



MANUAL para el TELETRABAJO

DOCENTE

<<Hay una frase que se repite mucho de un tiempo a esta parte, que asevera que “A *SITUACIONES EXCEPCIONALES SOLUCIONES EXCEPCIONALES*”. Esta nueva situación nos ha abierto nuevos horizontes de aprendizaje que se pueden asumir como algo con fecha de caducidad, o que podemos interpretar como una oportunidad de incorporar a nuestra praxis nuevas perspectivas pedagógicas. El presente documento recoge algunas propuestas, recomendaciones, recursos, reflexiones... para abordar el teletrabajo docente.>>

ÍNDICE HIPERENLAZADO CON LOS CONTENIDOS

<u>DECÁLOGO del BUEN TELETRABAJO DOCENTE</u>	<u>3</u>
<u>PROCESO DE TELETRABAJO</u>	<u>5</u>
1. <u>FASES DEL PROCESO</u>	<u>5</u>
→ <u>FASE 1. ACCESO A LA INFORMACIÓN</u>	<u>5</u>
→ <u>FASE 2. TRABAJO DE CONTENIDOS (TAREA - PROCESOS INVESTIGATIVOS)</u>	<u>6</u>
→ <u>FASE 3. FEEDBACK - EVALUACIÓN</u>	<u>6</u>
2. <u>COORDINACIÓN DOCENTE:</u>	<u>7</u>
3. <u>INCLUSIÓN - MARCO DUA</u>	<u>9</u>
4. <u>ACTUACIONES A DESARROLLAR EN LAS DIFERENTES FASES</u>	<u>10</u>
→ <u>FASE I. ACCESO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u>	<u>10</u>
→ <u>FASE II. TRATAMIENTO DE LA NFORMACIÓN/ ELABORACIÓN DE PRODUCTOS/ TAREA</u>	<u>13</u>
→ <u>FASE III. EVALUACIÓN</u>	<u>15</u>
5. <u>REPOSITORIO DIGITAL/ APPS PARA EL TELETRABAJO</u>	<u>17</u>
→ <u>COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN</u>	<u>17</u>
→ <u>CANALES VIDEOCONFERENCIA</u>	<u>19</u>
→ <u>PUBLICACIÓN: BLOGS/ WEBS</u>	<u>20</u>
→ <u>APPS/ SOFTWARES/ PLATAFORMAS PARA HACER PRESENTACIONES, CARTELES, INFOGRAFÍAS Y CREAR RECURSOS DIDÁCTICOS</u>	<u>21</u>
→ <u>APPS/ WEBS PARA HACER FICHAS INTERACTIVAS Y JUEGOS</u>	<u>23</u>
→ <u>LÍNEAS DEL TIEMPO</u>	<u>24</u>
→ <u>GENERADOR DE TARJETAS/ FLASHCARD</u>	<u>24</u>
→ <u>MAPAS MENTALES</u>	<u>25</u>
→ <u>APPS/ WEBS PARA EVALUAR</u>	<u>26</u>
→ <u>APPS/ WEBS/ SOFTWARES PARA EDITAR VÍDEOS</u>	<u>28</u>
→ <u>SCREENCAST PIZARRAS DIGITALES/ GRABADORES DE PANTALLA</u>	<u>29</u>
→ <u>CHROMA</u>	<u>30</u>
→ <u>ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</u>	<u>30</u>
→ <u>PARA CREAR AUDIO - PODCAST</u>	<u>31</u>
→ <u>HERRAMIENTAS PARA CREAR CÓMICS</u>	<u>32</u>
→ <u>APPS Y WEBS PARA HACER VÍDEOS Y ANIMACIONES</u>	<u>32</u>
→ <u>GENERADORES DE NUBES DE PALABRAS</u>	<u>34</u>
6. <u>ENLACES A WEBS, APPS Y CANALES DE YOUTUBE CON VÍDEOS DE FLIPPED CLASSROOM Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</u>	<u>34</u>
7. <u>AGRADECIMIENTOS.</u>	<u>37</u>

DECÁLOGO del BUEN TELETRABAJO DOCENTE

DECÁLOGO del BUEN TELETRABAJO DOCENTE

- 1 EMPATIZA CON EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS**

Ten presente el aspecto emocional por encima del académico, conoce las circunstancias que está viviendo cada niño y niña y sus familias en esta situación.
- 2 ORGANIZA Y COORDINA CON EL EQUIPO DOCENTE**

Acuerda con tu equipo docente las tareas de forma equilibrada: carga de trabajo, canal de comunicación, estructuras, etc.
- 3 AYUDA A NORMALIZAR ESTA SITUACIÓN**

Mantén el contacto con tu alumnado, y busca estrategias para que sigan manteniendo contacto entre ellos/as.
- 4 PROGRAMA TAREAS DESDE LA INCLUSIÓN**

Proporciona opciones contemplando las diferentes situaciones, escenarios, niveles y contextos de tu alumnado
- 5 CREA RUTINAS**

Las rutinas son un mecanismo muy importante de constancia y regularidad.
- 6 INTENTA INCORPORAR NUEVAS ESTRATEGIAS**

Suma, a la enseñanza directa, otras estrategias que motiven al alumnado en la búsqueda de respuestas y lo hagan protagonista de su aprendizaje.
- 7 MENOS ES MÁS**

Sacá el máximo partido a los recursos que sepas utilizar con destreza e incorpora alguno más que te facilite dar respuesta a esta situación.
- 8 UTILIZA HERRAMIENTAS COLABORATIVAS**

Para realización de tareas o simplemente para compartir trabajos que podamos ver y evaluar y coevaluar.
- 9 PROMUEVE EL FEED BACK**

Desarrolla una evaluación de procesos donde el feed back sea continuo y formativo.
- 10 NO CONFUNDIR TELETRABAJO CON TELETAREA**

Todo proceso de aprendizaje debe contener tres momentos:
1 Acceso al conocimiento - 2 Aplicación y análisis - 3. Evaluación.

1. EMPATIZA CON EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS: En educación, y más en estos momentos, es necesario resaltar el aspecto emocional por encima del académico. Piensa en las difíciles situaciones que deben estar viviendo muchas familias a diferentes niveles (económico, social, familiar...) . Preocúpate por conocer las circunstancias que está viviendo el alumnado y las familias en esta situación. Ayudemos a minimizar problemas, no a aumentarlos. No es momento de seguir la programación a rajatabla ni de obsesionarse en terminar el libro.

2. ORGANIZA Y COORDINA CON EL EQUIPO DOCENTE: Ir todos a una es fundamental para que obtengamos una respuesta positiva por parte del alumnado. Es necesario compensar la carga de tarea y utilizad el mismo canal y estructuras de trabajo. No dificultemos su trabajo, confundamos, ni sobrecarguemos al alumnado y familias. En el punto 2 vienen más recomendaciones para desarrollar la coordinación docente de la mejor manera posible.

3. AYUDA A NORMALIZAR ESTA SITUACIÓN: En este momento tan anormal es importante que el alumnado sienta algo de normalidad en su vida, que sienta que hay cosas que, de uno y otro modo, siguen ahí. Es una forma de quitar dramatismo a esta situación y hacerla más llevadera. Para ello, preocúpate por mantener el contacto con tu alumnado, grábate explicando contenidos, contando un cuento, mandando feed back sobre la tarea desarrollada; y busca estrategias para que el alumnado siga manteniendo contacto aunque sea visual a través de videoconferencias (aula de



- moodle, meet, hangout...), utilizando estrategias colaborativas. Crea en ellos la necesidad de que tengan que hablar por teléfono para elaborar tareas de forma cooperativa, corregir tareas, coevaluarse o simplemente para realizar dinámicas o resolver retos que afiancen la cohesión grupal.
4. **PROGRAMA TAREAS DESDE LA INCLUSIÓN:** Utiliza medios de comunicación, acceso a la información y herramientas de trabajo que estén al alcance de todo el alumnado. Recuerda que no todo el mundo tiene ordenador e impresora, pero todo el mundo tiene una libreta y un teléfono móvil. No necesitas más, hay un filón de posibilidades detrás de estos recursos. Asegúrate que todo tu alumnado tiene la posibilidad de llevar a cabo el “Teleaprendizaje” desde la igualdad de oportunidades y que la información es accesible para todos y todas.
 5. **CREA RUTINAS:** por tu bien y el del alumnado, estructura muy bien el trabajo y crea rutinas. Las rutinas aportan un mecanismo muy importante de constancia y regularidad y, por eso son fundamentales tanto para la vida en familia y la escolar, que es el momento actual. Si el alumnado tiene unas rutinas claras semanales y diarias facilitará su trabajo y el de las familias, ya que sabrán en cada momento cómo tienen que actuar y lo hará más autónomo. Esas rutinas también tienen que ir relacionadas con el uso de canales de comunicación y aplicaciones digitales. Las familias deben estar al tanto de estas rutinas y colaborar porque se lleven a cabo.
 6. **INTENTA INCORPORAR NUEVAS ESTRATEGIAS:** Es el momento de empezar a utilizar nuevos modelos de enseñanza. Suma, a la enseñanza directa, otros como la indagación, la investigación guiada, el inductivo básico... metodologías que empoderen al alumnado en la búsqueda de respuestas y lo hagan protagonista de su aprendizaje. Ya que no puedes acompañar en el momento de la realización de la tarea, utiliza metodologías que le permitan trabajar de forma independiente y desarrollar un producto final. Algunos ejemplos los podemos encontrar en la siguiente infografía de [TIPOLOGÍA DE TAREAS](#).
 7. **MENOS ES MÁS:** saca el máximo partido a los recursos que sepas utilizar con destreza para aumentar la eficiencia e incorpora algún recurso más que te facilite dar respuesta a esta situación. No te vuelvas “loco/a” probando y sumando mil recursos TIC nuevos y desconocidos, por tu bien y el de tu alumnado. Suma poco a poco. Si sólo sabes grabarte con el móvil, es suficiente, es un recurso con un potencial increíble utilizándolo de la forma adecuada. En el punto 5, podrás encontrar una gran cantidad de recursos, con sencillos tutoriales, para ir incorporando alguna aplicación nueva según las necesidades que tengas. Estas herramientas son susceptibles de utilizar también con el alumnado para la elaboración de productos en sus tareas.
 8. **UTILIZA HERRAMIENTAS COLABORATIVAS:** Para elaboración de tareas de forma colaborativa o simplemente para compartir trabajos que podamos ver y evaluar y coevaluar. Para ello puedes utilizar: foros en Moodle, FlippGrid, Padlet, Documentos y archivos en Drive, etc. En el repositorio hay alojadas diferentes opciones para este punto.
 9. **PROMUEVE EL FEED BACK:** Desarrolla una evaluación de procesos donde el feedback sea continuo y formativo. Otorga al feed back una importancia primordial en este momento, no sólo a nivel académico sino a nivel formador y emocional. No otorgues la responsabilidad en las familias de dar feedback sobre el desarrollo del aprendizaje de sus hijos/as. En el transcurso del documento se

ofrecen diferentes opciones, canales y estrategias para desarrollar el feedback al alumnado con el fin de que este se convierta en una herramienta formadora y no calificadora.

10. **NO CONFUNDIR TELETRABAJO CON TELETAREA:** todo proceso de aprendizaje debe contener tres momentos: 1. Acceso al conocimiento - 2. Aplicación y análisis - 3. Evaluación. El/ la docente debe facilitar y participar en todo el proceso, no sólo centrarse en la tarea para hacer en casa. En el presente documento se ofrecen diferentes opciones para llevar a cabo este proceso partiendo de los diferentes niveles de competencia digital del profesorado y de las situaciones excepcionales en las que se encuentre nuestro alumnado.

PROCESO DE TELETRABAJO

- Vamos definir 3 MOMENTOS EN EL PROCESO DEL TELETRABAJO:
1. Acceso y análisis de información.
 2. Elaboración de productos (Tareas)
 3. Feedback (Evaluación)

En cada momento se va a describir el CONCEPTO del mismo donde explica brevemente cómo podemos afrontarlo y ACTUACIONES DERIVADAS donde se especifican posibles actuaciones a desarrollar, cómo desarrollarlas y ideas de recursos que podemos utilizar dependiendo de nuestro contexto y competencia digital.

- También se van a ofrecer ideas sobre CANALES de comunicación con las familias, así como VIDEOTUTORIALES a los RECURSOS nombrados.

1. FASES DEL PROCESO

❖ FASE 1. ACCESO A LA INFORMACIÓN

En todo proceso de enseñanza aprendizaje lo primero es acceder al conocimiento (contenidos y destrezas). En el aula solemos acceder al conocimiento a través del libro de texto, una explicación del o de la docente y por medio de la búsqueda de de información. Debido a esta situación especial es el momento de tirar de recursos de la Clase Invertida (Flipped Classroom). Para ello, utilizaremos explicaciones online (videoconferencia, vídeos de flipped), la lectura y análisis de diferentes documentos didácticos creados o buscados para la ocasión (textos, infografías, carteles, mapas mentales, y la búsqueda de información en la RED).

El alumnado, desde el principio, debe ser partícipe del proceso de enseñanza aprendizaje en relación a cada UDI: deben conocer lo que van a trabajar, los indicadores que se van a desarrollar, contenidos, tareas y actividades evaluables.. así como lo que necesitan hacer/ saber para alcanzar los objetivos que

se pretenden. Para ello, sería interesante entregar al principio de cada propuesta didáctica un plan de trabajo en el que venga recogido todo esto de una forma clara y estructurada para el alumnado y las familias. Además, este instrumento fomentará su autonomía y les ayudará a planificar y organizar su trabajo.

❖ FASE 2. TRABAJO DE CONTENIDOS (TAREA - PROCESOS INVESTIGATIVOS)

En la primera fase el alumnado ha alcanzado los dos primeros niveles de la taxonomía de Bloom: conocer y comprender. Han accedido al conocimiento y ahora toca pasar a la fase 2 y alcanzar los pensamientos de orden superior: aplicar - analizar - evaluar y crear. Tras acceder al conocimiento por medio de explicaciones, lectura de textos, infografías...etc, llega el momento de aplicar esos conocimientos en situaciones reales. Nos encontramos ya en la coyuntura más idónea para mandar la tarea. Debemos intentar que esta tarea no esté compuesta sólo por ejercicios sino también de actividades y tareas con productos finales (estos no tienen porqué ser de gran envergadura) e intentaremos hacer uso no sólo de la ficha y de la libreta sino también del trabajo oral (postcast y grabaciones) y del uso de las TIC (elaboración de presentaciones, carteles, cómics...etc). En todo caso, tendremos en cuenta los recursos y competencia digital de nuestro alumnado y partiremos del trabajo que hayamos desarrollado hasta el momento en el aula.

En el apartado "REPOSITORIO APPS/ DIGITALES PARA ELABORAR RECURSOS" encontraremos algunas ideas y recursos no sólo para elaboración de material por parte del profesorado sino para la elaboración de productos digitales por parte del alumnado.

❖ FASE 3. FEEDBACK - EVALUACIÓN

Si no hay un momento para la evaluación y el feed back el proceso de enseñanza aprendizaje está incompleto. Para ello debemos tener en cuenta una serie de factores:

- EVALUACIÓN VERSUS CALIFICACIÓN: aunque ambas estén conectadas, el fin de la evaluación no debe ser poner una nota sino retroalimentar al alumnado para orientar el proceso de aprendizaje.
- ACTIVIDADES EVALUABLES: La situación excepcional de teletrabajo impide hacer un seguimiento continuo, por lo que habrá que seleccionar las actividades evaluables a las que queremos hacer feed back y que estarán conectadas con nuestra concreción curricular (no podemos corregir todas las fichas y tareas que hagan).
- COEVALUACIÓN: Sería interesante utilizar estrategias para que se produzca coevaluación utilizando muros colaborativos donde se puedan hacer comentarios a los productos de los compañeros y compañeras (Padlet, FlipGrid), con Doc compartidos en Drive a los que hacer

comentarios al margen o por medio de reuniones de equipo moderadas por ellos/as.

- **CANALES PARA LA EVALUACIÓN:** A la hora de planificar la evaluación es necesario tener en cuenta los canales y medios que vamos a utilizar para enviar y evaluar la tarea (Moodle, Google Classroom, Grupos de Whatsapp, Telegram, etc) teniendo en cuenta los recursos y competencia digital de nuestro alumnado.
- **INCLUIR LA EVALUACIÓN EN EL PLAN DE TRABAJO:** Al igual que el resto del proceso, el alumnado debe conocer qué, cómo y cuándo se le va a evaluar. En ese caso, sería interesante incluir rúbricas e instrumentos de evaluación (dianas de autoevaluación, rúbricas de destrezas y actividades evaluables, etc) en el plan de trabajo. Del mismo modo, sería interesante utilizar herramientas para promover, no sólo la heteroevaluación, sino la coevaluación y la autoevaluación. Podemos incluir el Portfolio dentro del plan de trabajo a modo de reflexión y análisis.
- **UTILIZA EL PORTFOLIO:** El Portfolio es un instrumento de evaluación muy potente en este aspecto y que puede ser de gran ayuda, ya que reúne el trabajo que ha ido realizando el alumnado y a la vez promueve la metaevaluación, dónde el alumno reflexiona sobre qué ha aprendido, qué es lo que más le ha gustado, las dificultades encontradas, lo que le falta por aprender y trabajar, etc. Podemos hacer partícipe a las familias en esta herramienta.
- **IMPORTANCIA DEL FEED BACK:** El feed es uno de los momentos más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto en lo académico como a nivel formativo y emocional. Una estrategia muy adecuada a esta situación es el audio feedback o el vídeo feedback. Los feedback pueden ser individuales o grupales (en gran grupo o pequeños grupos). Los segundos los utilizaremos si hay alguna información que se considere interesante para todo el grupo o para una parte del grupo.

Puedes utilizar el feed back para:

- Resolver dudas.
- Corregir aquellas cosas que consideres que hay margen de mejora o que están mal planteadas.
- Recopilar y repasar los contenidos trabajados: si se trata de un problema de matemáticas, por ejemplo, puedes grabarte resolviendo el problema con el proceso y el resultado, de este modo reforzamos a quien lo necesite.
- Ampliar contenidos y conocimientos sobre lo que se ha presentado.
- Y sobre todo, arropar y felicitar a tu alumnado por el esfuerzo y la implicación y que sepan y sientan que los acompañas en todo momento y que pueden contar contigo.

A la hora de programar el proceso de enseñanza aprendizaje hay que tener en cuenta dos líneas transversales vitales para alcanzar el éxito educativo: la coordinación docente y la inclusión.

2. COORDINACIÓN DOCENTE:

En el decálogo se ha hecho referencia a que el trabajo cooperativo y colaborativo y la coordinación docente esa ahora más importante que nunca a continuación se presentan algunas ideas y estrategias para ayudar a llevar esta a cabo de la manera más eficiente posible:

- ❖ **Busca plataformas y estrategias de trabajo colaborativo:** lo primero es la coordinación docente de forma telemática. Para ello, habrá que determinar canales para trabajar de forma cooperativa o colaborativa (videoconferencia, documentos colaborativos en la nube...) y qué estrategias o pasos se van a realizar para tomar decisiones.
- ❖ **Cread un protocolo de actuación:** es necesario crear, de forma consensuada, un protocolo que pauté cómo se va a desarrollar el trabajo docente con el fin de hacer el teletrabajo más llevadero para todos los sectores de la comunidad educativa. Este protocolo se puede adaptar a la etapa, nivel o a otros factores que se consideren.
- ❖ **Antes de organizar, conocer:** antes de tomar medidas y decisiones, es necesario conocer la situación actual en la que se encuentra el alumnado y familias. Habrá muchos casos en los que, por cuestiones diversas, la realización de tareas y el teleaprendizaje será totalmente secundario, llegando a ser un problema en algunos casos. Para ello tendremos en cuenta los siguientes aspectos: ISC, número de hijos por familia, dispositivos con los que cuentan, conectividad, nivel de competencia digital, situación laboral y económica... Una vez conozcamos todos estos factores, podremos diseñar un plan de actuación, no antes.
- ❖ **Diseño y adaptación en función del contexto:** el contexto socioeconómico y cultural determinará la forma de actuar con el alumnado familias; aún así, habrá que acordar de forma individual medidas excepcionales para alumnado que se encuentre en situaciones excepcionales.
- ❖ **Reestructurar el horario:** no podemos seguir nuestro horario a rajatabla como si estuviéramos en educación presencial. Esta situación nos obliga a adaptar el horario a la nueva situación y forma de trabajo, consensuando con el profesorado del equipo docente un nuevo horario de trabajo, si es necesario, que cuente en todo momento con la opinión del alumnado y familias.
- ❖ **Acordar canales de comunicación:** es necesario que todo el equipo docente determine, teniendo en cuenta los ítem anteriores, cuál es el mejor canal para comunicarse con el alumnado y familias para enviar y recibir la información y la tarea. Existen multitud de canales (e-mail,

Moodle, iPasen, Blogs, Webs, canal de Youtube, Google Classroom, Padlet, etc), si cada docente utiliza uno diferente dificultará mucho el desempeño de alumnado y familias. Se pueden utilizar diferentes plataformas, apps, webs.. para desarrollar tareas, pero todas deben estar canalizadas desde un mismo lugar.

- ❖ **Equilibrad carga de tareas:** ahora es el momento más importante para conocer con exactitud lo que está haciendo el resto de profesorado de tu equipo docente. El trabajo cooperativo y colaborativa se torna necesario para trabajar de forma globalizada o al menos equilibrar la carga de tareas para no sobrecargar al alumnado.
- ❖ **Evalúa:** debemos saber si nuestra propuesta está funcionando, para ello podremos realizar las siguientes actuaciones:
 - **Evidencias cuantitativas:** elaborad una lista de cotejo o escala de observación donde se valoren aspectos como:
 - % de alumnado que está entregando las tareas.
 - Calidad de las tareas.
 - % de alumnado con el que no hayamos contactado.
 - % de alumnado con problemas a la hora de desarrollar las tareas propuestas.
 - **Heteroevaluación:** nadie mejor que las familias y alumnado para evaluar el proceso de teleaprendizaje que se está llevando. Para ello se podría elaborar un cuestionario que contemplara diferentes temáticas como:
 - Idoneidad de los tipos de tareas enviadas.
 - Idoneidad de la carga de tareas.
 - Idoneidad de canales escogidos.
 - Problemáticas surgidas en el desarrollo del teleaprendizaje.
 - ¿Qué has echado en falta?
 - ¿Qué cambiarías o eliminarías?
 - Propuestas de mejora.

3. INCLUSIÓN - MARCO DUA

Nuestras propuestas didácticas deben regirse por una perspectiva inclusiva. Esta se basa en el **principio** de que cada niño/a tiene características, intereses, capacidades y necesidades de aprendizaje distintos y deben ser los sistemas educativos los que están diseñados, y los programas educativos puestos en marcha, teniendo en cuenta la amplia diversidad de dichas características y necesidades.

Nos encontramos ante una situación excepcional en el que no sólo habrá que tener en cuenta la inclusión educativa sino también la inclusión social, ya que esta circunstancia de teletrabajo y teleaprendizaje multiplica la exclusión y las desigualdades. En este sentido, habrá que tener una sensibilidad especial en estos momentos ante diversas situaciones que determinarán un sobreesfuerzo por desarrollar nuestro trabajo docente de la forma más profesional posible.

Para dar respuesta a la inclusión educativa en este nuevo entornos de aprendizaje ubícuo, trabajaremos desde el marco DUA (Diseño Universal de Aprendizaje). El Diseño Universal para el Aprendizaje es un enfoque didáctico que pretende aplicar los principios del DU al diseño del currículo de los diferentes niveles educativos. El DUA utiliza las tecnologías para apoyar el proceso de aprendizaje de alumnos con algún tipo de dificultad, de tal modo que puedan acceder al mismo currículo que sus compañeros.

A la hora de diseñar cualquier propuesta didáctica tendremos en cuenta este marco formativo así como los tres PRINCIPIOS que lo rigen:

1. **MOTIVACIÓN:** hace referencia a las Redes Afectivas, al *¿POR QUÉ SE APRENDE?*
 - Debemos marcar pautas que proporcionen opciones para:
 - a. Captar el interés.
 - b. Mantener el esfuerzo y la persistencia.
 - c. La autorregulación.
2. **REPRESENTACIÓN:** hace referencia a las Redes de Reconocimiento *¿QUÉ SE APRENDE?*
 - Debemos marcar pautas que proporcionen opciones para:
 - a. La percepción.
 - b. El lenguaje y los símbolos.
 - c. La comprensión.
3. **ACCIÓN Y EXPRESIÓN:** hace referencia a las **Redes Estratégicas** *¿CÓMO SE APRENDE?*
 - Debemos marcar pautas que proporcionen opciones para:
 - a. La acción física.
 - b. La expresión y la comunicación.
 - c. Las funciones ejecutivas.

Haciendo click en el [ENLACE](#) obtendremos más información sobre el DUA y sobre los principios de este.

A la hora de diseñar nuestras propuestas didácticas, partiendo de estos principios, y para desarrollar las pautas que se acompañan, será de gran ayuda la [RUEDA DUA 2020](#), que no sólo aporta opciones para desarrollar cada uno de los principios conectándolos con las tecnologías sino que, al mismo tiempo, los relaciona con las diferentes pautas.

4. ACTUACIONES A DESARROLLAR EN LAS DIFERENTES FASES

A continuación se presentan diferentes opciones para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje desde el teletrabajo. Se presentan diversas opciones teniendo en cuenta el nivel de Competencia Digital del profesorado y alumnado y las circunstancias que puedan rodear a ambos.

En el punto cinco se enumeran una gran cantidad de recursos digitales para poder llevar a cabo estas propuestas, tanto para diseño de materiales didácticos por parte del profesorado como para la realización de tareas, actividades y ejercicios del alumnado.

FASE I. ACCESO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	
ACTUACIÓN Y PROCESO	OPCIONES SEGÚN NIVEL DE COMPETENCIA DIGITAL DEL PROFESORADO
<p>COMPARTE MATERIAL CON INFORMACIÓN</p> <p>Busca o crea material para que el alumnado pueda analizar y trabajar información relacionada con el criterio/ indicador/ contenido que quieras trabaja, información que posteriormente usarán para elaborar productos finales o hacer tareas</p>	<p>BAJA</p> <ul style="list-style-type: none"> → Utiliza el material del libro de texto. → Busca o crea un documento de Word o PDF y envíalo por los canales escogidos. → Comparte un archivo a través de Drive.
	<p>MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> → VÍDEO CONFERENCIA: una vídeo conferencia es lo más parecido a dar una clase presencial. Utiliza para ello las salas de videoconferencias de la Moodle Centros. BB Collaborate te ofrece muchas posibilidades para enriquecer tus clases virtuales (compartir pizarra para escribir, presentaciones, link, vídeos, levantar la mano para hablar...) y es muy sencillo de usar. Existen muchas otras herramientas para videoconferencia (zoom, meet, etc). → Haz una ENTRADA en un BLOG/ WEB donde escribas información, compartas documentación y materiales didácticos creados por tí o compartas enlaces. → MAPAS MENTALES: elabora un mapa mental con la información que quieras trabajar. → INFOGRAFÍA/ CARTEL/ PRESENTACIÓN: Crea una infografía, un cartel informativo una presentación u otro tipo de documento, → PADLET: crea un muro compartido donde cuelgues toda la información (documentos, vídeos, imágenes, enlaces...) de tu UDI.
	<p>ALTA</p>

	<p>→ CREA UN VÍDEO de Flipped Classroom donde aparezcan los contenidos e información que quieras trabajar.</p>
<p>ACTIVIDADES DE BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN.</p> <p>En este caso empoderamos al alumnado para que sean ellos los que busquen y accedan a la información de forma autónoma. Da unas premisas para que el alumnado busque, contraste, analice información sobre unos contenidos concretos que quieras trabajar y que esté directamente relacionada con la tarea o producto final que quieres que el alumnado realice.</p>	<div style="background-color: #c06090; text-align: center; padding: 5px;">BAJA</div> <p>→ Envía la tarea dando una premisas y que sea el alumnado el que busque la información. Mantente alerta a través de los canales de comunicación escogidos por si hubiera que asesorar individualmente a algún alumno/a.</p> <div style="background-color: #ff0000; text-align: center; padding: 5px;">MEDIA</div> <p>→ Busca y comparte algún link interesante que hayas encontrado en la RED con algún artículo, texto informativo, vídeo, texto científico, periódico, etc.</p> <div style="background-color: #006633; text-align: center; padding: 5px;">ALTA</div> <p>→ Crea y comparte un PLE (Entorno personal de aprendizaje) con diferentes enlaces interesantes para cada unidad didáctica y/o área.</p>
<p>CREA AUDIOS/ VÍDEOS DE FLIPPED CLASSROOM</p> <p>Si la enseñanza directa es una metodología que solías utilizar en tu aula, puedes seguir haciéndolo sin problema, no necesitas más que un teléfono móvil. Puedes reforzar tu discurso en una pizarra (si tienes), escribiendo en un folio pegado a la pared o en material impreso que muestres a la cámara a la vez que explicas. Utiliza recursos de Flipped classroom ya creados por otros docentes que te puedan servir y adáptalos a tu propuesta didáctica conectándolo con los</p>	<div style="background-color: #c06090; text-align: center; padding: 5px;">BAJA</div> <p>→ GRÁBATE CON EL MÓVIL: puedes reforzar la explicación con material impreso o una pizarra improvisada.</p> <p>→ PODCAST: utiliza la grabadora del teléfono para crear una grabación de voz dónde cuentes un cuento, aportes información o explicación sobre contenidos, o des instrucciones al alumnado sobre las tareas y actuaciones que tienen que desarrollar y envíalo por los canales determinados.</p> <div style="background-color: #ff0000; text-align: center; padding: 5px;">MEDIA</div>

<p>contenidos, indicadores y criterios de evaluación de tu programación o crea los tuyos propios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → EDITORES DE VÍDEO: Grábate con el móvil. Edita el vídeo y añade elementos que refuercen tu discurso. Imágenes, esquemas, o crea vídeos donde aparezcan los contenidos que quieras trabajar. → SCREENCASTS - PIZARRAS DIGITALES PARA GRABAR TUS CLASES EN LA TABLET: utiliza tu tableta y haz un tutorial grabando tu voz a la vez que escribes o subes imágenes o presentaciones de los contenidos que quieres trabajar. → YOUTUBE: crea tu propio canal de youtube donde subas todas las creaciones que elabores. → PODCAST: crea un banco de post cast y cuélgalos en una nube (SoundCloud, Ivoox) o crea podcast editados (audacity, spreaker) <div style="text-align: center; background-color: #4F812E; color: white; padding: 5px; margin: 10px 0;">ALTA</div> <ul style="list-style-type: none"> → CHROMA: Touchcast - Chromavid): Si cuentas con una tela verde de Chroma, prepara tus clases, diseña material que apoye tu explicación y... a grabar!!!
---	--

FASE II. TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN/ ELABORACIÓN DE PRODUCTOS/ TAREA	
ACTUACIÓN Y PROCESO	OPCIONES SEGÚN RECURSOS DIGITALES Y NIVEL DE COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO
<p>TAREA</p> <p>Una vez trabajados los contenidos podemos enviar actividades y ejercicios para que consoliden aprendizajes, lo que habitualmente llamamos tarea de clase, repaso o ampliación.</p>	<div style="text-align: center; background-color: #C07090; color: white; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> ALUMNADO con CD BAJA ó SIN RECURSOS DIGITALES </div> <ul style="list-style-type: none"> → Haz la tarea en la libreta, échale una foto y compártela por los canales escogidos. <div style="text-align: center; background-color: #4F812E; color: white; padding: 10px; margin-top: 10px;"> ALUMNADO CON RECURSOS DIG. Y CD </div>

	<p style="text-align: center;">MEDIA/ ALTA</p> <ul style="list-style-type: none"> → PROCESADOR DE TEXTOS: haz la tarea en un procesador de textos y envíala. → DOCUMENTO EN DRIVE: elabora la tarea en un documento de drive compartido. → COMENTARIOS A MUROS COMPARTIDOS: Comentarios que se hagan a entradas de Blog/WEB, Padlet o Flippgrid. → SCREENCASTS: pueden hacer la tarea en una tablet a la vez que explican el proceso y graban la pantalla. Pueden utilizar la app explain everything
<p style="text-align: center;">PODCAST</p> <p>No necesariamente todas las actividades y ejercicios que planteemos tienen que ser escritas. Aprovechemos esta situación como una oportunidad y sumemos al trabajo de la oralidad a este momento. Podemos utilizar el podcast para que el alumnado lea un texto que haya escrito, dé una argumentación sobre un tema, recite un poema, haga un book trailer, haga una explicación oral sobre un tema dado o investigado, etc.</p>	<p style="text-align: center;">ALUMNADO con CD BAJA ó SIN RECURSOS DIGITALES</p> <ul style="list-style-type: none"> → GRÁBATE CON EL MÓVIL y compártelo con tu maestro/a utilizando los canales escogidos. <p style="text-align: center;">ALUMNADO CON RECURSOS DIG. Y CD MEDIA/ ALTA</p> <ul style="list-style-type: none"> → Puedes crear una nube con postcast donde cuelgues todos tus podcast (Ivoox - Soundcloud) o hacer postcast editados (audacity, srpeaker)
<p style="text-align: center;">GRABACIONES</p> <p>Pídele al alumnado que realice la tarea por medio de una grabación. Este recurso es similar al postcast pero sumando la imagen, por lo que permite utilizar elementos visuales físicos sobre los que apoyar/ reforzar la información que están dando, así como añadir elementos en un vídeo editado.</p>	<p style="text-align: center;">ALUMNADO con CD BAJA ó SIN RECURSOS DIGITALES</p> <ul style="list-style-type: none"> → GRÁBATE CON EL MÓVIL y compártelo con tu maestro/a utilizando los canales escogidos. <p style="text-align: center;">ALUMNADO CON RECURSOS DIG. Y CD MEDIA/ ALTA</p> <ul style="list-style-type: none"> → VÍDEOS EDITADOS: Grábate y edita el vídeo añadiendo

	<p>→ Crea un CANAL DE YOUTUBE con todos tus vídeos.</p>
<p>BÚSQUEDA/ TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN - ELABORACIÓN DE PRODUCTOS.</p> <p>El tratamiento de la información y la búsqueda de información deben derivar en algún producto final con fin social y estar conectado con las tareas planificadas. Algunos de estos productos pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un texto: narrativo, cómic, periodístico, científico... → Un mural, cartel, infografía... → Una presentación. → Una línea del tiempo. → Un experimento. → Una website. → Un vídeo. → Un esquema/ mapa mental. → Una nube de palabras. <p>Podemos coger ideas en la siguiente infografía con TIPOLOGÍA DE TAREAS.</p>	<div style="background-color: #d9ead3; padding: 10px; text-align: center;"> <p>ALUMNADO con CD BAJA ó SIN RECURSOS DIGITALES</p> </div> <p>→ Haz la tarea en la libreta, folio o cartulina. Utiliza los recursos que tengas a mano. Échale una foto y compártela por los canales escogidos.</p> <div style="background-color: #5cb85c; color: white; padding: 10px; text-align: center;"> <p>ALUMNADO CON RECURSOS DIG. Y CD MEDIA/ ALTA</p> </div> <p>→ Utiliza alguno de los recursos que se adjuntan en el repositorio para elaborar productos digitales dando respuesta a la tarea o actividad que se propone. Compártelo con el maestro/a por los canales escogidos para ello. En el punto 5 de este manual "<i>Repositorio de recursos digitales para el teletrabajo docente</i>", podemos encontrar muchas ideas para desarrollar los productos finales y tareas.</p>

FASE III. EVALUACIÓN

ACTUACIÓN, PROCESO DE EVALUACIÓN Y RECURSO

TAREA DIARIA (ejercicios y actividades)

El alumnado podría enviar la tarea por el mismo canal por el que le ha llegado (moodle, classroom, canal de telegram...). Es suficiente con una foto de la libreta. No es necesario corregir libreta por libreta, podemos usar una videoconferencia para hacer un feed back general o enviar algún feedback individual si fuera necesario utilizando alguno de los recursos o canales trabajados y que aparecen en el repositorio.

PRODUCTOS FINALES DE TAREAS/ PROYECTOS

Lo más idóneo es colgar todos los productos finales en alguna plataforma donde todo el alumnado tenga acceso (foros de moodle, padlet, FlipGrid...). Podemos utilizar estos canales para dar feed back desde la heteroevaluación y la coevaluación en forma de comentarios. También podemos utilizar las citadas plataformas para que elaboren una tarea por medio de

comentarios a una entrada.

Podemos crear también portfolios digitales a través de carpetas en la nube, presentaciones de genial.ly, sites, Wix, muros de padlet, etc. Donde el alumnado puede ir colgando de forma secuenciada todo el trabajo desarrollado durante la Unidad Didáctica.

En todos esos casos, tendremos material de sobra para evaluar y dar feedback a nuestro alumnado.

CUESTIONARIOS

→ Utiliza cuestionarios online para evaluar el banco de recursos vienen muchos ejemplos. Puedes utilizar actividades y cuestionarios autocorregibles u otros en los que sea el o la docente lo que tienen

BREAK OUT/ ESCAPE ROOM

Crea un juego de pistas con candados digitales donde para pasar a la siguiente pantalla tengan que escribir un código (genially, WIX). Sólo si resuelven los diferentes retos irán subiendo niveles o pasando pantallas. En la última página puede haber un mensaje secreto que tienen que enviar al maestro/a, será una evidencia de que has superado todos los retos y por ende alcanzados los contenidos. Es una forma motivadora de repasar y evaluar contenidos.

COEVALUACIÓN

Busca el canal para que tu alumnado se conecte entre sí (moodle, meet, hangout, videollamada múltiple por whatsapp..) en equipos base (máximo 4 personas) para que compartan el trabajo realizado y corrijan las tareas de forma cooperativa. Este contacto para trabajo cooperativo online puede ser una estrategia muy rica tanto a nivel pedagógico como a nivel emocional.

POST CAST/ VIDEO - FEEDBACK

Una vez que hayas recibido las diferentes tareas y productos finales por los canales escogidos en cada caso puedes hacer un post cast, un vídeo o una video llamada para dar un feedback general o individual sobre: las conclusiones sobre lo que se ha trabajado, aportación de propuestas de mejora, indicaciones positivas sobre lo que hemos hecho bien

DIANAS/ RÚBRICAS DE AUTOEVALUACIÓN

Con el plan de trabajo estaría bien entregar una rúbrica de evaluación con los diferentes indicadores de evaluación , destrezas, tareas o actividades evaluables (una exposición oral, una redacción, un experimento, un cartel, etc) . Esta rúbrica estará adaptada para que sean comprensibles por nuestro alumnado y familias y pueden ir acompañadas de una diana de evaluación para que el alumnado se pueda autoevaluar.

VIDEOCONFERENCIA

Al igual que para impartir tus clases, puedes usar la videoconferencia para dar feed back a tu alumnado, hacer propuestas de mejora, resolver dudas, explicar algo que creas que no se ha entendido, etc.

5. REPOSITORIO DIGITAL/ APPS PARA EL TELETRABAJO

A continuación se presentan algunas APPs/ WEBS y Plataformas que pueden ser utilizadas como recurso tanto por el profesorado para desarrollar su función docente como por el alumnado para elaborar las tareas y productos propuestos en las diferentes UDIs. Si los adultos somos capaces de aprender a usar una herramienta digital por medio de un tutorial, el alumnado va a tener menos problemas que nosotros aún.

ICONO	APPS/ WEBS (DESCRIPCIÓN)	Link/Tutorial (clickea sobre las imágenes para acceder al link/ tutorial)
COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN		
<p>En este ítem se presentan diferentes canales de comunicación con el alumnado así como plataformas a través de las cuáles el alumnado puede realizar/ presentar sus trabajos y el profesorado dar feed back sobre ellas y evaluarlas.</p> <p>A continuación se presenta una breve descripción de las herramientas con recomendaciones de uso educativo.</p>		
	<p>❑ MOODLE: aplicación web de gestión de aprendizaje. Plataforma enfocada a la enseñanza, para poder trabajar directamente con el alumnado. Permite al profesorado presentar los contenidos es diferentes formatos (texto, pdf, vídeos, exelearning...) y plantear actividades diferentes (cuestionarios, actividades de texto, foros, subida de archivos, subida de audios y vídeos, exámenes, etc).</p>	 
	<p>❑ GOOGLE DRIVE: herramienta para colaborar con otros usuarios, compartir archivos y documentos, diseñar hojas de cálculos, formularios, presentaciones, etc. Es una herramienta extraordinaria para promover el trabajo colaborativo entre el alumnado para hacer un trabajo de texto, una presentación, etc. También puede servir de espacio para compartir información y recursos y para que el alumnado aloje sus tareas y productos finales.</p>	 



- GOOGLE CLASSROOM:** Google Classroom es una herramienta creada por Google destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje. Permite gestionar las clases online, y puede utilizarse tanto para el aprendizaje presencial, también para el aprendizaje 100% a distancia, o incluso para el aprendizaje mixto. Se podrán crear documentos, compartir información en diferentes formatos, agendar reuniones y realizarlas virtualmente. Los alumnos también podrán acceder desde cualquier dispositivo a sus clases, sus apuntes o sus tareas asignadas. La herramienta permite la asignación de tareas de forma selectiva, permite compartir documentos con todas las clases, y facilita la organización de la información al generar estructuras automáticas de carpetas para organizar los recursos.



- PINTEREST:** plataforma que permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, aficiones y mucho más. ... La misión de Pinterest es «conectar a todos en el mundo, a través de cosas que encuentran interesantes». Es una herramienta excelente para curar y compartir recursos y materiales con el alumnado.

PARA EL PROFESORADO: estamos ante una herramienta de una gran potencial para curar y compartir contenidos con nuestro alumnado. Podemos crear carpetas por UDIs, temáticas, áreas... y compartirlas con el alumnado. Ideal para metodologías investigativas.

PARA EL ALUMNADO: podemos proponerles que hagan una búsqueda y curación de contenidos y que creen sus propios tableros con información relevante para desarrollar las tareas que se proponen.



- FLIPPGRID:** plataforma de aprendizaje social que permite a los profesores y estudiantes interactuar utilizando vídeo-discusiones.

PARA EL PROFESORADO: creará cuadrículas con preguntas de un tema concreto. Las preguntas podrán contener enlaces o documentos y las respuestas podrán ser compartidas en otras redes sociales. También puedes crear diferentes temáticas transversales donde el alumnado vaya subiendo vídeos y comentando los de sus compañeros/as: book trailer, rincón de poesía/ cuentos, editoriales y artículos de opinión sobre los temas que estemos tratando en las UDI, y todo lo que se nos ocurra desde el trabajo de la oralidad.

PARA EL ALUMNADO: los alumnos responderán con respuestas grabadas en vídeo con un tamaño máximo de 90 segundos. A partir de estas respuestas, el grupo clase puede iniciar un vídeo debate virtual o se pueden dar feedback sobre los productos subidos a la Red.





- PADLET:** muro colaborativo donde el alumnado pueden escribir, comentar, subir tareas, archivos, imágenes, links, etc.

PARA EL PROFESORADO: permite tener un espacio donde poder compartir información (textos, imágenes, vídeos, links, formularios...). A través de Padlet puedes aglutinar todo el material que se va a trabajar en la UDI que estás desarrollando.

PARA EL ALUMNADO: al ser un muro colaborativo toda persona que acceda a él puede subir hacer entradas subiendo recursos, o hacer comentarios sobre lo que ha subido el resto.



- EDMODO:** plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging. Permite subir y corregir tareas, formularios... y añadir avatares y sistemas de recompensas. Se podría decir que se trata de un Facebook educativo y cerrado.

PARA EL PROFESORADO: permite compartir información en diferentes formatos, plantear diferentes tipos de tareas y evaluar y dar recompensas a su alumnado.

PARA EL ALUMNADO: es una herramienta extraordinaria no sólo para que suban las tareas que se proponen, sino para comunicarse entre ellos/as en cualquier momento y desarrollen trabajos de forma colaborativa.



CANALES VIDEOCONFERENCIA

Dentro de los canales de comunicación vamos a hacer una parada especial en los canales de videoconferencia o Webconferencia por su gran potencial para conseguir normalizar la enseñanza desde el teletrabajo debido a la cercanía con el alumnado, por tratarse de una herramienta ideal para explicar conceptos y crear dinámicas. Algunas permiten grabar las sesiones, lo que nos ayudaría mucho si queremos utilizarla como herramienta de evaluación.

PARA EL PROFESORADO: la videoconferencia es una herramienta ideal para hacer explicaciones teóricas magistrales, resolver dudas del alumnado, corregir tareas, dar feedback sobre los trabajos que se han entregado y proponer dinámicas de trabajo. También nos puede servir como herramienta para evaluar actividades orales (presentaciones, recitado de un poema, debate, etc).

PARA EL ALUMNADO: es un canal ideal para compartir dudas, preparar exposiciones orales, debatir sobre una temática dada, o realizar cualquier actividad de oralidad.



- BLACK BOARD COLLABORATE:** plataforma que permite generar espacios de comunicación en forma de salas virtuales, donde varios participantes se reúnen. Permite hacer Webconferencias con el alumnado y compartir presentaciones, escritorio, pizarra virtual, compartir pantalla, crear grupos para realizar dinámicas, etc.



	<p>❑ GOOGLE MEET: aplicación de videoconferencias de Google para reemplazar a Hangouts. Para web y dispositivos móviles. Permite conectarse hasta 220 personas. Se necesita G-suite.</p>		
	<p>❑ HANGOUT: aplicación de mensajería multiplataforma desarrollada por Google. Permite hacer una videoconferencia con hasta 10 personas. Sólo se necesita tener una cuenta de gmail.</p>		
	<p>❑ SKYPE: software que permite hacer llamadas y videollamadas gratis individuales y grupales, enviar mensajes instantáneos y compartir archivos con otras personas que usan Skype.</p>		
	<p>❑ WHATSAPP: aplicación con la que podemos realizar Videollamadas múltiples desde el teléfono. Ideal para crear pequeños grupos de trabajo o comunicarse con alumnado que no posea otros recursos digitales.</p>		
	<p>❑ TEAMVIEWER: Software cuya función es conectarse remotamente a otro equipo. Entre sus funciones están: compartir y controlar escritorios, reuniones en línea, videoconferencias y transferencia de archivos entre ordenadores.</p>		

PUBLICACIÓN: BLOGS/ WEBS

PARA EL PROFESORADO: Los Blogs/ Webs educativos nos pueden servir para canalizar el trabajo del aula, ya que a través de ellos podemos hacer entradas en las que compartamos información, enlaces, imágenes, vídeos, etc.

PARA EL ALUMNADO: el trabajo que queramos que haga nuestro alumnado puede ir, canalizado por esta vía. Así, a través de los Blog/ Web, podemos plantear diferentes tareas como pueden ser hacer comentarios en la misma entrada, enlazar cuestionarios, proponer tareas de grabaciones que se suban por medio de un link, etc. Del mismo modo, podemos dar un paso más y que sea el mismo alumnado el que haga las entradas en los Blog o que cree su propia Wix o Gsuite con el trabajo de investigación y los productos que vayan elaborando.



- ❑ **WORDPRESS:** Aplicación software para crear y gestionar sitios web (crear sus contenidos, etc.). Herramienta de gran utilizada para crear Blogs educativos. Los Blogs que se realizan en la página de Averroes de la Junta de Andalucía son Wordpress.





- ❑ **BLOGGER:** herramienta que permite crear y publicar una bitácora en línea. Para publicar contenidos, el usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor.



- ❑ **WIX:** Herramienta gratuita y sencilla de usar que permite crear sitios WEB. Podemos utilizarla para diseñar nuestras UDIs y llenarlas de contenidos o para que sea el alumnado el que la diseñe haciendo entradas a modo de portfolio de todo el trabajo desarrollado.



- ❑ **GOOGLE SITES:** Herramientas para Crear una intranet o un sitio web de proyectos. Buscar en Drive. Compartir calendarios. Fácil migración. Seguridad. Acceso con o sin conexión. Trabajar donde sea. Colaborar en tiempo real. Guardar archivos automáticamente.



APPS/ SOFTWARES/ PLATAFORMAS PARA HACER PRESENTACIONES, CARTELES, INFOGRAFÍAS Y CREAR RECURSOS DIDÁCTICOS

PARA EL PROFESORADO: herramientas ideales para compartir información sobre la UDI que estemos trabajando. Podemos realizar infografías, carteles, presentaciones, árboles de navegación con información, libros digitales, etc.

PARA EL ALUMNADO: aparte de para elaborar recursos didácticos que apoyen nuestro discurso, podemos utilizar estas herramientas para que el alumnado haga sus propios productos finales y taras de las UDIs. Podemos pedirles que elaboren una presentación o un mural interactivo con Genial.ly o Thinglink, que hagan un decálogo con Canva, un libro digital con toda la información que hayan investigado o cualquier otro tipo de presentación. Sería ideal usar un canal de los que antes hemos presentado, donde el alumnado pueda exponer sus trabajos al resto de compañeros y compañeras.



- ❑ **EXE LEARNING:** herramienta de autor que nos permite generar contenidos educativos digitales. Permite: crear un árbol de navegación básico, escribir texto, incluir imágenes - sonidos - vídeos y animaciones, incluir actividades sencillas, preguntas de tipo test, de verdadero/falso, de espacios en blanco, elementos multimedia como vídeos -presentaciones - textos o audios y actividades realizadas con otras aplicaciones.



	<p>❑ LIBREOFFICE: software Libre de ofimática el cual incluye procesador de texto, planilla de cálculo y editor de presentaciones entre otras. Podemos utilizar cualquier otro paquete Office. También hay opciones de uso de paquetes office online.</p>	 
	<p>❑ GENIALLY: herramienta para crear contenidos interactivos muy atractivos: presentaciones, carteles, documentos, infografías, juegos, gamificaciones, etc. Es una herramienta ideal no sólo para compartir contenidos sino para que sea el propio alumnado el que elabore presentaciones interactivas que puede hacer de portfolio de todo el trabajo desarrollado.</p>	 
	<p>❑ CANVA: herramienta para diseñar y crear contenido web de todo tipo. Con Canva podemos crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, covers de Facebook, gráficos, presentaciones, etc. de forma muy sencilla.</p>	 
	<p>❑ GOOGLE PRESENTACIONES: con Presentaciones de Google, puedes crear tus presentaciones, modificarlas, colaborar en ellas en equipo y enseñarlas en cualquier parte.</p>	 
	<p>❑ POWER POINT: Programa informático de Microsoft que sirve para hacer presentaciones. Estas pueden ser de texto esquematizado, de diapositivas o de animaciones de texto e imagen a las que se les puede aplicar diferentes diseños.</p>	 
	<p>❑ PREZZI: programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube . La aplicación se distingue por su interfaz gráfica con zoom, que permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación.</p>	 
	<p>❑ THINGLINK: software interactivo cuya función principal es la de crear contenidos atractivos, posibilitando que periodistas, educadores, blogueros, etc., puedan añadir enlaces de todo tipo -vídeos, música, fotos, páginas web, etc.- para enriquecer todo tipo de material gráfico sobre el que trabajen.</p>	 
	<p>❑ BOOK CREATOR: aplicación para iPad que permite a los usuarios crear fácilmente libros electrónicos. En esencia, la aplicación ofrece a los usuarios un lienzo en blanco y un conjunto de herramientas tales como texto, sonido, y más para crear un libro electrónico.</p>	 

APPS/ WEBS PARA HACER FICHAS INTERACTIVAS Y JUEGOS

PARA EL PROFESORADO: existen aplicaciones y Webs en las que el profesorado puede diseñar fichas interactivas autocorregibles o diseñar juegos. Con ellas se puede trabajar la introducción de nuevos contenido o repaso de contenidos trabajados o pueden servir también de instrumento de evaluación, todo ello de una forma lúdica.

PARA EL ALUMNADO: este tipo de herramientas podemos utilizarlas como recurso o instrumento de trabajo para el profesorado o también podemos utilizarlos como tarea o producto del alumnado. Podemos pedirles que elaboren sus propios juegos y que lo compartan con el resto de compañeros y compañeras de la clase.



- ❑ **GENIALLY:** herramienta atractiva y profesional para crear contenidos interactivos relacionados con el ABJ (Aprendizaje Basado en Juego). Cuenta con gran cantidad de plantillas para hacer juegos (oca, descubre al personaje, quien es quien, pasapalabra, Quizz, etc) y plantillas para diseñar Escape Room. Permite la creación de candados digitales, de gran ayuda para crear gamificaciones y juegos de pistas (Escape Room - BReak Out) que dirijan nuestras programaciones didácticas o nos sirvan de instrumento de evaluación.



- ❑ **WORKSHEET:** Web para diseñar fichas interactivas. Tiene un repositorio de fichas compartidas que puedes utilizar para tu trabajo. Ideal para el trabajo, aprendizaje y refuerzo de contenidos.



- ❑ **EDUCAPLAY:** Web que permite crear actividades interactivas y autocorregibles para el alumnado: sopas de letras, crucigramas, completar textos, diálogos, relacionar, roscos de casa palabra, etc, con un gran repositorio de actividades. Muy motivadora y lúdica.



- ❑ **LEARNING APPS:** Web para crear actividades interactivas. Ofrece un gran número de posibilidades. Uso sencillo. Repositorio creado por otros usuarios. Herramienta muy motivadora y lúdica para el alumnado.



- ❑ **WORD WALL:** Web para crear actividades personalizadas. Cuestionarios, búsqueda de pares, juegos de palabras y mucho más. Las actividades se pueden imprimir o se pueden crear actividades interactivas para realizar desde el ordenador o dispositivo móvil.



LÍNEAS DEL TIEMPO

PARA EL PROFESORADO: ideal para presentar al alumnado contenidos que tengan algún tipo de relación cronológica: sucesos ocurridos en un periodo concreto, personajes históricos, inventos, descubrimientos, evolución de un ámbito o temática concreta (agricultura, escritura, universo, etc).

PARA EL ALUMNADO: las líneas del tiempo son un recurso recurrido para plasmar datos recogidos en procesos investigativos. Podemos pedirles que elaboren una línea del tiempo donde recojan de forma cronológica lo que han investigado.



- ❑ **TIMELINE:** aplicación multiplataforma que sirve para visualizar y navegar por acontecimientos en una línea de tiempo, de forma que podamos ordenar una cronología en el tiempo, asociándola por referencias, iconos, etc. Este software es libre. Se puede realizar a través de un excel o directamente en la plataforma.



- ❑ **TIMETOAST:** aplicación multiplataforma que sirve para visualizar y navegar por acontecimientos en una línea de tiempo, de forma que podamos ordenar una cronología en el tiempo, asociándola por referencias, iconos, etc. Este software es libre



- ❑ **TIKI TOKI:** es un software en línea para crear líneas de tiempo interactivas. ... Además del texto, se pueden incluir imágenes, videos y audio en una línea de tiempo.



- ❑ **HSTRY:** herramienta nueva para crear líneas de l tiempo interactivas. Es muy interesante porque permite añadir, texto, contenido multimedia y, como gran novedad, preguntas para repasar los conceptos que se reflejan en la línea de tiempo.



GENERADOR DE TARJETAS/ FLASHCARD

PARA EL PROFESORADO: la elaboración de tarjetas y flashcards puede ser muy útil epro dependerá en todo caso del nivel en el que impartimos docencia y las metodologías que utilicemos habitualmente. Dependerá en gran medida también de la creatividad que desarrollemos para elaborarlas y conectarlas con la programación. Si utilizamos la gamificación podemos utilizar estas para crear personajes, bonus, recompensas, penalizaciones.. etc. Si utilizamos el ABJ, podemos crear juegos serios sencillos para trabajar contenidos concretos que estemos trabajando. Y si estamos en infantil o primer ciclo de primaria podemos crear tarjetas para trabajar numeración, formas geométricas, colores, etc (necesario enviar un videotutorial de uso a las familias).

PARA EL ALUMNADO: podemos pedirles que elaboren tarjetas relacionadas con contenidos concretos que estamos trabajando (personajes históricos, formas, arte, etc) o darles rienda suelta a su imaginación para que creen sus propios personajes y juegos.

	<ul style="list-style-type: none"> ❑ GO CONQR: creación de <i>flashcards</i> o "fichas de memoria". Las fichas pueden incluir texto e imágenes y se almacenan en línea. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❑ CRAM: Página web especializada en la creación y uso de tarjetas didácticas. Para elaborar una colección solo hay que teclear el texto en las plantillas disponibles e incluir, si se desea, una imagen (propia o de la librería). También se puede añadir a la tarjeta una pista para ayudar al alumno a resolverla. Cuenta con una <i>app</i> para seguir practicando en iOS o Android. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❑ FLASH CARD MACHINE: servicio <i>online</i> de creación de tarjetas muy completas, con texto personalizable, enlaces e imágenes, que después pueden compartirse de forma pública o privada. Su librería incluye multitud de <i>flashcards</i> ya creadas. Tiene versión <i>app</i> en iOS y Android. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❑ HEARTHSTONE: Web generadora de cartas de personaje o rol. Se pueden adaptar a cualquier temática para crear Flash Card o diseñar juegos. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❑ MTG CARD SMITH: Web generadora de cartas de personaje o rol. Se pueden adaptar a cualquier temática para crear Flash Card o diseñar juegos. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❑ CLASH ROYALE CARD MAKER: Web generadora de cartas de personaje o rol. Se pueden adaptar a cualquier temática para crear Flash Card o diseñar juegos. 	

MAPAS MENTALES

PARA EL PROFESORADO: recurso muy potente para presentar contenidos de forma estructurada y clara. Puede servir a modo de resumen final, donde se organizan todos los conceptos trabajados. También podemos darle una función introductoria, un pequeño mapa mental donde vienen organizados, a grosso modo, los contenidos que vamos a trabajar y sobre los que vamos a profundizar en el transcurso de la UDI.

PARA EL ALUMNADO: los mapas mentales son un medio ideal para propiciar el trabajo de la comprensión síntesis y organización de información. Este debe llevar un trabajo previo manipulación y tratamiento de la misma. Podemos pedir al alumnado que elabore y nos envíe mapas mentales al finalizar cada tarea, tema, punto, etc.



- ❑ **GO CONQR:** es un entorno de estudio personalizado online gratuito que incluye herramientas de aprendizaje que te permiten crear, compartir y descubrir Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online y Tests.



- ❑ **MINDMEISTER:** sencilla aplicación web para construir y utilizar mapas conceptuales.



- ❑ **POPPLET:** aplicación en la nube que permite, de forma gráfica, estructurar y organizar tus ideas. Con Popplet dispones de la posibilidad de crear mapas mentales, conceptuales, tabloneros, murales, galerías, etc. ...



- ❑ **MINDOMO:** aplicación en la nube que permite ver, crear y compartir mapas mentales. Cualquier internauta puede acceder a la web y ver los diagramas creados por otros usuarios, para crear y compartir nuestros propios esquemas es necesario registrarse.



- ❑ **MINDMUP:** excelente herramienta que cuenta con todas las características necesarias para crear mapas mentales, siguiendo diferentes criterios.



- ❑ **COOGLE:** aplicación web gratuita de mapas mentales. Coggle produce documentos estructurados jerárquicamente, como un árbol ramificado.



APPS/ WEBS PARA EVALUAR

PARA EL PROFESORADO: no debemos considerar el examen como única herramienta de evaluación, pero es una herramienta más que nos puede servir para evaluar conocimientos (si las preguntas son sobre conceptos y datos literales) o procedimientos (si las preguntas requieren de algún tipo de análisis y evaluación competencial). Existen muchas herramientas online para evaluar, unas son más atractivas que otras por sus cualidades gamificadoras, aunque todas nos pueden ser de gran ayuda para evaluar desde casa. La elección de una u otra dependerá, entre

otras cosas, de nuestra forma previa de trabajar en el aula, aunque nunca es tarde para probar nuevos recursos.

PARA EL ALUMNADO: podemos proponerles que utilicen las herramientas propuestas y que elaboren sus propios exámenes y los compartan con sus compañeros y compañeras. Aparte de ser una actividad bastante motivadora para el alumnado, puede convertirse en una técnica de estudio bastante interesante.



- ❑ **GOOGLE FORM:** aplicación de google drive, en la cual podemos realizar formularios y encuestas para adquirir estadísticas sobre la opinión de un grupo de personas, siendo la más práctica herramienta para adquirir cualquier tipo de información.



EDpuzzle

- ❑ **EDPUZZLE:** herramienta online que te permite editar y modificar videos propios o de la Red para adaptarlos a las necesidades del aula, incluyendo preguntas y encuestas. Permite que cada alumno repita tantas veces como desee la lección y es un recurso visual y atractivo para el estudiante.



- ❑ **KAHOOT:** plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en app o versión web). Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.



- ❑ **QUIZZIZ:** aplicación para crear preguntas personalizadas de manera lúdica y divertida, similar al Kahoot, donde el docente genera las preguntas en la web y le proporciona al alumnado la página web y el código del cuestionario para responder desde un ordenador o dispositivo móvil.



- ❑ **QUIZZLET:** Herramienta de estudio individual o grupal que permite a los profesores crear conjuntos de tarjetas con los temas importantes de una clase o actividad, las cuales podrá compartir con los alumnos o bien, con otras personas.



- ❑ **CLASSMARKER:** Elaborador de pruebas para crear y distribuir exámenes y tests online hechos a medida en cualquier idioma. Permite crear preguntas y varias respuestas posibles para cada una, permitiendo a los alumnos rellenar el test para posterior evaluación.



- ❑ **SOCRATIVE:** es una herramienta que puede utilizarse para conocer la respuesta de los alumnos en tiempo real a través de ordenadores y dispositivos móviles. Puedes descargarte la aplicación para tu móvil o tablet o trabajar desde tu ordenador. ... Los alumnos también pueden comentar su experiencia a través del Exit Ticket.





- ❑ **TOOVARI:** Es un programa de refuerzo apoyo y mejora académica basado en un entorno virtual de aprendizaje, social, abierto y participativo, el cual se diferencia de otros ambientes por la incorporación de dinámicas de juegos – *Gamificación*, para conseguir una mayor motivación en alumnos, profesores y padres.



APPS/ WEBS/ SOFTWARES PARA EDITAR VÍDEOS

PARA EL PROFESORADO: las herramientas de vídeo nos pueden ser de gran ayuda para crear materiales de flipped classroom, es decir, para crear vídeos donde se presenten diferentes contenidos que estemos trabajando en la UDI y que el alumnado pueda ver tantas veces cómo, dónde y cuándo quiera.

PARA EL ALUMNADO: podemos pedir al alumnado que diseñe vídeos como productos finales de las tareas o UDIs. Pueden añadir fotos y vídeos (captados por ellos o cogidos de la RED), grabarse dibujando un visual, crear un vídeo utilizando tarjetas y dibujo en papel sobre una mesa...etc, a todo ellos se le puede insertar la voz en off para enriquecer el contenido y las explicaciones. Hay gran cantidad de opciones, sólo hay que navegar por Internet y ver ejemplos.



- ❑ **FILLMORA GO:** aplicación completa y fácil para editar vídeos. Gratuita para PC o dispositivo móvil. Es una de las herramientas más utilizada actualmente por el alumnado.



- ❑ **MOVIE MAKER:** software de edición de vídeo que actualmente es parte de la suite de software Windows Essentials.



- ❑ **MOVAMI:** suite de software para la edición de videos y fotografías. Tiene diferentes productos entre los que destaca Movavi video editor, Movavi video converter, Movavi screen capture y Movavi photo editor. Puedes adquirir los productos por separado o como un bundle de productos llamado Video suite.



- ❑ **POWER DIRECTOR:** Software y App de edición de video digital para crear películas y presentaciones de diapositivas de fotografías con una apariencia profesional que puede enviar a sus amigos por correo electrónico, grabar en un disco o cargar en Internet.



- ❑ **IMOVIE:** software y App de edición de video creado por Apple Inc. como parte de la suite de aplicaciones iLife para Macintosh, el cual permite a los usuarios editar sus propias películas de forma profesional.





- ❑ **KINEMASTER:** KineMaster App editora de vídeo gratuita muy completa, con muchas posibilidades de personalización, varias capas, filtros, retoque de brillo, contraste, saturación, transiciones, títulos, temas... que se puede manejar de una manera bastante sencilla y con buenos resultados.



- ❑ **WEVIDEO:** aplicación online que nos permite realizar ediciones de vídeos directamente desde un navegador, sin descargas, consumo de recursos ni renderizaciones en el ordenador, todo ello desde la nube y sin necesidad de un hardware potente.



SCREENCAST PIZARRAS DIGITALES/ GRABADORES DE PANTALLA

PARA EL PROFESORADO: las pizarras digitales grabables y los grabadores de pantalla son recursos con un potencial increíble en el Flipped Classroom y por ende en el teletrabajo. Nos permitirán grabar nuestras clases utilizando diferentes recursos (imágenes, vídeos, links...) y así explicar los contenidos con voz en off a la vez que escribimos sobre la pantalla. Son especialmente recomendables para cualquier área y temática. Los grabadores de pantalla serán de gran utilidad para explicar a nuestro alumnado el uso de cualquier herramienta digital que queremos que utilicen. Si bien, hay tantos videotutoriales compartidos en Youtube, que grabar un tutorial de algo que ya está hecho, puede ser una pérdida de tiempo, a no ser que queramos resaltar algún aspecto que no esté en ninguno de los tutoriales compartidos.



- ❑ **EXPLAIN EVERYTHING:** aplicación para iPad con un diseño muy intuitivo, que te permite grabar tu propio escritorio (screencasting) al tiempo que sirve de pizarra digital interactiva (whiteboard).



- ❑ **SHOW ME:** aplicación gratuita para iPad que te permite crear y compartir tus clases en modo video, en tiempo real, siempre sobre una pizarra digital, permitiendo grabar dibujos, gráficos, así como el audio de lo que explicas en tus clases.



- ❑ **SCREENCASTIFY:** extensión de Chrome que nos permite grabar en vídeo la actividad que estemos llevando a cabo en la pantalla de nuestro ordenador.



- ❑ **SCREENCAST O MATIC:** es una aplicación para realizar screencast (grabación de lo que ocurre en la pantalla del ordenador). La aplicación es ideal para hacer vídeos cortos y es posible trabajar sin necesidad de instalar nada en el ordenador ya que se puede acceder a ésta usando el



navegador web. Es posible ejecutar la aplicación desde cualquier sistema operativo compatible con Java

CHROMA

PARA EL PROFESORADO: **chroma** es un recurso muy rico ya que, poniendo una tela de color detrás nuestra, nos permite incluir la imagen o vídeo que queramos a la vez que estamos explicando algún contenido concreto. Así, si estoy explicando las pirámides de Egipto, puedo poner de fondo de pantalla una imagen vídeo de las pirámides. La aplicación Touchcast, además, permite añadir todo tipo de elementos, pero hay que tenerlos preparados con antelación y que la persona encargada de grabar tenga una competencia digital media. Tiene un gran potencial técnico y motivador, pero no todo el mundo cuenta con los recursos necesarios para grabar con chroma y además, grabar un buen vídeo lleva un tiempo de preparación más elevado que otros recursos. Es muy interesante utilizar este recurso con el alumnado, pero, desde el teletrabajo, es una opción que a priori está descartada.



- ❑ **CHROMAVID:** herramienta que nos permitirá crear el efecto de croma con solo utilizar nuestro dispositivo Android. Para ello, debemos buscar un fondo con un color adecuado y situar sobre la escena aquellos personajes o elementos con los que deseamos buscar el efecto. Una de las ventajas principales que encontramos en Chromavid es que la utilidad nos permite seleccionar un color de croma entre cuatro disponibles.



- ❑ **TOUCHCASTS:** aplicación para iPad que permite crear presentaciones interactivas mezclando vídeo con contenido web. La aplicación permite grabar un vídeo, y añadir en él elementos tales como páginas web, mapas, fotos, secuencias de Twitter, encuestas, concursos y mucho más.



ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE

PARA EL PROFESORADO: puede ser una buena idea que, en cada UDI se cree un PLE con enlaces para investigar, ampliar, desarrollar tareas. Aunque este puede ser contraproducente si lo miramos desde el punto de vista de la búsqueda, contraste y curación de información. Si damos los enlaces a priori, el alumnado va a estar muy condicionado a la hora de desarrollar procesos investigativos.

PARA EL ALUMNADO: según la reflexión anterior, se puede proponer que el alumnado cure contenidos y que, de forma colaborativa, vayan elaborando un PLE con los enlaces más interesantes para desarrollar las tareas propuestas de la mejor manera posible.



- ❑ **SYMBALOO:** Aplicación o plataforma gratuita basada en la nube que permite a los usuarios organizar y categorizar enlaces web en forma de botones de opción. Útil para organizar temas y enlaces que pueden ser compartidos con otros usuarios, haciéndolas públicas y permitiendo enviarlas. Ideal para crear tu PLE.



PARA CREAR AUDIO - PODCAST

PARA EL PROFESORADO; como he comentado en el tema anterior, es un buen momento para darnos cuenta de que todas las tareas que realicemos no sean escritas. Podemos utilizar los podcast para contar un cuento, recitar, dar un argumento o dar una opinión sobre algo, hacer una exposición sobre algún tema concreto, explicar un contenido, contar una experiencia, crear un cuento encadenado, hacer un booktrailer, hacer un juego de rol representar a un personaje histórico, un PARA CREAR AUDIO - PODCAST programa de radio... y todo aquello que nuestra imaginación de cabida.

PARA EL ALUMNADO: una grabadora de voz de un móvil es un elemento que está al alcance de todo el alumnado a nivel físico y técnico, además, seguro que es más motivador que las fichas tradicionales en papel. Utilicemos este recurso para las tareas y actividades propicias para desarrollar por este canal. Estarán deseando grabarse y escucharse.



- ❑ **GRABADORA DEL MÓVIL:** Todos los dispositivos móviles llevan instalada por defecto una aplicación para grabar la voz. También podemos descargar del App Store o Play Store nuevas aplicaciones para tal fin.



- ❑ **AUDACITY:** Software editor de audio gratuito. Puedes grabar sonidos, reproducir sonidos, importar y exportar archivos WAV, AIFF, y MP3, y más. Utilízalo para editar tus sonidos usando Cortar, Copiar y Pegar (con ilimitados Deshacer), mezclar pistas, o aplicar efectos a tus grabaciones.



- ❑ **SPEAKER STUDIO:** Herramienta que sirve para crear y escuchar estos podcast, a través de su aplicación gratuita, disponible tanto para móvil, escritorio y web. Ideal para crear programas de radio.



- ❑ **SOUNDCLOUD:** Es una red social, en la cual se les proporcionan canales para la distribución de música, grabaciones y podcast. Puede servir a forma de nube donde guardar todos nuestros audios y podcast para compartir con el alumnado.



- ❑ **IVOOX:** espacio en el que podemos publicar, escuchar, compartir y descargar audios. También es una comunidad de oyentes en la que se pueden recomendar o descubrir nuevos programas, audios o podcasts. Interesante [uso en el aula](#).



HERRAMIENTAS PARA CREAR CÓMICOS

PARA EL PROFESORADO: los cómic son un recurso atractivo para hacer las actividades más motivadoras para el alumnado. Podemos crear algún cómic introductorio motivador donde presentemos los contenidos que vamos a trabajar, también podemos diseñar algún otro para trabajar algún contenido de nuestra UDI (algún contenido gramatical, personajes o sucesos históricos, proponer un problema o un reto..).

PARA EL ALUMNADO: existe la opción de plantear la creación de un cómic como fin o como medio. El cómic como fin, si la finalidad de la actividad es trabajar el texto cómic, en este caso dejaríamos volar la creatividad del alumnado. El texto como medio, si utilizamos el texto para trabajar otro contenido, por ejemplo: un cómic sobre la Edad Media, un cómic sobre el reciclaje, sobre la alimentación sana..etc.



- ❑ **PIXTON:** Pixton Comics es una herramienta web 2.0 utilizada para elaborar cómics, a través de la creatividad y desarrollo de la capacidad lingüística y comprensión lectora. Está en formato Web y App.



- ❑ **STORYBIRD:** Además de crear historias, Storybird funciona como una red social de cuentos donde puedes seguir a otros usuarios y leer sus historias ilustradas. La aplicación te permite crear una lista con seguidores, hacerles comentarios o ponerles simplemente si te gusta.



- ❑ **STRIPGENERATOR:** herramienta gratuita online que permite crear sencillos cómics sin la necesidad de saber dibujar o tener un amplio conocimiento informático. ... La herramienta dispone de una amplia variedad de personajes, objetos y globos de texto que permiten personalizar la historia.



APPS Y WEBS PARA HACER VÍDEOS Y ANIMACIONES

PARA EL PROFESORADO: podemos utilizar estas aplicaciones para hacer más motivado y atractivo el proceso de enseñanza aprendizaje. Vídeos motivadores para iniciar las UDIs, un personaje fantástico o medieval que les envía un mensaje o un reto, un personaje histórico que les da indicaciones de qué cómo desarrollar el trabajo de la UDI, etc.

PARA EL ALUMNADO: estas aplicaciones se pueden utilizar igualmente para que el profesorado diseñe productos relacionados con los contenidos que se estén trabajando. Por ejemplo: personajes históricos que hablan sobre ellos, doblajes a películas incluyendo los contenidos de la unidad, monumentos y obras artísticas que hablan, personajes fantásticos que envían mensajes, historias creadas por el alumnado... hay un enorme número de opciones detrás de estas aplicaciones, sólo hay que tener un poco de creatividad y fomentar que el alumnado la tenga.



- ❑ **APLICACIONES DE MÁSCARAS:** existe un gran número de aplicaciones para poner efectos y máscaras y que permiten grabarse. Pueden ser de gran utilidad para crear vídeos motivadores o que el alumnado se grabe hablando para elaborar algún producto. Basta con poner máscaras en el App/ Play Store. En el link vienen las mejores apps de efectos en la cara.



- ❑ **IFUNFACE:** Software y aplicación que nos permite animar cabezas de animales o personas para hacer un vídeo divertido y compartirlo.



- ❑ **PLOTAGON:** programa gratuito para crear de manera sencilla tus propias películas en 3D. Solo hay que escribir el guión, elegir avatares y escenarios, y las historias que has creado se convertirán en un filme sin necesidad de viajar a Hollywood. ... Par aempezar a utilizar Plotagon solo hay que descargarlo desde su Web o App



- ❑ **FACERIG:** Software y App que representa en un modelo de personaje tridimensional las expresiones faciales y movimientos del usuario por medio de un dispositivo de captura de vídeo. Permite al usuario hacer uso de avatares animados.



- ❑ **CHATTERPIX - CHATTERPIX KID:** aplicación disponible en la App Store y Play Store que nos permite poner voz y diferentes efectos a las imágenes. Desde una fotografía te permite introducir una pequeña abertura para simular que está hablando y grabar tu voz en ella. Así al pulsar sobre la imagen estará contará lo mismo que tú has grabado.



- ❑ **POW TOON:** plataforma online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video. El programa, con una interfaz en inglés fácil e intuitiva, cuenta con todas las herramientas necesarias para comenzar a crear presentaciones y vídeos animados explicativos .



- ❑ **TOONTASTIC:** aplicación para que los niños puedan dibujar, animar y narrar sus historia. Sencilla de usar. Ofrece una gran cantidad de personajes y decorados para contar las historias. Además, cuenta con un editor para dibujar nuestros propios personajes o personalizar los existentes. Permite usar la cámara para añadir nuestras fotos.



- ❑ **MADLIPZ:** aplicación donde se nos pone fragmentos de películas y series sin la voz de los actores. Ahí es donde entra nuestro ingenio, ya que tendremos que poner voz a estos personajes para crear escenas divertidas. El funcionamiento de esta aplicación es muy simple.





- ❑ **STOP MOTION STUDIO:** La técnica Stop Motion consiste en realizar películas simulando objetos en movimiento mediante una serie de imágenes fijas. Esta App gratuita nos permite crear películas Stop Motion de forma sencilla con el dispositivo móvil.



GENERADORES DE NUBES DE PALABRAS

PROFESORADO: Puedes utilizar las nubes de palabras para hacer una representación visual de las palabras más representativas de los contenidos que estemos trabajando: ortografía, gramática, personajes, símbolos, sucesos, momentos de la historia... Puedes resaltar el aspecto lúdico del aprendizaje con actividades que consistan en encontrar palabras escondidas o erróneas.

ALUMNADO: pídele que elaboren sus propias nubes de palabras al terminar un tema/ UDI donde recojan palabras clave relacionadas con los contenidos trabajados. Por ejemplo: haz una nube de sustantivos, de personajes históricos, de animales vertebrados, de plantas, de palabras relacionadas con una región o país.. etc.



- ❑ **WORD ART:** Web que permite hacer nubes de etiquetas o mosaicos de palabras son un recurso que sirve para presentar una serie de palabras o etiquetas de forma gráfica con distintos colores y tamaños en función de la relevancia de una palabra.



- ❑ **NUBES DE PALABRAS:** Web que permite hacer nubes de etiquetas o mosaicos de palabras son un recurso que sirve para presentar una serie de palabras o etiquetas de forma gráfica con distintos colores y tamaños en función de la relevancia de una palabra.



6. ENLACES A WEBS, APPS Y CANALES DE YOUTUBE CON VÍDEOS DE FLIPPED CLASSROOM Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

En la Red virtual podemos encontrar una cantidad de recursos impresionante. Son muchos los docentes que comparten su trabajo y muchos los Blogs, Webs, canales de Youtube que nos pueden ser de ayuda. Para encontrar otros recursos que se amolden a nuestras necesidades concretas no hay que hacer más que preguntarle Google, Pinterest o a nuestras asistentes virtuales favoritas (Siri y Alexa) . Los buscadores nos proporcionarán miles de recursos y enlaces que se podrán adecuar a nuestra área, etapa, nivel de competencia digital, y situación particular.

A continuación se incluyen algunos enlaces y recursos sobre los que me he apoyado en mi labor docente para enriquecerme y aprender a "hacer diferente".

<h2 style="margin: 0;">RECURSO - ENLACE</h2> <p style="margin: 0;">(Clickea en Enter para acceder a los recursos)</p>	
<p>CURSOS TELEFORMACIÓN DE LA JUNTA DE ANDALUCÍA ABIERTOS: enlace que lleva a cursos abiertos de la Junta de Andalucía en los que podremos encontrar gran cantidad de material para afrontar el teletrabajo tanto a nivel metodológico como técnico.</p>	
<p>PORTAL E-APRENDIZAJE - REA: recursos educativos en abierto de la junta de Andalucía. Podemos encontrar recursos y servicios digitales, recursos formativos, recursos para la innovación y recomendaciones para familias y profesorado.</p>	
<p>CURSOS TELEFORMACIÓN DEL MINISTERIO ABIERTOS: enlace que lleva a cursos abiertos de INTEF en los que podremos encontrar gran cantidad de material para afrontar el teletrabajo tanto a nivel metodológico como técnico.</p>	
<p>REA INTEF: en este enlace encontraremos los recursos educativos abiertos del Ministerio de Educación. Exelearning, bancos de imágenes - audios y vídeos, Procomún, Proyecto EDIA, La Aventura de Aprender, Experiencias Educativas Inspiradoras, Recursos para el Aprendizaje en Línea y Educación Digital de Calidad.</p>	
<p>PADLET MATERIAL COMPETENCIAS CLAVE: padlet con recursos sobre Competencias Clave. Diferentes infografías y materiales que nos pueden ser de gran ayuda a nivel metodológico y de programación: adjunta infografías y recursos para diseñar una UDI, tipología de tareas, modelos de enseñanza, metodologías, recursos digitales, etc.</p>	
<p>PADLET MATERIAL APRENDIZAJE COOPERATIVO: padlet con recursos sobre Aprendizaje Cooperativo Diferentes infografías y material bibliográfico que nos pueden ser de gran ayuda para implementar el aprendizaje cooperativo en nuestra aula física o virtual.</p>	
<p>ACTILUDIS: Blog de Material Educativo Gratuito y Sin Ánimo de Lucro, para el uso del alumnado, profesorado y tutores, de Infantil, EP, y ESO. Actividades imprimibles y cuya base es el juego como elemento motivador del aprendizaje. Licencia Creative Commons.</p>	
<p>ORIENTACIÓN ANDÚJAR: recursos y materiales accesibles y gratuitos de educación y orientación. Fichas imprimibles sobre lectoescritura, grafomotricidad, competencia matemática, operaciones básicas, atención, etc.</p>	
<p>CANAL YOUTUBE AARON ASENCIO: canal de Youtube del maestro Aarón Asencio. En él encontraremos gran cantidad de videotutoriales de uso de aplicaciones digitales, como también vídeos de Flipped Classroom de contenidos de lengua y matemáticas (sobre todo) destinados al tercer ciclo de educación primaria.</p>	
<p>TODO PARA DOCENTES: WEB para docentes de Aaron Asencio donde encontraremos recursos sobre diferente metodologías que podemos utilizar con nuestro alumnado así como enlaces a proyectos, herramientas, tutoriales, imágenes y recursos para el Flipped Classroom.</p>	
<p>LECCIONES DE HISTORIA: Web de Rosa Liarte con videotutoriales de aplicaciones TIC y ejemplos de proyectos de Ciencias Sociales que ha llevado a cabo en su aula. Los proyectos son para Ciencias Sociales, pero son totalmente adaptables a otras etapas.</p>	
<p>CANAL YOUTUBE ROSA LIARTE: Canal de Youtube donde encontraremos gran cantidad de videotutoriales de recursos digitales y de vídeos de Flipped Classroom, ambos para llevar a cabo la metodología FLipped Classroom con nuestro alumnado,</p>	

<p>CANAL YOUTUBE DE THE FLIPPED PRIMARY: canal de Youtube creado por Miguel Ángel Azorín para la App Flipped Primary. En este canal podremos encontrar diferentes vídeos sobre educación así como vídeos de Flipped Primary para educación primaria.</p>	
<p>APP THE FLIPPED PRIMARY: App basada en la metodología Flipped Classroom, destinada a todas las áreas de Primaria para visualizar y trabajar a través de vídeos explicativos. Hay unos dos mil vídeos educativos para las asignaturas de Primaria: Inglés, Educación Física, Lengua, Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Música y Religión, desde 1º de Primaria hasta 6º de Primaria.</p>	
<p>WIXSITE PROYECTOS DE EDUCACIÓN FÍSICA: Wix creada por Miguel Ángel Azorín con proyectos de educación física para 3º, 4º y 5º de primaria.</p>	
<p>BLOGS DE MANOLI FERNÁNDEZ: diferentes blogs para el trabajo de la lengua castellana y literatura en ESO. Material e ideas totalmente transferibles a otras etapas educativas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El primer enlace corresponde a un blog educativo de aula. 2. En el segundo Blog recoge diferentes proyectos que ha desarrollado en el aula. 3. El tercero de los enlaces corresponde a un modelo de Blog con el fin de que el alumnado coja ideas para crear el suyo propio. 	  
<p>MATHS 4 EVERYTHING: web creada por Pedro A. Martínez Ortiz que persigue, por un lado, la divulgación matemática y , por otro, crear un compendio de materiales didácticos para compartir y promover su aplicación en el aula.</p>	
<p>CANAL @IMGENDE: canal de Youtube creado por Ingrid Mosquera donde podemos encontrar charlas educativas con docentes sobre metodologías y recursos que pueden ser de gran ayuda para afrontar el teletrabajo, así como vídeo y tutoriales con herramientas digitales.</p>	
<p>CANAL DE YOUTUBE DE RAÚL DIEGO: canal de youtube donde podremos encontrar una cantidad ingente de videotutoriales de recursos digitales que nos pueden ser de gran ayuda para el teletrabajo.</p>	
<p>CANAL DE YOUTUBE DE LUIS ALFONSO SALVATELLA: canal de youtube de Educación Infantil donde podemos coger multitud de ideas para desarrollar el teletrabajo en esta etapa educativa.</p>	
<p>AYUDA PARA MAESTROS: Web de Manu Velasco donde podremos encontrar recomendaciones, recursos educativos, juegos, manualidades, apps educativas, etc. Web destinada al profesorado de infantil y primaria.</p>	
<p>AGORABIERTA: Web creada por Clara Cordero donde podremos encontrar gran cantidad de recursos, recomendaciones y tutoriales de recursos digitales para desarrollar la gamificación y el Escape Room/ Break Out Edu.</p>	
<p>EDUCACIÓN 3.0: revista digital líder en innovación educativa, nuevas tecnologías y metodologías, innovación docente y recursos para infantil, primaria y secundaria. Metodologías activas (Trabajo por proyectos, gamificación, clases invertidas), soluciones TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje (aplicaciones, plataformas, juegos), educación emocional (neurociencia, inteligencias múltiples, pedagogías alternativas), pensamiento computacional (robótica, programación, realidad aumentada...), así como las últimas tendencias en innovación educativa son algunos de los contenidos que os ofrecemos a través de los siguientes canales:</p>	

7. AGRADECIMIENTOS.

A todas aquellas personas del #claustrvirtual sin las que no hubiera sido posible llegar a estas conclusiones y elaborar este documento. Por servir de inspiración continua y por trabajar incansablemente en asesorar, construir y compartir con la comunidad educativa, y a otras que no aparecen pero que también están:

**Equipo de Formación del CEP
de Almería**

Ana Belén García
Vera

Rosa Liarte

Maestro Aaron Asencio

Paloma Moruno Torres

Azahara TIC

Miguel Ángel Azorín -
Flipped Primary

Manuela Fernández

*Luis Alfonso
Salvatella*

Manu Velasco

RAÚL DIEGO

Ingrid Mosquera

Equipo de Educación
3.0.

Clara Cordero

Leónidas Arjona

Beatriz Cerdán

Jesús Martín Cardoso

INTEF

Junta de Andalucía

**A TÍ... POR LLEGAR HASTA AQUÍ
Y CREER EN EL CAMBIO...**