Vélez Rubio

I.E.S. Velad al Hamar

Junta de Andalucía

Consejería de Educación y Deporte

MANUAL DE DESTREZAS DIGITALES PARA ALUMNADO, FAMILIAS Y PROFESORADO

#TDE

ÍNDICE

Introducción y justificación. Pág. 2

1. PASEN. Pág.3
2. SÉNECA. Pág. 4.
3. Uso seguro de las tecnologías de la información y la comunicación. Pág. 5
4. MOODLE. Pág. 6.
5. GSuite for Education. Pág 7.
6. Procesadores de texto. Pág. 9.
7. Hojas de cálculo. Pág. 10.
8. Videoconferencias. Pág. 11.
9. Navegación por internet. Pág. 11.
10. Herramientas digitales para la creación y presentación de contenidos. Pág. 12.
11. Instrumentos digitales para la evaluación de alumnado. Pág. 13.

Introducción y justificación.

El concepto de **Transformación Digital Educativa (TDE)** incluye el conjunto de actuaciones orientadas a la mejora y modernización de los procesos, los procedimientos, los hábitos y los comportamientos de las organizaciones educativas y de las personas que, haciendo uso de las tecnologías digitales, mejoren su capacidad de hacer frente a los retos de la sociedad actual. Todo ello redundará en la mejora de un aprendizaje competencial, en la mejora de la experiencia, de los resultados de aprendizaje y en un refuerzo de la equidad, a cuyo servicio se supedita dicha transformación, encuadrada dentro de los Marcos Europeos de Referencia relativos a la competencia digital (DigCompOrg, DigCompEdu y DigComp) elaborados por el Joint Research Centre (JRC).

Esta transformación digital engloba tres ámbitos de actuación:

1. Organización y gestión de los centros docentes.
2. Procesos de enseñanza-aprendizaje.
3. Información y comunicación, tanto interna como externa.

La TDE se puso en marcha en el curso 2020/21 con carácter universal en todos los centros docentes que impartan enseñanzas no universitarias. El Programa para la Innovación P1 del ámbito digital (#PRODIG) concluyó por tanto en el curso 2019/20. Asimismo, la convocatoria de Proyectos de centros TIC y el Plan Escuela TIC 2.0 quedan englobados en el proceso de Transformación Digital Educativa.

Los objetivos que plantea el TDE son:

- Gestionar los espacios de aprendizaje virtuales para aprovechar y optimizar el uso de las tecnologías de aprendizaje digital.
- Gestionar los horarios para que se propicie la implementación de metodologías activas e integradoras.
- Incluir en el Proyecto Educativo las actuaciones relacionadas con el desarrollo de la Competencia Digital del profesorado y del alumnado.
- Gestionar eficazmente los recursos TAC existentes en el Centro (optimización uso, protocolos, mantenimiento y gestión de incidencias, creación de cuentas de correo).
- Fomentar la formación específica del profesorado relacionada con el desarrollo de la Competencia Digital propia y del alumnado.
- Plan de formación para el desarrollo de la competencia digital en el centro.
- Diseño y funcionamiento del Equipo de coordinación y uso de las herramientas de gestión que ofrece la Consejería de Educación y Deporte.

Atendiendo a estos objetivos, sobre todo el tercero de ellos, la coordinación TDE del IES Velad Al Hamar ha planteado en el Plan de Actuación del presente curso este manual dirigido a toda la comunidad educativa a fin de desarrollar las competencias digitales y que sirva de referencias para tod@s aquellos que lo demanden en un momento dado. Este documento pretende ser dinámico, por ello su edición será compartida con los profesores a través Google Drive, y se atenderán las demandas de todos los sectores implicados en todo momento y se evaluará su validez e impacto al final de cada curso para reorientar su contenido y sus vías de difusión.
Su elaboración también se enmarca en las propuestas de mejora realizadas por el Departamento de Feie (Formación, Evaluación e Innovación Educativa).

1. PASEN

¿Qué son Pasen e iPasen?
PASEN es el módulo de Séneca que permite la comunicación entre los centros educativos y las familias, tutores legales y alumnado, ofreciendo una serie de funcionalidades como son la consulta de:

- Datos del centro educativo
- Horario escolar
- Calendario escolar
- Faltas de asistencia
- Calificaciones
- Actividades evaluables
- Observaciones
- Tablón de anuncios
- Agenda personal
- Mensajería interna
- Recepción de avisos por notificaciones.

- Lista de reproducción sobre IPasen
- Nueva versión de Ipasen
- Tutorial IPasen
- Autologin o registro en IPasen
- Restablecer contraseña en IPasen
- Cómo justificar faltas de asistencia en IPasen

- Enviar comunicaciones

IPASEN para dispositivos móviles

- Primer acceso.
- Recuperar acceso
- Puntos de recogida de documentos (boletines, informes, etc.)

2. **Séneca.**

Es una herramienta de gestión de datos, diseñada por la Consejería de Educación y Ciencia (C.E.C.), para los centros de enseñanza. Se trata de una nueva aplicación, incorporada al mejor entorno de comunicación, Internet, que recoge todas las sugerencias aportadas por los Centros Educativos de Andalucía.

Esta adaptación a la red y su estudiado método de funcionamiento, hacen de ella, la herramienta de trabajo más eficiente. Posibilita, entre otras tareas, aliviar la sobrecarga en las peticiones de información y facilitar la cumplimentación y envío de documentos. Ofrece la posibilidad de acceder de forma rápida y certera, a cualquier dato interno, que deseemos consultar.

Séneca está adecuado a las necesidades de gestión documental, específicas de cada tipo de centro, ya sea de primaria, secundaria o centros de enseñanza de régimen especial. Incluye entre sus cometidos, facilitar la gestión de: Preinscripción, matriculación y tramitación de expedientes.

Además, la aplicación de este sistema permitirá, en una segunda fase, ofrecer a los ciudadanos los servicios característicos de la administración electrónica. Ello implica facilitar toda la información en tiempo real relativa al funcionamiento del Centro: solicitudes de preinscripción recibidas, inscripciones o matrículas realizadas, grupos y optativas impartidas en el centro, resultados de las evaluaciones, expedientes académicos del alumnado…(Manual abreviado de Séneca)

- Comunicaciones en Séneca
- Autorización de actividades en Séneca
- Séneca para Equipos Directivos
- Admisión/Matriculación
- Programar en Séneca
- Cómo ponderar criterios de evaluación en Séneca (lista de reproducción actualizada a este curso)
- Elaboración de UDIS en Séneca

- Cuaderno de Séneca
- iSéneca

3. **Uso seguro de las tecnologías de la información y la comunicación:**

Internet y las nuevas tecnologías, protagonistas del nuevo modelo de sociedad digital, ocupan un lugar cada vez más destacado en nuestra vida y en nuestro trabajo. Son muchas las ventajas y beneficios que se derivan de su utilización.

Internet nos abre una ventana al mundo, nos permite acceder a una gran cantidad de información de todo tipo de temas, intercambiar experiencias, ideas y opiniones, realizar trámites y gestiones con empresas y Administraciones Públicas, etc.
Y todo ello, a cualquier hora del día y desde cualquier lugar del mundo.

Sin embargo, como cualquier otra herramienta hay que saber utilizarla bien para poder evitar posibles riesgos y disfrutar de todas estas ventajas con seguridad y garantía. En este sentido, la Junta de Andalucía, a través de la Consejería de Economía, Innovación, Ciencia y Empleo, ha emprendido diferentes iniciativas encaminadas a fomentar el uso seguro y responsable de las TIC entre la ciudadanía, las empresas y la propia Administración.

La seguridad de los sistemas, redes e infraestructuras sobre los que se sustentan los servicios públicos de la Comunidad es una de las principales líneas de actuación que mantiene activa la Junta de Andalucía en este ámbito.
Esta estrategia en materia de seguridad TIC está definida en el **Plan Director de Seguridad de los Sistemas de Información y Telecomunicaciones de la Junta de Andalucía,** aprobado en noviembre de 2010 por acuerdo de Consejo de Gobierno, donde se planifican un conjunto de actuaciones encaminadas a cumplir con el objetivo de garantizar la seguridad y la fiabilidad de los servicios públicos
que permiten la interrelación de administraciones, ciudadanía y empresas en nuestra Comunidad Autónoma.
Extraído de #sueltateenInternet CONÉCTATE CON SEGURIDAD

- Uso seguro de las TIC
- 10 CONSEJOS PARA MANTENER LA SEGURIDAD EN INTERNET
- Recomendaciones para el uso seguro de internet y las redes sociales
- Limitar el acceso a contenidos de internet y el tiempo de uso
- Descubre cómo navegar por Internet de forma segura

- Cómo crear una contraseña segura
- Contraseñas segura

4. **Moodle:**

La Consejería de Educación y Deporte pone a disposición de todos los centros educativos sostenidos con fondos públicos un espacio en la plataforma Moodle Centros, alojada y atendida de forma centralizada desde los Servicios Centrales.

Moodle Centros es una herramienta de gestión de aprendizaje (LMS), de Software Libre y gratuito, que está concebida para ayudar al profesorado a crear comunidades de aprendizaje en línea, facilitando la gestión de contenidos, la comunicación y la evaluación. Su diseño está inspirado en el constructivismo y en el aprendizaje cooperativo.

Cada centro está incluido en una categoría sobre la que tiene los permisos de gestión y administración.
Cada curso escolar se realiza una instalación limpia, no se conservan datos de Moodle Centro del curso anterior, por tanto, cada docente debe realizar copias de seguridad de sus cursos al finalizar el año escolar para poder restaurarlos en la plataforma al curso siguiente.

Activar Moodle Centros 21-22

Para que la plataforma esté disponible para docentes y alumnado el Equipo Directivo debe activar previamente su espacio Moodle. Para ello:

1. Un miembro del equipo directivo del centro accede a Moodle Centros con sus credenciales IdEA.
2. Pulsa en la opción Solicitar espacio Moodle.

Usuarios

La plataforma está sincronizada con Séneca, por tanto no hay que dar de alta manualmente a los usuarios.
Profesorado: pueden acceder con su usuario y contraseña IdEA (Séneca). Los miembros del equipo directivo tendrán rol Gestor dentro de la categoría del centro.
Alumnado: acceden con sus credenciales PASEN.
Aulas/cursos
Se crean por defecto dos cursos para la gestión de los usuarios:

- Sala de profesorado del centro (docentes)
- Punto de encuentro del centro (docentes y alumnado)

Ante la gran cantidad de enseñanzas, será el profesorado el que decida qué aulas/cursos quiere crear a través del módulo "Gestión de Aulas". Las aulas se crean sin contenido, será el docente el que tenga que crear los contenidos o migrar una copia de un curso ya existente (siempre sin usuarios). Un usuario con rol Gestor puede crear nuevos cursos y categorías no asociados a materias Séneca.

- Plataforma Moodle Educación Andalucía - Primeros pasos - Acceso, interfaz y cambio iniciales
- Moodle Centros.
- Plataforma Moodle Educación Andalucía - Primeros pasos - Acceso, interfaz y cambio iniciales
- Moodle para alumnos
- Moodle para alumnos y familias

5. **GSuite for Education:**

Google Suite para educación (GSuite for Education) es un servicio de Google para instituciones educativas que permite que sus usuarios cuenten con una dirección de correo electrónico y un conjunto de servicios digitales asociados a ella.

La Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía, en virtud de un convenio de colaboración, gestiona estas cuentas, bajo el dominio @g.educaand.es con un funcionamiento similar a las @gmail.com, si bien sus servicios están adaptados a las necesidades de un entorno educativo. Nos extenderemos en este servicio, ya que es el que usamos en el IES Velad Al Hamar.

- G Suite para EducaAnd

¿Qué servicios están disponibles en la plataforma Gsuite?

- **Gmail:** servicio web de correo electrónico. Una vez inicias sesión en Gmail ya tienes acceso a todos los servicios de GSuite.
    - Curso de Gmail en Español 2021

- **Classroom:** servicio web con el que los Usuarios Finales pueden crear grupos de clase y participar en ellos. Esta herramienta segura y fácil de usar ayuda a los

educadores a gestionar, evaluar y mejorar la experiencia didáctica de los alumnos y familias.

  - Tutorial de Google Classroom para alumnos y familias
  - Tutorial classroom para profesores

- **Google Calendar:** servicio web con el que se pueden gestionar calendarios. Google Calendar es una agenda y calendario electrónico desarrollado por Google. Permite sincronizarlo con los contactos de Gmail de manera que podamos invitarlos y compartir eventos.
  Tutorial Google Calendar
  Cómo crear videollamadas desde Google Calendar

- **Documentos de Google, Hojas de cálculo de Google, Presentaciones de Google y Formularios de Google:** son servicios web que se pueden utilizar para crear, editar, compartir, dibujar, exportar e insertar contenido en documentos, hojas de cálculo, presentaciones y formularios, así como para colaborar en ellos.

  - CÓMO CREAR DOCUMENTOS, HOJAS DE CÁLCULO, PRESENTACIONES, FORMULARIOS... LO MÁS RÁPIDO POSIBLE
  - Tutorial Google Docs (muy completo)
  - Hojas de cálculo de Google
  - Presentaciones de Google

- **Google Drive:** proporciona herramientas web pensadas para que los usuarios almacenen, transfieran y compartan archivos, y también permite ver vídeos.
  - Tutorial Google Drive

- **Google Hangouts, Google Chat y Google Meet:** servicios web que permiten la comunicación en tiempo real entre Usuarios Finales.
  - GOOGLE MEET 2021 [Tutorial GRATIS con Certificado e Insignia para profesores]
  - Tutorial de Meet para alumnos

- **Google Jamboard:** servicio web que los usuarios pueden utilizar para crear, editar, compartir, dibujar, exportar e insertar contenido en documentos, así como para colaborar en ellos.
    - Curso de Jamboard para profes

- **Google Keep:** servicio web que los Usuarios Finales pueden utilizar para crear, modificar y compartir notas, listas y dibujos, así como para colaborar en ellos.
    - Tableros colaborativos con Google Keep

- **Google Sites:** permite a los Usuarios Finales crear sitios web en el dominio de G Suite.
    - CÓMO CREAR UNA PÁGINA WEB GRATIS Y RÁPIDO (José David) con Google Sites

6. Procesadores de texto.

El procesador es una aplicación informática para la creación, edición, modificación y procesamiento de documentos de texto con formato (tal como el tipo y tamaño de la tipografía, adición de gráficos, etc), a diferencia de los editores de texto, que manejan solo texto simple.

Los procesadores de textos son una clase de software con múltiples funcionalidades para la redacción, con diferentes tipografías, tamaños de letras o caracteres, colores, tipos de párrafos, efectos artísticos etc.

Los procesadores de textos brindan una amplia gama de funcionalidades, ya sean tipográficas, semánticas, organizativas y estéticas; estas con variantes según el programa informático de que se disponga.
Como ocurre con la mayoría de las herramientas informáticas, los trabajos realizados en un procesador de textos pueden ser guardados en forma de archivos, usualmente llamados documentos, así como impresos a través de diferentes medios.

Los procesadores de texto también incorporan correctores de ortografía y gramática, así como diccionarios multilingües y de sinónimos o tesauros, que facilitan en gran medida la labor de redacción.

Las funciones que un procesador de palabras ofrece son:

- Facilidad para escribir texto.
- Agregar, borrar o mover palabras, oraciones o secciones completas de texto.
- Corrección de errores.
- Cambio del aspecto del texto.
- Impresión del contenido.
- Capacidad de almacenamiento permanente de información.

La mayoría de los procesadores de texto más utilizados en la actualidad se basan en el concepto WYSIWYG (del inglés What You See Is What You Get, que significa 'lo que ves es lo que tienes'), en el que el aspecto final del documento es el que el usuario ve mientras lo edita. Algunos procesadores de texto bastante reconocidos que pertenecen a esta categoría son Apache OpenOffice Writer, LibreOffice Writer, Microsoft Word, AbiWord, KWord. (Fuente, Wikipedia)

- Word para principiantes
- Manuales y tutoriales gratis de OpenOffice y LibreOffice

Los procesadores de texto online son cada vez más utilizados por sus enormes ventajas a la hora de trabajar y guardar el trabajo realizado. Puedes comprobarlo en el punto 5. GSuite for Education en el apartado dedicado a Google Docs.

7. Hojas de cáculo

Una hoja de cálculo es un tipo de documento que permite manipular datos numéricos y alfanuméricos dispuestos en forma de tablas compuestas por celdas, las cuales se suelen organizar en una matriz de filas y columnas.

La celda es la unidad básica de información en la hoja de cálculo, donde se insertan los valores y las fórmulas que realizan los cálculos. Habitualmente es posible realizar cálculos complejos con fórmulas y/o funciones y dibujar diferentes tipos de gráficas. Algunos ejemplos de hojas de cálculo son (fuente Wikipedia):

- Apache OpenOffice Calc, OpenOffice.org.
- Calc, integrada en LibreOffice.
- Gnumeric, integrada en Gnome Office

- Google Sheets, integrada en Google Apps. Puedes ver más en el punto 5. GSuite for Education.
- KSpread, integrada en KOffice, paquete gratuito de Linux.
- Lotus 1-2-3 integrada en Lotus SmartSuite.
- Microsoft Excel, integrada en Microsoft Office.
- Numbers, integrada en iWork de Apple.
- StarOffice Calc, integrada en StarOffice.
- PlanMaker, integrada en FreeOffice de SoftMaker.
- Corel Quattro Pro, integrada en WordPerfect.

- Tutorial Excel (Cap. 1) Conocimientos basicos
- Aprender a crear y gestionar tus hojas de cálculo con LibreOffice Calc

8. Videoconferencias.

La llegada de la emergencia sanitaria provocó que los programas de videoconferencia fueran una herramienta necesaria para el desarrollo de las clases de manera telemática y se ha desarrollado, siendo un enorme recurso para la docencia.

En el punto 5. GSuite for Education hablábamos de Google Meet que presenta actualizaciones de manera constante.

Actualmente la Junta de Andalucía está implantando WebEX como herramienta para videoconferencias. Os dejamos un tutorial aunque se están actualizando mejoras para facilitar el acceso.

9. Navegación por internet.

El mundo de Internet se explora oprimiendo el botón izquierdo del mouse en los campos que se llaman "links" o enlaces. Un link se reconoce por el hecho que la flecha que indica la posición del mouse cambia en una mano derecha con el dedo de dirección extendido.

No importa desde qué plataforma nos conectemos. Ya usemos ordenador, tableta o smartphone, para conectarnos a Internet necesitamos un navegador. De este modo, utilizamos Chrome, Mozilla Firefox o Safari para visitar sitios web o hacer compras online. ¿Pero qué es un navegador, en realidad?

Un navegador es un software, casi siempre gratuito, para la representación gráfica de la World Wide Web. Un navegador permite visualizar textos, imágenes y vídeos, pero también enlaces y otras funciones de los sitios web. El término navegador proviene del inglés to browse y significa algo así como “explorar” u “ojear”. En su origen, los navegadores estaban

diseñados para navegar hacia adelante y hacia atrás dentro de archivos de texto de varias páginas. Con la introducción del hipertexto, se añadieron referencias cruzadas en la navegación, los llamados hipervínculos. Desde entonces, las funcionalidades de los navegadores han crecido enormemente. Además de imágenes y vídeos, pueden integrar y dotar de funciones a gráficos interactivos, archivos de audio, PDF y otros recursos.

El equipamiento básico de cada navegador incluye los siguientes elementos:

- la barra de direcciones para escribir el URL,
- botones para navegar hacia adelante y hacia atrás, para actualizar o recargar o para detener la carga,
- botón de la página de inicio del navegador,
- función para establecer marcadores.

Otras funciones varían de un navegador a otro o se pueden añadir según se requiera. Aquí os dejamos tutoriales de los principales navegadores:

- **Mozilla Firefox:** uno de los navegadores más populares de Europa.
- **Microsoft Internet Explorer & Edge:** una parte integral de los sistemas operativos de Microsoft desde Windows 95.
- **Google Chrome:** está en el mercado desde 2008 y es el líder en sincronización a través de varios dispositivos.
- **Safari:** el equivalente de Apple al Internet Explorer o Edge de Microsoft.
- **Opera:** especialmente popular en los dispositivos móviles.

Si nos referimos a la búsqueda de información, es inevitable hablar de buscadores, y al hablar de buscadores es indispensable GOOGLE. Aquí os dejamos un tutorial sobre cómo sacarle el máximo partido.

10. Herramientas digitales para la creación y presentación de contenidos.

La importancia de las herramientas digitales crece exponencialmente en la función docente y prueba de ella son las páginas especializadas en este ámbito como Educación 3.0, en el auge de las metodologías activas en el aula y proyectos de innovación educativa. Vamos a mostrar algunas de ellas aunque existen muchas más.

- Edmodo: entre las ventajas de Edmodo está la posibilidad de usarlo para conectar rápidamente con las familias. Una vez esté todo organizado y configurado, podrás mandar mensajes dirigidos a los padres tanto de modo general (a toda la clase) como en particular (a un padre específico), subir fotografías, compartir proyectos, recursos… o mucho más. Como Edmodo hay unas cuantas más que puedes probar para este fin.
- Genially es una excelente plataforma que te permitirá crear contenidos diferentes en los que la interactividad y la información ganan gran peso. Perfectos para usar en clase, enganchar a los chavales y explicar lecciones completas a golpe de imagen, es

una de esas herramientas para crear infografías muy logradas y bien trabajadas que podemos usar en clase para ahorrar tiempo y esfuerzo, logrando grandes resultados.

- Prezi: plataforma completamente online que nos permite jugar con el contenido dinámico, con muchas transiciones, para generar presentaciones muy vistosas, agradables e intuitivas. Hay algunas que son increíbles, y cualquiera puede registrarse y comenzar a crear, aunque antes es recomendable echar un vistazo a sus luces y sus sombras.
- Popplet: los esquemas y mapas conceptuales en el aula suponen una gran ayuda para facilitar la comprensión de conceptos complejos en estudiantes de cualquier edad. Popplet ayuda a crearlos de forma muy sencilla: los espacios se estructuran en proyecto, que es el archivo en blanco en el que se organiza la información, y popplet, las ideas que se introducen en los proyectos. Éstas pueden ser imágenes, vídeos, dibujos… Lo más interesante es que ofrece la opción de que varias personas colaboren para crear un mismo mapa conceptual.
- Canva: es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. ... También te permite hacer tus propios diseños desde cero, añadiendoles imágenes, otros elementos y textos.
- DeckToys: se trata de una sencilla herramienta en la que los docentes pueden crear itinerarios gamificados para su alumnado uniendo diferentes ejercicios y juegos on line con nuestros contenidos. Desde crucigramas, emparejados, o ejercicios simples como test, unir con líneas, conceptos, o visualización de vídeos. Además, esta herramienta permite gamificar con imagen, candados y llaves escondidas. Algo importante para usar esta aplicación es que los alumnos deben ir completando cada fase paso a paso, no pueden saltarse nada sin verlo o completarlo, y el docente recibe un feedback muy completo

También podemos acudir a bancos de recursos entre los que destacamos los siguientes. Alo que veis en el enlace añadimos:

- Elaboración de recursos digitales con eXeLearnig.
- Recursos Educativos Abiertos (curso en abierto).
- Contenidos y recursos educativos de Andalucía.
- Creación de contenidos interactivos con h5p en Moodle (Andrés Egea).

11. Instrumentos digitales para la evaluación de alumnado.

En los últimos años, los instrumentos digitales para la evaluación (Aula Planeta) se han multiplicado y han diversificado enormemente las formas de comprobar el desarrollo de enseñanza- aprendizaje, superando la unicidad de los exámenes y el cuaderno. Además introducen procesos de autoevaluación y cooevaluación tan enriquecedores para el alumnado, y permiten evaluar al mismo a distancia.

- Socrative: Herramienta ideal para crear juegos de preguntas tipo Trivial y poner a prueba los conocimientos de los alumnos de modo divertido. El docente puede ver los

resultados en tiempo real y consultar y analizar la información a posteriori de manera sencilla, ya que esta queda registrada. Además, también puede utilizar quizzes ya creados y compartidos por otros docentes en la comunidad Socrative. Para hacer un seguimiento de los estudiantes, el profesor debe darse de alta junto con todos sus alumnos en la herramienta. Esta es gratuita y compatible con iOS y Android.

- Kahoot. Versátil herramienta para enfocar el aprendizaje y la evaluación de tus alumnos desde una perspectiva motivadora y divertida. Con Kahoot puedes crear juegos didácticos de distintos tipos (preguntas, debates o encuestas) y añadirles videos, imágenes y gráficos para fomentar un aprendizaje más completo y que comprenda distintos lenguajes. También usar los ya creados, o compartir los tuyos con otros docentes. Los alumnos pueden jugar solos o en equipo, y desde distintos dispositivos (ordenadores, tabletas, smartphones), lo que agiliza y facilita la participación.
- EDpuzzle. A través de esta herramienta se pueden editar y modificar videos propios o de la Red para generar de forma sencilla videocuestionarios o incluso videolecciones con los que evaluar el nivel de comprensión de tus alumnos de un determinado tema. A través de la aplicación puedes comprobar si los alumnos están viendo el video, cuántas veces y qué respuestas están dando.
- GoogleForms : esta aplicación de Google facilita la creación de formularios y test de distintos tipos. Estos pueden publicarse en la red o enviarse por correo. Conforme los estudiantes van contestándolos, los resultados se archivan automáticamente en un Excel, donde el docente puede procesarlos. Además, el propio programa ofrece un análisis de los resultados a través de gráficos estadísticos.
- Padlet: Es un mural digital que, gracias a su configuración, puedes definir si tiene un acceso abierto o mediante contraseña para que el alumnado pueda accedar sin necesidad de registro. En cada post, el alumnado puede, además de escribir, subir imágenes, vídeos, audios, añadir enlaces,…, con lo que el mural se convierte en un recurso enriquecido multiformato. Ver también Jamboard en el apartado 4. GSuite for Educaction
- Corubrics: Es un complemento para Hojas de cálculo de Google que permite la rápida creación de rúbricas que se pueden utilizar para procesos de heteroevaluación, autoevaluación o incluso entre pares.
- Quizizz: es un juego de preguntas multijugador fantástico que cada vez ofrece más opciones y posibilidades. Permite modificar y personalizar las preguntas para crear nuestros propios concursos o exámenes de una manera divertida y lúdica.
- Este recurso digital aplicable al mundo educativo sirve para fomentar la participación, realizar evaluaciones y retroalimentar a los alumnos en las clases virtuales del día día. Gracias a sus distintas orientaciones de uso, Mentimeter ha habilitado su uso gratuito sin necesidad de acceder o crear una cuenta.
- Mentimeter: esta herramienta te permitirá desarrollar cuestionarios con escalas de respuestas, lluvias de ideas, nubes de palabras y otros instrumentos de colaboración. Por último, las respuestas que se contestan son totalmente anónimas, de esta manera, contribuye a la participación de todo el alumnado.

- TriviNet: Cualquiera puede crear sus propios ‘trivials’ personalizados en la plataforma Trivinet, gratuita y que incluso añade lo necesario para convertirse en muy interesante en educación. Los alumnos pueden crear sus propios trivial o jugar a los creados por otros, y el docente en cualquier caso puede calificar y evaluar a los estudiantes a través de preguntas y respuestas de cada lección. Todo con la capacidad de personalizarse para cualquier tema, materia y nivel y con la posibilidad de crear contenidos muy buenos con relativamente poco esfuerzo.

Otro de los aspectos importantes para que la evaluación nos permita mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es el feedback que se da al alumnado. Para ello contamos con herramientas que pueden acercarnos a ellos de forma directa y original. Aquí dos ejemplos:

- Cómo corregir con notas de voz o enviar audios a tu alumnado
- CÓMO DAR FEEDBACK + RÁPIDO, NATURAL Y EFECTIVO 📈 (Evaluar con Screencastify + Google Classroom)