

FERRAMENTAS WEB

✚ A continuación tede todas aquelas ferramentas que utilizamos para facer este proxecto.

- **Exelearning:** É unha ferramenta de código aberto empregada para a creación de contidos en formatos HTML e SCORM. A descarga é libre e existe unha versión portable. Para a realización deste proxecto utilizamos a versión 2.3.1
<https://exelarning.net/>
- **Genially:** É unha ferramenta moi versátil para crear presentacións, infografías e moito máis.
<https://www.genial.ly/es>
- **Educaplay:** É unha plataforma educativa para crear e compartir actividades interactivas.
<https://es.educaplay.com/>
- **LIM:** O sistema Lim é un entorno para a creación de materiais educativos en formato Libro Interactivo Multimedia.
<https://www.educalim.com/inicio.html>
- **Powtoon:** É unha ferramenta en liña para crear vídeos e presentacións animadas.
<https://www.powtoon.com/home/?>
- **Canva:** É unha ferramenta para deseñar e crear contido web de todo tipo como carteis, pósters, infografías, documentos, tarxetas de visita, gráficos...
https://www.canva.com/es_es/
- **Kahoot:** É unha ferramenta de aprendizaxe baseada na gamificación da aula mediante cuestionarios utilizando as novas tecnoloxías e dispositivos móbiles.
<https://kahoot.com/schools/>
- **Scratch:** é unha linguaxe de programación gratuíta e unha comunidade en liña onde podes crear as túas propias historias, xogos e animacións interactivas.
<https://scratch.mit.edu/>
- **Mblock:** É un entorno gráfico de programación baseado no editor Scratch 2.0 para ensinar a programar robots baseados en Arduino.
<https://www.mblock.cc/en-us/>
Neste proxecto utilízase a versión **mBlock v3.4.12 (Windows)**. A continuación tede a páxina para acceder ás descargas.
<https://www.makeblock.es/soporte/descargas/>
- **Cuestionarios de Google (Google forms):** Ferramenta de Google para a creación de cuestionarios.
<https://www.google.com/intl/gl/forms/about/>

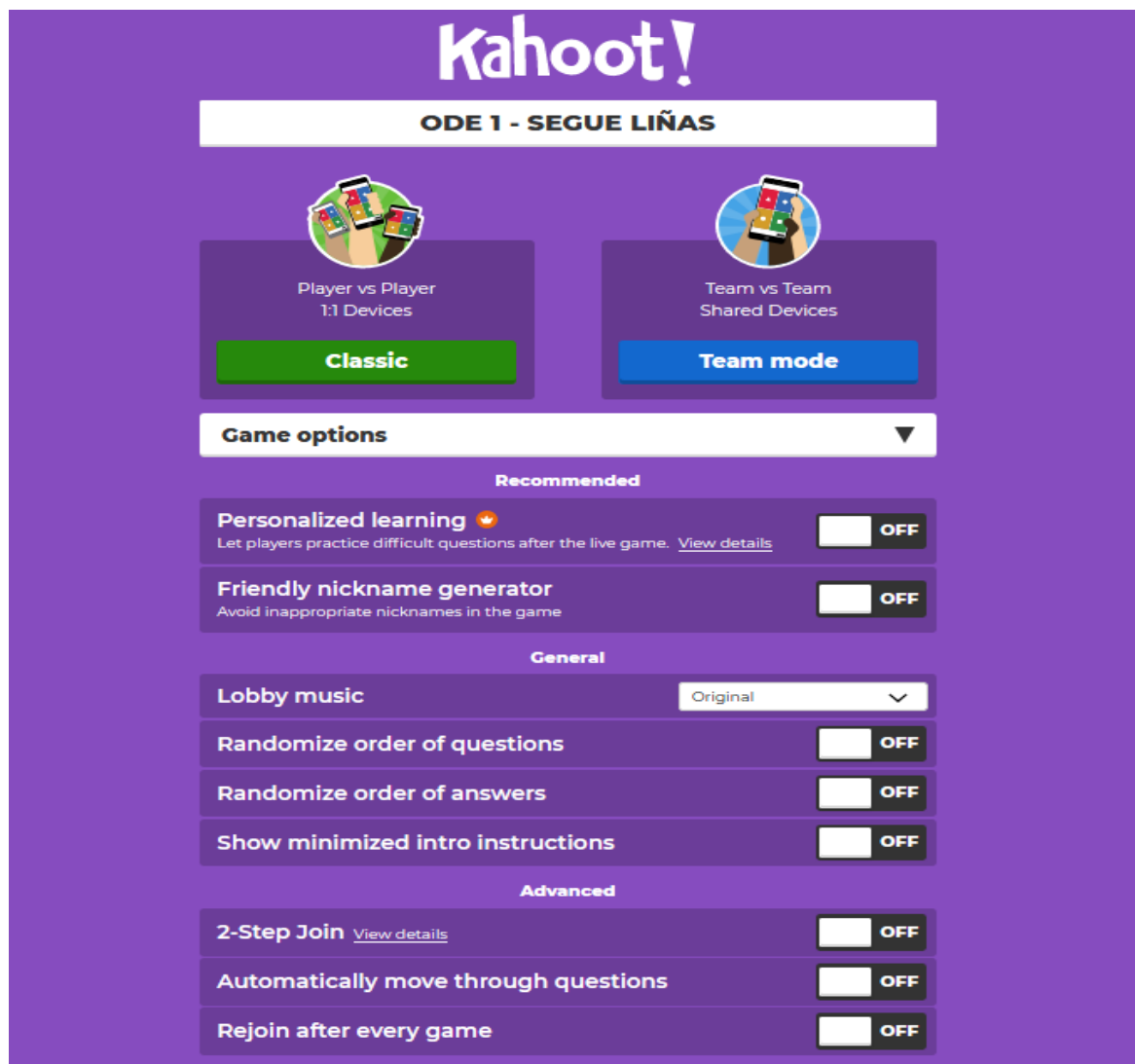
✚ Ao remate de cada ODE atópase a sección **“ponte a proba”**, unha actividade de valoración realizada con **kahoot**. Para poder levar acabo esta actividade, precísase de:

1. Conta en Kahoot para o profesor. É gratuíta e permite crear os propios recursos e modificar os existentes.
2. Pantalla que poidan ver todos os alumnos (preferiblemente PDI).
3. Un ordenador ou dispositivo móbil por participante. (Se non hai suficientes, pódese facer por parellas poñendo o nome dos dous participantes da parella no momento de iniciar o xogo.)

Ao longo da proposta hai varias actividades deste tipo que se realizarán da seguinte forma:

O **profesor** abrirá na pantalla o enlace que aparece no recurso.

Vexamos: premendo no enlace aparece a seguinte pantalla ([enlace](#)).



En primeiro lugar eliximos as opcións inferiores e posteriormente prememos sobre “Classic” para xogo individual ou en “team mode” para equipos. Unha vez completada esta pantalla a aplicación proporciónanos un número PIN que os alumnos deberán introducir nos seus dispositivos.

Para xogar **os alumnos** deben ir á páxina <https://kahoot.it> e introducir o PIN e un nome de usuario.

Xa estamos listos para empezar. En todo momento o profesor controla o xogo e os resultados que aparecen en pantalla despois de cada rolda. Ao rematar, o mestre pode descargar os resultados nunha táboa de excel ou ben gardalos no apartado “drive” dunha conta de Google.

✚ No apartado de **prácticas descargables**, cada ODE ten dous **formularios (individual e grupal) de avaliación de Google** para ser utilizados tanto de forma independente como de forma integrada nunha aula de **Google Classroom**. Este tipo de formularios permiten obter un feedback moi interesante a nivel de auto avaliación e co avaliación, non posibles noutro tipo de ferramentas por estar configuradas para unha resposta máis pechada.

MOI IMPORTANTE: Para poder descargar e utilizar todo o material deste proxecto (formularios de google, documentos de apoio...) o profesorado deberá descargar o contido tras iniciar sesión en Google. Todo o contido é público e de libre utilización.

Non é preciso ter unha **google classroom** para utilizar estes recursos, pero esta aplicación ten moitas ferramentas moi interesantes para a aula. Se queredes poñer en práctica unha google classroom precisades:

1. Unha conta de [Google education](#) a nivel de centro. (dominio rematado en @ceip+nome do cole por exemplo). Así, todas as contas que se fagan baixo este dominio (mestr@s e alum@s) serán propiedade do centro educativo. Pode configurarse de tal maneira que o alumnado e o profesorado non poida recibir/enviar correos de/a outras contas de correo que non estean baixo este dominio de centro. Esta posibilidade ofrece seguridade a nivel de uso da conta a todos os niveis.
2. Unha conta do cada mestre/a que queira traballar con este tipo de actividades co dominio do centro.
3. Unha conta para cada alumn@ co dominio do centro.
4. O mestre/a terá que preparar previamente a clase entrando en google classroom. Terá que ter iniciado sesión previamente con tal conta. Despois, creará unha clase, asignando os formularios aos alumn@s dentro dunha clase na aula virtual de google classroom tal e como se amosa a continuación.



Buscar Google classroom de cualquiera destas formas



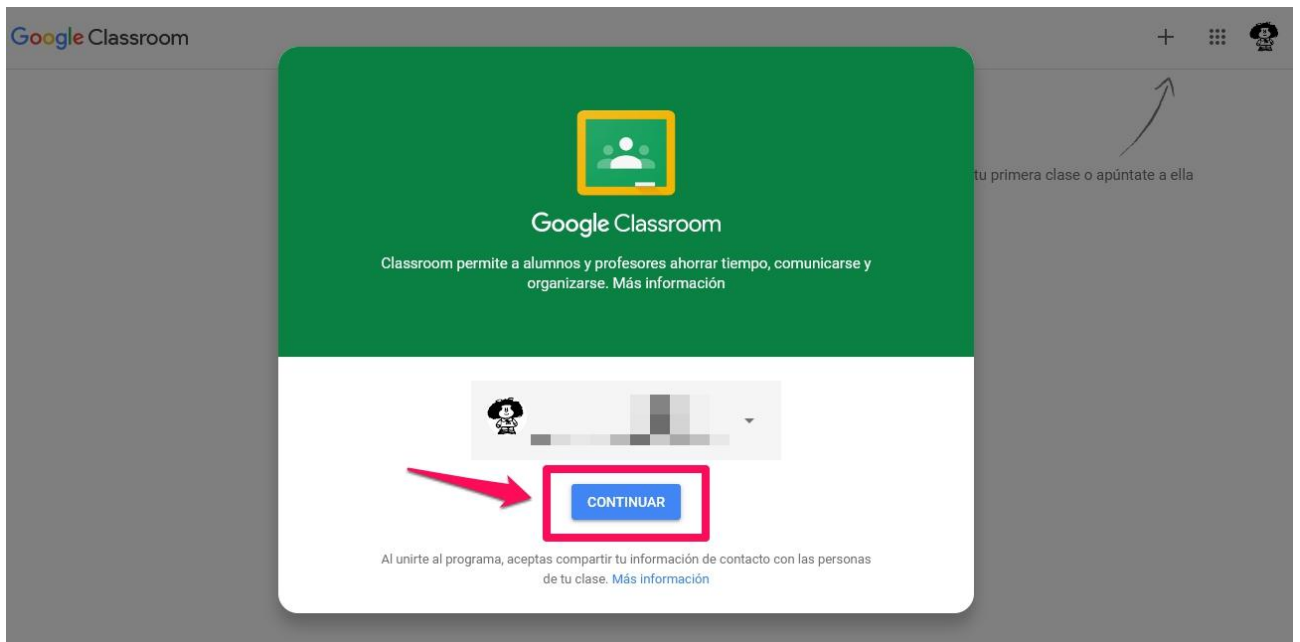
Aproximadamente 1.270.000.000 resultados (0,38 segundos)

classroom.google.com > ...
Inicia sesión: Cuentas de Google - Classroom - Google
 ¿No es tu ordenador? Usa el modo invitados para iniciar sesión de forma privada. Más información. Siguiendo: [Crear cuenta](#). [Afrikaans](#). [azerbaycan](#). [català](#).

edu.google.com > intl > products > classroom > ...
Con Classroom, administra la enseñanza y el aprendizaje ...
 Google trabajó con educadores de todo el país para crear **Classroom**: una herramienta ágil y fácil de usar que ayuda a los profesores a administrar el trabajo ...

support.google.com > edu > classroom > answer > ...
Iniciar sesión en Classroom - Ordenador - Ayuda de Classroom
 El tipo de entorno de aprendizaje en el que recibes tu formación determina la cuenta de usuario con la que inicias sesión en **Classroom**, que puede ser una de ...

play.google.com > store > apps > details > id=com.google.android.app... > ...
Google Classroom - Aplicaciones en Google Play
 ★★★★★ Valoración: 4,3 - 124.985 votos - Gratis - Android - Educativo
Classroom es un servicio gratuito para centros educativos, organizaciones sin ánimo de lucro



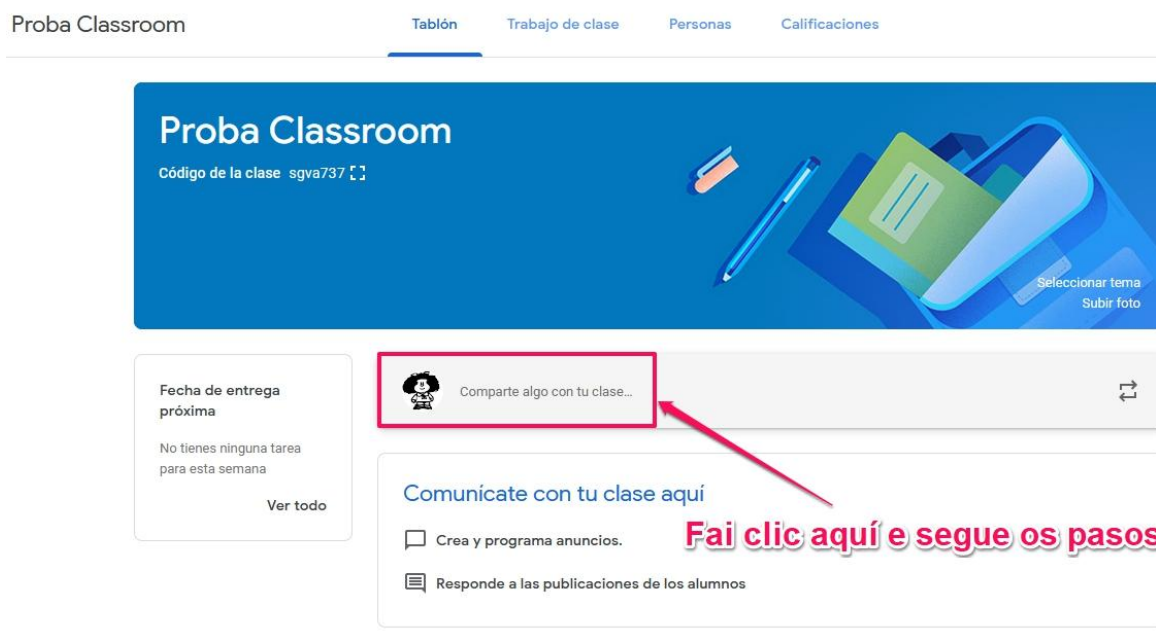
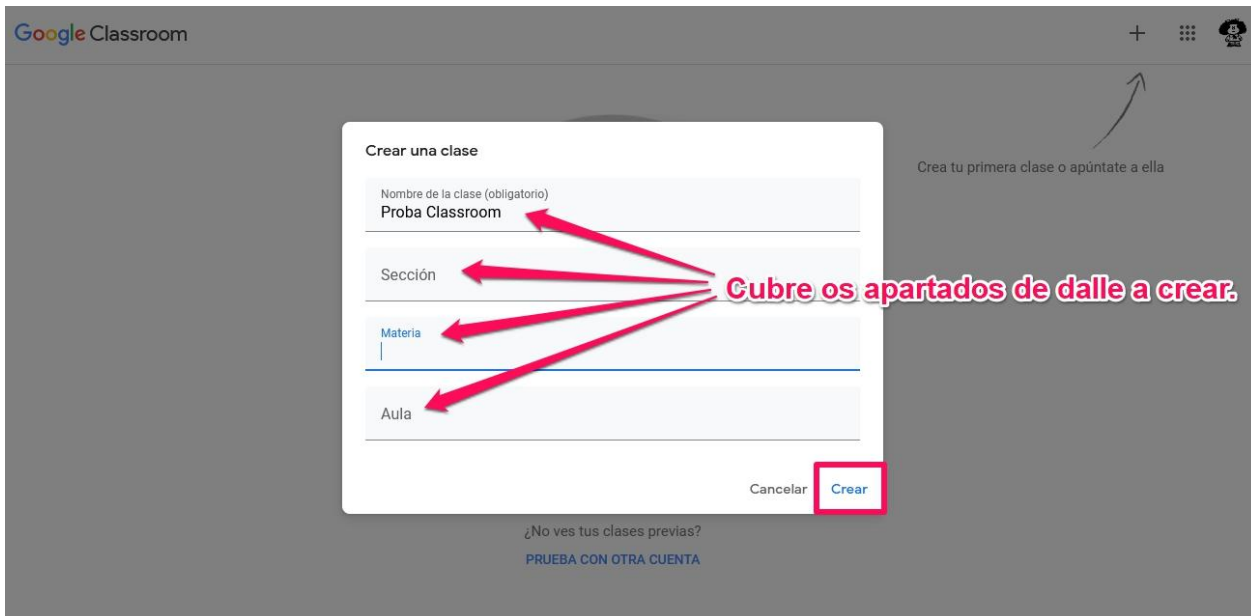
Google Classroom



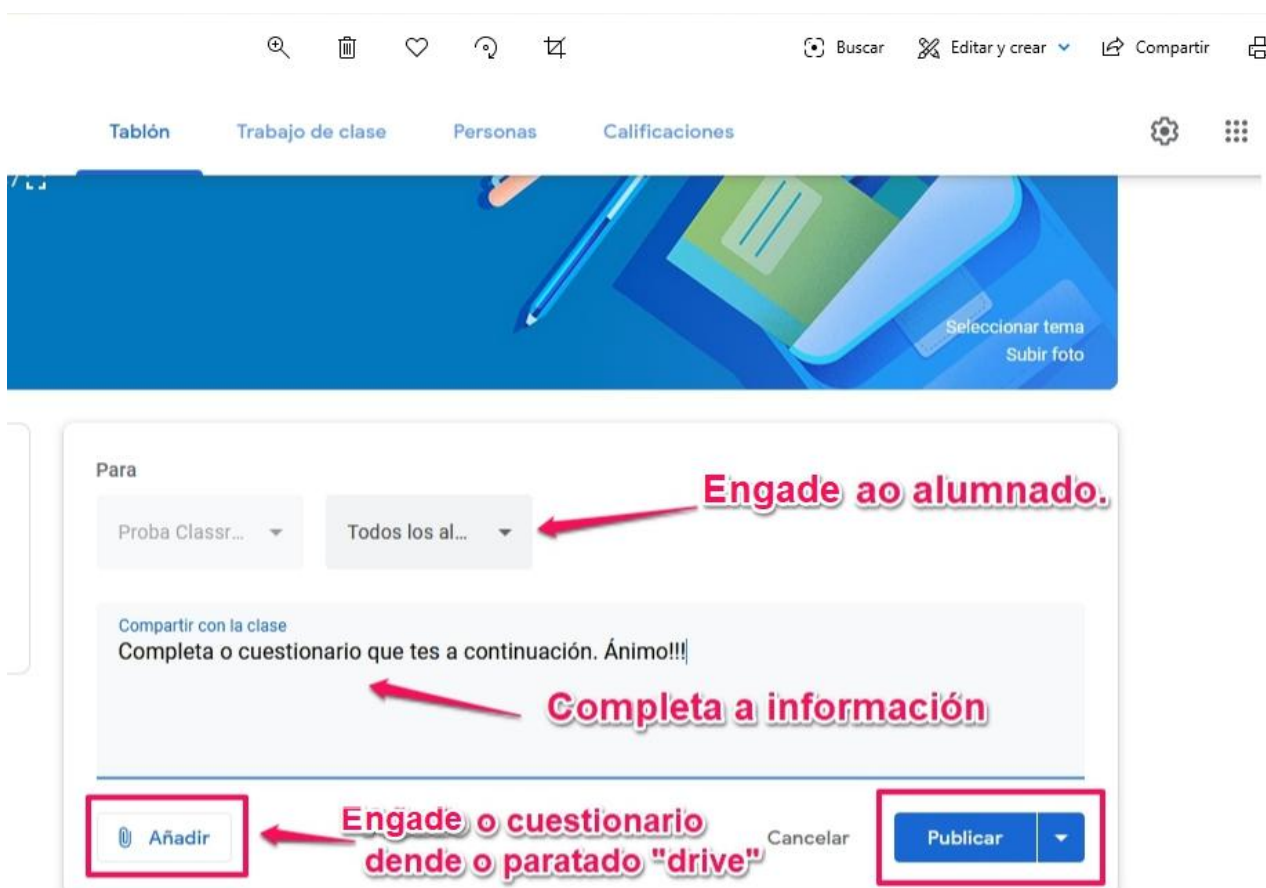
Crea a túa primeira clase



¿No ves tus clases previas?
[PRUEBA CON OTRA CUENTA](#)



5. Para asociar o cuestionario que se queira utilizar, o mestre/a terá que ir ao apartado prácticas descargables do proxecto e seleccionar o cuestionario que necesite. Despois, deberá facer clic no botón de opcións e darlle a “hacer una copia”. Automaticamente descargárase tal copia no apartado “drive” da súa conta do Google e poderá engadir o cuestionario á clase de classroom tal e como se amosa a continuación.



Proba Classroom

Código de la clase sgva737



Seleccionar tema
Subir foto

Fecha de entrega próxima

No tienes ninguna tarea para esta semana

[Ver todo](#)

Comparte algo con tu clase...

 **Veronica camaña garcia**
13:32

Completa o cuestionario que tes a continuación. Ánimo!!!

 **Valoración da ODE 1: "Se...**
Formularios de Google



Resultado final