José Antonio Vacas Martínez

# Iniciación a las Herramientas Digitales en el aula



## Versión 0.6.2



Licencia CC by SA

by @javacasm José Antonio Vacas Martínez

<https://elCacharreo.com>

Febrero 2024

En este curso vamos a tratar sobre determinadas herramientas digitales que nos facilitan el trabajo en el aula.

## Estructura del curso

hemos estructurado el curso en cinco módulos

El primero sobre la importancia de las tic veremos algún ejemplo de red de aplicaciones y de herramienta interesante y hablaremos también sobre la licencia qué tipo de licencia hay cual se recomienda utilizar y alguno de los detalles sobre ella también veremos de dónde podemos obtener recursos como imágenes vídeo música sonido con licencia que permiten el trabajar estos contenidos

En el segundo capítulo vamos a tratar sobre herramienta para crear presentaciones infografías para mostrar información de manera estructurada y poder trabajar con ella la principal aplicación que usaremos en este capítulo es Camba

En el tercer capítulo hablaremos sobre herramientas que permiten hacer y que nos facilita la interacción con los alumnos vamos a ver alguna herramienta que nos permite a la vez que mostramos información hacer que el alumnado participe y de forma interactiva para facilitar el aprendizaje y aquí trabajaremos principalmente con la aplicación Generali

En el cuarto capítulo hablaremos sobre herramientas que nos permiten evaluar el conocimiento y que nos facilitan comprobar los avances de la aprendizaje el ejemplo más típico hasta ahora es Kahoot veremos también otra herramienta que nos permiten hacer cumplir esta misión de manera parecida

Por último en el último capítulo hablaremos sobre otra herramienta un pequeño cajón desastre donde incluiremos alguna de esta herramienta que no tienen tantas posibilidades pero que nos pueden resolver pero que podemos utilizar de forma sencilla en el aula

## Índice

1.0.TIC\_aulas.md 1.1.Google\_expeditions.md 1.2.0.Licencias.md 1.2.3.Licencias\_CC.md 1.2.5.Porque\_Licencias\_libres.md 1.2.9.Licencias\_recursos.md 1.3.Bancos\_imagenes.md 1.6.QR.md 1.8.bitmoji.md 1.9.web-apps.md 1.z.Conceptos.md 2.0.0.Canva.md 2.0.1.Canva\_tutorial\_impacientes.md 2.0.3.Canva\_Licencias.md 2.0.4.Canva\_educacion.md 2.1.Canva\_app\_web.md 2.2.0.Canva\_tutorial.md 2.3.0.Canva\_ejemplos.md 2.3.1.0.Canva\_Presentaciones.md 2.3.1.1.Canva\_ejemplo\_presentaciones.md 2.3.2.0.Canva\_infografia.md 2.3.2.1.Canva\_infografía\_mas\_ejemplos.md 2.3.3.Canva\_lineas\_temporales.md 2.3.4.Canva\_poster.md 2.4.Canva\_redes\_sociales.md 2.6.Canva\_videos.md 2.8.0.Canva\_alternativas.md 2.8.1.Canva-powerpoint.md 2.9.0.Canva\_otros\_formatos.md 2.9.1.Canva\_apps.md 3.0.0.Genially.md 3.0.1.Diferencia\_genially-canva.md 3.1.Genially\_tutorial.md 3.2.Genially\_interaccion.md 3.3.Genially\_ejemplos.md 3.4.Genially\_plantillas.md 3.5.Genially\_Reutilizar.md 3.6.Genially\_gamificacion.md 3.7.Genially\_trucos.md 3.9.Genially\_alternativas.md 4.0.Kahoot.md 4.1.Kahoot\_tutorial.md 4.2.Kahoot\_ejemplos.md 4.9.Kahoot\_alternativas.md 5.0.Otras\_herramientas.md 5.1.Edupuzzle.md 5.7.Canva\_liveworksheet.md

## Formato del curso

El curso está formado por un grupo de vídeos, un breve resumen de los mismos y un texto de apoyo que te puede permitir ampliar tus conocimientos

Si vas corto de tiempo los vídeos y sus resúmenes son sufientes, pero si puedes no dejes de leer el resto del contenido

Se incluyen tareas en cada módulo