

**BANCO DE**  
**METODOLOGÍAS Y**  
**RECURSOS DIGITALES**



## ÍNDICE

<b>BANCO DE METODOLOGÍAS Y RECURSOS DIGITALES .....</b>	<b>2</b>
A. <b>METODOLOGÍAS .....</b>	<b>2</b>
B. <b>RECURSOS TICS .....</b>	<b>16</b>

*Pedro de la Torre Riveiro, en calidad de coordinador de la Comisión de Innovación y Nuevas Metodologías, certifico que todo lo expuesto a continuación ha sido aprobado por el conjunto de miembros de la mencionada comisión.*

## BANCO DE METODOLOGÍAS Y RECURSOS DIGITALES

### A. METODOLOGÍAS

Metodología	Técnicas	Explicación	Vídeo explicativo	Recursos	Beneficios NEAE
<b>ABP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Investigación.</li> <li>-Formulación de hipótesis.</li> <li>-Resolución.</li> <li>-Aprendizaje cooperativo.</li> </ul>	<p>Se basa en la formulación de una hipótesis que habrá que validar.</p> <p>Implica un proyecto común que idealmente se ha de trabajar desde diferentes asignaturas.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=hrBjKEu5EtE">https://www.youtube.com/watch?v=hrBjKEu5EtE</a></p>	<p>No hay recursos específicos necesarios.</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b></p> <p>Favorecer la participación e integración del alumnado con NEAE flexibilizando los tiempos, espacios y procedimientos.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>Hace protagonista a cada alumna/o sobre su propio aprendizaje.</p>

<p><b>Aprendizaje-servicios</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Investigación.</li> <li>-Formulación de hipótesis.</li> <li>-Resolución.</li> <li>-Aprendizaje cooperativo.</li> </ul>	<p>Muy parecido al ABP, pero como resultado final ofrece un resultado útil para la comunidad.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=3X7wxBegYLU">https://www.youtube.com/watch?v=3X7wxBegYLU</a></p>	<p>No hay recursos específicos necesarios.</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b> Favorecer la participación e integración del alumnado con NEAE flexibilizando los tiempos, espacios y procedimientos.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b> Hace protagonista a cada alumna/o sobre su propio aprendizaje.</p>
<p><b>Metodologías de Freinet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conferencias.</li> <li>-Texto libre.</li> <li>-Revista escolar.</li> <li>-Planes de trabajo.</li> <li>-Asamblea.</li> <li>- Correspondencia</li> </ul>	<p>Se basa en los principios de funcionalidad de trabajo y aprendizaje cooperativo. Introduce diferentes técnicas en el día a día.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-CrTO3zBtIA">https://www.youtube.com/watch?v=-CrTO3zBtIA</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Materiales para realizar el periódico.</li> <li>-Materiales comunes.</li> </ul>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b> Fomentar la participación, de modo que todo el alumnado participe en las diferentes actividades.</p>

				<p>-Materiales para hacer las correspondencias .</p>	<p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>Favorece la inclusión educativa de todo el alumnado, la interacción, así como la flexibilización de tiempos.</p>
<p><b>Rincones</b></p>	<p>-Trabajo cooperativo. -Trabajo personalizado. -Espacios de aprendizaje.</p>	<p>En grupos pequeños de alumnos y alumnas se separan en distintos espacios de la clase para realizar una tarea asignada a ese espacio específico que estará claramente delimitado y adecuado a la actividad que en él se va a realizar.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=uwiLd4fqFzM">https://www.youtube.com/watch?v=uwiLd4fqFzM</a></p>	<p>Distribuidos por el aula se podrían encontrar espacios en los que trabajar cualquier asignatura, para lo cual se puede usar cualquier material dependiendo de las necesidades</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b></p> <p>Dar libertad de movimiento y elección de actividades a realizar, siendo cada alumno/ a quien construye gran parte de su aprendizaje.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>Permite a cada alumno y alumna trabajar en una</p>

				de la actividad.	actividad específica, tomándose su tiempo y adaptando la realización de esta a sus habilidades.
<b>Estructuras de aprendizaje/trabajo cooperativo de Spencer Kagan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje cooperativo.</li> <li>- Resolución de conflictos.</li> <li>- Cooperación y colaboración como aspecto clave para el desarrollo del aprendizaje del alumnado</li> </ul>	<p>Esta metodología consiste en transformar la manera de realizar actividades que se llevan a cabo en clase diariamente de forma individual a de forma cooperativa con los compañeros y compañeras de clase, fomentando la participación activa de los alumnos y el trabajo cooperativo de toda la clase en conjunto, así como la motivación del alumnado y su interés por aprender. Los alumnos se sientan en grupos y se les asigna un rol a cada uno para que todos</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=D-yszJtgVrg">https://www.youtube.com/watch?v=D-yszJtgVrg</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=F24TvVMBV1Q">https://www.youtube.com/watch?v=F24TvVMBV1Q</a></p> <p><a href="https://youtu.be/3ZQBrzPQNcc">https://youtu.be/3ZQBrzPQNcc</a></p>	<p>Los recursos son realmente las estructuras a través de las cuales se implementa esta metodología. Outside inside circle, Rally Robin, Poem for two voices, Round Robin, etc.</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b></p> <p>Favorecer el sentimiento de pertenencia a un grupo, permite al alumnado NEAE trabajar a su ritmo y contar con la ayuda de sus compañeros.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>Les hace protagonistas de su propio aprendizaje y es una estrategia inclusiva que tiene en cuenta a la</p>

		<p>tengan una función y una responsabilidad dentro del grupo y luego, a través de diferentes estrategias, se trabaja el contenido.</p>			<p>totalidad del alumnado.</p>
<p><b>Metodología Montessori</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo natural.</li> <li>-Exploración y descubrimiento.</li> <li>-Colaboración.</li> <li>-Juego.</li> </ul>	<p>El método educativo propuesto por Montessori enfatiza la necesidad de favorecer el desarrollo natural de las aptitudes de los alumnos a través de la autodirección, la exploración, el descubrimiento, la práctica, la colaboración, el juego, la concentración profunda, la imaginación o la comunicación.</p>	<p><a href="https://youtu.be/nLflWQuswYg">https://youtu.be/nLflWQuswYg</a></p> <p><a href="https://youtu.be/Ot3W-eYxalA">https://youtu.be/Ot3W-eYxalA</a></p>	<p>Materiales: Naturales y reales. Específicos para el desarrollo del niño y niña. Secuenciales. Materiales de: la vida práctica, sensoriales, de matemáticas y lenguaje y de áreas culturales.</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b> Favorecer el aprendizaje cooperativo al igual que el respeto de los ritmos de aprendizaje, flexibilizando en todo momento el proceso de enseñanza.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b> Permite la inclusión e integración de la totalidad del alumnado.</p>

<p><b>Portafolio</b></p>	<p>-Desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de toma de decisiones.</p> <p>-Permite la autoevaluación.</p> <p>-Asegura el compromiso con el proceso de aprendizaje.</p>	<p>Eficaz herramienta de autorreflexión para aprender y evaluar que presenta de forma sistematizada y razonada trabajos que muestran tanto las actividades llevadas a cabo como las valoraciones y reflexiones del aprendiz. Se concibe como un soporte documental que comprende procesos y resultados y permite realizar una valoración individual para la mejora de los aprendizajes.</p> <p>Sus partes son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trabajos y evidencias (textos, cartas, artículos, fotos).</li> <li>2. Autoevaluaciones y valoraciones externas.</li> <li>3. Reflexiones y comentarios a</li> </ol>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-_ov41oNPu8">https://www.youtube.com/watch?v=-_ov41oNPu8</a></p>	<p>Versión física: carpeta, proyectos seleccionados en papel (ensayos, redacción, informes de lectura, etc.)</p> <p>Versión digital: recursos que permiten crear un portafolio electrónico como <a href="https://mahara.org/">https://mahara.org/</a></p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b></p> <p>Animar al alumnado a elegir las creaciones de las que se sientan más orgullosos y orgullosas.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>Ayuda al alumnado a mejorar su capacidad de elección y a ser autocríticos/as con su propio trabajo.</p>
--------------------------	--	---	--	---	---

		<p>modo de crítica constructiva.</p>			
<p><b>Educación en verde-Heike Freire</b></p>	<p>-Pedagogía verde, contacto fundamental con el entorno.</p>	<p>La pedagogía verde es una filosofía educativa que entiende metamórficamente al ser humano como una semilla o planta que tiene en su interior todo lo necesario para desarrollarse, sin necesidad de que la tarea educativa suponga el uso de procedimientos “violentos” para “corregir” el crecimiento.</p> <p>Utiliza el paisaje como medio para acercarse y comprender el mundo y promueve una actitud positiva y ecológica. Considera la naturaleza vital para generar y transmitir conocimientos, al estar en contacto con “nuestros orígenes”.</p>	<p><a href="https://youtu.be/dw-S7SCC6nk">https://youtu.be/dw-S7SCC6nk</a></p> <p><a href="https://youtu.be/c38cU_Gf7Jo">https://youtu.be/c38cU_Gf7Jo</a></p>	<p>El propio medio y las posibilidades y recursos que nos ofrece.</p> <p>El movimiento, la exploración y experimentación.</p> <p>El contacto con nuestro instinto natural y con los orígenes de nuestras culturas y tradiciones.</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b></p> <p>Acompañar al alumnado en el proceso de aprendizaje, promoviendo su conexión con la naturaleza y respetando cada ritmo individual.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>Facilita la aparición de conversaciones espontáneas entre el alumnado y promueve el desarrollo psicomotor gracias a la libertad de movimiento que esta metodología brinda.</p>

<p><b>ABN (Abierto Basado en Números)</b></p>	<p>-Aprendizaje por descubrimiento. -Aprendizaje cooperativo. -Uso de materiales manipulativos.</p>	<p>Se les da una nueva visión a las matemáticas, haciendo concretos y tangibles conceptos tradicionalmente abstractos. Destaca la importancia que se le da al uso de los números por encima de las cifras, al cálculo mental y al uso de materiales tales como "La casa del 100" o los "soles de descomposición". No existe una única forma de llegar a un resultado, existe libertad de autogestión.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=UmyD6in9o&amp;ab_channel=WhyPoint">https://www.youtube.com/watch?v=UmyD6in9o&amp;ab_channel=WhyPoint</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nfGiHsZtaM&amp;ab_channel=laSextaNoticias">https://www.youtube.com/watch?v=nfGiHsZtaM&amp;ab_channel=laSextaNoticias</a></p>	<p>Infinidad de materiales manipulativos para las aulas. De los más conocidos: "Sol de descomposición" "Casa del 100" Enlace a más recursos: <a href="https://calculoabn.com/materiales/">https://calculoabn.com/materiales/</a> /</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b> Disponer y hacer uso de material manipulativo y promover el trabajo en equipo. Es beneficioso evitar los cálculos tradicionales abstractos.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b> Permite percibir las matemáticas como algo concreto y tangible, favoreciendo el cálculo mental. Además, facilita el aprendizaje del alumnado al evitar situaciones abstractas y memorísticas.</p>
---	---	---	---	--	---

<p><b>Philips 6x6</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Debates.</li> <li>-Colaboración y compartir grupal.</li> <li>-Síntesis de ideas.</li> </ul>	<p>Se divide un grupo grande, en subgrupos de 6 personas, que tendrán que tratar un tema propuesto durante 6 minutos. En cada grupo es importante que haya un moderador que asegure la participación por igual de todos los miembros y un relator, que se encargue de recoger lo compartido por cada uno para llevarlo al grupo grande. Para acabar hay que llevar lo hablado al grupo para sacar una conclusión general.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=PCF2pALddwE">https://www.youtube.com/watch?v=PCF2pALddwE</a></p>	<p>No son necesarios recursos, puesto que solo tendrán que compartir ideas en grupos.</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b></p> <p>Crear grupos más pequeños para la primera puesta en común, asegurándonos de la heterogeneidad de estos. De este modo, favorecemos la colaboración -y por tanto la comprensión- entre el alumnado.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>Asegura que la totalidad del alumnado pueda hacerse oír y que todas las opiniones sean oídas y válidas, reforzando la autoestima de estos niños y niñas.</p>
---------------------------	---	---	--	---	--

<p><b>Aprendizaje Outdoor</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprendizaje experimental.</li> <li>-Trabajo con el entorno natural.</li> <li>-Trabajo en grupo.</li> </ul>	<p>Consiste en lanzar una serie de desafíos, que los participantes en grupo tendrán que superar ayudándose por sus vivencias y experiencias reales. La clave está en que se realicen al aire libre en un entorno natural, para que se puedan crear aprendizajes prácticos. Para cerrar la actividad es importante hacer una reflexión que nos permita asimilar lo que hemos realizado.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=SppDreYg68w">https://www.youtube.com/watch?v=SppDreYg68w</a></p>	<p>Lo más importante es que el entorno reúna las características necesarias para lanzar los desafíos deseados.</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b></p> <p>En principio, no es necesario realizar adaptaciones de las actividades que se trabajan, aunque es posible hacerlas si se quiere favorecer la comprensión y el bienestar de la totalidad del alumnado.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>Los desafíos pueden ser de cualquier tipo y están abiertos a la adaptación de cualquier necesidad. Lo importante no es la dificultad sino su comprensión y reflexión.</p>
-----------------------------------	--	--	--	--	---

<p><b>Aula invertida</b></p>	<p>-Alumno como centro del aprendizaje. -Aprendizaje progresivo y significativo. -Contenido interactivo mediante tecnología. -Cambio de roles, profesor alumno.</p>	<p>La metodología <i>Flipped Classroom</i> propone dar la vuelta a lo que se venía haciendo hasta ahora, poniendo en duda al sistema educativo clásico. Propone que el alumnado estudie y prepare las lecciones fuera de clase, accediendo en casa a los contenidos de las asignaturas para que, posteriormente, sea en el aula donde hagan los deberes, interactúen y realicen actividades más participativas (analizar ideas, debates, trabajos en grupo, etc.). Todo ello apoyándose de forma acentuada en las nuevas tecnologías y con una docente que actúa de guía. Con el <i>Flipped Classroom</i> se aprende haciendo y</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ePOnn0H9GMY">https://www.youtube.com/watch?v=ePOnn0H9GMY</a></p>	<p>Los recursos que se emplean en esta metodología son los que él o la docente ofrece a los alumnos/as para el paso de preparación y "autoformación."</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b> Favorecer el aprendizaje cooperativo al igual que el respeto de los ritmos de aprendizaje, flexibilizando en todo momento el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b> Esta metodología permite a los alumnos seguir su propio ritmo de aprendizaje, ya que pueden dedicar todo el tiempo que consideren a revisar los contenidos, con el fin de llegar a la comprensión perfecta. La</p>
------------------------------	---	---	--	---	---

		<p>no memorizando. El alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje y se implica desde el primer momento ya que les dota de responsabilidades, pasando de ser sujetos pasivos a activos. Pasan a ser actores en lugar de espectadores ya que trabajan, participan, plantean dudas, colaboran en equipo, se organizan y planifican.</p>			<p>ayuda de los recursos tecnológicos permite al alumnado pausar y repetir todas las veces que necesiten los vídeos o material interactivo. Además, en función de las dudas que tenga el alumno, el profesor puede realizar las adaptaciones pertinentes.</p>
<p><b>Escuela libre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprendizaje experimental.</li> <li>-Aprendizaje por descubrimiento.</li> <li>-Investigación.</li> </ul>	<p>Consiste en un modelo de escuela distinto al planteado habitualmente. La clave está en no trabajar un temario de forma cerrada, fundamentando el aprendizaje en dejar al alcance de los niños y niñas las herramientas</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=lr5RGkfi5ME">https://www.youtube.com/watch?v=lr5RGkfi5ME</a></p>	<p>Las herramientas son clave, tienen que ser didácticas a la vez que sencillas para que se puedan utilizar y aprender de</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b> Respetar los ritmos de aprendizaje, flexibilizando en todo momento el proceso de enseñanza-aprendizaje y mostrando una actitud de observación</p>

		<p>para que aprendan y darles total libertad para que adquieran los conocimientos de la forma que el niños y niñas se centren y se tomen el tiempo que necesiten para cada actividad.</p>		<p>ellas sin grandes conocimientos anteriores, el maestro o maestra debe seleccionar estas con minucioso cuidado.</p>	<p>y escucha activa ante las necesidades que presente el alumnado.</p> <p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>No hay que ceñirse a ningún guion, por lo que cada alumno y alumna es totalmente libre de adecuar su trabajo a su ritmo y necesidades, dentro de las posibilidades de los materiales que se trabajen.</p>
<p><b>Gamificación</b></p>	<p>-Experimentación repetida. -Ciclos de retroalimentación rápida.</p>	<p>La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g">https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g</a></p>	<p>Entre los recursos se encuentran todos los juegos que el docente pueda encontrar</p>	<p><b>¿Qué debemos hacer?</b></p> <p>Adaptar el aumento progresivo de dificultad en las tareas si fuera necesario.</p>

	<p>-Adaptación de las tareas a los niveles.</p> <p>-Aumento de la dificultad progresivo.</p> <p>-Subdivisión en tareas simples y cortas.</p> <p>-Sistema de recompensas.</p>	<p>sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.</p> <p>Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el alumnado. El modelo de juego realmente funciona porque consigue generar esa motivación que lleva a un desarrollo de un mayor compromiso e incentivando el ánimo de superación.</p>		<p>o crear para trabajar. Además, el uso de aplicaciones y nuevas tecnologías es algo habitual; entre ellas encontramos muchos ejemplos, entre los más conocidos:</p> <p>Kahoot!</p> <p>Arcademics,</p> <p>Classdojo,</p> <p>EducaPlay,</p> <p>Cerebriti.</p>	<p><b>¿Qué beneficios tiene esta metodología?</b></p> <p>La gamificación aumenta la motivación del alumnado con respecto a su proceso de aprendizaje. Se consiguen mejores resultados y se observa un cambio positivo en lo que a sentimiento de superación personal respecta.</p>
--	--	--	--	---	--

## B. RECURSOS DIGITALES

Recurso	Explicación	Enlace
<b>Herramientas para el aula</b>		
<b>Class Dojo</b>	Plataforma de comunicación escolar que personal docente, alumnado y familias usan para construir fuertes comunidades educativas al compartir lo que se está aprendiendo el hogar de la clase a través de fotos, videos y mensajes. Posee un sistema de puntos para favorecer el aprendizaje mediante la gamificación.	<a href="http://www.classdojo.com">www.classdojo.com</a>
<b>Kahoot</b>	Web para crear cuestionarios interactivos de forma gratuita.	<a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>
<b>Classroomscreen</b>	Pizarra interactiva con diferentes herramientas: dibujo, casilla de texto, temporizadores, códigos QR, etc., lo que la convierte en una herramienta adaptativa a diferentes necesidades.	<a href="http://www.classroomscreen.com">www.classroomscreen.com</a>
<b>ApowerMirror</b>	App gratuita que permite compartir pantalla entre un dispositivo móvil Android o iOS y una pantalla más grande, como un PC o pizarra digital.	<a href="https://www.apowersoft.es/phone-mirror">https://www.apowersoft.es/phone-mirror</a>

<p><b>Google Hangout</b></p>	<p>Uso de clases online, videoconferencias, permite crear grupos de estudiantes y / o docentes para tener constante interacción entre los miembros de la clase, permite colgar videos de clase o de interés vinculando Hangouts con Youtube para la clase.</p>	<p><a href="https://youtu.be/H5qHolZ-IFo">https://youtu.be/H5qHolZ-IFo</a></p>
<p><b>Edmodo</b></p>	<p>Es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Fue creado para su uso específico en educación lo que proporciona al docente un entorno virtual privado y cerrado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces y un calendario de aula. Un espacio seguro en el que crear tareas, gestionarlal y calificarlas.</p>	<p><a href="https://youtu.be/o6ngB2A8Kbg">https://youtu.be/o6ngB2A8Kbg</a></p>
<p><b>GoConqr</b></p>	<p>Plataforma en la que diseñar, desarrollar, compartir y visitar todo tipo de recursos que ayuden al alumnado a la hora del estudio. Esta página funciona como una gran comunidad en la que los estudiantes pueden crear y compartir entre ellos diferentes recursos que ayuden a la hora del estudio, como mapas mentales, fichas, test, preguntas o apuntes.</p>	<p><a href="https://www.goconqr.com/es/examtime/">https://www.goconqr.com/es/examtime/</a></p>

<b>Lino.it</b>	Es una plataforma en la que se puede trabajar de forma individual o en grupo, compartiendo todo tipo de material multimedia sobre una pizarra de forma online.	<a href="http://en.linoit.com/">http://en.linoit.com/</a>
<b>Wikis</b>	Permiten crear un espacio para el debate en el que se comparten ideas y puntos de vista sobre diferentes temas. Favorece el aprendizaje basado en proyectos.	<a href="https://youtu.be/yRVfCe32bAI">https://youtu.be/yRVfCe32bAI</a>
<b>Google Classroom</b>	Aplicación que permite crear un aula virtual gratuita y de fácil acceso.	<a href="https://classroom.google.com/">https://classroom.google.com/</a>
<b>Teams</b>	Aplicación para reunirse de forma online con los alumnos y asignar tareas por cursos (son equipos por cada curso).	<a href="https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/log-in">https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/log-in</a>
<b>Herramientas para crear presentaciones</b>		
<b>Genially</b>	Web gratuita para crear presentaciones muy visuales e interactivas, con una gran comunidad para compartir recursos de diferentes áreas y niveles.	<a href="https://www.genial.ly/">https://www.genial.ly/</a>

<b>Slides Carnival</b> <b>Slides Go</b>	Banco de plantillas para presentaciones Power Point.	<a href="http://www.slidescarnival.com">www.slidescarnival.com</a> <a href="http://www.slidesgo.com">www.slidesgo.com</a>
<b>Prezi</b>	Plataforma para la creación de presentaciones virtuales a partir del uso del video otorgando a las presentaciones dinamismo, orientación y personalidad. Los estudiantes pueden utilizarlo como apoyo en sus presentaciones.	<a href="https://prezi.com/">https://prezi.com/</a>
<b>Banco de recursos</b>		
<b>Wordwall</b>	Web para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. Existe una amplia biblioteca de recursos ya creados para diversas áreas y niveles educativos. Existe una versión gratuita con limitaciones (5 recursos) y de pago con opciones ilimitadas.	<a href="https://wordwall.net/es">https://wordwall.net/es</a>
<b>Mobbyt</b>	Plataforma online que combina un portal de videojuegos educativos con una herramienta que permite crearlos y compartirlos de forma sencilla.	<a href="https://mobbyt.com/">https://mobbyt.com/</a>
<b>Pictotraductor</b>	Web que transforma frases escritas en castellano a pictogramas, recurso de gran utilidad para alumnado NEAE y para alumnado en iniciación de la lectura.	<a href="https://www.pictotraductor.com/">https://www.pictotraductor.com/</a>

<b>Testeando</b>	<p>Web con diferentes cuestionarios relacionados con los contenidos de diferentes etapas educativas: Primaria, ESO, Bachillerato y FP.</p> <p>Permite opciones multijugador y de un único jugador, lo que permite un juego cooperativo o “competitivo”.</p>	<p><a href="http://www.testeando.es">www.testeando.es</a></p>
<b>Educaplay</b>	<p>Web gratuita para crear actividades interactivas como pasapalabra, sopa de letras, etc.</p>	<p><a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a></p>
<b>Liveworksheets</b>	<p>Web que funciona como banco de recursos de fichas y diferentes herramientas para el aula.</p>	<p><a href="https://es.liveworksheets.com/">https://es.liveworksheets.com/</a></p>
<b>Educandy</b>	<p>Web gratuita para crear actividades interactivas como memory, sopa de letras, etc.</p>	<p><a href="https://www.educandy.com/">https://www.educandy.com/</a></p>
<b>Proprofs</b>	<p>Plataforma gratuita para crear contenido variado, desde hacer cuestionarios y dar formación hasta realizar trabajos y proyectos en grupos.</p>	<p><a href="https://www.proprofs.com/">https://www.proprofs.com/</a></p>
<b>LearningApps</b>	<p>Web que funciona como banco de recursos de fichas y diferentes herramientas para el aula.</p>	<p><a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a></p>

<b>Quizlet</b>	Plataforma para crear quizzes o tests para repasar contenidos o comprobar que los alumnos los hayan adquirido a través de preguntas.	<a href="https://quizlet.com/es">https://quizlet.com/es</a>
<b>Hot potatoes</b>	Aplicación con múltiples funciones para la creación de ejercicios interactivos.	<a href="http://hotpot.uvic.ca/">http://hotpot.uvic.ca/</a>
<b>Edilim</b>	Es una aplicación como Hot Potatoes, pero con menos variables y más sencilla de utilizar.	<a href="http://www.educalim.com/cinico.htm">http://www.educalim.com/cinico.htm</a>
<b>JClic</b>	Herramienta para la creación, realización y evaluación de actividades, a través de los estándares deseados.	<a href="https://clic.xtec.cat/legacy/es/clic/">https://clic.xtec.cat/legacy/es/clic/</a>
<b>Zunal</b>	Web que nos permite crear webquest de forma fácil e intuitiva. También nos permite explorar webquest ya creadas por otros usuarios de la comunidad.	<a href="http://zunal.com/">http://zunal.com/</a>
<b>Diseño gráfico</b>		
<b>Canva</b>	Herramienta web de diseño gráfico simplificado, permite la creación de presentaciones, videos, imágenes para redes sociales, infografías, etc.	<a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a>

<b>PicsArt</b>	App de diseño gráfico simplificado, permite realizar fotomontajes creativos de manera sencilla, permite la realización de recursos personalizados.	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picsart.studio&amp;hl=es&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picsart.studio&amp;hl=es&amp;gl=US</a>
<b>Pictotraductor</b>	Web que transforma frases escritas en castellano a pictogramas, recurso de gran utilidad para alumnado EAE y para alumnado en iniciación de la lectura.	<a href="https://www.pictotraductor.com/">https://www.pictotraductor.com/</a>
<b>Mural</b>	Aplicación web que permite crear murales de contenidos, mapas conceptuales, etc. Permite la creación de grupos de trabajo por lo que es útil para la creación de murales conjuntos.	<a href="http://www.mural.co">www.mural.co</a>
<b>Incredibox</b>	App y sitio web que permite la creación de ritmos musicales.	<a href="http://www.incredibox.com">www.incredibox.com</a>
<b>Bitmoji</b>	App que permite crear un avatar y utilizarlo en diferentes imágenes para acompañar presentaciones en el aula, material, etc.	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitstrips.imoji&amp;referrer=utm_source%3Dbitmoji%26utm_medium%3Dlanding">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitstrips.imoji&amp;referrer=utm_source%3Dbitmoji%26utm_medium%3Dlanding</a>
<b>Calameo</b>	Web que permite convertir archivos en formato revista virtual además de leer otros creados por otros usuarios. Ejemplo:	<a href="https://es.calameo.com/">https://es.calameo.com/</a>

	<a href="https://www.calameo.com/books/0065400376d64471dce81">https://www.calameo.com/books/0065400376d64471dce81</a>	
<b>Pixton</b>	Web que permite crear cómics.	<a href="http://www.pixton.com">www.pixton.com</a>
<b>GoConqr</b>	Web gratuita para crear mapas mentales y demás recursos similares.	<a href="https://www.goconqr.com/es">https://www.goconqr.com/es</a>
<b>CmapTool</b>	Aplicación para la creación de mapas conceptuales de manera fácil y ordenada. Permite la opción de descarga o uso online. A mayores, el resultado final puede guardarse y compartirse en diferentes formatos de manera fácil y gratuita.	<a href="https://cmaptoolsgratis.com/">https://cmaptoolsgratis.com/</a>
<b>Glogster</b>	Página web para la creación de murales y carteles digitales.	<a href="http://edu.glogster.com/">http://edu.glogster.com/</a>
<b>Pinterest</b>	Es una red social una plataforma que permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, aficiones.  La herramienta puede serte útil tanto en la elaboración y gestión de tus materiales, como a la hora de realizar actividades en el aula, o promover el aprendizaje colaborativo y la competencia digital entre tus alumnos. Para descubrir contenido, organizar ideas, desarrollar proyectos colaborativos en el aula.	<a href="https://youtu.be/u2SVMCQhzdE">https://youtu.be/u2SVMCQhzdE</a>

<b>Edición de vídeo</b>		
<b>Filmora</b>	Programa de edición de videos que permite la implantación de diferentes herramientas de forma sencilla.	<a href="https://filmora.wondershare.com/es">https://filmora.wondershare.com/es</a>
<b>Edpuzzle</b>	Web que permite editar y modificar videos propios o de la red para adaptarlos a las necesidades del aula.	<a href="https://edpuzzle.com">https://edpuzzle.com</a>
<b>Videopad</b>	Aplicación libre para la edición y creación de videos.	<a href="https://www.nchsoftware.com/videopad/es/index.html">https://www.nchsoftware.com/videopad/es/index.html</a>
<b>Aridemux</b>	Aplicación libre para la edición y creación de videos.	<a href="https://avidemux.uptodown.com/windows">https://avidemux.uptodown.com/windows</a>
<b>Apps de materias específicas</b>		
<b>Stellarium</b>	App gratuita que simula un planetario. Tiene grandes posibilidades, como elegir punto de observación, omitir o visibilizar la capa de ozono, marcar diferentes astros o constelaciones, etc.	<a href="https://stellarium.org/es/">https://stellarium.org/es/</a>
<b>Anatomy Learning</b>	App y web gratuita que muestra modelos 3D anatómicos, con diferentes opciones y personalizable.	<a href="https://anatomylearning.com/">https://anatomylearning.com/</a>

<b>Scratch</b>	Web gratuita que permite iniciarse en el mundo de la programación informática de una forma sencilla y con una interfaz muy agradable.	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
<b>Duolingo</b>	App gratuita con opción a cuenta de pago que sirve de refuerzo a la hora de aprender un idioma. Además, es muy útil para empezar a aprender un idioma que no se conoce.	<a href="https://es.duolingo.com/">https://es.duolingo.com/</a>
<b>Mathsbot</b>	Aplicación para trabajar las Matemáticas.	<a href="https://mathsbot.com/">https://mathsbot.com/</a>
<b>Google Earth</b>	Aplicación interactiva con la que visualizar el globo terráqueo a partir de diferentes escalas. Permite visitar las diferentes partes del mundo de manera 3D.  Puede resultar muy útil en la visualización de los espacios geográficos, la identificación de diferentes puntos en el mapa y para obtener una visión general del mundo, más completa que la adquirida con un globo terráqueo normal.	<a href="https://www.google.com/earth/">https://www.google.com/earth/</a>
<b>CD Rayuela</b>	Es una herramienta destinada a la creación de contenido didáctico de lengua.	<a href="http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/cd_rayuela.htm">http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/cd_rayuela.htm</a>

<b>World Wonders Project</b>	<p>Aplicación que permite visitar los monumentos y maravillas del mundo antiguo y actual. Ofrece visitas por los monumentos más famosos y visitados del mundo de forma gratuita.</p> <p>Es una gran herramienta para utilizar en el aula, ya que permite al alumnado visitar lugares lejanos, desde la propia aula.</p>	<p><a href="https://artsandculture.google.com/?hl=es-419">https://artsandculture.google.com/?hl=es-419</a></p>
<b>CD Rayuela</b>	<p>Es una herramienta destinada a la creación de contenido didáctico de lengua.</p>	<p><a href="http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/cd_rayuela.htm">http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/cd_rayuela.htm</a></p>
<b>Geogebra</b>	<p>Calculadora gráfica muy útil para la enseñanza de las matemáticas.</p>	<p><a href="https://www.geogebra.org/classic?lang=es">https://www.geogebra.org/classic?lang=es</a></p>
<b>Herramientas de organización</b>		
<b>Trello</b>	<p>Web/ App de Organización de proyectos. Permite la creación de diferentes tarjetas dentro de un mismo tablero de forma que permite la organización de tareas por áreas.</p> <p>Cuenta con distintas funciones dentro de las tarjetas con el fin de</p>	<p><a href="http://www.trello.com">www.trello.com</a></p>

	organizar las tareas.	
<b>Symbaloo</b>	Web que nos permite organizar páginas web e hiperenlaces de una manera visual y sencilla.	<a href="https://www.symbaloo.com/home/mix/13eOcQWOUX">https://www.symbaloo.com/home/mix/13eOcQWOUX</a>
<b>Diigo</b>	Es una herramienta de investigación en grupo debido a que permite compartir resultados, subrayar y dejar notas en las páginas.	<a href="https://youtu.be/Om0yfa3i3ho">https://youtu.be/Om0yfa3i3ho</a>
<b>Herramientas de creación de páginas WEB</b>		
<b>Weebly</b>	Plataforma para la creación de páginas web de manera fácil y gratuita con múltiples opciones que permite desarrollar y complicar la página cuanto se desee.	<a href="https://www.weebly.com/es">https://www.weebly.com/es</a>
<b>Wix</b>	Ideal para desarrollar páginas web de manera fácil y gratuita. La plataforma incluye una gran variedad de opciones que permiten explorar infinidad de posibilidades, haciendo uso de la imaginación.	<a href="https://es.wix.com/">https://es.wix.com/</a>
<b>Joomag</b>	Web para la creación y distribución de revistas, folletos y catálogos de manera on-line.	<a href="https://www.joomag.com/es">https://www.joomag.com/es</a>

<b>Blogger</b>	Web fácil e intuitiva para crear blogs.	<a href="https://www.blogger.com/about/?bpli=1">https://www.blogger.com/about/?bpli=1</a>
<b>Wenode</b>	Web que permite crear páginas web de forma sencilla e intuitiva.	<a href="https://www.webnode.es/">https://www.webnode.es/</a>
<b>Google Sites</b>	Web que permite crear páginas web de forma sencilla e intuitiva.	<a href="https://sites.google.com/new?hl=es">https://sites.google.com/new?hl=es</a>
<b>Wordpress</b>	Web que nos permite crear páginas web y blogs de forma sencilla.	<a href="https://wordpress.com/es/">https://wordpress.com/es/</a>

