



# CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITAL

Un conjunto de herramientas de software  
adecuadas para virtualizar en aprendizaje basado  
en el trabajo



WBL GOES  
VIRTUAL



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Virtualización de aprendizaje basado en el trabajo – retos, herramientas, competencias:  
WBL\_GOES\_VIRTUAL Acuerdo número: 2020-1-AT01-KA226-VET-092549

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.



## CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITAL

### Un conjunto de herramientas de software adecuadas para virtualizar el aprendizaje basado en el trabajo

Proyecto: Virtualización del aprendizaje basado en el trabajo – retos, herramientas, competencias: WBL\_GOES\_VIRTUAL

Número de proyecto: 2020-1-AT01-KA226-VET-092549

More information: [www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Licencia:  Atribución-NoComercial 4.0 Internacional ([CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

Líder y diseño: **Verein Auxilium**, Geidorfplatz 2, 8010 Graz, Austria

Partenariado:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.



# TABLA DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b>	4
<b>Acerca del Proyecto WBL_GOES_VIRTUAL</b>	4
<b>Acerca de la Caja de Herramientas</b>	4
<b>GUÍA</b>	7
<b>Virtualización de los contenidos del aprendizaje basado en el trabajo: puntos a tener en cuenta</b>	7
<b>Comprobación paso a paso de la preparación</b>	7
<b>TOOLBOX</b>	9
Anchor by Spotify	9
AnswerGarden	11
Canva	13
Classroomscreen	14
Discord	15
Dropbox	17
FLINGA	18
Google Drive	20
Google Meet	22
Google Classroom	24
Kahoot!	26
Lucidchart	27
MeisterTask	29
Mentimeter	30
MindMeister	32
Moodle Workplace	34
Overly	36
Padlet	37
PodOmatic	39
Prezi	41
Quizlet	43
Socrative	44
SurveyMonkey	46
Visme	47
YouTube	49



# INTRODUCCIÓN

## Acerca del Proyecto WBL\_GOES\_VIRTUAL

El proyecto WBL\_GOES\_VIRTUAL es una respuesta directa a la convocatoria extraordinaria de finales de 2020 por parte de la Comisión Europea para paliar las consecuencias negativas de la pandemia de COVID-19 ofreciendo estructuras de apoyo, ofertas educativas y materiales para la educación profesional. Durante los meses más duros de la pandemia y, al contrario que en otros sectores educativos, los responsables regionales de toma de decisiones no tuvieron en cuenta lo suficiente a los proveedores de Educación y Formación Profesional (EFP) y especialmente los procesos de Aprendizaje Basado en el Trabajo (ABT) a la hora de establecer reglamentos y en términos de planes de emergencia. Así, muchos alumnos/as de EFP y ABT, además de sus formadores/as quedaron abandonados para resolver su situación por su cuenta.

En el plazo de solo 12 meses, un partenariado transnacional de cinco organizaciones profesionales de Austria, Alemania, Eslovenia y España, ha desarrollado un Programa Formativo completo y diverso para profesionales de ABT que les ayudará a digitalizar sus contenidos de aprendizaje y les permitirá enseñar / formar a su alumnado en un contexto virtual. Como complemento, se ha desarrollado una Caja de Herramientas Digital para ofrecer a estos formadores/as instrucciones fáciles para el uso de unas herramientas digitales bien establecidas, enlazando estas herramientas para su rápido acceso.

## Acerca de la Caja de Herramientas

Con los cierres en toda Europa forzados por la propagación de la pandemia de Covid-19, la mayoría de los procesos de aprendizaje basado en el trabajo (ABT/WBL) se detuvieron. Mientras que la educación escolar comenzó a continuar en línea después de algún tiempo, la estructura de aprendizaje mediante la práctica en la EFP y otros formatos de aprendizaje relacionados con el trabajo no pudieron adaptarse tan fácilmente. Para llenar este vacío y proporcionar a los profesores y mentores de WBL la estructura y las herramientas suficientes en crisis ad-hoc - no limitadas a los cierres - el consorcio WBL goes virtual creó una caja de herramientas para las empresas y el personal de WBL.

Esta caja de herramientas contiene 25 herramientas previamente probadas que están disponibles de forma gratuita en el mercado. Todas ellas tienen una versión gratuita o, al menos, una versión de demostración que puede utilizarse inmediatamente. La asociación internacional recopiló y probó



inicialmente más de 60 herramientas de forma interna y con el apoyo de expertos en el sector del WBL en todos los países asociados, a saber, Austria, Alemania, España y Eslovenia. Gracias a este minucioso proceso de selección, la caja de herramientas contiene únicamente las herramientas mejor valoradas y adecuadas para la virtualización de contenidos WBL.

De este modo, los usuarios individuales pueden prescindir de las largas pruebas de varias herramientas y del largo proceso de selección. Todas las herramientas se presentan ahora con ejemplos de aplicación y, por tanto, pueden utilizarse y adaptarse rápidamente sin necesidad de amplios conocimientos previos ni grandes habilidades digitales. Algunas herramientas contienen incluso material prediseñado o grabado que puede adaptarse a las necesidades de los alumnos, de modo que se elimina el esfuerzo de crear todo el material en línea desde cero. Para facilitar la adaptación en estas situaciones ad-hoc inciertas, todas las herramientas son relevantes para la realidad de la empresa y del WBL y los temas que necesitan ser virtualizados, están bien probados y descritos junto con ejemplos de aplicación, son coherentes con los principios europeos de la EFP (por ejemplo, los enfoques de los resultados de aprendizaje, los descriptores del NQF, los créditos ECVET, etc.), son fáciles de acceder, descargar y aplicar, y son gratuitas o, al menos, de uso barato para las empresas. Aunque todas las herramientas están disponibles en inglés, la mayoría de ellas ofrecen también versiones en diferentes idiomas europeos.

La caja de herramientas está disponible en línea a través del sitio web del proyecto y también en forma de documento PDF para investigar y buscar herramientas individuales. Para facilitar esto último, el PDF está organizado alfabéticamente. No obstante, también contiene las cuatro categorías (comunicación virtual, intercambio de tareas y seguimiento de los alumnos en el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras, herramientas de gestión y creación de aprendizaje, herramientas de creación de tutorías y software de RV/AR) que se utilizan en la versión en línea para clasificar las herramientas. Dado que algunas pertenecen a varias categorías, se pueden encontrar en diferentes epígrafes para poder acceder a ellas fácilmente. Ambas versiones ofrecen una estructura clara y navegable que contiene el autor, las palabras clave, la disponibilidad/enlace, el valor añadido y el beneficio para el proceso de aprendizaje virtual, una descripción de la herramienta, las aplicaciones prácticas de la herramienta y ejemplos de uso, el precio, los requisitos a nivel de empresa, las restricciones de derechos de autor y uso/GDPR y las posibles herramientas comparables. La versión en línea responde además a palabras clave para encontrar fácilmente las herramientas necesarias y proporciona vídeos explicativos como información adicional. De este modo, el proveedor de WBL puede tomar una decisión informada sobre la herramienta y comenzar de inmediato si lo desea. Por lo tanto, lo más importante es que tanto la versión online como la offline proporcionan el enlace directo para acceder y utilizar la herramienta



correspondiente. Para aprender de otros usuarios, la versión en línea ofrece un sistema de calificación y una sección de comentarios para compartir la experiencia con cada herramienta.

Sin embargo, ofrecer un WBL virtual atractivo no sólo depende de la selección de la herramienta adecuada. Hay que tener en cuenta más cosas, sobre todo si los proveedores no tienen experiencia previa con ella. Por ello, el proyecto WBL\_GOES\_VIRTUAL ofrece un amplio programa de formación en cuatro partes, que introduce a los alumnos en el hardware y el software de la tecnología de aprendizaje digital, la didáctica en línea y la práctica. Este programa es complementario a la caja de herramientas e informa a las empresas sobre los requisitos y aspectos a tener en cuenta para la virtualización de la formación WBL. Detalla, por ejemplo, qué requisitos técnicos y qué inversiones son necesarios y cuáles son los pasos concretos para virtualizar la formación en alternancia. Al fin y al cabo, un WBL virtual que funcione y sea atractivo no consiste en tener la mayoría de las herramientas, sino las adecuadas en las circunstancias correctas.



## **Virtualización de los contenidos del aprendizaje basado en el trabajo: puntos a tener en cuenta**

El factor más importante a la hora de pensar en la virtualización de los contenidos de aprendizaje basado en el trabajo es, por supuesto, darse cuenta de que esto afecta a una miríada de sectores profesionales diferentes, todos ellos con necesidades y posibilidades distintas. Los entornos de aprendizaje en el trabajo difieren de un país a otro, incluso de una región a otra, y también hay una gran diferencia si se produce en una gran empresa o en una pequeña o mediana empresa. ¿Cómo es posible ofrecer una directriz adecuada para todas estas situaciones y perspectivas tan diversas?

El proyecto WBL\_GOES\_VIRTUAL trata de resolver este reto ofreciendo preguntas orientativas que conduzcan a un mentor WBL a través del proceso de preparación e implementación de la digitalización de sus contenidos formativos. En la actualidad y con el estado actual de la tecnología, es obvio que los contenidos de formación virtual no pueden sustituir totalmente y al 100% las experiencias reales y las formaciones prácticas. Sin embargo, en tiempos de crisis o incluso como una característica innovadora y atractiva, la virtualización de los contenidos de formación en el trabajo y el contacto con los alumnos a través de medios digitales adecuados es crucial.

En realidad, los tutores de la formación en alternancia se enfrentan al reto de seguir proporcionando ofertas de formación, pero al mismo tiempo, no suelen estar totalmente a cargo de las circunstancias. Esto significa que tienen que ponerse en contacto con otros colegas y superiores para facilitar el cambio que necesitan, por ejemplo, cuando hay que comprar nuevos equipos de hardware o licencias de software. También tienen que investigar si ellos mismos, así como sus alumnos, tienen las competencias necesarias y la accesibilidad a los medios de virtualización sugeridos.

## **Comprobación paso a paso de la preparación**

En la página siguiente, se presenta una comprobación de preparación paso a paso en el formato de un lienzo guía. Como mentor, vaya de la izquierda a la derecha y reflexione sobre las preguntas orientativas. Tome notas y elabore un plan sobre cómo enfocar la virtualización de sus contenidos WBL.



SITUACIÓN INICIAL	COMPROBACIÓN DE LOS RECURSOS: ¿QUÉ ESTÁ DISPONIBLE Y QUÉ NECESITA TODAVÍA?	PASOS DIDÁCTICOS PARA LA VIRTUALIZACIÓN DE CONTENIDOS ABT	REFLEXIONES FINALES
<p><b>¿Por qué quiero virtualizar mis ofertas de formación en el trabajo?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Quiero añadir elementos digitales</li> <li>○ Lo necesito debido a circunstancias externas</li> </ul> <p><b>¿Durante cuánto tiempo pienso utilizar los medios digitales?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sólo a corto plazo, para cubrir el tiempo hasta que pueda volver a la formación F2F</li> <li>○ A medio plazo o no estoy seguro, si funciona bien, puede que siga utilizando algunos contenidos</li> <li>○ A largo plazo, quiero seguir utilizando elementos virtuales en mi formación</li> </ul> <p><b>¿Qué quiero virtualizar?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿La comunicación con los alumnos?</li> <li>○ ¿Tareas para el aprendizaje autodirigido?</li> <li>○ ¿Contenido real/conferencias?</li> <li>○ ¿Todo el proceso?</li> </ul> <p><b>¿A quién va dirigido exactamente su contenido virtual de WBL?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Asegúrese de ofrecer contenidos adaptados a las necesidades de sus alumnos. Los alumnos de primer año de WBL necesitan un enfoque completamente diferente al de los alumnos de último año.</li> </ul>	<div> <div> <p><b>Infraestructura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Dispone de la infraestructura necesaria?</li> <li>○ ¿Está en su oficina o puede acceder a las instalaciones de su empresa?</li> <li>○ ¿Necesitas concertar alguna cita especial o seguir alguna normativa con otros compañeros?</li> <li>○ ¿Cómo puedes asegurar la accesibilidad a tus contenidos para todos tus alumnos?</li> </ul> </div> <div> <p><b>Competencias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Dispone ya de las competencias necesarias para virtualizar sus contenidos WBL?</li> <li>○ ¿Qué competencias adicionales necesitaría? ¿Cómo puede adquirir estas competencias? ¿Es posible adquirir las competencias mediante el aprendizaje autodirigido a través de tutorías?</li> </ul> </div> <div> <p><b>Personal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Si necesita apoyo en la implementación (por ejemplo, personal de TIC/TI), ¿disponen sus colegas de apoyo de los recursos oportunos para proporcionarle la ayuda que necesita?</li> </ul> </div> <div> <p><b>Recursos financieros</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Necesitas comprar equipos o licencias de software?</li> <li>○ ¿Dispone del presupuesto necesario?</li> <li>○ ¿Con quién tiene que ponerse en contacto para permitir la compra?</li> <li>○ Haz una estimación general: ¿cuál es el presupuesto que necesitas?</li> </ul> </div> <div> <p><b>Equipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Dispones del hardware necesario? ¿Para ti como mentor y para tus alumnos? ¿Qué necesitaría comprar?</li> <li>○ ¿Tiene a mano el software necesario? ¿Necesitas licencias como mentor o también para los alumnos?</li> </ul> </div> <div> <p><b>Tiempo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Cuánto tiempo necesitarías para implementar la virtualización? ¿Se trata sólo de la configuración de una estructura de comunicación digital o tiene previsto digitalizar contenidos en profundidad?</li> <li>○ ¿Dispone de los recursos oportunos? ¿Cómo puede ganar tiempo? ¿Hay alguna solución más eficaz?</li> </ul> </div> </div>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Esboce el contenido que desea virtualizar. Divídalo en sesiones de un máximo de 60-90 minutos cada vez, para adaptarse a la concentración y la capacidad de atención de sus alumnos.</li> <li>2. Defina los objetivos de aprendizaje de sus alumnos (qué puede hacer el alumno al terminar el contenido de la formación). Si es necesario, defina subobjetivos y divida aún más el contenido.</li> <li>3. Cree un hilo conductor que guíe el contenido, idealmente paso a paso, de principio a fin. ¿Cómo sabrá que sus alumnos han terminado la sesión de aprendizaje?</li> <li>4. Elija el método de entrega digital más adecuado y las herramientas de software complementarias.</li> <li>5. Cree el contenido de acuerdo con sus planes. Asegúrese de que el contenido atrae a los alumnos de forma activa.</li> <li>6. Cree una evaluación adecuada para su contenido WBL, por ejemplo, un cuestionario. ¿O deberían sus alumnos subir una foto de un proyecto que hayan creado? Usted decide.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Su contenido WBL es atractivo y digerible para sus alumnos? ¿Presenta una mezcla de medios y elementos visuales? Si sólo se basa en el texto, intente animarlo utilizando otro método digital o añadiendo algunos elementos sueltos.</li> <li>○ ¿Es el contenido de su WBL motivador para sus alumnos? ¿Es factible la carga de trabajo en el tiempo previsto? Una broma aquí y allá puede suponer una gran diferencia a la hora de motivar a sus alumnos para que sigan adelante.</li> <li>○ Recoja los comentarios de sus alumnos para asegurarse de que no los abruma ni los deja indiferentes. Sobre todo al principio, es posible que tenga que mantener un estrecho contacto con los alumnos para evaluar si su contenido de aprendizaje se ofrece de forma adecuada.</li> <li>○ Pruebe el programa de formación WBL_GOES_VIRTUAL y la caja de herramientas en línea para obtener información y apoyo adicionales.</li> </ul>





## Anchor by Spotify

<b>Autor</b>	Michael Mignano, Nir Zicherman (Spotify), Suecia
<b>Categoría</b>	Administración de aprendizaje y herramientas de autor; tutoriales y herramientas de realización de tutoriales.
<b>Palabras clave</b>	Podcast; administración de podcast; streaming; creación de podcasts; grabación de contenidos; realización de tutoriales; emisión en vivo; alojar podcasts
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://anchor.fm/">https://anchor.fm/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Sitio web gratuito, de alojamiento y creación de podcasts, fácil de usar que ofrece herramientas para la grabación, edición y para compartir contenidos de sonido, que ofrece a los mentores/as de ABT una herramienta atractiva y accesible a la que el alumnado puede acceder continuamente, en cualquier lugar y en cualquier momento.
<b>Descripción de la herramienta</b>	Anchor by Spotify es una plataforma gratuita para la creación de podcasts, que contiene herramientas que simplifican el proceso de grabar y editar registros de sonido, organizándolos en episodios de podcast y publicando podcast en plataformas de escucha de podcast. Presenta herramientas fáciles de utilizar incorporadas que ofrecen una carga rápida, conveniente, intuitiva y sin estrés, grabación y edición de materiales con la ayuda del dispositivo elegido por el usuario/a – ordenadores, tabletas, teléfonos inteligentes – sin necesidad de software especial para grabar o editar. Las herramientas de grabación capturan el sonido directamente del dispositivo del usuario y se pueden sincronizar en todos los dispositivos utilizados por el usuario/a. La herramienta ofrece alojamiento gratuito ilimitado y distribución optimizada a todas las principales aplicaciones y sitios de audición, además de ofrecer opciones incorporadas.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Utilizar un podcast como oportunidad para revisar los materiales aprendidos – resumir el contenido que has tratado en una lección concreta. Grabar directrices para un trabajo posterior o tareas para casa. Hacer que tu alumnado prepare sus propios podcasts – por ejemplo, explorar un tema específico por su cuenta y presentarlo a sus compañeros/as en podcasts pequeños.
<b>Precio</b>	Uso gratuito
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se precisa registro, también posible a través de la ID Facebook, Google, Twitter o Apple ID
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No hay restricciones específicas, comprueba las normas de tu empresa sobre RGPD



**Herramientas  
comparables****Podbean**

<https://www.podbean.com/>

Creación y publicación de podcasts con tu propia herramienta para grabación simplificada.

**Podomatic**

<https://www.podomatic.com/>

Sitio de alojamiento de podcasts que ofrece servicios para la creación y publicación de podcasts

**Restream**

<https://restream.io/>

Plataforma de podcast para la creación, edición de podcasts y para compartirlos.



# AnswerGarden

<b>Autor</b>	Creative Heroes, Países Bajos
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual; supervisión del alumnado en el proceso de ABT
<b>Palabras clave</b>	Herramienta de feedback instantáneo; participación de la audiencia en tiempo real; creación de nubes de palabras.
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://answergarden.ch/">https://answergarden.ch/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Breve feedback instantáneo del alumnado; anima al alumnado a mantener la atención; establece niveles de conocimientos.
<b>Descripción de la herramienta</b>	AnswerGarden es una herramienta minimalista de feedback. El profesor/a puede plantear una pregunta e invitar a los participantes a responder a través de AnswerGarden: sus respuestas instantáneamente formarán una creciente nube de palabras. AnswerGarden se puede utilizar para la participación de la audiencia a tiempo real, para una lluvia de ideas online y la respuesta de la clase.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Hacer una lluvia de ideas sobre un tema con el alumnado; obtener respuestas u opiniones cortas y rápidas del alumnado, ej. ¿sobre qué creéis que necesitáis aprender más el año que viene?; crear una encuesta
<b>Precio</b>	Gratuito
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	No aplicable
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Mentimeter</b>  <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>  Crea un compromiso significativo durante reuniones híbridas, talleres y lecciones, a través de presentaciones interactivas con sondeos, pruebas, nubes de palabras, preguntas y respuestas en vivo.</p> <p><b>Tweedback</b>  <a href="https://tweedback.de/?l=en">https://tweedback.de/?l=en</a>  Tweedback es una plataforma online para un feedback anónimo en tiempo real en eventos, e instalaciones empresariales y educativas. Simplifica los</p>



---

escenarios existentes de enseñanza y aprendizaje y permite conceptos de lecciones totalmente nuevos.



# Canva

<b>Autor</b>	Melanie Perkins, Australia
<b>Categoría</b>	Administración de aprendizaje y herramientas de autor
<b>Palabras clave</b>	Herramienta de diseño gráfico; diseño; presentaciones; posters; videos; edición de fotografías; ilustraciones de conceptos matemáticos, estadísticos y científicos
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.canva.com/education/">https://www.canva.com/education/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Una base de imágenes, diseños y plantillas entre las que elegir; página de “Material de enseñanza” para elegir planes de lecciones escritos por otros educadores/as para inspirarse.
<b>Descripción de la herramienta</b>	Canva es una plataforma de diseño gráfico accesible por teléfono, Tablet u ordenador para crear contenidos visuales. Va desde presentaciones, posters e infografías a contenidos de redes sociales y videos. El software funciona con el principio de arrastrar y soltar e incluye plantillas, imágenes, tipos de letras y elementos gráficos que pueden utilizar los usuarios/as.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Tareas del alumnado para crear infografías sobre ciertos temas; creación de planificación de la clase, el alumnado puede diseñar y crear su propia carpeta de aprendizaje y planificar para visualizar mejor y registrar su aprendizaje; proyectos en grupo; crear hojas de trabajo y ejercicios, especialmente para sesiones online.
<b>Precio</b>	Gratuito para profesores/as; versión gratuita; Canva Pro: 109,99 €/año para hasta 5 miembros
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	No aplicable
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable



# Classroomscreen

<b>Autor</b>	Classroomscreen B.V., Países Bajos
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual
<b>Palabras clave</b>	Estructura; organización; tareas en directo; temporizador; widgets.
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.classroomscreen.com/">https://www.classroomscreen.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Demostración clara de tareas con temporizador, widgets sociales y otras herramientas de estructura en una pantalla virtual
<b>Descripción de la herramienta</b>	Herramienta para estructurar y organizar tus enseñanzas virtuales al compartir tu pantalla a través de una videollamada. Funciona con Zoom, MS Teams y Google Meet. Classroomscreen incluye varios widgets que se pueden utilizar en un orden y escenario personalizados, como cuadros de textos para notas e instrucciones, un temporizador, widgets sociales para verte al compartir la pantalla, un semáforo con aplicación libre, una herramienta de dibujo, elección de nombres al azar de una lista y sondeos (sólo en la versión pro)
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Al emitir clases o demostraciones virtuales, se pueden incluir un temporizador, herramientas de dibujo y otros medios en la pantalla, para enriquecer tu tarea y ofrecer apoyo.
<b>Precio</b>	Gratuita la versión básica; Pro Plan a partir de 29,90 € / año
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se necesita registro para acceder a la versión totalmente gratuita
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable





## Discord

<b>Autor</b>	Jason Citron and Stan Vishnevskiy (Discord Inc.), EEUU
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual ; compartir tareas, supervisar al alumnado en el proceso de ABT; tutoriales y herramientas de realización de tutoriales
<b>Palabras clave</b>	Comunicación; distribución digital; mensajería instantánea; chats; compartir archivos; compartir pantalla; estudio en directo; comunidad
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://discord.com/">https://discord.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Plataforma de mensajería y distribución digital instantánea que facilita la interacción mentor/a-alumno/a y ofrece una oportunidad al alumnado de construir su propia comunidad; coordinar actividades, crear contenidos conjuntamente e interactuar o estar en contacto de diversas maneras.
<b>Descripción de la herramienta</b>	<p>Discord es una plataforma gratuita de comunicación en grupo y distribución digital, en la que los usuarios se pueden comunicar entre sí a través de llamadas de voz, videollamadas o mensajería instantánea.</p> <p>Discord es una herramienta de comunicación polifacética, que en parte es similar a las aplicaciones de chats (ofrece llamadas de voz, mensajes de texto) y en parte similar a los portales de redes sociales, ya que ofrece una plataforma semi-pública de estilo de foro social y foro en la que los usuarios/as pueden crear o unirse a sus propios grupos y comunidades. Los usuarios/as pueden crear sus propios “servidores” (grupos), con opciones públicas y privadas, para reunirse y pasar el rato, coordinar actividades o crear contenidos conjuntamente. Los servidores son un conjunto de salas de chat y canales de chat por voz a los que se puede acceder a través de enlaces de invitación (si es privado). Estos servidores funcionan como grupos – se basan en una variedad de temas y se pueden subdividir en distintos canales – pequeños espacios de discusión sobre temas o tareas específicos. Cada servidor permite la creación de normas, canales, miembros y funciones de miembros propios, lo que a su vez permite o no permite a los usuarios estar en distintos escenarios de servidor. Se pueden crear distintas listas de participantes (llamadas listas de amigos) y la plataforma ofrece funciones de búsqueda fácil y rápida para encontrar participantes.</p> <p>La interfaz fácil de usar permite emitir contenidos (video, sonido) en vivo, compartir y cargar distintos medios (imágenes, videos, enlaces de internet, grabaciones de sonido, documentos, gifs...), además de conectar directamente con otras cuentas de las redes sociales (como YouTube, Twitch, Twitter Spotify, ...). De este modo, Discord funciona como un gran estudio o plataforma de productividad, en la que los usuarios pueden estudiar en directo</p>



con otras personas a través de cámaras web, compartir pantallas o diversas formas de chat y mensajería.

Discord está disponible como aplicación de ordenador o Tablet (Windows, macOS, Linux, iPadOS), aplicación de teléfono (Android y iOS) o en navegadores de internet.

<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	<p>Discord se puede utilizar para enseñar o estudiar en directo con otros usuarios/as / alumnos/as vía cámara, pantalla compartida, documentos compartidos o chats.</p> <p>El alumnado puede utilizar la plataforma como un entorno compartido para comunicarse entre sí, colaborar en un proyecto o crear conjuntamente contenidos específicos, por ejemplo, un video tutorial.</p> <p>Se puede utilizar como plataforma para conectar a varios mentores/as, por ejemplo, dentro de una empresa o dentro de un sector, compartir materiales de aprendizaje y experiencias con ABT.</p>
<b>Precio</b>	Gratuito
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Conexión a internet, dispositivo (ordenador, Tablet, teléfono) + posiblemente aplicación
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	Requiere que los usuarios den sus números de teléfono; tiene secciones con restricciones de edad. En general, cumple con las leyes europeas de RGPD, pero como recoge diversos datos de sus usuarios, hay que garantizar que se cumplen primero las restricciones de RGPD de tu empresa.
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Skype</b>  <a href="http://www.skype.com">http://www.skype.com</a>            Aplicación de video conferencia de alto desempeño.</p> <p><b>Slack</b>  <a href="https://slack.com">https://slack.com</a>            software de colaboración que ofrece mensajería en tiempo real (video)llamadas, almacenamiento de archivos e integración con numerosas apps.</p> <p><b>TeamSpeak</b>  <a href="https://www.teamspeak.com">https://www.teamspeak.com</a>            Aplicación de comunicación VoIP</p> <p><b>Zoom</b>  <a href="https://zoom.us">https://zoom.us</a>            Software de colaboración y conferencia.</p>







## Dropbox

<b>Autor</b>	Dropbox Inc, EEUU
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual; tareas compartidas; monitorización del alumnado en el proceso ABT
<b>Palabras clave</b>	Almacenamiento de archivos; organización; tareas compartidas; trabajo en sincronización; colaboración; gestión de equipos
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.dropbox.com/business">https://www.dropbox.com/business</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Creación y edición colaborativa de documentos; supervisión del proceso de trabajo y almacenamiento de documentos relevantes.
<b>Descripción de la herramienta</b>	Herramienta online para organizar y almacenar archivos (archivos tradicionales, contenidos en la nube y documentos y accesos directos de la red) que se pueden crear, acceder y editar desde cualquier sitio (teléfono, Tablet, ordenador) directamente en la herramienta. El trabajo se produce en sincronización con la integración con otras herramientas como Slack y los programas de Microsoft. Ofrece notificaciones de las actualizaciones de progreso y lo que hay que hacer, añadido a descripciones. Dropbox Paper funciona como un documento colaborativo para que el alumnado pueda crear contenidos fácilmente y organizar proyectos utilizando plazos, tareas que hay que hacer y tablas. Los distintos niveles de acceso con protección por contraseña, enlaces y permisos de descarga que caducan mantienen seguros los contenidos. Dropbox admin trata de simplificar la gestión del equipo, apoyar la seguridad de los datos y el cumplimiento y obtención de visiones factibles de la actividad del equipo.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Almacenamiento de documentos que el alumnado “debe saber”; plataforma para almacenar e interactuar durante los proyectos de grupo; listas de cosas que hay que hacer y líneas temporales para supervisar tareas.
<b>Precio</b>	Versión básica, gratuita; Versión avanzada de un único usuario: 19,99 €/mes
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Registro con requisito de email y contraseña
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No existen restricciones específicas; consulta las normas de RGPD de tu empresa



<b>Autor</b>	Nordtouch, Finlandia
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual; tareas compartidas; supervisión del alumnado en el proceso ABT
<b>Palabras clave</b>	Pizarra digital; recopilación de comentarios simultáneamente; construcción colaborativa de conocimientos
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://flinga.fi/">https://flinga.fi/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Favorece la participación activa durante la clase; crea mapas mentales digitales para tareas y proyectos colaborativos; se puede acceder de manera anónima y así fomenta las preguntas del alumnado.
<b>Descripción de la herramienta</b>	<p>La Pizarra de Flinga permite al profesorado y al alumnado construir mapas mentales y agrupar los mensajes del modo que desee.</p> <p>El Muro de Flinga es un muro de mensajes fácil de utilizar. Los mensajes enviados se pueden organizar por orden de llegada o según los “me gusta” que hayan recibido.</p>
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Se usa para sesiones de lluvia de ideas sobre un tema; para recoger comentarios simultáneamente, ideas, cuestiones, ejemplos y respuestas del alumnado en el muro digital; para promover discusiones de toda la clase.
<b>Precio</b>	5 pizarras gratuitas; Licencia Personal Premium Flinga: 76 €/año; 5 licencias Team Premium: 320 €/año (las licencias premium incluyen pizarras ilimitadas)
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	No aplicable
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Mindmeister</b>  <a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a>  MindMeister es una herramienta colaborativa online de mapeo mental que te permite capturar, desarrollar y compartir ideas visualmente</p> <p><b>Padlet</b>  <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a></p>



---

Padlet es un muro digital online o herramienta de pizarra que puedes utilizar para capturar y desarrollar casi cualquier tipo de información y crear recursos útiles de manera colaborativa.





## Google Drive

<b>Autor</b>	Google, USA
<b>Categoría</b>	Administración de aprendizaje y herramientas de autor
<b>Palabras clave</b>	Documentos compartidos; colaboración a tiempo real; sincronización segura en todos los dispositivos; procesador de textos; hoja de cálculo; herramientas de presentación; almacenamiento de archivos; almacenamiento de documentos
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://drive.google.com">https://drive.google.com</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Editar documentos simultáneamente; herramienta para la colaboración del alumnado y el feedback del profesorado; compartir información; permite el aprendizaje colaborativo; monitorizar aprendizaje; guarda automáticamente los cambios.
<b>Descripción de la herramienta</b>	Google Drive es un servicio de alojamiento de archivos que ofrece Google LLC. Permite a los usuarios/as almacenar documentos en la nube; compartir archivos y editar documentos juntos. Google Drive es una combinación de paquete de programas de productividad online y servicio de sincronización de archivos en la nube. Ofrece un lugar donde almacenar todos tus archivos y la capacidad de acceder a ellos desde cualquier dispositivo. Cada alumno/a necesita su propia cuenta de Google para utilizar Drive, lo que requiere una dirección de correo electrónico.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Compartir documentos y archivos; entregar tareas a través de la herramienta y corregirlos con comentarios y sugerencias; el alumnado puede crear una presentación / ensayo simultáneamente.
<b>Precio</b>	Google Workspace for Education Fundamentals gratuito; Google Workspace for Education Standard (2,20 € /alumno/a / año); Teaching & Learning Upgrade (2,50 € / empleado/a / año)
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se necesita cuenta G-Suite-for-Education
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
<b>Herramientas comparables</b>	<b>Moodle</b> <a href="https://moodle.com/workplace/">https://moodle.com/workplace/</a> Moodle Workplace es una plataforma personalizable que te permite gestionar la formación de una empresa según tus intereses y necesidades. La plataforma optimiza la integración, aprendizaje en el lugar de trabajo y la



---

gestión del cumplimiento, desarrollando una cultura de aprendizaje. La plataforma ofrece una visión de los cursos y actividades en la que están inscritos.





## Google Meet

<b>Autor</b>	Google, EEUU
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual
<b>Palabras clave</b>	Clase online; comunicarse online con el alumnado
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://meet.google.com/">https://meet.google.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Colaboración online con el alumnado; estar conectado/a; ubicación flexible; grabación de lecciones; pantallas compartidas
<b>Descripción de la herramienta</b>	Google Meet es una aplicación de video conferencia, basada en normas que utiliza protocolos propietarios para transcodificar imágenes, sonidos y datos. Los educadores/as pueden crear un enlace Meet único para cada clase. El enlace actúa como espacio dedicado a la reunión para cada clase, favoreciendo que se reúnan la plantilla de EFP y el alumnado. Incluso sin tener cuentas de Gmail, el alumnado podrá pulsar el enlace y asistir a la reunión. Únicamente los creadores de la reunión y propietarios del calendario podrán silenciar o eliminar a otros participantes. Esto garantiza que los instructores no podrán ser eliminados ni silenciados por el alumnado participante. Las grabaciones incluyen al hablante activo y todo lo que se presente. Se envía automáticamente un correo electrónico con el enlace de la grabación al organizador/a de la reunión y la persona que ha iniciado la grabación.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Se pueden dirigir lecciones como en un aula real y dar pie al alumnado a que presente o discuta ciertos temas. Empezar con sesiones de preguntas y respuestas y crear aulas divididas para actividades en grupo.
<b>Precio</b>	Google Workspace for Education Fundamentals gratuito; Google Workspace for Education Standard (2,20€/alumno/a /año); Teaching & Learning Upgrade (2,50€/empleado/a / año)
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se requiere cuenta G-Suite-Enterprise for Education
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
<b>Herramientas comparables</b>	<b>Microsoft Teams</b> <a href="https://www.microsoft.com/de-at/microsoft-teams/log-in">https://www.microsoft.com/de-at/microsoft-teams/log-in</a> Microsoft Teams es una plataforma desarrollada por Microsoft que combina chats, reuniones, notas y adjuntos



## **Zoom**

<https://zoom.us/>

Zoom es una herramienta gratuita para celebrar reuniones y video conferencias.





Google Classroom

# Google Classroom

<b>Autor</b>	Google, USA
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual, tareas compartidas, supervisión del alumnado en el proceso ABT, administración del aprendizaje y herramientas de autor,
<b>Palabras clave</b>	Clase online; colaboración con el alumnado; sistema de administración del aula y del aprendizaje
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://classroom.google.com/h">https://classroom.google.com/h</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Virtualizar y administrar todos los procesos y documentos relevantes que necesita el alumnado; fácil de colaborar con el alumnado; optimizar tareas e impulsar la comunicación; bueno para mantener planes digitales de clase, programas, currículos, niveles y materiales almacenados en un solo sitio; trabajar en todo tipo de dispositivo móvil, como teléfonos móviles y tablets
<b>Descripción de la herramienta</b>	Google Classroom permite al profesorado crear un espacio de aula online, en la que pueden administrar todas las interacciones y documentos relevantes que necesita su alumnado, colaborar y comunicar y clasificar las tareas. Los documentos se almacenan en Google Drive y se pueden editar en las aplicaciones de Drive, como Google Docs, Sheets y otras. Es fácil también incluir otros recursos de internet como videos de YouTube y enlaces.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Utilizar Google Docs para compartir documentos / tareas con tu alumnado y permitir la escritura colaborativa. Las tareas se pueden cargar con documentos relevantes para el alumnado. El alumnado recibe notificaciones por correo electrónico de nuevas tareas. El alumnado devuelve las tareas cuando están terminadas, y el profesorado puede puntuar las tareas. El alumnado puede trabajar de manera colaborativa en la redacción de los proyectos. Todos los documentos relevantes se almacenan en Google Drive. Se puede trabajar en el mismo plan de clase a la vez con un compañero/a.
<b>Precio</b>	Google Workspace for Education Fundamentals gratuito; Google Workspace for Education Standard: 2,20€/alumno/a /año; Teaching & Learning Upgrade: 2,50€/empleado/a / año
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se precisa cuenta G-Suite-for-Education
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
<b>Herramientas comparables</b>	<b>Moodle</b> <a href="https://moodle.com/de/">https://moodle.com/de/</a>





Moodle es un sistema de administración de cursos y plataforma de aprendizaje gratuito. El software ofrece la posibilidad de apoyar métodos de enseñanza y aprendizaje cooperativos.

### **Microsoft Teams**

<https://www.microsoft.com/de-at/microsoft-teams>

Microsoft Teams es una plataforma desarrollada por Microsoft que combina chat, reuniones, notas y adjuntos. El servicio se integra en Microsoft 365 suite con Microsoft Office y Skype/Skype for Business.



# Kahoot! Kahoot!

<b>Autor</b>	Alf Inge Wang, Noruega
<b>Categoría</b>	Tareas compartidas, supervisión del alumnado en el proceso ABT
<b>Palabras clave</b>	Juego de repaso; jeopardy; sondeo
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Repaso del proceso de aprendizaje; descansos entretenidos en la lección; profundización en un tema
<b>Descripción de la herramienta</b>	Kahoot! Es una aplicación de aprendizaje fácil de utilizar, accesible y gratuita online. El alumnado puede crear concursos divertidos en distintos modos o jugar con una prueba ya existente. Es adecuado para el aprendizaje online y en el aula, porque las respuestas se pueden dar de manera anónima a través de dispositivos móviles, o mostrarse en una pantalla normal (ej. proyector). Kahoot! Es muy motivador y atractivo.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	El alumnado crea sus propias piezas de la prueba recogiendo información de materiales de aprendizaje y ejemplos prácticos. Se pueden recoger opiniones sobre el material, eventos o cuestiones; realizar votaciones y comprobar el nivel de adquisición de conocimientos.
<b>Precio</b>	Kahoot! inicio 10 € /anfitrión/a / mes
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	No aplicable
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
<b>Herramientas comparables</b>	<b>Socrative</b> <a href="https://www.socrative.com/higher-ed/">https://www.socrative.com/higher-ed/</a> Aplicación de enseñanza con elementos de gamificación para seguir el progreso del alumnado



## Lucidchart

<b>Autor</b>	Lucid Software Inc., EEUU
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual; tareas compartidas; supervisión del alumnado en el proceso ABT; administración del aprendizaje y herramientas de autor
<b>Palabras clave</b>	Herramienta de diagramas; mapas mentales; colaboración; mapa de conceptos; diagramas de flujos online; tabla sinóptica; biblioteca de diagrama.
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.lucidchart.com/pages/">https://www.lucidchart.com/pages/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Herramienta de diagramas en internet, que permite a los usuarios/as colaborar y trabajar conjuntamente en tiempo real, creando diagramas de flujo, organigramas, bocetos de páginas web, mapas mentales, etc., para acelerar la comprensión y dirigir la innovación.
<b>Descripción de la herramienta</b>	Lucidchart es una herramienta de diagramación, basada en la web, que permite a los usuarios/as colaborar y trabajar conjuntamente en tiempo real, creando diagramas de flujo, organigramas, esquemas de sitios web, diseños UML, mapas mentales, prototipos de software y muchos otros tipos de diagramas. Lucidchart es una plataforma de diagramación, un espacio digital para crear como equipo, independientemente de dónde se esté. Lucidchart utiliza una variedad de características colaborativas, incluyendo chat integrado en el editor, comentarios y video chat, y colaboración en tiempo real con otros editores. Las características de la versión gratuita están pensadas para pequeños proyectos y permiten el uso de un máximo de 60 objetos por documento. Tiene funciones de descarga, impresión y publicación de archivos y se integra con Google Drive, Google Apps y Microsoft.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Lluvia de ideas sobre un problema típico en un proceso o acción para encontrar la solución más adecuada con el alumnado en tiempo real. Se puede hacer un diagrama sobre lo que se puede hacer (según las propuestas recibidas) y cómo se puede hacer. Un mapa mental que aloja todas las distintas ideas y muestra cómo están conectadas se transforma en un diagrama de flujo de proceso.
<b>Precio</b>	Versión gratuita disponible (incl. cuenta educativa gratuita para profesorado y alumnado con características Premium)  Plan Individual: 6.95€/mes  Plan de equipo: 8€/Usuario/a (3 usuarios mín.)
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Creación de cuenta (nombre, email, contraseña) o entrar a través de cuenta Google, Office 365, slack



---

<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
--	--------------

---

<b>Herramientas comparables</b>	
---------------------------------	--

**Creatly**<https://creatly.com>

se puede trabajar de manera colaborativa en la creación de un diagrama

**Mindmeister**<https://www.mindmeister.com>

aplicación online de mapeo mental que permite a sus usuarios/as visualizar, compartir y presentar sus pensamientos en la nube.

**Gantt**<https://www.gantt.com/es>

Para dibujar diagramas de Gantt.





<b>Autor</b>	Meister, Austria
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual; tareas compartidas, supervisión del alumnado en el proceso ABT
<b>Palabras clave</b>	Administración del trabajo; administración de procesos; flujos de trabajo digitalizados; organización; administración de tareas
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.meistertask.com/">https://www.meistertask.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Saber quién está haciendo qué en qué momento y poder asignar tareas con fecha de entrega, instrucciones y elementos de supervisión claros. Familiarizar al alumnado con las herramientas que se utilizan en el mundo laboral
<b>Descripción de la herramienta</b>	MeisterTask es una herramienta de organización de tareas que abarca todo desde la concepción hasta la finalización, ofreciendo un resumen del trabajo en progreso. Las tablas de proyectos de estilo Kanban digitalizan flujos de trabajo y permiten una visión clara del progreso de la tarea con automatización, seguimiento temporal y plantillas para tareas repetitivas. Puede ayudarte a organizar tu próximo gran proyecto o digitalizar la gestión de tareas para el trabajo diario de tu alumnado, debes saber quién está haciendo qué y cuándo. Puedes diseñar y personalizar el entorno para tus necesidades. La herramienta te muestra un cuadro de mandos con todo en un sitio, los proyectos para una visión clara y eficiencia completa, las tareas donde se hace el trabajo y finalmente, la agenda como tu propio cuadro personal
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Asignar una tarea para todo el equipo, organizar y establecer pasos específicos en el cuadro y pedir al alumnado que se supervise a sí mismo, mientras tú observas el panorama
<b>Precio</b>	Gratuita la versión básica; la versión Pro, a partir de 8,25 € / mes
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se requiere registro con email y contraseña, también es posible a través de Google o Facebook
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable



## Mentimeter

<b>Autor</b>	Johhny Watson, Suiza
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual; tareas compartidas; supervisión del alumnado en el proceso ABT
<b>Palabras clave</b>	Discusión de estudiantes; participación de estudiantes; espacio de diálogo anónimo; feedback inmediato
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.mentimeter.com">https://www.mentimeter.com</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Atrae a la audiencia en presentaciones y reuniones, permitiendo al alumnado contribuir de manera activa en los asuntos a discutir; permitiendo al profesor/a / formador/a obtener feedback inmediato
<b>Descripción de la herramienta</b>	<p>Mentimeter es un recurso digital para interactuar y atraer a una audiencia. La aplicación te permite lanzar distintos formatos de participación para una audiencia específica, en una clase o una reunión. Los participantes responden a través de teléfonos móviles, tabletas o PCs y los resultados se ven en una pantalla en tiempo real. Para trabajar con Mentimeter, es necesario crear presentaciones PowerPoint en las que se insertan diapositivas con distintos formatos de preguntas, cuestionarios, diapositivas, imágenes, etc.</p> <p>Es una herramienta digital que promueve la participación del alumnado durante la presentación de un tema o contenidos de un curso. Gracias al uso de teléfonos móviles, la audiencia se puede conectar a la presentación, donde responden preguntas, aportan comentarios en tiempo real.</p> <p>Puedes realizar cuestionarios para generar diagnóstico, formación y/o evaluaciones sumativas, con el fin de supervisar el proceso de aprendizaje del alumnado.</p> <p>Al obtener los resultados simultáneamente, puedes ofrecer feedback inmediato de las repuestas dadas por el alumnado, de manera que se puede evidenciar el nivel de aprendizaje logrado.</p>
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Esta herramienta permite al alumnado de ABT dar su opinión y feedback con relación a un problema específico (una máquina concreta, por ejemplo) a través de sus teléfonos móviles y poder responder preguntas y enviar comentarios en tiempo real. Al mismo tiempo, Mentimeter permite al profesorado ofrecer feedback inmediato para las respuestas del alumnado.



<b>Precio</b>	<p>Gratuito para la versión básica;</p> <p>Plan básico: 11,99 € / mes</p> <p>Plan Pro: 24,99€ / mes</p>
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se requiere registro con ID de Google / Facebook o dirección de correo electrónico, contraseña y nombre y apellido
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	Mentineter es una herramienta de innovación que se ofrece en EEUU y cumple con las directrices de la Regulación General de Protección de Datos (RGPD)
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Kahoot!</b>  <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>            Kahoot es una plataforma de aprendizaje online basada en el juego, que consiste en pruebas de opción múltiple generadas por el usuario/a.</p> <p><b>Survey Monkey</b>  <a href="https://es.surveymonkey.com/">https://es.surveymonkey.com/</a>            Survey Monkey permite a los usuarios/as crear sondeos online. Es una herramienta útil para realizar sondeos, cuestionarios y recopilación de datos. Te permite enviar sondeos por correo electrónico o redes sociales.</p>





<b>Autor</b>	Meister, Austria
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual
<b>Palabras clave</b>	Mapa mental; colaboración; pensamiento creativo
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Flujo de ideas estructurado con comentarios y foco guiado en los asuntos más importantes
<b>Descripción de la herramienta</b>	Mapas mentales colaborativos con plantillas, diseños mezclados y características de personalización, para visualizar tus ideas, colaborar con tu equipo, administrar tus tareas y compartirlo con el mundo. Serás capaz de crear subtemas ilimitados y explorar tus pensamientos, utilizando tu codificación por colores para una mayor claridad y estilo. Se pueden añadir adjuntos, medios insertados y más al mapa mental para dar contexto. También están disponibles orientación e integración en otras herramientas de la MeisterSuite, para un uso ampliado.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Creación de un viaje del cliente en ventas, incluyendo videos tutoriales si es preciso
<b>Precio</b>	Gratuitos hasta 3 mapas mentales; Plan personalizado, a partir de 4,99 € / mes.
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Registro con ID Google / Facebook o email y contraseña
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Lucidchart</b>  <a href="https://lucidchart.com">https://lucidchart.com</a>  Herramienta de diagramación, para colaborar y trabajar conjuntamente en tiempo real.</p> <p><b>Creately</b>  <a href="https://creately.com">https://creately.com</a></p>





---

Herramienta de colaboración visual y diagramación con capacidades de diseño.



## moodle workplace Moodle Workplace

<b>Autor</b>	Martin Dougiamas, Australia
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual; tareas compartidas; supervisión del alumnado en el proceso de ABT; administración de aprendizaje y herramientas de autor
<b>Palabras clave</b>	Solución online personalizable de aprendizaje; Fuente abierta / educación; administración de aprendizaje; aprendizaje organizativo; plataformas de aprendizaje
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://moodle.com/workplace/">https://moodle.com/workplace/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Sistema de gestión de aprendizaje personalizable y de confianza en el lugar de trabajo: optimizar y supervisar la formación, ahorro de tiempo con la automatización; evaluar el impacto del aprendizaje, crear múltiples plataformas de aprendizaje, integrar tu plataforma con otros sistemas.
<b>Descripción de la herramienta</b>	<p>Moodle Workplace es una plataforma personalizable que te permite administrar la formación de una empresa según tus intereses y necesidades. La plataforma optimiza la integración, el aprendizaje en el puesto de trabajo, y la gestión del cumplimiento, desarrollando una cultura de aprendizaje.</p> <p>La plataforma ofrece al alumnado una visión de los cursos y actividades en las que están inscritos. Moodle Workplace te permite definir un panel de control específico para cada usuario/a, por lo que cada formador/a puede gestionar y personalizar el escritorio de sus alumnos/as y adaptarlo a sus necesidades. Te permite crear e impartir procesos formativos, compartir conocimientos con el alumnado y desarrollar habilidades específicas, ofreciendo al alumnado la flexibilidad para acceder a sistemas formativos desde cualquier lugar y desde cualquier dispositivo. Puedes establecer itinerarios formativos para tus colaboradores; personalizar plataformas formativas para reflexionar y reforzar los procesos y estructura de tu empresa.</p> <p>Con Moodle Workplace puedes agrupar cursos y contenidos en programas y crear certificaciones basándote en programas con validez determinada.</p>
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Workplace facilita que alumnado de ABT se sienta escuchado y valorado, poniendo información importante a disponibilidad de todos/as, de manera que nadie quede fuera de las conversaciones y todos puedan participar en un grupo completo de cursos desde cualquier lugar y dispositivo.



<b>Precio</b>	<p>Gratuito; planes para la integración de la nube</p> <p>Starter: 100€/año</p> <p>Mini: 180€/año</p> <p>Small: 320€/año</p> <p>Medium: 700€/año</p> <p>Large: 1.250€/año</p>
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Creación de cuenta con email profesional y código de activación. Se requiere nombre completo, contraseña y categoría laboral
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	Cumple con RGPD, UK GDPR California Consumer Privacy Act 2018 (CCPA)
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Lemon</b>  <a href="https://www.lemon-mobile-learning.com/en/lemon-system/">https://www.lemon-mobile-learning.com/en/lemon-system/</a>  Plataforma de aprendizaje móvil personalizable, con función de chat y certificaciones, alojada en Alemania, prueba gratuita.</p> <p><b>Eloomi</b>  <a href="https://eloomi.com/">https://eloomi.com/</a>  Sistema LMS con varias características adicionales, como integrado, evaluaciones, etc. alojada en Dinamarca.</p>





## Overly

<b>Autor</b>	Ainars Klavins & Gatis Zvejnieks, Letonia
<b>Categoría</b>	Herramientas y software RV/RA
<b>Palabras clave</b>	Realidad aumentada; RA; poner contenidos en la vida
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://overlyapp.com/">https://overlyapp.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Una manera emocionante, atractiva y creativa de mostrar contenidos y enganchar al alumnado a través de experiencias personalizadas de realidad aumentada
<b>Descripción de la herramienta</b>	Con el creador de realidad aumentada paso a paso Overly, el profesorado puede traer métodos de aprendizaje estimulantes e inmersivos al aula. El alumnado puede utilizar las herramientas de RA por sí mismo y puede guiar su propio camino de aprendizaje y exploración.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Mostrar un esqueleto, transformar máquinas en 3D o dar vida a una imagen almacenando un video tras ella. El alumnado solo necesita su móvil para experimentar el tema de manera inmersiva. Las demostraciones prácticas se vuelven accesibles ya que no se necesitan materiales y equipos caros.
<b>Precio</b>	Gratuito para características básicas y 2 marcadores y 20 reconocimientos; 11,99 € / mes por marcador (las visuales que se escanearán para desencadenar la función RA)
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se requiere registrarse; si se opta por la opción business, se necesitan datos de tarjeta; el usuario y el usuario final necesitan teléfonos móviles o tablets
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable





## Padlet

<b>Autor</b>	Nitesh Goel, India
<b>Categoría</b>	Tareas compartidas, supervisión del alumnado en el proceso de ABT
<b>Palabras clave</b>	Aprendizaje colaborativo; creación de pizarra; muro digital, tablón digital
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Recibir feedback instantáneo en tiempo real; más interacción entre profesorado y alumnado; supervisar la comprensión del alumnado y evaluar el aprendizaje; feedback entre pares.
<b>Descripción de la herramienta</b>	Padlet es una herramienta digital que puede ayudar al profesorado y al alumnado en clase y más allá ofreciendo un lugar único para un tablón de anuncios. Este tablón de anuncios digital puede mostrar imágenes, enlaces, videos y documentos, todos colocados en un “muro”, que puede ser público o privado. Su estructura genérica y las distintas plantillas de muro abren un espacio casi infinito de opciones de aplicación. La herramienta puede utilizarse para crear ricos productos de las redes como blogs, páginas web de una página, listas de recursos, mapas y mucho más. También puedes utilizar un padlet para organizar el aprendizaje y la interacción o crear un banco compartido de conocimientos y recursos para todos/as
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Compartir y distribuir contenidos como textos, imágenes, enlaces, documentos, registros de sonido e imagen; discutir un tema y comentar el trabajo
<b>Precio</b>	3 padlets gratuitas tras registro 90 € / año / profesor/a
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	No aplicable
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable
<b>Herramientas comparables</b>	<b>MindMeister</b> <a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a> MindMeister es una herramienta colaborativa online de mapas mentales, que te permite capturar, desarrollar y compartir ideas visualmente.



## **FLINGA**

<https://flinga.fi/>

Con el Muro de Flinga es posible recoger los comentarios, preguntas y respuestas del alumnado rápidamente, de una manera que es fácil de ver por todos/as

La Pizarra de Flinga ofrece herramientas de visualización versátiles para una construcción de conocimientos colaborativa. Toda la clase puede participar simultáneamente.





## PodOmatic

<b>Autor</b>	Johnny Mansour (Podomatic, Inc.), USA
<b>Categoría</b>	Administración del aprendizaje y herramientas de autor; tutoriales y herramientas para realizar tutoriales.
<b>Palabras clave</b>	Creación de podcasts; grabación de contenidos; podcast; emisión de video en directo; explicación grabada; realización de tutoriales; alojamiento de podcasts, administración de podcasts; emisión en vivo.
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.podomatic.com/">https://www.podomatic.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Plataforma centralizada para la creación, edición y para compartir contenidos de sonido e imagen en forma de podcasts, para permitir lecciones electrónicas accesibles, atractivas e informativas, y revisión de contenidos.
<b>Descripción de la herramienta</b>	PodOmatic es un sitio de alojamiento de podcasts – una plataforma centralizada que ofrece servicios para grabar, ver, escuchar, publicar, distribuir y promover podcasts de sonido y de imagen. Ofrece una fácil grabación de contenidos de alta calidad (episodios) desde cualquier lugar. El alumnado puede rápida y fácilmente crear contenidos con ayuda de su ordenador, tablet o móvil, sin el uso de ningún equipo especial de grabación ni software adicional de edición. La herramienta ofrece publicación instantánea de los contenidos creados además de creación de una biblioteca personalizada de medios, que permite su posterior edición y publicación. La plataforma también ofrece a los usuarios navegación, búsqueda y descarga de contenidos existentes a través de distintas categorías y filtros. La plataforma es compatible con las redes sociales populares o se puede insertar en sitios / redes sociales. La herramienta ofrece a los usuarios/as distintas estadísticas para hacer seguimiento del desempeño del podcast, como datos de reproducciones, descargas, inserciones, “me gusta”, comentarios, seguidores y visitas, lo que ofrece a los creadores la oportunidad de analizar y comprender cómo se implican sus oyentes/videntes con sus podcasts.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	<p>Crear una demostración de video de un proceso de trabajo o cómo funciona una herramienta / máquina especializada</p> <p>Hacer un podcast como repaso de los contenidos, resumiendo todos los materiales que se han tratado en una lección concreta.</p> <p>Instruir al alumnado sobre cómo hacer su propio podcast (grabación) sobre cómo desempeñan una tarea y utilizarlo para evaluar sus habilidades o progreso de revisión de su trabajo junto con ellos/as. Registrar tareas de clase o instrucciones para trabajo adicional</p>
<b>Precio</b>	Gratuito, limitado a 15 GB de banda ancha / mes y 500 mb de almacenamiento. Suscripciones a partir de 2,20€ /mes para planes anuales



<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Conexión a internet, dispositivo (ordenador, tablet, móvil)+ posible app (disponible para usuarios de iPhone y Android)
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	Reconoce las protecciones del Área Económica Europea de manejo de información personal identificable La herramienta solo está disponible en inglés. Inscripción restringida por edad (13 años o más)
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Podbean</b>  <a href="https://www.podbean.com/">https://www.podbean.com/</a>  creación y publicación de podcasts con herramienta propia para grabación simplificada</p> <p><b>Anchor</b>  <a href="https://anchor.fm/">https://anchor.fm/</a>  Herramienta de publicación y distribución de podcast</p> <p><b>Restream</b>  <a href="https://restream.io/">https://restream.io/</a>  plataforma de podcast para crear, editar y compartir podcasts.</p>







<b>Autor</b>	ÁdámSomlai-Fischer, Hungría
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual; tareas compartidas; supervisión del alumnado en el proceso de ABT; administración del aprendizaje y herramientas de autor
<b>Palabras clave</b>	Presentaciones dinámicas, ideas compartidas, explicación de video en vivo, estilo de mapa mental
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://prezi.com">https://prezi.com</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Herramienta para crear, gestionar y compartir (desde cualquier sitio) presentaciones que hacen la información importante más atractiva y fácil de recordar, haciendo que el alumnado se centre en los temas más relevantes, sin esperar a buscar entre las diapositivas. Conexión más clara con la audiencia; las presentaciones se pueden crear en equipos.
<b>Descripción de la herramienta</b>	Prezi es un programa de presentación independiente de plataformas (un muro digital) para explorar y compartir ideas en un documento virtual, basándose en la informática en la nube. Con esta herramienta, podrás realizar presentaciones dinámicas, creando un camino entre los objetos presentados e incluir imágenes, sonido, video y texto. Elige entre las plantillas pre-diseñadas o personaliza el diseño de presentación y los tipos de letra. Puedes crear una presentación de manera colaborativa con tu alumnado y compartirla con otras personas, o publicarla. También puedes interactuar con tu alumnado a través de comentarios.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	En una reunión remota con tus alumnos/as de ABT se puede demostrar cómo funciona una máquina a través de una presentación Prezi, apareciendo tú mismo/a en pantalla (en vivo o pregrabado). Estos materiales formativos muy visuales, con notas, etc. pueden grabarse para compartirlos con otros alumnos/as de ABT y visionarse en cualquier momento en aplicaciones de mensajería como MS Teams o Slack.
<b>Precio</b>	Licencia gratuita que te permite utilizar Prezi online y de manera pública, lo puede descargar cualquiera.  Plan Plus: 12 € / mes  Plan Premium: 14 € / mes
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se requiere registro, o acceso a través de cuenta de LinkedIn o Facebook.
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	Cumple con Digital Millennium Copyright Act ("DMCA" (Ley de Derechos de Autor de la Era Digital) de EEUU y tiene un agente designado para recibir notas con relación a la violación de la propiedad intelectual



**Herramientas  
comparables****Canva**

<https://www.canva.com/>

Herramienta de diseño para casi todo, desde la presentación a través de pegatinas, videos en redes sociales, hasta tarjetas de aprendizaje y programas de cursos. Material que se puede compartir a través de Google classroom, Teams, etc. y gratuito para profesores/as.

**Visme**

<https://www.visme.co>

Herramienta de creación de presentaciones con tutoriales y webinars adicionales. También tiene plantillas para crear tareas interactivas. Versión básica gratuita, Planes desde 15 €



# Quizlet Quizlet

<b>Autor</b>	Andrew Sutherland, (EEUU)
<b>Categoría</b>	Administración del aprendizaje y herramientas de autor; tareas compartidas, supervisión del alumnado en el proceso de ABT
<b>Palabras clave</b>	Fichas; tarjetas de aprendizaje; juego; estudio personalizado
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://quizlet.com">https://quizlet.com</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Motiva al alumnado a través de tarjetas de aprendizaje y juegos para aprender de manera divertida
<b>Descripción de la herramienta</b>	Quizlet es una página web educativa y aplicación online. Se puede utilizar para estudiar y aprender contenidos creados por otros usuarios, o para crear tus propias unidades de estudio. Enseña al alumnado a través de tarjetas y distintos juegos y pruebas. En agosto de 2017, Quizlet tenía más de 160 millones de tarjetas por usuarios y más de 20 millones de estudiantes activos/as. Es una herramienta de estudio individual o en grupo que permite al profesorado crear grupos de cartas con los temas importantes de una clase o actividad, que pueden compartir con el alumnado. Se pueden crear y configurar actividades de escritura, práctica de ortografía, pruebas, juegos, aprendizaje y competición. Puedes buscar y utilizar las actividades creadas por otras personas en Quizlet para tu formación.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Estudio y revisión de las directrices de acción, procedimientos e información internos, ej. en términos de gestión medioambiental, garantía de calidad, protección de datos de la empresa
<b>Precio</b>	Prueba gratuita durante 7 días; luego, 31,99 €/año
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Registro con ID de Google /Facebook o Registro a través de email y contraseña
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	Propietarios de propiedad intelectual bajo RGPD



<b>Autor</b>	Amit Maimon, Benjamin Berte & Michael West, EEUU; ahora parte de Showbie Inc., Canada
<b>Categoría</b>	Tareas compartidas; supervisión del alumnado en el proceso de ABT; administración del aprendizaje y herramientas de autor
<b>Palabras clave</b>	Cuestionario; encuestas; comprensión del alumno/a; supervisión de aprendizaje; evaluación; concurso; evaluación formativa
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.socrative.com/plans/">https://www.socrative.com/plans/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Compromiso efectivo del alumnado; visualización de la comprensión de los/as estudiantes; feedback inmediato y supervisión y evaluación eficiente del aprendizaje.
<b>Descripción de la herramienta</b>	<p>Socrative es una herramienta de evaluación sumativa y formativa flexible y fácil de utilizar, diseñada para mejorar la comunicación digital entre el alumno/a y el mentor/a y ayudarles a evaluar la comprensión, supervisar el aprendizaje y seguir el proceso en tiempo real mediante el uso de instantáneas de sondeos, pruebas, cuestiones y preguntas para la reflexión. Los cuestionarios pueden ser de verdadero o falso, opción múltiple, respuestas cortas o respuestas cortas de final abierto. Las actividades se pueden utilizar para la discusión en clase, exit tickets, cuestionarios de revisión o cuestionarios en clase. Los mentores/as pueden utilizar Socrative para evaluar a toda la clase al mismo tiempo, lo que les ofrece un mejor feedback y es una manera útil de detectar áreas que pueden necesitar una mayor atención o revisión. Ofrece al alumnado la oportunidad de reflexionar sobre su aprendizaje, sus fortalezas y debilidades y hacer seguimiento de su progreso.</p> <p>Socrative es intuitiva y fácil de utilizar, también ofrece elementos de gaming – la característica “Space Race” se puede utilizar de manera colaborativa en clase como oportunidad de que (equipos de) el alumnado compita(n) entre sí, mostrando los resultados en los marcadores o en directo en el aula además de una plataforma en la red para facilitar la discusión. Los mentores/as tienen acceso a datos detallados de la clase y el alumnado.</p>
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Preparar una prueba corta para evaluar los conocimientos existentes antes de una nueva lección. Utilizar la función de prueba en directo, en la lección, para detectar posibles malentendidos o mala comprensión de los contenidos y así tener la oportunidad de tratar y discutir posibles problemas en el acto. Preparar un ejercicio de repetición antes del examen, para conocer mejor los temas que necesitan más atención o una explicación más profunda. Utilizar la plataforma



	para crear pruebas competitivas o cooperativas e implicar al alumnado en una Space Race
<b>Precio</b>	<p>Gratuito para la versión básica; planes, según el tipo de escenario formativo:</p> <p>Profesores K-12: 79,60 €/año</p> <p>Educación superior y empresas: 159,21 €/año</p> <p>Descuentos por volumen disponibles a partir de 3 profesores/as</p>
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	<p>Conexión a internet, dispositivo (ordenador, tablet, teléfono) cuenta de email (para mentores/as). Disponible como aplicación (para iPhone, Android, Chrome).</p> <p>Se requiere registro para el profesorado, el alumnado no necesita estar registrado.</p>
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	<p>Socrative es únicamente un procesador de datos que actúa en nombre de las instituciones educativas (que son quienes controlan los datos). Se recomienda revisar las normativas RGPD de la empresa</p> <p>El profesorado debe registrarse para usar Socrative</p>
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Kahoot!</b>  <a href="https://kahoot.it">https://kahoot.it</a>  plataforma de aprendizaje online y herramienta de evaluación por cuestionarios de opción múltiple.</p> <p><b>Mentimeter</b>  <a href="https://www.mentimeter.com">https://www.mentimeter.com</a>  crea compromiso durante la clase con sondeos, cuestionarios en vivo, preguntas y respuestas.</p> <p><b>Quizlet</b>  <a href="https://quizlet.com">https://quizlet.com</a>  herramienta online de estudio y aprendizaje</p> <p><b>Survey Anyplace</b>  <a href="https://surveyanyplace.com">https://surveyanyplace.com</a>  herramienta para crear cuestionarios, evaluaciones y sondeos interactivos.</p>





# SurveyMonkey

<b>Autor</b>	Momentive, Irlanda
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual
<b>Palabras clave</b>	Sondeo; cuestionario; personalización; análisis de datos
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.surveymonkey.com/">https://www.surveymonkey.com/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Realización de sondeos entre el alumnado y permitirle ponerse en contacto con el mundo exterior
<b>Descripción de la herramienta</b>	SurveyMonkey permite a sus usuarios crear sondeos online. Es una herramienta útil para realizar sondeos, cuestionarios y recogida de datos. Te permite enviar sondeos por correo electrónico y redes sociales. Los sondeos se pueden personalizar, con temas, logos, tipos de letra, etc. existe una aplicación para móvil con la que, además de crear sondeos, se pueden filtrar y comparar los datos.
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Los sondeos despiertan la curiosidad, enviar un sondeo unos días antes de la clase te orienta sobre en qué debes centrarte. También permite al alumnado expresar sus problemas, necesidades y deseos, ofreciendo feedback sobre cómo puede cambiar un profesor/a su enseñanza para ayudarles a un mejor desempeño.
<b>Precio</b>	Registro gratuito; Plan Pro, a partir de 30 € /mes
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Se requiere registro
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	El contenido de los sondeos debe comprobarse; es posible la participación anónima
<b>Herramientas comparables</b>	<b>Answergarden</b> <a href="https://answergarden.ch/">https://answergarden.ch/</a> Herramienta de feedback minimalista para la participación de la audiencia en tiempo real, lluvia de ideas online y feedback del aula.





Visme

<b>Autor</b>	PaymanTaei (Easy WebContent, Inc), EEUU
<b>Categoría</b>	Comunicación virtual, administración del aprendizaje y herramientas de autor
<b>Palabras clave</b>	Creación de contenidos; software de diseño; diseño gráfico; presentaciones; infografías, imprimibles; cuadros; gráficos; plantillas; publicaciones de redes sociales
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.visme.co/">https://www.visme.co/</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Crear presentaciones muy impactantes, cuadros e infografías atractivas, videos y animación y contenidos totalmente interactivos
<b>Descripción de la herramienta</b>	<p>Visme es una herramienta de software online que simplifica la creación, edición, el compartir y almacenar materiales visuales. Está disponible en versión de PC y aplicación descargable. Se trata de un programa de presentación o de colaboración, que estimula el trabajo cooperativo en contenidos de creación conjunta y ofrece numerosas oportunidades para crear y desarrollar contenidos de manera creativa.</p> <p>Ofrece plantillas y herramientas de diseño para realizar publicaciones profesionales en las redes sociales, conjuntos de diapositivas, presentaciones, cuadros, folletos, infografías, material de publicidad online, logos, guiones gráficos encabezamientos y otras cosas. Visme se basa en la intuición, es fácil de trabajar con ella, tiene herramientas versátiles, con una interfaz simple y diseño fácil, es fácil de utilizar por parte de no diseñadores. Cuenta con una biblioteca con numerosas plantillas y muestras ya hechas que ayudan al usuario/a a producir productos de alta calidad visual e incluye una variedad de imágenes, material visual libre de regalías, música, animaciones y otros materiales que se pueden utilizar en un diseño o intercambio recién creado. Ofrece la capacidad de guardar proyectos online y tenerlos disponibles en cualquier lugar, en cualquier momento y por parte de cualquiera con permiso del usuario.</p>
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	<p>Crear una presentación visualmente interesante e interactiva de tu lección.</p> <p>Ofrecer al alumnado una tarea en la que deban trabajar o crear conjuntamente una infografía basada en los contenidos del aprendizaje</p>
<b>Precio</b>	<p>Cuentas gratuitas con opciones limitadas</p> <p>Planes para personal: 159,13 € /año</p> <p>Planes para negocios: 307,66 € /año</p>



	Hay posibilidad de precios más bajos para educadores y para personas que trabajen en organizaciones sin ánimo de lucro.
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	Conexión a internet, dispositivo (ordenador, tablet, móvil) + posiblemente aplicación. Se requiere registro, también posible a través de Google o Facebook
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	<p>Ofrece colaboración a tiempo real, se necesita una cuenta para que el alumnado pueda crear colaborativamente.</p> <p>Se pueden exportar archivos de uno en uno o guardar una copia en otra ubicación, pero Visme guarda todos los materiales en su propio sistema, sin opción de pasar a nuestro propio almacén para las cuentas gratis.</p> <p>No hay restricciones específicas de copyright y RGPD. Se aconseja que compruebes las políticas de tu empresa.</p>
<b>Herramientas comparables</b>	<p><b>Canva</b>  <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a>  Plataforma de diseño gráfico que ofrece herramientas fáciles de usar para diseñar materiales online</p> <p><b>Prezi</b>  <a href="https://prezi.com">https://prezi.com</a>  herramienta de presentación que ayuda a crear atractivos visuales o presentaciones interactivas o grabadas</p>





# YouTube

<b>Autor</b>	Google, EEUU
<b>Categoría</b>	Tutoriales y herramientas de realización de tutoriales
<b>Palabras clave</b>	Tutorial, instrucción; ejemplo; comprensión; videos; profundización en el tema; reutilización de contenidos producidos
<b>Disponibilidad / Enlace</b>	<a href="https://www.youtube.com">https://www.youtube.com</a>
<b>Valor añadido y beneficios para el proceso de aprendizaje virtual</b>	Autoestudio; contenidos de lectura libre; videos en distintos idiomas, ideales para las personas de aprendizaje lento o si se necesitan explicaciones desde distintos ángulos
<b>Descripción de la herramienta</b>	YouTube contiene una inmensa recopilación de videos (desde entretenimiento hasta tutoriales de ayuda) en miles de idiomas. El uso es completamente gratuito – es posible la visualización, publicación y emisión en vivo de videos. Los creadores pueden decidir si sus videos son públicos o disponibles únicamente para una audiencia concreta, compartiendo así sus conocimientos e información
<b>Aplicación práctica de la herramienta / ejemplos de uso</b>	Crear tus propios videos y poner al alumnado la tarea de crear sus propios videos para ciertos temas. Investigar sobre un nuevo tema antes de discutirlo en clase. Utilizarlo para mostrar distintas opciones con videos para animar a la discusión.
<b>Precio</b>	Gratuito
<b>Requisitos a nivel de empresa</b>	No aplicable
<b>Copyright y restricciones de uso / RGPD</b>	No aplicable





**[WWW.WBL-GOES-VIRTUAL.EU](http://WWW.WBL-GOES-VIRTUAL.EU)**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.