

## HERRAMIENTAS PARA LA ENSEÑANZA EN LÍNEA

(Sobre un trabajo del Prof. Diego Paniagua Martín)

### 1.- Plataformas educativas de E-Learning (LMS. Learning Management System)



**Moodle.** La más extendida a nivel mundial y opción de mayor cantidad de centros educativos y empresas. Gran número de funcionalidades y posibilidades. Concepción constructivista del aprendizaje. Muy adaptable en cuanto a la capa de presentación. (<https://moodle.org>)

**Edmodo.** Plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado, creada para un uso específico en educación media. También adaptable a educación infantil. (<https://new.edmodo.com>)

**Chamilo.** Parecida a Moodle. Funciones sociales (chat, mensajería y grupos de trabajo). Facilidad técnica. Muy intuitiva. Adecuada para dispositivos móviles. (<https://chamilo.org>)

**Evolcampus/Evolmind.** Sistema de pago por uso. Económico y flexible. Destaca por su sencillez de manejo, muy adecuada para usuarios poco tecnológicos, sin experiencia previa en e-learning. (<https://www.evolmind.com>)

**Canvas LMS.** Se orienta fundamentalmente a universidades y escuelas. Destaca por su facilidad de uso y su gran número de posibilidades. Permite la integración de multitud de herramientas externas. (<https://www.instructure.com/canvas/es-es/educacion-superior>)

**E-doceo.** Orientada al mundo empresarial. Centrada en la importancia del aprendizaje informal y la *social learning*. (<http://www.e-doceo.net>)

### 2.- Aplicaciones de videollamadas (Reuniones y clases individuales y grupales).



**Zoom.** En 2020, a causa de la pandemia, se convirtió en una de las aplicaciones líderes de *software* de videoconferencia para clases y eventos sociales. Utilidades complementarias para clases (pizarra, compartir pantalla, llamadas de atención, chat...). Manejo sencillo. Versiones gratuita y de pago (<https://zoom.us>)

**Skype.** La versión gratuita de Skype permite hacer videollamadas de hasta 50 personas, 250 en la versión de pago. El servicio habilita la opción de grabar la videollamada, así como compartir la pantalla con los usuarios. ([www.skype.com](http://www.skype.com))

**Google Meet.** Herramienta gratuita que permite organizar reuniones en video con facilidad. Se puede crear e iniciar la videollamada desde el navegador. (<https://meet.google.com>)

**Blackboard Collaborate.** Entorno web para realizar videoconferencias. Permite realizar reuniones de manera sincrónica con múltiples usuarios, así como desarrollar actividades académicas de diversa índole más allá de las clases (<https://www.blackboard.com>)

**Microsoft Teams.** Forma parte de Office 365. Es una plataforma unificada de comunicación y colaboración que combina chat, reuniones de video, almacenamiento de archivos e integración de aplicaciones. (<https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/group-chat-software>)

**Jitsi Meet.** Servicio de videollamadas grupales sin límite de usuarios y de código abierto. Para utilizar este servicio sólo basta con entrar en la web y crear una sala de reunión o bien unirse a un encuentro. (<https://jitsi.org/jitsi-meet>)

**Webex.** Plataforma que permite organizar encuentros virtuales con numerosos participantes. Además ofrece la opción de compartir pantalla y grabar la reunión. La capacidad máxima de Webex en una sola sesión es de 3000 personas. De ellas, 1000 con vídeo y audio, las demás solo audio. ([www.webex.com](http://www.webex.com))

### 3.-Entornos de trabajo colaborativo



**Google Apps for Education .** Entorno colaborativo enfocado especialmente al ámbito de la educación, en el que se incluyen diversas herramientas de Google que permiten trabajar en línea: *Gmail, Google Drive, Google Calendar, Docs o Sites* . (<https://edu.google.com/>)

**Zoho.** Grupo de aplicaciones web para crear, compartir y almacenar archivos en línea. También incluye chat, videoconferencias, e- mail, calendario y herramientas de ofimática en línea. (<https://www.zoho.com/es-xl/>)

**Office 365 .** Entorno colaborativo de Microsoft. Proporciona un espacio para la creación de *minisites*. grupos de trabajo, almacenaje en la nube, chat o edición *online* de documentos, entre otras herramientas. ( <https://www.office.com/>)

**My Documenta.** Plataforma online para compartir, crear y publicar proyectos multimedia. Ofrece un espacio seguro y abierto para que toda la comunidad experimente, cree, innove y colabore en la red. ( <http://www.mydocumenta.com/>)

### 4.- Gestores y plataformas con contenidos pedagógicos para docentes



**Flipgrid.** Herramienta de aprendizaje social que permite crear debates en clase. Ofrece temas para proponerlos en el aula, con la posibilidad de grabar en vídeo las sesiones. ( <https://info.flipgrid.com/>)

**Blinklearning** . Multiplataforma de uso fácil e intuitivo que ofrece a los colegios el acceso a los contenidos de más de 35 editoriales. Asimismo, permite a los docentes crear contenidos propios e interactivos que se ajusten a las necesidades y a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos. (<https://www.blinklearning.com/home>)

**Ingebook**. Plataforma que permite crear bibliotecas en línea. Además de disponer de más de 600 títulos en diferentes áreas, ofrece distintas opciones de alquiler de contenido. Es posible acceder a los contenidos por *streaming* desde el ordenador, la tableta o el teléfono móvil. ( <http://www.ingebook.com/ib/>)

**Phidias académico**. Plataforma que dispone de un módulo de aula virtual que permite crear tareas, foros de discusión, exámenes y ejercicios. ( <https://www.phidias.co/>)

**Eleven** . Con esta plataforma, los centros pueden seleccionar, desarrollar y visualizar todo tipo de contenidos digitales y acceder a muchas funcionalidades de gestión del aula en una sola plataforma. También permite trabajar con libros de texto multimedia y aplicaciones de diferentes editoriales.. ( <http://www.plataformaeleven.com/>)

**AulaPlaneta**. Área de educación del Grupo Planeta, que impulsa proyectos y desarrolla contenidos y soluciones educativas digitales innovadores para la evolución y mejora del aprendizaje del alumno en diferentes asignaturas. Se ofrecen muchas herramientas y recursos. Espacio para la formación de los docentes. (<https://www.aulaplaneta.com/>)

## 5.- Herramientas, plataformas y aplicaciones para crear presentaciones



**Genial.ly** . Es herramienta más versátil de la actualidad por su facilidad para crear presentaciones, CV, postales, infografías... Presentaciones ágiles y directas, fácilmente trasladables a vídeo. (<https://www.genial.ly>)

**Prezi**. Herramienta muy popular que permite crear presentaciones muy dinámicas y atractivas, en las que se puede ir pasando de unos elementos a otros mediante *zooms* y movimientos en un entorno interactivo. ( <https://prezi.com/es/>)

**Power Point.-** Desarrollado por Microsoft e Integrado en el Office. Sigue siendo el más popular y adaptable a todos los sistemas operativos. Existe una versión online. (<https://chrome.google.com/webstore/detail/powerpoint-online>)

**Slide Share**. Una de las herramientas más populares de presentaciones con diapositivas. Permite guardarlas y compartirlas *online*, así como insertarlas en webs y blogs. ( <https://es.slideshare.net/>)

**Google Slides**. Incluido en el paquete de software de Google. Se pueden crear presentaciones de diapositivas, guardarlas en la nube y editarlas en Google Drive. (<https://www.google.com/slides/about>)

**SlideBean**. Aplicación web enfocada en la creación de presentaciones rápidas. Interfaz sencilla, buenos diseños. Compatible con ppt. y pdf. (<https://slidebean.com/>)

**Mydocumenta**. Plataforma *online* para crear, publicar y compartir presentaciones y proyectos interactivos. ( <http://www.mydocumenta.com/>)

**Padlet**. Herramienta que permite una forma muy visual de hacer presentaciones, alternativa a las

diapositivas: un gran muro o panel virtual donde colocar textos, archivos o enlaces. Añade un componente colaborativo interesante: otros usuarios pueden añadir comentarios y contenido. (<https://es.padlet.com/>)

## 6.- Herramientas y plataformas para desarrollar y crear actividades

### 6.1.- Generales



**Educaplay.** Plataforma educativa global que permite crear y compartir una gran variedad de actividades multimedia educativas. Además, cada usuario comparte actividades creadas. (<https://es.educaplay.com/>)

**Learning Apps.** Multiherramienta para crear actividades y juegos interactivos. Se puede incluir texto, imagen, audio y vídeo. Muy fácil de utilizar. Tiene un banco de actividades ya creadas por los usuarios. (<https://learningapps.org/>)

**Hot Potatoes.** Popular conjunto de seis herramientas que permiten elaborar ejercicios interactivos. La interactividad de los ejercicios se consigue mediante JavaScript. (<https://hotpot.uvic.ca/>)

**Class Tools.** Herramienta para crear actividades y juegos educativo, personalizables y adaptables a las necesidades del alumnado. Las actividades pueden compartirse en la red. (<https://www.classtools.net/>)

**JCLic.** Herramienta para crear actividades interactivas. Admite la inclusión de imágenes y audio. (<https://clic.xtec.cat/legacy/es/jclic/>)

### 6.2.- Nubes de palabras



**Wordle.** Una de las herramientas *online* más conocidas para crear nubes de palabras, con una interfaz simple pero práctica. Después se puede imprimir o guardar en una galería pública. (<http://www.wordle.net/>)

**Wordart.** Esta herramienta requiere registro (gratuito) y es un poco más compleja, pero ofrece más opciones gráficas y personalizaciones que Wordle. (<https://wordart.com/>)

**Word it Out.** Opción sencilla y online que permite cierta personalización de las nubes de palabras y la posibilidad de compartirlas en red. (<https://worditout.com/>)

### 6.3.- Tarjetas didácticas (*Flashcards*)



**Goconqr.** Herramienta que permite la creación de *flashcards* o "fichas de memoria". Cada ficha incluye opciones de voltear, barajar y puntuar. Pueden incluirse imágenes (<https://www.goconqr.com/es>)

**Cram.** Herramienta especializada en la creación y uso de tarjetas didácticas. Se pueden incluir imágenes. También se puede añadir una pista para ayudar a la resolución. (<https://www.cram.com/>)

**Flashcard Machine.** Servicio *online* de creación de tarjetas muy completas, con texto personalizable. (<https://www.flashcardmachine.com/>)

**Flash Card Maker.** Herramienta de la web *Scholastic* pensada para que sean los propios estudiantes quienes elaboren sus tarjetas para practicar vocabulario y operaciones. (<https://flashcard.online/>)

#### 6.4.- Cuestionarios interactivos

## Quizlet

**Quizlet.** Herramienta muy popular y versátil que permite crear cuestionarios interactivos y ofrece un enorme repertorio de test en línea. (<https://quizlet.com/es>)

**Quizbean.** Recurso gratuito que permite generar cuestionarios tan largos como se quiera, con fotos y explicaciones. Facilita la autoevaluación del alumnado y le proporciona un informe con sus resultados. (<https://www.quizbean.com/>)

**Quiz me online.** Se concibe como una red social para estudiantes y profesores. Ofrece la posibilidad de crear formularios y otro tipo de recursos, como *flashcards*, guías de estudio y apuntes. (<https://www.quiz.me/>)

**Quiz Works.** Para crear preguntas con tiempo limitado, cuestionarios de valoración de resultado o exámenes tipo test. (<https://www.quizworksinternational.com/>)

#### 6.5.- Murales digitales



**Padlet.** Herramienta que ofrece a los usuarios una especie de "corcho" virtual al que arrastrar multitud de archivos de diverso tipo. (<https://es.padlet.com/>)

**Mural.ly.** Herramienta online que permite elaborar y compartir murales digitales capaces de integrar todo tipo de contenidos multimedia: texto, presentaciones, vídeos, imágenes, enlaces... Solo hay que arrastrar los archivos a la pantalla. Permite el trabajo colaborativo en red. (<https://mural.co/>)

**Glogster.** Herramienta que admite la inclusión de texto, imágenes, gráficos, video y audio. Se pueden guardar y compartir los murales, además de consultar los creados por otros usuarios en la comunidad

Glogpedia. (<https://edu.glogster.com/>)

## 6.6.- Infografías



**Canva.** Herramienta que facilita el diseño de infografías y de otros documentos como pósters, *collage*, folletos o presentaciones. Dispone de una amplia fuente de tipografías y recursos gráficos (<https://www.canva.com>)

**Easel. ly.** Herramienta que permite realizar infografías profesionales de manera sencilla y rápida. Ofrece plantillas, iconos y formas prediseñadas. (<https://www.easel.ly/>)

**Piktochart.** Herramienta fácil e intuitiva para usuarios sin conocimientos de diseño. Incluye más de 400 plantillas, iconos y gráficos prediseñados. (<https://piktochart.com/>)

**Genial.ly.** Con esta herramienta también se pueden crear infografías, pósters, postales, con animaciones, diseños y *stickers* propios. Ofrece plantillas prediseñadas. (<https://www.genial.ly/es>)

**Venngage.** Herramienta gratuita y fácil de usar para crear infografías interactivas gracias a sus atractivas plantillas. Ofrece un perfil específico para profesores que permite crear cuentas para clases o grupos. (<https://es.venngage.com/>)

## 6.7.- Líneas de tiempo



**Timeline.** Sencilla, rápida e intuitiva, esta aplicación ayuda a crear líneas de tiempo organizadas por fechas o hechos. Se pueden incluir textos e imágenes. (<https://timeline.knightlab.com>)

**Timetoast.** Registro gratuito. Interfaz intuitiva. Muy fácil de manejar. Útil también para crear CV. (<https://www.timetoast.com/>)

**My Histro.** Herramienta que combina mapas mentales y líneas de tiempo, perfecta para narrar historias o hechos que suceden en distintas localizaciones. Al finalizar se puede descargar el resultado en PDF, explorarlo como mapa de Google Earth e incrustarlo en blogs o páginas web. (<http://www.myhistro.com/>)

## 6.8.- Mapas conceptuales



**Text 2 Mind Map.** Herramienta gratuita para crear mapas conceptuales de manera automática mientras se escribe. (<https://tobloef.com/text2mindmap/>)

**Bubbl.us.** Herramienta que permite crear mapas conceptuales de manera individual o colaborativa,

exportarlos como imagen y compartirlos en Internet. (<https://bubbl.us>)

**Popplet.** Herramienta para organizar las ideas de una manera visual. Muchas opciones de personalización. (<https://popplet.com/>)

**Creately.** Aplicación avalada por varias instituciones educativas, disponible en distintos formatos e incluye también la versión en línea. Facilita el trabajo colaborativo. (<https://creately.com/>)

## 6.9.- Mapas mentales



**Mindomo.** Una de las mejores herramientas para la creación de mapas mentales. Permite crearlos y colaborar en línea, sintetizar ideas y generar otras nuevas, resolver problemas, etc. (<https://www.mindomo.com/es/>)

**Go Conqr.** Herramienta con la que se puede vincular información para obtener una mejor experiencia de aprendizaje. Es fácil de usar e ideal para expresar ideas rápidamente. (<https://www.goconqr.com/>)

**Mind Genius.** Herramienta que permite capturar información para posteriormente visualizarla, generar ideas e intercambiarlas, planificar estrategias, proyectos, tareas etc. Muy sencilla e intuitiva. (<https://www.mindgenius.com/>)

**Mind Meister.** Herramienta web de elaboración de mapas mentales en línea que permite capturar, desarrollar y compartir ideas de forma visual. (<https://www.mindmeister.com/es>)

## 6.10.- Generadores de código QR



**QR Code Monkey.** Online, sencillo y gratuito. Con logotipo, color y diseño personalizados. (<https://www.qrcode-monkey.com/es>)

**QR Code Generator.** Programa en línea de uso gratuito que permite crear un código QR sin ninguna dificultad gracias al carácter intuitivo que brinda su interfaz la cual dispone de opciones muy simples y sencillas de utilizar. (<https://es.qr-code-generator.com/>)

**Unitag.** En línea, gratuito y sencillo. Fácilmente personalizable con diseños y logotipos. (<https://www.unitag.io/es/qrcode>)

## 7.- Herramientas para la evaluación de los alumnos

### 7.1.- Elaboración de ejercicios y exámenes

# ClassMarker

**Class Marker.** Esta aplicación permite crear exámenes y test online, evaluarlos al momento e incluso generar certificados. En su versión gratuita no da la posibilidad de incluir fotos en los test, pero archiva los resultados de 100 test al mes. (<https://www.classmarker.com/>)

**Socrative.** Muy buena herramienta. Ideal para crear preguntas tipo Trivial El docente puede ver los resultados en tiempo real y consultar y analizar la información. Además, puede utilizar *quizzes* creados y compartidos por otros docentes en la comunidad *Socrative* . (<https://socrative.com/>)

**Kahoot.** Herramienta versátil para enfocar el aprendizaje y la evaluación del alumnado desde una perspectiva motivadora y divertida. Se pueden crear juegos didácticos de distintos tipos (preguntas, debates o encuestas), para jugar individualmente o en equipos y añadirles videos, imágenes y gráficos. También se pueden usar los ya creados, o compartir los propios con otros docentes. (<https://kahoot.com/>)

**Pro Profs.** Aplicación para ejercitar los conocimientos en clase y evaluar de forma divertida al alumnado a través de juegos de preguntas y test. El docente puede crearlos fácilmente mediante plantillas e incluir elementos gráficos y audiovisuales. Evalúa al instante los resultados de los alumnos . Permite crear *flashcards* y cursos completos. (<https://www.proprofs.com/quiz-school/>)

**Naiku.** Aplicación que permite al profesorado generar pruebas de respuesta abierta que el propio programa evalúa en tiempo real. La aplicación procesa los resultados y los presenta acompañados de gráficos estadísticos, que muestran el nivel de desempeño de cada alumno y de la clase (<https://www.naiku.net/>)

**Google Forms.** Aplicación de Google que facilita la creación de formularios y test de distintos tipos. Conforme los estudiantes van contestándolos, los resultados se archivan automáticamente en un Excel, donde el docente puede procesarlos. Ofrece un análisis de los resultados a través de estadísticas. (<https://docs.google.com/forms/u/0/>)

## 7.2.- Rúbricas

**Rubrics4Teachers** . Herramienta que además de los recursos necesarios para elaborar rubricas, ofrece un amplio repositorio. (<https://www.teacherplanet.com/>)

**Rubi Star.** Herramienta que permite crear rúbricas de evaluación en línea, además de almacenarlas en la nube, por lo que están disponibles para su edición. Ofrece plantillas adaptables para evaluar distintas materias o disciplinas. (<http://rubistar.4teachers.org>)

**TeAchnology** . Herramienta que ofrece distintos generadores de rúbricas en función de los aspectos y materias que se deseen evaluar. (<https://www.teach-nology.com>)

**For all Rubrics** . Completa aplicación online para generar rúbricas e insignias digitales de manera sencilla y atractiva, y registrar las evaluaciones de cada alumno. A partir de los datos valorativos introducidos, el programa ofrece al docente una visión general del desempeño de la clase. (<https://www.forallrubrics.com/>)

## 8.- Herramientas y servicios para compartir archivos





**Dropbox.** Es el servicio de almacenamiento en línea más utilizado, se utiliza para guardar todo tipo de archivos. Versión gratuita y de pago. Ofrece la posibilidad de crear carpetas compartidas con otros usuarios y conectarse desde distintos dispositivos mediante *apps*. (<https://www.dropbox.com/>)

**Google Drive.** Almacenamiento en la nube de 15 Gb para guardar y compartir todo tipo de documentos y carpetas. Disponible como aplicación para móviles y tablets. Además, permite editar directamente los documentos en línea con Google Docs. (<https://www.google.es/drive>)

**Jumpshare.** Espacio online para subir archivos en alta calidad sin que se pierda información y compartirlos con quien se quiera. (<https://jumpshare.com/>)

## 9.- Herramientas de creación de blogs y wikis para la educación



**Edublogs.** Plataforma especialmente pensada para blogs educativos apoyada en *Word Press* (<https://edublogs.org/>)

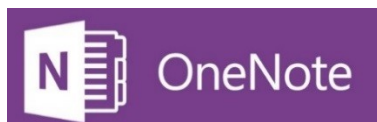
**Word Press.** Es uno de los gestores más utilizados y más completos, con multitud de temas y posibilidades de personalización. (<https://es.wordpress.com/>)

**Blogger.** Plataforma para crear blogs de forma rápida y sencilla. Se puede conectar el blog con todos los servicios de *Google* asociados a Gmail. (<https://www.blogger.com>)

**Wikispaces.** Espacio para creación y alojamiento de Wikis. Cuenta con una herramienta (*Wikispaces Classroom*) especialmente desarrollada para el ámbito escolar. Es de pago pero permite prueba gratuita. (<https://www.wikispaces.com/>)

**MediaWiki.** Para recoger y organizar conocimientos. Multilingüe, gratuita y abierta. Adaptable y de fácil manejo. ([www.mediawiki.org](http://www.mediawiki.org))

## 10.- Herramientas para tomar notas y apuntes



**Microsoft One Note.** Aplicación incluida en el paquete Office 365 de Microsoft, gratuito para las escuelas, ofrece las mismas opciones que el Bloc de notas original. Además de guardar listas o apuntes, permite archivar imágenes o vídeos y dar formato a los textos. El alumno puede organizar las notas fácilmente, mediante secciones o etiquetas, y mantenerlas sincronizadas en todos sus dispositivos. Compatible con todos los dispositivos y sistemas.

(<https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app>)

**Somnote.** Aplicación con un diseño atractivo y colorista. Permite tomar apuntes fácilmente y

almacenarlos de manera segura en la nube. Se pueden adjuntar imágenes y documentos y personalizar el diseño (<https://somcloud.com/about/somnote>)

**Simple Note.** Aplicación multidispositivo compatible con todo tipo de sistemas. Posibilidad de revisar versiones anteriores de las notas, publicarlas en Internet con una url propia, organizarlas a través de las etiquetas o trabajar en ellas de forma colaborativa. (<https://simplenote.com/>)

**Squid.** Completa y ágil aplicación para tomar apuntes con lápiz o puntero digital o con los dedos. Ofrece numerosas posibilidades, como seleccionar, copiar o mover rápidamente el contenido, borrar con el dedo, añadir imágenes o dibujar en las notas. Los apuntes pueden compartirse. (<https://www.squidnotes.com/>)

**Google Keep.** Aplicación de la familia Google que permite crear y compartir notas de forma muy fácil y rápida. Ofrece la posibilidad de incluir imágenes y copiar la nota en un documento Google para editar. (<https://keep.google.com>)

## 11.- Aplicaciones/Herramientas de edición de audio y podcast.



**Audacity** . Editor de recursos de audio multiplataforma libre y gratuito con el que se pueden grabar, modificar, exportar y guardar el resultado en distintos formatos. (<https://audacity.es/>)

**Vocaroo** . Herramienta online para grabar audio. Una vez registrado el audio, se puede guardar en la plataforma y compartir por correo o a través de las redes sociales. (<https://vocaroo.com/>)

**Audioboom** . Aplicación online que da la posibilidad de grabar, publicar y compartir archivos de audio en la Red. Además, la plataforma da acceso a miles de audios divulgativos que pueden utilizarse en las clases. (<https://audioboom.com/>)

**Spreaker**. Herramienta para crear programas de radio con los alumnos. Permite grabar, almacenar los audios, compartirlos y emitirlos en directo. Además, ofrece una fonoteca con música y efectos sonoros libres de derechos para ambientar los podcast. (<https://www.spreaker.com/>)

**Podium Podcast.** Publicación digital periódica en audio o vídeo que se puede descargar de Internet. Se trata de un programa de radio personalizable y descargable que puede montarse en una web o blog. (<https://www.podiumpodcast.com/>)

**Spreaker Studio.** Aplicación que permite crear *podcast*. Con ella se puede grabar, transmitir en directo o acceder a *Skype* para *podcast* de entrevistas. (<https://www.spreaker.com>)

**Ivoox** . Espacio en el que se pueden publicar, escuchar, compartir y descargar audios. También es una comunidad de oyentes en la que se pueden recomendar o descubrir nuevos programas, audios o *podcasts*. (<https://www.ivoox.com/>)

## 12.- Edición de fotografías e imágenes



**Pixlr.** Completo editor de imágenes con el que se pueden modificar las fotografías, recortar y añadir texto. (<https://pixlr.com/>)

**PhotoScape.** Programa de uso muy sencillo con efectos estándar de retoques. Puede crear GIF animados y trabaja con los formatos de imágenes más utilizados. ([www.photoscape.org](http://www.photoscape.org))

**Fotor.** Editor gráfico que ayuda a editar fotos, crear diseños gráficos y hacer *collages* de fotos en línea. También funciona como *app* de licencias de imágenes. (<https://www.fotor.com/es/>)

**Be Funky** . Editor de fotografía con muchas opciones de personalización: retoques, filtros, marcos, inserción de gráficos y dibujos, texturas... Además, se pueden crear *collages* o montajes a modo de carteles, invitaciones o posters. (<https://www.befunky.com/>)

### 13.- Edición de vídeo



**EDpuzzle** . Esta herramienta ofrece numerosas posibilidades para hacer de los vídeos una herramienta de estudio. Con ella pueden recortarse, añadirles voz o insertar actividades que permitan evaluar el nivel de comprensión de los alumnos. (<https://edpuzzle.com/>)

**Educanon** . Este completo recurso permite introducir en los vídeos todo tipo de elementos, desde enlaces a localizaciones hasta imágenes, explicaciones o actividades dinámicas (<http://www.educanon.com/>)

**Hapyak** . Aplicación web que permite añadir enlaces, textos, imágenes y cuestionarios. Ofrece la posibilidad al usuario de segmentar los vídeos en capítulos y de dibujar sobre ellos. (<http://corp.hapyak.com/>)

**Blubbr.** Web que ofrece la posibilidad de introducir cuestionarios a partir de vídeos de *YouTube* y compartirlos. Es ideal para introducir estrategias de gamificación en el aula. Incluye un amplio repositorio con vídeos de otros usuarios. (<https://www.blubbr.tv/>)

**Panopto** . Herramienta que ofrece multitud de posibilidades a la hora de crear una videolección. Los docentes pueden grabar desde imágenes webcam hasta presentaciones o *screencast* ; incluir actividades, encuestas u otro tipo de interactivos en la grabación; subirla de manera rápida a la red y compartirla.. (<https://www.panopto.com/panopto-for-education/>)

**Screencast\_o\_Matic.** Herramienta para capturar todo lo que se muestra en la pantalla del ordenador y añadirle el audio o vídeo registrado a través de la webcam. Además, también da la opción de editar los vídeos una vez grabados, añadir créditos y transiciones, guardarlos en distintos formatos y publicarlos. (<https://screencast-o-matic.com/>)