**¿Qué son las estrategias de enseñanza virtual?**

Cuando hablamos de estrategias de enseñanza virtual, estamos refiriéndonos a **la manera en que planificaremos la formación** para conseguir que nuestros alumnos **aprendan en un ecosistema de enseñanza a distancia**.

Las estrategias de aprendizaje tradicionales son el **fundamento sobre el que concretaremos nuestro proyecto formativo y donde fijaremos los métodos y objetivos de aprendizaje**.

Por esta razón, será determinante conocer a la perfección **el perfil de los estudiantes, la materia a impartir y el contexto académico**.

Es decir, la formación se realiza a través de una **plataforma educativa ‘enriquecida’** con recursos didácticos, herramientas e instrumentos ideados para ser consumidos a través de un ordenador, tableta o móvil.

Además, **las necesidades de los estudiantes son diferentes**, de ahí que las técnicas de estudio online y las estrategias de enseñanza virtual también deban serlo.  
  
En definitiva, nos encontramos con un nuevo panorama que nos obliga a **planificar la enseñanza de una manera completamente distinta**.

¡Veámoslo a continuación!

**Tipos de estrategias de enseñanza virtual**

Entonces, ¿qué **técnicas y métodos de enseñanza** usaremos?

Dentro del entorno digital, los elementos que interactúan en el acto didáctico son:

* El docente
* El estudiante
* La materia del curso
* El contexto de aprendizaje

Estos componentes, en conjunto, conforman los dos tipos de estrategias que veremos a continuación.

**Estrategias de aprendizaje**

Las estrategias de aprendizaje son un **procedimiento o conjunto de pasos que un estudiante interioriza y emplea para aprender** y solucionar las demandas académicas.  
  
En otras palabras, son **las que practica el estudiante**.

Un ejemplo de estrategia de aprendizaje sería la realización de un [mapa conceptual](https://www.evolmind.com/blog/como-hacer-mapa-conceptual/).

**Estrategias de enseñanza**

A su vez, las estrategias de enseñanza son aquellas **ayudas ofrecidas por el docente** para facilitar un procesamiento más profundo de la información.  
  
Es decir, nos remitimos a **la propuesta del profesor**.

Como puedes observar, ser [profesor online](https://www.evolmind.com/blog/4-consejos-sobre-como-ser-profesor-online/) implica conocer la materia de estudio y **ser un especialista en la aplicación del contenido digital**.

Un ejemplo de estrategia de enseñanza podría ser **un debate** sobre un tema guiado por el docente.

A este respecto, existen estrategias **enfocadas en el aprendizaje autónomo, en grupo y cooperativo**.

¡Vamos a conocerlas!

**Estrategias de enseñanza virtual centradas en el estudiante**

Esta vez nos referimos a la utilización de **técnicas que se adapten en exclusiva a las necesidades e intereses del alumno de manera individual**.  
  
Así pues, usarás ciertas herramientas del entorno digital con la idea de:

* Elevar la **autonomía** de los estudiantes
* Establecer un **control del ritmo** de enseñanza
* Programar las **secuencias** que marcarán el aprendizaje del alumno

**Estrategias de enseñanza virtual centradas en la enseñanza en grupo**

En esta ocasión, la estrategia prima en la **construcción de conocimiento grupal** a partir de la información ofrecida.

Asimismo, dentro de esta categoría intervienen **dos roles**:

* La figura del **expositor**

En este caso, puede ser el docente, experto o estudiante.

* El grupo **receptor** del contenido

Sobre este último recaerá la responsabilidad de realizar actividades de forma individual para después compartir sus resultados con el colectivo.

**Estrategias de enseñanza virtual centradas en el trabajo colaborativo**

Por último, encontramos las basadas en la **construcción de conocimiento en grupo, pero recurriendo a estructuras de comunicación centradas en la colaboración**.

Es decir, los resultados han de ser siempre compartidos por el grupo y será fundamental la **participación activa de todos los miembros para conseguir una cooperación equilibrada y abierta** respecto al intercambio de ideas.

Por su parte, el docente debe brindar las **normas y estructuras** de las actividades, hacer un **seguimiento continuo** y la posterior **valoración**.

**Cómo dar clases online atendiendo a estas estrategias**

Una vez definidas las estrategias de enseñanza virtual (para niños, adolescentes o adultos) a poner en marcha en tu curso online, solo quedaría encontrar las **técnicas didácticas adecuadas** para cumplir con ellas.

**Algunas técnicas que favorecen el aprendizaje virtual**

Pese a que puedes abastecerte de muchas, incluso de las más innovadoras, no significa que todas ellas sean factibles.

No obstante, aquí encontrarás algunos **ejemplos para los diferentes tipos de estrategias para la enseñanza virtual** comentados.  
  
Eso sí, ten en cuenta que cada grupo es y se adapta de manera distinta y, en todo momento, hay que saber[**cómo motivar a los alumnos de formación a distancia**](https://www.evolmind.com/blog/consejos-para-motivar-a-tus-alumnos-en-la-formacion-a-distancia/).

**Glosarios colaborativos**

En cuanto a los glosarios, la idea es que los alumnos construyan una guía con los términos relacionados con la materia que desconocen.  
  
Con este ejercicio, **fomentarás el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la valoración de ideas**. (Evidentemente, deberás tener en cuenta la cantidad de estudiantes a los que te diriges para que sea viable).

**Grupos de discusión en foros**

De igual importancia son las **estrategias de trabajo colaborativo relacionadas con la discusión**.   
En función de la participación activa que muestren los estudiantes, este elemento puede triunfar o no.

Por lo demás, conviene subrayar que **mostrar interés por la voz de los alumnos es importantísimo para construir conocimiento a través de sus ideas y conclusiones**.  
  
¡Propón debates entre ellos!

**Lluvia de ideas**

Por otra parte, encontramos los brainstorming o lluvias de ideas.  
  
Básicamente, para llevarlas a cabo, **los estudiantes han de compartir los conocimientos que tienen sobre un tema** y el docente realizar una síntesis con las distintas ideas.  
  
Sin duda, un ejercicio en grupo que **dará mucha información al profesor del nivel de los alumnos**.

**Mapas conceptuales y mentales**

Del mismo modo, existen diferentes modalidades de **diagramas que sirven para comprender y visualizar un tema en ideas y conceptos relacionados**.  
  
Utilizar cualquiera de ellos en clase será estupendo para ayudar a los estudiantes a comprender un asunto a la perfección y para **promover el aprendizaje en grupo**.

**Casos prácticos de investigación**

A la vez, podemos emplear un tipo de ejercicio en el que los alumnos deban **analizar y resolver un hecho real o ficticio**. El planteamiento puede venir de una lectura, un vídeo o cualquier otro recurso.

**Exposiciones creativas y trabajos con recursos multimedia**

Algo semejante ocurre con las exposiciones.

Simplemente, son **actividades orales o escritas** de un tema de estudio que se desarrollan haciendo uso de un **medio o recurso que estimule a los alumnos**.

Por ejemplo, grabar una canción, un vídeo, [hacer una infografía](https://www.evolmind.com/blog/como-hacer-una-infografia-online-rapidisima/)…

**Resolución de actividades en grupo**

Igualmente, encontramos las actividades grupales.  
  
El objetivo de aprendizaje virtual es **promover la colaboración y el trabajo en equipo** para que los aprendices sean capaces de encontrar un resultado en común.

**Preguntas y premios en clase o en el foro**

Finalmente, esta estrategia consiste en **lanzar una pregunta durante la clase o en el foro de debate** para incentivar al alumno que la responda correctamente.  
  
¡Nada mejor que ofrecer un beneficio de cara a las calificaciones!

En resumidas cuentas, es importante que tengas claro que este tipo de estrategias para el aprendizaje virtual no son capaces de generar conocimiento por sí solas ni funcionan en todos los casos.  
  
No olvides que **tu trabajo como docente y la plataforma de aprendizaje donde llevarlas a la práctica serán claves en la efectividad de las mismas**.

La famosa enciclopedia Wikipedia se basa en el formato wiki.

**Wiki** es un concepto que se utiliza en el ámbito de [**Internet**](https://definicion.de/internet/) para referirse a las [**páginas web**](https://definicion.de/pagina-web/) cuyos contenidos pueden ser editados por múltiples usuarios a través de cualquier [**navegador**](https://definicion.de/navegador/). Dichas páginas, por lo tanto, se desarrollan a partir de la colaboración de los internautas, quienes pueden agregar, modificar o eliminar información.

El término wiki procede del hawaiano wiki wiki, que significa **«rápido»**, y fue propuesto por [**Ward Cunningham**](https://es.wikipedia.org/wiki/Ward_Cunningham). La noción se popularizó con el auge de [**Wikipedia**](https://www.wikipedia.org), una enciclopedia libre y abierta que se ha constituido como uno de los sitios más visitados de la [**Web**](https://definicion.de/web/).

Temas

## Características del formato wiki

El formato wiki es muy útil para la difusión de conocimientos y el trabajo en equipo. Es habitual que los wikis incluyan un **historial de cambios**: de esta forma es posible regresar a un estado anterior (en caso que las modificaciones realizadas no sean correctas) y corroborar quién concretó cada cambio en la información.

Una de las grandes ventajas de un wiki es la facilidad para crear páginas de forma instantánea, sin necesidad de preocuparse por el diseño y otras cuestiones relacionadas con la estética y la organización de la información. Muchos wikis crean hipervínculos y páginas de manera automática cuando el usuario escribe una palabra o frase de cierta forma (en mayúsculas y sin espacio, entre dos corchetes, etc.).

Entre las distintas formas de visualizar un wiki para su edición, se encuentran el **código fuente** (un texto plano), el [**HTML**](https://definicion.de/html/) (renderizado a partir del código fuente) y la **plantilla** (que establece cómo se disponen los elementos comunes en todas las páginas).

Un wiki se desarrolla de manera colaborativa, con el aporte de múltiples usuarios.

## Principales ventajas

\* son muy útiles ya que dan a sus usuarios la posibilidad de crear y optimizar páginas de manera instantánea, brindándoles mucha flexibilidad y libertad. Gracias a esto, se han convertido en un [**formato**](https://definicion.de/formato/) muy popular, que se beneficia de los infinitos aportes de la comunidad;

**\*** es esperable que el contenido de los wikis sea vigente, aunque esto depende de varios factores, como ser la popularidad de la materia que tratan;

**\*** vuelven muy sencilla la revisión del [**trabajo**](https://definicion.de/trabajo/) antes de la publicación;

**\*** en un ámbito estudiantil, incentivan a los alumnos gracias a combinar el aprendizaje con el uso de la tecnología, y los motiva a trabajar en grupo;

**\*** dado que varios autores pueden colaborar en la redacción de un mismo artículo, los wikis ponen el contenido en primer plano, dejando menos lugar al *divismo*;

**\*** se trata de una plataforma sencilla de utilizar, pero con la fuerza suficiente para redefinir la manera en la que se estudia y se comparte el [**conocimiento**](https://definicion.de/conocimiento/);

**\*** dependiendo del proyecto, son económicos de crear y de mantener;

**\*** ofrecen la posibilidad de escribir cada [artículo](https://definicion.de/articulo/) en diferentes idiomas. Una vez publicados, usuarios de todo el mundo pueden acceder con facilidad a la versión de su interés, dado que cada una puede mostrar los enlaces a las restantes.

## Desventajas de un wiki

**\*** dado que se trata de un [**servicio**](https://definicion.de/servicio/) disponible en forma gratuita y libre para cualquier usuario de la Red, brindándoles la posibilidad de crear y modificar la información a su gusto, la veracidad de los artículos se ve afectada. Sin embargo, a pesar de los constantes actos de vandalismo a sitios como Wikipedia, existen diversas técnicas de control, tarea en la cual también se puede involucrar la comunidad;

**\*** muchas veces, el contenido infringe los [**derecho**](https://definicion.de/derecho/) de otro autor (por ejemplo, citando sin permiso frases textuales);

**\*** la múltiple autoría acarrea diferencias en el [**estilo**](https://definicion.de/estilo/) literario, en el enfoque del texto (que puede estar relacionado con cuestiones culturales) y en la calidad de la redacción: es común encontrar artículos que constan de párrafos bien escritos combinados con auténticas pesadillas ortográficas y gramaticales

Con la aparición de la [web 3.0](https://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0), se nos abrieron las puertas para interactuar en línea con el mundo entero. Y con ello, la posibilidad de crear comunidades capaces de generar conocimiento, perfeccionarlo y compartirlo.

Como parte de esa dinámica aparecen las wiki, convirtiéndose en una herramienta maravillosa **para planificar y construir con otros.**

En este artículo te daré ideas desde mi experiencia, sobre cómo nos pueden ayudar en el  aula, a modo de estrategia de aprendizaje colaborativo 😎.

Tabla de contenidos

* [Aclarando el concepto sobre Wiki](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#Aclarando_el_concepto_sobre_Wiki)
* [Características de una Wiki](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#Caracteristicas_de_una_Wiki)
* [Uso educativo de una Wiki](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#Uso_educativo_de_una_Wiki)
  + [1. Planificar actividades desde la distancia](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#1_Planificar_actividades_desde_la_distancia)
  + [2. Crear  proyectos colaborativos](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#2_Crear_proyectos_colaborativos)
  + [3. Gestionar conocimiento en repositorios de contenidos](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#3_Gestionar_conocimiento_en_repositorios_de_contenidos)
* [Plataformas gratuitas para crear Wikis](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#Plataformas_gratuitas_para_crear_Wikis)
  + [MediaWiki](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#MediaWiki)
  + [Wikispaces](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#Wikispaces)
  + [MoinMoin](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#MoinMoin)
  + [Pbworks](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#Pbworks)
* [Para concluir](https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/#Para_concluir)

**Aclarando el concepto sobre Wiki**

Cuando escuchamos la palabra wiki, inmediatamente nos viene a la mente nuestra gran amiga [Wikipedia](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia), por ser la wiki más famosa hasta ahora conocida.

Y por eso muchos por error asociamos el concepto a una enciclopedia en línea o peor aún un glosario de términos 😮.

**Una Wiki** no es una plataforma para armar única y exclusivamente enciclopedias.  El término wiki, que significa rápido en hawaiano, **es un sitio conformado por páginas,  las cuales pueden ser editadas por varias personas directamente desde su navegador, sin necesidad de ser especialistas en entornos web.**

Los usuarios que deciden crear una wiki, pueden ir modificando (añadir, cambiar, eliminar) su contenido en el tiempo y hasta permitir la colaboración de otros usuarios.

Por lo tanto una wiki nos permite construir rápidamente una página web de manera dinámica, donde todos pueden participar, permitiendo difundir esa información de forma muy fácil.

**Características de una Wiki**

* Permite que se escriban páginas de manera colectiva.
* Su creación y edición se realizan de forma sencilla.
* No hace falta revisión para que los cambios sean aceptados.
* La mayoría están abiertas al público.
* En la edición se puede identificar a cada usuario que realiza un cambio.
* En caso de que un usuario cuelgue algo incorrecto, ofrece la opción de deshacer contenidos modificados, volviendo a un estado anterior.

Si lo comparamos con un blog, en el cual los usuarios pueden dejar sus comentarios, la principal diferencia de una Wiki radica en que los usuarios pueden participar, ampliar y modificar sus páginas.

**Uso educativo de una Wiki**

Como estrategia didáctica en nuestras [aulas](https://www.evirtualplus.com/aulas-virtuales-un-espacio-sin-frontera-no-solo-para-transmitir-conocimiento/) de clases, podemos diseñar tareas y actividades que nos permitan aprovechar  el  proceso  de  construcción de las páginas,  visualizando y supervisando las  formas de  trabajo  de  los  estudiantes,  guardando un  historial  de  las  diferentes  versiones, además de los aportes realizados por cada uno de ellos.

De modo que, el uso de esta herramienta **permite** **el feedback  en  la  creación  colaborativa**  de un proyecto o asignación.

Donde el estudiante **siente la necesidad de apoyo de su equipo de trabajo** para alcanzar los objetivos, al mismo tiempo que **desarrolla autoría** en el diseño de una página que será de difusión para la comunidad virtual.

Además, le permitirá generar una **conciencia crítica** al poder **modificar el trabajo de otros para mejorarlo**.

Partiendo de esa premisa planteada, podemos usar las wiki para:

**1. Planificar actividades desde la distancia**

La wiki, nos puede servir **como una herramienta colaborativa para consensuar en actividades que debamos hacer de manera grupal.**

Por ejemplo, vamos a realizar un servicio comunitario a una zona alejada de la ciudad.

Para ello, el profesor podría crear una wiki solicitando en un período corto los grupos de trabajo por áreas, así como los materiales y tareas que se van a necesitar para realizar la actividad.

La wiki les servirá a los estudiantes para que todos publiquen y den por enterado de cómo se están organizando, los materiales que pueden llevar y cuáles faltan.  Así como algún cambio de última hora.

Al concluir el período de organización **el profesor sabe con qué se cuenta y cómo quedaron organizados**.

Esta misma modalidad, aplicado a nivel de primaria y secundaria, podría involucrar también a los padres para que estén enterados y colaboren activamente.

**2. Crear  proyectos colaborativos**

Las wiki también se puede utilizar para que los **grupos de estudiantes organicen y documenten proyectos grupales.**

Los profesores pueden participar e ir **evaluando por el historial la evolución** de los participantes y cómo va mejorándose el contenido a lo largo del desarrollo.

Asimismo, el docente o líderes de cada grupo **podrá deshacer contenidos** que hayan sido modificados, pero contengan errores graves de contenido en el avance.

En estos proyectos colaborativos se pueden incluir el diseño de enciclopedias y glosarios de términos, al estilo Wikipedia.

**3. Gestionar conocimiento en repositorios de contenidos**

Las wiki son ideales para **crear repositorios de contenido de manera colaborativa**, donde pueden intervenir  docentes y  estudiantes, no sólo de una asignatura, también se pueden involucrar personas de toda la institución educativa e incluso **traspasar fronteras**.

No importa el tema o asignatura para aplicarla, ya que, la**facilidad de uso de las wiki** la convierte en una herramienta flexible **para aquellos grupos que no tienen conocimientos especializados en informática.**

Estos repositorios pueden estar enriquecidos no sólo con texto, si no también con**vídeos, sonidos, imágenes, hipervínculos, entre otros.**

Es importante en el desarrollo de wikis educativas, hacer énfasis en el respeto al derecho de autor y reseñar claramente de donde proviene el contenido.

Si haz usado otra estrategia en el aula, te invito a compartirla en los comentarios 😉.

**Plataformas gratuitas para crear Wikis**

**MediaWiki**

[MediaWiki](https://www.mediawiki.org) es la aplicación con la que se creó Wikipedia. Está bajo la [Licencia Pública GNU General Public License](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License). Diseñado para funcionar en una enorme granja de servidores para un sitio web que recibe millones de visitas al día.

**Wikispaces**

[Wikispaces](https://www.wikispaces.com/) es una plataforma gratuita, la cual  se presenta como herramientas didácticas que permiten a estudiantes y docentes trabajar colaborativamente.

**MoinMoin**

[MoinMoin](https://moinmo.in/) es un programa libre  similar a [MediaWiki](https://www.evirtualplus.com/?p=1495&preview=true#MediaWiki), pero con algunas diferencias. Tiene un control más fino de permisos, corre en [Python](https://es.wikipedia.org/wiki/Python), y no está hecho para wikis tan grandes como la Wikipedia. Es distribuido bajo los términos de la GNU General Public License.

**Pbworks**

[Pbworks](http://www.pbworks.com/) es una de las aplicaciones Wiki más potentes de la actualidad. Ofrece un paquete básico gratuito para crear wiki, pero  si deseas servicios adicionales más avanzados hay que pagar.

💡 En Moodle también podemos crear una Wiki, con tan sólo seleccionar la opción en el menú actividades.

**Para concluir**

Podemos  decir que  la  herramienta  wiki  en el aula puede ser  de  mucha  utilidad, ya que **favorece  las  competencias  del  trabajo  colaborativo.** Porque,  evidencia la  **necesidad  de negociación** dentro  de  los  grupos  de  trabajo  en  relación  con  los  contenidos  y  el  reconocimiento de los aportes de sus compañeros.

Por  otro  lado,  **desarrolla habilidades individuales** de expresión escrita, análisis  y  síntesis.

Para ello el **docente juega un papel fundamental en la motivación,** con el fin de lograr el **compromiso del estudiante** en su aprendizaje y el apoyo a su equipo de trabajo. **Además de supervisar  la calidad del contenido** a desarrollar en la gestión del conocimiento

[Vuelve al blog](https://studyatgenuine.com/blog/)

* [2 febrero 2024](https://studyatgenuine.com/blog/2024/02/02/)
* [Educación virtual](https://studyatgenuine.com/blog/category/educacion-virtual/)

# 20 herramientas digitales educativas más utilizadas en el 2024

En el año 2024, la educación ha experimentado una transformación significativa gracias a la integración de herramientas digitales educativas que han modificado la forma en que los estudiantes acceden y adquieren conocimientos.

Este artículo se enfoca en destacar las 20 herramientas digitales educativas más utilizadas en este contexto, explorando su utilidad, la importancia de su implementación, así como las ventajas que ofrecen en el ámbito educativo.

## ****¿Qué son y para qué sirven estas herramientas?****

Las herramientas digitales educativas son aplicaciones, plataformas y recursos tecnológicos diseñados específicamente para facilitar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Su función principal es proporcionar un entorno interactivo y dinámico que optimice la transmisión y asimilación de conocimientos, permitiendo a educadores y estudiantes explorar nuevas formas de participación y comprensión.

## ****Importancia de las herramientas digitales****

La importancia de estas herramientas radica en su capacidad para adaptarse a las necesidades cambiantes de la educación moderna. Proporcionan a los educadores la posibilidad de personalizar el contenido, evaluar el progreso del estudiante en tiempo real y fomentar la colaboración en entornos virtuales. Además, facilitan el acceso a recursos educativos globales, superando las limitaciones geográficas y democratizando la educación.

## ****Ventajas de las herramientas digitales****

Las ventajas que ofrecen las herramientas digitales en el ámbito educativo son numerosas. La interactividad que proporcionan favorece un aprendizaje más participativo y atractivo, mejorando la retención de información:

* Interactividad
* Personalización del aprendizaje
* Accesibilidad global
* Colaboración en línea
* Mejora de la retención
* Actualización constante
* Motivación del estudiante

La personalización del aprendizaje se convierte en una realidad, adaptando los materiales didácticos a las necesidades individuales de cada estudiante.

## ****¿Por qué usar herramientas digitales educativas?****

Las herramientas digitales educativas (LMS- Learning Management System) sistema de aprendizaje online, pueden desempeñar un papel crucial como aliadas para los educadores. Sin embargo, es imperativo tener una comprensión clara de su propósito para garantizar su efectividad. Para que las TICs sean realmente útiles hemos de tener claro para qué usarlas:

* Gestionar
* Archivar documentos
* Crear aulas virtuales
* Videoconferencias
* Crear presentaciones
* Gamificar el aprendizaje
* Fomentar la participación de los alumnos

Diversas herramientas digitales educativas se centran en áreas especializadas, como la gestión de contenidos, la interacción con los alumnos o la gamificación del aprendizaje. En respuesta a cada necesidad específica, existen herramientas diseñadas de acuerdo con la interacción de las clases.

## ****Top 20 de herramientas digitales para la educación virtual****

|  |  |
| --- | --- |
| **Gestión de aprendizaje** | 1. Moodle 2. Chamilo  3. Blink |
| **Archivar documentos** | 4. Google Drive 5. Dropbox |
| **Crear aulas virtuales** | 6. Google Classroom 7. EdModo |
| **Videoconferencias** | 8. Google Meet 9. Zoom  10. Teams |
| **Crear presentaciones** | 11. Prezi  12. Genially 13. Canva |
| **Gamificar el aprendizaje** | 14. Kahoot 15. Cerebriti edu 16. Minecraft  17. Socrative  18. Roblox  19. ClassDojo  20. Gizmos |

## ****¿Qué herramientas utilizan en Genuine Digital School?****

En Genuine como [colegio virtual](https://studyatgenuine.com/colegio-virtual/) y bilingüe implementamos el uso de herramientas tecnológicas educativas. Estas herramientas no solo cumplen una función instrumental, sino que redefinen la dinámica de aprendizaje, permitiéndonos proporcionar a nuestros estudiantes un entorno educativo interactivo y enriquecedor. Al incorporar plataformas específicas, hemos elevado la calidad de la enseñanza, facilitando la adaptación a las necesidades individuales de cada estudiante.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Teams | 2. Genially | 3. Canva |
| 4. Kahoot | 5. Minecraft | 6. Gizmos |
| 7. Savvas realize | 8. Quizzes | 9. Khan academy |
| 10. Educalab | 11. Phet colorado | 12. Creately |

La integración de estas tecnologías no solo es un aspecto diferenciador de nuestro enfoque educativo, sino también una respuesta sólida a la creciente demanda de métodos de enseñanza que trascienden las limitaciones convencionales y promuevan un aprendizaje más dinámico y participativo.

En resumen, las herramientas digitales educativas se erigen como pilares fundamentales en la renovación educativa del 2024. Su impacto se extiende desde la individualización del aprendizaje hasta la eliminación de barreras, proporcionando a educadores y estudiantes herramientas que potencian la calidad y accesibilidad de la educación.

La era digital ha llegado para quedarse, y con ella, la promesa de un aprendizaje más efectivo, interactivo y adaptado a las necesidades cambiantes de la sociedad contemporánea

**Moodle, Google Classroom, Kahoot, Prezi…** Son herramientas digitales educativas muy útiles que probablemente conozcas e incluso temas. No tengas miedo: en este *post* te contamos para qué sirven y te explicamos otras herramientas parecidas para gestionar la labor docente y fomentar la participación de los alumnos.

**Índice**

* [1. ¿Por qué usar herramientas digitales educativas?](https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/#Por-que-usar-herramientas-digitales-educativas)
* [2. LMS: Sistemas de gestión del aprendizaje](https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/#LMS-Sistemas-de-gestion-del-aprendizaje)
* [3. Archivar documentos](https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/#Archivar-documentos)
* [4. Crear aulas virtuales](https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/#Crear-aulas-virtuales)
* [5. Hacer videoconferencias](https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/#Hacer-videoconferencias)
* [6. Crear presentaciones](https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/#Crear-presentaciones)
* [7. Gamificar el aprendizaje](https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/#Gamificar-el-aprendizaje)
* [8. Fomentar la participación de los alumnos](https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/#Fomentar-la-participacion-de-los-alumnos)

# Entornos virtuales de aprendizaje

Descubre la ficha con los principales entornos virtuales de aprendizaje.

[Descargar](https://vocaeditorial.hubspotpagebuilder.com/descarga-ficha-entornos-virtuales-de-aprendizaje?__hstc=104261151.49721742670c77fc34e1ad588a5389fd.1721998800332.1721998800332.1721998800332.1&__hssc=104261151.2.1721998800334&__hsfp=3571026371)

## ¿Por qué usar herramientas digitales educativas?

Las herramientas digitales educativas pueden ser un aliado para los docentes. Para que las [**TICs**](https://www.vocaeditorial.com/blog/tic-nuevas-tecnologias-en-el-aula/) sean realmente útiles hemos de tener claro **para qué usarlas:**

1. **Gestionar** el curso académico con las [**LMS**](https://www.ispring.es/blog/what-is-lms) (*Learning Management System*: Sistema de Gestión del Aprendizaje), herramientas educativas muy completas.
2. **Archivar documentos.**
3. Crear **aulas virtuales** para interactuar con alumnos y dar acceso a contenidos.
4. Hacer **videoconferencias.**
5. **Crear presentaciones**, infografías, imágenes, etc.
6. [**Gamificar el aprendizaje**](https://www.vocaeditorial.com/blog/ejemplos-de-gamificacion-en-el-aula-de-primaria) con juegos que sirven como herramienta de evaluación.
7. Fomentar la **participación de los alumnos.**

Algunas herramientas digitales educativas están más especializadas en la gestión de los contenidos, otras en la interacción con los alumnos y otras en la gamificación del aprendizaje. **Para cada necesidad, te presentamos herramientas útiles para mejorar la labor docente.** ¡Esperamos que te sirva de ayuda!

## LMS: Sistemas de gestión del aprendizaje

### 1. [Moodle](https://moodle.org/?lang=es)

**Moodle es la segunda LMS más usada en todo el mundo**, solo detrás de Blackboard, que se usa en Universidades y es de pago. A su vez, es un [**Entorno Virtual de Aprendizaje**](https://www.vocaeditorial.com/blog/entornos-virtuales-de-aprendizaje/) de código abierto, gratuito, que permite crear cursos *online*, gestionar aulas virtuales y hacer un seguimiento de las calificaciones a lo largo del curso con informes y gráficas del rendimiento académico de cada alumno.

### [2. Chamilo](https://chamilo.org/es/)

**Chamilo mejora a Moodle en que su interfaz es más visual, sencilla y, además, personalizable.** Es gratuita porque forma parte de la [**Asociación Chamilo**](https://chamilo.org/es/chamilo/), organización sin ánimo de lucro. Esta LMS es como un campus virtual porque, una vez te registras, puedes acceder a cursos de muchas instituciones educativas. Es muy completo; de hecho, se llama Chamilo, que en inglés significa camaleón, porque la plataforma se adapta a cualquier proyecto educativo.

### [3. Blink](https://www.blinklearning.com/home)

Blink es una red educativa con un catálogo de libros escolares de texto, de lectura y de idiomas de más de 100 editoriales. Ofrece la posibilidad de crear una [**mochila digital**](https://shop.blinklearning.com/es/15001-mochilas-digitales-15001) **con libros de las principales editoriales educativas.**

## Archivar documentos

### 4. [Google Drive](https://www.google.com/intl/es_es/drive/)

Esta herramienta digital educativa es el **servicio gratuito de almacenamiento de Google** creado en 2006. Google Drive guarda, archiva y distribuye documentos. Incorpora un editor de textos perfecto para el trabajo cooperativo.

### 5. [DropBox](https://www.dropbox.com/es_ES/)

Dropbox es un servicio de alojamiento de archivos creado en 2007 por alumnos del MIT. Tiene menos espacio de almacenamiento que Google Drive, pero **es más rápido porque, al ser de pago, tiene menos usuarios.** Igual que Google Drive, permite Intercambiar archivos con otras personas mediante carpetas compartidas para trabajar en equipo.

## Crear aulas virtuales

### 6. [Google Classroom](https://edu.google.com/intl/ALL_es/products/classroom/)

Google Classroom es una de las herramientas digitales educativas más populares. Es un aula virtual gratuita con **una interfaz muy visual, parecida a una red social y que incorpora todas las herramientas de Google: e-mail, Drive, Meet, Calendar…** No es un LMS porque carece de herramientas para estructurar los contenidos de manera secuencial. Tiene un tablón en el que los profesores dan acceso a las tareas, un espacio de trabajo en el que los alumnos suben sus documentos y la opción de ver las personas que están conectadas.

### 7. [EdModo](https://new.edmodo.com/)

EdModo, como Google Classroom, es un Entorno Virtual de Aprendizaje que funciona como una red social. Aunque permite planificar el contenido de las clases, tampoco cumple todas las funciones de un LMS. **Su fuerte es la relación de comunicación entre profesores, alumnos y padres.** En la sección Descubre, permite conectar con otros profesores para compartir recursos.

# ¿Te gusta lo que estás leyendo?

Recibe gratuitamente nuestros contenidos

y novedades destacadas en tu email.

[Suscribirme](https://www.vocaeditorial.com/blog/newsletter)

## Hacer videoconferencias

### 8. [Google Meet](https://meet.google.com/)

Google Meet es la **aplicación para videoconferencias de Google**, y está conectada a herramientas como Drive y Classroom. Su interfaz es muy fácil e intuitiva. Permite videollamadas de 100 participantes para su versión gratuita y un límite de 250 en la versión de empresa.

### 9. [Zoom](https://zoom.us/)

Esta herramienta digital es un servicio dedicado exclusivamente a las videoconferencias. Su sistema es **más complejo que Google Meet, pero Zoom permite hacer videoconferencias con más personas**: hasta 1000 participantes en versión premium de pago y 100 participantes en su versión gratuita. Además, da la opción de grabar pantallas y transcribir de manera automática las conversaciones

## Crear presentaciones

### 10. [Prezi](https://prezi.com/es/)

Prezi es un programa intuitivo, sencillo y gratuito de **diseño  de presentaciones, mapas, infografías, imágenes y vídeos para exposiciones dinámicas.** Permite usar plantillas, reutilizar diseños antiguos, convertir archivos de power point y conectar estos contenidos con Google Classroom y Zoom.

### 11. [Genially](https://genial.ly/es/)

Este es otro programa gratuito de diseño de presentaciones, mapas, infografías, imágenes, vídeos y juegos para exposiciones. Permite **usar plantillas, reutilizar diseños antiguos y se diferencia de Prezi en que permite crear juegos.**

## Gamificar el aprendizaje

### 12. [Celebriti Edu](https://edu.cerebriti.com/)

Esta herramienta digital educativa es una plataforma muy sencilla **para calificar a los alumnos a través de juegos.** Estos juegos sirven para evaluar a los alumnos con avatares, retos e insignias. Por último, permite hacer un seguimiento personalizado de las calificaciones .A partir de 100 alumnos, la subscripción es de 25€ por alumno cada año. Es gratis para el equipo docente y ofrece la opción de que el alumno juego en verano de manera gratuita.

### 13. [ClassDojo](https://www.classdojo.com/es-es/)

ClassDojo es una web y ***app* gratuita, muy sencilla y se diferencia de Celebriti Edu en que está pensada para niños pequeños y permite acceso a familias.** Permite gamificar el aula asignando insignias positivas y negativas, notificar a las familias en tiempo real sobre el comportamiento de sus hijos y crear informes individuales y del grupo de alumnos.

## Fomentar la participación de los alumnos

### 14. [Kahoot](https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona)

Kahoot es una ***app* gratuita de *quiz* y concursos de preguntas y respuestas.** Los docentes pueden crear *quizzes*, compartirlos con los alumnos y jugar en clase proyectando el juego en la pantalla. Es una herramienta digital educativa muy usada al terminar unidades o trimestres, y para medir la asistencia de los alumnos a clase.

### 15. [Socrative](https://www.socrative.com/)

**Esta *app* basa el aprendizaje en la participación e interacción continua.** Evalúa a los alumnos a través de juegos, *quizzes*, *space races* (cuestionarios con límite de tiempo) y rankings de resultados. Es gratuita para 50 estudiantes; y el plan de pago para 20 aulas cuesta 80€ al año.

Como ves, las herramientas digitales educativas **pueden ser un aliado para los docentes.** Ayudan a ordenar los contenidos del curso y ofrecen muchas oportunidades de [**motivar a los alumnos**](https://www.vocaeditorial.com/blog/motivacion-de-tus-estudiantes/) y fomentar su participación. Si además te interesan **qué** **herramientas digitales usar en educación infantil**, ¡no te pierdas [**este artículo**](https://www.vocaeditorial.com/blog/tics-en-educacion-infantil)!

### Bibliografía

Bendezú Paytán, M. (2018) [*Monografía sobre LMS.*](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3378/MONOGRAF%c3%8dA%20-%20BENDEZ%c3%9a%20PAYT%c3%81N.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Lima, Perú: Escuela Profesional de Matemática e Informática. Universidad Nacional de Educación.

Pedró, F. (2018). Tendencias internacionales en innovación educativa: retos y oportunidades en Rey, F. y Jabonero, M. (Ed.) *Sistemas Educativos Decentes* (pp. 71-99). Fundación Santillana.

Tiching Blog: Resnick, M., Dolors, R. y Downes, S (2016). *Hablamos de educación. Reflexiones educativas para cambiar el mundo*. España: Vicens Vive