

## 2. Webgrafía

A. (2021, 16 noviembre). ▷ *MENTIMETER, herramienta online para hacer preguntas, encuestas y juegos*. Creatividad.Cloud. <https://www.creatividad.cloud/mentimeter-una-herramienta-online-para-hacer-preguntas-encuestas-y-juegos-a-una-audiencia/>

Agüera, P. (2023, 11 enero). *Cómo usar LiveWorksheets, el generador de fichas interactivas autocorregibles*. EDUCACIÓN 3.0.  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/liveworksheets-fichas/>

Aguilar, M. (2018, 29 noviembre). *Tipos de licencias de contenidos digitales*. Topicflower BLOG.  
<https://topicflower.com/blog/tipos-de-licencias-de-contenidos-digitales/>

Albarrán, J. M. (2022, 29 septiembre). *¿Qué es Gimp y para qué sirve?* SEOptimizer.  
<https://www.seoptimizer.com/es/blog/que-es-gimp-y-para-que-sirve/>

Allende. (2021). ▷ *MENTIMETER, herramienta online para hacer preguntas, encuestas y juegos*. Creatividad.Cloud. <https://www.creatividad.cloud/mentimeter-una-herramienta-online-para-hacer-preguntas-encuestas-y-juegos-a-una-audiencia/#comments>

Álvarez, T. (2020, 17 abril). *Actividades interactivas a distancia con Live Worksheets*. CENTRO DEL PROFESORADO.  
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofessantacruzdetenerife/2020/04/17/actividades-interactivas-a-distancia-con-live-worksheets/>

Corrales, R. (2022, 31 agosto). *¿Puede interesar la española Genially a las tecnológicas de EEUU?* Business Insider España. <https://www.businessinsider.es/puede-interesar-espanola-genially-tecnologicas-eeuu-1114951>

dauidscene. (2009, 6 diciembre). *descripción del copyleft*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=fjM\\_64539k](https://www.youtube.com/watch?v=fjM_64539k)

Descargar GIMP gratis para Windows, Mac y Linux en España. (s. f.).  
<http://www.gimp.org.es/descargar-gimp.html>

Digital, C. (s. f.). 2.- *¿Qué es Genial.ly? | Genial.ly: infografías interactivas.*

[https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2\\_qu\\_es\\_genially.html](https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2_qu_es_genially.html)

*Dream by WOMBO.* (s. f.). <https://dream.ai/>

*es:index [Coloriuris].* (s. f.). <https://www.coloriuris.net/>

Fernández, Y. (2020, 25 mayo). *Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño.*

Xataka. <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

Gallardo, Y. (2022). *Curso de krita 2020.* Yoney Gallardo. <https://yoneygallardo.com/curso-de-krita-2020/>

GIMP. (s. f.). GIMP. <https://www.gimp.org/>

Gros, I., Gros, I., Gros, I., & K. (s. f.). *Forums | eXeLearning.net.* <https://exelearning.net/forums/>

I. (2020, 12 noviembre). *EDUcharla 7: «Licencias de autor en el ámbito educativo».* YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=qajrKk-xwbE&feature=youtu.be>

Intef, Á. D. F. E. R. (s. f.). *Compatibilidad de licencias CC | Recursos Educativos Abiertos.*

[https://formacion.intef.es/pluginfile.php/153407/mod\\_imscp/content/4/compatibilidad\\_de\\_licencias\\_cc.html](https://formacion.intef.es/pluginfile.php/153407/mod_imscp/content/4/compatibilidad_de_licencias_cc.html)

*Intef. (s. f.). Competencia Digital Educativa. INTEF.* <https://intef.es/formacion-y-colaboracion/competencia-digital-educativa/>

*Licencia Arte Libre 1.2 | Copyleft Attitude.* (s. f.). <https://artlibre.org/licence/lal/es/>

*Licencias - Proyecto GNU - Free Software Foundation.* (s. f.).

<https://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html>

*Presentaciones interactivas para todos.* (s. f.). Mentimeter. <https://www.mentimeter.com/es-ES>

Reprográficos, C. E. D. D. (s. f.). *Centro Español de Derechos Reprográficos.* CEDRO - Centro

Español de Derechos Reprográficos. <https://www.cedro.org/inicio>

Ruiz, A. R. (2020, 16 diciembre). *Contenidos educativos digitales: qué son y por qué son tendencia*. Somechates. <https://somechat.es/contenidos-educativos-digitales-que-son/>

S. (2023, 23 febrero). *SGAE, defensa y gestión colectiva de los derechos de autor*. Sociedad General de Autores y Editores. <https://www.sgae.es/>

Serrano, O. (2022, 11 abril). *Creative Commons: qué es y cómo funciona*. Agencia comma. <https://agenciacomma.com/marketing-digital/creative-commons-que-es-y-como-funciona/>

Fernández, Y. (2020, 25 mayo). *Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño*. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

*Tinkercad*. (2020, 30 enero). Recursos educativos digitales. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2017/01/24/tinkercad/>

*When we share, everyone wins*. (2023, 6 enero). Creative Commons. <https://creativecommons.org/>

---

Revision #13

Created 2023-02-20 20:18:55 CET by Minerva Rodríguez

Updated 2023-09-01 18:37:47 CEST by Elena I. Moncayo