

## 6. Aplicaciones

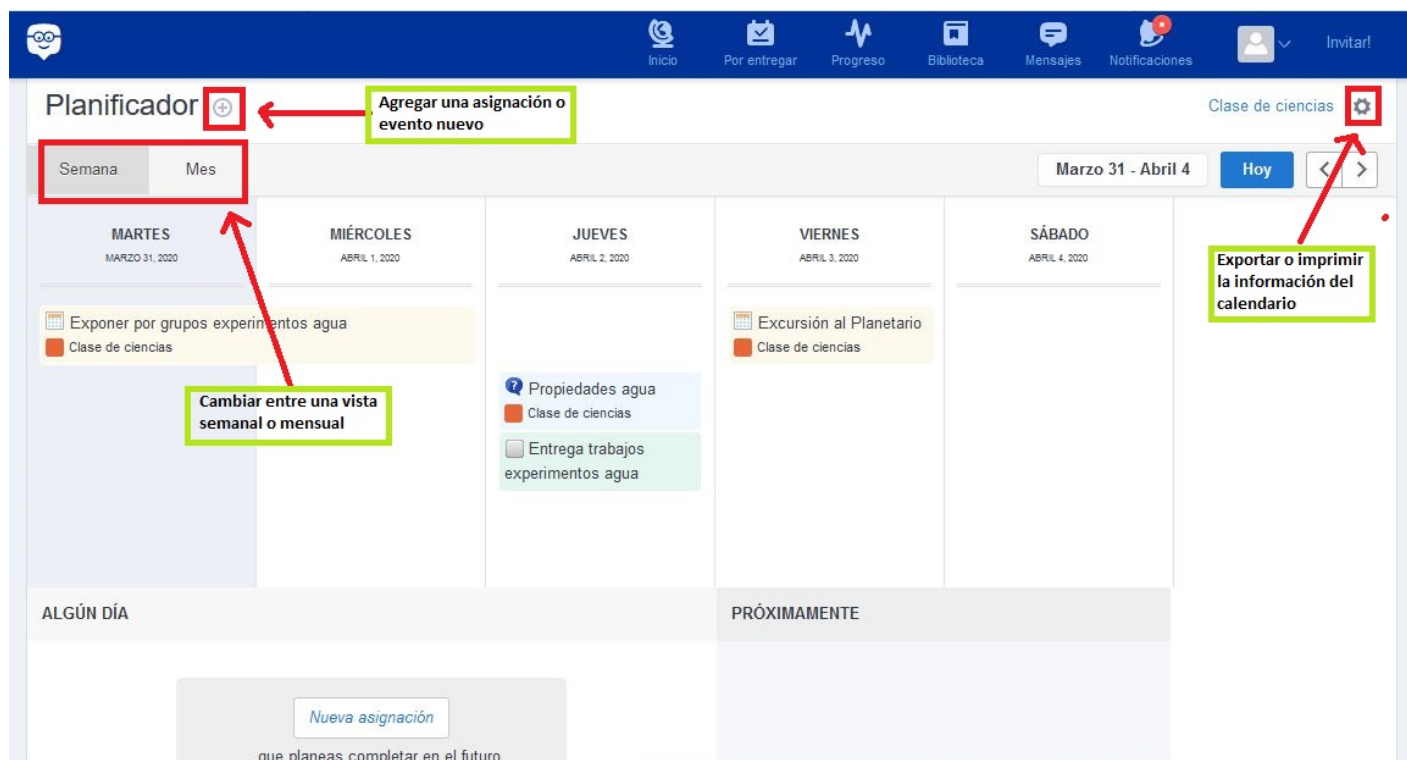
Edmodo dispone de herramientas y apps que puedes utilizar y/o añadir en tu clase

### 6.1 Calendario

Para acceder a él sólo debemos clicar en el icono donde figura el calendario, y se nos abrirá en una nueva ventana.



La gran utilidad del calendario es que a la hora de crear eventos podemos compartirlos con los cursos implicados, así en el calendario del alumno aparecerán todas las fechas importantes para él, fechas de exámenes, entregas de trabajos, asignaciones, etc. Tanto el alumno como el profesor disponen de una visión semanal o mensual del calendario.



Veamos como crear un evento:

-Una vez dentro del calendario, clicamos en el símbolo + de la parte superior izquierda donde figura Planificador.

-En la ventana que se nos abre tenemos la posibilidad de elegir entre evento o asignación. El evento será visible por todos los que yo haya elegido como destinatarios. **ATENCIÓN:** con asignación no se refiere a la asignación de tareas sino que este término en el calendario funciona como recordatorio personal y sólo aparecerá en mi calendario personal.

-Completamos los campos requeridos de título o descripción, fecha y destinatarios y le damos a crear, con lo que nuestro nuevo evento aparecerá en nuestro calendario y en el de los alumnos que hayamos seleccionado. Es importante resaltar que podemos incluir cursos completos, alumnos individuales o profesores con los que estemos conectados.

La creación de una asignación se crea de la misma forma que un evento, con la salvedad de que aquí no hay que asignarla a ninguna clase ni alumno, pues es para nuestro uso personal.

Las asignaciones de tareas y pruebas que vayamos creando se incorporarán automáticamente al calendario.

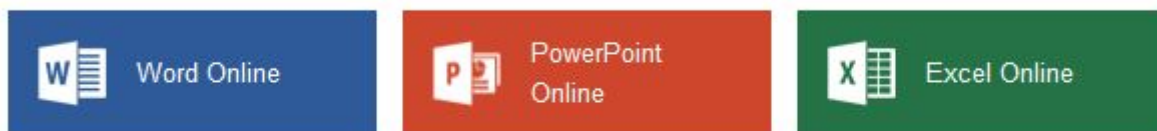
## 6.2 Office Online



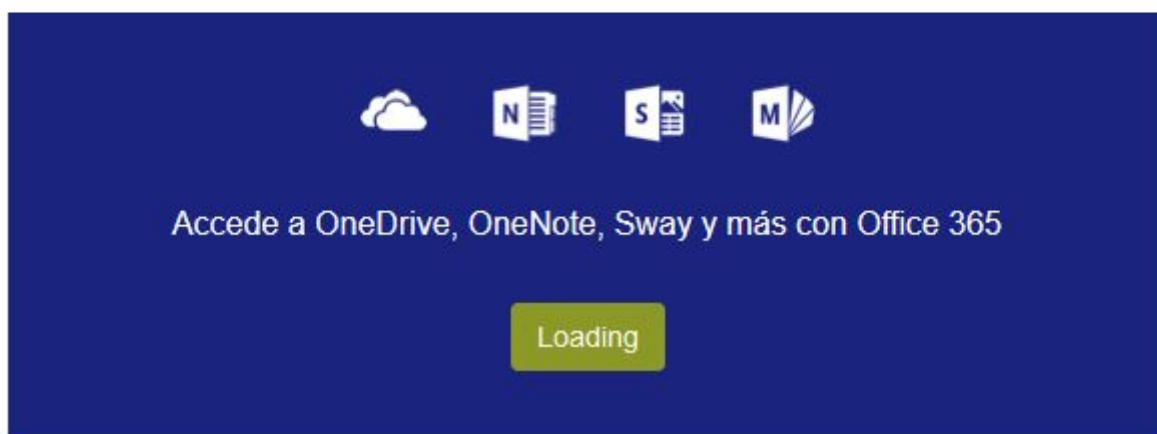
Esta aplicación puede sernos de mucha utilidad ya que nos permite editar documentos de Office directamente online desde la plataforma Edmodo. Cualquier cambio que hagamos en ellos se guardará directamente en la biblioteca.



Cualquiera que sea el archivo que elijas crear, se guarda automáticamente en tu Biblioteca, donde puedes ver



Loading

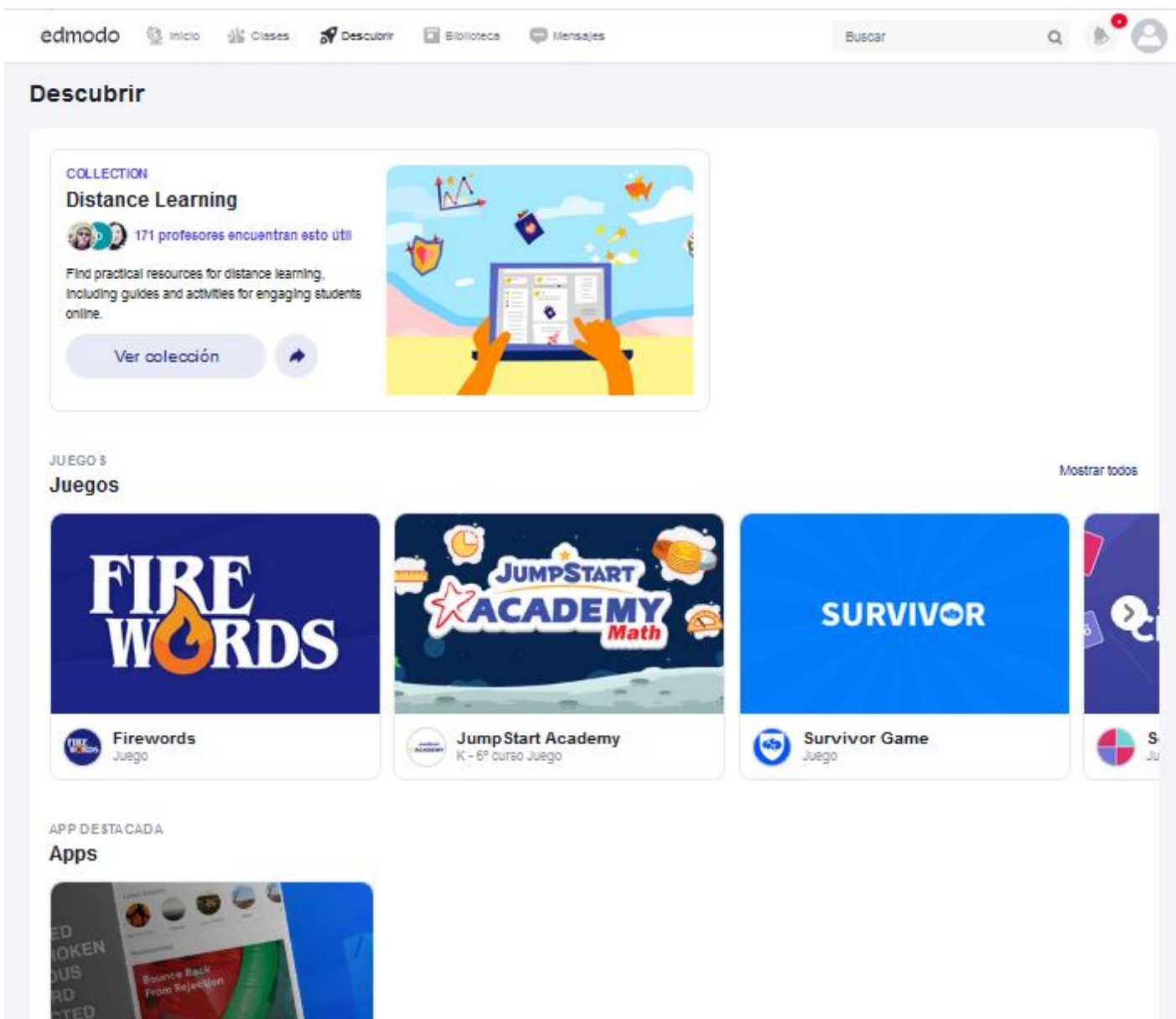


## 6.3 Otras aplicaciones

Para acceder a otras aplicaciones, Edmodo disponía de una web en la que se podían seleccionar por país, nivel, idioma, asingatura,... pero desde 1/1/2020 se están moviendo las aplicaciones de **Edmodo Spotlight** <https://new.edmodo.com/spotlight/> a **Descubrir Edmodo** <https://new.edmodo.com/discover> (en la barra del menú superior)

De hecho, actualmente ya no está disponible la página de Spotlight. En "**Descubrir**" se pueden encontrar algunas aplicaciones, pero con una oferta menor a la que existía en Spotlight, aunque se entiende que se irá enriqueciendo progresivamente.

En "Descubrir" podemos encontrar colecciones, juegos, app y noticias.



edmodo Inicio Clases Descubrir Biblioteca Mensajes Buscar

### Descubrir

**COLLECTION**  
**Distance Learning**  
171 profesores encuentran esto útil  
Find practical resources for distance learning, including guides and activities for engaging students online.  
Ver colección

**JUEGOS**  
**Juegos**  
Mostrar todos

**FIRE WORDS**  
Firewords Juego

**JUMPSTART ACADEMY Math**  
JumpStart Academy K - 6º curso Juego

**SURVIVOR**  
Survivor Game Juego

**APP DESTACADA**  
**Apps**

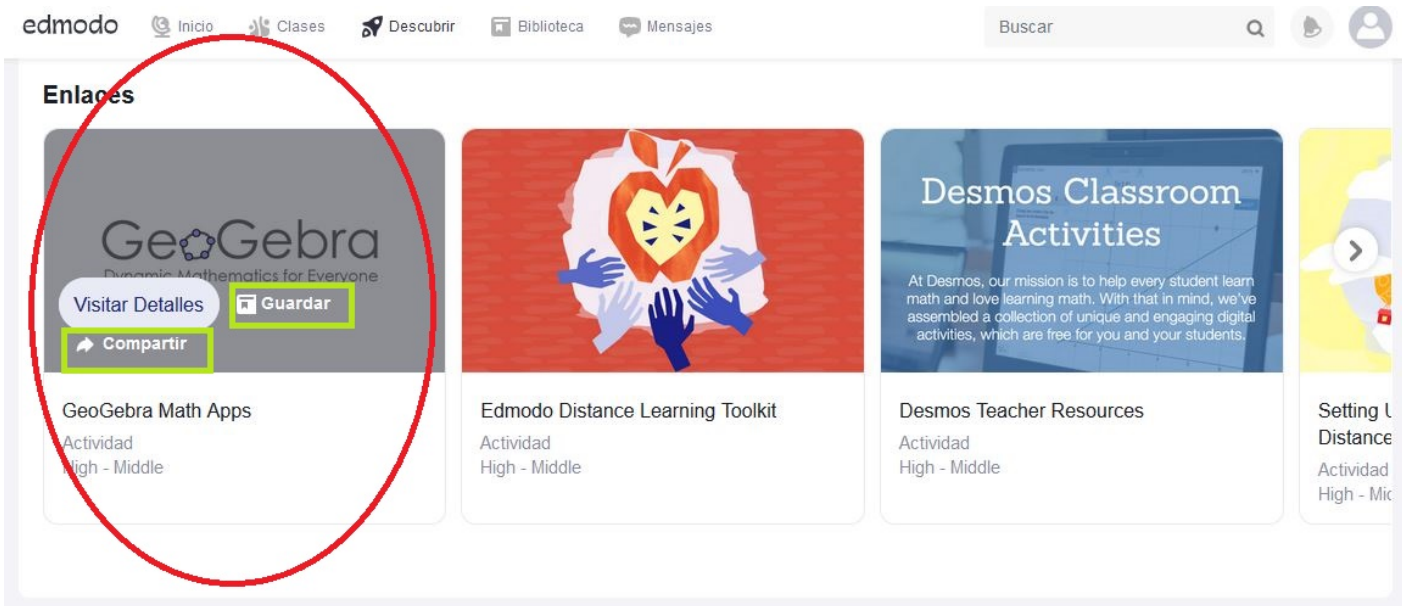
ED  
OKEN  
OUS  
RD  
CTED

Bounce Back From Rejection

Una vez que encuentre alguna de mi interés debo fijarme en el tipo de archivo en el que está creada, pdf, Word, enlace,... que aparece en la esquina inferior derecha. Puedo asignarla a una clase para que la tengan disponible, guardarla en mi biblioteca o agregarla a mi colección de favoritos.

## 6.4 Como asigno una APP a mi clase


Entramos en Descubrir y seleccionamos la aplicación que nos interese, por ejemplo, GeoGebra:





edmodo Inicio Clases Descubrir Biblioteca Mensajes


Buscar

### Enlaces

  
Dynamic Mathematics for Everyone  
[Visitar Detalles](#) [Guardar](#) [Compartir](#)  
GeoGebra Math Apps  
Actividad  
High - Middle

  
Edmodo Distance Learning Toolkit  
Actividad  
High - Middle

  
Desmos Classroom Activities  
At Desmos, our mission is to help every student learn math and love learning math. With that in mind, we've assembled a collection of unique and engaging digital activities, which are free for you and your students.  
Desmos Teacher Resources  
Actividad  
High - Middle

  
Setting Up Distance Learning  
Actividad  
High - Middle

Vemos que podemos hacer:

- Usar App es decir usar esta aplicación directamente saltando a la página propia de esta aplicación.
- **Guardar** de forma que nos agregaría la app a nuestra biblioteca, es la que vemos más interesante
- **Compartir** la app a la clase, grupo,... y lo que pasaría es que los alumnos de la clase lo tendrían en la página de la clase. Esto se puede realizar desde la página en la que se nos presenta ese recurso junto a los demás o desde la propia página del recurso:

edmodo Inicio Clases Descubrir Biblioteca Mensajes

Buscar

< Atrás

GeoGebra Math Apps

Descubierto por

Joseph Hyun

Tipo de recurso

Website

Visita el Sitio Web

Con una clase, grupo,...

Lo guarda en la biblioteca

Compartir en una Publicación

Guardar para después

Compartir en

Descripción

GeoGebra is dynamic mathematics software for all levels of education that brings together geometry, algebra, spreadsheets, graphing, statistics and calculus in one easy-to-use package. GeoGebra is a rapidly expanding community of millions of users located in just about every country. GeoGebra has become the leading... [Leer más](#)

Vamos a decidir Guardar en la biblioteca. Automáticamente lo agrega a la carpeta "My saved items",

edmodo Inicio Clases Descubrir Biblioteca Mensajes

Buscar

Mis Elementos

Biblioteca

One Drive

Google Drive

Biblioteca

Buscar en la Biblioteca

Nuevo

Nombre	Fecha de modificación
Mis Asignaciones	3/24/2020
Mis Pruebas	3/23/2020
My Saved Items	4/11/2020
CIENCIAS	3/27/2020
Edpuzzle	3/31/2020

Para compartir este recurso hay dos caminos:

**1)** Podemos buscar el recurso en la biblioteca y en el desplegable de la derecha elegir la opción "Adjuntar a mensaje" poniendo en "enviar a" el grupo o clase con el que lo queremos compartir.



edmodo Inicio Clases Descubrir Biblioteca Mensajes

Buscar



**Mis Elementos**

- Biblioteca
- One Drive
- Google Drive

**> My Saved Items**

Buscar en la Biblioteca

Nombre	Fecha de modificación
GeoGebra Math Apps	4/11/2020

Editar

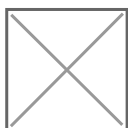
Adjuntar a Mensaje

Mover

Copia

Borrar

**2)** Vamos a nuestra clase, y creamos un nuevo mensaje con un recurso desde nuestra biblioteca:



Elegimos en esta ocasión elegimos Edpuzzle que hemos incorporado previamente a nuestra biblioteca



Agregar desde la Biblioteca

Mis Elementos









Biblioteca

One Drive

Google Drive

### Biblioteca

Buscar en la Biblioteca

	Nombre	Fecha de modificación
	CIENCIAS	3/27/2020
	My Assignments	3/24/2020
	My Quizzes	3/23/2020
	Edpuzzle	3/31/2020
	biblioteca	3/30/2020
	bloqueo clase.JPG	3/30/2020
	documento 1.docx	3/30/2020
	Bilingual Science resources for Primary	3/30/2020

Adjuntar a Mensaje

De esta manera invitamos a los alumnos a usar y experimentar EdPuzzle. Así queda en clase:





Ana  
Profesor

Clase de ciencias +

Os propongo usar esta herramienta para la siguiente actividad:



Edpuzzle  
spotlight.edmodo.com



Enviar



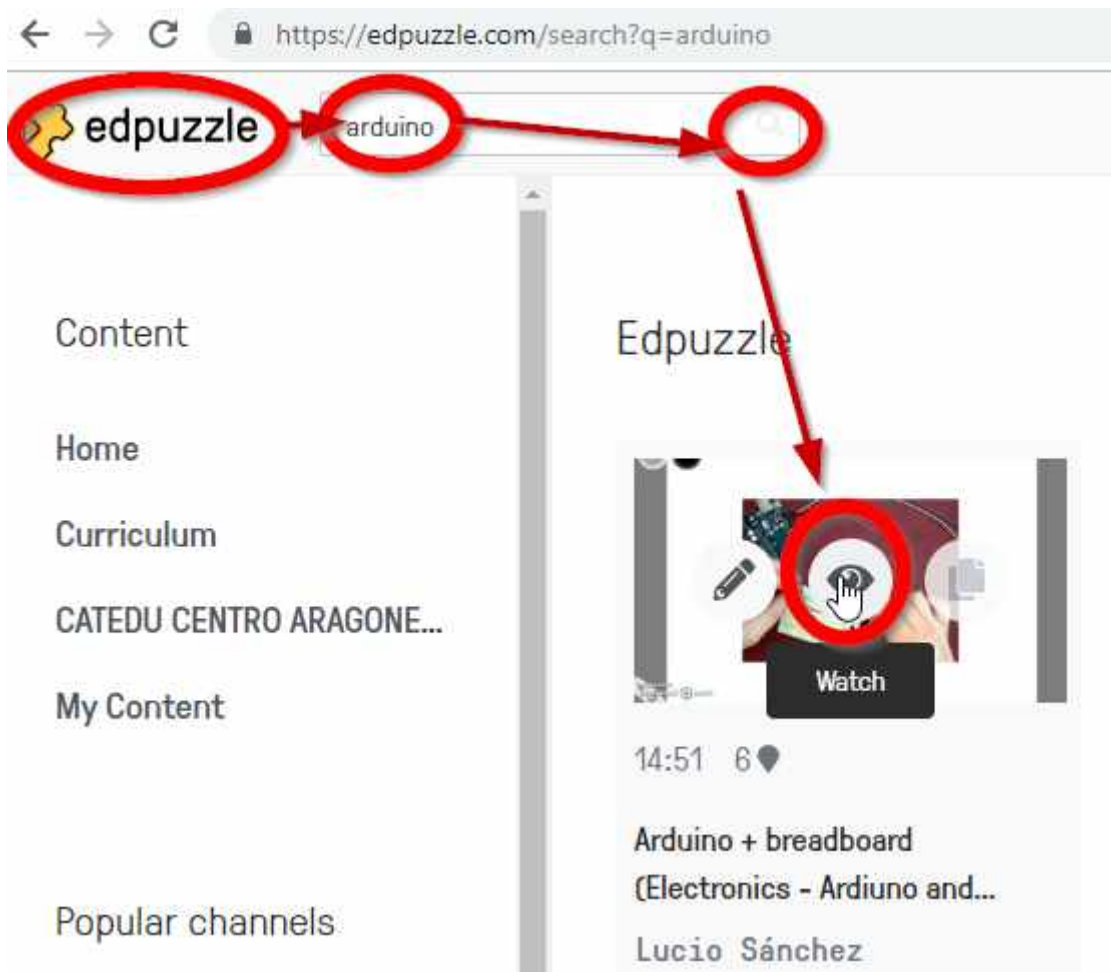
Crea una encuesta



Chequeo de bienestar

## 6.5 No quiero que los alumnos usen de manera genérica una App sino quiero que usen un recurso concreto de esa App

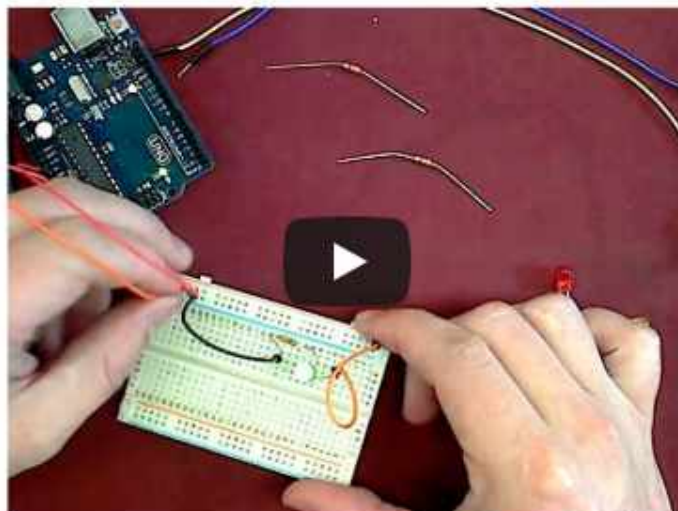
Es lo más frecuente, es decir yo encuentro un contenido interesante en cualquier página, y quiero que mis alumnos lo utilicen. Por ejemplo entro en <https://edpuzzle.com> busco por ejemplo *Arduino* encuentro un contenido interesante que quiero que lo vean mis alumnos, luego pulso en ver



En la siguiente pantalla *Compartir*:

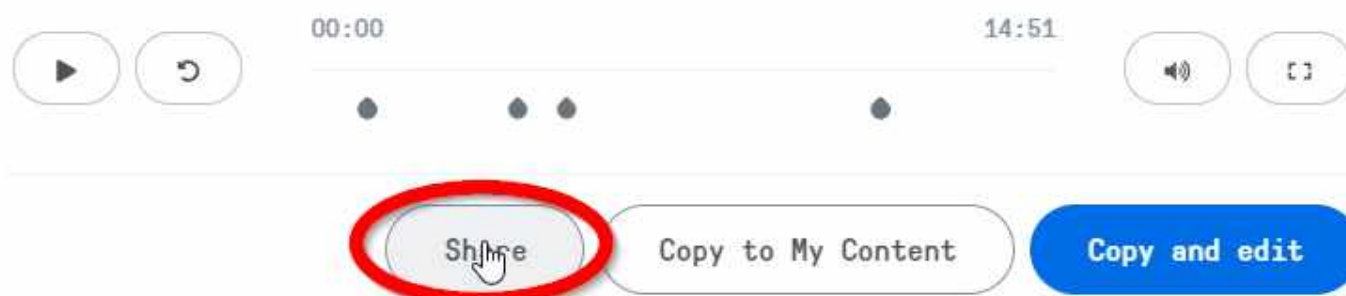
## Arduino + breadboard (Electronics - Ardiuno and breadboard + blink)

Lucio Sánchez



RECORDED WITH  
SCREENCAST  
MATIC

YouTube



“ Le podría dar a Copiar y Editar y podría editar las preguntas, quitar, añadir....

Le doy al **enlace público** (gracias a que el autor lo ha publicado como Public) \* o también al código embebido, pero a veces no funciona por lo que es recomendable el enlace\*.

### Public links

#### Public link

Share this link with colleagues

<https://edpuzzle.com/media/5c4aefec27dea64>

Copy link

#### Embedded code

Embed this video on your LMS

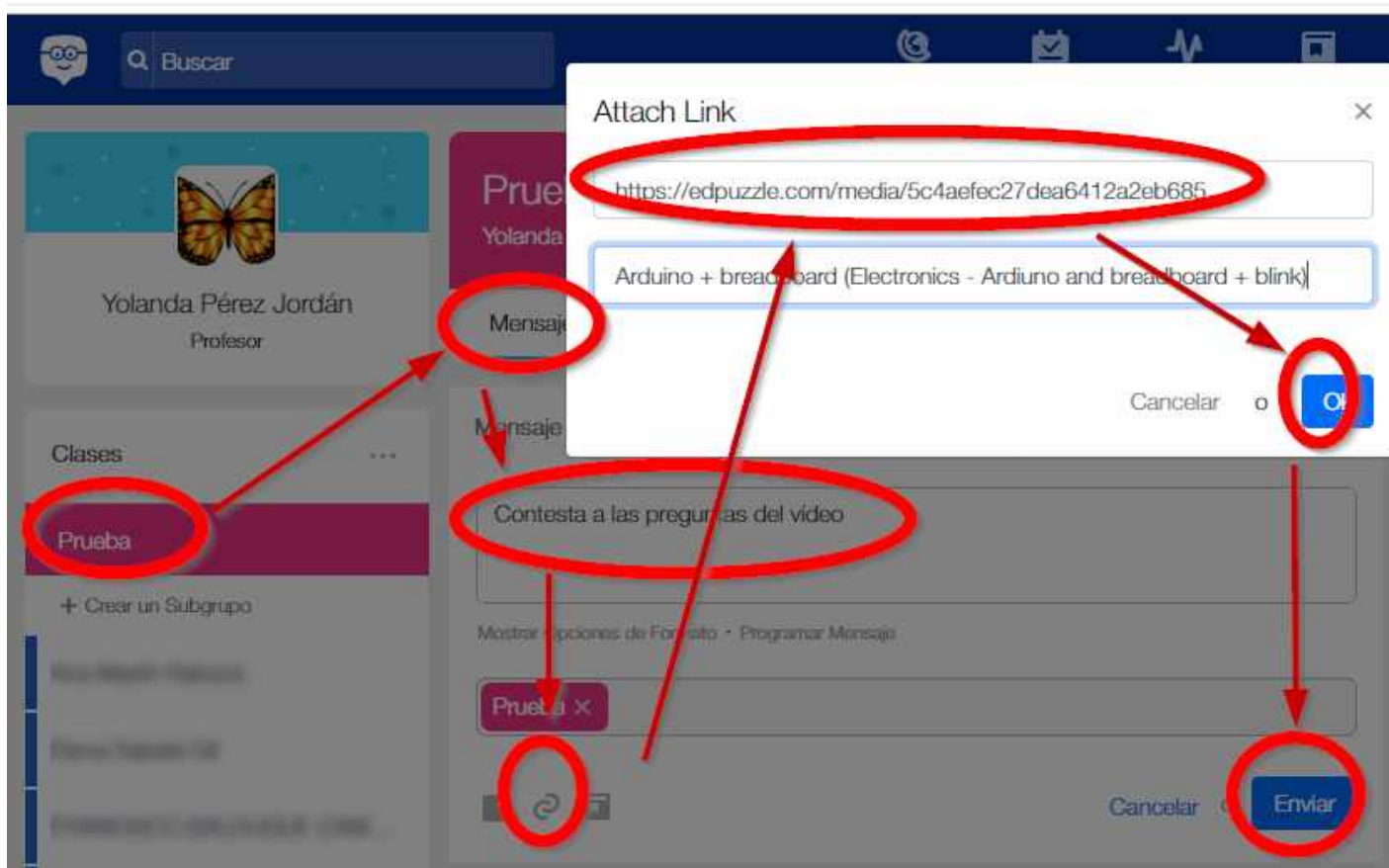
Medium size ▼

```
<iframe width="470" height="402" src="https://edpuzzle.com/media/5c4aefec27dea64" >
```

Copy link


Y vamos a **Edmodo** a **mi clase**, y añado **un mensaje** a la clase con **un link** pegando el código anterior *puede ser el link o puede ser el código embebido pero tal y como hemos dicho, a veces no funciona, luego el link*

!



Y así lo ven los alumnos:



Yolanda Pérez Jordán publicado para Prueba  
Profesor  a las Servicio Provincial de Educación Teruel  
hace 4 minutos

...

A realizar esta actividad



Arduino + breadboard (Electronics - Arduino and breadboard  
[edpuzzle.com](http://edpuzzle.com))



Me Gusta



Comentar



Compartir



“ **Consejo:** En estos casos que queremos que hagan una actividad concreta, recomendamos en vez de **Mensaje** hacerlo como **Asignación** la diferencia es que se hace un seguimiento y se asigna una fecha límite, con lo cual podemos ver quien ha visitado el enlace y quien no.



## 6.6.- ¿Cuándo utilizamos un método u otro?

Es decir, cuando interesa que utilicemos compartir un recurso en la biblioteca de Descubrir o cuando interesa asignar un recurso concreto de Descubrir

Pues depende... según nuestro criterio (totalmente criticable), si entramos en Descubrir vemos que hay aplicaciones tipo :

- *Juegos, experimentación, etc.. \* entonces lo que interesa es compartir ese recurso para que nuestros alumnos lo experimenten, por ejemplo en la siguiente imagen los tres primeros. Entonces lo recomendable es utilizar el método 6.4 compartir el recurso\*.*
- *Repositorios genéricos de contenidos como el que hemos visto EdPuzzle, entonces **lo recomendable es 6.5 compartir un enlace específico de ese repositorio** pues queremos que no se dispersen sino que visiten un contenido específico (en el ejemplo 6.5 anterior ese vídeo concreto de Arduino).*

## 6.7.- Me ha gustado eso de compartir contenidos, pero... ¿Puedo crear uno y compartirlo en vez de compartir uno creado por otra persona?

Sí, por supuesto pero se va de los objetivos de este curso. Por ejemplo si te interesa crear un recurso en **EDPuzzle** te recomendamos que visites: <https://catedu.github.io/aprendizaje-colaborativo-con-blog/edpuzzle.html>

---

Revision #1

Created 1 February 2022 12:15:57 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:15:57 by Equipo CATEDU