

# U1.2 Oferta de Herramientas

Vamos a ver la oferta de herramientas **DISTINTAS A EXELEARNING**

Ahora **nos vamos a centrar en cómo hacer las actividades sobre las que hemos teorizado**. Por eso vamos a presentar una serie de herramientas que hemos considerado interesantes, ya sea por su calidad, por tratarse de herramientas libres, o por que fueron pioneras y muchos compañeros ya las usan.

Como en cualquier actividad, **no hay una respuesta única a cuál es la mejor**, o la más fácil o la que debo aprender seguro.

Dependerá de muchos factores, desde la edad de mis alumnos, a la materia que imparto o incluso a mis gustos personales o mi forma de dar clase. Por eso, aunque no es el objeto del curso hacer de todo en todas las herramientas, si vamos a intentar presentarlas de forma rápida y atractiva para que puedas elegir cuales son las que más te pueden interesar.

Haz una lectura/vista rápida, de la siguiente sección, y visita si quieres las webs de cada herramienta, pero no es necesario que profundices, se trata de una primera aproximación.

## Importante



- Qué es: es una aplicación informática para docentes, que permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.
- Licencia: © José Manuel Bouzán Matanza. Es gratuito, siempre y cuando sea usado de forma personal, sin carácter lucrativo y con fines estrictamente educativos. No está permitida su descompilación en todo o en parte.
- Web: [webardora.net](http://webardora.net)
- Lo mejor: Ofrece una enorme variedad de actividades
- Lo peor: La reedición de actividades es laboriosa. Hay que volver a empaquetar los conjuntos de actividades.
- Tecnología: la han actualizado. Ya no está en Java, sino que utiliza html5, css3 y php.



- Qué es: El sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos, formado por un editor de actividades (EdiLim), un visualizador (LIM) y un archivo en formato XML (libro) que define las propiedades del libro y las páginas que lo componen.
- Licencia: LIM y EdiLim son de uso y distribución libre, siempre que se respete su gratuidad y autoría.
- Web: <http://www.educalim.com>
- Lo mejor: Permite gran cantidad de tipos de actividades.
- Lo peor: LIM precisa para su funcionamiento el plug-in flash. Flash es una tecnología espléndida pero exige actualización constante, lo que no siempre ocurre en los equipos de un centro educativo y no va en algunas tabletas (los iPad), y aunque no creo que nos inunden de iPads los centros en estos tiempos de crisis, creo es mejor utilizar herramientas completamente multiplataforma.
- Tecnología: FLASH



- Qué es: JClic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas ...
- Licencia:
- Web: [clic.xtec.cat/es/jclic/index.htm](http://clic.xtec.cat/es/jclic/index.htm)
- Lo mejor: Es un clásico. Heredero de aquel Clic3.0, que data de los años 90, tiene el interés de una comunidad extensa de usuarios y colecciones de actividades.
- Lo peor: No es especialmente sencillo o intuitivo.
- Tecnología: JAVA



- Qué es: Es una colección de 6 aplicaciones, que permiten crear ejercicios interactivos de elección múltiple, respuestas cortas, completar frases, crucigramas, relacionar y ordenar o rellenar huecos.
- Licencia: free-ware, pero no open-source.
- Web: [hotpot.uvic.ca](http://hotpot.uvic.ca)
- Lo mejor: Crear una actividad es realmente sencillo. Si te gusta utilizar como profesor alguna de sus herramientas, es muy práctico.
- Lo peor: Es también un clásico, y se le notan los años. No da mucho juego fuera de las 5 tipos de actividades que permite crear.
- Tecnología: JAVA



Qué es: Es la herramienta que la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha pone a disposición de toda la comunidad educativa para la creación y difusión de materiales educativos digitales.

- Licencia: Desarrollo de la JCLM
- Web: [cuadernia.educa.jccm.es](http://cuadernia.educa.jccm.es)
- Lo mejor: Es muy buen desarrollo, permite crear múltiples aplicaciones de forma intuitiva e incluso se pueden crear directamente en la web, sin necesidad de instalar aplicación en tu ordenador.
- Lo peor: exige flash 10, lo cual como ya hemos comentado no es malo, pero puede darnos problemas si no disponemos de equipos bien mantenidos y actualizados.
- Tecnología: FLASH



Constructor

- Qué es: es un poderoso instrumento de creación de contenidos educativos digitales; se trata de una herramienta de autor que se puede instalar en modo local o en un servidor, y tiene versiones para sistemas Debian y Windows.
- Licencia: Open-source, desarrollado por la junta de Extremadura.
- Web: [constructor.educarex.es](http://constructor.educarex.es)
- Lo mejor: Puede usarse en local o directamente desde el navegador. Es open source y dispone de muchos tipos de actividad.
- Lo peor: Puede no resultar intuitivo.
- Tecnología: FLASH



- Qué es: Una plataforma para la creación de actividades educativas
- licencia: Utilización gratuita con licencia otorgada por ADR INFOR SL
- Web: [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com)
- Lo mejor: Se hace todo on-line y en html5, el nuevo gran standar web. Además de forma sencilla.
- Lo peor: quizá se este "adelantando a su tiempo". Es una nueva filosofía y a veces cuesta evolucionar. Además incluye publicidad... y eso no suele gustar.
- Tecnología: HTML5

Para que puedas evaluar un poco estas herramientas, te proponemos visites los apartados dedicados a cada herramienta, y veas los tutoriales que, mediante un ejemplo de elaboración de una actividad, intentan que te hagas una idea de cómo funcionan y qué actividades producen

# ParaSaberMas

## Más herramientas de autor

- [GloMaker](#) no aporta más ventajas o iDevices para tratarlo en el curso, la única diferencia es la tecnología [AdobeAir](#).
- [LAMS](#) diseñado a **actividades colaborativas** dirigidas a grupos de alumnos, se escapa de los propósitos del curso.
- [Xerte](#) igual que el exelearning pero con la posibilidad de modificarlo a las necesidades particulares manipulando código. También esta herramienta esta fuera de los propósitos del curso.
- [Udutu](#) basado en plantillas, pero no es tan amigable ni aporta más funcionalidades a las explicadas.
- [Content Generator](#) está pensado para crear juegos entretenidos lanza al profesor, profesor invasor, preguntas de selección múltiples.. pero por su caracter lúdico no lo trataremos para no dispersar la atención de los alumnos.
- [Studiyo](#) es una herramienta on line para la creación de actividades, en este curso se tratará Educaplay que ofrece más posibilidades.
- [Webquestion](#) es una herramienta online para preguntas de selección múltiple, en este curso trataremos HotPotatoes que no es on-line para evitar problemas con la conectividad.
- [Izzui](#) es una herramienta de autor que utiliza como plataforma LMS Facebook, es una idea original, pero en este curso nos decantamos por plataformas LMS diseñadas para el aula como Moodle.
- [Jackdaw](#) crea libros interactivos y los exporta a SCORM a través de 100 plantillas. Es una herramienta on line
- [LessonWriter](#) también crea libros interactivos, es una herramienta on line.
- [MOS Solo](#) a diferencia de los dos anteriores, es offline.
- Hay más herramientas en version on pero muchas son de pago.

---

Revision #1

Created 1 February 2022 12:55:19 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:55:19 by Equipo CATEDU