

# Ampliación de contenidos

## Para Saber Más

A continuación presentamos algunas de las más conocidas y sencillas. Pincha en la imagen para enlazar con el servicio. (Fuente Javier Prado:Areatablet)

### Dokuwiki

Es un sistema de uso sencillo y compatible con los estándares. Orientado a crear documentación de cualquier tipo dentro de grupos de desarrollo y grupos de trabajo. Su sintaxis es simple y potente, facilita la creación de textos estructurados, y permite que los archivos generados sean legibles incluso fuera del Wiki. Todos los datos se guardan en archivos de texto plano, de tal forma que no necesita base de datos.

### Mediawiki

Surgió como el sistema wiki utilizado para elaborar la Wikipedia y otros proyectos de la fundación Wikimedia, y años más tarde su código se hizo público bajo licencia GNU. Ha tenido una gran expansión a partir del año 2005, llegando a ser uno de los CMS más populares especializados en wikis. Se caracteriza por la organización de sus páginas en espacios de nombres, por las páginas de discusión, por tener soporte para Tex, plantillas, "pieles" o skins personalizables, varios niveles de permisos de usuarios, y por poder ampliarse su código fácilmente mediante extensiones en módulos PHP.

### PbWorks

Tienes acceso a la mayoría de las funciones de Captura pantalla en su nivel de servicio gratis por un período ilimitado de tiempo. El inconveniente es que puedes tener un máximo de tres usuarios que están autorizados a editar el wiki, y el wiki se mantiene con anuncios. Además, algunas cosas buenas, como 'búsqueda' y 'analítica' no están disponibles en su nivel de servicio gratuito.

Dispone de mucha personalización. El acceso individual puede ser controlado en múltiples niveles, desde el nivel de carpeta hasta el nivel de página. Tú obtienes todas las características estándar de wiki: revisión de control, notificaciones de cambios de página vía RSS / correo electrónico,

pueden aplicarse HTML / CSS a las plantillas, editor de páginas, facilidad para hacer copias de seguridad en zip.

# Wetpaint

Muy recomendable, sencillo, potente y muy atractivo. Te ofrece muchas plantillas a elegir y un montón de opciones o funciones integradas con posibilidad de dejarlo abierto para que cualquiera pueda editarlo o cerrado sólo para determinadas personas. Te permite crear, editar y colaborar en contenido web privado o público con una simplicidad y facilidad de uso sin precedentes.

[Tutorial](#)

# Wikia

Es un servicio especial en donde podemos encontrar una colección de sitios web de la comunidad que tú puedes editar. Todos los sitios pueden ser editados y mejorados por cualquier visitante.

[Tutorial](#)

# Wikiote

Espacio colaborativo donde puedes añadir tus textos y artículos. Puedes comenzar entrando en el sistema utilizando tus cuentas de Facebook, Twitter, Google u Hotmail, no necesitas registrarte. Todos tus artículos van añadiéndose automáticamente a tu página de autor en WikiOle.

El sistema de creación de artículos es realmente sencillo, básicamente solo tienes que escribir como en un procesador de textos normal y corriente, puedes añadir imágenes, listas, alinear textos, añadir formatos, quotes, y demás. Puedes empezar conectándote con los iconos de la barra lateral.

[Web](#)

Wikispaces

Es probablemente la mejor y más conocida para un principiante. Es intuitivamente fácil de configurar y personalizar. Y si tienes problemas, la comunidad ofrece una gran cantidad de apoyo. Hoy por hoy es la más empleada en el ámbito educativo. La versión gratuita se mantiene con publicidad. Tanto en la versión gratuita como en la de pago tienes las características wiki estándares: control de revisión, notificaciones por RSS / correo electrónico de los cambios de la página, editor WYSIWYG de páginas, copias de seguridad en zip. La personalización de las plantillas mediante HTML / CSS sólo está disponible para las soluciones pagadas. Wikispaces no ofrece funciones de control de acceso al contenido hasta que actualices a una de las etiquetas

privadas. Con un espacio de almacenamiento que va desde 2 GB (libre) y 200 GB (nivel más caro), Wikispaces proporciona suficiente espacio para almacenar tus páginas wiki.

## Tutorial

# Para Saber Más

## ¿Qué es eTwinning?

eTwinning es la **Comunidad de centros escolares de Europa**. Los profesores de todos los países participantes se pueden inscribir y utilizar las herramientas para encontrarse, conocerse virtualmente, intercambiar ideas y prácticas, formar grupos, aprender juntos y participar en los proyectos en la web.

Se creó para dar a los centros escolares la oportunidad de aprender unos de otros, de compartir puntos de vista y de hacer amigos. Se promueve así la conciencia del modelo europeo de sociedad multilingüe y multicultural.

Sus **objetivos** son:

1. Generalizar hermanamientos escolares a través de Internet. El objetivo inicial de eTwinning era hermanar a 30.000 centros de toda Europa en 2007 con la mirada puesta en la participen en el programa todos los centros escolares de Europa.
2. Utilizar las TIC para fomentar la comprensión intercultural. La acción eTwinning brindará a los profesores y a los jóvenes europeos una oportunidad de conocerse mutuamente y conocer su cultura escolar al tiempo que practican sus destrezas en el ámbito de las TIC.



**La comunidad de centros escolares europeos**

La plataforma gratuita y segura que permite a los docentes compartir ideas y desarrollar proyectos colaborativos en Europa

**225018 Docentes · 31209 Proyectos · 113341 Centros escolares**

Únete a eTwinning

**Inscripción**

[Por qué registrarse](#)

eTwinning de un vistazo

Entra en eTwinning y  
podrás.....

<b>Descubrir</b> » Los principios de eTwinning  Descubre las ventajas de ser miembro eTwinning e iníciate en la aventura. 	<b>Contactar</b> » Contacta con otros profesores  ¿Quieres encontrar compañeros por toda Europa? 	<b>Colaborar</b> » Inspírate  Comparte tus ideas, colabora y participa en proyectos. 	<b>Progresar</b> » Desarrolla tus competencias  Participa en talleres y encuentros, aprende más sobre los premios eTwinning 
--	---	---	--

## Participación en eTwinning

- Un proyecto eTwinning puede llevarse a cabo por dos o más profesores, equipos de profesores o departamentos, bibliotecarios, directores o jefes de estudios y alumnos de todos los centros escolares de Europa. Todos los centros de infantil, primaria, secundaria y bachillerato pueden participar (alumnos de edades comprendidas entre los 3 y los 19 años).
- Como los centros se comunican y colaboran vía Internet, no hay requisitos económicos ni burocráticos ni es necesario conocerse personalmente.

## ¿Cómo me inscribo?

- Desde la zona de inscripción envía tus datos y los de tu centro. Recibes un identificador y una contraseña que te permiten acceder a tu Escritorio personal de eTwinning donde tienes a tu servicio muchas herramientas para encontrar socios, comunicarte con otros centros escolares y comenzar un proyecto.
- Recibes tu propio espacio "TwinSpace", un espacio privado de trabajo en la red para acceder tú y tu(s) socio(s) como administradores. También puedes invitar a tus estudiantes para que accedan como miembros. Además recibirás un Sello oficial eTwinning, al que tienes acceso igualmente desde tu Escritorio.

## ¿Qué proyectos?

- En el proyecto, el tema a desarrollar utilizando las TIC puede ser de una misma asignatura o multidisciplinar.

- Los proyectos deben repartirse equitativamente entre el uso de las TIC y las actividades de clase, así como adaptarse a los programas escolares nacionales de los centros participantes en el proyecto.
- Añade a tu socio en su sección de "Mis candidatos", haz clic en el icono de "Asociarse" que aparece al lado del nombre de tus socio y rellena el formulario. Una vez enviado el formulario, tu socio recibirá un mensaje preguntándole si acepta o no. Cuando acepta, se envía toda la información a los dos Servicios Nacionales de Apoyo, que aprobarán o no el proyecto en los 7 días siguientes. Después recibirás un aviso y podrás ponerte a trabajar.

## **Los socios**

- No hay límite en el número de socios de un proyecto, sin embargo, te aconsejamos que no trabajes con demasiados socios pues corres el riesgo de no poder controlar todas las actividades.
- Usa el buscador "TwinFinder" de su Escritorio para buscar socios. Puedes combinar los distintos criterios de búsqueda para acotar los resultados. Ponte en contacto con los centros escolares desde la función "Chat" o desde el "Foro de búsqueda de socios" para escribir y responder mensajes.

## **Modo de trabajo**

- El espacio TwinSpace es una plataforma que pueden usar los centros escolares para trabajar juntos en un proyecto. Cada proyecto tiene su propio TwinSpace privado al que los socios pueden acceder desde el Escritorio y los miembros invitados desde el Portal.
- El TwinSpace ofrece una serie de herramientas para colaborar y comunicarse.
- Dentro de TwinSpace puedes encontrar:
  - Una sala de profesores : donde los profesores hablan y preparan las actividades de los alumnos.
  - Una sala de chat privada abierta todos los días de la semana las 24 horas (donde sus alumnos pueden chatear con sus socios por la tarde, al salir de la escuela en un entorno web seguro)
  - Una clase: en la que los profesores invitan a sus alumnos a realizar su proyecto.
  - Una carpeta: donde los socios guardan sus documentos más importantes, los resultados y los enlaces.
  - Una sala de exposición: donde los resultados de un proyecto son accesibles al público.
  - Un buzón de correos, foros y un calendario

## **Idiomas**

- Está disponible en 21 idiomas lo cual puede ser realmente útil para cuando sus alumnos naveguen por el TwinSpace.
- Cuando te inscribas en el Portal eTwinning, puedes utilizar cualquier idioma ya que toda la información se traduce. Sin embargo, para tratar tu idea de proyecto, utiliza un idioma de uso común o más de una lengua. Esa información ya no se traduce, con lo que depende de ti hacerla más o menos fácil de entender para los otros centros escolares.

- Eres libre de elegir el idioma que desees para desarrollar el proyecto; depende de ti y de tu(s) socio(s).

## Diez razones para participar

1. Motivar a los estudiantes mediante algo innovador, nuevo y capaz de provocar su entusiasmo.
2. Enseñar y aprender en y de diferentes entornos sobre distintas culturas y desarrollar así la conciencia cultural.
3. Ganar interés por la civilización europea.
4. Usar las TIC para acortar distancias y permitir a estudiantes y profesores llegar el punto más lejano del horizonte europeo, explorando lugares que de otro modo serían inaccesibles.
5. Aprender sobre los diferentes sistemas educativos en los países europeos.
6. Conocer a otros profesores europeos e intercambiar ideas pedagógicas con ellos, enriqueciendo así las experiencias propias.
7. Dar a conocer las experiencias educativas de nuestro centro escolar a padres, entorno local, autoridades escolares etc.
8. Mejorar el conocimiento de una asignatura o campo concreto cooperando a gran escala en nuestro centro con un enfoque multidisciplinar.
9. Mejorar nuestro conocimiento de idiomas extranjeros.
10. Mejorar nuestros propios métodos de enseñanza comparando y aplicando distintos enfoques.

## Algunos proyectos

- **10x10x10:** El proyecto fomenta la creatividad de los alumnos desde dos ámbitos diferentes: la fotografía y la literatura. La coordinación entre los profesores participantes ha sido excelente, lo que ha permitido la participación efectiva de los numerosos socios.

Puedes ver su [página](#) y su [blog](#).

- **Etapas educativas: Secundaria.**
- **Áreas:** Lengua y literatura, fotografía
- En [Green Dearth](#) se conjuntan contenidos tan variados como son los de Lengua Extranjera y Tecnología con el tema central del desarrollo sostenible.
- [Meeting Point Blog](#): El intercambio de artículos y comentarios entre los socios ha hecho que los alumnos se familiaricen con el uso de diversas herramientas informáticas, incluyendo la elaboración de un blog muy bien organizado. Es un buen ejemplo de motivación en el alumnado.
  - **Etapas educativas:** Secundaria, 2.º Ciclo
  - Áreas:** Lengua Extranjera
- [PLI. The Place We Live In](#): Es un proyecto de alta calidad, complejo y completo, con objetivos bien planteados. Destaca la diferenciación de contenidos según los distintos formatos de publicación, así como la perfecta integración entre eTwinning y una asociación Comenius. Disponible también en formato [póster](#) y [web](#).

- **Etapa educativa:** Secundaria, 2.º Ciclo; Bachillerato.
- **Áreas:** Lengua Extranjera, Geografía e Historia, Plástica.
- **Mind the Gap:** Es este un buen ejemplo de organización y cooperación, en el que se ha implicado también a los padres. Destacan muchos aspectos: la organización del twinSpace, la planificación en bloques temáticos, el uso variado de las TIC, la interacción... Disponible en [blogger](#)
- **Etapa educativa:** Secundaria, 2.º Ciclo
- **Áreas:** Intercurricular.

## Una motivación para cada campo

- **Lengua extranjera y literatura:** El tema ideal para un proyecto eTwinning, como objetivo en sí o como medio de expresión, son las lenguas y la literatura. Si desea mejorar sus clases de idiomas, descubrir la literatura de otros países o trabajar las competencias comunicativas, los proyectos eTwinning son una herramienta de trabajo insuperable.
- **Matemáticas y ciencias:** Para una enseñanza más avanzada, nada mejor que un proyecto eTwinning dedicado a las ciencias y las matemáticas, utilizando las TIC; más allá de las aulas, en la vida real, estas asignaturas despertarán en sus alumnos un entusiasmo y una pasión desconocidos.
- **Historia y geografía:** Aprenda su propia historia a través de la mirada de sus compañeros de otros países; compare su geografía y su influencia en la sociedad y compruebe cómo pueden entrelazarse las culturas. Un proyecto eTwinning sobre historia y geografía es una herramienta didáctica maravillosa a la que sus alumnos no se resistirán.
- **Arte:** En cuanto al arte, eTwinning es excelente para desarrollar la creatividad, el talento y el trabajo en equipo. En un proyecto artístico de eTwinning, sus alumnos aprenderán a trabajar en común, a ordenar y a desarrollar su faceta creativa de forma divertida e interactiva.
- **Medios de comunicación:** En el siglo XXI, el estudio de los medios va de la mano de las TIC y del trabajo en equipo; por eso un proyecto eTwinning de colaboración entre distintos países es especialmente adecuado para aprender a usar nuevas herramientas y para desarrollar todas las competencias mediáticas para futuros expertos en TIC, periodistas y directores.
- **Cultura:** Al fin y al cabo, el objetivo de todos los proyectos eTwinning es conocer otras culturas, otras tradiciones y otros modos de pensar. Los proyectos eTwinning de temática cultural abren los ojos y el espíritu de alumnos y profesores en cualquier asignatura.
- **Economía y espíritu emprendedor:** ¿Qué mejor manera de acercarse a la economía y al mundo de la empresa que un proyecto eTwinning? Trabajando en equipo sobre estos temas, los alumnos, trabajando en equipo, desarrollan sus propias ideas y proyectos, se familiarizan con el mundo de la empresa y pueden incluso poner en marcha su proyecto empresarial.
- **Ciencias sociales:** Las ciencias sociales acompañan gran parte de las cuestiones de la vida diaria, desde la economía doméstica hasta las estructuras sociales, con lo que sirven para comparar y son un tema de debate espléndido entre alumnos de distintos países.
- **Política y asuntos europeos:** Dentro y fuera de la Unión Europea, la política, los derechos humanos y los valores sociales desempeñan un papel primordial en nuestra vida

cotidiana y nuestra identidad. Ponga en marcha un proyecto eTwinning sobre estos temas y embarque en él a sus alumnos: suscitará debates interesantes entre alumnos de distintos países, que aprenderán de la historia y la importancia de la política.

- **Necesidades especiales:** La educación especial se puede beneficiar con mucho de las posibilidades que ofrece un proyecto eTwinning, en el que los alumnos de diferentes capacidades y niveles educativos colaboran con alumnos de fuera de sus clases y de sus países y utilizan las TIC de forma interesante y valiosa.
- Educación física: Aunque parece que las actividades físicas deben ser en tiempo real o con presencia personal, también son excelentes los proyectos de educación física en eTwinning. Se pueden crear juegos, organizar torneos o descubrir reglas del juego nuevas o clásicas, para juegos o deportes de otros países. Los proyectos eTwinning de deportes son francamente divertidos y un auténtico valor añadido a las clases de cada día.

---

Revision #1

Created 1 February 2022 12:08:44 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:08:45 by Equipo CATEDU