

2.2.3. Herramientas de autor

Cuando hablamos de **herramientas de autor** nos referimos a aquellas herramientas digitales o programas que permiten a los usuarios **crear y editar sus propios contenidos digitales**, como **presentaciones, animaciones, videos** o sitios **web**, sin la necesidad de conocimientos de programación avanzados. Estas herramientas suelen tener **interfaces intuitivas** y ofrecen diferentes funciones y recursos para **personalizar** y **diseñar** los contenidos de manera **interactiva** y **atractiva**. Las herramientas digitales de autor son utilizadas en ámbitos educativos, de marketing y comunicación, así como en la creación de contenidos multimedia en general.

Existe una cantidad innumerable de herramientas de autor. Es muy probable que ya conozcas y manejes alguna, que puede estar o no en el listado que ofrecemos a continuación. No importa. El objetivo es conocer una o varias que nos sirvan para lo que llevamos entre manos: editar, modificar, adaptar y crear recursos educativos digitales.

Herramientas para la creación y edición de presentaciones e infografías

Book Creator

bookcreator.jpg

[Bookcreator](#) es una **herramienta en línea** que permite a los usuarios **crear y publicar sus propios libros digitales**. Es utilizado tanto por **profesores** y **estudiantes** como por otros profesionales y entusiastas de la escritura. Los usuarios pueden agregar **texto, imágenes, vídeos, audio** y **enlaces interactivos** a sus libros para **crear contenido interactivo y atractivo**. Además, Bookcreator ofrece opciones de **personalización**, como la elección de **plantillas y estilos de diseño**, lo que permite a los usuarios crear libros con una **aparición profesional**.

Resulta muy intuitivo de utilizar y los resultados son realmente sorprendentes. Es una herramienta muy recomendable no sólo para creación de contenido **por parte de los docentes**, sino para su uso, manejo y creación de libros **por parte del alumnado**, ya que ofrece la opción de registrarse como alumno o como profesor.

Desde una cuenta de profesor se puede crear una **biblioteca** de libros y permitir que los alumnos, mediante el **código** para unirse recibido por parte de su profesor, crean y aporten sus propios libros a la biblioteca correspondiente. El profesor tiene acceso, con permiso de edición a los libros de todos los alumnos y, además, tiene la opción de hacer la biblioteca **pública** en el momento en el que lo considere oportuno, para que todos puedan ver, leer, realizar las actividades y demás, de los libros creados por el resto de sus compañeros y compañeras.

Además, cabe la posibilidad de descargar los libros en formato **epub** y **pdf**, por lo que es muy sencillo compartirlos y difundirlos.

Permite el **trabajo colaborativo** simultáneo por parte de varios alumnos al mismo tiempo sobre un mismo libro, pero esta opción está limitada a una cantidad de usos en la versión gratuita.

En este [enlace](#) puedes encontrar un breve pero útil tutorial en pdf titulado "[Book Creator, descubre tus superpoderes](#)", escrito por M.B. Codesal Patiño para el INTEF.

<https://www.youtube.com/embed/eIjRhOdfms?list=PL-50N2LhNQCULUaj25ot3K5XlrT48OZea>

Canva

Canva-logo.png

La herramienta [Canva](#) es una **plataforma de diseño gráfico** que se utiliza para crear **contenido visualmente atractivo**.

Puede tener varios usos para la creación de **contenido digital educativo**, tales como creación de **presentaciones**, diseño de **infografías**, diseño de **tarjetas de estudio**, elaboración de **posters y carteles**, creación de **materiales interactivos**, etc.

En este [enlace](#) puedes encontrar un tutorial de canva en pdf diseñado por José Aurelio Pina Romero por si prefieres los tutoriales impresos a los videotutoriales.

Recuerda que tenemos la posibilidad de crear nuestra **cuenta como educadores** y acceder a una cantidad mayor de plantillas y recursos. Nos pedirá algún documento para acreditar nuestra condición como docentes (nombramiento, nómina,...).

https://www.youtube.com/embed/K_h8vVleTC0

Genially

nuevo-logo-genially-2020-1024x428 (1) (1).png

[Genial.ly](#) es una **plataforma en línea** que permite a los usuarios **crear contenido digital interactivo y atractivo**, como **presentaciones interactivas, infografías, juegos, cuestionarios, libros y mapas interactivos** y mucho más. Con una **interfaz intuitiva** y una amplia variedad de **plantillas y elementos digitales**, Genially se ha convertido en una herramienta popular en el ámbito educativo para crear recursos didácticos creativos.

Genial.ly es muy utilizado para crear breakouts o escape rooms.

En este [enlace](#) encontrarás un breve manual en pdf para aprender a utilizar Genial.ly, creado por G. Herranz Díaz.

<https://www.youtube.com/embed/QW3qf-e92-s>

Si tienes interés específicamente en aprender a crear breakouts, te recomendamos la visualización de esta serie de tres vídeos.

[Crea tus breakouts desde cero con Genial.ly \(parte 1\)](#)

[Crea tus breakouts desde cero con Genial.ly \(parte 2\)](#)

[Crea tus breakouts desde cero con Genial.ly \(parte 3\)](#)

Google Slides

google slides.png

[Google Slides](#) es una herramienta de **presentación en línea** proporcionada por **Google**. Permite a los usuarios crear **presentaciones de diapositivas colaborativas y accesibles** desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.

Podemos usar Google Slides para crear **presentaciones interactivas, tareas y actividades, portafolios y proyectos, presentaciones grupales, recursos didácticos interactivos, ...** entre otras opciones.

En este [enlace](#) puedes encontrar un tutorial para utilización de Google Slides en pdf.

https://www.youtube.com/embed/MJPjCV8zfK4?list=PLG1qdjD_qH57Vk0gCET6MMvQoGv3gtLU

Herramientas para la creación y edición de contenido interactivo

edpuzzle.png

[Edpuzzle](#) es una plataforma en línea que permite a los educadores crear **contenido interactivo a partir de videos existentes**. Con Edpuzzle, los docentes pueden **seleccionar un video** de YouTube, Khan Academy o cualquier otro recurso y **agregar elementos interactivos**, como **preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas o notas de voz**.

La plataforma ofrece datos analíticos sobre el **progreso** y las **respuestas** de los estudiantes, lo que permite a los docentes monitorear el aprendizaje y hacer intervenciones personalizadas.

Edpuzzle puede usarse, entre otras cosas, para:

1. **Flipped Classroom:** Los docentes pueden seleccionar videos educativos relacionados con el tema que se va a enseñar y agregar preguntas para que los estudiantes respondan antes de la clase. Esto permite que los estudiantes se familiaricen con el material y lleguen preparados para la discusión en clase.
2. **Evaluación y retroalimentación:** Los docentes pueden utilizar Edpuzzle para crear cuestionarios que ayuden a evaluar el conocimiento y comprensión de los estudiantes. También pueden proporcionar retroalimentación instantánea a través de las respuestas de los estudiantes y adaptar la instrucción según las necesidades identificadas.
3. **Diferenciación y personalización:** Los docentes pueden utilizar Edpuzzle para crear diferentes versiones de un video, adaptadas a diferentes niveles de habilidad o estilos de aprendizaje. Esto permite que los estudiantes accedan al contenido de acuerdo con sus necesidades individuales.

<https://www.youtube.com/embed/MxDAqyIRvhc>

educaplay (1) (1).png

[Educaplay](#) es una plataforma en línea que permite a los educadores **crear diferentes tipos de actividades y contenido educativo interactivo** de manera sencilla, sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados.

Puede usarse en el ámbito educativo como herramienta de autor para crear contenido digital educativo en varios formatos, como **crucigramas, sopas de letras, mapas interactivos, adivinanzas, cuestionarios multifunción**, entre **otros**. Estas actividades pueden ser **adaptadas a diferentes niveles educativos** y **personalizadas** según las necesidades y objetivos de aprendizaje de los estudiantes.

En este [enlace](#) puede leer un artículo del INTEF dedicado a esta herramienta, [educaplay](#), escrito por A. Alzaga.

<https://www.youtube.com/embed/wL2PpFh2SVc>

Educaplay es utilizado, en ocasiones, para la creación de retos. En este [vídeo](#) puedes comprobar cómo hacerlo.

Exelearning

exe.png

[eXeLearning](#) es una herramienta de **software libre** y de **código abierto** diseñada para **crear contenido educativo digital de manera sencilla y accesible** para profesores y estudiantes. Permite crear **materiales educativos interactivos y multimedia**, como **libros electrónicos, presentaciones, actividades, cuestionarios, ejercicios, etc.**

En el ámbito educativo, eXeLearning se utiliza para crear **contenido digital educativo de alta calidad**. Los profesores pueden utilizar esta herramienta para desarrollar materiales didácticos personalizados para sus estudiantes, adaptados a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

Algunas de las principales **características y beneficios** de eXeLearning son:

1. **Interactividad:** Permite crear contenidos interactivos mediante elementos como enlaces, botones, imágenes, etc. Los estudiantes pueden participar activamente en su aprendizaje, resolver ejercicios y llevar a cabo actividades interactivas.
2. **Multimodalidad:** Se pueden agregar diferentes tipos de contenido multimedia, como imágenes, vídeos, audios, etc. Esto ayuda a enriquecer el material educativo y a captar el

interés de los estudiantes.

3. **Interoperabilidad:** Los materiales creados con eXeLearning pueden exportarse en diferentes formatos, como páginas web, documentos PDF, SCORM (Sharable Content Object Reference Model), entre otros. Esto permite compartir el contenido de manera fácil y utilizarlo en diferentes plataformas y dispositivos.
4. **Diseño adaptable:** eXeLearning permite personalizar el diseño y la estructura de los materiales educativos, adaptándolos a las necesidades y preferencias del profesor y los estudiantes. Es posible crear una navegación intuitiva y amigable para los usuarios.
5. **Evaluación:** Permite la creación de cuestionarios y actividades de evaluación que ayudan al profesor a evaluar el progreso y el aprendizaje de los estudiantes. También permite obtener resultados y reportes automáticos de las respuestas de los estudiantes.

Podemos crear recursos con exelearning para incluirlos en nuestro Aeducar.

Este [enlace](#) nos lleva al [manual de uso](#) que está disponible en la propia página de exelearning.

<https://www.youtube.com/embed/7mj4-HeFkAE>

H5P

h5p.jpg

H5P es una **herramienta de código abierto** que permite a los educadores **crear y compartir contenido interactivo** en línea de manera sencilla y rápida. Se puede utilizar para crear una amplia variedad de recursos educativos interactivos, tales como **cuestionarios y pruebas, presentaciones interactivas, videos interactivos, juegos educativos** (crucigramas, sopas de letras, juegos de emparejamiento, ...), **mapas de imágenes interactivas, etc.** Los educadores pueden crear cuestionarios interactivos en línea para **evaluar** el aprendizaje de los estudiantes. Estos cuestionarios pueden incluir preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, arrastrar y soltar, entre otros formatos.

En la propia página h5p.org podemos encontrar [documentación de ayuda](#) para comenzar a usar y crear recursos interactivos.

<https://www.youtube.com/embed/voFb0ek8Lj0>

H5 Están integradas en Aeducar y **podemos crear directamente** estas actividades y recursos desde nuestro propio Aeducar.

El desplegable que viene a continuación está realizado a partir del [libro de CATEDU](#) dedicado a ello. Encontrarás enlaces externos a la página h5p.org con **tutoriales** para aprender a **crear dichas actividades**.

Tipos de actividades h5p

- [Accordion](#): permite insertar contenido desplegable.
- [Advent calendar](#): crea un calendario de adviento. Hay que subir imágenes de puertas, al abrir cada puerta se puede enlazar a un audio, vídeo, texto o un enlace externo. Está en versión beta.
- [Agamotto](#): permite agregar una secuencia de imágenes de tal modo que el alumnado pueda ver secuencialmente, por ejemplo, fotos de un elemento que cambia con el tiempo o imágenes que revelan más y más detalles. Opcionalmente, se puede agregar información de texto que describa la imagen actual.
- [AR Scavenger](#): actividad de realidad aumentada. Es necesaria cámara. En versión beta.
- [Arithmetic Quiz](#): quiz aritmético de sumas, restas, multiplicaciones o divisiones. (*)
- [Audio](#): insertar un reproductor de audio con una pista.
- [Audio recorder](#): insertar una grabadora de audio. El alumno/a graba y se nos envía la grabación.
- [Branching scenario](#): crea una actividad similar a “elige tu propia aventura”. (*)
- [Chart](#): inserta un gráfico.
- [Collage](#): inserta un collage de fotos.
- [Column](#): insertar otros contenidos h5p en columnas.
- [Cornell notes](#): actividad para tomar notas usando el sistema de la Universidad de Cornell. (*)
- [Complex fill in the blanks](#): actividad de completar en los huecos. (*)
- [Course presentation](#): presentación basada en diapositivas con títulos, imágenes, audios o vídeos, pero además, podremos intercalarlas con contenido interactivo evaluable como cuestionarios, actividades de rellenar huecos...
- [Crossword](#): crucigrama. Introducimos las definiciones y las palabras y nos crea un crucigrama. (*)

- [Dialog cards](#): tarjetas giratorias.
- [Dictation](#): dictado. Se sube un audio, se sube el texto de ese audio y al alumno/a le aparece un cuadro para escribir al dictado mientras escucha (*).
- [Documentation tool](#): es una guía para estructurar el trabajo.
- [Drag and drop](#): Este tipo de actividad permite asociar 2 o más elementos para hacer conexiones lógicas de una manera visual. Algunos ejemplos de uso son estos: agrupar elementos que van juntos o tienen algo en común, emparejar un objeto con otro objeto, poner elementos en el orden correcto, colocar los elementos en una posición correcta... Esta actividad puede ser incluida dentro de las actividades "Course Presentation", "Interactive video", "Question set" y "Column".(*)
- [Drag the words](#): permite crear un conjunto de palabras, las cuales hay que arrastrar y colocar en espacios en blanco de diferentes oraciones, lo que permite crear desafíos basados en texto. (*)
- [Essay](#): con esta actividad se le pide al alumno/a que escriba un resumen. Previamente nosotros habremos facilitado al crear la actividad una serie de palabras clave que queremos que aparezcan. Basándose en esto, el programa ofrece un feedback al alumno/a sobre como lo ha hecho.(*)
- [Fill in the blanks](#): rellenar los huecos. Se introduce un texto y las palabras que queremos que no aparezcan se ponen entre *asteriscos*. Luego al alumno le aparecen los huecos y tiene que escribir esas palabras. (*)
- [Find multiple hotspots](#): se suben varias imágenes y el alumno debe seleccionar las correctas. (*)
- [Find the hotspot](#): se suben varias imágenes y solo una es la respuesta correcta a una pregunta. (*)
- [Find the words](#): sopa de letras. (*)
- [Flashcards](#). Tarjetas con texto e imagen.
- [Guess the answer](#): se muestran imágenes y una pregunta, el alumno/a tiene que contestarla.(*)
- [Iframe embedder](#): permite insertar como h5p aplicaciones ya existentes de JavaScript.
- [Image choice](#): se hace una pregunta y los alumnos/as deben seleccionar las imágenes adecuadas.(*)
- [Image hotspots](#): permite marcar diferentes puntos en una imagen para dar información sobre aspectos que queramos destacar en ella.
- [Image juxtaposition](#): permite comparar dos imágenes simultáneamente (por ejemplo, para hacer un antes/después).

- [Image pairing](#): emparejar imágenes.(*)
- [Image sequencing](#): ordenar una secuencia de imágenes.
- [Image slider](#): presentación de varias fotografías.
- [Impressive presentation](#): presentaciones en 3D. En fase beta, es posiblemente el recurso h5p más difícil de crear. Solo funciona en Chrome.
- [Interactive book](#): crea un libro interactivo con texto, audio, vídeo, enlaces...(*)
- [Interactive video](#): desde un vídeo de youtube o subiendo un vídeo propio se pueden insertar actividades tipo verdadero/falso, respuesta múltiple, rellenar los huecos... o ampliar información con cuadros de texto, enlaces... Un poco como Edpuzzle. (*)
- [KewAr Code](#): crear e insertar un código QR.
- [Mark the words](#): el alumno/a tendrá que seleccionar de un texto las palabras que se pidan. Nosotros insertamos el texto y las palabras que queramos que seleccionen las pondremos entre comillas. (*)
- [Memory game](#): juego de memoria. Subiremos las tarjetas y deberán emparejarlas.(*)
- [Multiple choice](#): test de respuesta múltiple.(*)
- [Personality quiz](#). Se hacen preguntas y dependiendo de las respuestas elegidas se obtiene un tipo de personalidad.
- [Quiz/Question set](#): actividades tipo verdadero/falso, respuesta múltiple, rellenar los huecos.(*)
- [Questionnaire](#): set de preguntas con respuesta abierta o de opción única.(*)
- [Single choice set](#): nos permitirá añadir una o varias preguntas de opción múltiple que tengan sólo una respuesta correcta. Es importante tener en cuenta que la respuesta correcta siempre se deberá indicar en la primera de las alternativas.(*)
- [Sort the paragraphs](#): introduciremos un texto separado en párrafos y los alumnos/as tendrán que ordenarlos.(*)
- [Speak the words](#): introduciremos una serie de palabras y los alumnos/as deberán mandar su respuesta por audio. Solo funciona en Chrome. (*)
- [Speak the words set](#): igual que el anterior, pero con más variedad de tipos de preguntas. Solo funciona en Chrome. (*)
- [Structure strip](#): actividad que permite guiar al alumno en una producción escrita.
- [Summary](#): permite al profesorado crear de forma interactiva un resumen de un tema determinado.
- [Timeline](#): permite crear una línea del tiempo.



- [True false question](#): preguntas de verdadero o falso.(*)
- [Virtual tour 360](#): introduciendo fotografías, podemos hacer un tour virtual en 360º.

Existe la posibilidad de incrustar cualquier actividad h5p en Genial.ly. En el vídeo que viene a continuación puedes comprobar cómo hacerlo.

<https://www.youtube.com/embed/MU0K-IZsEdY>

Liveworksheets

liveworksheets.png

Liveworksheets es una plataforma en línea que permite a los docentes **crear y compartir contenido educativo interactivo**. Esta herramienta de autor ofrece una **amplia variedad de actividades y ejercicios interactivos**, que van desde crucigramas y sopas de letras hasta completar espacios en blanco y arrastrar y soltar.

Liveworksheets puede ser utilizado para crear **material didáctico personalizado y adaptado** a las necesidades de los estudiantes. Los docentes pueden utilizar esta herramienta para desarrollar **actividades interactivas** que fomenten el **aprendizaje activo y significativo**.

Liveworksheets puede ser utilizado en el ámbito educativo para la creación de ejercicios personalizados, evaluación formativa (la plataforma permite que los estudiantes reciban **retroalimentación inmediata** después de completar una actividad, si el creador de la actividad así lo decide), **diversificación del contenido**, **integración con otras herramientas** digitales (Microsoft Teams, Google Classroom, Whatsapp), etc.

En la sección de ayuda podemos encontrar toda la información que necesitamos para registrarnos, comenzar, crear actividades, integrarlas, etc.

https://www.youtube.com/embed/MmUpEp9xf_Y

Mentimeter

Mentimeter_Branding_Logo_2020_RGB-10.jpg

[Mentimeter](#) es una **herramienta interactiva en línea** que permite a los usuarios **crear presentaciones, encuestas y actividades en tiempo real**.

Con Mentimeter, podemos **crear presentaciones multimedia e introducir contenido educativo como preguntas, ejercicios y encuestas. El alumnado puede responder a estas preguntas o participar en las actividades en tiempo real utilizando sus dispositivos móviles o computadoras.** Además, Mentimeter ofrece una variedad de plantillas y diseños personalizables para adaptarse a las necesidades de cada clase y asignatura.

Esta herramienta puede ser utilizada para diversas actividades educativas, como **pruebas de conocimiento, debates, encuestas** de opinión, **evaluaciones** formativas y **actividades de colaboración**. El docente puede seguir el progreso y las respuestas de los estudiantes en tiempo real, lo que nos permite evaluar la comprensión de los estudiantes y **adaptar** la enseñanza en función de dicha observación.

En este [enlace](#) puedes acceder al tutorial "[Mentimeter, encuestas para el aula en tiempo real](#)", escrito por N. Tomás Martínez para INTEF.

<https://www.youtube.com/embed/2rhUCtMxLB8>

Quizlet

quizlet-logo (1) (1).png

[Quizlet](#) es una plataforma en línea que permite a los usuarios **crear, estudiar y compartir conjuntos de tarjetas de estudio y juegos educativos**. Puede ser utilizado como una herramienta valiosa en el ámbito educativo para la creación de contenido digital educativo de manera rápida y sencilla.

Para utilizar Quizlet, es necesario seguir los siguientes pasos:



1. **Crear una cuenta en Quizlet:** El docente debe registrarse en la plataforma utilizando su dirección de correo electrónico.
2. **Crear un conjunto de tarjetas:** Una vez que el docente ha iniciado sesión en Quizlet, puede crear un nuevo conjunto de tarjetas de estudio. Puede agregar palabras, definiciones, imágenes y cualquier otro contenido relevante para la lección o tema del conjunto.
3. **Organizar las tarjetas en grupos:** Las tarjetas pueden ser organizadas en grupos, lo que facilita la organización del contenido y su posterior estudio.
4. **Personalizar el conjunto de tarjetas:** Quizlet permite personalizar los conjuntos de tarjetas con diferentes opciones de formato, como cambiar el tamaño de fuente, agregar imágenes, grabar audio, entre otros.
5. **Agregar explicaciones y ejemplos:** Además de las tarjetas de estudio, el docente puede agregar explicaciones, ejemplos o notas adicionales para ayudar a los estudiantes a comprender mejor el contenido.
6. **Compartir el conjunto de tarjetas:** Una vez que el docente ha creado el conjunto de tarjetas, puede compartirlo con los estudiantes a través de un enlace o incorporándolo en una plataforma educativa en línea.

Además de crear conjuntos de tarjetas, Quizlet también ofrece varias **opciones de juego y actividades interactivas** para que el alumnado practique y refuerce sus conocimientos. Esto proporciona una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva.

https://www.youtube.com/embed/86Ey_6Gd2Y4

Wordwall

[wordwall-logo-3918BB3625-seeke.com.png](https://www.seeklogo.com/logo/wordwall-logo-3918BB3625-seeke.com.png)

Wordwall es una herramienta digital educativa que ofrece una variedad de opciones para crear **actividades interactivas** como **juegos de palabras, crucigramas, sopas de letras, tarjetas de memoria, cuestionarios** y muchas más. Los docentes pueden agregar fácilmente **contenido personalizado**, como **vocabulario, definiciones, preguntas y respuestas, imágenes y sonidos**.

Wordwall permite al profesorado compartir fácilmente sus actividades con otros educadores, lo que facilita el intercambio y la colaboración entre docentes.

A través de este [enlace](#) podemos acceder a un [breve tutorial de Wordwall](#) en pdf.

https://www.youtube.com/embed/u_Ll0nfZnno

Flippity

[Flippity-Logo-Happy.jpg](#)

[Flippity](#) es una herramienta en línea que permite a los usuarios crear **actividades interactivas** para el aula de manera sencilla y rápida. Según un artículo de [INTEF](#), [Flippity ofrece una amplia variedad de actividades interactivas, como juegos, cuestionarios, crucigramas, tarjetas de memoria, etc.](#) Algunas de dichas actividades y elementos incluso permiten ser **imprimibles**. Además de introducir **texto**, nos ofrece **escuchar** palabras, visualizar **imágenes**, **notación musical**, inclusión de **vídeos**, etc.

También cuenta con la posibilidad de **creación de elementos de ayuda para gestionar tus clases**, que nos van a permitir ahorrar tiempo y además llamar la atención y curiosidad de nuestros alumnos al ser muy visuales e interactivas. El alumnado puede hacer uso de esta herramienta, a su vez, para la creación de contenido.

A través de este [enlace](#) puedes acceder a la publicación "[Crea fácilmente actividades interactivas sorprendentes : Flippity](#)" publicado por el INTEF.

<https://www.youtube.com/embed/q6lvzkM5NGw>

Herramientas para la creación y edición de audio

Audacity

[Audacity_Logo_With_Name.png](#)

[Audacity](#) es un **software de edición de audio gratuito y de código abierto**, que permite **grabar, modificar y mezclar sonidos** de manera profesional. Es una herramienta muy versátil y fácil de usar, lo que la convierte en una excelente opción para el ámbito educativo.

En el ámbito educativo, Audacity puede utilizarse como una herramienta para, entre otras cosas:

1. **Grabación de audio:** Los docentes pueden utilizar Audacity para crear materiales de aprendizaje en formato de audio. Esto es especialmente útil para estudiantes con discapacidades visuales o para aquellos cuyo canal de recepción de la información más importante, es el canal auditivo.
2. **Edición y mejora de audio:** Audacity ofrece una amplia variedad de funciones de edición y mejora de audio, como recortar, fusionar, aplicar efectos y ajustar el nivel de volumen. Esto permite al profesorado crear contenido de audio más interactivo y atractivo, como podcasts, entrevistas, programas de radio, etc. Además, también pueden utilizar estas funciones para mejorar la calidad del audio en grabaciones ya existentes.
3. **Creación de música y efectos de sonido:** Audacity cuenta con herramientas de mezcla y generación de sonido, lo que permite a los usuarios crear música o efectos de sonido personalizados para sus proyectos educativos. Esto puede ser utilizado, por ejemplo, en la producción de cortometrajes educativos, presentaciones multimedia o proyectos de animación.
4. **Traducción y doblaje:** Audacity permite importar y exportar archivos de audio en diferentes formatos, lo que facilita la traducción y doblaje de contenido educativo. Los usuarios pueden grabar nuevas pistas de audio en diferentes idiomas y combinarlas con el contenido original para crear materiales multilingües.

En el libro de CATEDU dedicado al nivel B2 en Música, podemos encontrar una guía muy completa para ampliar el conocimiento y uso de Audacity: <https://libros.catedu.es/books/b2-musica-area-2-contenidos-digitales/page/audacity-como-editor-de-audio>

<https://www.youtube.com/embed/rKHV51s6HJs>

Oceanaudio

[ocean audio.png](#)

[Oceanaudio](#) es un **software de edición de audio de código abierto** que permite **grabar, editar, mezclar y aplicar efectos** a los archivos de sonido. Es una alternativa de uso sencillo y bastante intuitivo, al igual de Audacity. Quizás ofrece una cantidad menor de pluggins y posibilidades, pero resulta muy versátil y apto, y presenta muchas posibilidades de uso.

<https://www.youtube.com/embed/PVjoLPQcMLE>

Soundcloud

[Soundcloud-logo.png](#)

[SoundCloud](#) es una plataforma en línea que permite a los usuarios **cargar, compartir y descubrir música y otros tipos de audio**. Además de ser utilizada por músicos y artistas para compartir su trabajo, SoundCloud también puede ser utilizada en el ámbito educativo como una herramienta para **crear contenido** educativo. SoundCloud puede ser utilizada para **grabar y compartir grabaciones**.

https://www.youtube.com/embed/fbYPRV_JHwI

Herramientas para la creación y edición de imágenes

Gimp

[gimp logo.jpg](#)

[Gimp](#) es un programa de **edición de imágenes y diseño gráfico de código abierto y gratuito**. Se utiliza para **manipular y crear imágenes, aplicar efectos, retocar fotografías, realizar montajes**, entre **otras** funciones.

En el ámbito educativo, Gimp puede ser utilizado como una herramienta para la creación de material visual, editar imágenes, crear recursos gráficos para presentaciones, diseñar material interactivo, etc.

<https://www.youtube.com/embed/X61yReOfU0k>

Si quieres profundizar en las posibilidades de GIMP, [aquí](#) tienes un curso subido a youtube muy completo y estructurado en diferentes secciones (sesiones).

Pixlr

[Pixlr_Logo.png](#)

[Pixlr](#) es un **editor de fotos online** que permite a los usuarios **retocar, editar y crear imágenes** de forma rápida y sencilla. Es muy utilizado en el ámbito educativo, ya que ofrece una opción creativa y visual para la creación de contenido digital educativo.

<https://www.youtube.com/embed/NoavkQoQn80>

Herramientas para la creación y edición de vídeos

Clideo

[clideo logo.png](#)

[Clideo](#) es una plataforma en línea que ofrece una variedad de herramientas para **editar y crear contenido multimedia**.

Con Clideo, los educadores pueden **crear presentaciones interactivas, videos explicativos, tutoriales, infografías animadas y más**. Esta herramienta permite **combinar imágenes, videos, texto y audio** para crear materiales educativos dinámicos y atractivos.

Además, Clideo ofrece opciones para **agregar efectos visuales, transiciones, subtítulos y recursos interactivos** a los proyectos. También proporciona **plantillas** predefinidas y **elementos gráficos** para facilitar el proceso de creación.

<https://www.youtube.com/embed/zLMQqyZZwN8>

FlexClip

[flexclip logo.png](#)

[FlexClip](#) es una herramienta en línea gratuita que permite a los usuarios crear fácilmente **videos y presentaciones de diapositivas**.



<https://www.youtube.com/embed/BG2ObyJaQgI>

Y si quieres profundizar un poco más y ver cómo puedes usar FlexClip en combinación con la IA para crear vídeos automáticos, aquí tienes otro vídeo que puede resultar interesante.

<https://www.youtube.com/embed/WCoFYjEZBAM>

OpenShot

[OpenShot-2-0-7-Logo.png](#)

[OpenShot](#) es un programa de edición de vídeo de **código abierto y multiplataforma**. Permite a los usuarios **crear y editar vídeos** de manera sencilla, agregando **efectos, transiciones, títulos y música**.

En el ámbito educativo, OpenShot puede ser utilizado para la creación de tutoriales, realización de proyectos colaborativos, creación de material didáctico interactivo, vídeos educativos, presentaciones, etc.

<https://www.youtube.com/embed/BtROcxauFCU>

ScreenCastify

[screencastify.png](#)

[ScreenCastify](#) es una herramienta de **grabación de pantalla** que permite a los usuarios **capturar vídeo, audio** y la **interacción** del sistema en su dispositivo. Puede ser utilizada, por ejemplo, para realizar tutoriales y demostraciones, retroalimentación en línea, presentaciones y contenido grabado, proyectos colaborativos, creación de contenido interactivo, etc.

<https://www.youtube.com/embed/3LtyMBEwTWM>

<https://www.youtube.com/embed/Vbkaq0a-Oas>



<https://www.youtube.com/embed/AMA9A2uPp-E>

223 b2.png

Revision #21

Created 2023-08-30 00:12:01 CEST by María Esther Arilla Luna

Updated 2023-11-17 11:16:53 CET by María Esther Arilla Luna