4.3. Aplicaciones que integran Google Classroom

Cada vez más aplicaciones educativas incorporan la integración con Classroom. Con integración nos referimos a algo más que una mera forma de compartir un enlace o acceso rápido: al "integrarse" nos van a permitir importar listas de alumnos o exportar calificaciones para incorporarlas al aula virtual.

En sus páginas de Ayuda, Google Classroom las agrupa bajo el hashtag #withClassroom (https://edu.google.com/products/productivity-tools/classroom/apps/). He aquí algunas generales y otras más específicas de asignaturas concretas.

4.3.1 EDpuzzle y Google Classroom

EDpuzzle es una herramienta que permite editar vídeos con el objetivo de convertirlos en material educativo: el profesor puede cortarlos, superponer su propia voz y añadir preguntas para después comprobar si los alumnos han visto el vídeo y han respondido correctamente. Con estas características, se ha convertido en un recurso muy utilizado por los docentes que practican flipped learning.

EDpuzzle se integra fácilmente en Google Classroom, de manera que los vídeos editados aparecerán en el flujo de tareas y se importará automáticamente la lista de alumnos de la clase.

El registro en EDpuzzle es sencillo: si entramos con nuestra cuenta de Google (ha de ser la misma que utilizamos en Classroom), no tenemos que dar ningún dato más. Eso sí, hay que dar permiso a la aplicación para que acceda a nuestro Classroom. Desde ese momento, nuestras clases y el nombre del nuestros alumnos aparecerán en EDpuzzle y desde ahí podremos crear tareas, asignarlas y monitorizarlas. Los alumnos, sin necesidad de registro previo, podrán acceder a la tarea de EDpuzzle que les habremos anunciado en Classroom. Una vez calificada la tarea, podemos exportar las notas a una hoja de cálculo.

Copyright 2026

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQwOg4X9jKyK-HaLsmQ890WZ1NX8edL4kNQatNzb1BfcGzT6TpeozxUukrpy18FQbI4YlhtMzqFPsz8/embed?start=falseloop=false&delayms=3000

4.3.2 Geogebra y Google Classroom

Dentro de las aplicaciones específicas para las distintas disciplinas, cabe destacar en Matemáticas, el software Geogebra que dispone de miles de applets listos para usar y que se pueden compartir directamente en Classroom de manera muy sencilla, bien como información o como tareas.

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vS3NS_efWoIVziYTCiIP2PD5k_zjNuIXCLqzQAYP-_9HBM8MZqjU__CLiN3VLwh1dDggnFTtAT0dXnO/embed?start=falseloop=false&delayms=3000

4.3.3 Screencast-O-matic y Classroom

En ocasiones resulta muy útil elaborar un pequeño video para explicar cómo realizar algo en el ordenador. Esta aplicación integrada con Classroom, permite realizar estos videos de forma rápida y sencilla y colocarlos instantáneamente en el muro de los alumnos como un anuncio, una pregunta o una tarea.

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vR7Cfs8mawMuifRGloga0u0D2jRlnN8ol5u5E5ZkQI56qhqID5KWY8biPNAFurYQVnszve72GCgHJKs/embed?start=falseloop=false&delayms=3000

4.3.4. Otras aplicaciones:

- **Actively Learn**: Permite trabajar de forma conjunta sobre un documento pdf. con el objetivo de fomentar una lectura comprensiva. Permite subir nuestros propios textos o escoger alguno de un catálogo (en inglés), y, sobre el texto, realizar preguntas, insertar links, aclaraciones... e incluso definiciones (el diccionario por defecto está en inglés). Se integra con Classoom porque importa la lista de alumnos y permite comprobar sus progresos individuales, así como publicar directamente las tareas en Classroom.

Copyright 2026

https://help.activelylearn.com/hc/en-us/articles/115000501654-Google-Classroom-integration

- **Adittio app** es una aplicación, de pago, que permite llevar un cuaderno de notas digital sincronizado con Google Classroom: http://www.additioapp.com/es/google-classroom/
- **Classcraft**: plataforma de ludificación. La integración con Classroom permite importar clases, compartir documentos de Drive y exportar calificaciones. https://help.classcraft.com/hc/en-us/articles/217901468-Connecting-to-Google-and-Google-Classroom
- **Duolingo**, concebida para facilitar el aprendizaje de idiomas, se integra con Google Classroom permitiendo una rápida asignación de tareas: https://www.duolingo.com/
- **Flat/ Soundtrap**: orientadas a profesores de Música. https://flat.io/edu#works-with y https://soundtrap.zendesk.com/hc/en-us/sections/201735632-Google-Classroom Hay que registrarse.
- **Kami**: es una aplicación que permite trabajar de forma colaborativa sobre documentos pdf, entre otras cosas. Un editor admite subrayar, comentar al margen y también añadir texto. Kami guarda las aportaciones de cada uno, indicando quién las ha hecho. Se ha integrado con Google Classroom y permite asignar tareas de manera rápida si tenemos instalada (nosotros y nuestros alumnos) la correspondiente extensión de Google Chrome (el administrador de Google Suite puede habilitarla).
- **Quizziz** es una herramienta de creación de cuestionarios similar al popular Kahoot integrada en Classroom: https://quizizz.zendesk.com/hc/en-us/articles/207153729-How-to-use-the-Google-Classroom-integration-

Revision #2
Created 2022-03-30 08:15:46 CEST by Equipo CATEDU
Updated 2022-03-30 08:56:07 CEST by Equipo CATEDU

Copyright 2026