

Lista de aplicaciones relevantes para la formación de futuros docentes y como recursos pedagógicos en la educación de jóvenes y adolescentes

- **Scratch**

- **Descripción:** Entorno de programación visual desarrollado por el MIT que permite crear historias interactivas, juegos y animaciones mediante bloques de código.
- **Uso educativo:** Ideal para introducir a los estudiantes en conceptos de programación y pensamiento computacional de manera lúdica. Los futuros docentes pueden utilizarlo para fomentar la creatividad y la resolución de problemas en el aula.

- **App Inventor**

- **Descripción:** Plataforma creada por el MIT para desarrollar aplicaciones móviles en Android mediante programación por bloques.
- **Uso educativo:** Permite a los estudiantes diseñar y programar sus propias aplicaciones, promoviendo el aprendizaje de programación y lógica. Es una herramienta útil para docentes que buscan integrar tecnología móvil en sus clases.

- **Code.org**

- **Descripción:** Organización sin fines de lucro que ofrece cursos y recursos gratuitos para aprender ciencias de la computación.
- **Uso educativo:** Proporciona lecciones estructuradas y actividades interactivas que los docentes pueden utilizar para enseñar programación y pensamiento computacional en diversos niveles educativos.

- **Kahoot!**

- **Descripción:** Plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite crear cuestionarios interactivos y divertidos.
- **Uso educativo:** Los docentes pueden utilizar Kahoot! para evaluar conocimientos, repasar contenidos y mantener a los estudiantes comprometidos mediante la gamificación.

- **Micro**

- **Descripción:** Pequeño dispositivo programable diseñado para enseñar programación y electrónica básica.
- **Uso educativo:** Fomenta el aprendizaje práctico de programación y habilidades STEM. Los estudiantes pueden crear proyectos interactivos, y los docentes pueden integrar actividades de hardware en sus clases.

- **Arduino**

- **Descripción:** Plataforma de hardware y software libre que permite crear proyectos de electrónica interactivos.
- **Uso educativo:** Ideal para enseñar principios de electrónica y programación. Los futuros docentes pueden utilizar Arduino para desarrollar proyectos que integren tecnología y creatividad en el aula.

- **Tinkercad**

- **Descripción:** Herramienta en línea gratuita de Autodesk para diseño 3D, electrónica y codificación.
- **Uso educativo:** Permite a los estudiantes diseñar modelos 3D y circuitos electrónicos básicos. Es útil para fomentar habilidades en diseño, ingeniería y pensamiento espacial.

- **Moodle**

- **Descripción:** Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) de código abierto que facilita la creación de entornos educativos en línea.
- **Uso educativo:** Los docentes pueden organizar cursos, compartir materiales, realizar evaluaciones y fomentar la interacción en línea con los estudiantes.

- **Google Classroom**

- **Descripción:** Plataforma que simplifica la creación, distribución y calificación de tareas de forma digital.
- **Uso educativo:** Facilita la comunicación entre docentes y estudiantes, y permite una gestión eficiente de las tareas y materiales educativos.

- **Edmodo**

- **Descripción:** Red educativa que conecta a docentes, estudiantes y padres en un entorno seguro.
- **Uso educativo:** Permite compartir recursos, asignar tareas, realizar evaluaciones y mantener una comunicación fluida con los estudiantes y sus familias.

- **ClassDojo**

- **Descripción:** Herramienta que ayuda a los docentes a gestionar el comportamiento en el aula mediante refuerzo positivo.
- **Uso educativo:** Fomenta un ambiente de aprendizaje positivo y permite involucrar a los padres en el progreso de sus hijos.

- **Nearpod**

- **Descripción:** Plataforma que permite crear lecciones interactivas y multimedia que los estudiantes pueden seguir en sus dispositivos.
- **Uso educativo:** Los docentes pueden incluir cuestionarios, encuestas y actividades colaborativas en tiempo real, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.
- **Padlet**
 - **Descripción:** Herramienta en línea para crear muros colaborativos donde compartir ideas, imágenes y recursos.
 - **Uso educativo:** Facilita el trabajo colaborativo y la lluvia de ideas, permitiendo a los estudiantes contribuir y aprender de sus compañeros.
- **Flipgrid**
 - **Descripción:** Plataforma de discusión mediante videos cortos donde los estudiantes pueden expresar sus ideas y responder a preguntas.
 - **Uso educativo:** Promueve la participación y la comunicación oral, siendo especialmente útil para desarrollar habilidades de expresión y debate.
- **Seesaw**
 - **Descripción:** Portafolio digital donde los estudiantes pueden documentar y compartir su aprendizaje.
 - **Uso educativo:** Los docentes pueden evaluar el progreso individual y compartirlo con los padres, fomentando la reflexión y el autoaprendizaje.
- **Quizlet**
 - **Descripción:** Herramienta que permite crear tarjetas educativas y juegos para facilitar el estudio y la memorización.
 - **Uso educativo:** Ayuda a los estudiantes a repasar y consolidar conocimientos de manera interactiva y personalizada.
- **Socrative**
 - **Descripción:** Aplicación para crear evaluaciones y obtener retroalimentación inmediata de los estudiantes.
 - **Uso educativo:** Permite a los docentes evaluar la comprensión de los temas en tiempo real y ajustar sus estrategias de enseñanza.
- **Desmos**

- **Descripción:** Calculadora gráfica en línea que facilita la exploración y visualización de funciones matemáticas.
- **Uso educativo:** Ayuda a los estudiantes a comprender conceptos matemáticos complejos mediante visualizaciones interactivas.
- **Wolfram Alpha**
 - **Descripción:** Motor de conocimiento computacional que resuelve problemas y responde preguntas en diversas áreas.
 - **Uso educativo:** Útil para investigaciones y para profundizar en temas de matemáticas, ciencias y más.
- **Google Earth**
 - **Descripción:** Aplicación que permite explorar el globo terráqueo con imágenes satelitales y mapas en 3D.
 - **Uso educativo:** Ideal para clases de geografía, historia y ciencias sociales, proporcionando una visión global y detallada del mundo.
- **Khan Academy**
 - **Descripción:** Plataforma educativa que ofrece cursos y lecciones en video sobre una amplia variedad de materias.
 - **Uso educativo:** Los docentes pueden utilizar sus recursos para complementar las clases y ofrecer apoyo individualizado a los estudiantes.
- **Minecraft: Education Edition**
 - **Descripción:** Versión educativa del popular juego Minecraft, adaptada para uso en el aula con lecciones y funciones específicas.
 - **Uso educativo:** Fomenta la creatividad, colaboración y resolución de problemas. Los estudiantes pueden explorar conceptos de diversas materias en un entorno virtual.
- **Duolingo**
 - **Descripción:** Aplicación para el aprendizaje de idiomas de forma gratuita y gamificada.
 - **Uso educativo:** Puede ser utilizada como complemento en la enseñanza de idiomas, incentivando la práctica diaria y el autoaprendizaje.
- **Coggle**
 - **Descripción:** Herramienta en línea para crear mapas mentales y diagramas de flujo de forma colaborativa.

- **Uso educativo:** Ayuda a organizar ideas y conceptos, facilitando el aprendizaje visual y el trabajo en equipo.
- **Edpuzzle**
 - **Descripción:** Plataforma que permite a los docentes crear lecciones en video interactivas añadiendo preguntas y notas.
 - **Uso educativo:** Facilita el aprendizaje autónomo y permite evaluar la comprensión de los estudiantes a través de videos.
- **Plickers**
 - **Descripción:** Herramienta que permite a los docentes recopilar respuestas en tiempo real sin necesidad de dispositivos para cada estudiante.
 - **Uso educativo:** Ideal para evaluaciones rápidas y mantener a los estudiantes comprometidos sin requerir tecnología individual.
- **ThingLink**
 - **Descripción:** Plataforma para crear imágenes y videos interactivos con etiquetas y enlaces.
 - **Uso educativo:** Los docentes pueden enriquecer materiales visuales, facilitando la exploración y comprensión de temas complejos.
- **Storyboard That**
 - **Descripción:** Herramienta en línea para crear guiones gráficos y narraciones visuales.
 - **Uso educativo:** Fomenta la creatividad y puede ser utilizada en proyectos de lenguaje, historia y otras materias para contar historias o explicar conceptos.
- **GoConqr**
 - **Descripción:** Plataforma que ofrece herramientas para crear mapas mentales, fichas, cuestionarios y más.
 - **Uso educativo:** Ayuda en la organización del estudio y en la creación de recursos personalizados para el aprendizaje.
- **Khan Academy Kids**
 - **Descripción:** Aplicación educativa enfocada en niños de edad preescolar y primaria.
 - **Uso educativo:** Ofrece actividades interactivas en lectura, escritura, matemáticas y desarrollo socioemocional, útil para docentes de educación básica.

