



IDOL

Toolkit de Aprendizaje-Servicio digital

www.digitalservicelearning.eu

26.04.2023

Realizado por el proyecto
IDOL



Funded by
the European Union

Impresión

Autoras

María-Jesús Martínez-Usarralde, Carolina Tarazona & Maite Almela

Editore/as en orden alfabético

Maite Almela, Con Bartels, Lea-Joelina Fleck, Sabine Freudhofmayer, Aine Hamill, Beate Hörr, Milena Ivanova, María-Jesús Martínez-Usarralde, Ali Rashidi, Katharina Resch, Olena Strutynska, Carolina Tarazona, Anna-Katharina Winkler

Proyecto

IDOL - *Aprendizaje-Servicio Digital Intergeneracional*.

Número de convenio de subvención
2021-1-DE01-KA220-HED-000031186

Consortio IDOL

Universidad Johannes Gutenberg de Mainz (Alemania), Universidad de Viena (Austria), European E-Learning Institute (Dinamarca), Folk University (Suecia), Momentum (Irlanda), Universitat de València (España)

Fecha de publicación

26 de abril de 2023

Descargo de responsabilidad

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este sitio web refleja únicamente la opinión de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. **Esta obra está bajo la licencia Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 4.0 International License.**

Citando esta guía

Martínez-Usarralde, M.-J., Tarazona, C., Almela, M., (2023). *Digital Service-Learning Toolkit*. Descarga a través de: <https://digitalservicelearning.eu/>

01	INTRODUCCIÓN AL TOOLKIT	03
02	¿PARA QUÉ SIRVE EL TOOLKIT?	06
03	¿PARA QUIÉN ES EL TOOLKIT?	07
04	¿POR QUÉ UTILIZAR APLICACIONES DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE-SERVICIO?	08
05	¿CUÁL ES LA ESTRUCTURA EUROPEA EN COMPETENCIAS DE EDUCACIÓN DIGITAL?	09
06	LAS DIFERENTES FASES DEL APRENDIZAJE-SERVICIO	11
07	¿CÓMO UTILIZAR EL TOOLKIT?	14
08	LISTA DE LAS 16 MEJORES APLICACIONES	15
09	BIBLIOGRAFÍA	49
10	ANEXO	51

TABLA DE CONTENIDOS

01

INTRODUCCIÓN AL *TOOLKIT*





El *Toolkit* para el aprendizaje-servicio digital es uno de los resultados del proyecto Erasmus+ IDOL (Aprendizaje-Servicio Digital Intergeneracional). IDOL es un proyecto que surgió de la preocupación por las responsabilidades de compromiso cívico de la Educación Superior (ES) para satisfacer las necesidades de la comunidad. El compromiso cívico y los valores europeos compartidos son más importantes que nunca porque tienen el potencial de hacer frente a los múltiples impactos negativos de la pandemia (por ejemplo, el aislamiento). Al implicar a más personas en actividades cívicas de aprendizaje-servicio, el proyecto IDOL pretende contribuir de manera concienzuda a una sociedad más inclusiva.

El objetivo general de IDOL es diseñar y desarrollar un nuevo enfoque pedagógico que capacite al personal y al profesorado de las IES (Instituciones de Educación Superior) para poner en práctica el aprendizaje-servicio digital intergeneracional a través de modos innovadores de colaboración, la mejora de las competencias digitales y una mejor comprensión del papel del aprendizaje-servicio como parte esencial de la misión educativa de la ES.

IDOL hace, así, una importante contribución a la forma en que el sector de la ES aborda la transformación digital y la necesidad de prácticas innovadoras de aprendizaje y enseñanza, añadiendo dos elementos más al aprendizaje-servicio: el enfoque intergeneracional y el aspecto digital.

Estos aspectos innovadores se apoyan en los tres resultados del proyecto IDOL:

1

GUÍA PRÁCTICA DEL APRENDIZAJE-SERVICIO DIGITAL INTERGENERACIONAL: LA GUÍA EXPLICA QUÉ ES EL APRENDIZAJE-SERVICIO DIGITAL INTERGENERACIONAL Y LAS OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE QUE OFRECE; ILUSTRAS EL VALOR DE UTILIZARLO PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS CLAVE Y EL COMPROMISO, ESPECIALMENTE CON LAS Y LOS ESTUDIANTES; Y MOTIVA A EDUCADORES DE LAS IES Y A LAS PARTES INTERESADAS CON ORIENTACIONES PRÁCTICAS SOBRE CÓMO INTRODUCIRLO EN SUS ORGANIZACIONES.

2

TOOLKIT DE APRENDIZAJE-SERVICIO DIGITAL: EL TOOLKIT PROPORCIONA ORIENTACIÓN PRÁCTICA Y APLICACIONES PARA LAS Y LOS EDUCADORES DE IES QUE DESEEN INCORPORAR ACTIVIDADES DIGITALES DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN SU ENSEÑANZA, ENFOCÁNDOSE ADEMÁS EN EL AUMENTO DE SU CONFIANZA EN EL USO DE APLICACIONES DIGITALES.

3

GUÍA DEL HACKATHON IDOL: LA GUÍA INTRODUCE AL PROFESORADO Y AL PERSONAL DE LAS IES EN EL CONCEPTO DE HACKATHON COMO UNA TÉCNICA Y HERRAMIENTA MÁS PARA SER VINCULADA AL APRENDIZAJE-SERVICIO DIGITAL INTERGENERACIONAL Y LES ORIENTA SOBRE CÓMO FACILITAR PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO DIGITAL PARA EL ESTUDIANTADO Y EL ALUMNADO MAYOR.

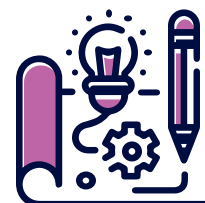


Con el proyecto IDOL:



Las y los educadores de la ES comprenderán mejor cómo adquirir los conocimientos y habilidades para integrar el aprendizaje que fomenta la conciencia cultural, el aprendizaje basado en valores y la ciudadanía activa en los programas educativos existentes.

La contribución al sector de la ES en relación con la transformación digital tendrá un impacto significativo en las habilidades y capacidades profesionales del personal académico de las IES, tutores/as y profesorado para la enseñanza a través del aprendizaje digital de servicio.



Se pretende tener un impacto significativo en las habilidades y capacidades profesionales del personal académico de la ES, así como, de manera inmediata, en el estudiantado, mediante el fortalecimiento de las competencias clave relacionadas con el aprendizaje-servicio, como la creatividad, la empatía y la resolución de problemas, entre las principales.

02

¿PARA QUÉ SIRVE EL *TOOLKIT*?

El *Toolkit* es una guía sobre el uso de aplicaciones digitales relevantes y cómo pueden aplicarse en un contexto de aprendizaje-servicio digital. Los principales objetivos de esta guía son:



Proporcionar orientación práctica y aplicaciones a las y los educadores de las IES que deseen incorporar actividades de aprendizaje-servicio digital en sus planes de estudio/estrategias docentes



Aumentar la confianza del personal educativo de la ES y del estudiantado en el uso de aplicaciones digitales



Promover el uso del aprendizaje-servicio y, por tanto, sus beneficios, como el aprendizaje fuera del aula, la aplicación de conocimientos a problemas de la vida real, el fomento del crecimiento y el desarrollo personal, el refuerzo de la ciudadanía y el compromiso cívico y la creación de redes con socios/as comunitarios/as

03

¿PARA QUIÉN ES EL TOOLKIT?



El *Toolkit* se ha creado para que las y los educadores/profesorado de ES puedan poner en práctica cursos digitales de aprendizaje-servicio. El profesorado puede, en efecto, optar por adoptar estos nuevos recursos digitales para ponerlos en práctica en sus clases. Este *Toolkit* también puede ayudar a los gestores de las IES, al estudiantado y al alumnado de más edad a poner en práctica un proyecto de aprendizaje-servicio parcial o totalmente en línea.

Se trata de una guía multilingüe, ya que muchas aplicaciones pueden encontrarse en diferentes idiomas, lo que facilita la aplicación de técnicas digitales de aprendizaje-servicio en todos los países de la Unión Europea.

04

¿POR QUÉ UTILIZAR APLICACIONES DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE-SERVICIO?

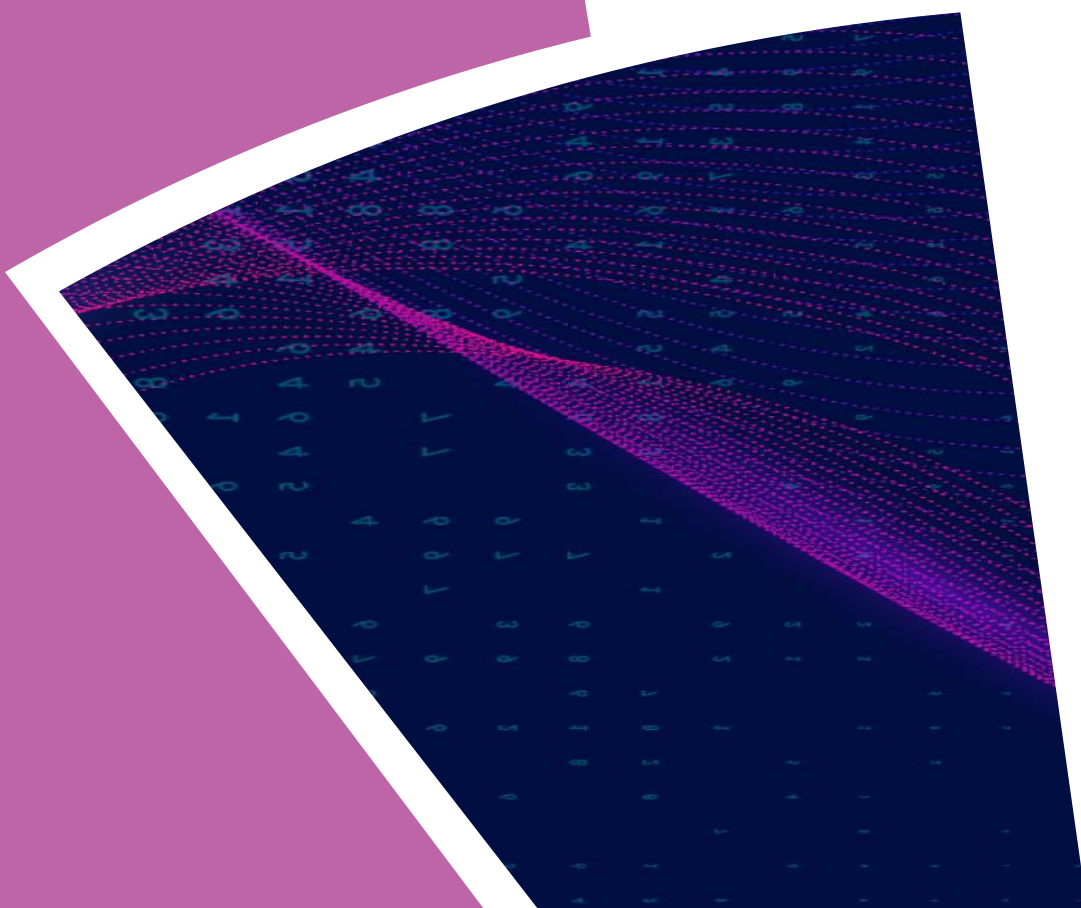
Este *Toolkit* para educadores/as de las ES incluye un conjunto de aplicaciones digitales y enfoques para adaptar la pedagogía del aprendizaje-servicio en las aulas de forma digital. El propósito del *Toolkit* es ayudar al profesorado de la ES a diseñar e implementar un programa de aprendizaje. El *Toolkit* describe cómo se puede implementar el aprendizaje adaptativo mediante el uso de una aplicación o plataforma que podría ser fácil de usar en un entorno de aula.

Las aplicaciones se dividen a partir de su distribución por las distintas fases del aprendizaje-servicio. De este modo, son útiles para el desarrollo de la pedagogía digital del aprendizaje-servicio de forma óptima y secuenciada. A continuación, se explican en esta guía.

Las aplicaciones presentadas en esta guía han sido elegidas con criterios de facilidad de uso y *software* innovador y libre. Además, las competencias que se describen en cada una de las aplicaciones están relacionadas con el Marco de Competencia Digital de los y las educadoras (DigCompEdu). La razón por la que se ha elegido este marco para describir las DigCompEdu es un marco científicamente sólido que describe lo que significa para los y las educadoras ser competentes digitalmente. Además, proporciona un marco de referencia general para apoyar el desarrollo de competencias digitales específicas de los y las educadoras en Europa.

05

¿CUÁL ES LA ESTRUCTURA EUROPEA EN COMPETENCIAS DE EDUCACIÓN DIGITAL?



El uso de aplicaciones digitales favorece el desarrollo de varias competencias. Las aplicaciones que se presentan en el *Toolkit* están vinculadas al marco europeo para la competencia digital de los y las educadoras. El DigCompEdu se ha creado debido a las nuevas exigencias en las profesiones docentes que cada vez son más sofisticadas y por ello, los dispositivos y aplicaciones digitales requieren educadores y educadoras que desarrollen estas competencias digitales.

Por lo tanto, este *Toolkit* identifica los vínculos entre el Marco europeo para la competencia digital de las y los educadores, que señala 6 áreas clave y 22 competencias. Cada herramienta del *Toolkit* desarrolla directamente o contribuye al desarrollo de, al menos, una competencia en un área clave y, a menudo, a múltiples.

Por un lado, el área 1 se dirige al entorno profesional más amplio, por ejemplo, al uso que hacen los educadores de las tecnologías digitales en sus interacciones con compañeros y compañeras, alumnado, padres y madres y otras partes interesadas,

para su propio desarrollo profesional y para el bien colectivo de la organización. Por otro lado, el Área 2 se ocupa de las competencias necesarias para utilizar, crear y compartir de forma eficaz y responsable recursos digitales para el aprendizaje, entre otros. Asimismo, el Área 3 está dedicada a la gestión del uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje. El área 4 aborda el uso de estrategias digitales sobre todo para mejorar la evaluación. El Área 5 se centra en el potencial de las tecnologías digitales y se centra en las estrategias de enseñanza y aprendizaje centradas en el alumnado. Por último, el Área 6 detalla las determinadas competencias pedagógicas necesarias para facilitar la competencia digital de los y las estudiantes (Redecker et al., 2017).

El Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (Competencias digitales en educación) señala 22 competencias digitales específicas de las y los educadores, organizadas en seis áreas (Redecker et al., 2017) (Figura 1):



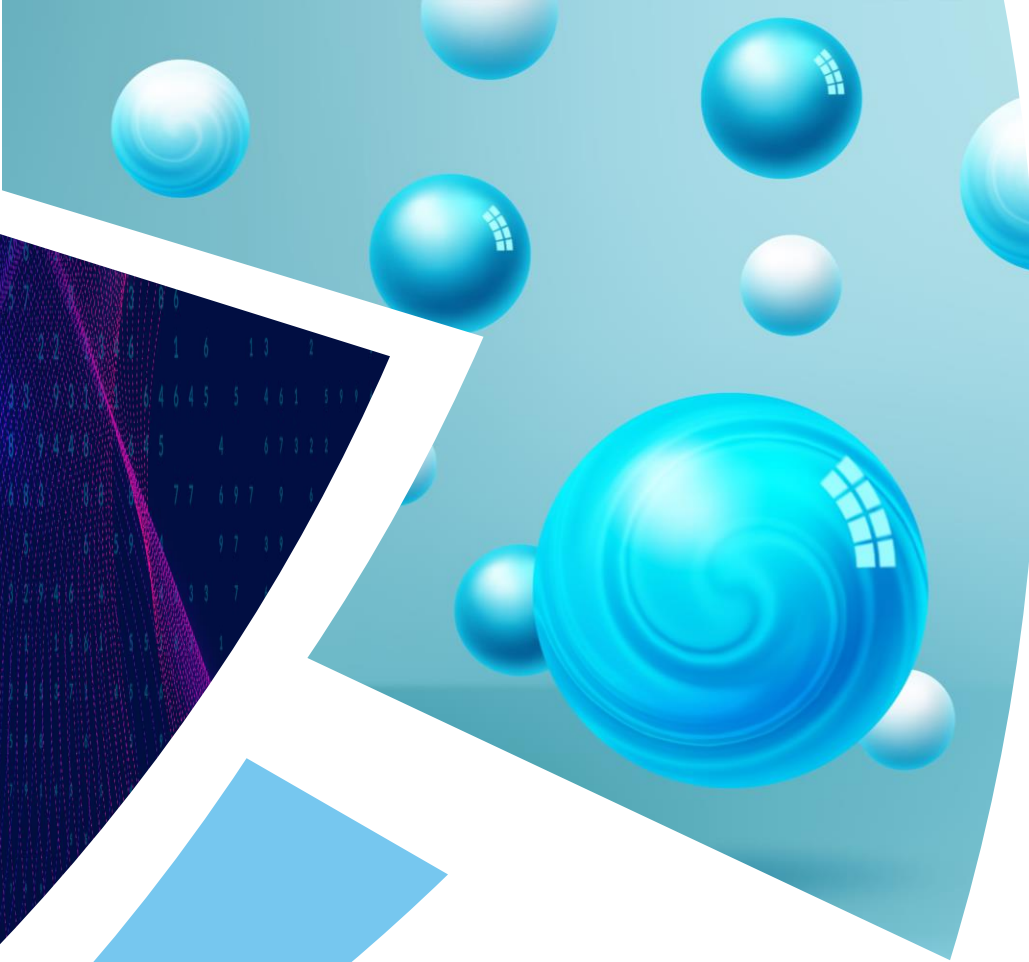
Figura 1. Competencias digitales en educación: marco general

Fuente: Caena, F. & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators (*Digcompedu*). *European Journal of Education*, 54(3), 356-369. <https://doi.org/10.1111/ejed.12345>

06

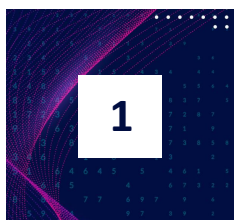
LAS DIFERENTES FASES DEL APRENDIZAJE- SERVICIO





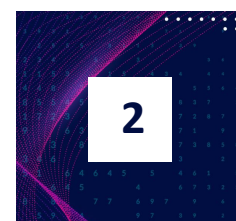
Para quienes planifican un curso de aprendizaje-servicio, es importante tener en cuenta que este, de acuerdo con el modelo escogido para esta guía, se divide en cinco fases. Cada una de las aplicaciones digitales descritas en este *Toolkit* está vinculada a una de estas fases, aquella en la que la herramienta podría ser más útil. Sin embargo,

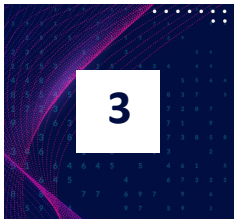
las aplicaciones que se enumeran a continuación son versátiles y podrían utilizarse durante varias fases en función de las necesidades de las y los participantes. Las cinco fases del aprendizaje-servicio, de acuerdo con el modelo de Resch, Knapp et al. (2020), son (Figura 2):



FASE DE INICIO Esta fase sirve para seleccionar el objetivo del proyecto y redactar los objetivos generales y específicos relativos al proceso de servicio y aprendizaje. La fase inicial también es importante para imaginar estrategias que permitan resolver problemas reales de la comunidad, así como detectar sus necesidades y llevar a cabo un análisis de los recursos disponibles.

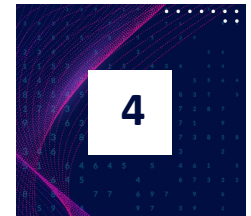
FASE DE NECESIDADES DE LA COMUNIDAD Esta fase sirve para recopilar información e identificar las necesidades y los recursos de la comunidad mediante la observación, entrevistas cualitativas y grupos focales, encuestas o cartografía comunitaria. Además, en esta fase se seleccionan los grupos destinatarios, se planifica la duración, el número de participantes y se empieza a elaborar un plan de trabajo. Durante este tiempo, el profesorado buscará información sobre los principales problemas y las y los socios de la red social que trabajan en un tema específico. Además, en esta fase se asignan las responsabilidades de cada rol en el grupo, se propondrán las actividades a realizar, su desarrollo y aplicación. También hay que tener en cuenta que se utiliza para poner en marcha el calendario: fecha, actividad, responsable, calendario de reuniones de trabajo y horarios.





FASE DE APRENDIZAJE-SERVICIO Trabajo en la comunidad, institución o grupo. Demostración del aprendizaje adquirido, como profesional y como ciudadano/a. El profesorado se encarga de coordinar una actividad específica entre el alumnado y la comunidad con un-os objetivo-s principal-es. Las y los estudiantes participan activamente en una actividad de servicio organizada en la comunidad durante varias semanas o meses, basada en la necesidad identificada de la comunidad, al tiempo que documentan y reflexionan sobre sus experiencias en la práctica. En esta fase, las y los estudiantes suelen trabajar en pequeños grupos y pasan tiempo trabajando en la comunidad, la institución o el grupo.

FASE DE ORIENTACIÓN Esta fase implica la orientación y el debate del profesorado al alumnado y la preparación de este último con las y los socios comunitarios. Las y los estudiantes siguen pasando la mayor parte del tiempo en la comunidad y son guiados paralelamente por su profesorado. Las y los estudiantes experimentan la combinación deseada de teoría (resultados académicos) y práctica (servicio), así como todos los demás aspectos del aprendizaje-servicio, como el crecimiento personal y el aumento de la competencia profesional. El profesorado acompaña y apoya al estudiantado en el desarrollo de su servicio a la comunidad y le ayuda a comprender cómo puede producirse la transferencia entre el aprendizaje teórico y la práctica. Las y los estudiantes que se encuentran en esta fase suelen llevar un diario de aprendizaje, participar en reuniones periódicas de grupo (de reflexión) en las que pueden compartir sus experiencias y debatir sobre lo que está ocurriendo, o tener tutorías entre iguales.



FASE DE REFLEXIÓN El profesorado promueve un debate colectivo y obtiene retroalimentación del alumnado, actividades esenciales para garantizar la transferencia y sostenibilidad del proceso de aprendizaje. Esta fase incluye la evaluación de la ejecución del proyecto, aspectos como materiales, actividades realizadas, problemas encontrados, experiencias con las y los socios comunitarios, beneficios académicos y personales, propuestas para la difusión del proyecto (exposiciones, charlas, folletos...). Además de la reflexión y la evaluación, el reconocimiento del esfuerzo de servicio constituye también un aspecto principal de esta fase.

Entender el aprendizaje-servicio como un proceso implica también que va más allá de un solo curso y de un semestre.



Figura 2. Fases Del Aprendizaje-servicio

Fuente: Resch, K., Knapp, M. (Eds.) (2020). *Service Learning – A Workbook for Higher Education. An output of the ENGAGE STUDENTS project*. Download via: <https://www.engagestudents.eu/wp-content/uploads/2021/03/Service-Learning.-A-Workbook-for-Higher-Education.pdf>

07

¿CÓMO UTILIZAR EL TOOLKIT?



Este *Toolkit* está diseñado para ayudar a las y los educadores de educación superior a encontrar qué tipo de aplicaciones son las mejores para enseñar al estudiantado en una pedagogía de aprendizaje-servicio digital, con vídeos guía y explicaciones que ayudarán al profesorado a poner en marcha una actividad de aprendizaje en menos de 30 minutos. El *Toolkit* sigue un enfoque de 4 pasos, desde los cuales se da a conocer los contenidos de cada herramienta:

- 1
- 2
- 3
- 4

DESCRIPCIÓN DE LA MISMA

INSTRUCCIONES PARA EL PROFESORADO SOBRE EL APRENDIZAJE-SERVICIO

UN VÍDEO TUTORIAL SOBRE LA HERRAMIENTA

HABILIDADES QUE SE ADQUIRIRÁN CON EL USO DE LA HERRAMIENTA

08

LISTA DE LAS 16 MEJORES APLICACIONES

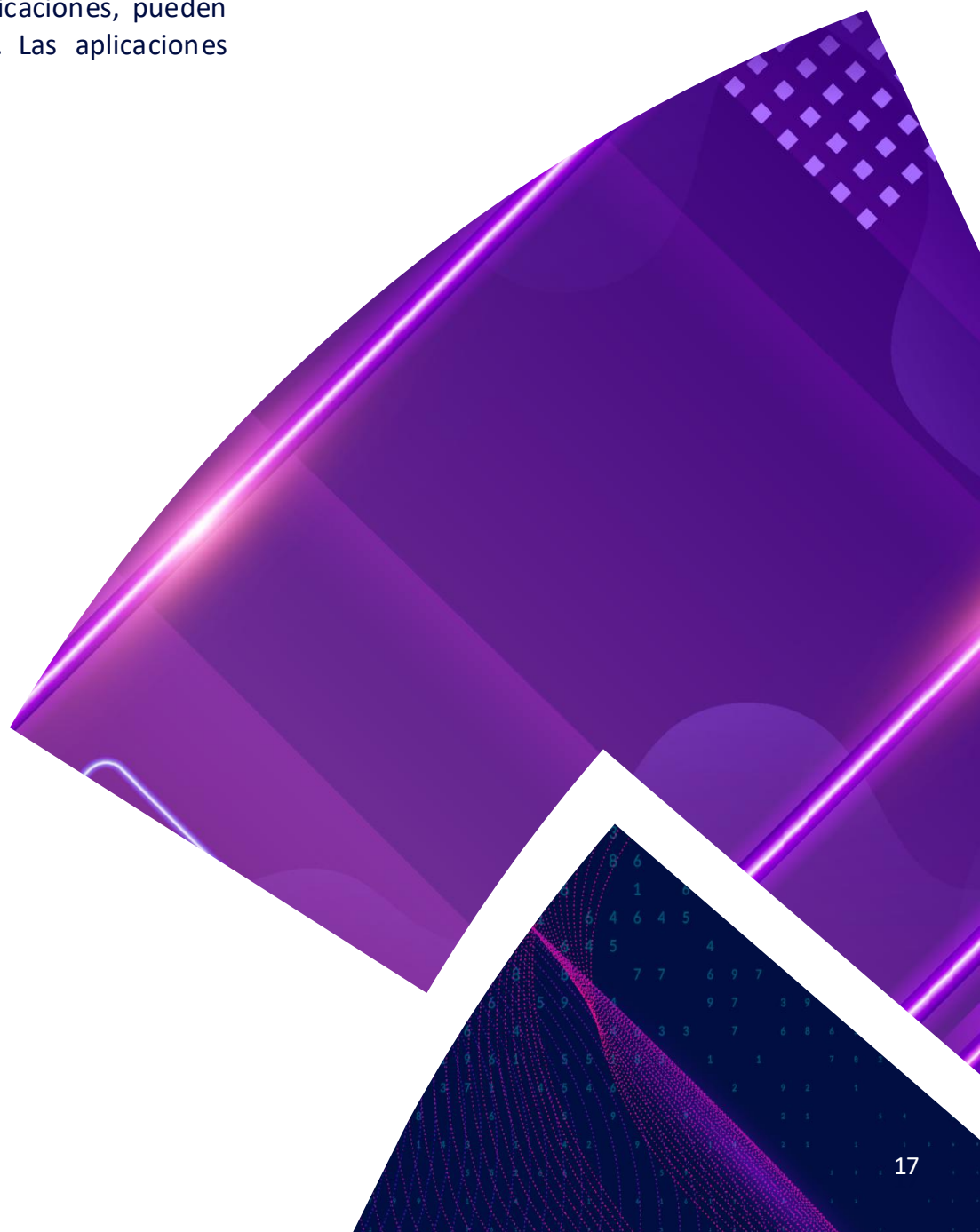


Las principales 16 aplicaciones digitales a tener en cuenta durante las prácticas de aprendizaje-servicio en la Educación Superior se enumeran en esta parte del *Toolkit*, presentadas con sus principales características. Al final del documento, se halla un anexo con más información sobre las aplicaciones descritas y algunas aplicaciones adicionales.

Tal y como aparece a continuación, las aplicaciones digitales están ordenadas según las fases del aprendizaje-servicio. En la introducción de cada aplicación se enumera la fase a la que pertenece. A continuación, se ofrece una explicación que justifica la inclusión de las aplicaciones. Se recomienda al-a lector-a que dé una interpretación libre a cada herramienta clasificada en fases, ya que todas ellas, al tener diferentes aplicaciones, pueden utilizarse en distintas fases. Las aplicaciones

que se enumeran a continuación mostrarán que la pedagogía digital del aprendizaje-servicio puede aplicarse durante el proceso de aprendizaje mediante el uso de aplicaciones innovadoras para la enseñanza y de fácil uso para el alumnado.

Cabe señalar que todas las aplicaciones digitales que se describen a continuación son *responsive*. Cuando utilizamos el término "responsive", quiere decir sobre todo *diseño responsive*, lo que significa lograr que un sitio web sea accesible y adaptable a todos los dispositivos: tabletas, teléfonos inteligentes, etc. El principio del diseño *responsive* se consigue mediante hojas de estilo en cascada (CSS) y técnicas de programación (HTML).





01 genially

Genially

FASE DE INICIO

Genially es una aplicación web para hacer presentaciones interactivas. Ofrece un surtido de plantillas y recursos que consiguen que el proceso de creación de contenidos sea muy sencillo. Esta aplicación permite a las y los usuarios crear presentaciones al estilo powerpoint en las que se pueden insertar diapositivas con diferentes formatos.

Genially permite seleccionar una carpeta específica con una presentación de 1 diapositiva para mostrar todos los objetivos del proyecto. El diseño de la diapositiva sería creado por el profesorado y el alumnado (todos pueden ver la misma diapositiva) que podrían estar en diferentes lugares. Podrían escribir notas sobre ella en tiempo real, ya que todas las personas participantes pueden ver la misma diapositiva al mismo tiempo.

Genially para profesorado de la ES

- Puede ser útil para identificar los intereses y la motivación del alumnado en un proyecto de aprendizaje-servicio.

- Crea un cuadro de proyecto interactivo. El alumnado tiene acceso a diferentes problemas de la comunidad y puede elegir la imagen de uno de ellos en el que más les interese intervenir. Pueden escribir cuatro o cinco puntos sobre qué motivaciones/intereses/hechos les mueven a colaborar para resolver ese problema y necesidad de la comunidad.

Instrucciones:

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=WKe2Z9J1-fY>

Alemán:

<https://www.youtube.com/watch?v=mhdQA0U-QDY>

Español:

https://www.youtube.com/watch?v=_CMPVKIw9PU

- Al final, el alumnado puede compartir con el profesorado las presentaciones enviando el enlace por el correo electrónico institucional.

Beneficios de

Genially PARA EL ESTUDIANTADO

La herramienta Genially ayuda a facilitar la competencia digital del estudiantado mediante el desarrollo de habilidades como la creación de contenidos. Genially también desarrolla las competencias profesionales de las y los educadores de la ES, ya que fomenta la reflexión sobre la enseñanza y el aprendizaje. Dichas competencias se extienden aún más mediante la evaluación y el análisis de pruebas utilizando Genially.

Competencias:

Evaluación:

retar al alumnado a mejorar sus competencias digitales para crear documentos diseñados digitalmente.

Analizar la evidencia:

a través de la investigación por parte del alumnado, aumentar el pensamiento crítico sobre sus propias ideas en relación con el proyecto.

Expresar su opinión:

el alumnado dará su opinión creando sus propias diapositivas antes de comenzar la actividad.

Ver la herramienta en uso:





02 Storyboard That

FASE DE INICIO

StoryboardThat es una plataforma que permite la creación de historias para presentar proyectos o contenidos a profesorado y alumnado. Este tipo de aplicaciones permiten a las y los usuarios desarrollar su capacidad creativa a través de recursos que facilitan la creación de sus propias historias para presentar contenidos. En esta app, el profesorado de la ES puede crear un guión de 3 acciones: la primera y tercera pertenecen al profesor/a preguntando y dando unas instrucciones antes de comenzar la actividad. Por otro lado, el alumnado tendría que escribir en la segunda imagen su avatar y cuáles son las expectativas del proyecto.

StoryboardThat para profesorado de la ES

- Se pueden identificar los puntos fuertes del alumnado mediante sus representaciones en cómics y en un icono de diálogo.

- En primer lugar, cada alumno/a tiene que crear su propio avatar con un trasfondo común (por ejemplo, una clase), y explicar desde su punto de vista cuáles son los puntos fuertes para desarrollar un proyecto de aprendizaje-servicio.
- El profesorado de la ES puede crear un ejemplo de guión gráfico como tarea (se recuerda escribir un plazo, objetivos y procedimiento y compartirlo con las y los estudiantes y comprobarlo en tiempo real):

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=blfTxFMZ9dY>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=Xz882MZT1FO>

Beneficios de

StoryboardThat PARA EL ESTUDIANTADO

Storyboardthat ayuda a las y los estudiantes a identificar formas de crear y editar contenidos sencillos en formato gráfico. La aplicación permite al profesorado de la ES seleccionar formas de modificar e integrar contenidos e información de forma fácil para crear otros nuevos y originales.

Competencias:

Compromiso:

A través de los dibujos animados resulta más fácil expresarse para el estudiantado.

Pedagogía:

El cómic creado es para enseñar al estudiantado cómo explicar algo desde cero y manifestar a otros cómo se sienten.

Pensamiento crítico:

La comunicación permite al estudiantado ser responsable de sus pensamientos

Ver la herramienta en uso:



03 wakelet

Wakelet

FASE DE INICIO

Wakelet es una plataforma gratuita de creación de contenidos diseñada por *Microsoft* para las y los educadores que permite a los usuarios guardar imágenes, enlaces, tweets o podcasts en un único espacio. Una vez guardados, estos recursos pueden organizarse y estructurarse de forma interactiva en colecciones (denominadas "Wakes") y compartirse con el estudiantado o compañeros/as de profesión. Entre sus ventajas, permite compartir contenidos de una forma más interactiva y atractiva y fomenta el desarrollo de habilidades colaborativas dentro de la comunidad educativa. El profesorado de la ES puede crear una nueva colección y las y los estudiantes pueden unirse a ella con una invitación. En esta colección, el profesorado de la ES puede crear una imagen de la comunidad y describir sus principales características. Además, las y los profesores pueden crear viñetas sobre las necesidades de la comunidad y escribir preguntas para el alumnado. La misión de este último es responder a estas preguntas de forma original, utilizando imágenes, vídeos, audio o simplemente escribiendo sobre ellas.

Wakelet para profesorado de la ES

- Esta herramienta es útil para identificar los recursos de las y los socios comunitarios.
- El profesorado puede utilizar Wakelet para presentar, mediante texto e imágenes, la comunidad y sus necesidades a las y los alumnos. Juntos, pueden escribir las posibles formas de resolver sus problemas y los beneficios de trabajar en ella.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=LsMxLuwBLuM&t=38s>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=LsMxLuwBLuM>

Beneficios de

Wakelet PARA EL ESTUDIANTADO

Wakelet es una aplicación que mejora las habilidades de comunicación y colaboración. Para estudiantado y profesorado de la ES, es una forma de compartir a través de las tecnologías digitales, por ejemplo, datos o contenidos.

Competencias:

Comunicación:

Alguna parte del trabajo es investigado y redactado con información respecto a la comunidad.

Colaboración:

Un grupo formado por las y los estudiantes puede crear un muro.

Creatividad:

No hay normas para el diseño y el orden de la información.

Ver la herramienta en uso:





04



Canva

FASE DE INICIO

Canva es una aplicación digital para la creación de diseños gráficos *online*. Gracias a esta herramienta es posible crear presentaciones, carteles, vídeos o logotipos. Los usuarios pueden crear fácilmente una cuenta con un correo electrónico o mediante Google o Facebook. Al principio, es posible aprender con un tutorial que guía cómo crear contenidos a través de la aplicación. Es fácil de usar, intuitiva y perfecta para crear diferentes diseños con plantillas o desde cero.

Canva para profesorado de la ES

- Las y los profesores de la ES pueden crear una plantilla con las partes principales del acuerdo de cooperación del proyecto de aprendizaje-servicio y controlar su diseño. A continuación, pueden enviar el enlace del documento al alumnado y a las y los socios de la comunidad para co-crear el contenido del mismo.

- Esta herramienta permite al profesorado fijar objetivos, expectativas, responsabilidades y plazos, y contribuye a crear una mentalidad de colaboración.

Inglés:

https://www.youtube.com/watch?v=9iuWcf67p_gM

Alemán:

<https://www.youtube.com/watch?v=pPw9S4t5LNQ>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=kdE6ZmT5MI>

Beneficios de

Canva PARA EL ESTUDIANTADO

Canva es una aplicación para crear contenidos digitales en formatos sencillos que permite a las y los estudiantes y al profesorado de la ES expresarse a través de la creación de medios digitales. Las y los educadores capacitan al alumnado fomentando la diferenciación y la personalización. La creación de contenidos facilita el desarrollo de sus competencias digitales.

Competencias:

Creatividad:

No hay límites para expresarse.

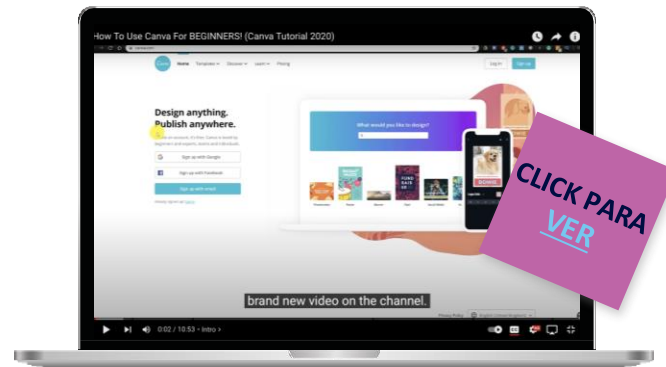
Creación de contenido:

El estudiantado combina el diseño gráfico con las tareas de escritura.

Trabajo cooperativo:

El documento puede estar realizado por grupos (estudiantado).

Ver la herramienta en uso:



05

MindMup

FASE DE

NECESIDADES DE LA

COMUNIDAD

MindMup es una aplicación que crea mapas mentales online y de forma sencilla que está integrada en Google Drive. Los usuarios crean mapas mentales online, almacenándose en la nube y accediendo a ellos en cualquier momento. Cada nuevo mapa mental creado se almacena en la nube y es posible compartirlo con otras personas, por ejemplo con estudiantado y profesorado. Es útil para la planificación o la elaboración de mapas centrados en el aprendizaje cooperativo.

MindMup para profesorado de la ES

- Las y los profesores de la ES explican cómo utilizar los contenidos para la elaboración de mapas comunitarios después de trabajar en el aprendizaje-servicio. Pueden sugerir temas en torno a las necesidades de la comunidad, por ejemplo, y crear el tablón con todas las ideas del alumnado en tiempo real.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=XY-YjF57wFs>

Alemán:

<https://www.youtube.com/watch?v=QksLAX0ZHtc>

Español:

https://www.youtube.com/watch?v=w1Uj_aeqLHM

Beneficios de

MindMup PARA EL ESTUDIANTADO

MindMup es una herramienta para enseñar al alumnado la alfabetización informacional y de datos en relación con la gestión de datos, información y contenidos digitales. Por ejemplo, la organización de la información en entornos digitales.

Competencias:

Memoria:

El mapa visual tiene fácilmente el poder de ser leído por el estudiantado y al mismo tiempo, memorizado.

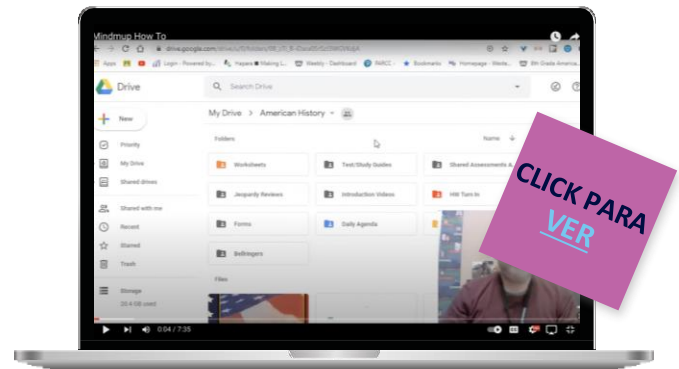
Creatividad:

Las ideas en el mapa reflejan la capacidad del estudiantado de tener detalles informativos sobre el tema tratado.

Constructivismo cognitivo:

Los mapas mentales permiten al alumnado organizar sus ideas de un modo más adecuado para ser capaces de comprender claramente.

Ver la herramienta en uso:



06 edpuzzle

Edpuzzle

FASE DE

NECESIDADES DE LA

COMUNIDAD

Edpuzzle es una herramienta útil para crear y editar vídeos *online* con objetivos específicos de aprendizaje. El objetivo de esta herramienta es personalizar los vídeos, por ejemplo, vídeos de YouTube con preguntas, enlaces, comentarios en voz en *off* y mucho más. El objetivo es que el profesorado pueda compartir los vídeos creados para ellos y preparar lecciones específicas haciendo un seguimiento de las puntuaciones del alumnado y estableciendo plazos. Por ejemplo, los vídeos podrían estar listos para clases individuales o actividades en grupo.

Edpuzzle para profesorado de la ES

- Las y los profesores de la ES pueden elegir un vídeo de Youtube de la comunidad en la que va a tener lugar el servicio del proyecto y compartirlo con sus alumnos/as.

- En este vídeo y por grupos, cada alumno/a debe insertar sus propios vídeos sobre la comunidad, identificando necesidades y recursos.
- Otra opción es crear preguntas sobre las necesidades de la comunidad en el vídeo, así como contenido de YouTube al mismo tiempo (puede ser un vídeo de creación propia o uno ya subido a la plataforma).

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=8I0fV0djfjA&t=495s>

Alemán:

<https://www.youtube.com/watch?v=GJyS2iCwFs8>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=QWar47cMmUI>

Beneficios de

Edpuzzle PARA EL ESTUDIANTADO

Edpuzzle ayuda al estudiantado y al profesorado de la ES a mejorar sus competencias en el ámbito de la comunicación y la colaboración. El punto principal consiste en hacer participar a la ciudadanía a través de las tecnologías digitales para que utilice servicios digitales públicos como *YouTube*. Edpuzzle capacita a las y los alumnos a través de la participación activa.

Competencias:

Interacción:

El estudiantado tiene que trabajar en equipo para crear un vídeo que exprese sus ideas.

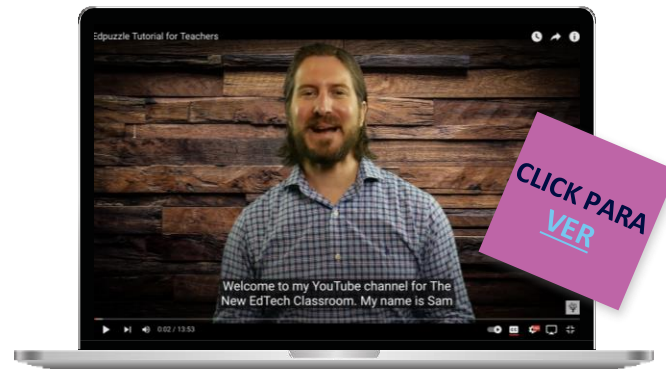
Pensamiento crítico:

Analizar los vídeos añadiendo comentarios y correcciones hace que el estudiantado tenga mayor capacidad de raciocinio.

Investigación:

El estudiantado investiga en youtube los mejores vídeos para representar los proyectos de la comunidad.

Ver la herramienta en uso:



07



NoodleTools

FASE DE

NECESIDADES DE LA

COMUNIDAD

NoodleTools está preparado para los trabajos de investigación del alumnado. Esta plataforma digital permite al alumnado crear un proyecto y compartirlo para proponer su investigación sobre un tema específico. En la aplicación, es posible encontrar diferentes pestañas como fuentes o fichas y el alumnado recibe orientación en todos los procesos de investigación para escribir su bibliografía. Además, es posible que el alumnado aprenda a citar sus fuentes de forma adecuada.

NoodleTools para profesorado de la ES

- Esta herramienta permite a las y los profesores de la ES dividir a sus alumnos/as en grupos de trabajo y hacerles investigar sobre un tema relacionado con las necesidades de la comunidad. El objetivo de la investigación es poner en práctica el servicio con referencias de calidad. Las y los estudiantes deben buscar antecedentes de experiencias relacionadas con el tema elegido.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=FwQFblvk5Ik>

Español:

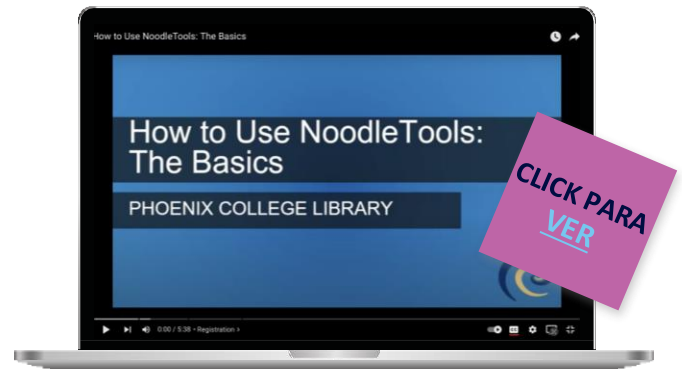
<https://www.youtube.com/watch?v=2YuljkAE7ps>

Beneficios de

NoodleTools PARA EL ESTUDIANTADO

Noodle Tools ayuda a gestionar la alfabetización informacional y de datos. Las competencias más importantes que puede desarrollar el profesorado y alumnado de la ES son: buscar y filtrar datos, y crear y actualizar estrategias de búsqueda personales. Noodle Tools facilita las competencias digitales de las y los alumnos exponiéndose a la alfabetización informacional y mediática y a la creación de contenidos.

Ver la herramienta en uso:



Competencias:

Investigación:

El estudiantado hará una investigación de una forma profesional, guiado por la aplicación.

Trabajo en equipo:

Para la creación de una carpeta compartida entre estudiantado y profesorado es útil cooperar en la actividad.

Organización de proyectos:

El objetivo en esta aplicación es escribir referencias bibliográficas de una forma específica.

08



Google Classroom

Google Classroom

FASE DE

APRENDIZAJE-

SERVICIO

Google Classroom es una plataforma adecuada para la fase de ejecución del aprendizaje-servicio. Es gratuita y muy fácil de usar. Una de sus posibles funciones consiste en estructurar una clase para diferentes alumnos/as de forma interactiva. Su función principal es la de almacenar el contenido organizado de las clases, por lo que, para cualquier actividad que se realice, resulta muy útil por la versatilidad que tiene para almacenar diferentes formatos. Utilizando esta sencilla herramienta, el profesorado de la ES puede crear una carpeta con el nombre del proyecto, añadir a todos los alumnos/as con su correo electrónico y compartir un documento con todas las indicaciones para el proyecto, como la temporalización, los calendarios y el número de participantes. Esto se realizaría en tiempo real.

Google Classroom para profesorado de la ES

- Google Classroom puede utilizarse en el aprendizaje-servicio para crear un grupo/clase e insertar el trabajo diario del alumnado a través de vídeos, textos, pistas y tareas con objetivos y opiniones sobre las sesiones.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=pl-tBjAM9g4>

Alemán:

https://www.youtube.com/watch?v=UGsM1_xjEZo

Español:

https://www.youtube.com/watch?v=X6EvJM_BWYw

Beneficios de

Google Classroom PARA EL ESTUDIANTADO

Google Classroom ayuda a las y los alumnos a saber incluir y reelaborar contenidos digitales. Esta herramienta les permite integrar conocimientos y recursos. Para el profesorado, constituye una forma de enseñar y guiar a sus alumnos/as en la autorregulación del aprendizaje. Google Classroom desarrolla competencias para la enseñanza y el aprendizaje.

Competencias:

Guía:

La opinión del profesorado es de fácil lectura.

Aprendizaje colaborativo:

Es posible trabajar en grupos y carpetas para desarrollar el proyecto.

Ver la herramienta en uso:





09 miro

Miro

FASE DE

APRENDIZAJE-

SERVICIO

Miro es una herramienta interactiva que permite a los usuarios trabajar en colaboración a través de una pizarra virtual, donde se pueden crear diagramas, mapas mentales, organigramas y mucho más. Existe la posibilidad de seleccionar plantillas prediseñadas o un lienzo en blanco, listo para colocar la información. Esta aplicación puede utilizarse para sesiones de pensamiento de diseño, mapas de empatía, procesos creativos, y un largo etcétera. El trabajo en Miro puede ser sincrónico o asincrónico, y todas las personas pueden colaborar al mismo tiempo, dejar comentarios, cuadros de formulario para cada grupo, y mucho más. Además, es posible exportarlo como PDF o como imagen. Cabe mencionar que Miro tiene una cuenta gratuita y una cuenta premium: esta última permite hacer videollamadas, poner un temporizador, votar y exportarlo en PDF o imagen con tamaños más grandes. Miro puede ser utilizado por las y los profesores de la ES como la herramienta perfecta para realizar una videollamada con todos los miembros del grupo y crear un verdadero intercambio de ideas con notas, pizarra, documentos, etc.,

sobre el tema principal trabajado desde el aprendizaje-servicio.

Miro para profesorado de la ES

- Durante las actividades del proyecto de aprendizaje-servicio, las y los profesores pueden utilizar un tablero personal para conectar todos los proyectos realizados en ese momento, como vídeos, notas, textos, imágenes, pistas y mapas mentales. Es posible crear un tablero para cada sesión.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=cXidv3bzQuM>

Alemán:

<https://www.youtube.com/watch?v=7iwdiB3VN7g>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=cXidv3bzQuM>

Beneficios de

Miro PARA EL ESTUDIANTADO

Miro es una herramienta de comunicación y colaboración. Esta app permite a las y los estudiantes compartir contenidos a través de tecnologías digitales y aprender prácticas de referenciación y atribución. Puede ser utilizada por el profesorado para orientar de forma colaborativa. Miro fomenta el uso y la comunicación responsables.

Competencias:

Colaboración responsable:

El objetivo principal es crear muros en equipo.

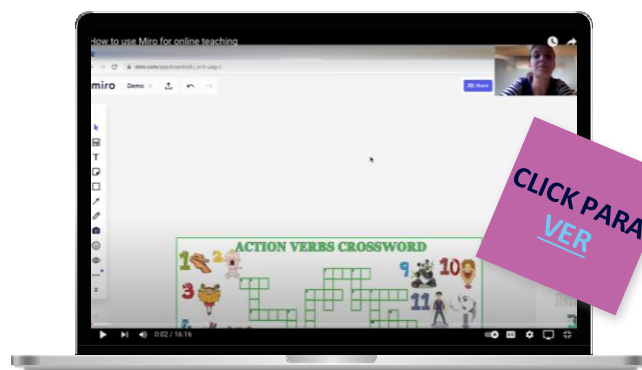
Comunicación:

El muro principal permite al estudiantado expresarse abiertamente.

Creación de contenido:

La posibilidad de utilizar diferentes medios se adaptará perfectamente a la creatividad del estudiantado

Ver la herramienta en uso:



10

Otter Voice Notes

FASE DE

APRENDIZAJE-

SERVICIO

Otter es una aplicación que permite grabar audio de forma sencilla. Es útil para realizar transcripciones rápidas directamente desde la subida de una pista de audio a la aplicación. Es posible tener un documento con la transcripción realizada de forma detallada, por ejemplo con la etiqueta (nombre) de los diferentes locutores. Además, es posible crear diferentes carpetas para organizar el trabajo. Para el estudiantado, es una herramienta útil cuando trabajan con pistas de audio o entrevistas.

Otter para profesorado de la ES

- Otter puede utilizarse durante las sesiones de Zoom con las y los alumnos y con la comunidad. Otter puede grabar todos los vídeos y es capaz de programar la transcripción automática de la voz para destacar temas y crear conclusiones.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=QJqttNSUKOA>



Beneficios de

Otter PARA EL ESTUDIANTADO

Otter se especializa en la alfabetización informacional, mediática y de datos. Las y los alumnos gestionan datos, información y contenidos digitales organizando y almacenando la información. Mientras tanto, el profesorado selecciona los recursos digitales y da accesibilidad e inclusión a la clase.

Competencias:

Organización de datos:

Todas las transcripciones tienen que haber sido escritas en un documento y supervisadas por el estudiantado.

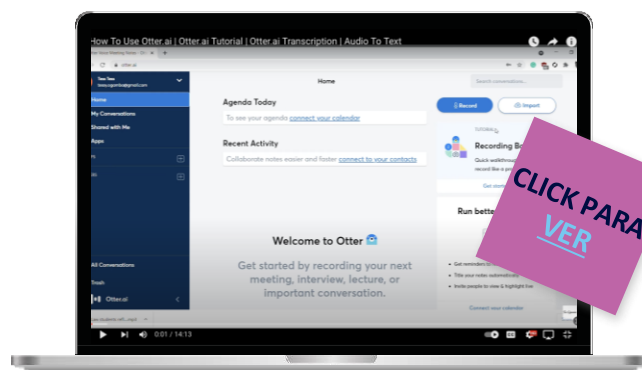
Precisión:

El estudiantado presta atención a los detalles de la grabación del podcast.

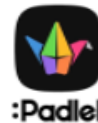
Escucha activa:

Esta herramienta hará que el estudiantado desarrolle la escucha activa con las pistas de audio

Ver la herramienta en uso:



11



Padlet

FASE DE

ORIENTACIÓN

Padlet es una aplicación online creada como cuaderno o pizarra digital para guardar diferentes formatos como imágenes, escritos o pistas de audio, y compartirlos con otros. El profesorado puede utilizarla con los alumnos de forma sencilla accediendo a sus perfiles personales y compartiendo sus documentos y viceversa. Es una herramienta que mejora la creatividad y con ello, incentiva la creación de contenidos entre el alumnado. Es la herramienta perfecta para el trabajo colaborativo y es posible configurarla de diferentes maneras.

Padlet para profesorado de la ES

- Esta herramienta ofrece a los profesores la posibilidad de dividir a sus alumnos/as en equipos y hacerles trabajar en tableros colaborativos y personalizados. La herramienta les permite crear un tablero desde cero y compartirlo con su alumnado.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=wm-2RITkkAY>

Alemán:

<https://www.youtube.com/watch?v=yIuI2j-6Aqc>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=0YZmW9wMfyU>

Beneficios de

Padlet PARA EL ESTUDIANTADO

Padlet alienta a la comunicación y a la colaboración. Las y los alumnos aprenden a compartir con los demás a través de las tecnologías digitales. Las y los profesores de la ES enseñan a autorregular el aprendizaje.

Competencias:

Intuición:

Aprendizaje autónomo. El estudiantado controlará su producción y será responsable del resultado final en la app.

Investigación:

El profesorado corrige y responde al estudiantado sobre dudas referentes a la app.

Colaboración:

El trabajo en grupo tendrá como resultado nueva información en un muro, siendo muy fácil de añadir desde la aplicación.

Ver la herramienta en uso:





12

Mentimeter

Mentimeter

FASE DE

ORIENTACIÓN

Mentimeter es una herramienta de presentación interactiva que permite a las y los usuarios interactuar con su público en tiempo real. El profesorado de la ES se registra utilizando una dirección de correo electrónico o a través de los inicios de sesión de Google o Facebook. Después de elegir el rol del presentador o de la audiencia para empezar, las y los profesores de la ES sólo tienen que hacer clic en un botón para empezar a diseñar una presentación. Las y los usuarios pueden elegir entre una variedad de eventos, seleccionando entre opciones como preguntas, sondeos, nubes de palabras, reacciones y mucho más. El público se conecta desde la aplicación o a través de menti.com e introduce un código de conexión de seis dígitos para ver y responder a las preguntas. En este caso, el profesorado puede crear un cuestionario sobre el proyecto y enviárselo a las y los alumnos para saber cómo se sienten y cómo se han estado preparando.

Mentimeter para profesorado de la ES

- El profesorado de la ES que está guiando al grupo durante la práctica del aprendizaje-servicio puede crear un grupo paralelo con encuestas y presentaciones de preguntas para clarificar cómo seguir trabajando en la dinámica del intercambio.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=IOPnAAzPfXA>

Alemán:

<https://www.youtube.com/watch?v=tn4J7XSyxug>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=8sDWtxRcbJU>

Beneficios de

Mentimeter PARA EL ESTUDIANTADO

Mentimeter es una herramienta social de comunicación y colaboración en la que las y los estudiantes interactúan a través de las tecnologías digitales. A través de ella, el profesorado de la ES puede crear un compromiso profesional entre su alumnado, construyendo sus propias estrategias de comunicación y evaluación.

Competencias:

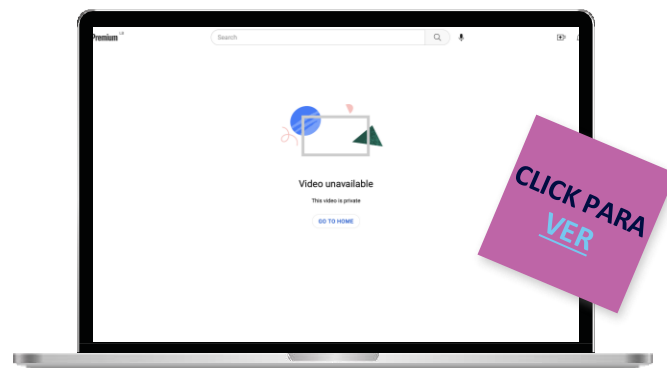
Compromiso:

El estudiantado siente que forma parte de un proyecto.

Pensamiento crítico:

Mediante los cuestionarios, el alumnado reflexiona sobre lo que hizo.

Ver la herramienta en uso:





13 Flipgrid

Flipgrid

FASE DE

ORIENTACIÓN

La aplicación Flipgrid es una herramienta gratuita de Microsoft que permite a las y los usuarios subir vídeos y ofrece muchas posibilidades durante el curso. Se trata de una plataforma de aprendizaje social que, entre otras posibilidades, permite al profesorado crear debates en clase. Se pueden utilizar los diferentes temas que ofrece la plataforma para proponerlos a las y los alumnos, que tendrían que participar grabándose en vídeos cortos y exponiendo su opinión sobre las actividades de aprendizaje-servicio, compartiéndolos en línea o en el aula. Con esta herramienta, también pueden adquirir diferentes habilidades como hablar en público y dar voz a sus ideas de una forma diferente.

Flipgrid para profesorado de la ES

- Las y los profesores de la ES pueden elegir esta herramienta para crear una reunión de grupo o reuniones individuales supervisadas para ayudar al estudiantado en la resolución de problemas. Constituye por ello una app perfecta para crear diálogo entre el profesorado y su alumnado.

- Flipgrid también permite a las y los usuarios crear vídeos, con el objetivo de compartir sus opiniones sobre el proceso de aprendizaje-servicio, de una forma natural. Desde el panel, para crear un nuevo tema, las y los profesores tienen que crear una tarea para el alumnado y compartir el enlace tras configurar el vídeo explicando las instrucciones del trabajo a realizar. Posteriormente, estos últimos tendrán que grabar sus vídeos con el feedback para el profesorado; lo que puede también hacerse por y entre las y los alumnos.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=vJOoloQ7k5Q>

Alemán:

<https://www.youtube.com/watch?v=RrgrZGtNoC8>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=Gz23yEGEAkk>

Beneficios de

Flipgrid PARA EL ESTUDIANTADO

Flipgrid es una herramienta que ayuda a las y los estudiantes en la comunicación y la colaboración, especialmente en netiqueta (normas de comportamiento y conocimientos en el ámbito digital). Las y los profesores de la ES podrían utilizarlo también para la evaluación. De este modo, se potencia la alfabetización digital y se fomenta un uso responsable.

Competencias:

Aprendizaje colaborativo:

Estudiantado y profesorado colaboran para decidir el objetivo del proyecto.

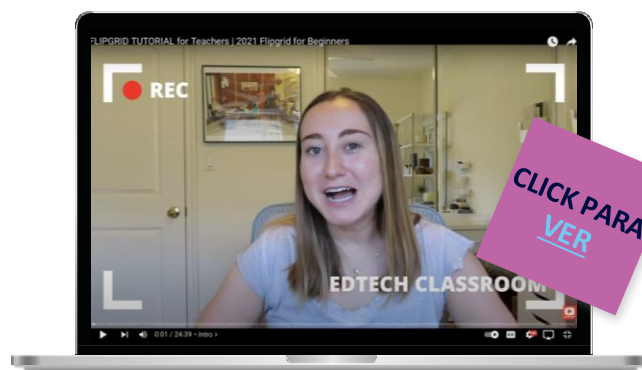
Uso responsable:

Todos los discursos de las y los estudiantes serán grabados.

Creación de contenido:

El estudiantado aprende cómo crear vídeos para expresarse.

Ver la herramienta en uso:



14 Seesaw

Seesaw

FASE DE

REFLEXIÓN

Seesaw es como un diario de aprendizaje en una plataforma *online* hecha para educadores que puede crear una experiencia multimedia para el estudiantado a través de diferentes configuraciones. También es posible combinarlo con Google Classroom e iniciar sesión con un código QR. El profesorado puede asignar actividades al alumnado compartiendo sus tableros utilizando, por ejemplo, fotos, archivos, vídeos o dibujos.

Seesaw para profesorado de la ES

- Las y los profesores de la ES pueden dar la oportunidad a su alumnado de dar su opinión y un espacio para discutir necesidades y demandas. En esta aplicación es fácil utilizar vídeos para describir su propia experiencia teniendo en cuenta las principales dificultades y logros del proyecto de aprendizaje-servicio.

Inglés:

https://www.youtube.com/watch?v=cM3QNgg_nFCI

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=1NZsYbKxWv4>

Beneficios de

Seesaw PARA EL ESTUDIANTADO

Seesaw es una app para desarrollar contenidos digitales e integrarlos en un lugar único. El profesorado puede animar a sus alumnos/as a potenciar el aprendizaje y seleccionar la información. Seesaw puede utilizarse para mejorar el análisis de pruebas y las estrategias de evaluación.

Competencias:

Pensamiento crítico:

Grabar sus propios vídeos hará responsabilizarse al estudiantado de sus palabras.

Comunicación:

El estudiantado trabajará en sus habilidades comunicativas y en su presentación oral.

Análisis:

Los vídeos constituirán resumen de una reflexión previa al trabajo.

Ver la herramienta en uso:



15 **fan.** **school**

Fan.school

FASE DE

REFLEXIÓN

Fan.school (antes llamada Kidblog) es un blog desarrollado para el uso del profesorado y alumnado que crea conversaciones entre ambos. Gracias a esta plataforma, el profesorado puede dejar comentarios sobre el trabajo de su alumnado de forma sencilla de forma escrita. Las conversaciones registradas están en orden cronológico inverso.

Fan.school para profesorado de la ES

- Esta aplicación resulta ideal para recoger la opinión del alumnado, creando un blog con posts sobre sus experiencias. El blog es un espacio para discutir el proceso de aprendizaje en el aprendizaje-servicio describiendo lo sucedido y considerando las principales dificultades del proyecto. Sería

un blog/diario/cuaderno de notas personal que las y los profesores de la ES pueden revisar uno a uno. Después de cada actividad, se puede clasificar y escribir lo que se ha realizado expresando la experiencia personal vivida en positivo o en negativo. Más tarde, el estudiantado puede publicarlo y compartirlo también con otros/as estudiantes.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=q7H5yPS2BWw&t=9s>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=MyByMFfy6jM>

Beneficios de

Fan.school PARA EL ESTUDIANTADO

Fan.school es una aplicación que ayuda a las y los estudiantes en la comunicación en relación con la participación ciudadana a través de las tecnologías digitales. El profesorado puede dar autonomía a su alumnado a través de esta herramienta tan efectiva.

Competencias:

Narrativa:

Las habilidades comunicativas de las y los estudiantes mejoran mediante la creación del blog.

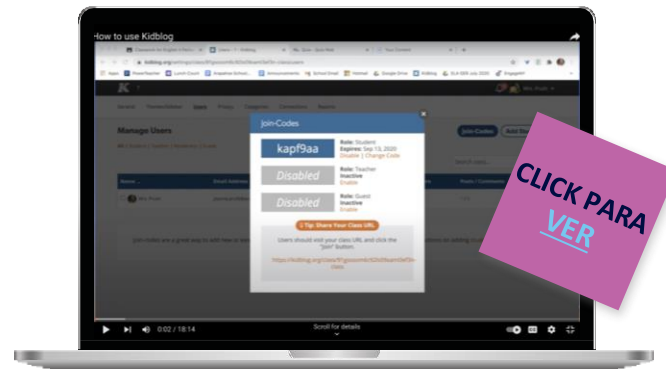
Reflexión:

El estudiantado tiene que desarrollar su mentalidad respecto al proyecto realizado mediante el blog.

Habilidades de escritura:

El blog mejora las habilidades de escritura del alumnado.

Ver la herramienta en uso:





16

 Poll Everywhere

Poll Everywhere

FASE DE

REFLEXIÓN

Poll Everywhere es una aplicación *online* creada para la evaluación. El profesorado diseña sondeos o encuestas o incluso foros de discusión para proporcionarlos al alumnado. Normalmente, se pueden crear sondeos que incluyen los resultados en gráficos en tiempo real. Es una herramienta fácil y rápida para la evaluación.

Poll Everywhere para profesorado de la ES

- Esta herramienta es útil para que las y los alumnos reflexionen sobre el proceso de aprendizaje-servicio. El profesorado puede crear una encuesta a la que deben responder. Tras ella, el alumnado debe recibir el diploma o certificado académico

que premia la participación en el proyecto. Poll everywhere permite enviar las encuestas por correo electrónico. Las preguntas deben estar relacionadas con los cambios experimentados por las y los alumnos en las dimensiones personal y cívica/académica, tras la experiencia del aprendizaje-servicio.

Inglés:

<https://www.youtube.com/watch?v=vdx9d0QCzgo>

Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=AID3i-1uRGw>

Beneficios de

Poll Everywhere PARA EL ESTUDIANTADO

Poll Everywhere ofrece a las y los estudiantes el poder de compartir su propia opinión, así como sus datos. Las y los profesores de la ES desarrollan habilidades de evaluación, además de gestionar, proteger y compartir información. Poll everywhere fomenta, además, la accesibilidad y la inclusión a través de sus numerosas plataformas.

Competencias:

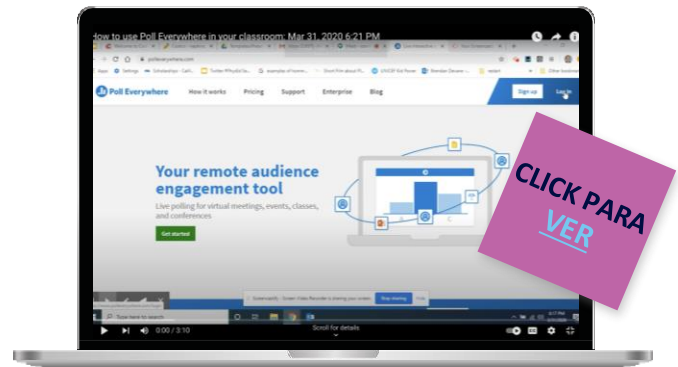
Reflexión:

Las preguntas en la encuesta harán reflexionar al estudiantado.

Opinión:

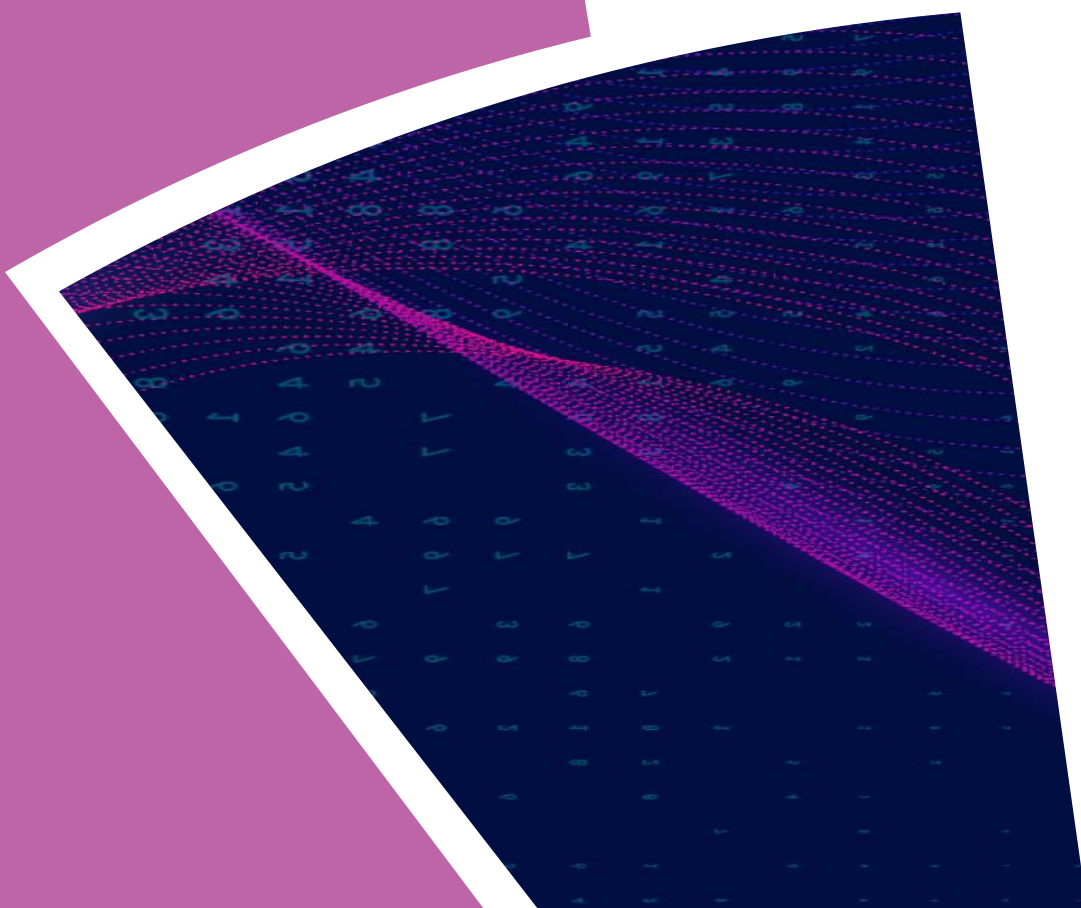
La encuesta permite al estudiantado expresar su punto de vista.

Ver la herramienta en uso:



09

BIBLIOGRAFÍA



Bibliografía

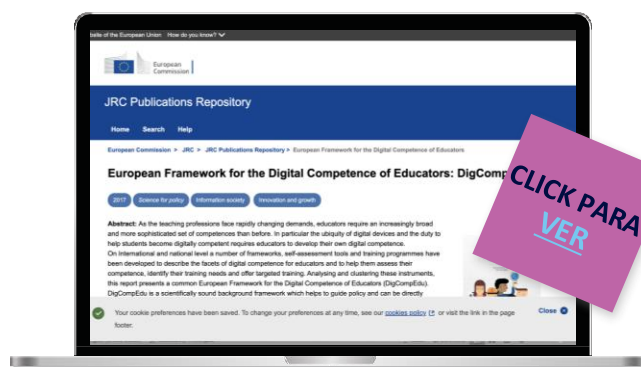
Caena, F. & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators (*Digcompedu*). *European Journal of Education*, 54(3), 356-369.

<https://doi.org/10.1111/ejed.12345>



Redecker, C. (2017) *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*. Edited by Y. Punie. European Commission. Available at:

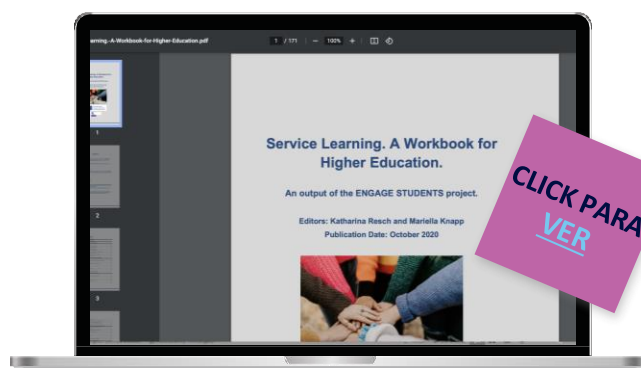
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>.



Resch, K., Knapp, M. (Eds.) (2020). *Service Learning – A Workbook for Higher Education. An output of the ENGAGE STUDENTS project*.

Download via:

<https://www.engagestudents.eu/wp-content/uploads/2021/03/Service-Learning.-A-Workbook-for-Higher-Education.pdf>



10

ANEXO



NOMBRE DE LA HERRAMIENTA	ApS Fase	IDIOMA	IMPORTANTE
Genially*	Fase de inicio	Inglés/Español/Francés	Gratis o 1,25€/mes.
Storyboard that	Fase de inicio	Francés, Español, Alemán, Hebreo, Árabe, Tailandés y más	La versión gratuita tiene muchas opciones, a diferencia de Comic Life o Pixton. 9,99€ para divertirse/9,99€ para profesores/24,99€ para trabajar.
Wakelet	Fase de inicio	Inglés/Español	GRATIS sin necesidad de registrarse
Canva	Fase de inicio	Idiomas europeos	GRATIS para los diseños básicos
MindMup**	Fase de necesidades de la comunidad	Idiomas europeos	GRATIS para los diseños básicos
Edpuzzle	Fase de necesidades de la comunidad	Inglés/Español	El precio de EdPuzzle comienza en 10,76€ al mes.
Noodle Tools	Fase de necesidades de la comunidad	Inglés	Precio bajo
Google Classroom***	Fase de aprendizaje-servicio	Todos los idiomas	GRATIS
Miro	Fase de aprendizaje-servicio	Inglés/Español	7,49€ /mes/ 14,97€/anuales/Básico gratuito para siempre.
Otter	Fase de aprendizaje-servicio	Inglés/Español	Prueba gratuita y 18,72€/mes
Padlet****	Fase de orientación	Inglés/Español	GRATIS

NOMBRE DE LA HERRAMIENTA	ApS Fase	IDIOMA	IMPORTANTE
Mentimeter	Fase de orientación	Inglés/Español	GRATIS 5 diapositivas
Flipgrid	Fase de orientación	Inglés	GRATIS
Seesaw*****	Fase de orientación	Inglés	GRATIS o 120€ al año
Fan.school (Kidblog)	Fase de reflexión	Inglés	GRATIS
Poll everywhere	Fase de reflexión	Inglés	Planes para empresas y organizaciones sin ánimo de lucro: Gratis: para hasta 25 respuestas/actividad y 1 presentador. Presente: 112 €/año para hasta 700 respuestas/actividad y 1 presentador.
*Educatina	Fase de inicio	Español	GRATIS
**Socrative	Fase de necesidades de la comunidad	Idiomas europeos	GRATIS. Crea hasta 5 cuestionarios; Socrative PRO para K-12. 84,21€/año.
***Wordwall	Fase de aprendizaje-servicio	Inglés/Español	Básico Gratuito/ Mes estándar 5,05€ / mes pagado anualmente Pro 8,42€
****Mystudylife	Fase de orientación	Idiomas europeos	GRATIS
*****Kahoot	Fase de reflexión	Idiomas europeos	GRATIS como invitado 112,29€ anualmente; 27,14€ mensualmente.

Las estrellas hacen referencia a las aplicaciones que son equivalentes en sus usos. Las estrellas situadas a la derecha tras el nombre de la herramienta se refieren a las apps descritas en las 16 herramientas digitales anteriores en el documento, a la izquierda están las apps que en su uso son equivalentes a las anteriores.

*APLICACIONES EQUIVALENTES

**APLICACIONES EQUIVALENTES

***APLICACIONES EQUIVALENTES

****APLICACIONES EQUIVALENTES

*****APLICACIONES EQUIVALENTES



iDOL

Sigue nuestro viaje..



www.digitalservicelearning.eu