



Google for Education

 chromebook

50 herramientas

para inspirar a los estudiantes
con Chromebooks

g.co/educhromebookapps

“

Los Chromebooks ayudan a los estudiantes a tomar el control de su educación. El tener acceso a materiales del nivel que ellos deseen los sintoniza cada día con la experiencia del salón de clase, lo que conduce a un mejor comportamiento y mejores calificaciones.”

Erin Kohl, Directora de West High School, Oshkosh, Wisconsin, EE. UU.





Chromebooks

Los Chromebooks llevan la Internet al salón de clase a través de sitios web educativos y extensiones de Chrome.



Aplicaciones de Android

Algunos Chromebooks son compatibles con las aplicaciones de Android, lo que lleva a experiencias más móviles y envolventes en los dispositivos de pantalla táctil.



- 1 Herramientas de creación de contenido
- 2 Herramientas de alfabetización y habilidad numérica
- 3 Herramientas de CTIM
- 4 Herramientas de comunicación y entendimiento

Herramientas de creación de contenido



Adobe Illustrator Draw permite a los estudiantes y maestros crear diseños de vectores de forma libre.



Adobe Photoshop Mix permite a los estudiantes y a los maestros cortar y combinar imágenes, cambiar colores y mejorar fotografías.



Adobe Spark es un paquete de herramientas que permite a los estudiantes crear gráficos, videos y páginas web.



Book Creator permite a los estudiantes crear y publicar libros multimedia.



CoSpaces EDU permite a los estudiantes crear experiencias de realidad virtual en 3D que también incorporan codificación y física.



Explain Everything permite a los estudiantes animar sus pensamientos en una pizarra inmensamente interactiva y colaborativa.



Soundtrap permite a los estudiantes mejorar sus habilidades de comunicación a través de la creación colaborativa de podcasts y música.



Herramientas de creación de contenido



Squid permite a los estudiantes tomar notas digitales, a mano y de PDF con anotaciones.



Stop Motion Studio permite a los estudiantes crear películas animadas en stop motion mientras editan y unen cada cuadro.



Toontastic le permite a los estudiantes crear y narrar sus propias caricaturas.



WeVideo es una plataforma de edición de video compatible con multimedia, capturas de pantalla, pantalla verde, grabación de voz y colaboraciones.



Herramientas de alfabetización y habilidad numérica



BrainPOP ofrece más de 1,000 películas animadas alineadas con el plan de estudios con actividades interactivas y juegos lúdicos.



DOGO News empodera a los estudiantes para que aborden los eventos, noticias y contenido no ficticio actual en un entorno divertido, seguro y social.



Epic! es una biblioteca digital con más de 25,000 libros interactivos para estudiantes menores de 12 años.



Frontier proporciona a los maestros lecciones de escritura interactiva que construyen mejores habilidades de escritura a través de recursos no ficticios del mundo real seleccionados.



Listenwise ofrece una colección de contenido de podcasts y radio pública que mantiene a los salones de clase conectados al mundo real y fortalece las habilidades auditivas del estudiante.



Motion Math es una plataforma de juegos con más de 900 niveles de contenido de matemáticas adaptativas para salones de matemáticas de escuelas primarias.



Newsela ofrece experiencias digitales de lectura diferenciadas, con textos de alto interés que están organizados por área de contenido y alineados al plan de estudios.



Herramientas de alfabetización y habilidad numérica



Plotagon Education permite a los estudiantes escribir un diálogo, grabar su voz, elegir emociones y luego ver su historia cobrar vida a través de la animación.



Reflex Math es una herramienta adaptativa, personalizada y basada en el juego para ayudar a los estudiantes a dominar las matemáticas.



Scribble es una herramienta de investigación que permite a los estudiantes etiquetar, anotar y guardar los recursos en línea mientras extrae citas automáticamente y crea bibliografías.



Texthelp EquatIO permite a los estudiantes teclear, escribir a mano o dictar cualquier expresión matemática y luego agregar las matemáticas a un documento con un clic.



Texthelp Fluency Tutor permite a los estudiantes grabar audio para reflexionar sobre sus habilidades de lectura mientras acceden a apoyos de lectura de andamiaje.



Texthelp Read&Write hace que la lectura en línea sea mucho más accesible a través de recursos como de texto a voz, predicción de texto, diccionarios de imágenes y marcadores para resúmenes.



Herramientas de CTIM



Autodesk Tinkercad permite a los estudiantes diseñar objetos en 3D y luego imprimirlos en 3D o cortar sus creaciones con láser.



BlocksCAD es una herramienta de modelado en 3D que motiva a los estudiantes a aprender matemáticas, pensamiento computacional y codificación.



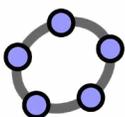
Code.org organiza la campaña de Hour of Code (Hora del Código) anual que ha involucrado al 10 % de los estudiantes a nivel global y proporciona el plan de estudios principal para las ciencias computacionales de jardín de niños a 12.º grado.



Dremel y sus impresoras en 3D DigiLab y cortador láser permiten a los estudiantes convertir sus modelos 3D en línea en una realidad.



Flat.io es una herramienta de creación de partituras que permite a los estudiantes escribir partituras en línea de forma colaborativa.



GeoGebra es una herramienta graficadora que permite a los estudiantes resolver ecuaciones, graficar funciones, analizar datos y explorar las matemáticas en 3D.



LEGO Education trae el poder de los ladrillos, motores y robótica físicos a los salones de clase de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (CTIM) a través de un plan de estudios alineado con los estándares.



Herramientas de CTIM



littleBits son “bits” electrónicos codificados por color que se conectan con imanes e impulsan a los estudiantes a convertirse en inventores del mundo real.



MyScript Calculator permite que los estudiantes realicen operaciones matemáticas naturalmente a través de la escritura a mano.



Repl.it es un entorno de codificación basado en el navegador que permite a los estudiantes escribir, compilar y ejecutar códigos en más de 30 idiomas de programación.



Science Journal permite a los estudiantes usar sensores para capturar y registrar los datos sobre el mundo que los rodea.



Scratch permite a los estudiantes usar codificación basada en bloques para hacer juegos y animaciones interactivas, y compartirlas entre ellos.



Sphero Edu hace que la robótica sea más accesible para los salones de clase a través de un plan de estudios alineado con CTIM y actividades prácticas de codificación.



Trinket.io es un entorno de codificación basado en el navegador que hace que la programación sea muy accesible.



Vidcode ayuda a los estudiantes a aprender a escribir códigos a través de tutoriales cortos sobre hacer efectos de video, filtros inspirados en las redes sociales, memes y más.



Herramientas de comunicación y entendimiento

 edpuzzle	<p>Edpuzzle proporciona una manera para que los maestros evalúen el uso y el entendimiento de los estudiantes de videos con cuestionarios incrustados.</p>		
	<p>Flipgrid permite a los estudiantes definir sus voces, compartir sus voces y respetar las diversas voces de otros.</p>		
	<p>JABtalk AAC es una herramienta de comunicación aumentativa y alternativa diseñada para ayudar a que los estudiantes no verbales se comuniquen.</p>		
	<p>Kahoot! es un entorno de aprendizaje basado en el juego para los salones de clase. Los jugadores responden preguntas en su dispositivo, mientras los resultados se muestran en una pantalla compartida.</p>		
	<p>Nearpod permite a los maestros sincronizar su lección en los dispositivos de los estudiantes mientras proporcionan instrucciones para la evaluación formativa.</p>		
 padlet	<p>Padlet funciona como una hoja de papel en la que los estudiantes pueden publicar cualquier cosa (imágenes, videos, documentos, texto) y colaborar con otros.</p>		
 Pear Deck	<p>Pear Deck le permite a los maestros sincronizar su lección en los dispositivos de los estudiantes mientras proporcionan instrucciones para la evaluación formativa.</p>		

Herramientas de comunicación y entendimiento



Quizizz es un juego de preguntas multijugador que permite a los estudiantes practicar juntos. Los estudiantes pueden responder preguntas asignadas por sus maestros o competir de manera internacional.



Quizlet es una plataforma de estudio para estudiantes. Los estudiantes pueden estudiar usando millones de fichas didácticas, juegos y más, o crear y practicar con series por su cuenta.



Screencastify un grabador de pantalla que permite que los maestros y estudiantes capturen, editen y compartan videos en segundos.



Seesaw es una herramienta de carpetas digitales dirigida por estudiantes, que les permite documentar y compartir de forma independiente lo que aprenden en la escuela.

