

## INDICE DE CONTENIDOS

	<b>Pág.</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>6</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>8</b>
1. OBJETIVO GENERAL	8
2. OBJETIVO ESPECÍFICO	8
<b>METODOLOGIA DE BUSQUEDA Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACION</b>	<b>9</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>10</b>
<b>1. INTRODUCCION A LAS HERRAMIENTAS EDUCATIVAS</b>	<b>10</b>
1.1. Acercamiento a las TIC	10
1.2. Las TIC en el ámbito educacional	11
<b>2. HERRAMIENTAS EDUCATIVAS</b>	<b>22</b>
2.1. MOOC	22
2.1.1. Tipos de MOOC	24
2.1.2. Debilidades	25
2.2. Proctoring	26
2.2.1. E-Proctoring	26
2.3. Herramientas de videoconferencia/teleconferencia	30
2.4. Herramientas a futuro	32
2.4.1. Realidad Virtual	32
<b>3. HERRAMIENTAS EDUCATIVAS</b>	<b>35</b>
3.1. Herramientas educativas basado en MOOC	35
3.2. Herramientas educativas basado en software online	36
3.3. Herramientas educativas de e-Proctoring	47
3.4. Herramientas de videoconferencias	49
3.5. Herramientas educativas basado en LMS	53
3.6. Herramientas educativas para el futuro	55
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>57</b>



## INDICE DE FIGURAS Y TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>1. INTRODUCCION A LAS HERRAMIENTAS EDUCATIVAS</b>	10
<b>1.2. Las TIC en el ámbito educacional</b>	11
<b>Figura 1.</b> Expansión del acceso a los contenidos y usos de los TIC.	12
<b>Tabla 1.</b> Algunos trabajos sobre utilización de TIC en la enseñanza de la Física	13
<b>Tabla 2.</b> Comparación de terminologías entre e-learning y m-learning	18
<b>Figura 2.</b> Combinación espacial, tecnológica y pedagoga del b-learning.	20
<b>2. HERRAMIENTAS EDUCATIVAS</b>	22
2.1. MOOC	22
<b>Tabla 3.</b> Principales plataformas MOOC a nivel internacional.	23
2.1.2. Debilidades	25
<b>Tabla 4.</b> Resumen de los tipos de MOOC.	25
2.2. Proctoring	26
2.2.2. E-Proctoring	26
<b>Tabla 5.</b> Tabla resumen de las herramientas de evaluación online para un sistema educativo de enseñanza superior.	28
2.3. Herramientas de videoconferencia/teleconferencia	30
<b>Tabla 6.</b> Resumen de los requisitos mínimos dependiendo del uso de la herramienta de teleconferencia.	32
2.4. Herramientas a futuro	32
2.4.2. Realidad Virtual	32
<b>Figura 3.</b> Visor de Google Cardboard.	34
<b>3. HERRAMIENTAS EDUCATIVAS</b>	35
3.2. Herramientas educativas basado en software online	36
<b>Figura 4:</b> Plantilla de ejemplo de transportadores activos secundarios.	39
<b>Figura 5:</b> Padlet acerca de los creadores de la plataforma	41
<b>Figura 6:</b> Plantilla sobre animales de la selva	43

<b>Figura 7:</b> Mapa mental sobre la E. coli enteropatogena 0157:H16	45
<b>Figura 8:</b> Explicación de la herramienta Prezi Present	46
3.3. Herramientas educativas de e-Proctoring	47
<b>Figura 9.</b> Esquema de aplicación del software SMOWL.	48
3.4. Herramientas de videoconferencias	49
<b>Tabla 7:</b> Comparación entre las características gratuitas de las herramientas de videoconferencias.	52
3.5. Herramientas educativas para el futuro	55
<b>Figura 10:</b> Ilustración de un Brainwear.	56