ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Herramientas de Autor para el Aula: JClic, Hot Potatoes, LearningApps y Wordwall

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Amplía tu formación con el Curso de Formación Permanente en Herramientas de Autor para el Aula: JClic, Hot Potatoes, LearningApps y Wordwall, diseñado para docentes que desean transformar su práctica educativa mediante la creación de recursos digitales interactivos. En ICUFOR apostamos por una enseñanza innovadora que responda a las demandas actuales del aula, donde la competencia digital docente resulta imprescindible para motivar al alumnado y personalizar el aprendizaje.

A lo largo de esta formación, profundizarás en los fundamentos pedagógicos del diseño instruccional y aprenderás a crear actividades interactivas adaptadas a diferentes contextos y necesidades educativas. Desde puzles y crucigramas hasta cuestionarios gamificados y vídeos interactivos, dominarás cuatro herramientas complementarias que te permitirán desarrollar materiales atractivos y eficaces.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar el uso de herramientas de autor en el aula, identificando los marcos teóricos del aprendizaje y los modelos de competencia digital docente que respaldan su integración pedagógica.

Dominar el entorno de trabajo de JClic y Hot Potatoes, desarrollando proyectos y ejercicios interactivos que abarquen desde actividades básicas hasta secuencias didácticas avanzadas con personalización estética y distribución multiplataforma.

Diferenciar las fortalezas y limitaciones de cada herramienta de autor, elaborando criterios de selección y estrategias de combinación adaptadas al contexto tecnológico, la diversidad del alumnado y el objetivo didáctico perseguido.

Aplicar los principios de diseño instruccional a la creación de actividades interactivas, alineando objetivos de aprendizaje, tipos de actividad y estrategias de retroalimentación mediante modelos como ADDIE y la taxonomía de Bloom digital.

Diseñar actividades interactivas y gamificadas en LearningApps y Wordwall, aprovechando sus repositorios colaborativos, sistemas de plantillas intercambiables y funcionalidades de seguimiento del alumnado.

Integrar las actividades interactivas creadas en plataformas LMS, entornos institucionales y dinámicas de aula presencial, utilizando técnicas de incrustación, estándares SCORM y metodologías activas como el aula invertida.

Objetivos del curso

Implementar estrategias de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa mediante actividades autocorrectivas, analizando los datos de rendimiento recogidos para fundamentar la toma de decisiones docentes y el rediseño de recursos.

Desarrollar una unidad didáctica interactiva completa como proyecto integrador, aplicando de forma coherente los conocimientos adquiridos a lo largo del curso y sometiendo el resultado a procesos de evaluación y revisión entre iguales.

Temario

01 Fundamentos pedagógicos y tecnológicos de las herramientas de autor en el contexto educativo

1.1. Concepto y evolución histórica de las herramientas de autor en educación
1.2. Marcos teóricos del aprendizaje que fundamentan el uso de actividades interactivas
1.3. Competencia digital docente y su relación con la creación de recursos educativos
1.4. Clasificación y tipología de las herramientas de autor disponibles para el profesorado
1.5. Panorama comparativo de JClic, Hot Potatoes, LearningApps y Wordwall como ecosistema complementario

Temario

02 Principios de diseño instruccional aplicados a la creación de actividades interactivas

2.1. Fundamentos del diseño instruccional orientado a materiales digitales educativos
2.2. Formulación de objetivos de aprendizaje y selección de la herramienta de autor más adecuada
2.3. Principios de usabilidad y experiencia de usuario aplicados a recursos educativos digitales
2.4. Gestión de la carga cognitiva en el diseño de actividades interactivas
2.5. Estrategias de retroalimentación efectiva en actividades autocorrectivas
2.6. Diseño de itinerarios de aprendizaje y secuenciación didáctica de actividades
2.7. Adaptación de actividades interactivas a la diversidad del alumnado y al diseño universal para el aprendizaje (DUA)

Temario

03 JClic: entorno de trabajo, instalación y creación de actividades básicas

3.1. Origen, filosofía de software libre y comunidad de desarrollo del proyecto JClic
3.2. Instalación y configuración del entorno JClic Author en distintos sistemas operativos
3.3. Estructura general de un proyecto JClic: componentes, mediateca y organización interna
3.4. Creación de actividades de exploración, identificación y respuesta escrita
3.5. Creación de actividades de asociación simple y asociación compleja
3.6. Creación de actividades de memoria (juego de parejas) y previsualización del proyecto

Temario

04 JClic: actividades avanzadas, secuenciación de proyectos y distribución

4.1. Creación de puzles: modalidades de intercambio, doble, de agujero y de memoria
4.2. Creación de sopas de letras y crucigramas con contenido curricular
4.3. Creación de actividades de texto: completar, ordenar, identificar y rellenar huecos
4.4. Secuenciación de actividades dentro de un proyecto: diseño de itinerarios didácticos
4.5. Personalización estética avanzada del proyecto: pieles, fondos, botones y estilos visuales
4.6. Exportación, distribución y publicación de proyectos JClic
4.7. Resolución de problemas frecuentes y buenas prácticas en el desarrollo de proyectos JClic

Temario

05 Hot Potatoes: entorno de trabajo y creación de ejercicios interactivos básicos

5.1. Presentación general de Hot Potatoes: origen, licencia y vigencia actual como herramienta educativa
5.2. Descarga, instalación y configuración inicial del paquete Hot Potatoes
5.3. JQuiz: creación de cuestionarios con múltiples formatos de pregunta
5.4. JCloze: creación de ejercicios de rellenar huecos en textos
5.5. JMatch: creación de ejercicios de emparejamiento y ordenación de elementos
5.6. JCross: creación de crucigramas educativos personalizados
5.7. JMix: creación de ejercicios de ordenar palabras y frases
5.8. Flujo de trabajo integrado: preparación de contenidos y previsualización de ejercicios

Temario

06 Hot Potatoes: personalización avanzada, integración web y creación de unidades didácticas

6.1. Configuración avanzada del aspecto visual y la interfaz de los ejercicios generados
6.2. Incorporación de elementos multimedia en los ejercicios de Hot Potatoes
6.3. Sistema de puntuación, temporización y gestión técnica de los ejercicios
6.4. The Masher: creación de unidades didácticas completas que integran múltiples ejercicios
6.5. Exportación de ejercicios y estrategias de publicación en entornos web y plataformas LMS
6.6. Compatibilidad con navegadores actuales y alternativas de despliegue de ejercicios

Temario

07 LearningApps: creación de actividades interactivas en un entorno colaborativo en la nube

7.1. Presentación de LearningApps: filosofía del proyecto, registro y navegación por la plataforma
7.2. Exploración y reutilización del repositorio público de actividades existentes
7.3. Creación de actividades de clasificación, ordenación y emparejamiento
7.4. Creación de actividades de cuestionario, completar texto y respuesta libre
7.5. Creación de actividades avanzadas y gamificadas
7.6. Herramientas de vídeo interactivo y actividades basadas en recursos audiovisuales
7.7. Gestión de aulas virtuales, compartición e integración en entornos externos

Temario

08 Wordwall: diseño de actividades gamificadas e interactivas con plantillas versátiles

8.1. Presentación de Wordwall: modelo de plataforma, planes de suscripción y funcionalidades
8.2. Sistema de plantillas de Wordwall: concepto de actividad intercambiable entre formatos
8.3. Creación de actividades de cuestionario, concurso de preguntas y rueda aleatoria
8.4. Creación de actividades de emparejamiento, categorización, ordenación y diagrama etiquetado
8.5. Creación de actividades gamificadas: persecución en laberinto, aplasta topos, avión y concurso
8.6. Opciones de compartición, asignación de tareas, seguimiento de resultados y versiones imprimibles

Temario

09 Análisis comparativo y criterios de selección de la herramienta de autor según el contexto didáctico

9.1. Comparativa funcional entre JClic, Hot Potatoes, LearningApps y Wordwall
9.2. Comparativa pedagógica: potencial didáctico diferenciado de cada herramienta
9.3. Análisis de fortalezas y limitaciones para escenarios educativos específicos
9.4. Criterios de decisión y estrategias de combinación de herramientas
9.5. Interoperabilidad, compatibilidad con estándares educativos y sostenibilidad a medio plazo

Temario

10 Integración de herramientas de autor en la programación didáctica y en plataformas de aprendizaje

10.1. Planificación de la integración curricular de actividades interactivas en la programación de aula
10.2. Integración de actividades en Moodle y plataformas LMS
10.3. Integración en Google Classroom, Microsoft Teams y otras plataformas institucionales
10.4. Incorporación de actividades interactivas en blogs, sitios web de centro y portafolios digitales
10.5. Uso de actividades interactivas en el aula presencial y en la pizarra digital interactiva
10.6. Estrategias de uso de las herramientas de autor en modelos de aula invertida (flipped classroom)

11 Evaluación del aprendizaje mediante actividades interactivas y análisis de resultados

11.1. El papel de las herramientas de autor en los distintos tipos de evaluación
11.2. Recogida, exportación y análisis de datos de rendimiento del alumnado
11.3. Interpretación pedagógica de los resultados para la toma de decisiones docentes
11.4. Garantía de accesibilidad, equidad y protección de datos en la evaluación con herramientas digitales

Temario

12 Proyecto integrador: diseño, desarrollo y publicación de una unidad didáctica interactiva completa

12.1. Definición del proyecto integrador: objetivos, alcance y requisitos del trabajo final
12.2. Fase de diseño: planificación de la unidad didáctica interactiva
12.3. Fase de desarrollo: creación de las actividades interactivas con al menos tres herramientas del curso
12.4. Fase de integración y publicación: despliegue de la unidad en un entorno real de aprendizaje
12.5. Evaluación del proyecto y reflexión profesional sobre el aprendizaje adquirido

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate **Más información**



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06

Contenidos actualizados

Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07

El curso, por escrito

Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08

Autónomo, pero acompañado

Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09

Enseñanza adaptada

Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10

Estudio sencillo e intuitivo

Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

