

<b>Kahoot!</b>	
<b>Descripción</b>	<b>Kahoot!</b> es una aplicación gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes. Los alumnos se crean su avatar y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. Finalmente gana quien obtiene más puntuación.
<b>Nivel educativo:</b>	Secundaria y Bachillerato
<b>Utilidad didáctica:</b>	Gamificación del aula
<b>Posibles actividades tipo:</b>	Cuestionarios de repaso o de detección de conocimientos previos
<b>Comentarios</b>	Permite introducir imágenes para a partir de ellas, definir las preguntas. Se pueden compartir los cuestionarios creados así como utilizar los que otros hacen públicos.

<b>Geometry</b>	
<b>Descripción</b>	Permite estudiar geometría observando cada cuerpo geométrico desde todas sus perspectivas, desplegándolo y descubriendo cómo descomponer sus caras en figuras planas. Y es que recurre a la Realidad Aumentada para manipular los poliedros de forma natural, mejorando la visión espacial.
<b>Nivel educativo:</b>	Secundaria (especialmente primer ciclo)
<b>Utilidad didáctica:</b>	Ayuda a conocer las propiedades de los poliedros, composición y fórmulas de área y volumen.
<b>Posibles actividades tipo:</b>	Observación de poliedros Obtención razonada de las fórmulas de área y volumen Tratar de llegar al teorema de Euler
<b>Comentarios</b>	Todas las caras pueden seleccionarse de forma independiente, ayudando al alumno en la obtención razonada de las fórmulas.

<b>Socrative</b>	
<b>Descripción</b>	Gestor de la participación de los estudiantes en el aula en tiempo real. Permite realizar test, evaluaciones, actividades, etc. y manejar los datos por el docente.
<b>Nivel educativo:</b>	Secundaria y bachillerato
<b>Utilidad didáctica:</b>	Creación de Quiz (cuestionario), Space Race (cuestionario con tiempo) o Exit Ticket (cuestionario con ranking de resultados). Los alumnos pueden responder en tiempo real a través de sus dispositivos. El profesor puede seguir los resultados en directo y revisarlos posteriormente en los reportes que almacena Socrative. Las preguntas que se realizan en la aplicación son de respuesta múltiple, verdadero o falso y pregunta corta.
<b>Posibles actividades tipo:</b>	Cuestionarios de detección de conocimientos previos o de repaso

<b>Círculo unitario trigonométrico</b>	
<b>Descripción</b>	Aplicación para la comprensión visual y cálculo del seno, coseno, tangente, cotangente, secante y cosecante. Descripción de las funciones y valores. Fórmulas e identidades trigonométricas: simetría, cambios, periodicidad, identidades básicas, suma y diferencia de ángulos, doble ángulo, ángulo triple, ángulo mitad, funciones de suma y diferencia, multiplicación de funciones, derivadas e integrales.
<b>Nivel educativo:</b>	4º de ESO y 1º Bachillerato (Ciencias)
<b>Utilidad didáctica:</b>	Motivación a la hora de explicar la Trigonometría haciendo uso de sus dispositivos móviles. Posibilidad de calcular razones trigonométricas de una forma más ágil.
<b>Posibles actividades tipo:</b>	Comprobación de los cálculos realizados Inferencia de fórmulas trigonométricas

<b>Wallame</b>	
<b>Descripción</b>	WallaMe es una aplicación de Realidad Aumentada que nos permite dejar mensajes ocultos en las paredes que podrán leer otros usuarios de la aplicación.
<b>Nivel educativo:</b>	Secundaria y bachillerato
<b>Utilidad didáctica:</b>	Es posible dejar problemas, acertijos o mensajes en cualquier lugar del instituto o alrededores. Los alumnos pueden encontrar muy motivadora esta aplicación.
<b>Posibles actividades tipo:</b>	Gymkhana en el centro educativo. Concurso de resolución de acertijos matemáticos en el instituto o el barrio.

## Plickers

<b>Descripción</b>	<p>Plickers es una herramienta de realidad aumentada que se puede gestionar a través de la página web o desde la aplicación para móviles o tabletas con Android o un iPhone o iPad. En ella se dan de alta las preguntas de opción múltiple o de verdadero o falso que se plantean a los estudiantes.</p> <p>Para responder a estas preguntas planteadas, normalmente de temas relacionados con los vistos en clase, los estudiantes tienen que usar una tarjeta (que no es más que un papel) asociada a cada uno que contiene un código especial generado por el propio programa. Según la contestación que quieran dar (A, B, C o D) deben girarlo de una manera u otra y cada uno de forma diferente a los demás.</p> <p>A continuación, tienen que levantar su tarjeta con el código con la respuesta que creen la correcta.</p> <p>Todo lo que tiene que hacer el profesor es enfocar su móvil con la aplicación Plickers instalada hacia los alumnos unos pocos segundos y el sistema de realidad aumentada reconoce automáticamente lo que cada uno ha decidido, transfiriéndose la información en tiempo real a una gráfica que se puede ver en el ordenador del aula conectado a un proyector, por ejemplo, en la que se informa quién lo ha dicho bien y quién no.</p>
<b>Nivel educativo:</b>	Secundaria y bachillerato
<b>Utilidad didáctica:</b>	Permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte de un profesor de una manera muy sencilla, dinámica y atractiva y obtener en tiempo real las respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no.
<b>Posibles actividades tipo:</b>	Cuestionarios de detección de conocimientos previos o de repaso
<b>Comentarios:</b>	Los alumnos no necesitan disponer de smartphone. Puede ser más ágil de usar en el aula aunque no estaríamos cumpliendo el objetivo de normalizar el uso del móvil en el aula, ya que solo el profesor lo estaría usando.

### Polyèdres Augmentés

<b>Descripción</b>	Polyèdres Augmentés es una aplicación para Android que permite ver en realidad aumentada distintos cuerpos: cubo, paralelepípedo, esfera, cilindro, cono, pirámide, tetraedro, y varios prismas diferentes.
<b>Nivel educativo:</b>	Primer ciclo de Secundaria
<b>Utilidad didáctica:</b>	Visualizar los poliedros en 3 dimensiones a través de unas tarjetas que enfocaremos con el teléfono móvil. No permite descomponer en caras.
<b>Posibles actividades tipo:</b>	Identificar cada poliedro, así como su número de caras, vértices y aristas. Inferir la fórmula de Euler.

### Rey de las Matemáticas

<b>Descripción</b>	El Rey de las Matemáticas es un juego dinámico, muy divertido y con múltiples problemas sobre diferentes temas. Empiezas como un/a granjero/a y subes de nivel a tu personaje contestando a problemas matemáticos y mejorando tu puntuación total.
<b>Nivel educativo:</b>	Secundaria
<b>Utilidad didáctica:</b>	Aprendizaje y repaso de muchos conceptos matemáticos de distintos bloques. Poca aplicación en el aula, ya que es complicado gestionar alguna forma en la que se juegue de forma conjunta.
<b>Posibles actividades tipo:</b>	La aplicación no permite que diseñemos actividades con ella, ni que la usemos en grupo.