

Ligas para utilizar mediante el modelo Flipped classroom

Diciembre de 2018

Recopilación a cargo de: Juan Francisco Lomelí Rafael

cd16jlomeli@hotmail.com

LIGA	DESCRIPCIÓN
https://www.scolartic.com	ScolarTIC es la primera Comunidad Educativa de ámbito hispano. Es un espacio social de aprendizaje, innovación y calidad educativa en el que se ofrecen cursos online gratis, recursos para el aula, así como charlas, ponencias y talleres. Dirigido a docentes y futuros docentes. La misión de ScolarTIC es la creación de un espacio de debate educativo que permita la transformación de las escuelas españolas y latinoamericanas.
https://www.theflippedclassroom.es/	es un proyecto abierto a la participación de docentes y educadores de todos los niveles de enseñanza, con inquietudes por cambiar la educación y hacerla acorde con las demandas sociales y culturales de este siglo. Es una experiencia y recursos para dar vuelta a la clase (clase invertida)
https://www.goconqr.com/es-ES	Crecimiento a través del aprendizaje Proporcionando Mejores Experiencias de Aprendizaje Digital - Crea, descubre y Comparte contenido de aprendizaje relevante
http://www.eduapps.es/	Todo un conjunto de apps para ayudar al desarrollo y gestión de la clase. Desde pasar lista hasta acceder al servidor de tu cole, hay una app para cada necesidad
https://es.khanacademy.org/	Khan Academy es una organización sin fines de lucro. Su misión es proporcionar una educación gratuita de clase mundial para cualquier persona en cualquier lugar.

https://create.kahoot.it/ (para crear) https://kahoot.it/ (donde acceden los que responderán)	Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en App o versión web). 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
http://popplet.com/app/	En el aula y en casa, los estudiantes usan Popplet para aprender. Utilizado como un mapa mental, Popplet ayuda a los estudiantes a pensar y aprender visualmente. Los estudiantes pueden capturar hechos, pensamientos e imágenes y aprender a crear relaciones entre ellos. Presentaciones interactivas. Le ayudamos a que sus eventos, presentaciones, conferencias y talleres sean innovadores y memorables. Mapas insertando imágenes Iconografías
https://learn.playposit.com/learn/	El video interactivo es ... tres veces más efectivo que el video estándar; los alumnos exploran, analizan y aplican conceptos a su propio ritmo en un entorno invertido o combinado. Integrar en vídeos preguntas, evaluación, notas, et
https://didactalia.net/COMUNIDAD/MATERIALEDUCATIVO	Crea lecciones para tu clase con los recursos de Didactalia y genera nuevos relatos educativos. Invita a tus alumnos a explorarlos y ser los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje
https://www.mentimeter.com/ (para crear) https://www.menti.com/ (donde acceden los que responderán)	Crea presentaciones divertidas e interactivas. Mentimeter es un software de presentación fácil de usar utilizado por millones de personas. Con Mentimeter puedes crear presentaciones interactivas. Le ayudamos a que sus eventos, presentaciones y talleres sean innovadores y memorables.
https://www.youtube.com/channel/UCD_PnVLwLAC6dxf0vL0icqw	En Educando TV, encontrarás contenidos educativos audiovisual de preescolar, primaria y secundaria del ciclo escolar 2016-2017

https://b.socrative.com/teacher/#launch	Socrative es una aplicación nacida en 2010 en el MIT, EEUU, de la mano de un profesor que decidió utilizar los dispositivos móviles en el aula como soporte para las clases y no luchar por erradicarlos de las manos de sus estudiantes durante sus horas lectivas. La aplicación es un 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.
https://flipquiz.com/	<i>FlipQuiz, una nueva herramienta para trabajar de modo interactivo con nuestros estudiantes.</i>
http://www.fundacionorange.es/aplicaciones/e-mintza/	<i>Fundación donde se comparten aplicaciones para alumnos con TEA.</i>
https://aprendicesvisuales.com/	Lo visual es siempre un refuerzo, por eso, es especialmente eficaz con niños y niñas pre-lectores o que tienen necesidades especiales de aprendizaje, como autismo, síndrome de down, etc. Los cuentos con pictogramas de Aprendices Visuales son una herramienta de aprendizaje que les encanta a todos los niños.
http://www.aulaplaneta.com/	Aula planeta

https://www.commonlit.org/es/texts Algunos textos se pueden descargar en PDF y otros para copiar y pegar en documento de Word	CommonLit es una colección gratuita de lecturas con actividades que ayudan a practicar la comprensión lectora desde el 3er grado de primaria hasta la educación secundaria. Puedes buscar y filtrar nuestra colección de textos por trimestre, temas, grados, género y figura literaria.
https://refuerzocaravaca.jimdo.com/compreensi%C3%B3n-lectora/1er-ciclo-de-primaria/ Además del banco de lectura, se encuentran otros materiales, aunque hay que adecuarlos a nuestro contexto	WEB DE RECURSOS EDUCATIVOS PARA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA  En esta página encontraréis materiales de refuerzo básicos de la etapa de Educación Infantil y Primaria que os pueden servir para apoyar determinados aspectos del currículo. Espero que os sean de utilidad.
https://www.mundoprimaria.com/lecturas-para-ninos-primaria/lecturas-cortas-y-rapidas Solo material para trabajar en línea. Algunos textos permiten hacer copia	Mundo Primaria En los últimos años, Internet se ha convertido en una herramienta imprescindible. Con las TIC's cada vez más integradas en la educación, Mundo Primaria surge como una fuente de juegos y otros recursos didácticos gratuitos de gran calidad para niños de entre tres y doce años.

	También ha elaborado una serie de lecturas cortas con el fin de adaptar el contenido al currículum propuesto para el primer ciclo de Primaria. Los textos resultan lecturas rápidas y de fácil comprensión, adecuadas para niños a partir de seis años. Además, cada uno de ellos va acompañado por un juego que contiene preguntas sobre la lectura corta expuesta. El fin, por lo tanto, es no sólo apoyar al alumno de Primaria en el área de la lectura, sino proporcionar recursos para mejorar y fomentar su comprensión de textos.
https://materialeseducativos.mx/category/comprehension-lectora/ https://bibliotecadelmaestro.com/primaria-lenguaje/	Además de lecturas, ofrece otros materiales que apoyan a la labor docente
http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/juego-aranas.html	En Pipoclub encontrarás los juegos educativos infantiles de más éxito, creados para niños de todo el mundo. Los juegos están disponibles en versión Online, descargas, Apps o soporte físico. Los juegos gratis se pueden usar sin registro. Hay algunos recursos gratis online
https://fundacioncrecer.net/	La Fundación Educacional Crecer con Todos nace en 2010 para enfrentar la dura y cruda realidad de la educación chilena, la cual arroja resultados poco alentadores en Lectura
https://educacionprimaria.mx/	Página con materiales educativos hasta el ciclo escolar 2019-2020. No se han actualizado, pero puedes descargar y ajustar

https://aprende.org/tema/educacion	Fundación en que se encuentran diferentes recursos para el aprendizaje a distancia y orientaciones para docentes
https://www.powtoon.com/my-powtoons/#/	Para elaborar vídeos con diversos recursos interactivos
https://app.genial.ly/dashboard	Realizar presentaciones con plantillas tipo Power
https://www.autodraw.com/	Elaboración de imágenes mediante plantillas que tiene la aplicación
https://www.spreaker.com/cms/shows?filter=NETWORK&network=13191675	Estudio de audio y para publicar podcast
https://h5p.org/user	H5P facilita la creación, el intercambio y la reutilización de contenido y aplicaciones HTML5. H5P permite a todos crear experiencias web enriquecidas e interactivas de manera más eficiente: todo lo que necesita es un navegador web y un sitio web con un complemento H5P.

https://smallpdf.com/es/result#r=fce93152561de9ffb994f373d8b2cebd&t=pdf-to-ppt	Para convertir PDF a power point
https://www.pictotraductor.com/	Convierte textos en pictogramas y audio
https://www.tiki-toki.com/	para crear línea del tiempo
http://www.mirovideoconverter.com/	para convertir vídeos en formatos mp4, Webme, etc
https://telegram.org/	Similar a whatsapp pero con capacidad de almacenamiento en nube
https://blog.vicensvives.com/6-herramientas-para-aplicar-el-visual-thinking-en-el-aula/	herramientas para generar recursos con enfoque de visual thinking o pensamiento visual (se trata de una metodología que apuesta por el uso pedagógico de la imagen, con aplicaciones en cualquier asignatura que trabaje con conceptos abstractos.)

https://pixabay.com/es/	Descargar imágenes y vídeos gratis
https://www.canva.com/	Crear infografías

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

1 / 5

75%

10:24 p. m.
18/11/2020

RECURSOS PARA LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DEL DUA

Medios de Representación		PERCIBIR LA INFORMACIÓN
	ATbar	ATbar se ha creado como una barra de herramientas de código abierto y navegador cruzado para ayudar a los usuarios a personalizar la forma en que ven e interactúan con las páginas web.
	Youtube	La información puede ser presentada a través de imágenes, películas, videos...
	SpeakIt	Extensión de Chrome que lee el texto que selecciones.
	Woki	Creador de avatares que dan voz real a cualquier texto.
	Genially	Aplicación que permite crear presentaciones interactivas con videos, audios, texto, imagen y presentar la información en múltiples formatos.
	Lupa	App que aumenta cualquier objeto o texto al que se dirija la cámara del móvil.
	Jaws	Sintetizador de voz muy potente que lee todo el entorno de la pantalla del ordenador.
	Accesibilidad Windows	Paquete de acciones que permiten que el sistema operativo Windows pueda ser accesible salvando diferentes tipos de barreras.
	Accesibilidad Móviles	Paquete de acciones que permiten que el sistema operativo IOS (también en Android) pueda ser accesible salvando diferentes tipos de barreras.
	TeCuento	Editor sencillo y divertido de cuentos en lengua de signos española.
Medios de Representación		LENGUAJE Y SÍMBOLOS
	WikiPicto	Wiki en elaboración constante y colaborativa que ofrece información sobre cualquier temática mediante pictogramas.
	Singlator	Traductor on-line de Lengua de Signos Española.

Volver a abrir los PDF cerrados

Su sesión de Acrobat Reader se cerró inesperadamente. Haga clic en Restaurar para volver a abrir los PDF de la última sesión.

Restaurar

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

1 / 5

Inicio sesión

Medios de Representación		Lenguaje y Símbolos
	WikiPicto	Wiki en elaboración constante y colaborativa que ofrece información sobre cualquier temática mediante pictogramas.
	Singlator	Traductor on-line de Lengua de Signos Española.
	AraWord	Procesador de textos que transforma en pictogramas cualquier texto que se le introduzca.
	My Script Calculator	App que permite al usuario escribir manualmente las operaciones y les devuelve el resultado.
	Word Reference	Diccionario internacional para traducir palabras de otros idiomas.
	Mod Math	La aplicación te permite escribir y resolver problemas matemáticos directamente en la pantalla táctil de un iPad.
	DictaPicto	Permite pasar un mensaje de voz o escrito a imágenes de forma inmediata. Pensada para ayudar a mejorar la comunicación.
	Nube de palabras	Aplicación que construye nubes de palabras con imágenes seleccionadas por el docente.
	Open Dyslexic	Aplicación que te permite cambiar la fuente de cualquier página web a la letra OpenDyslexic apta para personas con dislexia.
Medios de Representación		Comprensión
	Tellagami	App que permite hacer videos cortos explicativos con avatares.

info@escuelasinclusivas.com

Medios de Representación		Comprensión
	Pictosonidos	Banco de pictogramas con sonidos asociados para ayudar en la comprensión de conceptos.
	Pictotraductor	Traduce frases a pictogramas online.

10:25 p. m.
18/11/2020

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

2 / 5

info@escuelasinclusivas.com

Medios de Representación		COMPRESION
	Open Dyslexic	Aplicación que te permite cambiar la fuente de cualquier página web a la letra OpenDyslexic apta para personas con dislexia.
	Tellagami	App que permite hacer videos cortos explicativos con avatares.

Medios para la Acción y Expresión		MEDIOS FÍSICOS DE ACCIÓN
	Pictosonidos	Banco de pictogramas con sonidos asociados para ayudar en la comprensión de conceptos.
	Pictotraductor	Traduce frases a pictogramas online.
	Pixabay	Banco de imágenes que ayudarán a completar la información textual.
	Lectura fácil	Adaptación que permite una lectura y una comprensión más sencilla.
	Diccionario Fácil	Diccionario que arroja definiciones en lectura fácil, de comprensión fácil y sencilla. Y con audio.
	Aurasma	App para presentar la información potenciándola con la realidad aumentada.
	Soy Visual	Aplicación que permite trabajar la comprensión de palabras y frases presentadas con pictogramas y fotografías.
	Subtitle-Horse	Aplicación que permite poner subtítulos para aclaraciones a cualquier video.
	Códigos QR	Consiste en un sistema simplificado de acceso a la información que utiliza los códigos QR para ayudar en la interacción con el entorno, a través de contenidos digitales, aumentando así la autonomía de las personas con diversidad funcional.
	Pictogram Room	Mediante un sistema de cámara-proyector y a través del reconocimiento del movimiento se consigue reproducir la imagen de la persona junto con

10:25 p. m.
18/11/2020

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

2 / 5

Medios para la Acción y Expresión

Medios para la Acción y Expresión		MEDIOS FÍSICOS DE ACCIÓN
	Pictogram Room	Mediante un sistema de cámara-proyector y a través del reconocimiento del movimiento se consigue reproducir la imagen de la persona junto con una serie de elementos gráficos y musicales que guiarán su aprendizaje.
	Piano de suelo	Uniendo la placa Makey-Makey y Scratch tenemos la forma de transformar cualquier cosa en un piano. Usando una lona construimos una alfombra.
	Ratón de mirada	El ratón de mirada detecta el movimiento que realiza el usuario con los ojos, desplazando el puntero hacia el punto deseado en el monitor.
	CardBoard	APP para gafas de realidad virtual que permitirán al alumno simular movimientos y desplazamientos. También para presentarle información de forma diferente.
	GoogleEarth	Aplicación de Google que permite "moverse" por el mundo a quienes no pueden hacerlo. También para recibir información visual del entorno.
	BigKeys	Teclado adaptado que permite acceder al ordenador y expresarse por escrito a personas con movilidad reducida o baja visión.
	Teclado virtual	Aplicación de accesibilidad que genera un teclado virtual en pantalla para uso táctil, ratón o conmutador.
	SwitchViacam	Utilizando una cámara web, permite configurar una área concreta dentro de la cual se detecta movimiento, lo que dispara un clic del ratón o la pulsación de una tecla.
	Conmutador Digital	Conmutador grabador en el cual el niño sólo tiene que pasar la mano o la cara por el dispositivo móvil para accionar el sonido grabado previamente.
	Albor TIC + NEE	Página web donde se pueden encontrar multitud de recursos hardware para propiciar la participación de cualquier alumno/a en el aula.
Medios para la Acción y Expresión		EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN
	Adapro	Adapro es un procesador de texto gratuito orientado a personas con dificultades de aprendizaje como la dislexia u otro tipo de diversidad

info@escuelasinclusivas.com

10:25 p. m.
18/11/2020

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

3 / 5

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

Adaprop

Adaprop

Adaprop es un procesador de texto gratuito orientado a personas con dificultades de aprendizaje como la dislexia u otro tipo de diversidad

info@escuelasinclusivas.com

funcional como autismo. Su interfaz adaptada, transparente y configurable proporciona un entorno que inspira la seguridad suficiente en el usuario como para mantener su atención.

Spreker

Historias Especiales

Visual Thinking

iMovie

e-Mintza

Pic-Collage

Speech-Texter

LetMeTalk

DiLO

Dilo

Medios para la acción y Expresión

FUNCIONES EJECUTIVAS

10:26 p. m.
18/11/2020

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

combinadas para crear y enviar mensajes de SMS o de email.

Medios para la acción y Expresión		FUNCIONES EJECUTIVAS
	Organizadores Gráficos	Los organizadores gráficos permiten organizar y planificar las tareas a realizar, ayudando a eliminar los problemas en las funciones ejecutivas relacionadas con la planificación, el establecimiento de metas, impulsividad...
	MinModo	Herramienta para la creación de mapas mentales y conceptuales que ayudarán al alumno a guiar su trabajo, aclarar ideas y organizar tareas.
	Rutinas de Pensamiento	Las rutinas de pensamiento organizan las ideas y permiten al alumno controlar sus distracciones, impulsividad y pensamiento desorganizado.
	Agenda Escolar	Una práctica aplicación para estudiantes de todas las edades que fue creada para ayudarles a organizar su vida académica y tener todo bajo control.
	Día a día	Diario visual que permite anticipar hechos, facilitar y fomentar la comunicación, etc. en personas con TEA o dificultades en la comunicación.
	ZAC Browser	Navegador especialmente pensado para niños con TEA, que en lugar de permitir acceso completo a Internet, ofrece contenido de calidad en distintas categorías: dibujos animados, juegos educativos, cuentos y canciones.
	Gomins	Videojuego que desarrolla la Inteligencia Emocional de niños de 4 a 11 años. A través del juego, se evalúan aspectos relacionados con la inteligencia emocional y social, como la impulsividad, el autocontrol o el reconocimiento de emociones.
	Creately	Aplicación muy útil e intuitiva para crear diagramas, esquemas y mapas mentales.

info@escuelasinclusivas.com

10:26 p. m.
18/11/2020

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

Formas de Implicación		AUTO-REGULACIÓN
	Tempus	Su objetivo es poder configurar todo tipo de relojes visuales para ayudar a las personas con autismo o funciones ejecutivas a gestionar el tiempo, ya sea para esperar o realizar una acción.
	Para-respira-piensa	App de meditación y mindfulness para disminuir la ansiedad y el estrés en situaciones de falta de control en el aula.
	Pictochart	Es una simple e intuitiva herramienta que ayuda a contar la historia con el impacto visual que merece. Incluye textos, videos, imágenes, mapas, gráficos y muchos más. Ayuda en la elaboración de Autoinstrucciones.
	Tico Timer	Aplicación representada por objetos que se quitan en lugar de números, bastante ordenada para visualizar el paso del tiempo.
	Pictogram Agenda	Las agendas visuales son un excelente instrumento de apoyo en los procesos de aprendizaje para personas con ciertos trastornos del desarrollo, como los Trastornos Generales del Desarrollo (TGD) o Trastornos del Espectro Autista (TEA).
	Blogger	La creación de un blog permite al alumno usarlo a modo de diario de abordo para trabajar la reflexión sobre el trabajo realizado y la metacognición.
	Rubistar	Las rúbricas para el alumnado le permiten situarse en la tarea, autorregularse y gestionar sus propios niveles de logro.
	Normas para niños	Se trata de una herramienta para trabajar junto con el niño aquellas normas o aspectos de su comportamiento que queremos mejorar.
	Generador de Calendarios	Se trata de una funcionalidad de ARASAAC pensada para crear calendarios anticipatorios con pictogramas.
	ClassRoom Screen	Aplicación interactiva pensada para ayudar a regular el aula usando la Pizarra Digital y que cuenta con varias funciones como reloj, equipos...

10:26 p. m.
18/11/2020

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

5 / 5

Inicio sesión

Formas de implicación		PERSISTENCIA
	Socrative	Socrative le permite conectarse instantáneamente con los estudiantes a medida que sucede el aprendizaje. Evalúa rápidamente a los estudiantes con actividades preparadas o preguntas sobre la marcha para obtener una visión inmediata de la comprensión del alumno.
	mentimeter	Permite crear encuestas o cuestionarios. Una vez creadas las preguntas, abrimos la votación a nuestros alumnos, que contestarán desde sus dispositivos mientras nosotros obtenemos las respuestas en tiempo real.
	Padlet	Podemos utilizarlo como un archivo personal o como una pizarra colaborativa. Se presenta como un tablero en blanco donde podremos arrastrar y soltar los elementos multimedia que queremos guardar.
	kahoot	Aprendizaje Basado en el Juego. Kahoot es un sistema de respuestas en el aula basado en el juego. Es un nuevo servicio para la entrega de cuestionarios y encuestas en línea para sus estudiantes.

info@escuelasinclusivas.com

	Edmodo	Es una plataforma tecnológica que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.
	Classdojo	Permite al profesor administrar un aula escolar en base a puntuaciones sobre el comportamiento de los alumnos de una forma abierta, atractiva y sencilla de usar. Es personalizable a cada alumno.
	Baraja de metacognición	Baraja visual para trabajar la metacognición, basada en la Taxonomía de Bloom, incluyendo acciones tales como aplicar, analizar, evaluar, crear y comprender.
	Lesson Plan	Diseñado para crear tu propio itinerario de aprendizaje, bloque a bloque, para que los estudiantes puedan aprender a su propio ritmo, pudiendo utilizar una gran variedad de recursos digitales.

10:27 p. m.
18/11/2020

Explicacion Recursos RuedaDUA 2020.pdf - Adobe Acrobat Reader DC

Archivo Edición Ver Firmar Ventana Ayuda

Inicio Herramientas Explicacion Recurso... x

75%

5 / 5

Inicio sesión

	Lesson Plan	
		Diseñado para crear tu propio itinerario de aprendizaje, bloque a bloque, para que los estudiantes puedan aprender a su propio ritmo, pudiendo utilizar una gran variedad de recursos digitales.
	Formas de Implicación	INTERES
knowre	Knowre	Fomenta el desarrollo de habilidades críticas de matemáticas mediante la práctica asistida y tareas personalizada (Preálgebra, Álgebra 1, Geometría y Álgebra 2).
	Classcraft	Aplicación que permite a los profesores dirigir un juego de rol en el que el alumno encarnan diferentes personajes.
	Powtoon	Aplicación para crear videos y presentaciones tanto por el alumnado como por el profesorado.
	Minecraft	Es un juego de mundo abierto que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno inmersivo donde el único límite es tu imaginación.
	Plickers	Permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte del profesor de una manera muy sencilla, dinámica y atractiva y obtener en tiempo real las respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no.
	Cerebriti	Herramienta idónea para implementar la gamificación en el aula. Permite crear juegos de forma muy rápida y sin necesidad de tener conocimientos de informática.
	Pixton	Herramienta divertida para crear tiras cómicas como medio de comunicación y aprendizaje.
	Scratch	Página que permite programar tus propias historias interactivas, juegos y animaciones.
	Bee-bot	Son robots para niños pequeños, enseñando mediante instrucciones secuencias, estimaciones, resolución de problemas y para aprender jugando.

10:27 p. m.
18/11/2020