



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN ESTADOS UNIDOS
Y CANADÁ

Listado de recursos digitales para ELE

Actualización didáctica en la enseñanza de ELE y de asignaturas de contenido en español (4ª edición)

Asesoría Técnica de Educación en Lincoln

Asesoría Técnica de Educación en Indianápolis

ÍNDICE

1. ESPACIO COLABORATIVO/PLATAFORMAS	3
2. AVATARES	8
3. CUESTIONARIOS	8
4. GRABACIÓN.....	11
5. CREACIÓN DE E-BOOKS.....	12
6. LECTURA.....	12
7. MÚSICA	14
8. PRESENTACIONES	15
9. VÍDEOS	16
10. BLOGS	19
11. APPS.....	20
12. MATERIAL.....	21
13. NUBES DE PALABRAS (wordclouds).....	23
14. CREACIÓN DE CÓMICS	24
15. OTROS	25

1. ESPACIO COLABORATIVO/PLATAFORMAS

- **Epals:** <http://www.epals.com/#/connections>

Este recurso ofrece la oportunidad de crear un espacio de colaboración online o punto de encuentro donde los alumnos aprenden el idioma trabajando por proyectos. Este recurso ofrece al profesor la posibilidad de controlar qué se está haciendo en todo momento y recibir constante retroalimentación de cómo se está desarrollando el proyecto. Además, el proyecto se puede adaptar a diferentes niveles y dependiendo del nivel hay proyectos más factibles que otros.

- **Google classroom:** <https://classroom.google.com>

Es un espacio donde se comparten los documentos y trabajos, así el profesor da acceso al curso a los diferentes alumnos de diferentes clases de forma personalizada. También tienen acceso los padres, ya que está compartida en la web del distrito donde cada profesor tiene una entrada en la plataforma. De esta manera la familia puede hacer un seguimiento de lo que se está trabajando en clase y si algún día no pueden acudir por enfermedad o problemas personales pues tienen acceso a las tareas y a continuar con el aprendizaje de forma autónoma. Pero para ello se requiere que el alumno sea responsable.

- **GoogleSite:** <http://sites.google.com>

Google tiene muchas aplicaciones como *googleforms*, *googledocs* o *storybuilder* que se pueden usar en un espacio comunitario, sin ningún tipo de problema. Además, es muy sencillo de usar.

- **Edmodo:** www.edmodo.com

Similar a la plataforma de Facebook pero enfocada a utilizarse en los colegios. La página permite al alumnado crear perfiles en un ambiente social de seguridad. El alumno puede crear tareas, encuestas, tests que posteriormente pueden ser evaluados de forma rápida.

- **Mi mundo en palabras creada por el Instituto Cervantes:**
<http://cvc.cervantes.es/ensenanza/mimundo/mimundo/default.HTML>

Mi mundo en palabras es un material interactivo dirigido a niños de 7 a 9 años que están aprendiendo español en contextos escolares en un país de habla hispana o en otros países. *Mi mundo en palabras* es un material de apoyo para los profesores de español que dan clase a niños de primaria; se trata de una herramienta práctica, lúdica y atractiva.

<http://cvc.cervantes.es/ensenanza/mimundo/mimundo/default.HTML>



- **Smart Exchange:** <http://exchange.smarttech.com/#tab=0>

Es una base de datos en la que se almacenan cientos o miles de presentaciones. Éstas pueden ser utilizadas y fácilmente modificadas para ser adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Para los usuarios del software SMART Notebook, SMART Exchange es una herramienta esencial para buscar lecciones y actividades para la clase. Estas lecciones han sido diseñadas por SMART o por otros profesores que quieren compartir los recursos que han creado y compartirlos con otros educadores, resultando un auténtico espacio colaborativo del que abastecerse.

En el siguiente video puede verse cómo utilizar SMART Exchange:
https://youtu.be/Hj3CjdW_Dfw

- **Canvas:** <https://www.canvaslms.com/latam/> (plataforma de pago)

Plataforma educativa en la que crear anuncios generales, bien a toda una clase bien a una parte de ella, sobre actividades del curso o publicar temas relacionados con el mismo. Contiene trabajos para clase, que pueden incluir quizzes, exámenes, participación evaluable en foros, etc. y se pueden compartir archivos a un grupo o de forma privada. Por otra parte, permite llevar control de la asistencia a clase, establecer un calendario de actividades que los alumnos puedan ver y tener como referencia o crear un checklist para el curso que los alumnos irán marcando a medida que vayan cumpliendo requisitos. También permite la creación de módulos dentro de cada unidad didáctica, además de crear y mantener portfolios. También se pueden crear salas de chat o chats individuales y privados, compartir colaboraciones y trabajos en *googledocs* u otras plataformas, hacer videoconferencias, importar otros cursos de distintas plataformas. Además, es un sistema automático de cálculo de calificaciones y permite un establecimiento de porcentajes y ponderación de actividades. Creación de rúbricas para la evaluación de distintos ejercicios y exámenes. Otros recursos son la publicación del syllabus de la materia para el conocimiento de los alumnos o el análisis de los componentes individuales de un curso y evaluación del rendimiento de los alumnos.

- **Padlet:** <https://padlet.com/premium/backpack> (primer mes es gratis, luego de pago)

Actualmente es un servicio web de uso libre que ofrece una forma interesante de uso de blogs y compartirlos en línea. Este es fantástico para crear muros virtuales con miles de aplicaciones didácticas en el aula. Desde presentar contenidos con texto, imágenes y vídeos hasta realizar lluvias de ideas, comentarios sobre audiciones y todo lo que se nos ocurra. Podemos configurar el muro virtual para que cualquiera pueda escribir en él. También podemos hacer que solo se pueda leer o si queremos, podría ser privado. Es una herramienta recomendable no solo para los profesores sino para que los alumnos realicen y presenten sus trabajos de clase.



El sitio presenta una pared en la que, literalmente, se puede arrastrar y soltar los elementos que desea compartir. Imágenes, vídeos y archivos simplemente se pueden arrastrar desde el ordenador a la pared Padlet en su navegador web. Opcionalmente se puede elegir un título, una descripción y una imagen para definir su blog.

Padlet es una plataforma que también tiene su edición para escuelas. Se trata de una especie de pizarra colaborativa online a través de la que trabajar de forma simultánea en clase. Actividades colaborativas de participación inmediata, por lo que se puede ver si alguien contesta mal o si está repitiendo lo propuesto por otro compañero. Se pueden crear materiales como por ejemplo para aprender las indicaciones de lugar (delante de, al lado de, etc.)

- **Creaza:** <http://www.creaza.com/>

Creaza Education es un servicio web 2.0 muy interesante y completo que, sin duda, nos será de gran utilidad en el aula. Con una misma cuenta, Creaza ofrece varias herramientas para el trabajo online: Creación de cuentos y cómics, edición de audio y creación de ritmos musicales, edición de vídeo y creación de mapas conceptuales con Mindomo. Sin duda es una herramienta fantástica para las propuestas educativas que planteamos a nuestros alumnos y, sobre todo, para potenciar la creatividad sea cual sea nuestra materia. Podemos utilizar la plataforma para crear cuentos de diferentes temáticas relacionadas con cualquiera de las materias. Escribir biografías, ilustrar historias propias o cuentos conocidos, escribir e ilustrar redacciones, reseñas periodísticas, cómics, etc. Otra de las utilidades es para poder crear música para nuestras historias, elaborar montajes de audio para trabajos de clase, etc. También permite elaborar y/o completar mapas conceptuales, organizar enlaces, imágenes o vídeos en forma de mapa mental.

- **Plataforma IXL learning:** www.ixl.com

Esta página web permite a los alumnos trabajar independientemente y practicar matemáticas. Repasar y ampliación de material.

- **Sumbdog:** www.sumdog.com

Portal de juegos educativos que ayudan a los más pequeños a aprender matemáticas, particularmente sumas, restas, divisiones y multiplicaciones. Es una página que permite interactuar en línea y donde los alumnos pueden competir entre ellos y el maestro tiene acceso al desarrollo de las puntuaciones de los alumnos. Los interesados también disponen de una modalidad de pago por suscripción con un número aún mayor de juegos y la posibilidad de crear sus propias actividades para los niños.



- **Studyisland:** www.studyisland.com

Los programas de control de Study Island se basan en datos y han sido diseñados para ayudar a los estudiantes 9-12 a dominar el contenido específico de los Estándares Estatales y Common Core y así mejorar su rendimiento en las áreas de las habilidades básicas. Los programas de aprendizaje de Study Island con su alto impacto y sus elevados valores, son el tutor para el hogar ideal con apoyo académico de calidad y muy práctico para los adolescentes. La retroalimentación inmediata y las clases de recuperación, junto con los datos procesables, permite a los padres controlar con facilidad el progreso del estudiante.

- **Classdojo:** <https://www.classdojo.com/>

Su objetivo es permitir al profesor administrar un aula escolar en base a puntuaciones sobre el comportamiento de los estudiantes, ofreciendo una interfaz abierta, muy atractiva y sencilla de usar y que, además, es personalizable a las necesidades de cada aula, de cada materia y de cada profesor. En ClassDojo, el docente es el que decide qué suma, qué resta y en qué cuantías, y, por supuesto, de él depende la asignación de todos estos puntos. ClassDojo es una plataforma online en la que un usuario de tipo 'profesor' puede crear diferentes aulas. Si por ejemplo eres el profesor de matemáticas y tienes a tu cargo tres clases, puedes tener un aula 'virtual' en ClassDojo para cada una de ellas, y cada una con su respectivo listado de alumnos participantes. Esto incluye desde el control de la asistencia de los estudiantes, la actualización de lo que llaman 'Class Story' y también la interacción con la familias, que es uno de los ejes clave de la plataforma. Las familias pueden participar en ClassDojo, entrando en contacto con el profesor al cargo a través de mensajes privados con él, visualizando la información que el docente pone en el 'Class Story' o por supuesto, también, comprobando cuál ha sido la evolución de los alumnos a su cargo.

Una participante en el curso de Actualización de ELE nos hace los siguientes comentarios sobre esta herramienta:

Me parece muy útil como ayuda para el control de la clase y como motivación para los alumnos. Agradezco que se puede personalizar bastante y entre las actividades que punto está hablar en español con 4 puntos. cada vez que emplean el español en el aula bien directamente conmigo o algo que escucho a lo largo de la clase reciben 4 puntos.

Es gratis y aunque yo nunca he conectado a las familias, cuando creas tu clase recibes una notificación indicando que puedes invitar a los padres para ver el progreso de los alumnos. Te haces tu cuenta y creas tu clase introduciendo el nombre de tus alumnos. Creo que no le saco todo el partido porque principalmente a mí me es muy útil para el control de la clase (en cuanto escuchan clin, cuando reciben un punto...se hace el silencio). Pero los padres pueden ver las puntuaciones y para el que se atreva puede ser interesante.

Otro de los usos que se pueden hacer es grabar videos y se pueden también hacer grupos de trabajo y dar puntuaciones a los grupos. Quizá esto es buena idea para trabajo cooperativo.

Otras dos participantes en el curso nos comentan lo siguiente sobre **Classdojo**:

-Quizás la veo más para la etapa de Elementary/ Primaria que para la Secundaria por el formato que tiene, pero sin duda es muy atractiva y fácil de usar.

-Yo he comenzado a utilizar ClassDojo este año en mi clase de Kindergarten. En el colegio donde estoy todos los maestros lo utilizan por lo que me han ayudado mucho a manejarlo. En mi caso, lo uso para estar conectada con las familias. Comparto vídeos y fotos de los alumnos realizando las actividades semanalmente, de manera que las familias ven cómo evolucionan sus peques. Además, los alumnos también se motivan al saber que sus familias verán las actividades en ClassDojo. Por otro lado, también utilizo el "Kit de herramientas" como el cronómetro, la selección aleatoria o la creación de grupos, entre otros. Estas herramientas son muy útiles para realizar actividades de aprendizaje cooperativo como las estructuras *Kagan*. Además es muy fácil de utilizar y gratuito.

- **Wikipedia:** <https://www.wikipedia.org/>

Wikipedia no es sólo una fuente de información enorme, sino también tiene una plataforma educativa. Es una manera de que tu alumnado se preocupe por su escritura, ya que es algo que el resto del mundo lo va a ver. Se recomienda usarlo en cursos altos, ya que hay editores que corrigen lo que escriben.

- **Symbaloo:** <http://www.symbaloo.com>

Es más una herramienta personal que un recurso que llevar al aula en sí. Se trata de una plataforma *online* en la que recoger nuestras páginas web favoritas. Así, se crearía una especie de escritorio *online* a modo de inicio, en el que se recopilan y organizan estas webs. Es una forma más rápida, accesible y fácil de trabajar a través de internet, sin tener que buscar el mismo *link* dos veces. Nuestro Symbaloo lo podemos compartir con otros profesores, resultando así una herramienta colaborativa de lo más útil, y con los mismos alumnos, además de con los padres, pues es una plataforma completamente gratuita. Además, existe una versión especializada para estudiantes y educadores (SymbalooEDU), también gratuita, y con la diferencia de contener ya unos bloques preseleccionados con páginas específicas adicionales.

Uno de los alumnos del curso de ELE4 nos da su opinión sobre este recurso:

Yo utilizo Symbaloo en Primer Grado por varios motivos:

1. **Ahorro de tiempo al alumno.** Los alumnos no necesitan escribir el nombre de la página web. Simplemente, seleccionan la aplicación a la que desean ir.
2. **Seguridad.** Los alumnos sólo están expuestos a las apps que tú quieres que utilicen en el aula.

3. **Simplicidad** . Muchos de mis alumnos al principio de Primer Grado no saben leer la mayoría de las palabras en inglés, y mucho menos en español (ya que Primer Grado es cuando empiezan con el programa de inmersión). Esta aplicación lo que permite es categorizar y organizar las diferentes páginas web por colores y añadir imágenes, lo que facilita la localización de la web a la que queremos que los alumnos vayan.

4. **Actualización** . Cada vez que quiero utilizar una página web, no tengo que dictársela a los alumnos; simplemente, se la actualizo en la plataforma Symbaloo y los alumnos tienen acceso inmediato a ella.

[Volver al índice.](#)

2. AVATARES

- **Voki:** <http://www.voki.com/>

La plataforma se basa o consiste en crear un avatar, un personaje personalizado, al que puedes dotar de voz. A través de éste se pueden hacer grabaciones y redactar textos que el personaje leerá en voz alta, así como crear debates entre personajes. En mi opinión, puede ser una buena herramienta colaborativa con otros profesores en la versión *teach*, donde se pueden presentar lecciones y guardarlas para futuras clases, mientras se interactúa con los alumnos en la versión *classroom*.

[Volver al índice.](#)

3. CUESTIONARIOS

- **Kahoot :** <https://getkahoot.com/>

Básicamente, Kahoot es una página web que permite a los usuarios crear cuestionarios de cualquier materia. Lo novedoso de esta herramienta es que permite la interacción con los alumnos, a los que se facilita una clave para acceder al juego una vez se ha creado el cuestionario. Los alumnos leen las preguntas en la pantalla de la pizarra digital y eligen la respuesta correcta para dicha pregunta desde sus ordenadores. Todas las preguntas son de respuesta múltiple y cada una de ellas tiene un color diferente. Los alumnos van obteniendo puntos por elegir las respuestas correctas y hacerlo en el menor tiempo posible.

Una alumna del curso de ELE4 nos comenta lo siguiente: “Este recurso digital es un recurso que suelo poner mucho en práctica y a los estudiantes les encanta. Su potencial para motivar al estudiante es muy alto. Este recurso es muy sencillo de manejar, tanto la creación de las preguntas como su puesta en práctica en el aula. Es muy útil al final de cada unidad para evaluar si los objetivos de la unidad se han conseguido o si por el contrario hay algo que necesitamos reforzar. Podemos también utilizar como una herramienta de evaluación. También puede ser útil



al principio de cada unidad para comprobar los conocimientos previos de los alumnos y así conocer cuáles son los conceptos ya adquiridos.”

Vídeo explicativo: <https://www.youtube.com/watch?v=zyPX6qP7FZU>

- **Quizlet:** <https://quizlet.com/>

Es una plataforma con diferente material del que el profesor puede abastecerse. Éste puede elegir entre una amplia variedad de tarjetas de memoria flash, desarrolladas por otros profesores. Es posible copiar un juego de tarjetas a su propia cuenta, y luego editarlas, y adaptarlas a su propia enseñanza, y también puede crear sus propias tarjetas desde cero, y compartirlas con otros profesores en **Quizlet**. También es posible añadir voz a una serie de tarjetas de memoria flash, y cargar un juego de tarjetas desde un documento de Word. Así, Quizlet permite a los alumnos estudiar el mismo listado de vocabulario, que se les he preparado previamente o seleccionado del banco de actividades, de diferentes formas: flashcards, spellers, a través de juegos. Pueden competir en parejas y/o grupos y hacer tests.

Una compañera del curso de ELE4 nos dice lo siguiente: “Yo lo utilizo a menudo para introducir un tema. Cada palabra o expresión va acompañada de su imagen correspondiente. Al ir acompañada de una imagen, es más fácil para los estudiantes deducir el significado de cada palabra nueva, y al mismo tiempo les ayuda a memorizarla por el método de asociación. Este primer paso es muy sencillo para el profesor, sólo tiene que escoger las palabras que quiere introducir y organizar el set de “flash cards”. La aplicación es muy sencilla de manejar, muy intuitiva, con muchas imágenes de apoyo. En un momento el profesor tiene las palabras en español y en inglés que quiere que sus alumnos aprendan. También existe la posibilidad de trabajar con un set de tarjetas creado por otro profesor, sólo hace falta introducir el nombre del tema que nos interesa y darle al botón de búsqueda. Hay infinidad de sets creados por otros profesores, pero yo prefiero crear el mío cada vez, con mi estilo y con las palabras que quiero asegurarme de que aprendan. Si después se quieren añadir palabras (aquellas que los estudiantes quieran aportar, o aprender) también puede hacerse.

Después de introducir el vocabulario, el Quizlet sigue dando posibilidades de practicar. Una vez los alumnos se sienten seguros con el significado de las palabras nuevas y su pronunciación, se pueden hacer rondas de preguntas para practicar la comprensión y la expresión oral. Mientras yo pregunto y ellos contestan, la tarjeta con la palabra y la imagen está en la pizarra y los estudiantes la ven en todo momento, de manera que van utilizando el vocabulario, oyendo cómo sus compañeros lo utilizan y aprendiéndolo al mismo tiempo. Yo sólo lo he utilizado para mis clases de High School, pero creo que puede adaptarse a clases de alumnos más jóvenes.

Quizlet también permite a los alumnos trabajar de manera individual, en clase y en casa. Siempre comparto el Quizlet en su Google Classroom, de manera que les sirva de herramienta de trabajo



y estudio. No sólo pueden ver las “flash cards” tantas veces como quieran o necesiten, también pueden seguir trabajando las mismas palabras a través de diferentes ejercicios y juegos. Sólo tienen que cambiar la opción a “spell”, “write”, “learn”, “match”, “test”... con lo cual practican las palabras o expresiones que hemos escogido de varias maneras diferentes.

Alguna vez he dado la lista de vocabulario nuevo a los alumnos y he pedido que ellos mismos diseñen el Quizlet correspondiente para luego practicar con él con toda la clase.

Resumiendo, un recurso digital que puede explotarse de diversas maneras y muy motivador. Permite trabajar en grupo y de forma individual, y abarca las diferentes destrezas de expresión y comprensión oral y escrita.

- **Plickers:** <https://www.plickers.com>

Es una herramienta web, que permite a los profesores recoger retro-alimentación en tiempo real de estudiantes utilizando cualquier dispositivo. Esta herramienta nos permite recopilar datos para utilizar en tus evaluaciones formativas. Puede utilizar encuestas, múltiples preguntas, preguntas de verdadero / falso y muchos más.

El funcionamiento de Plickers es parecido a Quizziz y a Kahoot: el profesor puede diseñar las preguntas y sobre éstas se plantean varias opciones. Pero a diferencia de estos programas, en Plickers se le da a cada alumno una cartulina con un código QR (hay que cargar antes el nombre del alumno y asociarlo al número de la cartulina). El código de dicha cartulina tiene cuatro lados, y el alumno deberá colocar el lado que corresponde a la respuesta que crea correcta en la parte superior. Es el profesor el que, con su móvil (desde la aplicación Plickers) captura la imagen de estos códigos y automáticamente sale en el ordenador quién ha dado la respuesta correcta, quién no, etc. Los datos son luego fácilmente exportables y editables para trasladar al Gradebook.

Una de las participantes en el curso, comenta lo siguiente sobre esta herramienta:

Me parece un recurso muy útil y a los alumnos les encanta. Se puede usar en primaria donde no en todos los centros los alumnos pueden disponer de dispositivos móviles, ya que sólo necesitas el teléfono móvil del maestro. A través de la app escarbas unos códigos QR que se fotocopian fácilmente en la web y que escanearás con tu móvil para obtener las respuestas. Yo los plastifico y como siempre hay alumnos que los pierden hay otros números que no utilizas, para sustituirlos en caso de que te haga falta.

A diferencia de kahoot, los alumnos no necesitan dispositivos solo el maestro. A partir de tercero de primaria a mí me parece un recurso fantástico y que voy a usar este año para comprensiones de texto muy sencillas en mi Segundo grado dual.

Las lecturas que realizamos en clase o preguntas de comprensión de textos pueden realizarse en Plickers. Yo les pedía que leyeran el texto en casa y hacíamos el *plicker* correspondiente en clase. A veces es complicado evaluar la comprensión de textos en primaria. Esta herramienta me permite tener una puntuación exacta. Me parece muy útil como método de evaluación. Y te da una puntuación exacta en tanto por ciento. Es fácil de realizar, no muy trabajoso y muy motivador para los alumnos



- **Socrative:** <http://www.socrative.com/>

Socrative es una herramienta que puede utilizarse para conocer la respuesta de los alumnos en tiempo real a través de ordenadores y dispositivos móviles. Es un sistema de respuestas para el alumnado que permite a los docentes “enganchar” a sus estudiantes a través de juegos y otras aplicaciones.

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. Así, Socrative tiene una app específica para el docente y otra para el alumno. Se puede usar con tablets, smartphones y ordenadores con resultados a tiempo real mientras se añade la información.

Algunas ideas para utilizarlo en clase pueden ser un quiz inicial, por ejemplo, para conocer qué saben los estudiantes del tema en el que van a trabajar ese día. Otro es finalizar la clase con una pregunta corta donde cuenten qué han aprendido. También comprensión lectora a través de preguntas de verdadero o falso pueden servir para evaluar la comprensión lectora del enunciado, no solo un conocimiento concreto. También opinión y debate a través de preguntas breves los estudiantes pueden expresar su opinión ante un tema de debate, pero también como ejercicio de ensayo o comentario de texto. Otra idea es crear un “ranking” de tareas; en el aula pueden existir tareas para realizar en grupo, por lo que los rankings pueden ser utilizados como motivación o enganche para que puedan esforzarse y realizar cada tarea.

El feedback inmediato, la participación y la evaluación continua son tres elementos clave de Socrative que permiten de manera sencilla y gratuita conocer más a los estudiantes.

[Volver al índice.](#)

4. GRABACIÓN

- **Screenomatic.** <https://screencast-o-matic.com/>

Es un programa que graba lo que está pasando en la pantalla de tu ordenador. Muy útil en caso de aula invertida o flipped classroom. La idea es que el alumnado vea la lección en casa, y que hagan la tarea en clase. Con este programa te grabas y puedes añadirlo posteriormente a presentaciones PowerPoints, por ejemplo.

- **Jing:** <https://www.techsmith.com/jing.html>

Es un excelente programa gratuito que nos permite hacer capturas estáticas y de vídeo de lo que ocurre en la pantalla de nuestro ordenador con gran facilidad. Además, con Jing, podemos subir las capturas que hagamos, tanto de imagen como de vídeo, a un servicio de almacenamiento on line para compartirlas con todo el mundo. El programa permite capturar imágenes de la pantalla completa o de cualquier parte de la pantalla pudiendo añadir textos,



cuadros, líneas y flechas de distintos colores. Además, lo puedes compartir con otros de forma online.

[Volver al índice.](#)

5. CREACIÓN DE E-BOOKS

- **StoryBird:** <http://www.storybird.com>

Storybird les permite editar y publicar un *e-book* con un acabado bastante llamativo, en el que los alumnos van incluyendo páginas y van escribiendo su propia historia.

- **Myebook:** <http://myebook.com>

Plataforma a través de la que crear y publicar tu propio libro. Myebook es una herramienta online totalmente gratuita que te permite crear y publicar libros, cómics, folletos, álbum de fotos, revistas... Puedes subir tus propios archivos y añadir sonido a tus historias.

[Volver al índice.](#)

6. LECTURA

- **Tumblebooks:** <https://www.tumblebooks.com/>

Tumblebooks es una biblioteca digital en forma de app disponible para dispositivos Android que tiene un gran catálogo de ebooks y audio libros en español, inglés y francés. A los niños les encanta y es una forma muy buena de usar la tecnología, un elemento con el que están muy familiarizados y que les gusta mucho, para acercarlos a la literatura y hacer que construyan sus propios hábitos de lectura. El único problema es que para utilizarla y acceder a su contenido, hace falta que el colegio o la biblioteca municipal estén suscritos a la aplicación.

- **Leoloqueveo:** <http://www.leoloqueveo.org/ropas.html>

Web educativa que puede servir de fuente de recursos para trabajar la pronunciación y la lectura en clase. El acceso a los contenidos y descargas es libre y gratuito. Las actividades y contenidos que presentan sólo pueden ser utilizadas sin ánimo de lucro y con fines didácticos o educativos.

- **Zing:** <http://www.schoolwide.com/zing>

Para leer libros en español. Hay mucho material en español e inglés y pueden leer desde casa con sus familias.



- 1) “log in”. Te preguntará si eres padre o profesor.
 - 2) tienes que hacer un “seminario” que simplemente consiste en ver un vídeo de unos minutos, aunque tienes que elegir a qué hora quieres verlo, ya que no está disponible siempre. El vídeo-tutorial te explica el funcionamiento de esta web.
 - 3) Una vez dentro, Buscas los libros que te interesen y los guardas en tu biblioteca. Estos serán los que tus alumnos podrán utilizar.
 - 4) Después, te asigna un código de acceso para los alumnos de tu clase
 - 5) Por último, introduces los nombres y los niveles de lectura de tus alumnos y te crea una pantalla para que ellos accedan.
- ¿Cómo funciona para tus alumnos?: ellos acceden : <http://www.zingreading.com>
- 1- Introducen el código de la clase
 - 2- Pican sobre su nombre y entran en la biblioteca donde encuentran los libros que las has asignado.

- **Raz-Kids:** <https://www.raz-kids.com/>

Según nos explica una compañera del curso de ELE4, este es un recurso digital que permite a los alumnos leer sobre temas muy diversos y graduado por niveles. Esta opción permite que los alumnos escojan un tema que les interesa y se sientan más motivados hacia la lectura. Hay gran diversidad de temas y va desde un nivel básico a un nivel avanzado. La aplicación permite escuchar la lectura a la vez que se iluminan las palabras que se van leyendo (es decir, como el karaoke). Y también grabar tu propia lectura en voz alta y reproducirla para comparar tu pronunciación con la original. Además de todo lo anterior, al final de cada lectura hay una batería de preguntas de comprensión lectora.

Cada profesor ha de meter alumno por alumno, por clases, en el sistema y darle una clave (parecido a otras aplicaciones que están en el mercado). Por otro lado, al profesor le permite ver a través de la aplicación por donde anda cada alumno y que nivel tiene, así como la cantidad de lecturas realizadas correctamente. Sirve tanto para alumnos que quieren aprender español, cómo para alumnos que quieren aprender inglés.

En opinión de esta compañera, el único inconveniente es que este es un recurso de pago, la escuela tiene que pagar por el número de alumnos que van a utilizarlo. Además, requiere que todos los alumnos tengan acceso a una tablet u ordenador.

La misma compañera comenta lo siguiente: “Mi experiencia ha sido que los alumnos están cerca de 30 minutos atentos a su lectura. Atentos a la pronunciación y a su grabación posterior.



Ellos mismos pueden comprobar si han entendido lo que han leído con las preguntas que hay al final. Pueden parar, retroceder y repetir la lectura cuántas veces quieran. Intercambian ideas y comentarios con sus compañeros acerca de los temas que leen. Yo lo he llevado a cabo con alumnos de 8º grado. Dedicaba los últimos 30 minutos de clase entre 2 y 3 días a la semana, y el resultado final fue increíble. Mis alumnos mejoraron muchísimo su vocabulario, su pronunciación y tanto su escritura como su capacidad de comunicarse en español.”

- **Little Bird Tales:** <http://littlebirdtales.com>

Sitio web que permite importar imágenes, utilizar el graficador que se encuentra incorporado, agregar texto y grabar audios para crear y publicar historias. Puedes crear tus propias historias narradas, añadiendo tus propias imágenes y sonido para tus historias.

- **Los cuentos de la abuelita:** <http://pacoelchato.com/cuentos/cuentos-de-la-abuelita/>

Se trata de 40 “audio cuentos” dentro los cuales podemos encontrar cuentos populares, cuentos de ficción / no ficción, cuentos conocidos, etc. Es muy sencilla de usar, se escucha y entiende perfectamente lo que están contando. Hay algún dibujo aclarativo para los niños y también tiene escrito en palabras en la parte de abajo del dibujo, el cuento.

- **CNN en Español:** <http://cnnespanol.cnn.com/>

Manera de alentar a tus estudiantes a leer historias en español. Puedes asignarle artículos para que trabajen y motivarlos a mantener un debate con Edmodo, por ejemplo.

En estas tres páginas web se pueden consultar diferentes ediciones de periódicos:

- **Newseum:** <http://www.newseum.org/todaysfrontpages>.
- **Kiosko:** <http://kiosko.net/>
- **Newsela:** <https://newsela.com/>

[Volver al índice.](#)

7. MÚSICA

- **Lyricstraining:** <http://lyricstraining.com/>

Lyricstraining es una página con vídeos musicales donde aparece el videoclip y la letra de la canción. El juego consiste en rellenar los huecos en blanco que forman parte de la letra. Dependiendo del nivel, hay más o menos huecos en blanco.

- **Tprs:** <http://www.tprs.com/>

Es una radio donde se pueden escuchar entrevistas



- **Rockalingua:** (<https://rockalingua.com>).

Es una página de pago que ofrece canciones, videos, juegos y actividades.

[Volver al índice.](#)

8. PRESENTACIONES

- **Prezi:** <https://prezi.com>

Prezi es una herramienta para hacer presentaciones. Lo que distingue a Prezi de PowerPoint, por ejemplo, es que es mucho más visual. Con sus efectos tipo zoom y movimientos es una herramienta que te da infinitas posibilidades para crear juegos y actividades.

- **Piktochart:** <https://piktochart.com>.

Herramienta muy creativa con la que se pueden crear pósteres, carteles y presentaciones. Es una aplicación online que facilita la creación de infografías a aquellos que no tienen conocimientos de diseño ni de programación. Para ello facilita plantillas prediseñadas, gráficos, iconos, fuentes... que el usuario va eligiendo según sus necesidades para completar su gráfico mediante *drag&drop*. En el apartado de recursos, la web proporciona una serie de tutoriales para guiar al usuario por el manejo de la herramienta.

- **Powtoon:** <http://www.powtoon.com/>

Es un software en línea que tiene como función crear vídeos y presentaciones animadas e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose como en una especie de caricatura, de una persona hablando mostrando cuadros de diálogo que el usuario haya escrito, es muy usado en el ámbito escolar. Básicamente, crea vídeos animados y añádele texto y voz.

- **Glogster:** <http://glogster.com>

Glogster está pensado para la elaboración de posters en formato digital. Tienes la posibilidad de incluir textos, imágenes, sonido y vídeo. Herramienta mucho más creativa, es una buena alternativa al tradicional PowerPoint.

- **Photopeach:** <http://photopeach.com>

Crea una presentación interactiva. Diseña diapositivas con fotos, textos y música. Puedes añadir un cuestionario con múltiples elecciones para hacer tu propia presentación interactiva.

- **Poll Everywhere:** <http://www.polleverywhere.com/>

Permite a la persona que presenta preguntar a su audiencia y ésta puede responder usando su ordenador, teléfono o incluso con una cuenta de Twitter. Los resultados son a tiempo real en la página web o dentro de una presentación de PowerPoint.

- **Slideshare:** <http://www.slideshare.net/featured/category/education>

No solo encontrarás diferentes tipos de presentaciones, sino que es una página web que te ayuda a crear presentaciones de forma muy dinámica.

- **Peardeck:** <https://www.peardeck.com/>

Una participante en curso nos comenta lo siguiente:

Es un complemento a Google Slides. Es un programa para realizar presentaciones aunque es interactivo. Los alumnos también participan en la presentación a medida que el profesor explica el tema. Los alumnos se tienen que conectar con su propio ordenador y participar con sus respuestas.

Creo que a ellos les gusta mucho y además se ven las respuestas de todos a la vez y a ellos les divierte. Principalmente, yo lo utilizo como si fuese un PowerPoint, aunque es mucho más interactivo y participativo.

- **Teded:** <https://ed.ted.com/>

Una participante en curso nos comenta lo siguiente:

Uso durante mis clases tanto Prezi, como Teded porque rompe con la monotonía de PowerPoint, también bastante usado y permite introducir imágenes y música para facilitar el proceso de aprendizaje.

[Volver al índice.](#)

9. VÍDEOS

- **YouTube:**

- Crea vídeos de tus estudiantes practicando vocabulario/conversaciones... Cuanto más un estudiante está implicado escuchándose a sí mismos, más querrán practicar.

- Vídeos de los estudiantes de Josue Covarrubias:

- Las Fashionistas: <http://youtu.be/sWcOoTEhHfo?list=UUatcpe6jS8Z5R3YD8xDFdBQ>
- Fashion video: http://youtu.be/pdD3J_XIKvs
- Reflexive Verbs: http://youtu.be/QLwqv_w9I4w?list=UUatcpe6jS8Z5R3YD8xDFdBQ



- **Zaption:** <https://www.zaption.com/>

Es un servicio que se puede utilizar para crear lecciones basadas en vídeos y cuestionarios. Los videos que cree pueden estar compuestos de clips de vídeo, imágenes y texto que se organizan en un solo paquete para su distribución. Se trata de utilizar los vídeos de una manera guiada sabiendo en cada momento que los alumnos están contestando preguntas que vas insertando según van viendo el vídeo. Es una manera de tener a los alumnos muy atentos a todo lo que va ocurriendo en el vídeo porque en cualquier momento aparece una actividad guiada sobre el mismo.

- **Khan Academy:** <http://www.khanacademy.org/>

Videos de diferentes asignaturas y áreas con cuestionarios y tutoriales que pueden ser usados como complementos al material de la clase.

- **Voicethread:** <http://voicethread.com/>

Sirve para subir documentos a la red a los que se pueden añadir comentarios de texto, en audio o en vídeo. Como utilidad didáctica un “voice” puede ser el resultado final de las tareas o proyectos de trabajo tales como una antología poética o de relatos que se recogen en un documento único con presentaciones en audio o en vídeo hechas por los alumnos de los poemas o relatos que cada uno ha elegido. Otras como a partir de un tema de actualidad, realizar un trabajo sobre los textos argumentativos que finaliza con la creación de diferentes textos de opinión a modo de “cartas al director” plasmados en texto, audio o vídeo. O también crear un material de trabajo multimedia para clase (objeto digital educativo) combinando recursos de distinto tipo (texto, audio, vídeo ...) y recoger en el mismo soporte las producciones del alumnado.

- **Animoto:** <https://animoto.com/>

Plataforma fácil e intuitiva a través de la que se pueden crear vídeos muy creativos. Es una aplicación web que te permite crear tus propias películas a partir de tus fotos y tu música, que luego podrás poner en tu web o blog. Todo ello guiado paso a paso de modo que en menos de 5 minutos puedes hacerlo. Animoto en su versión gratuita normal permite crear nuestros propios vídeos de hasta 30 segundos con fotografías seleccionadas desde nuestro ordenador y con múltiples arreglos como la adición de textos y música, todo esto en tres simples pasos. El resultado es un vídeo bastante profesional y espectacular que podemos tener alojado en Animoto o publicar en YouTube.

- **Educación3.0:** <http://www.educaciontrespuntocero.com/>

Hay una lista de cortometrajes para trabajar en el aula



- **BrainPOP:** <https://www.brainpop.com/> (pago)

Tiene disponibilidad de vídeos tanto en inglés como en español. Además, los audiovisuales van acompañados de actividades que el maestro puede imprimir y de otras disponibles de manera online.

- **Wevideo:** <https://www.wevideo.com>

Se trata de una web donde es muy sencillo para los estudiantes elaborar vídeos, editarlos, añadir música, etc.

- **PlayPosit** (antes conocido como EduCanon): www.playposit.com

Esta herramienta online te permite subir un video y añadir preguntas al mismo que el alumno responde de forma individualizada. Dichas respuestas se transmiten directamente al profesor, junto a otra información, como tiempo que el alumnado ha dedicado. Lo novedoso es que el estudiante tiene que contestar primero la pregunta antes de poder continuar y que no puede avanzar a partes que todavía no ha visionado

- **Ed.Ted:** <http://ed.ted.com/>

A través de Ed.Ted puedes crear unidades didácticas a partir de vídeos que existen en la página web.

Una participante en el curso nos comenta:

Con este recurso se trata de ver un video sobre algún tema, hacer un test sobre el tema del video y después hacer un debate entre toda la clase. Yo lo utilizo para practicar la expresión auditiva y la expresión oral. También existe la posibilidad de que el profesor cree sus propias unidades didácticas a partir de un video de YouTube.

- **RTVE:** <http://www.rtve.es/>

Radiotelevisión española pública y oficial de la que podemos abastecernos para proyectar diferentes vídeos.

- **BBC, programa “Mi vida loca”:** <http://www.bbc.co.uk/languages/spanish/mividaloca/>

Se trata de un/a joven que viaja a España y se encuentra solo/a para vivir la experiencia. A los alumnos les gusta ver que entienden lo que pasa en los videos, que pueden interactuar y ver cómo es la vida cotidiana en España de cerca. Se pueden presentar actividades pre y post-visualización. Funciona muy bien, tal vez porque los episodios son cortos y eso ayuda a mantener el interés y a no perderse.



- **Vimeo:** www.vimeo.com

Plataforma online en la que se muestran vídeos de los diferentes países de habla hispana, de diferente contenido cultural y social como vídeos sobre flamenco, de comidas típicas, etc. La calidad de los vídeos es alta y los mismos resultan artísticos y hermosos. Un ejemplo de ello es "a glimpse of Seville"; un vídeo precioso que muestra el despertar de la ciudad, sus calles, sus gentes, sus principales atractivos turísticos. Se puede poner para describir las calles o para que tras el vídeo escriban una corta reflexión en español.

- **123Movies, canciones y películas en español:** <https://123movies.co/>

Plataforma que dispone de variedad de canciones y películas en lengua española. Las canciones siempre tienen buena acogida entre los estudiantes y se puede trabajar la lengua a través de las mismas de varias maneras: vocabulario, escucha, fonética, etc. Algunas de las películas para trabajar en clase pueden ser "Chico y Rita" o "Un tango más". En la primera se puede escuchar el acento cubano y en la segunda el argentino. En ambas la música es muy importante. Con las canciones se puede hacer mucho más que rellenar huecos. Se pueden buscar sinónimos, las palabras que riman, se puede ordenar la canción, etc. También se puede crear un story board a modo de comic después de traducir una canción, por ejemplo.

[Volver al índice.](#)

10. BLOGS

- **Blogger:** <https://blogger.com>

Con esta página puedes crear blog para tus clases.

- **Wordpress:** <https://wordpress.com/>

Con wordpress se pueden crear no sólo Blogs, sino también webpages.

- **Blog particular:** <https://sites.google.com/site/hawkeyespanishclub/>

Hacer una página web para la clase ayuda mucho. En primer lugar, puedes colgar los apuntes, las notas, puedes colgar trabajos que los alumnos hayan realizado, lesson plans, los deberes.... Es una gran herramienta sobre todo para aquellos alumnos que han faltado a clase por cualquier motivo y no saben qué "se hizo en clase" el día anterior.

- **Blog particular:** <https://luisamariaarias.wordpress.com/>

Blog particular de una profesora que contiene infinidad de recursos enfocados a primaria. Dividido y organizado por temas y por categorías, resulta intuitivo y muy práctico.

- **"Me encanta escribir en español":** <http://me-encanta-escribir.blogspot.com>



Sitio para revisar y consolidar algunos conceptos estudiados en las clases de español.

[Volver al índice.](#)

11. APPS

- **ShowMe App:** <http://www.showme.com/>

Es una plataforma que te permite grabar el proceso de trabajo y crear vídeos que muestren dicho trabajo.

- **Skitch App:**

Importa PDFs, imágenes, o toma fotografías y añade anotaciones. Es genial para explicar y para revisar.

- **Código QR, QRcreator:** <http://www.qrstuff.com/>

A través de esta página se pueden crear QR y usarlos como actividad en la clase. Es necesario un lector de QR para tu Tablet, smartphone, hay diferentes apps como QRreader para Android que se pueden descargar gratuitamente.

- **Tellagami:** <https://telligami.com/>

Telligami es una nueva aplicación que introduce un nuevo modo de compartir vídeos, pero esta vez animados en lugar de reales —como lo hace Instagram, por ejemplo—. El objetivo: crear una historia animada personalizada, y poder compartirla con nuestros amigos.

El gami se realiza en 3 etapas:

1º Creamos la escena. Podemos añadir el fondo que deseemos y caracterizar el personaje.

2º Grabamos nuestro mensaje o introducimos el texto que queremos que el personaje diga.

3º Guardamos el vídeo o lo compartimos.

La aplicación es gratuita para **dispositivos IOS** así que es un poco limitado. Abajo aparece un enlace resultado de uno de los proyectos de los alumnos/as de 7º Grado en Historia.

<https://drive.google.com/file/d/0B9cNbzISYal2Mkd6NFhCVmlwQVk/view?usp=sharing>

- **Tiggly:** <https://www.tiggly.com/shapes>

Son unas aplicaciones educativas para IPads. Tiene la opción de cambiar el idioma al español. Trabaja las formas geométricas y vocabulario de uso común. También trabaja las operaciones

matemáticas y secuencias numéricas basadas en el Common Core. En el caso de Tiggly shapes, los alumnos manipulan unas piezas y crean escenarios diferentes. La aplicación permite grabar audio mientras interactúas y los alumnos pueden escucharse después. Se divierten muchísimo y es muy entretenido.

- **Hellotalk:** <https://www.hellotalk.com/#en>

Es una aplicación recomendada para estudiantes con más nivel, se trata de una app para practicar idiomas con otras personas. La app tiene restricciones de seguridad y no se puede hablar de ciertos temas.

- **Duolingo:** <https://www.duolingo.com/>

Duolingo es un sitio web destinado al aprendizaje gratuito de idiomas a la vez que una plataforma crowdsourcing de traducción de textos. El servicio está diseñado de tal forma que a medida que el usuario avanza en su aprendizaje ayuda a traducir páginas web y otros documentos. Actualmente el sitio ofrece cursos, desde español, de inglés, francés, alemán y portugués, italiano o neerlandés (desde inglés), aunque nuevos cursos de idiomas están en proceso de creación gracias a "La incubadora de idiomas".

[Volver al índice.](#)

12. MATERIAL

- **Zondle:** <https://www.zondle.com/publicPages/welcome.aspx>

Sitio web disponible en inglés y en español donde podremos crear videojuegos sencillos para aprender, además de compartirlos y jugar con los mismos. Lo interesante es que ofrece varios perfiles, para profesores/as, estudiantes y padres donde todos tienen la misma posibilidad de crear un juego, aunque con funciones diferentes. Tenemos que registrarnos, pero es gratuito. Además, una característica muy positiva es que los profesores/as pueden crear temas para sus estudiantes y también si lo desean un juego para ello y sino probar los que están disponibles y poner sus temas en tales juegos. Además, se guarda el progreso, que el mismo alumno podrá comprobar, junto a sus padres y el profesorado. Una forma de utilizarlo puede ser crear una lista de vocabulario para que tus estudiantes puedan jugar.

- **Rubistar:** <http://rubistar.4teachers.org/index.php>

Herramienta gratuita que ayuda a los educadores a crear rúbricas de calidad, muy útil como herramienta de evaluación usada para medir el trabajo de los alumnos. Así, ofrece la posibilidad



de una evaluación objetiva, justa e imparcial del trabajo de los estudiantes mediante una escala que mide las habilidades y el desempeño de los alumnos. Ayudan a la gestión del tiempo y ofrece la posibilidad de retroalimentaciones detalladas que ayudan al estudiante a comprender sus debilidades y/o fortalezas. Al mismo alumno le permite autoevaluarse conociendo los criterios de calificación.

- **Mickie Mueller's LiveBinder:** <http://goo.gl/p1hmA>

Página web a través de la que servirse de diferentes recursos.

- **Commoncoresheets:** <http://www.commoncoresheets.com/>

Se puede usar como banco de recursos para que el alumnado trabaje de forma online.

- **Tools for educators:** www.toolsforeducators.com

Página web con muchos recursos disponibles de forma gratuita para profesores. Se pueden encontrar variedad de materiales tales como plantillas de ejercicios, programación de clases, juegos, plantillas para imprimir con imágenes, etc. Son simples, pero versátiles y útiles.

- **MES English:** <http://www.mes-english.com/>

Página web que dispone de infinidad de recursos para profesores y estudiantes jóvenes. Todos los recursos están diseñados para resultar versátiles y útiles en variedad de edades y niveles. En la web encontrarás flashcards, worksheets para imprimir o fonéticos, juegos, plantillas certificadas y otras actividades listas para imprimirse.

- **Quia:** <https://www.quia.com/>

Programa de educación en línea con el que se pueden crear juegos para las clases, además de lesson plans. Ayuda a los educadores dándoles las herramientas para crear, personalizar y compartir las actividades de aprendizaje. La plataforma proporciona el contenido de forma interactiva y atractiva y es fácil de usar.

- **Conjugaciones:** <http://www.conjugacion.es>

Es una especie de aplicación que nos permite conjugar cualquier verbo en español. Herramienta muy útil, sobre todo cuando se trata de conjugar verbos irregulares. Además, los alumnos pueden auto-corregirse los errores. Es una aplicación muy rápida e intuitiva y evita que los alumnos busquen en google o en otros buscadores y copien formas verbales incorrectas o en tiempos verbales equivocados.

- **Conjuguemos:** <https://conjuguemos.com/>



Página con la que podemos conjugar verbos. Se puede conjugar en diferentes idiomas como francés, alemán, latín o italiano. En español, además, se ofrecen diferentes apartados: *verbs, verb lessons, vocabulary, grammar, listening y activities*.

- **Memrise:** <https://www.memrise.com/>

Es una herramienta de aprendizaje en línea con cursos creados por su comunidad, usados principalmente para enseñar idiomas, pero también para materias académicas y no académicas. Usa y el efecto de memoria espaciada para aumentar la rapidez y la facilidad del aprendizaje. Memrise tiene cursos en diferentes idiomas, se puede crear material, crear grupos...

- **Ver-taal:** <http://www.ver-taal.com/>

Es una página fantástica para trabajar todo tipo de contenidos en clase y adaptable a todos los niveles de lengua. La página es muy sencilla de usar, no tiene nunca problemas de acceso ni está “en construcción” y la cantidad de recursos que ofrece es inagotable. La página donde los contenidos de ELE se albergan no es una página específica para español. Con esta página se puede estudiar holandés, francés, inglés o húngaro, por poner algunos ejemplos de su riqueza de contenidos, y no solo español.

- **Cram:** www.cram.com

Hay diferentes tipos de actividades que fomentan el aprendizaje dentro de esta página: flashcards, juegos de memoria, un test y dos tipos de juegos.

- **Aprendoespañol.org:** <http://www.aprenderespanol.org/vocabulario-ejercicios>

Esta página cuenta tanto con explicaciones y ejercicios gramaticales, como con explicaciones y ejercicios interactivos de vocabulario, catalogados y divididos por temas. Además, también contiene una amplia variedad de videos, canciones y cuentos infantiles.

[Volver al índice.](#)

13. NUBES DE PALABRAS (wordclouds)

- <http://www.wordle.net>
- <http://www.tagxedo.com/>
- <http://tagul.com/>
- <http://www.imagechef.com/ic/word.mosaic>
- <http://www.wordclouds.com/>
- <http://worditout.com/>



Se puede usar para para presentar nuevo vocabulario, y otras veces para que los alumnos/as aprendan a discernir vocabulario relacionado con un tema específico de otro que no pertenece al mismo campo semántico.

- **Voyant:** <http://voyant-tools.org/>

Voyant es un poquito más compleja que wordle.net, pero más completa.

[Volver al índice.](#)

14. CREACIÓN DE CÓMICS

- **PIXTON:** <https://www.pixton.com/>

Este recurso es similar a **Storyboard That** (<https://www.storyboardthat.com/>) pero permite su uso gratuito durante un periodo de prueba de 7 días. Lo que nos vale para realizar una actividad puntual. Alternativamente podemos comprar la suscripción para nosotros o si es posible a través de la escuela.

Permite a nuestros alumnos crear comics y tiene muchas utilidades. Un ejemplo de su uso es plantear una actividad para expresar preferencias usando **me gusta/ no me gusta**. Los alumnos por tanto debían crear un mínimo de seis viñetas tres con cosas o actividades que les gustaran y otras tres con cosas o actividades que no les gustaran. Los comics luego sirven para llevar a cabo actividades de comunicación oral intercambiando información sobre sus preferencias.

Entre los beneficios, destacamos su aspecto motivador ya que les permite desarrollar su creatividad, sus dibujos divertidos hace que el alumno se relaje practicando el idioma y además permite al profesor/a evaluar la adquisición de contenidos de manera muy sencilla.

A continuación, mostramos un ejemplo:



[Volver al índice.](#)

15. OTROS

- **PodBean:** <http://podbean.com>

PodBean ofrece de manera fácil y gratuita publicar podcast en internet. Usando esta herramienta puedes publicar el podcast que hayas grabado y añadirlo a tu portfolio. También se puede reproducir el podcast desde cualquier sitio.

- **Toondoo:** <http://www.toondoo.com/>

Con Toondoo se pueden diseñar viñetas para crear cómics. Puedes crear tu propia historia sin necesidad de dibujar los personajes. Según una compañera del curso, se trata de una aplicación quizás menos sofisticada que otras, pero muy intuitiva y simple.

- **Bubbl:** <https://bubbl.us/>

Con bubbl se pueden crear mapas conceptuales, totalmente, gratuito. Es muy sencillo de usar y los mapas se pueden descargar como JPG.

- **Cacoo:** <https://cacoo.com/>

Con Cacoo se pueden crear diagramas.

- **Timetoast:** <http://timetoast.com>

Con esta página web se pueden crear líneas del tiempo de forma gratuita.



- **Popplet:** <http://popplet.com>

Popplet es una aplicación en la nube que permite, de forma gráfica, estructurar y organizar tus ideas. Con Popplet dispones de la posibilidad de crear mapas mentales, conceptuales, tablones, murales, galerías, etc. De forma individual o colaborando con otras personas. Un popplet es un gran tablón donde cologar, organizar y relacionar tus ideas. Una de las mayores ventajas de Popplet es su sencillez y lo intuitivo de su interfaz.

- **Minijuegos.com:** <http://www.minijuegos.com/juego/who-are-you>

Se trata del clásico juego de “Quién es quién” en el cual un alumno se enfrenta a la CPU. Se requiere conocimiento del vocabulario de la descripción física, así como de los verbos “ser” y “tener” en segunda persona del singular para poder elegir preguntas como: *¿eres un chico?*, *¿tienes el pelo rubio?*, *¿estás triste?*, etc.

- **FunBrain:** <http://www.funbrain.com/>

FunBrain proporciona juegos educativos online (matemáticas, gramática, ciencia...) para estudiantes de todas las edades.

- **Tenmarks:** www.tenmarks.com

Es una página web muy completa para que los niños practiquen matemáticas de una forma más similar a los exámenes estatales que cualquier libro de texto. Tras crear una cuenta, las diferentes clases y el perfil de los estudiantes, se les pueden asignar diversas tareas. Estas tareas están organizadas por Standards y niveles. Se puede elegir idioma español o inglés. Se puede también seleccionar la longitud de la tarea y la fecha de entrega. Cada una de las actividades va acompañada de un video explicativo y una pista para ayudar al estudiante a completar las preguntas.

- **Puzzlemaker:** <http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

Con esta página puedes crear juegos de palabras, por ejemplo, crucigramas, puzles, mensajes escondidos, búsqueda de palabras, etc.

- **Skype:** <https://education.skype.com/>

Aplicación que permite mantener conversaciones con otras clases del país, crea juegos entre ambas clases.

- **Diigo:** www.diigo.com

Todos tus marcadores se guardan en una nube y puedes acceder desde cualquier sitio. Guardar páginas con material, resaltar textos...

- **educlipper:** www.educlipper.net



Pinterest para docentes que crea clipboards para guardar material. Espacio colaborativo muy útil para inspirarse del material compartido por otros docentes, mientras subes tu propio material.

- **Evernote:** www.evernote.com

Evernote es una aplicación informática cuyo objetivo es la organización de información personal mediante el archivo de notas. Sirve para tomar notas que se quedan guardadas en una nube, a las que puedes añadir audios y fotos.

- **Juego de la Oca:** <http://dilealsol.es/1OCA/oca1024.swf>

Este juego puede ser utilizado para diferentes temas: colores, el colegio, los verbos, etc. Presenta preguntas fáciles y dos formas para jugar: “elegir” o “escribir” la respuesta correcta. Es muy atractivo para los alumnos porque presenta la forma original del tablero del Juego de la Oca, juega con los sonidos y el movimiento cuando el alumno acierta o no. A la vez, los alumnos están aprendiendo un aspecto cultural de la lengua estudiada.

- **Edulastic:** <https://edulastic.com/>

Una participante en el curso nos comenta:

En clase, como recurso nuevo estamos usando Edulastic, sirve para hacer tests y realizar un seguimiento de los alumnos, como van asimilando los conceptos.

- **Webquest:**

Un *webquest* es un modelo didáctico que consiste en una investigación guiada donde la mayor parte de la información procede de Internet. Por ejemplo, llevar a cabo una investigación sobre un tema concreto, con una respuesta abierta, para que desarrollen su conocimiento de manera individual y que participen en un proceso final de grupo que pretende transformar la nueva información adquirida en un conocimiento más elaborado. Un ejemplo de ello lo propuso una profesora visitante, que desarrolla en el aula con sus estudiantes. Se puede ver la información y orientaciones necesarias acerca del tema sobre el que los alumnos van a trabajar, el Camino de Santiago. Aplica este recurso digital a través de la realización de una serie de tareas principales que son la parte más importante y fundamental en una WebQuest. En la WebQuest se describen los pasos que los estudiantes deben seguir para llevar a cabo las diferentes tareas.

Se incluye una lista de sitios Web seleccionados. En estas páginas los estudiantes encontrarán el material para realizar su investigación, tarea y experiencia:

<http://www.caminosantiago.org/cpperegrino/comun/inicio.asp>



<http://caminodesantiago.consumer.es/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Camino de Santiago](http://es.wikipedia.org/wiki/Camino_de_Santiago)

<http://www.caminosantiago.com/>

<http://www.mundicamino.com/>

<http://www.gronze.com/camino-de-santiago/material.htm>

<http://arquehistoria.com/historias-la-peregrinacion-santiago-en-la-edad-media-185>

<http://caminodesantiago.consumer.es/los-caminos-de-santiago/frances/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Camino de Santiago](http://es.wikipedia.org/wiki/Camino_de_Santiago)

<http://www.caminosantiago.com/>

[Volver al índice.](#)