







TIC - TAC - IA  
RECURSOS DIGITALES  
Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
PARA LOS ENTORNOS HÍBRIDOS  
DE LA ENSEÑANZA DE ELE



MAJA VELJKOVIĆ MICHOS

TIC - TAC - IA  
RECURSOS DIGITALES  
Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
PARA LOS ENTORNOS HÍBRIDOS  
DE LA ENSEÑANZA DE ELE



Ediciones Universidad  
**Salamanca**

## ET CAETERA, 90

© Ediciones Universidad de Salamanca  
y la autora

Este volumen se ha publicado gracias a una subvención directa concedida por el Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital a la Universidad de Salamanca, a través del Centro Internacional del Español (CIEUSAL), para impulsar la enseñanza y aprendizaje del español, en el marco del PERTE Nueva Economía de la Lengua y del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia (Real Decreto 336/2023, de 3 de mayo)

1ª edición: abril, 2025  
ISBN: 978-84-1091-071-3 (PDF)  
DOI: <https://doi.org/10.14210/0EC0090>  
Depósito legal: S 111-2025

Ediciones Universidad de Salamanca  
Plaza San Benito s/n  
E-37002 Salamanca (España)  
<http://www.eusal.es>  
[eusal@usal.es](mailto:eusal@usal.es)

*Hecho en UE-Made in EU*

Maquetación y realización:  
Cícero, S.L.U.  
Tel.: +34 923 12 32 26  
37007 Salamanca (España)



Usted es libre de: Compartir – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato  
Ediciones Universidad de Salamanca no revocará mientras cumpla con los términos:

ⓘ Reconocimiento – Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

Ⓒ NoComercial – No puede utilizar el material para una finalidad comercial.

Ⓔ SinObraDerivada – Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no puede difundir el material modificado.

Ediciones Universidad de Salamanca es miembro de la UNE  
Unión de Editoriales Universitarias Españolas [www.une.es](http://www.une.es)

Obra sometida a proceso de evaluación mediante sistema de doble ciego



Catalogación de editor en ONIX accesible en <https://www.dilve.es/>

# Índice de contenidos

TIC - TAC - IA.....	9
1. INTRODUCCIÓN .....	11
1.1. REFLEXIONES SOBRE LA NUEVA REALIDAD DE LA ERA DIGITAL: ROLES, ENTORNOS Y RECURSOS .....	11
2. TAXONOMÍA DE HERRAMIENTAS TIC, TAC E IA.....	13
1. ELE EN INTERNET (WEBS, BLOGS Y MATERIALES DE ELE).....	16
2. RECURSOS TIC Y ELE.....	18
3. VIDEOS ELE .....	20
4. PODCASTS ELE .....	24
5. BLOGS DE ELE.....	26
6. RECURSOS DE CREACIÓN DE CONTENIDO INTERACTIVO .....	28
7. RECURSOS DE CREACIÓN DE QUIZES, ENCUESTAS Y TESTS .....	31
8. PRESENTACIONES INTERACTIVAS DE CONTENIDOS .....	36
9. CREACIÓN DE CONTENIDO DE VIDEO Y ANIMACIÓN.....	40
10. CUENTOS VISUALES Y ESCRITURA CREATIVA.....	42
11. CÓDIGOS QR .....	45
12. PIZARRAS, LIENZOS Y MUROS DIGITALES- RECURSOS COLABORATIVOS.....	47
13. HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN.....	49
14. HERRAMIENTAS DE VIDEOCONFERENCIA (AULA VIRTUAL).....	54
15. SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS).....	56
16. RECURSOS IMPULSADOS POR LA IA .....	59
17. IA- CHATBOTS .....	60
18. PRESENTACIONES Y CREACIONES VISUALES CON IA .....	66
19. HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE DE IDIOMAS .....	70



20. RECURSOS DE TRADUCCIÓN, ESCRITURA Y CORRECCIÓN DE TEXTOS .....	75
21. TEXT-TO-SPEECH (TEXTO A VOZ) .....	78
22. RECONOCIMIENTO DE VOZ (SPEECH- TO- TEXT) .....	81
23. OPTIMIZACIÓN DEL TRABAJO DOCENTE CON IA.....	82
24. RECURSOS DE ANÁLISIS DE DATOS .....	84
25. AUTOMATIZACIÓN DE TAREAS CON AI .....	86
INVENTARIO DE RECURSOS POR ORDEN ALFABÉTICO.....	89
LITERATURA SELECCIONADA.....	109

TIC-TAC-IA



# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. REFLEXIONES SOBRE LA NUEVA REALIDAD DE LA ERA DIGITAL: ROLES, ENTORNOS Y RECURSOS

EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES se ha disparado recientemente en todos los ámbitos educativos del mundo. Vivimos en la era digital y presenciamos el actual impacto de la inteligencia artificial que tiende a revolucionar el proceso de enseñanza y transformar las prácticas docentes. Cada vez aparecen en la red más recursos, herramientas y materiales accesibles y fáciles de usar. Para los docentes es un verdadero reto conocer todos los nuevos recursos y una misión imposible evaluarlos y utilizarlos en el aula.

Por otra parte, el aula de hoy es un ambiente híbrido. La experiencia de aprendizaje se desarrolla en múltiples modalidades: presencial, en línea o de manera híbrida, sincrónica y asincrónica. Aparecen conceptos como *E-learning*, *M-learning* y *Flipped Learning* que se refieren a nuevos modelos pedagógicos y entornos de aprendizaje apoyados en tecnología. En los ambientes de *flipped classroom*, el aula tradicional se invierte de modo que a los estudiantes se les facilita el material de aprendizaje antes de la clase (a través de videolecciones y otros recursos multimodales) y el tiempo de clase se utiliza para profundizar la comprensión a través de la colaboración y discusión entre compañeros. De esta manera, el alumno ejerce el auto-aprendizaje antes de la clase mediante recursos que le facilita el profesor para que el aula se convierta en un ambiente creativo de resolución de dudas y de desarrollo de habilidades y conocimientos.

Los docentes han adoptado el rol de facilitador de aprendizaje, utilizando competentemente la tecnología y aplicando las estrategias pedagógicas adecuadas. Su papel no se limita en seleccionar recursos y diseñar las situaciones de aprendizaje, sino guiar y motivar a los alumnos en unos entornos de aprendizaje efectivos, accesibles y amenos.

En estos nuevos contextos, la tecnología se convierte en el tercer pilar del proceso educativo, que va de la mano con el docente y el alumno. Es más, las TIC y la IA protagonizan una enseñanza actual, versátil y motivadora. Hoy existe una inmensa cantidad de recursos accesibles en la red y un sinfín

de materiales que se pueden aprovechar en el aula. Muchos sirven para unos contextos, pero no funcionan en otros. Por tanto es fundamental identificar las necesidades concretas de los alumnos antes de elegir cualquier herramienta. Algunos recursos se consideran «didácticos» y otros «didactizados». Por otro lado, las herramientas se distinguen por su régimen de uso, institucionalizado, o no-institucionalizado. Los recursos institucionales (plataformas, correo institucional, páginas web, redes sociales, wikis, chats, redes sociales) son los que los docentes y estudiantes deben usar como vehículo de comunicación y colaboración dentro del centro de enseñanza. Por otra parte, las herramientas no-institucionales, disponibles en la red, son más numerosas y forman parte de casi cada clase.

Finalmente, no podemos olvidarnos del juego, cuyo rol positivo en las aulas de idiomas se ha revalorizado en la era digital. Con sus dinámicas y elementos motivadores el juego está digitalizado y la gamificación como modelo pedagógico ha ganado terreno en casi todas las asignaturas y entre todas las edades. En estas circunstancias multi-dinámicas, los profesores se enfrentan a una serie de dudas: ¿qué recurso utilizar, cuándo y por qué? Si un recurso funciona hoy, ¿funcionará también mañana? ¿La inteligencia artificial nos ayuda a enseñar o nos apaga la creatividad y el esfuerzo intelectual?

Por esas razones, es conveniente tener a mano una selección de recursos con un demostrado potencial didáctico y seleccionados por profesores para profesores. La inteligencia artificial nos facilita cada vez más cantidad de recursos de creación, apoyo y personalización de las prácticas docentes. Además de los conocidos chatbots, contamos con una serie de herramientas útiles para diversas funciones. Algunas nos permiten la creación de contenido audiovisual, otras la automatización de tareas y el análisis de datos. Muchas aplicaciones de aprendizaje de idiomas están impulsadas por la IA y facilitan la pronunciación, la traducción y corrección de textos.

En todos los casos, la tecnología como medio didáctico tendrá valor solo si se utiliza en función de fomentar el aprendizaje de los alumnos.

## 2.

# TAXONOMÍA DE HERRAMIENTAS TIC, TAC E IA

**D**ebido a la inmensa cantidad de herramientas TIC, accesibles en la red y muchas veces gratuitas, hemos recogido una serie de recursos orientados a la enseñanza y que podemos considerar como las TAC, herramientas en función del aprendizaje y el conocimiento.

La primera parte recoge una clasificación y descripción de recursos, que se agrupan en categorías, según las características que comparten:

1. ELE en Internet
2. Recursos TIC y ELE
3. Vídeos ELE
4. Podcast ELE
5. Blogs ELE
6. Recursos de creación de contenidos interactivos
7. *Quizes*, encuestas, tests
8. Presentaciones interactivas
9. Contenidos de vídeo y animación
10. Cuentos visuales y la escritura creativa
11. Creación de códigos QR
12. Recursos de colaboración (pizarras, muros digitales)
13. Herramientas de gamificación
14. Videoconferencias y aulas virtuales
15. Sistemas de gestión de aprendizaje (sistemas LMS)
16. IA-Recursos impulsados por la inteligencia artificial
17. IA- Chatbots
18. IA- Creaciones visuales (presentaciones, imagenes)

19. IA- Recursos de aprendizaje de idiomas
20. IA- Recursos de traducción, análisis y re-escritura de textos
21. IA- Herramientas de Texto a Voz
22. IA- Reconocimiento de voz (voz a texto)
23. IA- Optimización del trabajo docente
24. IA- Análisis de datos
25. IA- Automatización de tareas

La segunda parte ofrece un catálogo más amplio de recursos, con unas 354 herramientas ordenadas en orden alfabético, con denominación, breve descripción y enlaces web.

En conclusión, este libro no es un estudio detallado de recursos tecnológicos existentes, ni pretende promover unas herramientas más que otras. Se ofrece como un manual de consulta práctico, hecho por docentes para docentes. Aunque nuestro deseo ha sido seleccionar una serie de recursos tecnológicos aplicables en ELE, muchos de ellos se pueden aprovechar en otras disciplinas y asignaturas. Por tanto, agradeceríamos cualquier sugerencia e idea en función de su desarrollo, mejora y actualización.

«Sabemos que las herramientas digitales y la inteligencia artificial cambian y evolucionan muy rápido. Por eso, tanto los editores como la autora no podemos hacernos responsables de su funcionamiento, cambio o duración. Algunos recursos podrían ya estar desactualizados para cuando leas este libro, pero esperamos que sean vigentes y que te sirvan como base para seguir explorando».





## 1. ELE EN INTERNET (WEBS, BLOGS Y MATERIALES DE ELE)

### Resumen práctico:

Los recursos dirigidos a profesores, estudiantes, e interesados en el idioma español son cada vez más numerosos. El Instituto Cervantes propone una selección de sus recursos más relevantes en el enlace: *Material didáctico en Internet*. Del mismo modo, *TodoELE*, sitio web de referencia de enseñanza y aprendizaje de español, ofrece un catálogo amplio de diversas herramientas, en el apartado *ELE en la red*.

Otras propuestas de recursos, blogs y webs ELE podemos consultarlas en la página *RutaEle*.

Dada su cantidad imposible de enumerar, ofrecemos algunos de los recursos seleccionados para profesores y estudiantes de ELE:

*TodoELE*: sitio web creado por y para profesores de ELE. Ofrece recursos, materiales e información útil para profesores de español como lengua extranjera.

*RedELE*: portal público de didáctica de ELE, iniciativa de MEFPD, dirigido a los profesionales de la enseñanza de ELE. Ofrece información relacionada con la didáctica de español en diferentes apartados: Revista redELE, Biblioteca virtual, Centros de Recursos, Redes Sociales, Formación ELE, etc.

*EducaSpain*: portal del español con información relevante y recursos: ofertas de empleo, materiales y cursos de formación para profesores.

*ProfeDeELE*: un portal para profesores y estudiantes de ELE con gran variedad de ideas, recursos y actividades clasificados por categorías (gramática, vocabulario, cultura, ortografía, funciones, exámenes, niveles, etc).

*Ver-taal*: Un recurso completo con varios ejercicios de español para extranjeros: vocabulario, gramática, ejercicios de escucha, trailers, anuncios, reportajes, cultura.

*Kumubox*: plataforma y comunidad de profesores que ofrece recursos para la enseñanza: cursos, vídeos, planificador de clases, y una amplia variedad de materiales didácticos.

*HablandodeEle*: página web - buscador de recursos y materiales de español para profesores y alumnos de ELE (cursos, materiales, recursos TIC) por niveles y edad del alumno.

*ArcheELE*: página y blog con actividades interactivas para enseñar y aprender español, según los niveles de MCER. Las actividades incluyen creaciones creativas de genially, juegos de memoria, escape room, etc.

*Aprender español*: sitio web que ofrece a profesores y estudiantes enlaces a materiales y ejercicios interactivos de vocabulario, gramática, audiovisuales, y otros recursos.

*Spanish-Unicorn*: página creada por profesores de ELE donde se ofrecen ejercicios interactivos clasificados por habilidades y aspectos lingüísticos.

*Instituto Cervantes*: página web, con información relevante sobre noticias, cursos y actividades relacionadas con la lengua y cultura.

*Cuadernos Cervantes*: la revista sobre la enseñanza del español en el mundo. Ofrece noticias, artículos, foros.

*Marco ELE*: revista de didáctica del español como lengua extranjera.

*Formación de profesores:* página del IC con información sobre cursos, apoyo y actividades para los docentes de ELE.

*Diccionario RAE,* un recurso de consulta imprescindible, junto con otros diccionarios de referencia, disponibles online. <https://www.rae.es/>

*Lecturas paso a paso:* colección de lecturas para estudiantes de español del Centro Virtual Cervantes. Se ofrecen lecturas organizadas en tres niveles para que los alumnos aprendan y practiquen español leyendo.

*Avetecca:* actividades para el auto-aprendizaje seleccionadas de los materiales del Aula Virtual de Español (AVE) y por niveles de MCER.

*Biblioteca del profesor:* colección de recursos del IC, relacionados con la didáctica de ELE, donde se comparten documentos que contribuyen a la investigación, resolución de dudas y autoformación de docentes (Actas de congresos, Plan Curricular del Instituto Cervantes, MCER, etc.)

*El trujamán:* revista digital que diariamente publica artículos sobre la traducción en todas sus variedades: literaria, científica, técnica, administrativa, etc.

*Audio-libro:* página y proyecto editorial para escuchar y descargar audio-libros en español. Ofrece literatura leída en español en formato MP3.

*Buscapalabra:* página web y proyecto cuyo objetivo es reunir, clasificar y compartir todas las palabras del español para facilitar a sus usuarios la búsqueda de palabras por distintos criterios ya sea morfológicos, gramaticales o semánticos.

*El Camino de Santiago:* sitio web con material que ofrece ejercicios de gramática, vocabulario y cultura con audios y textos para estudiantes de nivel A1-A2 cuyo hilo conductor es el Camino de Santiago.

*Formespa:* comunidad de docentes de ELE y espacio de colaboración, en que se publican y comparten numerosas actividades e información relevantes sobre la enseñanza de español.

*Modelo de examen DELE:* sitio web para todos los interesados en prepararse para el examen DELE. Ofrece información acerca del examen y de las pruebas, consejos, fechas de convocatorias y ejemplos de pruebas por niveles.

## 2. RECURSOS TIC Y ELE

### Recursos TIC y ELE

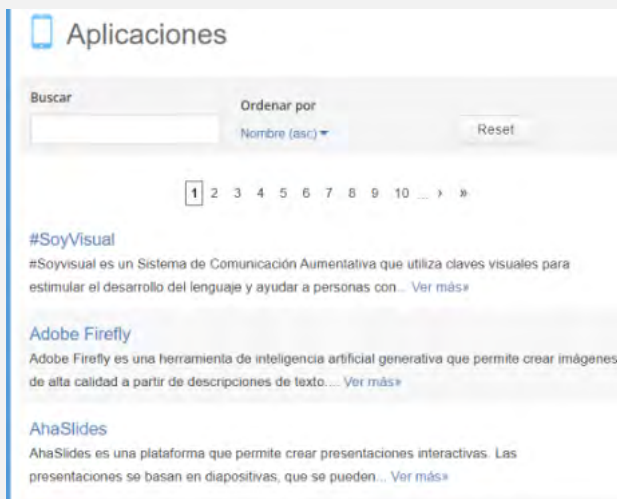
Recursos destacados: *Aplicaciones de Todo ELE*, *Ahora ELE*

**Resumen práctico:** Sitios web que publican y comparten información actual, acerca del aprendizaje de español y las herramientas tecnológicas útiles para la enseñanza y aprendizaje.

*AhoraELE* <https://ahoraele.wordpress.com/> es un sitio web y blog dedicado a la enseñanza de ELE y a la tecnología educativa. Ofrece novedades en cuanto a las publicaciones, reseñas y herramientas digitales aplicadas a la enseñanza de ELE.

*Marco ELE/TIC* <https://marcoele.com/palabraclave/tic/> es una revista sobre la didáctica de ELE, que ofrece artículos y estudios de investigación sobre las TIC y ELE.

*Aplicaciones de Todo ELE* <https://todoele.net/aplicaciones> es un valioso catálogo de recursos TIC, presentados por orden alfabético, disponibles en línea para diversos propósitos de enseñanza y aprendizaje.



*Catálogo de aplicaciones de TodoELE*

### RECURSOS TIC y ELE - selección de herramientas

Descripción	Título	Enlace
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Páginas web, blogs, revistas y documentos sobre las TIC, recursos digitales y competencias de docentes.</li> <li>– Permiten a docentes y estudiantes conocer las novedades acerca de los recursos TIC para que el aprendizaje de lengua sea más efectivo y actualizado.</li> </ul>	EcLEcTIC	<a href="http://eclecticedu.blogspot.com/">http://eclecticedu.blogspot.com/</a>
	<i>Marco ELE- TIC</i>	<a href="https://marcoele.com/palabraclave/tic/">https://marcoele.com/palabraclave/tic/</a>
	<i>Todo ELE Aplicaciones</i>	<a href="https://www.todoele.net/aplicaciones">https://www.todoele.net/aplicaciones</a>
	<i>Ahora ELE</i>	<a href="https://ahoraele.wordpress.com/">https://ahoraele.wordpress.com/</a>
	<i>E-aprendizaje</i>	<a href="https://e-aprendizaje.es/">https://e-aprendizaje.es/</a>
	<i>Chispas TIC y educación</i>	<a href="https://peremarques.blogspot.com/">https://peremarques.blogspot.com/</a>
	<i>En la nube TIC</i>	<a href="https://enlanubetic.blogspot.com/">https://enlanubetic.blogspot.com/</a>

	<p><i>El proyector de clase</i></p> <p><i>ELE Internacional-Redes Sociales en clase de ELE</i></p> <p><i>TICs y tareas 2.0.</i></p> <p><i>Marco común de competencia digital docente, 2022</i></p> <p><i>CLIC. Tecnofilia en el aula de segundas lenguas</i></p> <p><i>Marco de competencias TIC para docentes, UNESCO 2023</i></p>	<p><a href="https://www.elproyectordeclase.com/">https://www.elproyectordeclase.com/</a> <a href="https://eleinternacional.com/blog/las-redes-sociales-en-clase-de-ele/">https://eleinternacional.com/blog/las-redes-sociales-en-clase-de-ele/</a></p> <p><a href="https://la-clase-de-ele-2punto0.blogspot.com/">https://la-clase-de-ele-2punto0.blogspot.com/</a> <a href="https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD_GTTA_2022.pdf">https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD_GTTA_2022.pdf</a></p> <p><a href="https://clic.es/formacion/tecnofilia-en-el-aula-de-segundas-lenguas/">https://clic.es/formacion/tecnofilia-en-el-aula-de-segundas-lenguas/</a></p> <p><a href="https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft">https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft</a></p>
--	---	---

### 3. VIDEOS ELE

Recursos destacados: *VideoELE*, *ProfeDeELE*

Resumen práctico: Los vídeos ELE son un recurso imprescindible en el aula de español porque favorece el desarrollo de la competencia audiovisual y sociocultural de forma contextualizada. Las editoriales principales que publican manuales de ELE (Difusión, Edinumen, SGEL, EnClaveELE, Edelsa y otras) ofrecen también videos que los acompañan, y otros recursos para estudiantes y profesores, para que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Las editoriales también ofrecen, en sus canales de YouTube, video-contenidos para los docentes de ELE en forma de webinars o presentaciones de investigación didáctica y renovación pedagógica.

**SGEL** (*Compañeros Nueva edición, Voces, Diverso, Agencia ELE, Vitamina A1, A2, C1, NEEM 1,2,3, El mundo de Valentina, Impresiones*). Esta editorial ofrece en su canal de YouTube más de 100 vídeos auténticos y creados con y sin subtítulos, para los estudiantes de ELE.

**Difusión** (*Aula Nueva edición, Aula Internacional, Aula joven, Aula Plus (actualización de Aula Nueva edición) Gente Joven, Gente hoy, Lola y Leo*). La editorial ofrece en su canal de YouTube una variedad de contenidos didácticos, incluidos materiales sobre la investigación didáctica que faciliten la labor docente en las aulas de ELE.

**EnClaveELE** (*¡Genial!, Generación 3.0, Misión Ñ*), ofrece su canal de YouTube, especializado en materiales de ELE.

**Edelsa** (*¡Español? ¡Por supuesto!, Colega*). Edelsa también ofrece una colección de videos que acompañan al manual para adolescentes (*¡Español? ¡Por supuesto!*) y recursos de video con canciones para que los niños aprendan español (*Colega*).

Algunas editoriales publican videos explicativos muy breves de gramática, como *Gramaclips*, o mini películas - *Micropelís*. Asimismo, se ofrecen **Videos para profesores** (Edinumen) y **webinars y tutoriales** (Difusión) para la actualización de profesores y estudiantes de ELE.

Otros recursos populares de video ELE, creados por otros profesionales e instituciones son los siguientes:

*VideoELE* es uno de los recursos populares entre los profesores de ELE, y un sitio web que ofrece videos, transcripciones, actividades y canciones acompañadas de ejercicios interactivos.

[▶ Nivel A1](#)  
[▶ Nivel A2](#)  
[▶ Nivel B1](#)  
[▶ Nivel B2](#)

## Unidades didácticas del nivel A2

			
<b>En el mercado</b> Un vídeo para conocer vocabulario de fruta y verdura y aprender a decir el precio de las cosas.	<b>El presente irregular</b> Un vídeo para practicar las irregularidades en presente de indicativo e>ie, o>ou, o>u, -go.	<b>IR a + infinitivo</b> Un vídeo para practicar la perífrasis verbal IR a + [infinitivo].	<b>ESTAR + gerundio (regulares)</b> Un vídeo para practicar la perífrasis verbal ESTAR + [gerundio] con formas regulares.

*Contenidos de video en VideoELE*

*ProfeDeELE* es un portal relevante dirigido a profesores y estudiantes de ELE. Ofrece una variedad de contenidos, actividades, videos y ejercicios interactivos para aprender y enseñar español, clasificados por niveles, formatos y temáticas.

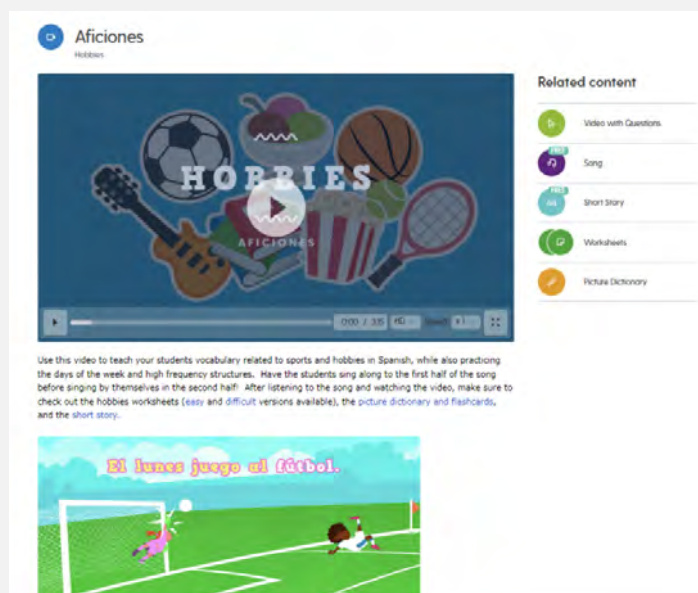


*Videos interactivos con ejercicios relacionados de PofeDeELE*

*Videos Cervantes* <https://videos.cervantes.es/> es el portal del Instituto Cervantes que ofrece una selección de videos para difundir su actividad por el mundo. Los alumnos pueden desarrollar sus habilidades audiovisuales y la competencia sociocultural.

*Buena Gente* <https://www.spanishplayground.net/spanish-video-series-buena-gente/> es una serie entretenida en episodios breves, diseñada para el aprendizaje del español. Los alumnos pueden escuchar el español de México y aprender el vocabulario y aspectos socioculturales de este país.

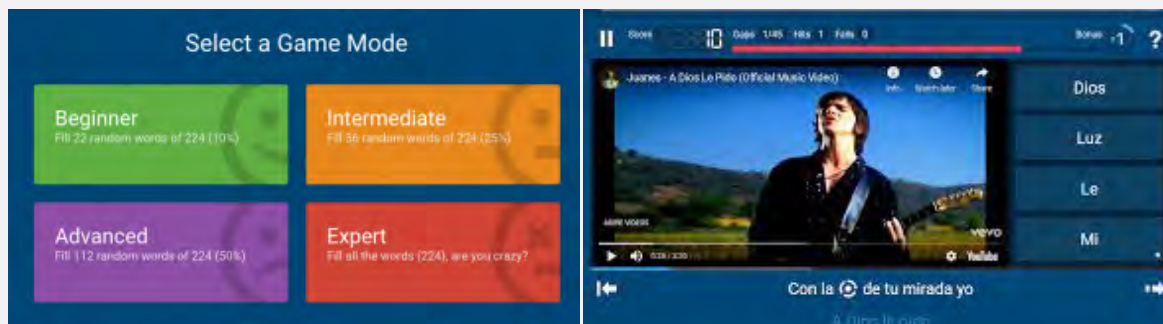
*Rockalingua* <https://rockalingua.com/videos> es un portal que ofrece contenidos audiovisuales para el aprendizaje de español a través de videos, música, juegos y diccionario visual. Aunque está diseñado para niños, los materiales se pueden explotar con estudiantes tanto jóvenes como adultos, ya que abordan distintos contextos de uso cotidiano de la lengua.



*Un video con sugerencia de explotación de Rockalingua*

*Lingopie* <https://lingopie.com/> es una aplicación que utiliza películas, series y TV programas para el aprendizaje de idiomas. Tiene una gran selección de programas y podcasts en cada idioma, con ejercicios, cuestionarios y traducción. Los programas tienen subtítulos y con un clic ofrece traducción instantánea. Los videos vienen acompañados de actividades de repaso de vocabulario y gramática.

*Lyricstraining* <https://lyricstraining.com/es> es una plataforma que permite practicar más de diez lenguas, a través de videos musicales. Es un recurso audiovisual, con elementos de gamificación y está basado en el modelo de aprendizaje basado en música («*music based learning*»). La herramienta permite a los alumnos aprender y practicar el vocabulario y pronunciación, con letras de canciones y mediante ejercicios interactivos. Es un recurso accesible y gratuito que puede ser utilizado en clase, o fuera de clase, desde cualquier dispositivo.



*Modelo de actividad en Lyricstraining*

*Ver-taal* <https://www.ver-taal.com/> es un portal completo y versátil de aprendizaje de ELE con una variedad de ejercicios de diversos tipos (ejercicios interactivos, reportajes, anuncios, etc). Destacan sus videos en forma de trailers de películas didactizados con ejercicios de comprensión audiovisual.

**Tráiler: Elefante blanco**

[Elefante blanco](#) es una película de Pablo Trapero de 2012.

**Escucha y completa el texto con los sustantivos que faltan.**  
Encontrarás algunas formas típicas de Argentina (*palabras azules*). Consulta el apartado sobre el [voseo](#) para tener más información.

Señor Jesús, no tengas en cuenta nuestros pecados sino la  de tu pueblo y conforme a tu palabra concédele la  y la unidad.  
A vos, que *vivís*, *reinás* y nos *amás* por los siglos de los siglos.

¿Cuánta gente vive en la villa?  
 No se sabe. No hay un censo. Esto no figura en el .

Nicolás, para salir te aconsejo que te pongas el , ¿eh?

**Diccionario de la RAE:**

*Un ejercicio con tráiler de película en Ver-taal*

*Hablando* <https://profesorescreativos.es/recursos-de-ele/hablando/> (CREA) - videos agrupados bajo título *Hablando* y diseñados en forma de «*sketches* de humor» por profesionales de ELE. Cada video elabora en un par de minutos un aspecto lingüístico concreto y adaptado al nivel de español (A1-B1). Van acompañados de materiales para explotarlos en clase (fichas de trabajo).



Una muestra de video didáctico con «sketches de humor» de CREA

### 3. VÍDEOS ELE - selección de herramientas

Descripción	Título	Enlace
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Recursos de videos didácticos o didactizados</li> <li>– Actividades, sugerencias de explotación y ejercicios relacionadas.</li> <li>– Permiten el desarrollo de la competencia audiovisual y sociocultural.</li> </ul>	<i>Editorial Difusión</i>	<a href="https://www.youtube.com/@DIFUSIONELE/videos">https://www.youtube.com/@DIFUSIONELE/videos</a>
	<i>Editorial SGEL</i>	<a href="https://ele.sgel.es/video">https://ele.sgel.es/video</a>
	<i>Editorial enClave-ELE</i>	<a href="https://www.youtube.com/c/EditorialenClaveELEvideos/videos">https://www.youtube.com/c/EditorialenClaveELEvideos/videos</a>
	<i>Editorial Edinumen</i>	<a href="https://www.youtube.com/user/edinumen">https://www.youtube.com/user/edinumen</a>
	<i>Editorial Edelsa</i>	<a href="https://www.youtube.com/edelsagrupodidascalia2130/videos">https://www.youtube.com/edelsagrupodidascalia2130/videos</a>
	<i>Grupo SM</i>	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCX7UUaiEUhw4is6n2jVC7SA">https://www.youtube.com/channel/UCX7UUaiEUhw4is6n2jVC7SA</a>
	<i>Habla con Eñe</i>	<a href="https://www.hablaconene.com/videos-actividades/">https://www.hablaconene.com/videos-actividades/</a>
	<i>ProfeDeELE</i>	<a href="https://www.youtube.com/@ProfeDeELEes/videos">https://www.youtube.com/@ProfeDeELEes/videos</a>
	<i>Buena Gente</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=LtCorVH5ukU">https://www.youtube.com/watch?v=LtCorVH5ukU</a>
	<i>Rockalingua</i>	<a href="https://rockalingua.com/videos">https://rockalingua.com/videos</a>
<i>Video ELE</i>	<a href="https://videoele.com/">https://videoele.com/</a>	
<i>CVC Cervantes</i>	<a href="https://videos.cervantes.es/">https://videos.cervantes.es/</a>	
<i>Ver-taal</i>	<a href="https://www.ver-taal.com/trailers.htm">https://www.ver-taal.com/trailers.htm</a>	
<i>Lingopie</i>	<a href="https://lingopie.com/">https://lingopie.com/</a>	
<i>CREA-Hablando</i>	<a href="https://profesorescreativos.es/">https://profesorescreativos.es/</a>	



## 4. PODCASTS ELE

Recursos destacados: *Podcast de Duolingo* <https://podcast.duolingo.com/spanish>, *Podcasts in Spanish* <https://podcastsinspanish.org/>

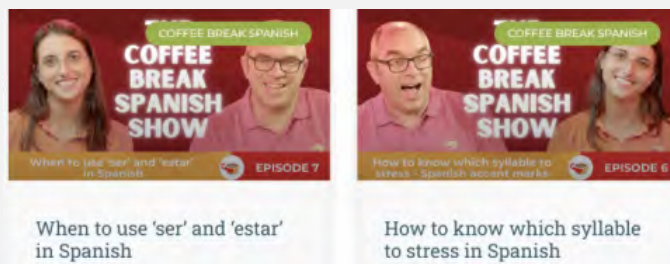
Resumen práctico: Los podcasts, o contenidos de audio, son herramientas populares por sus características clave:

- Auténticos: el idioma que se escucha es tal como se habla en la vida real; permiten desarrollar habilidades de escucha activa y comprensión auditiva.
- Accesibles: se pueden acceder en cualquier momento y lugar y permiten el aprendizaje autónomo.
- Motivadores: su contenido es divertido y atractivo, de modo que ayudan a mantener la atención y motivación.

Proponemos algunos podcasts seleccionados para el aprendizaje y práctica de ELE:

*Podcast de Duolingo*: ofrece audios y textos actuales sobre los temas atractivos (películas, animales, medio-ambiente, viajes, música) y son fáciles de entender porque combinan el español e inglés. Los audios duran hasta unos 15 minutos y van acompañados con transcripción.

*Coffee Break Spanish* <https://coffeebreaklanguages.com/coffeebreakspanish/>: este podcast didáctico ofrece mini-lecciones de español para niveles iniciales y avanzados.



*Podcasts didácticos de Coffee Break Spanish*

*Podcasts de Radio España* <https://www.podcastyradio.es/>: ofrecen podcasts de distintas emisoras de radio, con noticias, entrevistas e historias divertidas en español.



*Podcasts de diversas emisoras de radio en Radio España*

*Hoy Hablamos* <https://www.hoyhablamos.com/>: es una página web con recursos de enseñanza de ELE. Ofrecen transcripciones con la versión premium.

*L de Lengua*: es un recurso de International House destinado a profesores de ELE, porque ofrece podcasts didácticos sobre la enseñanza de ELE, basados en entrevistas y diálogos con profesionales de ELE.

*RadioFLE*: se distingue por ser la primera emisora de aprendizaje de español en el mundo. Ofrece una serie de podcasts y otros recursos gratuitos para los estudiantes de ELE. Es necesario registrarse para acceder a contenidos.

*Podcast de Radio USAL*: es un recurso elaborado por la Universidad de Salamanca, dirigido principalmente a estudiantes. Aborda temas actuales de cultura y entretenimiento, interesantes para el público joven.

#### 4. PODCASTS ELE - selección de herramientas

Descripción	Título	Enlace
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Podcasts didácticos dirigidos a profesores y estudiantes de ELE.</li> <li>– Podcasts didactizados, sobre distintos temas actuales y atractivos.</li> <li>– Práctica de la comprensión auditiva.</li> <li>– Aprendizaje sobre la actualidad hispana.</li> <li>– Habilidades de escucha activa.</li> <li>– Familiarización con variedades del español.</li> </ul>	<i>Podcasts de Duolingo</i>	<a href="https://podcast.duolingo.com/spanish">https://podcast.duolingo.com/spanish</a>
	<i>Coffee Break Spanish</i>	<a href="https://coffeebreaklanguages.com/">https://coffeebreaklanguages.com/</a>
	<i>Radio España</i>	<a href="https://www.radio-espana.es/podcasts">https://www.radio-espana.es/podcasts</a>
	<i>Hoy Hablamos</i>	<a href="https://www.hoyhablamos.com/#podcast">https://www.hoyhablamos.com/#podcast</a>
	<i>Podcasts ProfeDeELE</i>	<a href="https://www.profedeele.es/podcast/">https://www.profedeele.es/podcast/</a>
	<i>Podcast de CVC</i>	<a href="https://cvc.cervantes.es/ensenanza/ese/">https://cvc.cervantes.es/ensenanza/ese/</a>
	<i>Podcasts in Spanish</i>	<a href="https://www.podcastsinspanish.org/">https://www.podcastsinspanish.org/</a>
	<i>News in Slow Spanish</i>	<a href="https://www.newsinslowspanish.com/">https://www.newsinslowspanish.com/</a>
	<i>L de lengua</i>	<a href="https://eledelengua.com/">https://eledelengua.com/</a>
	<i>LatinELE</i>	<a href="https://www.latinele.com/">https://www.latinele.com/</a>
	<i>Radio FLE</i>	<a href="https://www.fundacionlengua.com/radiofle/">https://www.fundacionlengua.com/radiofle/</a>
	<i>RTVE radio podcast</i>	<a href="https://www.rtve.es/play/radio/podcasts/">https://www.rtve.es/play/radio/podcasts/</a>
<i>Radio USAL podcast</i>	<a href="https://open.spotify.com/show/5zpDjtl43z2Vq61tsMV0J1">https://open.spotify.com/show/5zpDjtl43z2Vq61tsMV0J1</a>	
<i>Espanoleaonline</i>	<a href="https://espanoleaonline.com/podcast">https://espanoleaonline.com/podcast</a>	

## 5. BLOGS DE ELE

Recursos destacados: *ProfedeELE*,

Resumen práctico: Los blogs de ELE pueden servir de fuente de información y recursos para estudiantes, profesores y otro público interesado en ELE. Ofrecen una variedad de contenidos, tanto consejos y sugerencias para aprender español como materiales didácticos para la clase.

Algunos de los blogs más útiles en el ámbito de ELE son los siguientes:

*ProfedeELE*: es un recurso de referencia para profesores de ELE de todos los niveles educativos. Ofrece artículos sobre temas de enseñanza, recursos didácticos, reflexiones sobre la profesión docente y mucho más.

*Didáctica de ELE*: un blog para profesores de ELE que quieran mantenerse al día de las últimas tendencias en la enseñanza del español. Ofrece artículos sobre la enseñanza, recursos didácticos y reflexiones sobre la profesión docente.

*A vueltas con ELE*: es un blog de aprendizaje de ELE, con recursos en categorías por destinatarios, niveles MCER, funciones, temas, etc. Los estudiantes pueden explotar contenidos que se adapten a su nivel de español, leer los artículos, completar las actividades y ejercicios, interactuar con otros estudiantes en foros, dejar comentarios y participar en las discusiones.

*abcdeEle*: es un blog dirigido a profesores de ELE, con ideas prácticas de creación de materiales a través de las TIC.

*Expresiones y refranes*: es un blog interesante para todos que aprenden y enseñan español que ofrece un catálogo de refranes y expresiones en uso.

### BLOGS ELE - selección de herramientas

Descripción	Título	Enlace
Los blogs de ELE son un entorno web de intercambio de ideas, recursos, materiales y experiencias didácticas para el aprendizaje y la enseñanza del español.	<i>ProfeDeELE</i>	<a href="https://www.profedelee.es/blog/">https://www.profedelee.es/blog/</a>
	<i>Didáctica de ELE</i>	<a href="https://didacticadeele.com/blog/">https://didacticadeele.com/blog/</a>
	<i>ABCDEle</i>	<a href="https://abcdeele.com/blog/">https://abcdeele.com/blog/</a>
	<i>Blog de español</i>	<a href="https://blogdeespanol.com/">https://blogdeespanol.com/</a>
	<i>Callejeando por Madrid</i>	<a href="https://palabraspormadrid.blogspot.com/">https://palabraspormadrid.blogspot.com/</a>
	<i>A vueltas con ELE</i>	<a href="https://avueltasconele.blogspot.com/">https://avueltasconele.blogspot.com/</a>
	<i>Educa con TIC</i>	<a href="https://educadores21.com/educatic-2/">https://educadores21.com/educatic-2/</a>
	<i>Cineteca ELEmental</i>	<a href="https://cinetecaelemental.blogspot.com/">https://cinetecaelemental.blogspot.com/</a>
	<i>ELE internacional</i>	<a href="https://eleinternacional.com/blog/">https://eleinternacional.com/blog/</a>
	<i>Rincón del profe de ELE</i>	<a href="https://www.rinconprofele.com/">https://www.rinconprofele.com/</a>
<i>El taller de ELE</i>	<a href="http://eltallerdeele.blogspot.com/">http://eltallerdeele.blogspot.com/</a>	
<i>El tarro de los idiomas</i>	<a href="https://eltarrodelosidiomas.com/blog/">https://eltarrodelosidiomas.com/blog/</a>	

<i>Justifica tu respuesta</i>	<a href="https://justificaturespuesta.com/">https://justificaturespuesta.com/</a>
<i>Ayudas para maestros</i>	<a href="https://www.ayudaparamaestros.com/">https://www.ayudaparamaestros.com/</a>
<i>Español para inmigrantes</i>	<a href="https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/">https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/</a>
<i>Expresiones y refranes</i>	<a href="https://expresionesyrefranes.com/">https://expresionesyrefranes.com/</a>
<i>LACLASEDEELE</i>	<a href="https://www.laclasedeele.com/">https://www.laclasedeele.com/</a>
<i>Lápiz de ELE</i>	<a href="https://superlapiz.com/">https://superlapiz.com/</a>
<i>Mis clases de español</i>	<a href="http://misclasesdespanol.blogspot.com/">http://misclasesdespanol.blogspot.com/</a>
<i>Mundo ele</i>	<a href="http://mundoele.blogspot.com/">http://mundoele.blogspot.com/</a>
<i>La pizarra de ELE</i>	<a href="http://lapizarradele.blogspot.com/">http://lapizarradele.blogspot.com/</a>
<i>Sinapsis ELE</i>	<a href="http://sinapsisele.blogspot.com/">http://sinapsisele.blogspot.com/</a>
<i>RutaEle</i>	<a href="https://rutaele.es/">https://rutaele.es/</a>
<i>ELE para niños</i>	<a href="https://eleparaninos.com/">https://eleparaninos.com/</a>

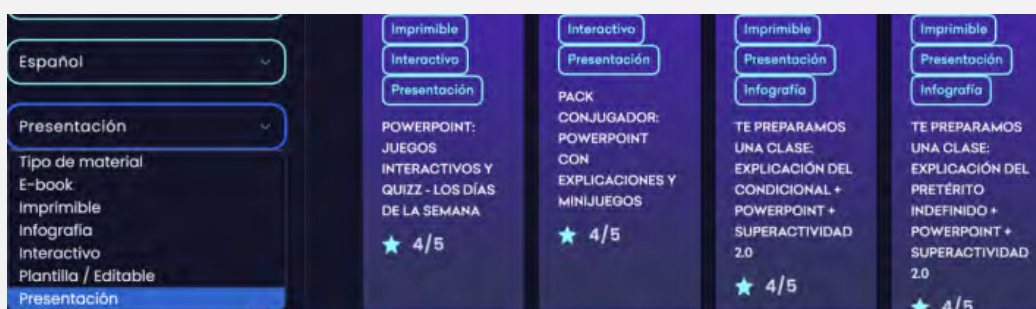
## 6. RECURSOS DE CREACIÓN DE CONTENIDO INTERACTIVO

Recursos destacados: *Learningapps* <https://learningapps.org/>, *Wordwall* <https://wordwall.net/>, *Kumubox* <https://app.kumubox.com/>

Resumen práctico: Existe una enorme cantidad de herramientas que permiten a los profesores crear sus propios ejercicios, juegos, pruebas, cuestionarios, mapas mentales, tableros, crucigramas, diálogos, dictados, nubes de palabras, códigos qr y otros contenidos interactivos. Muchas de las herramientas son tan versátiles que las podemos denominar herramientas «multiuso» o «all-in 1».

Dichos recursos se pueden agrupar en distintas categorías, según sus funcionalidades más específicas. En este apartado se recogen algunas, ya que en los apartados siguientes se describirán otras con características similares y con funcionalidades aún más específicas.

*Kumubox*: es una herramienta multiuso. Destinada a profesores como base de recursos, publica y comparte una variedad de material de clase: vídeos, plantillas editables, planificadores de clases, ejercicios imprimibles, tests y juegos. Su propósito es facilitar el trabajo docente en distintos contextos educativos. La plataforma es de suscripción y de pago.















*Kumubox, herramienta versátil con plantillas editables y propuestas de materiales para clase*

*Wordwall*, <https://wordwall.net/es/>: esta plataforma es gratuita y permite a los docentes crear y editar actividades personalizadas, interactivas e imprimibles. También ofrece la posibilidad de uso de las actividades en su base de datos, creadas por otros usuarios. Dispone de una gran cantidad de plantillas fáciles de editar y personalizar: cuestionarios, ruedas al azar, ordenar por grupo, unir elementos, anagramas, juegos de concurso, sopas de letras. Se pueden realizar en clases presenciales, semipresenciales, de forma sincrónica y asincrónica.

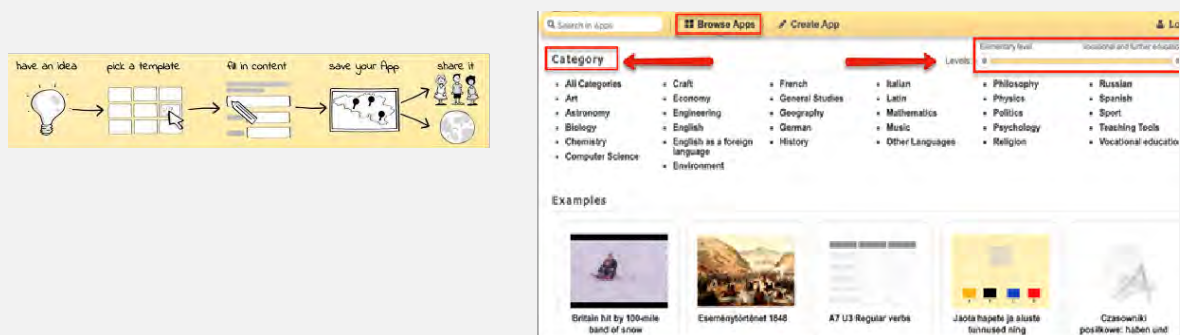
## 1. Pick a template

Filter: All |

	<b>Flip tiles</b> Explore a series of double-sided concept tiles		<b>Brainstorm</b> Collect text contributions from the audience		<b>Category brainstorm</b> Collect text contributions from the audience under different headings
	<b>Group sort</b> Categorize items under group headings		<b>Rank order</b> Places a series of items in a particular order		<b>Random wheel</b> Spin the wheel to see which item comes up next
	<b>Match up</b> Connect keywords and their definitions		<b>Opinion scale</b> Express opinion by placing items on a sliding scale		<b>Crossword</b> Solves clues to reveal words connected in a criss-cross lattice
	<b>Wordsearch</b> Find words hidden in a random grid of letters		<b>Seating plan</b> Design a seating layout for your classroom		<b>Word maker</b> Explore a series of words that are split into letters

### Selección de plantillas de Wordwall

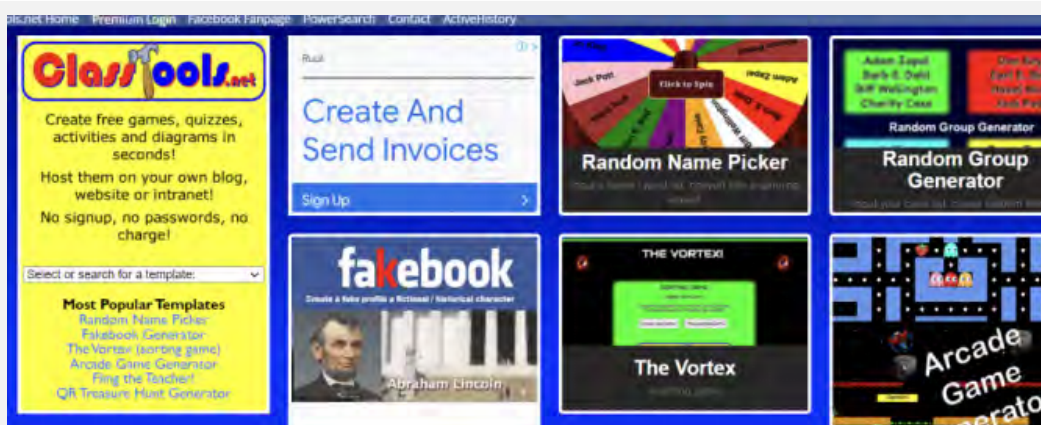
*Learningapps*, <https://learningapps.org/>: Esta aplicación multifuncional y gratuita ofrece una variedad de aplicaciones, plantillas y categorías de recursos que pertenecen a distintos ámbitos de conocimiento. Permite también el uso de actividades creadas por otros usuarios. Los docentes pueden crear el contenido personalizado e interactivo a partir de plantillas predeterminadas. El contenido creado puede incluir texto, imagen, video y audio. Se puede compartir mediante un enlace o código QR. Se pueden explotar tanto en interacción sincrónica como asincrónica.



The image shows a workflow diagram on the left with steps: 'have an idea' (lightbulb), 'pick a template' (grid), 'fill in content' (pencil), 'save your App' (document), and 'share it' (share icon). On the right is a screenshot of the Learningapps website's category selection interface. It features a search bar, 'Browse Apps', and 'Create App' buttons. A 'Category' dropdown menu is open, showing a list of subjects including Art, Astronomy, Biology, Chemistry, Computer Science, Craft, Economy, Engineering, English, English as a foreign language, Environment, French, General Studies, Geography, German, History, Italian, Latin, Mathematics, Music, Other Languages, Philosophy, Physics, Politics, Psychology, Religion, Russian, Spanish, Sport, Teaching Tools, and Vocational education. Below the categories, there is an 'Examples' section with five preview cards for different app types.

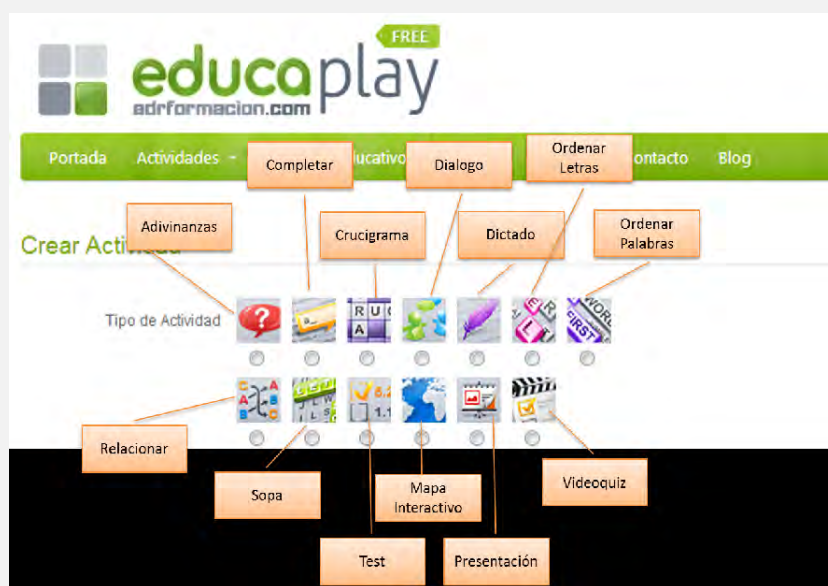
### Aplicaciones y categorías de Learningapps

*Classtools*, <https://www.classtools.net/>: Esta herramienta gratuita facilita una rápida y fácil creación de ejercicios y juegos, a partir de plantillas: diagramas, organizadores visuales, sopa de letras, crucigramas, rompecabezas, ruletas, listas aleatorias, redes sociales, insignias, certificados divertidos, etc. Se pueden explotar como tarea grupal o individual, de forma sincrónica o asincrónica.



La pantalla de inicio con plantillas de Classtools

*Educaplay*, <https://es.educaplay.com/>: Es un portal de creación de materiales y uso compartido de contenidos didácticos. Facilita el acceso a actividades creadas por otros usuarios y dispone de una gran cantidad de recursos útiles y divertidos para las clases de idiomas que incluyen plantillas de crucigramas, diálogos, dictados, mapas interactivos, imágenes, adivinanzas, sopas de letras, etc.



Plantillas y recursos de Educaplay

### CREACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS - selección de herramientas

Descripción	Título	Enlace
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Permiten la creación de juegos, tests, cuestionarios, tableros, crucigramas, etc.</li> <li>– Los ejercicios pueden compartirse en tiempo real o asincrónicamente.</li> </ul>	<i>Educaplay</i>	<a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a>
	<i>Classquestion</i>	<a href="https://classquestion.com/">https://classquestion.com/</a>
	<i>Wordwall</i>	<a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a>
	<i>Learningapps</i>	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>
	<i>Baamboozle</i>	<a href="https://www.baamboozle.com/">https://www.baamboozle.com/</a>
	<i>Classtools</i>	<a href="https://www.classtools.net/">https://www.classtools.net/</a>
	<i>Kumubox</i>	<a href="https://kumubox.com/">https://kumubox.com/</a>
<i>Wheel of names</i>	<a href="https://wheelofnames.com/">https://wheelofnames.com/</a>	

## 7. RECURSOS DE CREACIÓN DE QUIZES, ENCUESTAS Y TESTS

Recursos destacados: Kahoot, Quizizz, Mentimeter

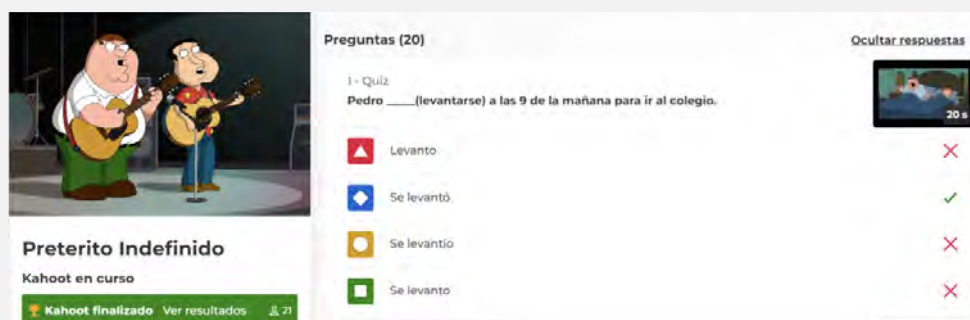
Resumen práctico: Las herramientas Kahoot, Quizizz y sus alternativas son unos recursos de interacción y gamificación muy populares en las aulas de idiomas. Permiten a los docentes crear encuestas, tests y cuestionarios divertidos que se pueden «jugar» en grupo, en clases presenciales, online, como actividad de repaso de contenidos, fuera de la clase. Es decir, pueden explotarse tanto en tiempo real, como asincrónicamente.

Sus elementos de juego (tiempo, progreso, *feedback*, puntos, premios) fomentan una participación activa del alumnado y dinamizan el ambiente de aprendizaje.

Son fáciles de usar y compatibles con casi todos los dispositivos. El docente, o usuario, puede crear actividades desde su cuenta que se abre con un email y contraseña. Los alumnos no tienen que registrarse, la actividad se comparte por medio de un enlace, código QR o pin de juego. El *feedback* es inmediato y permite un seguimiento continuo de progreso, como estrategia de evaluación.

En una clase de idioma, son unos recursos efectivos tanto para introducir un tema como para repasar cualquier tipo de contenido (gramática, léxico, cultura), pero también se pueden usar para la evaluación continua y formativa.

*Kahoot* es una herramienta muy popular en las aulas de cualquier asignatura. En poco tiempo podemos crear un *Kahoot* (dispositivos de lección, quiz, test) y compartirlo con alumnos, mediante un pin o enlace que se genera para cada actividad. Redactamos las preguntas y/o respuestas, insertamos (opcionalmente) imágenes o vídeos y así diseñamos un *Kahoot* interactivo y adaptado a nuestra clase. Las preguntas son de opción múltiple, verdadero-falso, o respuesta abierta (hay más opciones, según la versión que usemos).



*Muestra de un ejercicio de selección múltiple en Kahoot*

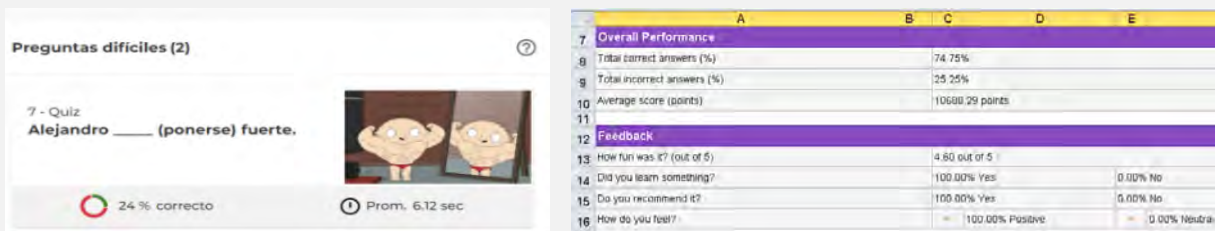
*Kahoot* nos permite usar actividades creadas por otros usuarios, disponibles en el banco de recursos. Eso sí, debemos ser muy cuidadosos y revisar su contenido y adecuación antes de usarlo en nuestra clase.





*Muestra del banco de actividades en Kahoot*

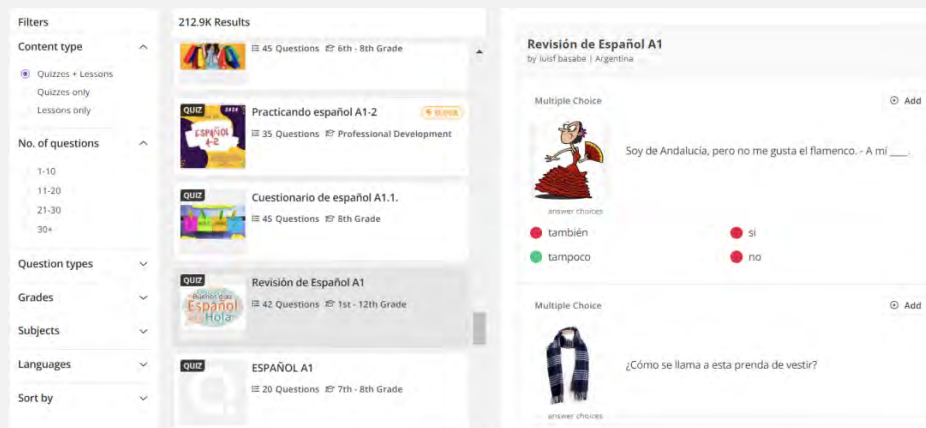
*Kahoot* funciona muy bien tanto en interacción sincrónica como asincrónica. Si la clase es híbrida, se comparte el enlace (o el pin) para que cada alumno haga la actividad a su ritmo. Mientras que los alumnos se divierten «jugando», su profesor/a recibe y evalúa sus respuestas. Los resultados se visualizan en los informes de actividad, tanto generales, como individuales, por pregunta o por estudiante.



*Muestras de resultados del juego en Kahoot*

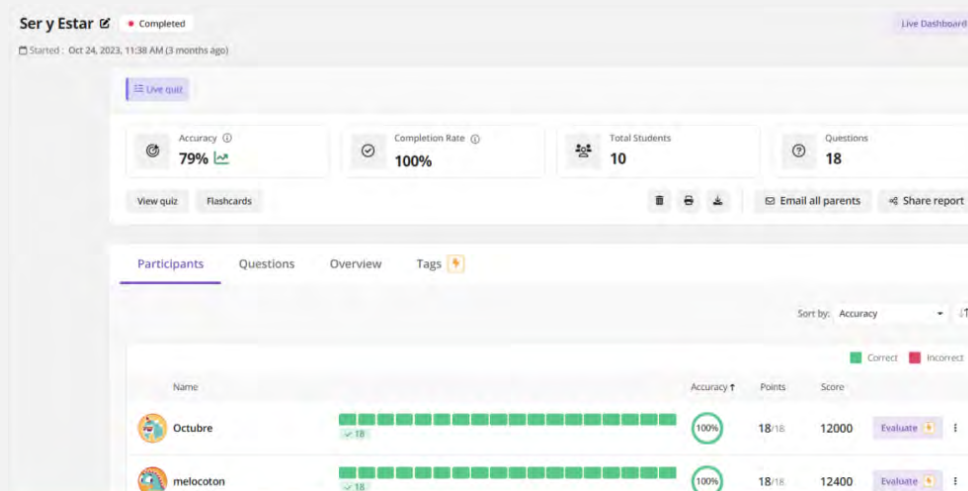
*Kahoot* es la primera app que nació y entró en las aulas. Su versión gratuita cambia y el número de alumnos por actividad puede variar (de momento pueden jugar hasta los cincuenta participantes).

*Quizizz*, por otra parte, tiene la ventaja de admitir hasta 100 participantes por juego. *Quizizz* también ofrece una biblioteca de recursos y permite la creación de lecciones, tests, juegos y cuestionarios.



*Tipos de recursos en español que ofrece Quizizz*

Otra ventaja de Quizizz son sus informes, más detallados y personalizados. El tiempo de respuesta no tiene que valorarse, de modo que el aprendizaje resulta más personalizado y relajado.



*Informe de una actividad de Quizizz*

*Kahoot* es más atractivo para estudiantes cuando se juega en clase como «Class game», pero como tarea individual o «Juego en casa» se prefiere a *Quizizz* por sus «dinamizadores» visuales y motivadores (memes, avatares, etc.).

En la clase de ELE ambos recursos son rentables para practicar y evaluar los aspectos repetitivos o menos atractivos de forma divertida y motivadora, al tiempo que facilitan un seguimiento continuo de progreso de alumnos.

Existen recursos alternativos a *Kahoot* y *Quizizz*, unos se utilizan más que otros, dependiendo de las necesidades y preferencias de usuarios ( *Quizlet*, *Socrative*, *Plickers*, *Quizalize*).

Como ocurre con cualquier recurso, antes de usarlo en clase deberíamos explorarlo y evaluar su adecuación a nuestro entorno didáctico y estilo personal docente.

Por otra parte, la herramienta *Mentimeter*, (y sus alternativas, como *Wooclap*, *AhaSlides*, *Poll Everywhere*) se utiliza más para una interacción inmediata para obtener respuestas sobre un tema en tiempo real. También se comparten con enlace, pin o código QR.

Gracias a sus presentaciones atractivas *Mentimeter* es muy popular en contextos académicos, pero también es una herramienta común en reuniones de negocio, congresos o formaciones profesionales, porque admite respuestas de un mayor número de participantes.

En las clases de idiomas podemos usarlo para obtener respuestas y reacciones del alumnado acerca de cualquier tema o aspecto. En las clases virtuales, estos recursos nos ayudan a comprobar, a través de las cuestiones, cuántos alumnos participan activamente, qué aspectos clave recuerdan de la clase o qué opinan sobre un tema. Las preguntas y respuestas se visualizan en las pantallas de todos los participantes (nubes de palabras, animaciones, etc).



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceso al recurso mediante un enlace, pin o código QR desde un dispositivo móvil.</li> <li>- El docente (creador de la actividad) recibe las respuestas en tiempo real.</li> </ul>	<p><i>Quizlet</i></p> <p><i>Quizalize</i></p> <p><i>Gimkit</i></p> <p><i>Wooclap</i></p> <p><i>AhaSlides</i></p> <p><i>Crowdsignals</i></p> <p><i>Plickers</i></p> <p><i>Polleverywhere</i></p> <p><i>ProProfs</i></p> <p><i>Formative</i></p> <p><i>OnlineExamMaker</i></p> <p><i>OnlineTestMaker</i></p>	<p><a href="https://quizlet.com/">https://quizlet.com/</a></p> <p><a href="https://www.quizalize.com/">https://www.quizalize.com/</a></p> <p><a href="https://www.gimkit.com/">https://www.gimkit.com/</a></p> <p><a href="https://www.wooclap.com/es/">https://www.wooclap.com/es/</a></p> <p><a href="https://ahaslides.com/">https://ahaslides.com/</a> <a href="https://crowdsignal.com/">https://crowdsignal.com/</a></p> <p><a href="https://get.plickers.com/">https://get.plickers.com/</a></p> <p><a href="https://www.polleverywhere.com/">https://www.polleverywhere.com/</a></p> <p><a href="https://www.proprofs.com/">https://www.proprofs.com/</a></p> <p><a href="https://www.formative.com/">https://www.formative.com/</a></p> <p><a href="https://onlineexammaker.com/">https://onlineexammaker.com/</a></p> <p><a href="https://onlinetestmaker.net/es/">https://onlinetestmaker.net/es/</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gamificación.</li> <li>- Feedback inmediato.</li> <li>- Evaluación formativa.</li> <li>- Auto-evaluación.</li> </ul>
---	--	--	---

## 8. PRESENTACIONES INTERACTIVAS DE CONTENIDOS

### Recursos de presentación interactiva de contenidos

Herramientas destacadas: Canva <https://www.canva.com/>, Genially <https://genially.com/es/>

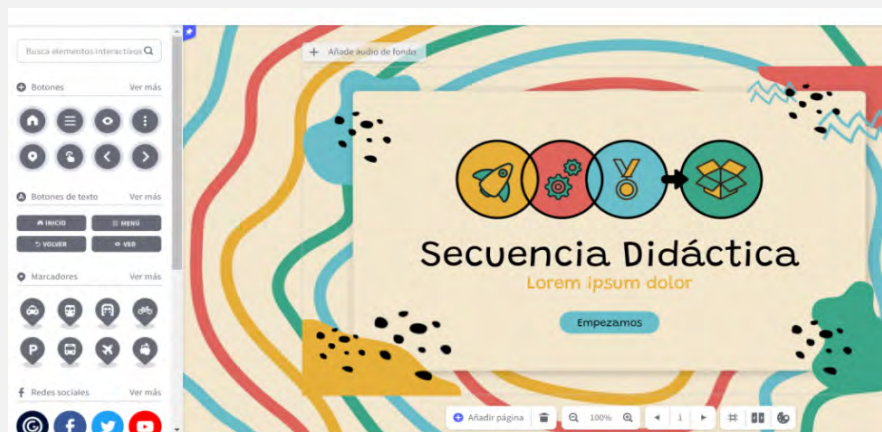
Resumen práctico: Estas herramientas ofrecen una gran variedad de plantillas predefinidas y permiten la creación de materiales para la clase. Su propósito principal es visualizar y animar el contenido significativo de manera interactiva. Disponen de distintas plantillas para crear presentaciones, infografías, invitaciones, juegos, fichas de trabajo, calendarios, pósteres, mapas mentales y otros contenidos.

Genially: ofrece una amplia base de plantillas atractivas de presentaciones y juegos que involucran a los alumnos más que un contenido lineal. Con *Genially* podemos diseñar nuestro plan de clase, historias, líneas de tiempo, o incluso hacer un tablón de anuncios virtual.



*Banco de plantillas de Genially*

*Genially* destaca por sus mil plantillas gratuitas, la gamificación y la interactividad (botones, pestañas, ventanas emergentes, enlaces, vídeos insertados).



*Funciones de interactividad en Genially*



*Tipo de plantillas de juegos didácticos de Genially*

Las creaciones de *Genially* se pueden compartir como archivo público o privado, por enlace, en redes sociales, como formato PDF o como imagen.

Si preferimos crear nuestro material personalizado desde cero, Canva y Genially ofrecen plantillas en blanco. Pero si no somos muy creativos, explotaremos las plantillas predefinidas donde podemos insertar nuestro contenido.

Canva es un recurso parecido a Genially que permite la descarga de sus numerosos diseños y ofrece una amplia cantidad de plantillas en español. Destacan sus modelos de presentaciones, mapas mentales, infografías e invitaciones.

Si queremos conocer mejor estas dos herramientas y compararlas con la conocida *PowerPoint* podemos consultar este enlace donde se describen y comparan las tres herramientas (Canva, Genially y PowerPoint).



*Selección de plantillas de Canva*



*Tipo de presentación en Canva que se puede personalizar*

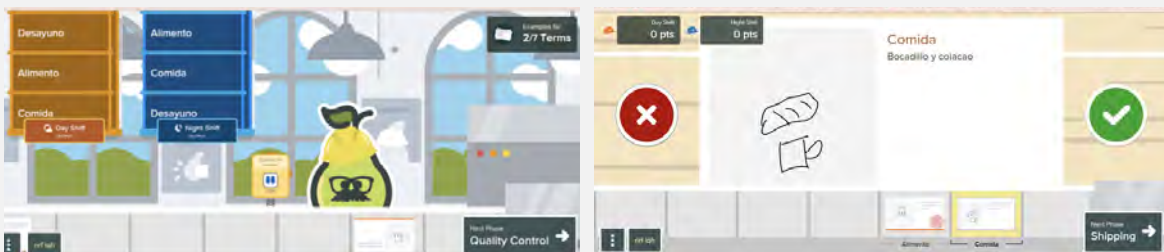


### Modelo de infografía de Canva

*Pear Deck* es otro recurso versátil para «crear una clase activa» según su eslógan. Su gran ventaja es la compatibilidad con *Google Slides* y *PowerPoint*. *Pear Deck* se puede utilizar para *flipped classroom*, porque permite a los alumnos practicar escritura, vocabulario y lectura de manera individual y colaborativa, desde sus dispositivos.

La versión gratuita ofrece diversas plantillas: encuestas, tests, temporizadores, flashcards. Pero, su interfaz está en inglés y necesita registro e instalación.

La especialidad de *Pear Deck* es su «Flashcard factory», un recurso que permite a los alumnos practicar la escritura y el léxico de forma colaborativa, dibujando y escribiendo ejemplos de vocabulario desde sus móviles.



*Flashcards Vocabulary de Pear Deck  
(palabras y sus definiciones)*

*Respuestas de alumnos  
(con dibujo y ejemplo)*

Se accede a las presentaciones a través del código que se genera para cada actividad.

Antes de empezar la clase a los alumnos se puede lanzar una pregunta a la que responden de forma anónima. Así el docente puede relajar el ambiente de aprendizaje y animar a los alumnos a participar en clase.

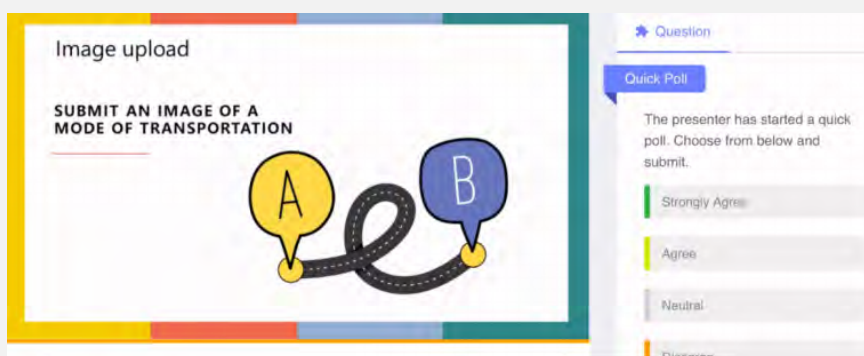


Ejemplo de interacción con la clase



Código de acceso a unirse a clase de Pear Deck

*ClassPoint* <https://www.classpoint.io/> es una herramienta innovadora de presentación de contenidos que puede generar preguntas de cuestionarios y tests a partir de nuestras diapositivas de PowerPoint.



Función de creación de preguntas a partir del texto en la diapositiva, *ClassPoint*

PRESENTACIONES INTERACTIVAS - selección de herramientas

Funciones	Título	Enlace	Potencial didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de presentaciones, infografías, tarjetas, a partir de plantillas</li> <li>- Integración de texto, imagen, vídeo.</li> <li>- Interactividad</li> <li>- Elementos de gamificación.</li> </ul>	<i>Canva</i>	<a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación y difusión de contenido interactivo.</li> <li>- Visualización del material didáctico.</li> <li>- Diseño de contenido personalizado.</li> <li>- Colaboración en tiempo real o de manera asincrónica.</li> </ul>
	<i>Genially</i>	<a href="https://genial.ly/">https://genial.ly/</a>	
	<i>Slidesgo</i>	<a href="https://slidesgo.com/">https://slidesgo.com/</a>	
	<i>Prezi</i>	<a href="https://prezi.com/">https://prezi.com/</a>	
	<i>Pear deck</i>	<a href="https://www.peardeck.com/">https://www.peardeck.com/</a>	
	<i>Google Slides</i>	<a href="https://www.google.com/slides/">https://www.google.com/slides/</a>	
	<i>Piktochart</i>	<a href="https://piktochart.com/">https://piktochart.com/</a>	
<i>Classpoint</i>	<a href="https://www.classpoint.io/">https://www.classpoint.io/</a>		
<i>Power Point</i>	<a href="https://create.microsoft.com/es-es/powerpoint-plantillas">https://create.microsoft.com/es-es/powerpoint-plantillas</a>	Canva	



## 9. CREACIÓN DE CONTENIDO DE VIDEO Y ANIMACIÓN

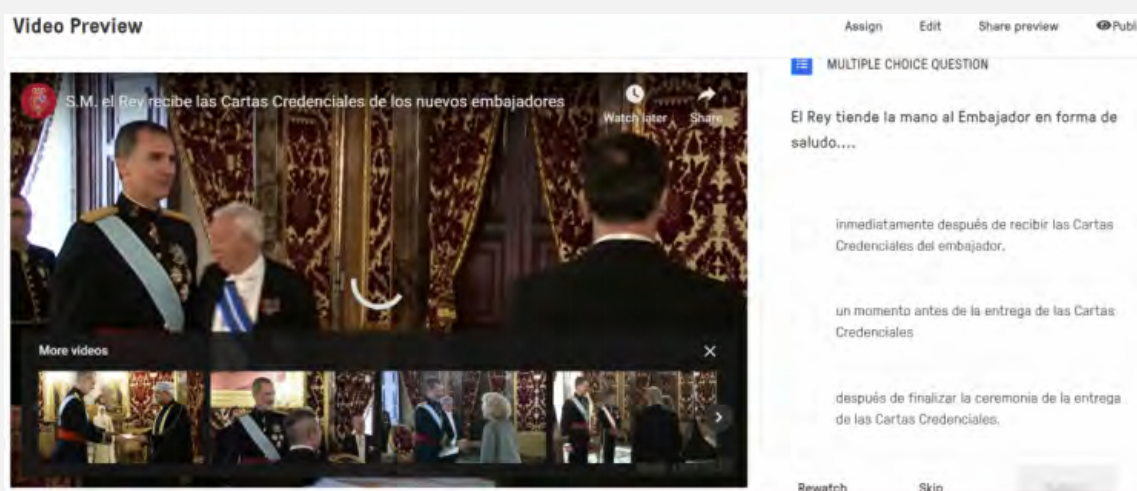
Recursos destacados: Edpuzzle <https://edpuzzle.com/>, Powtoon <https://www.powtoon.com/>, Animaker <https://www.animaker.es/>

Resumen práctico: Presentar un contenido gramatical o sociocultural con un video y animación breve ayuda a que el contenido sea más auténtico y atractivo.

Muchas herramientas ofrecen opciones de animación y creación de videos (algunas serán presentadas en los apartados dedicados a la IA). Se recogen a continuación solo algunas.

Edpuzzle es una plataforma gratuita que permite a docentes convertir cualquier video en una lección interactiva.

De manera sencilla, se pueden añadir preguntas (opción múltiple, respuesta abierta) que saltan durante la secuencia de video y los estudiantes pueden responder tanto en tiempo real como en diferido.



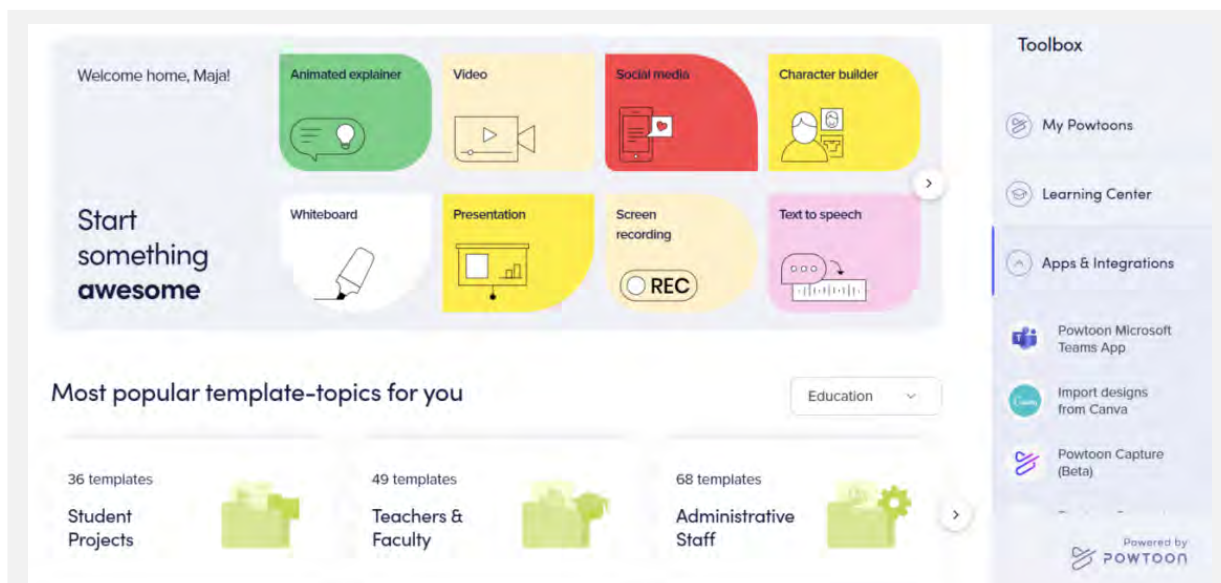
*Ejemplo de actividad de comprensión audiovisual y competencia sociocultural en Edpuzzle*

Flip (anteriormente Flipgrid) es una aplicación gratuita de Microsoft de discusión y uso compartido de videos. Permite a compartir ideas y crear contenido a través de breves videos. Los profesores pueden crear grupos seguros en línea para que los estudiantes compartan sus contenidos de forma asíncrona en mensajes cortos de video, texto y audio.

En octubre de 2024, FLIP fue discontinuada como aplicación independiente para integrarse en Microsoft Teams para Educación.

Animaker (<https://www.animaker.es/>) es una de sus alternativas con funciones parecidas: permite a los docentes y estudiantes crear y compartir videos animados, mejorando sus presentaciones y la narración de contenidos.

Powtoon <https://www.powtoon.com/> es una herramienta práctica de creación de videos animados de tres minutos de duración. Podemos animar nuestras presentaciones de PowerPoint, o crear nuevos contenidos con Powtoon, porque ofrece varios diseños de plantillas gratuitas. Se utiliza *Powtoon* principalmente para las clases invertidas o híbridas, ya que un breve video puede ser más efectivo en algunos casos que una presentación lineal con texto, especialmente si enseñamos el uso de lengua, la pronunciación, o algunos aspectos culturales. *Powtoon* también cuenta con otras funciones prácticas como creación de avatares, pizarra virtual y tiene la opción de convertir el texto en voz (*Text-to-Speech*).



Variedad de plantillas y recursos en Powtoon

### CONTENIDO DE VIDEO Y ANIMACIÓN - selección de herramientas

Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
– Creación de actividades creativas con contenidos audiovisuales.	<i>Edpuzzle</i>	<a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a>	– Fomento de un ambiente de aprendizaje ameno, apoyado en contenidos audiovisuales y auténticos.
	<i>Kidblog</i>	<a href="https://go.fan.school/kidblog">https://go.fan.school/kidblog</a>	
	<i>Loom</i>	<a href="https://www.loom.com/">https://www.loom.com/</a>	
	<i>Animoto</i>	<a href="https://animoto.com/">https://animoto.com/</a>	
	<i>Animaker</i>	<a href="https://www.animaker.es/">https://www.animaker.es/</a>	
	<i>Powtoon</i>	<a href="https://www.powtoon.com/">https://www.powtoon.com/</a>	

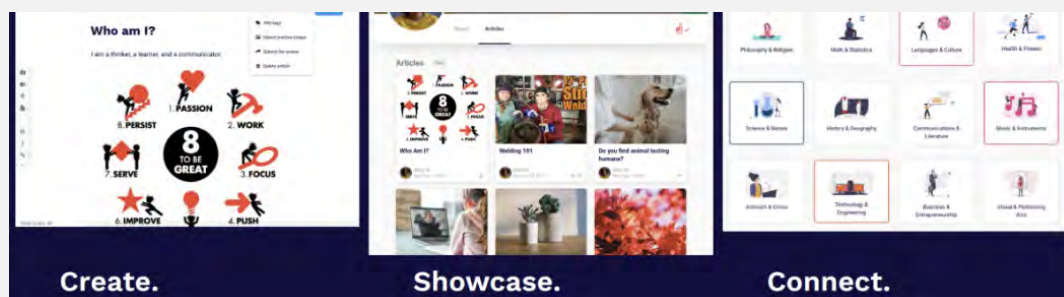
## 10. CUENTOS VISUALES Y ESCRITURA CREATIVA

Más destacados: *Google docs* <https://docs.google.com/>, *Kidblog* <https://go.fan.school/kidblog>, *Storybird* <https://storybird.com/>

Resumen práctico: Con herramientas que permiten creación de cuentos, narraciones e historias se fomenta la escritura creativa, expresión oral y colaboración en clase, a partir de los contenidos visuales que estimulan la creatividad.

*Google Docs*: la herramienta de Google gratuita, facilita a los profesores y alumnos practicar la escritura colaborativa en línea. Podemos crear y editar textos con seguridad y en tiempo real desde cualquier dispositivo.

*Kidblog*: otra herramienta gratuita de escritura colaborativa, diseñada para motivar a los alumnos a desarrollar las destrezas de escritura creativa. Los estudiantes pueden colaborar, recibir comentarios de sus compañeros y compartir sus trabajos. Debido a sus funciones amenas, el recurso es una buena opción para estudiantes de primaria y secundaria.



*Pantalla de inicio de Kidblog con instrucciones, ejemplos y propuestas de plantillas*

*Storify*: es un recurso de creación de historias en línea que incluye texto, imágenes, vídeo, audio y redes sociales. Es fácil de usar, ideal para la interacción. Disponible en versión gratuita y premium.

*Creaza*: es una aplicación de creación de cómics e historias divertidas. Ofrece modelos preparados para agilizar las creaciones. Dispone de una variedad de plantillas con infografías y vídeos animados. Es fácil de usar y dispone de versión gratis y de pago.

*Textivate* <https://www.textactivities.com/>: esta aplicación web permite crear actividades interactivas y lúdicas a partir de textos. Se puede usar para la práctica y repaso de vocabulario. Los alumnos ganan puntos durante la actividad y se animan a colaborar.



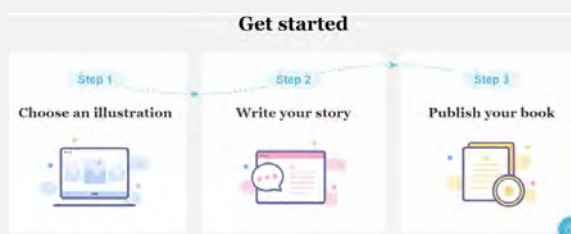
*Textivate - herramienta de creación de ejercicios a partir de textos*

*MeetingWords* es un recurso que fomenta la escritura colaborativa en base de apuntes colaborativos en una clase virtual. Su gran ventaja respecto a otras plataformas con funciones parecidas es que no es necesario crear cuenta ni registrarse. Se genera una url para cada actividad que permite invitar a otros usuarios a escribir en el mismo documento junto con nosotros. Cada alumno elige un color que lo identifica. Permite revisar el trabajo común en forma de un vídeo.

*MeetingWords* actualmente tiene una de sus alternativas en Etherpad, un software con funciones parecidas y aún más actualizado. Etherpad - <https://etherpad.org/>-permite la edición colaborativa de documentos en tiempo real y facilita las opciones de MeetingWords.

*Book Creator*: es un recurso de creación de actividades interactivas con texto, imágenes, audio y vídeo. Permite crear, de forma sencilla, los libros digitales o cómics.

*Storybird*: es una herramienta de creación de cuentos e historias creativas, de manera colaborativa, a partir de ilustraciones. Fomenta la práctica de escritura, la lectura y la creatividad en el aula.



*Storybird*- herramienta para la escritura creativa y storytelling

*Storydice* es una herramienta un poco distinta y la más sencilla de todas. Sin embargo, tiene un gran potencial de fomentar la escritura creativa y el storytelling colaborativo. Es gratuita y muy fácil de usar. Los estudiantes se animan a contar una historia o escribir un cuento a partir de los dibujos visualizados en los dados digitales, que se forman aleatoriamente a un clic, insinuando una posible historia.



Actividad de escritura creativa y storytelling con Storydice

STORYTELLING Y ESCRITURA CREATIVA - selección de herramientas			
Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Herramientas para creación y difusión de cuentos e historias a través de dibujos e ilustraciones online.</li> </ul>	<i>Google docs</i>	<a href="https://docs.google.com/">https://docs.google.com/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Desarrollo de habilidades de escritura.</li> <li>– Colaboración y trabajo en equipo.</li> <li>– Desarrollo de habilidades creativas.</li> </ul>
	<i>Kidblog</i>	<a href="https://go.fan.school/kidblog">https://go.fan.school/kidblog</a>	
	<i>Storify</i>	<a href="https://storify.me/">https://storify.me/</a>	
	<i>Creaza</i>	<a href="https://web.creaza.com/en/">https://web.creaza.com/en/</a>	
	<i>Textivate</i>	<a href="https://www.textivate.com/">https://www.textivate.com/</a>	
	<i>MeetingWords</i>	<a href="http://meetingwords.com/">http://meetingwords.com/</a>	
	<i>Etherpad</i>	<a href="https://etherpad.org/">https://etherpad.org/</a>	
	<i>Book creator</i>	<a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a>	
<i>Storybird</i>	<a href="https://www.storybird.com/">https://www.storybird.com/</a>		
<i>Storydice</i>	<a href="https://davebirss.com/storydice/">https://davebirss.com/storydice/</a>		



CÓDIGOS QR- selección de herramientas			
Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
– Permiten el acceso directo a información y contenidos deseados.	<i>QR-creator</i>	<a href="https://qr-creator.com/">https://qr-creator.com/</a>	– Facilitan que los estudiantes accedan directamente a información y contenido compartido por su profesor/a, evitando distracciones y acceso a contenidos erróneos o no deseados.
	<i>QR.io</i>	<a href="https://qr.io/">https://qr.io/</a>	
	<i>QrVoice</i>	<a href="https://qrvoice.com/">https://qrvoice.com/</a>	
	<i>Qrcodemonkey</i>	<a href="https://www.qrcode-monkey.com/">https://www.qrcode-monkey.com/</a>	
	<i>Qrplanet</i>	<a href="https://qrplanet.com/es">https://qrplanet.com/es</a>	
	<i>Qrcode-tiger</i>	<a href="https://www.qrcode-tiger.com/es">https://www.qrcode-tiger.com/es</a>	
	<i>Códigos-qr</i>	<a href="https://www.codigos-qr.com/">https://www.codigos-qr.com/</a>	
	<i>Unitag</i>	<a href="https://www.unitag.io/es/qrcode">https://www.unitag.io/es/qrcode</a>	

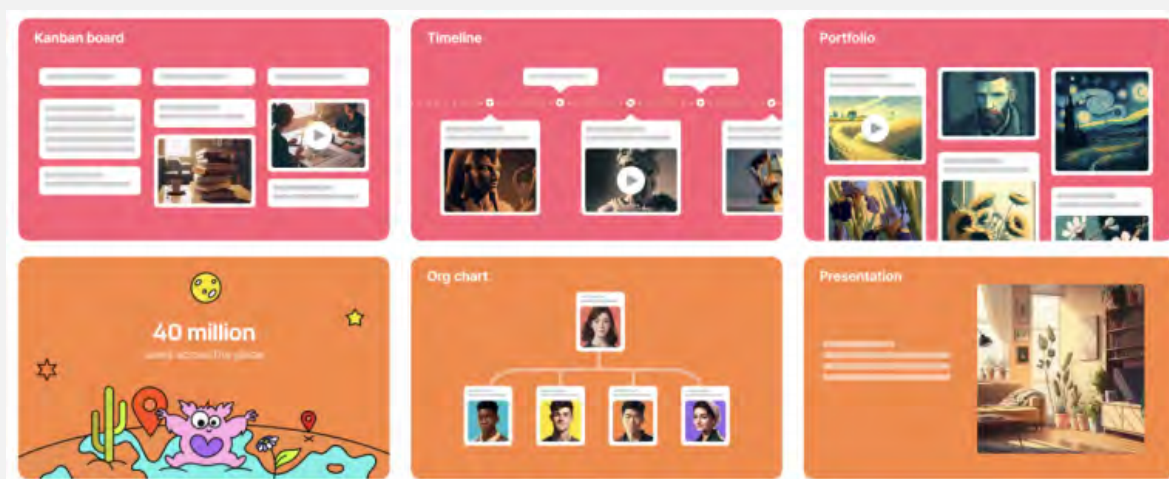
## 12. PIZARRAS, LIENZOS Y MUROS DIGITALES- RECURSOS COLABORATIVOS

### Recursos colaborativos (pizarras y muros digitales)

Recursos destacados: Padlet <https://padlet.com/>, Mura, <https://www.mural.co/>

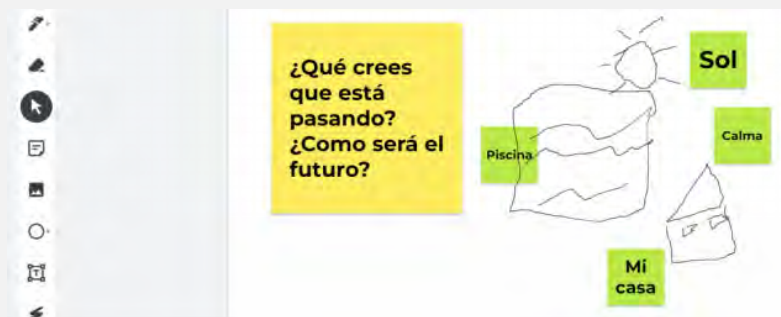
Resumen práctico: Creación de lienzos digitales con integración de textos, vídeos, imágenes y enlaces. Las pizarras colaborativas y muros digitales se pueden utilizar para repasar contenidos, crear lluvias de ideas y colaborar en tiempo real. Su cantidad es enorme en la web y tienen unas características similares. Algunas herramientas se destacan más que otras por su facilidad de uso y accesibilidad.

Padlet es una herramienta digital que permite la creación de muros colaborativos. En la clase puede utilizarse como pizarra colaborativa e interactiva, donde los alumnos participan publicando su contenido, junto con el profesor.



*Tipo de plantillas de Padlet*

Jamboard - pizarra digital e interactiva de Google que ofrece la posibilidad de compartir textos, dibujos, notas adhesivas e imágenes en tiempo real. Permite guardar el contenido creado en *drive*. Se puede acceder al contenido y se puede editarlo desde diferentes dispositivos.



*Ejemplo de una actividad con notas adhesivas y dibujos en Jamboard*



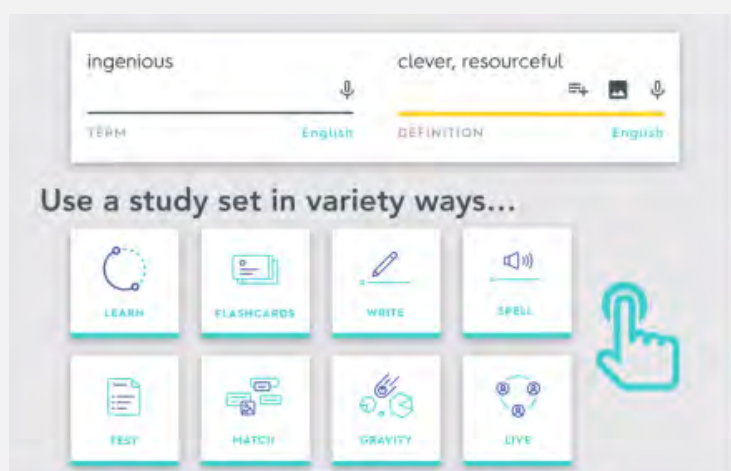
PIZARRAS Y MUROS COLABORATIVOS - selección de herramientas			
Funciones	Título	Enlace	Potencial didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Creación de lienzos digitales con integración de texto, vídeos, imágenes y enlaces.</li> </ul>	<p><i>Microsoft Whiteboard</i></p> <p><i>Padlet</i></p> <p><i>Mural</i></p> <p><i>Jamboard</i></p>	<p><a href="https://apps.microsoft.com/">https://apps.microsoft.com/</a></p> <p><a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a></p> <p><a href="https://www.mural.co/">https://www.mural.co/</a></p> <p><a href="https://jamboard.google.com/?pli=1">https://jamboard.google.com/?pli=1</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Permiten la interacción y colaboración en el aula presencial y virtual.</li> <li>– Creación simultánea de contenido entre los profesores y alumnos.</li> </ul>

### 13. HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

Recursos destacados: *Quizlet* <https://quizlet.com/es>, *Kahoot* <https://kahoot.com/es/>, *Quizizz* <https://quizizz.com/?lng=es-ES>, *Guadalingo* <https://edinumen.es/>, *Cerebrity* <https://www.cerebrity.com/>...

Resumen práctico: Las herramientas de gamificación facilitan que el aprendizaje sea un proceso ameno y divertido, parecido al juego. A continuación describimos unos recursos útiles que no han sido presentados en otros apartados (*Kahoot* y *Quizizz* son herramientas de gamificación que ya hemos presentado en el apartado 7).

*Quizlet - Quizlet* <https://quizlet.com/es> es una plataforma de gamificación que utiliza una variedad de plantillas de fichas y cuestionarios para presentar contenidos de forma lúdica y atractiva. Nos permite crear un material personalizado o podemos explorar y utilizar el contenido creado por otros usuarios.



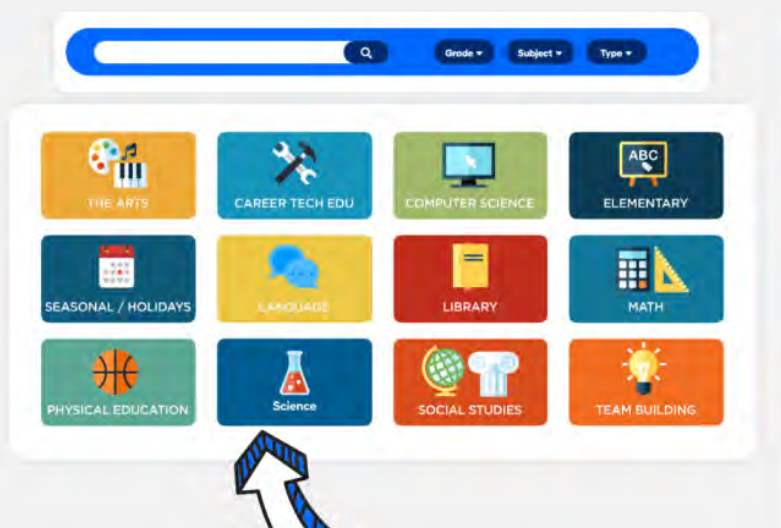
*Variedad de plantillas interactivas y divertidas de Quizlet*

*Guadalingo*: es un juego digital diseñado para el aprendizaje de español, creado por los profesionales de ELE de la editorial *Edinumen*. El juego simula un contexto de inmersión en un país de habla hispana. Los profesores pueden utilizarlo como herramienta de aprendizaje dentro y fuera del aula. Los contenidos didácticos corresponden a los niveles A1, A2 y B1 y son adaptables a cualquier syllabus y libro de texto. Incluye lecciones («misiones»), diálogos, plan de aprendizaje, progreso, puntos, niveles, tests y una variedad de actividades interactivas para un aprendizaje lúdico y efectivo.



*El videojuego Guadalingo para aprender español de forma gradual y divertida.*

*BreakoutEdu*: es una plataforma didáctica que transforma el aprendizaje en un juego colaborativo, simulando la técnica de *escaperooms*. Requiere que los alumnos trabajen en equipo con el fin de resolver un objetivo común- una actividad de aprendizaje.



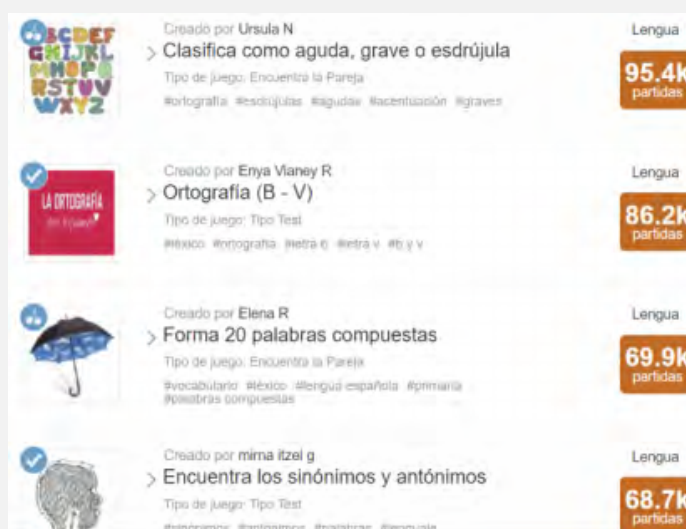
*Juegos digitales para distintas asignaturas de BreakoutEdu*

*Spanish-games*, es un portal colorido y divertido con juegos didácticos en español, clasificados por temas, lecciones, juegos y tests de evaluación. Puede ser utilizado como actividad adicional o de refuerzo.



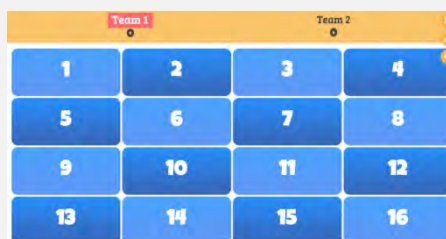
*La portada con actividades de Spanish-games*

*Cerebrity*: es un portal con catálogo de juegos educativos y de conocimiento en español, sobre varios temas. Creado por varios usuarios, incluye los juegos sobre lengua española de la A a la Z, como por ejemplo, los tests de ortografía, léxico, gramática, ejercicios y refranes. Puede ser utilizado para unos niveles más altos de español.



*Juegos educativos de lengua en Cerebrity*

*Bamboozle*: esta herramienta gratuita sirve tanto para jugar como para crear juegos de preguntas personalizadas. La dinámica de juegos es sencilla y atractiva por sus «dinamizadores» y elementos de azar que estimulan la atención y la diversión en el aula.



*Tablero de preguntas al azar de Bamboozle*

Gimkit es una herramienta alternativa a Kahoot, y un recurso de gamificación que permite a los estudiantes responder a preguntas, competir y «ganar dinero» en el juego. Con el dinero se pueden adquirir unos premios motivadores que estimulan a continuar el juego. La ventaja es que los alumnos también pueden colaborar en la creación de preguntas, tanto en tiempo real como asincrónicamente. La aplicación permite la creación de flashcards, y el uso de juegos creados por otros usuarios, disponibles en el banco de actividades. Su interfaz ofrece una selección de idiomas y hojas de cálculo de resultados.



*Ejemplo de ejercicio en Gimkit*

BrainPOP <https://www.brainpop.com/> es una plataforma didáctica que ofrece videos breves y animados para presentar distintos contenidos educativos a estudiantes de primaria y secundaria. Es muy útil para el aprendizaje de español para todos los niveles y edades. Se necesita suscripción.



Ejemplo de contenido en español en BrainPOP

Testeando <https://www.testeando.es/> es una plataforma de aprendizaje y repaso de contenidos de manera lúdica, como jugando a los tests en forma de trivials. Incluye más de 65000 preguntas de distintas asignaturas, incluida lengua española, para alumnos de Primaria, ESO, Bachillerato y Formación Profesional. Para usarla es necesaria una suscripción.

### GAMIFICACIÓN - selección de herramientas

Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Herramientas educativas para el aprendizaje y práctica de contenidos de forma lúdica e interactiva.</li> <li>– Sus funciones incluyen elementos y mecánicas del juego (reglas, puntos, progreso, premios, tiempo y feedback).</li> </ul>	<i>Breakout.edu</i>	<a href="https://www.breakoutedu.com/">https://www.breakoutedu.com/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Actividades lúdicas e interactivas con elementos audiovisuales favorecen el desarrollo de una serie de competencias y destrezas.</li> <li>– Repaso y práctica de contenidos: vocabulario, gramática, comprensión audiovisual, aspectos socioculturales.</li> <li>– Desarrollo de habilidades de colaboración y comunicación.</li> <li>– Interés y curiosidad acerca de los contenidos de aprendizaje.</li> </ul>
	<i>Guadalingo</i>	<a href="https://edinumen.es/guadalingo/">https://edinumen.es/guadalingo/</a>	
	<i>SpanishGames</i>	<a href="https://www.spanish-games.net/es">https://www.spanish-games.net/es</a>	
	<i>Kahoot</i>	<a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>	
	<i>Gimkit</i>	<a href="https://www.gimkit.com/">https://www.gimkit.com/</a>	
	<i>Educaplay</i>	<a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a>	
	<i>Classcraft</i>	<a href="https://www.classcraft.com/">https://www.classcraft.com/</a>	
	<i>Bamboozle</i>	<a href="https://www.baamboozle.com/">https://www.baamboozle.com/</a>	
	<i>Quizlet</i>	<a href="https://quizlet.com/">https://quizlet.com/</a>	
	<i>Quizizz</i>	<a href="https://quizizz.com/">https://quizizz.com/</a>	
	<i>Quizalize</i>	<a href="https://www.quizalize.com/">https://www.quizalize.com/</a>	
	<i>Socrative</i>	<a href="https://www.socrative.com/">https://www.socrative.com/</a>	
	<i>Cerebrity</i>	<a href="https://www.cerebriti.com/">https://www.cerebriti.com/</a>	
<i>Akinator</i>	<a href="https://es.akinator.com/">https://es.akinator.com/</a>		
<i>Edpuzzle</i>	<a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a>		

	<i>Rockalingua</i>	<a href="https://rockalingua.com/">https://rockalingua.com/</a>
	<i>Lyricstraining</i>	<a href="https://lyricstraining.com/es">https://lyricstraining.com/es</a>
	<i>Testeando</i>	<a href="https://www.testeando.es/">https://www.testeando.es/</a>
	<i>Brainpop</i>	<a href="https://esp.brainpop.com/espanol/">https://esp.brainpop.com/espanol/</a>

## 14. HERRAMIENTAS DE VIDEOCONFERENCIA (AULA VIRTUAL)

Recursos destacados: Zoom , *Google Meet*, *Microsoft Teams*

Resumen práctico: Los sistemas de videoconferencia han ganado una inmensa popularidad entre docentes y estudiantes porque facilitan la comunicación y la colaboración en tiempo real, permitiendo clases virtuales, webinarios, tutorías y reuniones grupales. Gracias a estas plataformas los estudiantes pueden asistir a clase en línea a través de su navegador web, desde cualquier lugar y los profesores pueden dar clases y compartir la pantalla y los contenidos en tiempo real.

*Microsoft Teams* es una de las plataformas más completas y no solo facilita funciones de videoconferencia. Debido a sus características de sistema de gestión de aprendizaje se describe con más detalle en el siguiente apartado dedicado a plataformas LMS.

Zoom es una de las herramientas más populares de videoconferencia debido a sus numerosas ventajas. Permite la asistencia de un gran número de participantes al mismo tiempo, hasta 500 o 1000 personas, dependiendo de la licencia. Es fácil de usar, compatible con casi todos los dispositivos y con una calidad óptima de video y audio. La versión gratuita permite las reuniones de hasta 40 minutos con un máximo de 100 personas. Ofrece la función de votaciones, preguntas y respuestas durante la videoconferencia. Las versiones de pago ofrecen más funciones, como reuniones ilimitadas, mayor duración de sesiones y la grabación. Este recurso no cuenta con la función de subtítulos.

*Google Meet* es otra aplicación de videoconferencia gratuita y forma parte de *Google Workspace*. Es muy fácil de usar y ofrece buena calidad de video y audio. Permite también la integración de otras herramientas Google. La versión gratuita admite reuniones de hasta 100 participantes, sin límite de tiempo e incluye la función de subtítulos durante la videoconferencia. También dispone de la función de votaciones, preguntas respuestas para una mejor interacción en tiempo real. Sin embargo, es importante tener en cuenta el límite de tiempo de 60 minutos para reuniones grupales en la versión gratuita y que algunas funciones avanzadas pueden depender del tipo de cuenta y configuración.

*Skype* es una aplicación de videoconferencia demostrada por su calidad y popularidad, tanto para uso personal, educativo o empresarial. Dispone de buena calidad de video y audio y compatibilidad con casi todos los dispositivos. La versión gratuita proporciona llamadas de voz y video de hasta 50 participantes. Permite las funciones de pantalla compartida, grabación de llamadas, transferencia de contenidos y subtítulos en videollamadas. Admite hasta 250 personas en una reunión.

Sin embargo, la capacidad de admitir hasta 250 personas en una reunión está disponible en Skype Empresarial, una versión orientada al entorno corporativo, y no en la versión estándar de Skype.

*Webex* es una plataforma de videoconferencia que se adapta a las clases híbridas por sus diversas funciones. La versión gratuita admite hasta 40 minutos de duración y hasta 100 participantes por reunión o clase. No es necesario tener una cuenta para participar en las reuniones. Ofrece la función de pizarras ilimitadas, subtítulos de las grabaciones y traducciones en más de 100 idiomas. Sin embargo, algunas funciones pueden depender del tipo de plan que se utilice.

*Livestorm* es una plataforma de reuniones, clases y webinars con herramientas de colaboración. Tiene funciones parecidas a Zoom, pero con una ventaja de poder transmitir las clases, webinarios tanto en directo, como en diferido, porque admite las grabaciones de reuniones. Permite una interacción en tiempo real a través de votaciones, chat y preguntas y respuestas.

*Jitsimeet* es uno de los sistemas gratuitos y sencillos, de código abierto, para webinars y videoconferencias. Se puede acceder a su servicio sin necesidad de instalar ningún software o crear cuenta. No limita el número de participantes, pero la cantidad óptima sería hasta 75 de personas. Las reuniones se pueden grabar y transmitir en directo o en diferido. Admite las funciones de compartir pantalla, la función de chat y la de levantar mano. Ofrece la posibilidad de generar código de incorporación en HTML y admite el control sobre usuarios.



*Videoconferencias gratuitas y fáciles con Jitsimeet*

**VIDEOCONFERENCIA/AULA VIRTUAL - selección de herramientas**

Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Permiten conversaciones en vivo y presentación de contenido en tiempo real.</li> <li>– Se puede compartir la pantalla.</li> </ul>	<i>Microsoft Teams</i>	<a href="https://support.microsoft.com/es-es">https://support.microsoft.com/es-es</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Permiten la función del aula virtual.</li> <li>– Interacción desde cualquier lugar en tiempo real, a través de chats y llamadas de audio y vídeo.</li> <li>– Comunicación y presentación de contenidos.</li> </ul>
	<i>Zoom</i>	<a href="https://zoom.us/">https://zoom.us/</a>	
	<i>Google.Meet</i>	<a href="https://meet.google.com/">https://meet.google.com/</a>	
	<i>Skype</i>	<a href="https://www.skype.com/es/get-skype/">https://www.skype.com/es/get-skype/</a>	
	<i>Webex</i>	<a href="https://www.webex.com/es/">https://www.webex.com/es/</a>	
	<i>Whereby</i>	<a href="https://whereby.com/">https://whereby.com/</a>	
	<i>Jitsi Meet</i>	<a href="https://jitsi.es/">https://jitsi.es/</a>	
<i>Livestorm</i>	<a href="https://livestorm.co/es">https://livestorm.co/es</a>		



## 15. SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS)

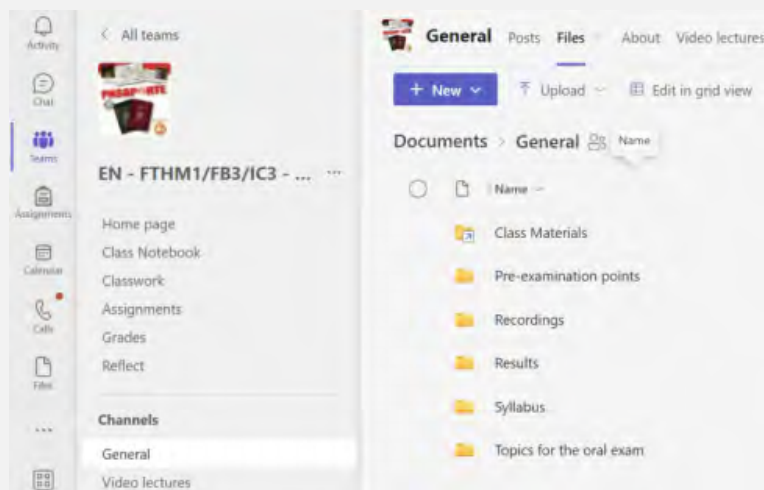
Recursos destacados: *Microsoft Teams* <https://teams.microsoft.com/>, *Moodle* <https://moodle.org/>, *Google Classroom* <https://classroom.google.com/>, *ClassDojo* <https://www.classdojo.com/>

Resumen práctico: Los sistemas LMS (*Learning Management System*) son plataformas digitales gratuitas o de pago que facilitan organización de un curso o asignatura en línea. Las características que deben cumplir los LMS incluyen varias funciones:

- interacción y colaboración sincrónica y asincrónica entre los usuarios (estudiantes, profesores, administradores)
- herramientas de gestión de cursos completos (clases, materiales, comunicación, evaluación).
- difusión de contenidos de aprendizaje en distintos formatos.
- evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes.

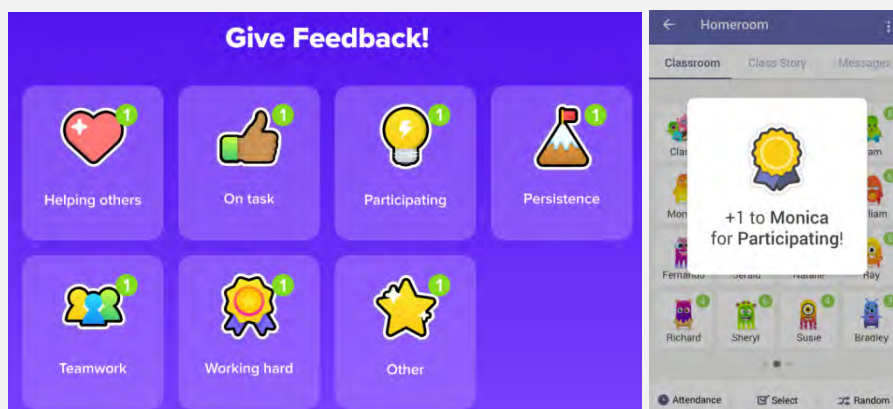
*Microsoft Teams* es una de las plataformas más completas (junto con *Moodle*, *Google Classroom* y otras) en centros educativos de todo el mundo, por sus funciones versátiles y su calidad demostrada. La plataforma ha integrado funciones de IA de última generación para fusionar mundos físico y digital. Permite comunicación y colaboración de manera fácil y segura, facilita reuniones y chats, las tareas grupales en tiempo real con archivos de Word, Excel y PowerPoint. También se conecta con otros sistemas de administración del aprendizaje y permite el acceso a herramientas adicionales. Teams está disponible en cualquier dispositivo y permite que los estudiantes accedan al contenido a su propio ritmo, en diferido, porque facilita la grabación de clases.

Tiene una interfaz sencilla y profesional y su uso es gratuito para los centros educativos. Los profesores pueden crear cursos y compartir contenidos de aprendizaje, impartir clases en línea, asignar tareas individuales o colaborativas y seguir el progreso de alumnos.



*Funciones de creación de una asignatura en Microsoft Teams*

*Classdojo*, por otro lado, es una plataforma LMS más atractiva visualmente, porque cuenta con una interfaz más moderna y colorida. Sin embargo, sus funciones son más sencillas, centrándose principalmente en la gestión del comportamiento y la participación activa de los alumnos. Permite las funciones de gamificación con reforzamiento positivo en cada actividad superada. Es gratuita y es una de las plataformas preferidas de los centros educativos con un alumnado más joven. Permite a los profesores y las familias a colaborar y estar conectados con el centro educativo, para fomentar un aprendizaje colaborativo y socioemocional. Ofrece varios recursos para profesores con puntos, grandes ideas, banco de actividades y tutoriales.



*Ejemplo de retroalimentación visual en Classdojo*

### PLATAFORMAS LMS - selección de herramientas

Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
Plataformas que nos facilitan: <ul style="list-style-type: none"> <li>– organizar una asignatura en línea.</li> <li>– impartir las clases virtuales, híbridas e invertidas.</li> <li>– crear discusiones y tareas individuales o grupales.</li> <li>– trabajar con contenidos multimodales.</li> </ul>	<i>Google Classroom</i>	<a href="https://classroom.google.com/">https://classroom.google.com/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Personalización y administración de un curso en línea.</li> <li>– Acceso a los contenidos en cualquier momento y desde cualquier lugar.</li> <li>– Comunicación sincrónica y asincrónica.</li> <li>– Difusión de contenidos de aprendizaje.</li> <li>– Asignación de tareas.</li> <li>– Evaluación formativa.</li> </ul>
	<i>Microsoft Teams</i>	<a href="https://support.microsoft.com/">https://support.microsoft.com/</a>	
	<i>Moodle</i>	<a href="https://moodle.org/?lang=es">https://moodle.org/?lang=es</a>	
	<i>ScholarLMS</i>	<a href="https://www.scholarlms.com/">https://www.scholarlms.com/</a>	
	<i>Schoology</i>	<a href="https://app.schoology.com/home">https://app.schoology.com/home</a>	
	<i>WebEx</i>	<a href="https://www.webex.com/">https://www.webex.com/</a>	
	<i>BlackBoard</i>	<a href="https://www.blackboard.com/">https://www.blackboard.com/</a>	
	<i>Classdojo</i>	<a href="https://www.classdojo.com/">https://www.classdojo.com/</a>	
	<i>Classcraft</i>	<a href="https://www.classcraft.com/">https://www.classcraft.com/</a>	
	<i>Canvas LMS</i>	<a href="https://www.instructure.com/canvas">https://www.instructure.com/canvas</a>	
<i>Seesaw</i>	<a href="https://app.seesaw.me/#/login">https://app.seesaw.me/#/login</a>		
<i>Acadly</i>	<a href="https://www.acadly.com/">https://www.acadly.com/</a>		

	<i>Echo360</i>	<a href="https://echo360.com/">https://echo360.com/</a>
	<i>Nearpod</i>	<a href="https://nearpod.com/lms-integrations">https://nearpod.com/lms-integrations</a>
	<i>Sakai</i>	<a href="https://www.sakailms.org/">https://www.sakailms.org/</a>
	<i>Chamilo</i>	<a href="https://chamilo.org/es/">https://chamilo.org/es/</a>
	<i>eFront</i>	<a href="https://www.efrontlearning.com/">https://www.efrontlearning.com/</a>

## 16. RECURSOS IMPULSADOS POR LA IA

### **Recursos impulsados por la inteligencia artificial**

Resumen práctico: Entre los numerosos recursos basados en la IA que aparecen a diario se destacan algunos, tanto por su facilidad de uso, como por su funcionalidad en el contexto educativo. Para tener una visión general y más detallada sobre la IA y sus recursos, proponemos algunos recursos útiles:

Para obtener información básica sobre las funciones y recursos de la IA: consultar esta página web sobre la IA en educación: <https://craig.ar/i/>

Para saber qué recursos de la IA proponen otros docentes: herramientas de la IA (Ayudapara-maestros), y Herramientas imprescindibles (Eduketeria).

Para tener una idea de cómo usar la IA en la clase de idioma de manera más efectiva, este artículo podría ser útil. <https://eltabbjournal.com/?s=chat+gpt>

Consultar el apartado *Literatura recomendada* con referencias relevantes sobre el tema de la tecnopedagogía y enseñanza de ELE apoyada con tecnologías y la IA. ELTABB -publicación en línea sobre la enseñanza de inglés

Las herramientas de IA más destacadas, se presentan a continuación agrupadas en las siguientes categorías:

IA- Chatbots.

IA- creaciones visuales.

IA- recursos de aprendizaje de idiomas.

IA- recursos de traducción, análisis y reescritura de textos.

IA- Herramientas de conversión de Texto a Voz.

IA- Reconocimiento de voz.

IA- Organización del trabajo docente: Análisis de datos y Automatización de tareas repetitivas

## 17. IA- CHATBOTS

Recursos destacados: ChatGPT, Gemini, Copilot

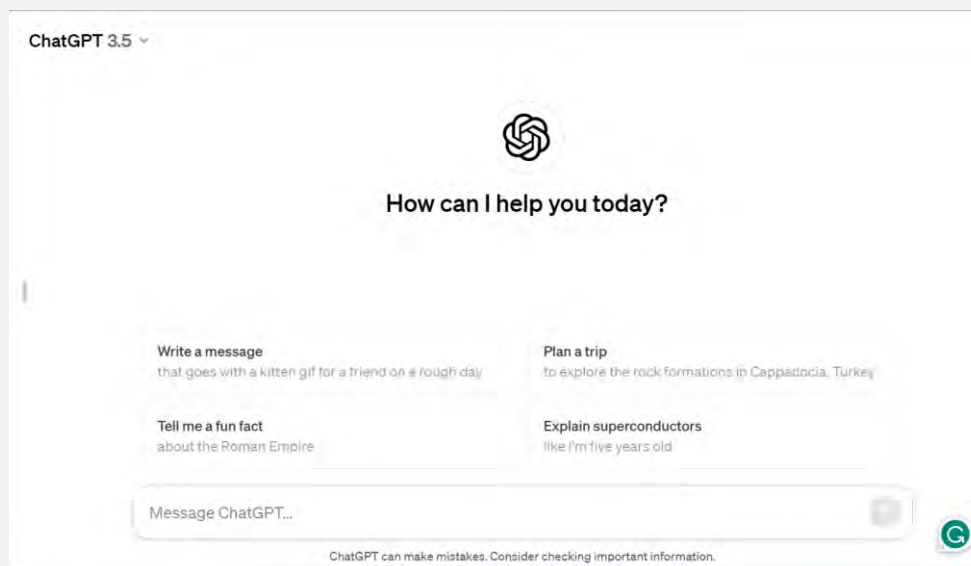
Resumen práctico: ChatGPT, Gemini y Copilot son unos recursos de IA conversacionales muy utilizados entre los profesores de idiomas, porque nos ayudan a recibir respuestas y realizar distintas tareas didácticas y administrativas. Las herramientas Chatbots nos permiten:

- crear materiales didácticos (ejercicios, cuestionarios, textos creativos, etc.),
- planificar clases,
- corregir y evaluar los trabajos de estudiantes (reconocen errores gramaticales y ortográficos),
- realizar tareas administrativas (plantillas, fichas, cálculos de datos)
- escribir resúmenes, proyectos, artículos.

Sus opciones funcionan en base de preguntas y respuestas entre los usuarios humanos y la IA.

Es decir, funcionan como colaboradores virtuales que rápidamente responden a distintas tareas: contestan a todo tipo de preguntas e instrucciones (*prompts*), corrigen y traducen textos, y ofrecen contenidos creativos.

Pero, su aportación es informativa y no excluye errores, como advierten en su pantalla de inicio:



*Pantalla de inicio de ChatGPT con sugerencias de cómo formular una instrucción o pregunta (PromptChatGPT)*

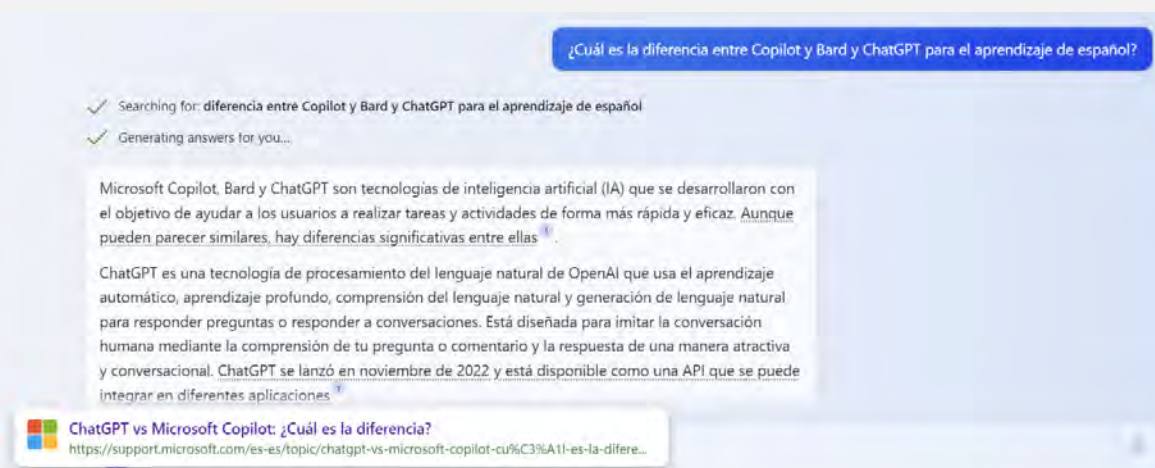
En cuanto a su uso en la clase de ELE, *Gemini* ha mostrado una mejor comprensión del español que *ChatGPT* o *Microsoft Bing (Copilot)* que están entrenados en datos de texto en inglés.

Además, *Gemini* ofrece mensajes de audio, mientras que la interacción con *ChatGPT* es simplemente textual.

Por otra parte, *Copilot* es buena opción para los usuarios que prefieran crear contenidos visuales, planificaciones, programas, etc. y obtener enlaces a información en la web.



*Pantalla de inicio en español de Copilot*



*Copilot ofrece enlaces a información disponible en la web*

Para un uso más efectivo en la clase de ELE, resumimos algunas aportaciones útiles:

- Práctica de la expresión oral: los alumnos pueden interactuar (chatear) con un chatbot como si fuera su compañero virtual con conocimientos enciclopédicos. Por ejemplo, pueden crear diálogos en español sobre cualquier tema.
- Corrección de textos: si escriben una frase o párrafo en español, *ChatGPT*, *Gemini*, y sus alternativas pueden traducir, hacer correcciones gramaticales y sugerir mejores opciones.

Si comparamos la corrección del mismo contenido, veremos que la **corrección de ChatGPT** no es igual a la **corrección de Gemini**. La ventaja de *Gemini* es que sugiere explicaciones más detalladas, y ofrece lectura de audio.

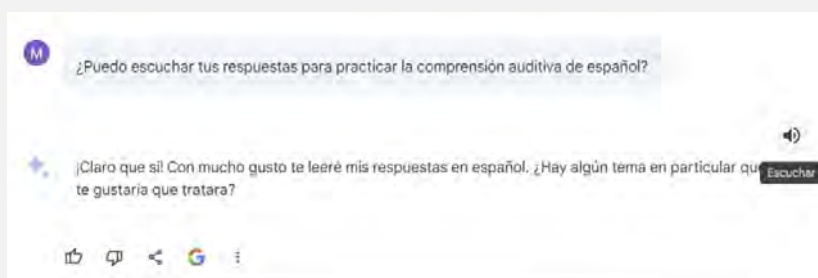
- Aprendizaje del vocabulario: ChatGPT puede sugerir sinónimos, antónimos o definiciones de palabras, sin embargo, *Gemini* ofrece más aspectos, como ejemplos de uso en el contexto, audio formatos y más detalles.

**Ejemplo de ChatGPT y Ejemplo de Gemini:**

Sinónimos y antónimos de la palabra EJERCICIO ( <i>ChatGPT</i> )
Sinónimos de la palabra "ejercicio" incluyen: Práctica, Entrenamiento, Actividad, Labor, Rutina, Gimnasia, Prueba, Ejecución, Función, Desarrollo.
Antónimos de la palabra "ejercicio" podrían ser: Reposo, Descanso, Inactividad, Ociosidad, Inercia, Pasividad, Quietud, Abandono, Inmovilidad, Suspensión.
Sinónimos y antónimos de la palabra EJERCICIO ( <i>Bard</i> ):
<u>Sinónimos</u> de ejercicio: Gimnasia, Adiestramiento, Entrenamiento, Deporte, Instrucción, Caminata, Carrera, Excursión, Marcha, Paseo.
<u>Antónimos</u> de ejercicio: Quietud, Reposo, Inactividad, Inercia, Negligencia, Pereza, Desgano, Apatía.
Ejemplos de uso:
El ejercicio físico es bueno para la salud.
El entrenamiento militar requiere mucho ejercicio.
La gimnasia es un ejercicio que combina fuerza y flexibilidad.
La caminata es un ejercicio sencillo y accesible para todos.
La carrera es un ejercicio cardiovascular intenso.
La excursión es una actividad que combina ejercicio con turismo.
La marcha es un ejercicio aeróbico que se puede realizar en cualquier lugar.
El paseo es un ejercicio suave y relajante.
La palabra "ejercicio" tiene varios significados, por lo que sus sinónimos y antónimos pueden variar según el contexto en el que se use. En general, los sinónimos de "ejercicio" se refieren a la acción de realizar una actividad física o mental con el objetivo de mejorar la condición física o mental. Los antónimos de "ejercicio" se refieren a la ausencia de actividad física o mental.

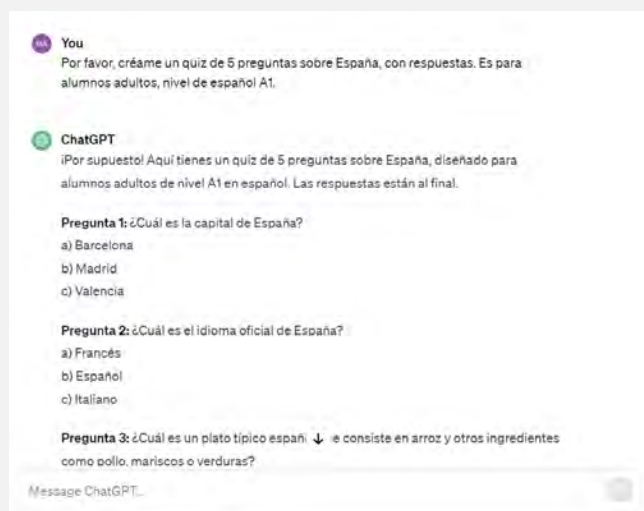
*Respuestas de ChatGPT y Gemini sobre sinónimos y antónimos de la palabra ejercicio.*

- Redacción de ensayos y presentaciones: Los alumnos pueden formular preguntas específicas sobre un tema en español y utilizar las sugerencias de la IA para preparar ensayos, informes, u otros trabajos.
- Práctica de la comprensión auditiva: La versión gratuita de *ChatGPT* no proporciona contenidos de audio, para esta función es mejor usar *Gemini*, porque ofrece la función de escucha del texto.



*Ejemplo de la función audio de Bard*

- Planificación de actividad didáctica: *ChatGPT* sugiere organización de una actividad, según nuestro input que le escribimos. Podemos aprovecharlo para diseñar una **actividad específica**.
- Creación de ejercicios: Podemos preparar ejercicios o cuestionarios rápidamente, cuando necesitamos una actividad breve, sencilla, como este quiz ChatGPT.



*Ejemplo de un quiz sencillo creado por ChatGPT*

Con el mismo ejemplo, *Gemini* ofrece más opciones: sugerencias de explotación didáctica y explicaciones adicionales, como en este enlace: quiz Gemini.

*DeepSeek*, <https://www.deepseek.com/> - es una IA desarrollada por la empresa tecnológica china ByteDance, que ofrece alternativa a otros asistentes virtuales como ChatGPT.

*Socratic* <https://socratic.org/>, por otra parte, es una aplicación móvil de aprendizaje soportada por *Google*, para estudiantes de la enseñanza secundaria y universitaria. Los alumnos pueden hacer preguntas a *Socratic* y éste encontrará los mejores recursos en línea para proporcionar información relevante. Se puede explotar *Socratic* para la mayoría de las asignaturas de la secundaria. En el aula de ELE los estudiantes pueden explorar distintos temas y conceptos en español y desarrollar conocimientos lingüísticos y de contenido.



*Sugerencia de explicación de un tema específico de Google Socratic*

*YouChat* <https://you.com/>: el recurso gratuito y una herramienta muy accesible que nos facilita obtener respuestas a preguntas generales. También puede sugerir ideas, ayudar en la traducción y resumir un texto.



Su ventaja es que puede realizar búsquedas en línea, es decir, proporcionar información más reciente y actualizada. Su búsqueda combina código, texto, gráficos, tablas, imágenes e incluso elementos interactivos.

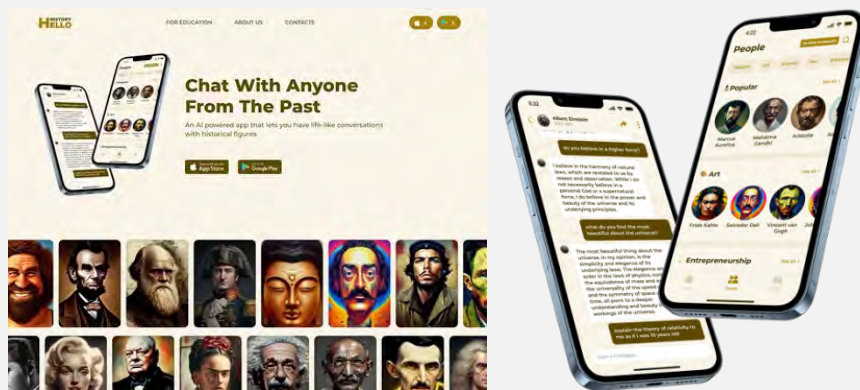


*Ejemplo de explicación de vocabulario de YouChat*

*Hello History*, <https://www.hellohistory.ai/> - herramienta basada en la tecnología de IA, permite simular conversaciones de chat individuales con figuras históricas, sobre temas diversos como literatura, filosofía, ciencia, etc.

Con esta herramienta podemos transformar la forma de acercar a estudiantes a los aspectos culturales, históricos o literarios y hacer que se sumerjan en los diálogos con personajes históricos y desarrollen tanto las habilidades lingüísticas como el conocimiento general. »¿Con qué figura histórica te gustaría chatear y qué preguntas le harías?»

*Hablaconlahistoria*, <https://hablaconlahistoria.es/> - es una herramienta similar a Hello History, que permite a los alumnos interactuar con figuras históricas en español.



*Con Hello History se puede chatear con figuras históricas*

IA CHATBOTS - selección de herramientas			
Funciones	Título	Enlace	Potencial didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Basados en la inteligencia conversacional, - Facilitan a usuarios comprender, crear y explorar contenidos.</li> <li>– Buscan y generan contenido.</li> <li>– Responden a preguntas de manera informativa, en tiempo real.</li> </ul>	<i>ChatGPT</i>	<a href="https://chat.openai.com/">https://chat.openai.com/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Creación de cuestionarios, ejercicios, tareas, planes, resúmenes para clase.</li> <li>– Escritura creativa y personalizada.</li> <li>– Practica de conversación en diálogos sobre un sinfín de temas en tiempo real.</li> <li>– Explicación de gramática, vocabulario, términos técnicos con ejemplos de uso en contexto.</li> </ul>
	<i>Gemini</i>	<a href="https://gemini.google.com/app">https://gemini.google.com/app</a>	
	<i>Copilot</i>	<a href="https://copilot.microsoft.com/">https://copilot.microsoft.com/</a>	
	<i>YouChat</i>	<a href="https://you.com/">https://you.com/</a>	
	<i>Socratic</i>	<a href="https://socratic.org">https://socratic.org</a>	
	<i>Hello History</i>	<a href="https://www.hellohistory.ai/">https://www.hellohistory.ai/</a>	
	<i>DeepSeek</i>	<a href="https://www.deepseek.com/">https://www.deepseek.com/</a>	
Hablaconlahistoria	<a href="https://hablaconlahistoria.es/">https://hablaconlahistoria.es/</a>		

## 18. PRESENTACIONES Y CREACIONES VISUALES CON IA

Recursos destacados: *Beautiful* <https://www.beautiful.ai/>, *Emaze* <https://www.emaze.com/>

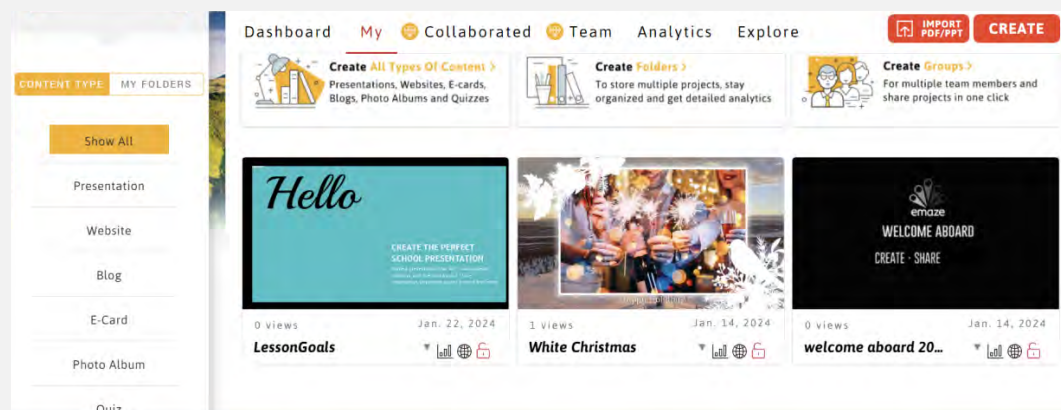
Resumen práctico: Aunque los profesores de idiomas no somos diseñadores gráficos, podemos sorprender a nuestros alumnos con creaciones visuales significativas. Con la ayuda de la IA podemos crear presentaciones, infografías, quiz, fichas, tarjetas, plantillas, cuadros y otros materiales, para presentar nuestro contenido didáctico en un formato visual de calidad. Además, la IA facilita unas herramientas tan sencillas y fáciles de usar que generan rápidamente una variedad de contenidos en base de nuestras peticiones. Si visualizamos el contenido de manera significativa, podemos potenciar la creatividad, el interés y la colaboración en clase.

Casi todas las herramientas tienen un plan gratuito, con características limitadas, pero suficientes para un diseño original y atractivo acerca de cualquier tema.

*Emaze*, <https://www.emaze.com/es/> - funciona en base de interacción con su *AI designer*, el bot que diseña en un instante presentaciones interactivas personalizadas, generando texto e imágenes.

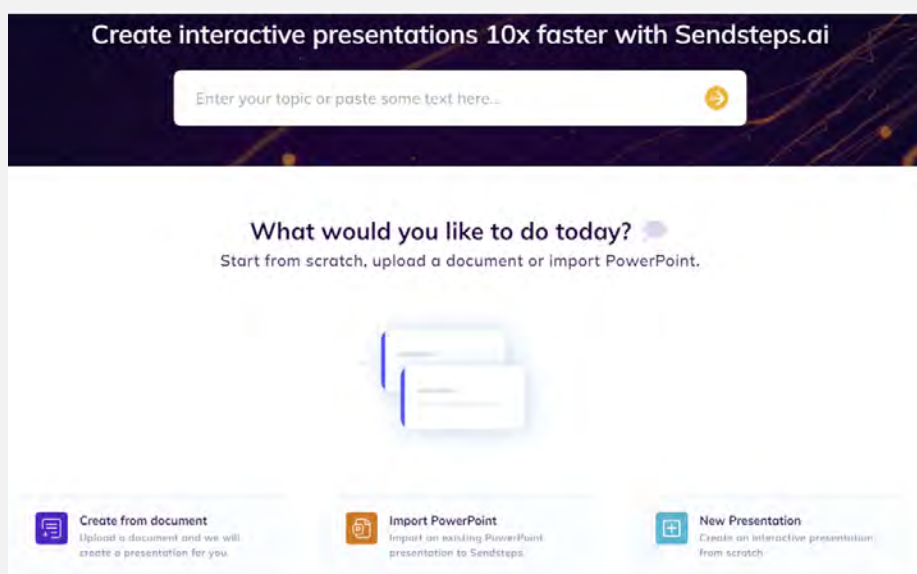


*Función de transformar nuestros contenidos ppt o PDF en presentaciones de diseño Emaze*



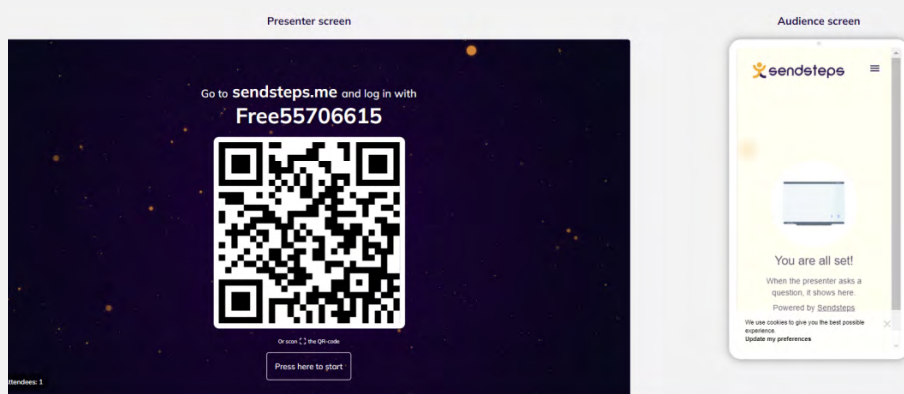
*Tipos de contenido de Emaze*

*Sendsteps.ai*, <https://www.sendsteps.com/es/> - un recurso muy práctico, sencillo y versátil que nos permite introducir palabras clave sobre el contenido que deseamos presentar y en un minuto se genera la nueva presentación, con un código QR y enlace de acceso a la presentación. Así los alumnos pueden participar y colaborar activamente a través de su dispositivo móvil. Asimismo, se puede importar nuestro documento y la herramienta lo puede re-diseñar.



*Pantalla de inicio de Sendsteps.ai*

Por ejemplo, para hacer una presentación interactiva sobre la cultura y tradiciones españolas, introdujimos las palabras clave en el prompt y el diseñador virtual nos pregunta por más detalles (tamaño y estilo del texto, cantidad de diapositivas, si el contenido es personalizado o generado por la IA, etc.). Automáticamente se genera una presentación interactiva y colaborativa con el código de acceso.



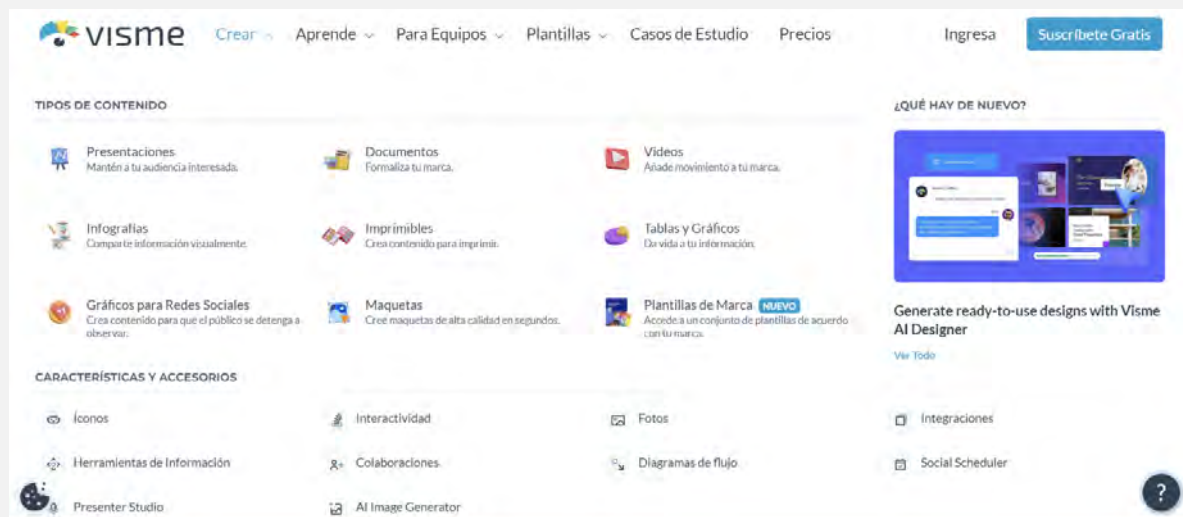
*La pantalla del presentador y la del público, con el código de acceso a la presentación generada por Sendsteps.ai*



*Diapositiva interactiva y colaborativa de Sendsteps.ai*

Las creaciones se guardan automáticamente en la librería del recurso y se pueden compartir a través del enlace.

*Visme*, <https://www.visme.co/es/> - es un recurso aun más versátil, porque ofrece un amplio abanico de «proyectos» (presentaciones, infografías, documentos imprimibles, videos, gráficos, imágenes, interactividad, etc.) en versión gratuita.



*Tipo de contenido y plantillas de Visme*

Otros recursos útiles y sencillos de creaciones visuales, como imágenes y animaciones son:

- *Wombo*- <https://www.wombo.ai/> - herramienta sencilla de la IA que puede animar las fotografías, ya sean de personas, animales e incluso monumentos históricos. Por ejemplo, los alumnos pueden escribir texto y dar vida a una fotografía de modo que la aplicación hará que las imágenes hablen, canten e incluso bailen una canción a partir del texto introducido.
- *Ideogram*- <https://ideogram.ai/login> -herramienta de inteligencia artificial, diseñada para convertir descripciones textuales en imágenes y creaciones visuales.
- *Dalle-E*, <https://www.dall-e-free.com/> - herramienta de creación de imágenes a partir de las instrucciones textuales. Para nuestras presentaciones visuales, podemos personalizar imágenes (tutorial de Dalle-e).
- *Craiyon* - <https://www.craiyon.com/> - aplicación gratuita fácil de usar, basada en la inteligencia artificial que permite a los usuarios generar imágenes a partir de textos (paisajes, objetos, etc.)
- *Autodraw*- <https://www.autodraw.com/> - aplicación de dibujo que a través de la inteligencia artificial trata de adivinar los dibujos o trazos que hace el alumno o usuario y ofrece versiones mejoradas de imágenes de los mismos dibujos.
- *Gamma app*- <https://gamma.app/es> - herramienta IA para la creación de presentaciones, sitios web y documentos de diseño personalizado y atractivo.

CREACIONES VISUALES CON IA- selección de herramientas

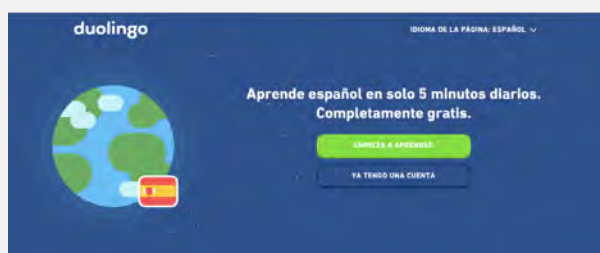
Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de plantillas diseñadas profesionalmente y con la ayuda de la IA</li> <li>- Diseños visuales de presentaciones, tarjetas, blogs, encuestas, imágenes, dibujos, animaciones.</li> </ul>	<i>Beautiful.ai</i>	<a href="https://www.beautiful.ai/">https://www.beautiful.ai/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de entornos de aprendizaje visuales, interactivos y colaborativos.</li> <li>- Contenido visualmente atractivo.</li> <li>- Desarrollo de creatividad.</li> <li>- Contenidos amenos y atractivos</li> </ul>
	<i>Emaze</i>	<a href="https://www.emaze.com/es/">https://www.emaze.com/es/</a>	
	<i>Plus</i>	<a href="https://www.plusdocs.com/">https://www.plusdocs.com/</a>	
	<i>Sendsteps</i>	<a href="https://www.sendsteps.com/es/">https://www.sendsteps.com/es/</a>	
	<i>Visme</i>	<a href="https://www.visme.co/">https://www.visme.co/</a>	
	<i>ClassPoint</i>	<a href="https://www.classpoint.io/">https://www.classpoint.io/</a>	
	<i>Thinköai</i>	<a href="https://www.thinkoai.com/">https://www.thinkoai.com/</a>	
	<i>Playground</i>	<a href="https://playground.com/">https://playground.com/</a>	
	<i>Dall-E</i>	<a href="https://www.dall-e-free.com/">https://www.dall-e-free.com/</a>	
	<i>Craiyon</i>	<a href="https://www.craiyon.com/">https://www.craiyon.com/</a>	
	<i>Autodraw</i>	<a href="https://www.autodraw.com/">https://www.autodraw.com/</a>	
	<i>Wombo</i>	<a href="https://www.wombo.ai/">https://www.wombo.ai/</a>	
<i>Ideogram</i>	<a href="https://ideogram.ai/login">https://ideogram.ai/login</a>		
<i>Gamma</i>	<a href="https://gamma.app/es">https://gamma.app/es</a>		

## 19. HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE DE IDIOMAS

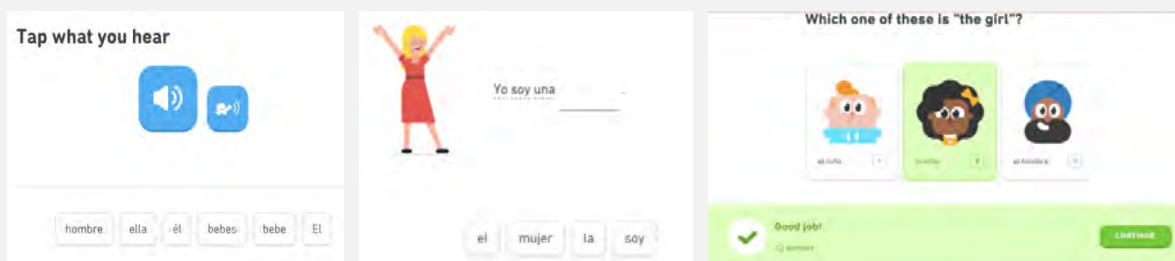
Recursos destacados: *Duolingo, Babbel, Mondly*

Resumen práctico: Las aplicaciones para el aprendizaje de español (y/u otras lenguas) y recursos de IA pueden utilizarse como material de refuerzo y para el aprendizaje autónomo. En el aula de ELE podemos utilizar este tipo de herramientas como colaboradores virtuales que motiven a los alumnos a seguir aprendiendo fuera de clase.

*Duolingo* es la herramienta más conocida entre los estudiantes de idiomas. Es una aplicación móvil o web gratuita basada en lecciones cortas e interactivas con un contenido breve, divertido y audiovisual. Este recurso intuitivo «engancha» al estudiante desde principio, con sus funciones de recordatorios divertidos y pruebas de refuerzo gamificadas. En este video breve se explica cómo explotar *Duolingo*: [tutorial](#).



*Pantalla de inicio de Duolingo en español*



*Un tipo de ejercicio de escucha Un tipo de ejercicio de escritura Un ejercicio de comprensión de léxico*

Como alternativas a *Duolingo*, son conocidas *Babbel, Rosetta Stone, Busuu*.

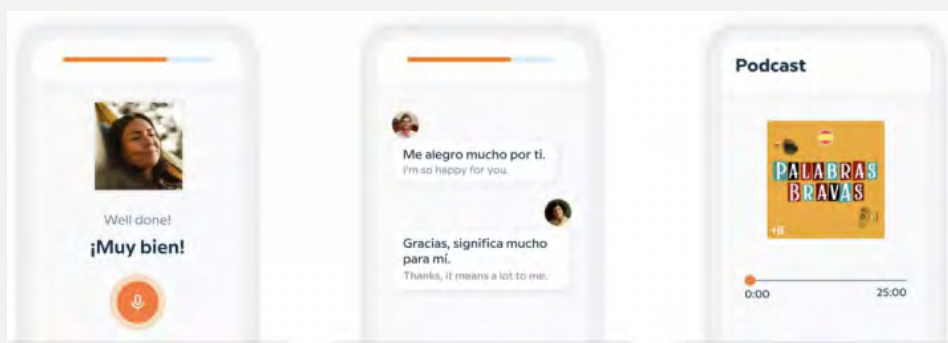
Estos recursos son aprovechables como actividades amenas y divertidas de refuerzo, para que los alumnos, de forma autónoma, practiquen y repasen distintos contenidos (gramática, léxico, pronunciación):

- Pueden escuchar, leer y escribir contenido adaptado a su nivel, a través de ejercicios interactivos.
- El aprendizaje se percibe como juego (con imágenes, animaciones, retroalimentación, puntos, premios).
- Los ejercicios son breves, graduales y repetitivos, de modo que facilitan un aprendizaje sistemático.

Cada herramienta tiene sus ventajas específicas:

*Babbel*, por ejemplo, es una aplicación más orientada a la práctica de conversación y pronunciación. Ofrece podcasts, clases en vivo, juegos y otras funciones: reconocimiento de voz, ejercicios de escucha, gramática y vocabulario en contexto. El alumno puede escuchar o practicar la expresión oral a través de diálogos interactivos sobre situaciones de la vida cotidiana. Sin embargo, su versión gratuita es muy limitada.

La aplicación *Babbel* también ofrece un video explicativo con sugerencias de explotación: video tutorial.

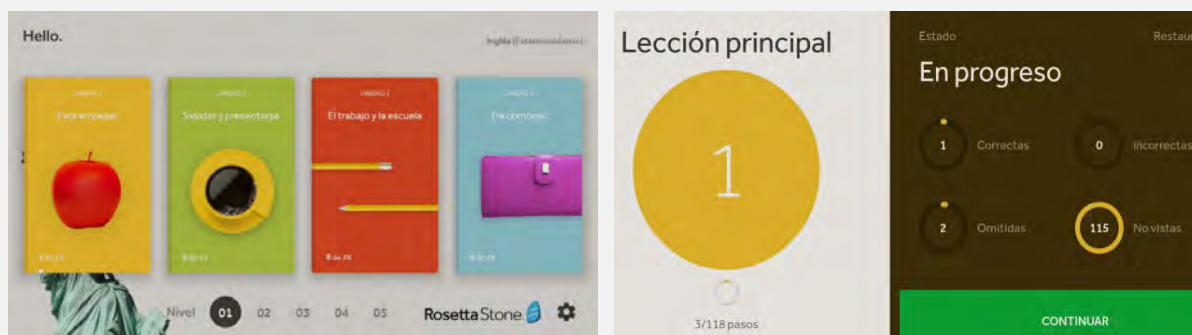


*Modelo de ejercicios de pronunciación, práctica de conversación y comprensión auditiva de Babbel*

*Rosetta Stone* se considera aun más completa, por su «método de inmersión», o aprendizaje de forma natural. Sus funciones clave son: imagen, uso de lengua e interactividad. Es decir, los alumnos hablan desde principio a fin el nuevo idioma, conectan las palabras y frases con imágenes y repiten en voz alta el contenido grabado por nativos. Se ofrece un feedback inmediato del software de reconocimiento de voz.

Cada lección es breve y tiene «actividades focalizadas» para desarrollar varios aspectos y destrezas: gramática, vocabulario, pronunciación, escucha, lectura, habla.

La ventaja es que se puede usar online y offline. Sin embargo, la versión gratis es muy limitada. Las indicaciones de explotación didáctica están disponibles en su guía de usuario.



*Tipo de lecciones por nivel y muestra de progreso del alumno de Rosetta Stone*

Dependiendo de las necesidades y preferencias individuales del alumno, se pueden aprovechar otros recursos:

- Para una práctica del idioma básica, gratuita y divertida, *Bisuu* o *Lingodeer* son buenas opciones.

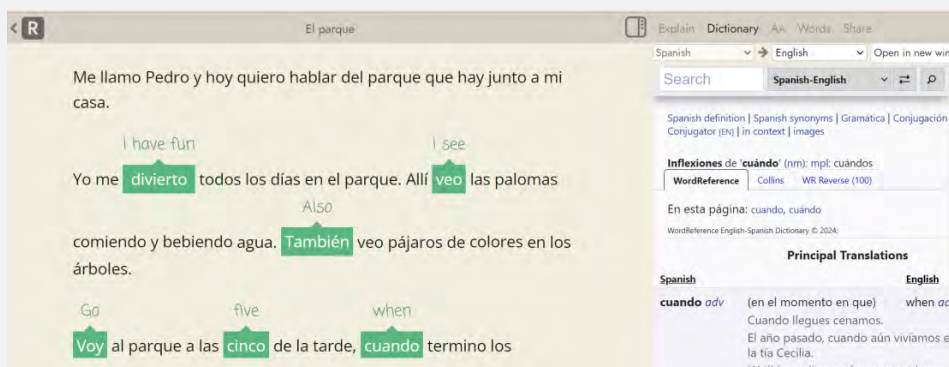
*Busuu* divierte con sus «lecciones pequeñas» que se orientan a la repetición de palabras y términos cotidianos.

*Lingodeer* ofrece mini-juegos de gramática.

*Clozemaster* es una herramienta diseñada más para los niveles intermedios y avanzados y para el auto-aprendizaje. Ofrece un vocabulario contextualizado y más complejo, permitiendo al estudiante gestionar los contenidos que quiera aprender.



*Readlang*- es una herramienta útil para fomentar la lectura y la comprensión de textos, de manera sistemática y gradual. Permite acceso a una variedad de textos en español y otros idiomas (libros, artículos, diccionarios), y con un clic traduce palabras que seleccionamos con la opción de escucha de la pronunciación de palabras. Ofrece diccionarios y foros en línea (*Wordreference*, *Collins*)



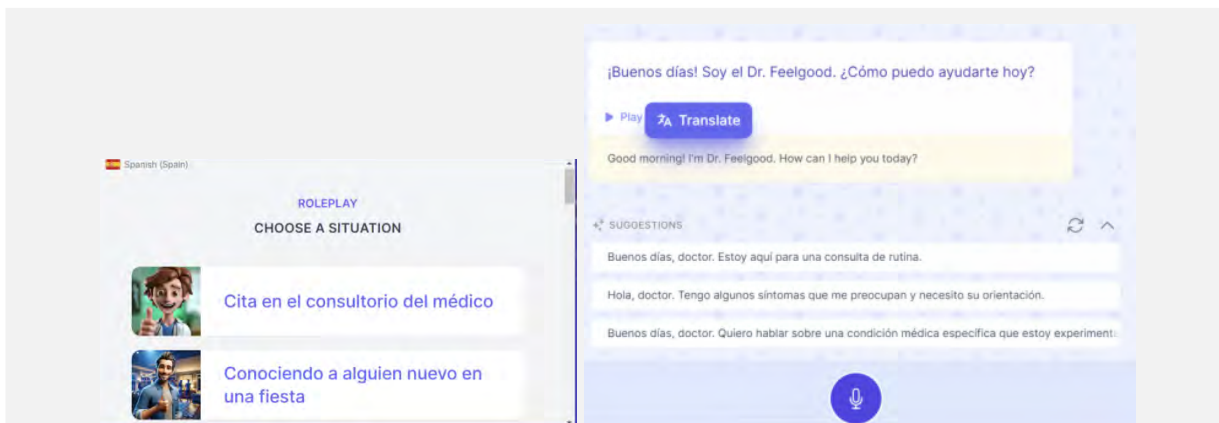
*Modelo de lectura de un texto, con opción de traducción de Readlang*

*Memrise* - es buena opción para practicar la comprensión auditiva y pronunciación. Ofrece lecciones basadas en conversaciones con nativos, actividades de repetición, objetivos diarios, juegos y flashcards de vocabulario.



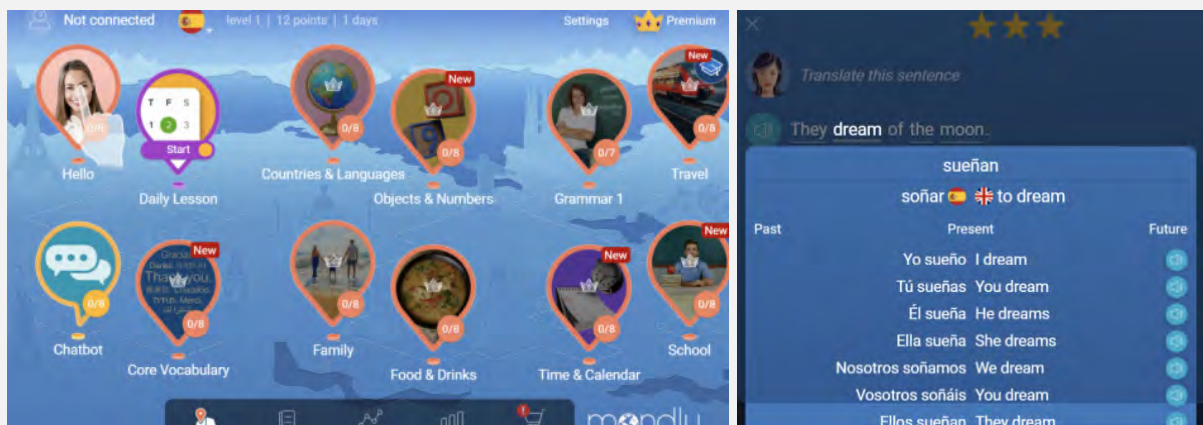
*Memrise modelo de práctica de conversación*

*Gliglish* y *Talkpal AI* - son herramientas para practicar la conversación simulada con hablantes nativos. Ofrecen selección de situaciones comunicativas y simulan una conversación natural, a través de la función de chatbot. Disponen de la opción de escuchar diálogos en español.



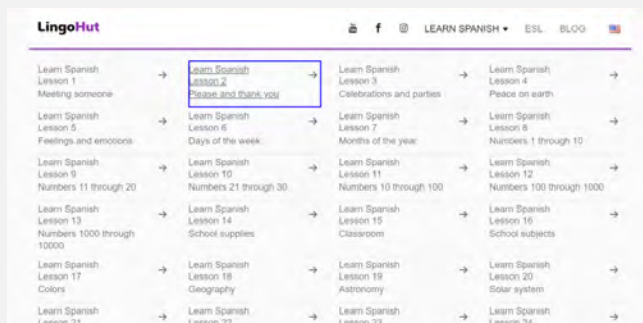
*Situaciones comunicativas y juegos de rol con opción de audio y traducción de Gliglish*

*Mondly* es una aplicación de pago que facilita un enfoque más completo de aprendizaje (lecciones interactivas, gramática, vocabulario, comprensión auditiva, pronunciación, lectura, escritura) en 33 idiomas.

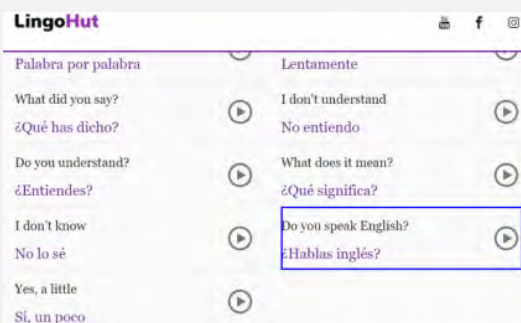


*Lecciones y temas de Mondly Ejercicio de gramática con traducción y audio de Mondly*

*LingoHut* -una herramienta simple, muy accesible y gratuita. Su especialidad es aprendizaje de frases en distintas situaciones comunicativas. Es una plataforma interactiva que ofrece más de cien «lecciones», que proporcionan palabras y frases típicas en una conversación simple y su pronunciación, que suena natural. Incluye más de 40 idiomas.



*Muestra de lecciones de LingoHut.*



*Parte de una lección con texto y audio de LingoHut.*

IA-APRENDIZAJE DE IDIOMAS - selección de herramientas			
Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Plataformas interactivas que utilizan inteligencia artificial para personalizar el contenido de aprendizaje.</li> <li>– Lecciones adaptadas a las necesidades del alumno</li> <li>– Técnicas de gamificación</li> <li>– Interacción en tiempo real.</li> </ul>	<i>Duolingo</i>	<a href="https://es.duolingo.com/">https://es.duolingo.com/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ejercicios interactivos y <i>feedback</i> instantáneo.</li> <li>– Práctica de conversación.</li> <li>– Autoevaluación</li> <li>– Prácticas de gramática y vocabulario en contexto.</li> <li>– Lectura y comprensión de textos.</li> <li>– Simulación de conversación natural con nativos.</li> </ul>
	<i>Babbel</i>	<a href="https://www.babbel.com/">https://www.babbel.com/</a>	
	<i>Busuu</i>	<a href="https://www.busuu.com/es">https://www.busuu.com/es</a>	
	<i>Rosetta Stone</i>	<a href="https://es.rosettastone.com/">https://es.rosettastone.com/</a>	
	<i>Lingodeer</i>	<a href="https://www.lingodeer.com/">https://www.lingodeer.com/</a>	
	<i>Clozemaster</i>	<a href="https://www.clozemaster.com/">https://www.clozemaster.com/</a>	
	<i>Memrise</i>	<a href="https://www.memrise.com/es/">https://www.memrise.com/es/</a>	
	<i>Readlang</i>	<a href="https://readlang.com/">https://readlang.com/</a>	
	<i>Gliglish</i>	<a href="https://gliglish.com/free">https://gliglish.com/free</a>	
<i>Talkpal AI</i>	<a href="https://app.talkpal.ai/welcome">https://app.talkpal.ai/welcome</a>		
<i>Mondly</i>	<a href="https://www.mondly.com/">https://www.mondly.com/</a>		
<i>LingoHut</i>	<a href="https://www.lingohut.com/es">https://www.lingohut.com/es</a>		

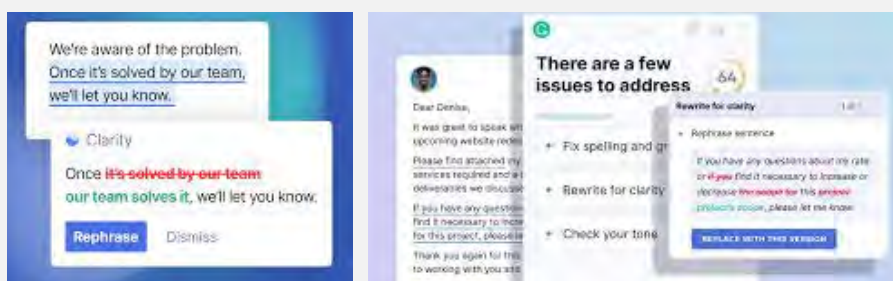
## 20. RECURSOS DE TRADUCCIÓN, ESCRITURA Y CORRECCIÓN DE TEXTOS

Recursos destacados: *Reverso*, *Quillbot*, *Grammarly*

Resumen práctico: Existen numerosas herramientas de traducción, corrección de gramática y ortografía que se utilizan para mejorar la escritura. Una de las más conocidas es *Grammarly*, pero hay muchas otras cuyo asistente es la IA.

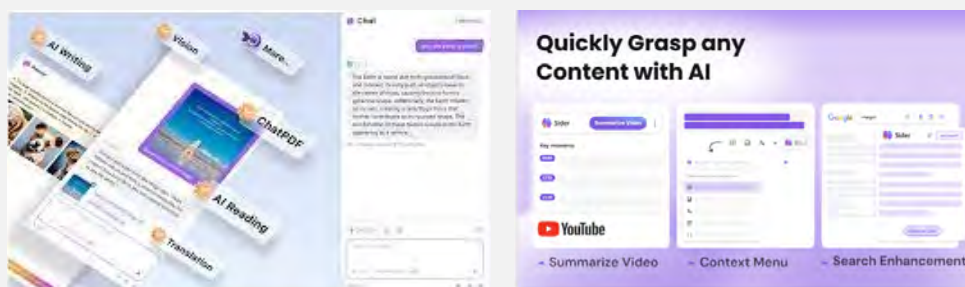
*Reverso* es una herramienta gratuita de traducción y revisión de textos, basada en la IA. Permite a usuarios traducir cualquier tipo de texto en 18 idiomas.

*Grammarly* - es una herramienta que ayuda a revisar y corregir errores de gramática, ortografía, puntuación y estructura de un texto. Ofrece sugerencias para mejorar la redacción. Su versión gratuita es simple y la premium ofrece varias opciones avanzadas (estilo, registro, etc.)



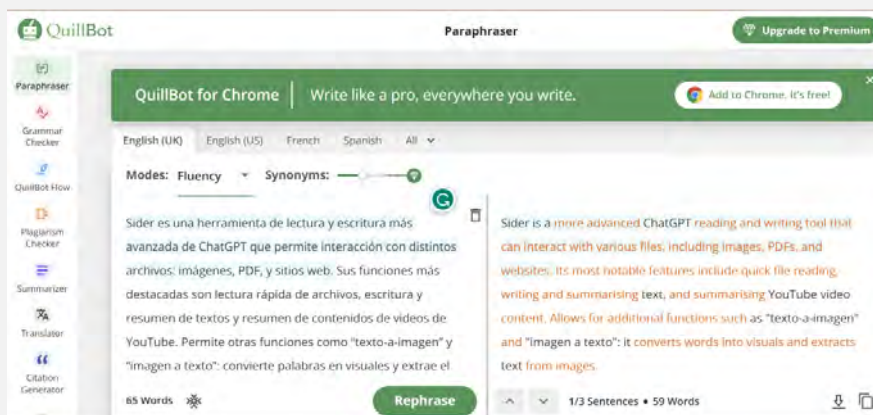
*Grammarly*

*Sider AI* es una herramienta de lectura y escritura más avanzada de *ChatGPT* que permite interacción con distintos archivos: imágenes, PDF, y sitios web. Sus funciones más destacadas son lectura rápida de archivos, escritura y resumen de textos y resumen de contenidos de videos de *YouTube*. Permite otras funciones como «texto-a-imagen» y «imagen a texto»: convierte palabras en visuales y extrae el texto de las imágenes.



*Sider AI*

*QuillBot* es una herramienta de escritura basada en la IA, aun más versátil que *Grammarly*, *Prowriting* o *Reverso*. Sus funciones incluyen la reescritura del texto, la traducción de textos en más de treinta idiomas, la corrección de errores gramaticales y ortográficos, la creación de citas en el formato APA, MLA o Chicago, y hasta la creación de resumen de textos complejos.

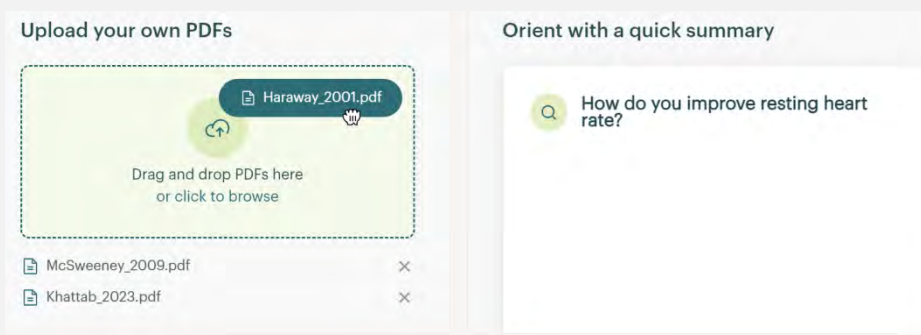


QuillBot

*Writesonic* es un recurso práctico para corregir textos de manera rápida. Dispone de funciones de anti-plagio y de corrección de ortografía.

*Turnitin* - herramienta de la IA para la detección de similitud de textos y que detecta plagios. Está diseñada para la escritura académica y permite distinguir entre un texto escrito por una persona o creado con IA.

*Elicit* -es aun más relevante como asistente de escritura, porque puede seleccionar referencias relevantes, buscar artículos con títulos similares, o resumir textos académicos, incluyendo enlaces a información.



Funciones de asistente de búsqueda y resumen de publicaciones de Elicit

TRADUCCIÓN, ESCRITURA Y CORRECCIÓN DE TEXTOS - selección de herramientas

Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
– Herramientas de traducción, corrección de textos con el objetivo de mejorar la escritura.	<i>Reverso</i>	<a href="https://www.reverso.net/">https://www.reverso.net/</a>	– Traducción, escritura y corrección de textos. – Sinónimos, antónimos y definiciones. – Re-escritura, mejora de aspectos de gramática, estilo y ortografía.
	<i>Grammarly</i>	<a href="https://app.grammarly.com/">https://app.grammarly.com/</a>	
	<i>Pro Writing Aid</i>	<a href="https://prowritingaid.com/">https://prowritingaid.com/</a>	
	<i>App Hemingway</i>	<a href="https://hemingwayapp.com/">https://hemingwayapp.com/</a>	

<i>Zerogpt</i>	<a href="https://www.zerogpt.com/">https://www.zerogpt.com/</a>	– Potencian el desarrollo de habilidades de escritura.
<i>Justdone</i>	<a href="https://justdone.ai/">https://justdone.ai/</a>	
<i>Readable</i>	<a href="https://readable.com/">https://readable.com/</a>	
<i>Word Tune</i>	<a href="https://www.wordtune.com/">https://www.wordtune.com/</a>	
<i>Ginger</i>	<a href="https://www.gingersoftware.com/">https://www.gingersoftware.com/</a>	
<i>Paper Rater</i>	<a href="https://www.paperrater.com/">https://www.paperrater.com/</a>	
<i>Slick Write</i>	<a href="https://www.slickwrite.com/">https://www.slickwrite.com/</a>	
<i>Language Tool</i>	<a href="https://languagetool.org/">https://languagetool.org/</a>	
<i>Writer</i>	<a href="https://writer.com/">https://writer.com/</a>	
<i>Sentence Checkup</i>	<a href="https://sentencecheckup.com/">https://sentencecheckup.com/</a>	
<i>Grammarly</i>	<a href="https://app.grammarly.com/">https://app.grammarly.com/</a>	
<i>Quillbot</i>	<a href="https://quillbot.com/">https://quillbot.com/</a>	
<i>Sider</i>	<a href="https://sider.ai/">https://sider.ai/</a>	
<i>Writesonic</i>	<a href="https://writesonic.com/">https://writesonic.com/</a>	
<i>Turnitin</i>	<a href="https://es.turnitin.com/">https://es.turnitin.com/</a>	
<i>Elicit</i>	<a href="https://elicit.com/">https://elicit.com/</a>	
<i>Traductor Google</i>	<a href="https://translate.google.com/?hl=es">https://translate.google.com/?hl=es</a>	

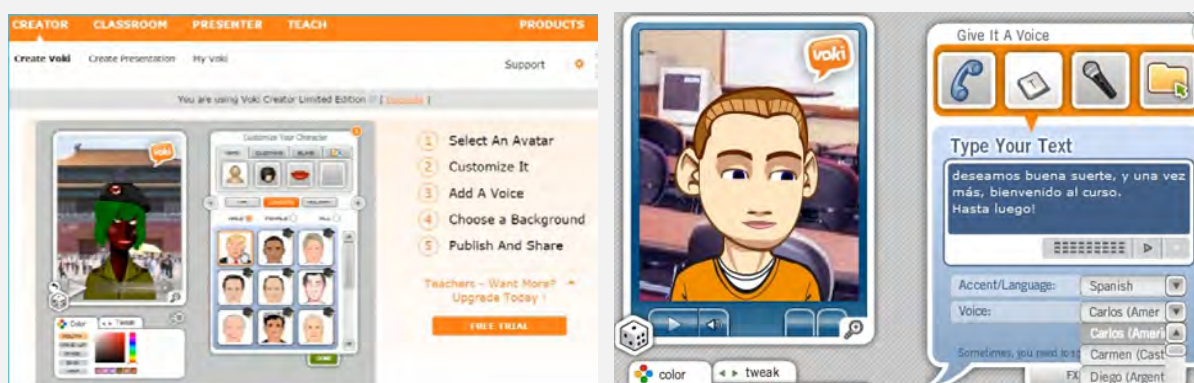
## 21. TEXT-TO-SPEECH (TEXTO A VOZ)

### IA con tecnología Text-To-Speech (texto a voz)

Recurso destacado: *Voki* <https://www.voki.com/>, *Vidnoz* <https://www.vidnoz.com/>

Resumen práctico: Las herramientas de la tecnología Text-To-Speech (texto a voz) permiten la escucha del texto escrito pronunciado por hablantes de diversas variantes de español (u otros idiomas). Pueden ser útiles para practicar la expresión oral, la lectura, la pronunciación, la escritura y la comprensión.

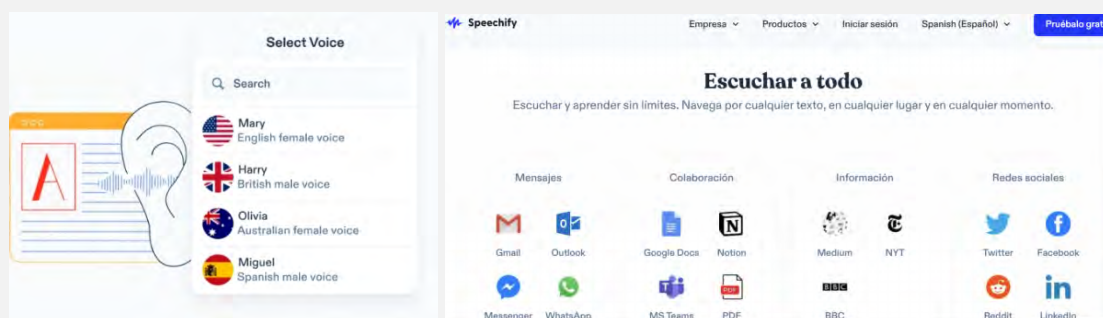
*Voki*: es una herramienta «text to speech» que facilita la interacción oral desde las primeras clases y a partir de cualquier tema. Permite crear un personaje (avatar) y configurar sus atributos físicos y el ambiente. Podemos escribir un texto que reproduce el avatar, seleccionar una voz predeterminada, o grabar nuestra voz. Para el español, podemos elegir la voz y variante de español que nos guste.



Plantillas de figuras y ejemplo de texto reproducido en audio de Voki

*Synthia*, <https://www.synthesia.io/> -una herramienta de IA similar a *Voki*, que convierte un texto escrito en contenido de videoclip. El texto que introducimos será pronunciado por un avatar. Se puede explotar en clase de diversas maneras. Por ejemplo, los docentes pueden compartir un contenido, información o mensaje con los alumnos usando este recurso interesante.

*Speechify* - <https://speechify.com/> -un lector de audio, que convierte el texto a voz, de modo que el material de lectura se convierte en audio-textos interactivos para las actividades de comprensión auditiva, o para personas con dificultades con la lectura. Ofrece funciones de generador de voz, o de clonación de voz para un contenido más adaptado.



Fragmentos de la pantalla de inicio de *Speechify IA*

*Lovo. Ai* - <https://lovo.ai/> -plataforma de IA que utiliza las funciones text-to-speech, que puede crear videos generados a partir de texto y con una gran variedad de voces.

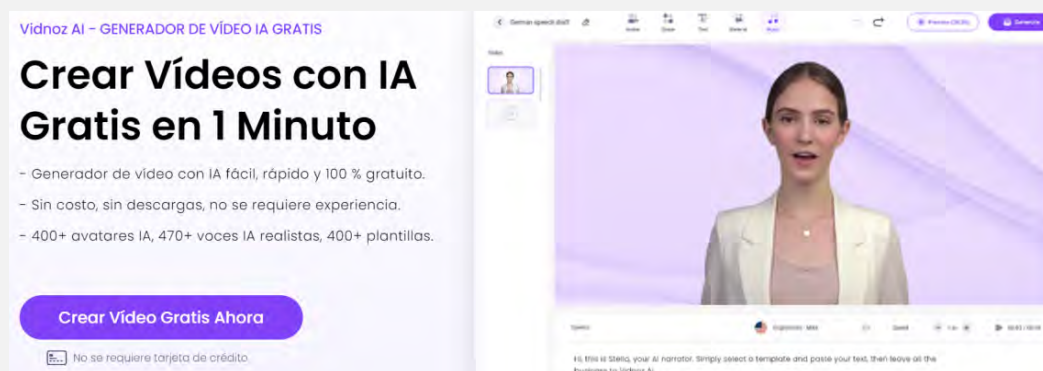
*Read Speaker*- <https://www.readspeaker.com/> -plataforma virtual que permite la lectura en voz alta del contenido del texto de un sitio web.

*Voiser* - <https://voiser.net/> - herramienta de voz, text to speech, que convierte texto en habla en más de 70 idiomas utilizando tecnología avanzada de AI.

*Vidnoz*- <https://es.vidnoz.com/> - Esta herramienta fácil de usar y con versión gratuita permite suficientes opciones para empezar a crear contenidos de video y audio, donde se vocaliza en un idioma el texto escrito por el usuario. Igual que Voki, esta herramienta puede ser utilizada en clase de idioma para diversos propósitos (actividades de escucha, pronunciación, dictado o storytelling).

*D-iD*, <https://www.d-id.com/> - herramienta de creación de videos de alta calidad a partir de textos sencillos en más de 100 idiomas.

Proporciona una voz para el texto o el audio.



*Pantalla de inicio de Vidnoz*

*Murf.AI*- <https://murf.ai/> - programa de conversión de texto a voz que utiliza inteligencia artificial para crear audio-locuciones en más de veinte lenguas. La ventaja de esta herramienta es que ofrece una alta calidad y realismo de voces, como si fuera lengua natural. Para algunos idiomas, como inglés, español y portugués, también se ofrecen múltiples acentos. Además, tiene opciones de personalización, como tono, pausa y pronunciación.

### TEXT-TO-SPEECH - selección de herramientas

Funciones	Título	Enlace	Uso didáctico
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas de la tecnología <i>Text-To-Speech</i>.</li> <li>- Convierten el texto escrito o grabado a voz.</li> <li>- Simulación de voz natural en distintos idiomas.</li> </ul>	<i>Voki</i>	<a href="https://www.voki.com/">https://www.voki.com/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la clase de idiomas se pueden usar para la práctica y el desarrollo de la comprensión auditiva, expresión oral, la escritura y la pronunciación.</li> </ul>
	<i>NaturalReader</i>	<a href="https://www.naturalreaders.com/">https://www.naturalreaders.com/</a>	
	<i>Ttsreader</i>	<a href="https://ttsreader.com/">https://ttsreader.com/</a>	
	<i>Vyond</i>	<a href="https://www.vyond.com/">https://www.vyond.com/</a>	
	<i>Fliki</i>	<a href="https://fliki.ai/">https://fliki.ai/</a>	
	<i>Vidext</i>	<a href="https://www.vidext.io/">https://www.vidext.io/</a>	
	<i>Speechify</i>	<a href="https://speechify.com/">https://speechify.com/</a>	



	<i>Lovo</i>	<a href="https://lovo.ai/">https://lovo.ai/</a>
	<i>Voiser</i>	<a href="https://voiser.net/">https://voiser.net/</a>
	<i>Readspeaker</i>	<a href="https://www.readspeaker.com/">https://www.readspeaker.com/</a>
	<i>Murf AI</i>	<a href="https://murf.ai/">https://murf.ai/</a>
	<i>Vidnoz</i>	<a href="https://es.vidnoz.com/">https://es.vidnoz.com/</a>
	<i>Synthia</i>	<a href="https://www.synthesia.io/">https://www.synthesia.io/</a>

## 22. RECONOCIMIENTO DE VOZ (SPEECH- TO- TEXT)

### **Herramientas de reconocimiento de voz (speech- to- text)**

Recurso destacado: Asistente de Google

Resumen práctico: Estos recursos pueden reconocer el lenguaje natural y pueden participar en conversaciones bidireccionales.

*Asistente de Google*, [https://assistant.google.com/intl/es\\_es/](https://assistant.google.com/intl/es_es/) -asistente virtual de reconocimiento de voz, desarrollado con IA por Google, para recibir información actual sobre diversos temas, traducir, establecer recordatorios y alarmas, administrar agenda, etc. sin tener que escribir o teclear.

*Alexa*, <https://alexa.amazon.com/> - asistente virtual, creado por Amazon, con el que se puede interactuar a través de los altavoces inteligentes.

*Siri*- Apple, <https://www.apple.com/siri/> - inteligencia artificial con funciones de Asistente virtual que se puede usar para traducir, establecer temporizadores, buscar ubicaciones, realizar reservas, consultar el clima, etc.

*Otter.ai* - <https://otter.ai/> - La herramienta que transforma la voz del hablante en texto. Es decir, su función de speech-to-text convierte voz y audio en texto. Puede usarse para tomar notas en videoconferencias gracias a la función de transcripción de audios.

## 23. OPTIMIZACIÓN DEL TRABAJO DOCENTE CON IA

Recursos destacados: *Thinköai*, *MagicSchool*

Resumen práctico: La IA puede automatizar tareas administrativas y optimizar el trabajo docente. Existen herramientas impulsadas por la IA que facilitan la corrección automática de exámenes, pueden resumir el contenido de un PDF, o crear informes y horarios. La gestión de estadísticas y la organización y diseño de recursos didácticos se puede realizar en unos instantes. Por otra parte, las plataformas diseñadas para docentes ofrecen una gran variedad de herramientas gratuitas que permiten la creación de distintos recursos: lecciones, rúbricas, resúmenes, presentaciones, formularios, cuestionarios y otros materiales para clase.

*Curipod*, <https://curipod.com/>- es un recurso versátil de creación de lecciones y presentaciones a partir de nuestras instrucciones- prompts. Genera contenidos combinando diapositivas tipo *Mentimeter* o *Canva*, proporciona la evaluación formativa y el seguimiento del progreso. Funciona como planificador digital de clase y diseñador de lecciones, porque ofrece una variedad de soluciones en su biblioteca de actividades, proporciona estadísticas y genera un feedback automático y personalizado.

*MagicSchool AI*, <https://www.magicschool.ai/> - es una plataforma diseñada para docentes, que ofrece un gran catálogo de herramientas IA gratuitas útiles y gratuitas que permiten la creación de distintos recursos educativos: rúbricas, lecciones, resúmenes y otros materiales para clase.

*Automagical Apps*, <https://automagicalapps.com/app/forms> - es una aplicación que transforma cualquier PDF u otro documento en un formulario de Google. Extrae preguntas de cualquier documento o genera un cuestionario a partir de cualquier contenido.

*Brisk*, <https://www.briskteaching.com/es/> -plataforma impulsada por la IA diseñada para optimizar el trabajo docente. Permite a los profesores generar presentaciones, formularios, cuestionarios, rúbricas y otros recursos didácticos. Ofrece consejos de retroalimentación y actúa como un asistente virtual del docente, generando ideas de lecciones.

*Megaprofe*, <https://megaprofe.es/> - plataforma educativa que utiliza la IA para ayudar a los docentes a crear y diseñar situaciones de aprendizaje, evaluaciones, recursos didácticos y planes personalizados, para reducir tareas que consumen el tiempo extraescolar.

*Mathew*, <https://mathew.ai/> - plataforma que funciona como asistente educativo: permite a los docentes al instante la creación y adaptación de contenido didáctico a partir de un diseño personalizado de ejercicios, actividades, situaciones de aprendizaje y rúbricas de evaluación.

*Teachy*, <https://www.teachy.app/es/home> - plataforma de inteligencia artificial multiusuario para profesores que permite la preparación de clases y optimización de cursos en línea. Su ventaja es que facilita planificación de clases y ofrece una variedad de herramientas: ideas de actividades, chat con pdf, presentaciones de diapositivas, preguntas sobre un video o una url, corrector de textos en papel, resumen de textos, juegos y otros recursos interactivos. Dispone también de un chatbot para ayudar y responder a las preguntas.

*Thinköai*, <https://www.thinkoai.com/>-la plataforma multiusuario impulsada por la IA, diseñada para docentes, para que puedan organizar y crear distintas tareas y actividades: ejercicios, lecciones, situaciones de aprendizaje y proyectos.

*Eduaide AI*, <https://www.eduaide.ai/> - plataforma de inteligencia artificial diseñada para asistir a docentes en la creación y adaptación de materiales didácticos. Permite a los educadores simplificar la planificación de lecciones, la creación de recursos y la retroalimentación a estudiantes.



*Tipos de recursos didácticos que diseña la plataforma IA ThinköAI*

*Notion*- <https://notionapp.es/> -la herramienta de organización de información. Facilita varias funciones que incluyen editar textos, tomar de apuntes, gestionar tareas y proyectos. Es un recurso práctico porque optimiza la productividad. Ordena información de cualquier formato y crea bases de datos (documentos, páginas web, videos, notas, enlaces, listas).



*Funciones para organizar la vida académica de Notion*

## 24. RECURSOS DE ANÁLISIS DE DATOS

Recurso destacado: *ChatPDF* <https://www.chatpdf.com/>, *PowerBI* <https://www.microsoft.com/en-us/power-platform/products/power-bi/>, *PDFSimpli* <https://pdfsimpli.com/>

Resumen práctico: La inteligencia artificial puede analizar datos para extraer, resumir y visualizar el contenido. Las herramientas de la IA pueden ayudar a los docentes a resumir, crear y organizar de manera precisa los contenidos y datos.

*ChatPDF* es una herramienta de análisis que permite chatear con documentos en PDF, es decir, responde a preguntas acerca del documento, genera resúmenes, extrae información clave del documento. Es un recurso que puede leer, analizar, resumir y reescribir los documentos PDF en pocos segundos y en más de 100 idiomas.

The screenshot displays the ChatPDF interface. On the left, a PDF document titled "zimska skola-spanski-pdf.pdf" is open, showing a world map titled "EL ESPAÑOL EN EL MUNDO" with a Spanish flag icon and a grid of student photos. On the right, a chat window is active, displaying a welcome message: "¡Hola y bienvenidos al curso de español! En esta unidad aprenderemos a saludar, presentarnos y despedimos en español. ¡Vamos a divertirnos aprendiendo juntos!". Below the message are three questions: "¿Cuáles son los objetivos de la clase de español en este PDF?", "¿Qué gramática y vocabulario se abordan en la unidad 1?", and "¿Qué expresiones de cortesía y saludos se enseñan en el documento?". A blue button asks "De qué se trata en este pdf, me puedes hacer un resumen breve?". The chat response states: "El PDF 'zimska skola-spanski-pdf' es un material educativo que se centra en enseñar español como lengua extranjera. A lo largo de sus páginas, se abordan temas como saludos, presentaciones, descripciones personales, gustos y preferencias, entre otros aspectos básicos del idioma. Se incluyen ejercicios prácticos, diálogos y vocabulario para que los estudiantes puedan familiarizarse con el español de manera interactiva y dinámica. Además, se presentan actividades lúdicas para hacer el aprendizaje más entretenido y efectivo."

*Resumen de un contenido PDF basado en la función de análisis de datos y automatización- ChatPDF*

*Power BI*, <https://www.microsoft.com/en-us/power-platform/products/power-bi/> - Esta herramienta de Microsoft facilita la clasificación y visualización de datos para obtener un contenido deseado. La plataforma permite a los usuarios importar sus contenidos y al instante se generan informes y tableros. Como ejemplo, *Power BI* permite a los profesores crear informes personalizados y visuales para cada alumno, lo que facilita el seguimiento de su progreso, la redacción de calificaciones y de informes de asistencia.

*PDFSimpli*- <https://pdfsimpli.com/> - Es un software en línea, editor de PDF gratuito que permite a los usuarios editar, convertir, traducir, borrar, firmar y guardar documentos en un instante. Permite a los docentes realizar tareas básicas y trabajos más complejos con sus archivos de una manera más sencilla.

*Julius AI*, <https://julius.ai/?via=uniteai> -La herramienta de análisis de datos que interpreta, analiza y visualiza datos complejos de una manera intuitiva y fácil de usar. Los profesores, por ejemplo, pueden explorar los datos de sus hojas de cálculo de manera sencilla y rápida.

*MonkeyLearn*, <https://monkeylearn.com/> - La plataforma de analítica de textos que permite a los usuarios visualizar y reorganizar el contenido. Incluye herramientas de análisis de texto que visualizan instantáneamente los datos y el contenido, según las necesidades del usuario.

*Tableau*, <https://www.tableau.com/> - una plataforma de visualización de datos y análisis que permite a los usuarios interactuar con sus datos. Los usuarios pueden crear informes y compartirlos en plataformas móviles y de escritorio.

## 25. AUTOMATIZACIÓN DE TAREAS CON AI

Recursos destacados: *Forms.App* <https://forms.app/>, *Sendsteps* <https://www.sendsteps.com/>

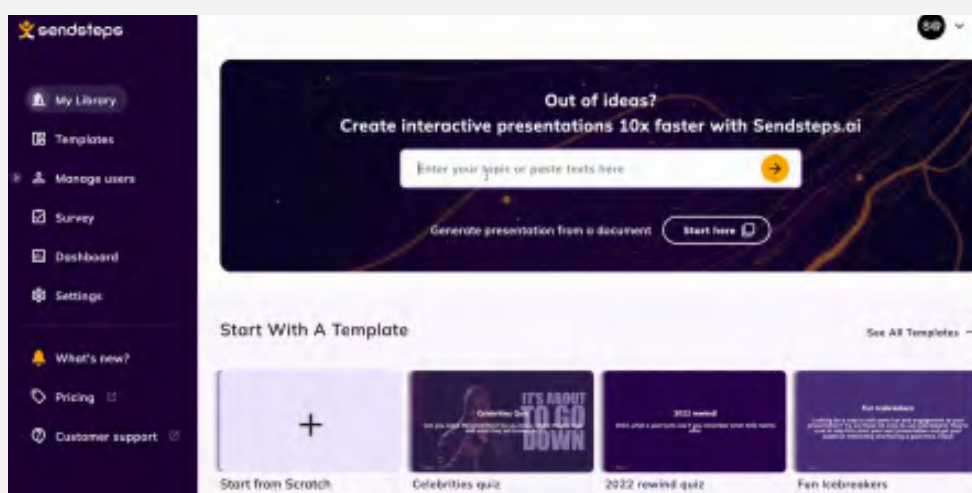
Resumen práctico: Los profesores pueden usar herramientas de la IA para automatizar tareas, acceder a información, o crear formularios, resúmenes e informes automatizados, para agilizar su práctica docente. De este modo se optimiza el tiempo para el diseño de distintas actividades significativas.

*Forms.App* - <https://forms.app/es> - La herramienta de IA de creación de formularios que optimiza el flujo de trabajo. Puede crear, compartir y guardar formularios, cuestionarios y encuestas. Es un recurso libre y sin codificación.



*Creación automatizada de formularios visuales en Forms.App*

*Sendsteps* - <https://www.sendsteps.com/es/> - El creador rápido de presentaciones de contenidos visualmente efectivas. Los docentes pueden elegir el tema, el idioma, el público y la duración de presentación, o agregar su propio contenido que desean presentar. La herramienta extrae automáticamente los puntos clave y genera una presentación con notas del presentador. También añade elementos animados e interactivos.



*Sendsteps IA*

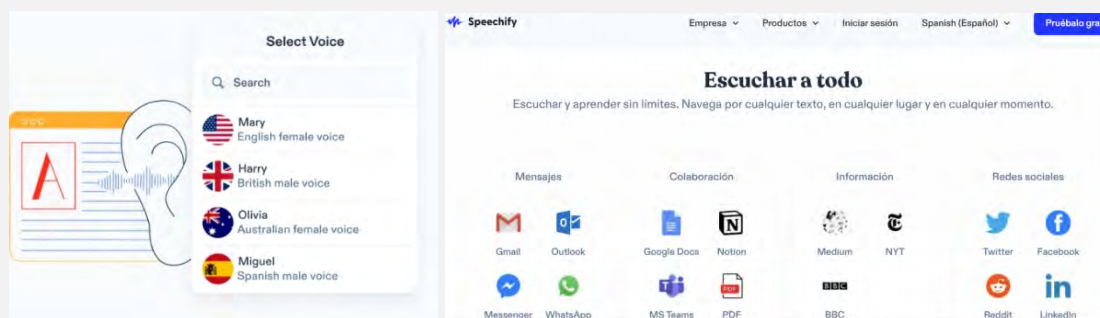
*Yippity.io*, <https://yippity.io/> -La herramienta de IA que puede crear quizzes y cuestionarios creativos a partir de textos o enlaces a páginas web que le proporcionamos. Yippity permite a docentes generar al instante preguntas de opción múltiple, verdadero/falso o de respuesta libre. La versión gratuita ofrece opciones reducidas.

*Quizgecko* - <https://quizgecko.com/es> - La plataforma que utiliza la IA para crear cuestionarios, quizzes, pruebas y evaluaciones de manera automática, a partir de un texto, URL u otros contenidos. Diseñada para docentes y estudiantes, puede generar preguntas de cuestionarios, diseñar tarjetas didácticas y ofrecer respuestas a partir de un documento. También ofrece ideas clave a dudas que tengan los usuarios.

*Otter.ai* - <https://otter.ai/> - Esta herramienta de inteligencia artificial facilita la transcripción de voz a texto utilizando inteligencia artificial y aprendizaje automático. En la enseñanza se puede usar para tomar apuntes, porque su función de speech-to-text convierte voz y audio en texto, facilitando la toma de notas a los participantes y estudiantes.

Permite integración en plataformas Zoom y Google Meet, y simplifica el proceso de sacar apuntes en webinarios y videoconferencias.

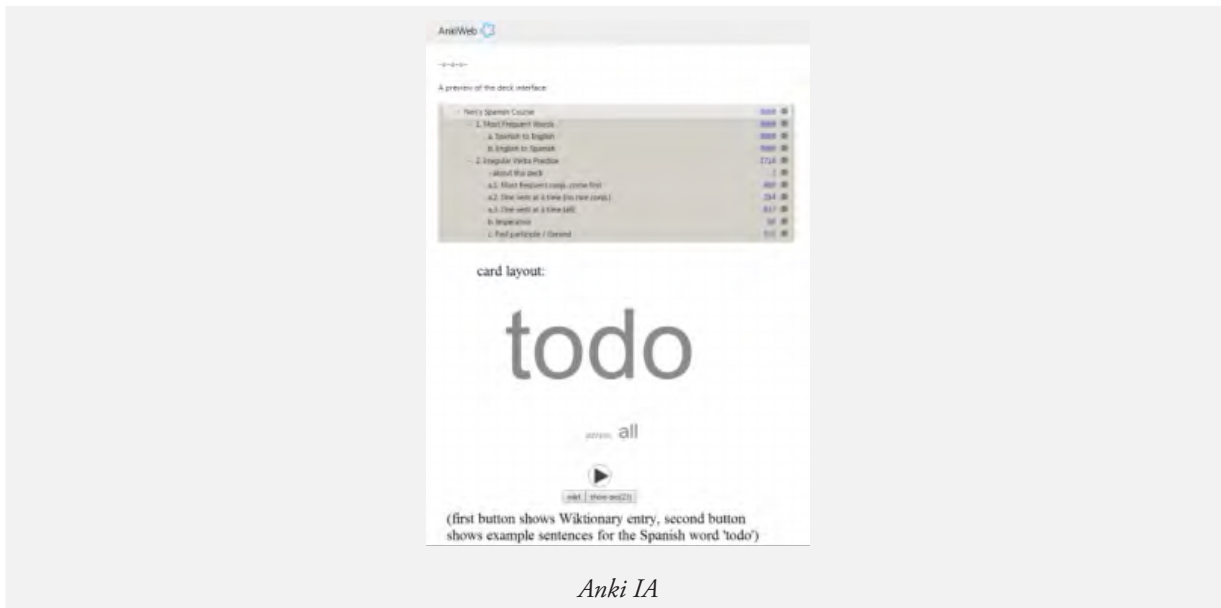
*Speechify*- <https://speechify.com/> -La innovadora herramienta basada en IA que puede convertir texto escrito en audio («turn any reading into audio»). Los estudiantes pueden escuchar cualquier texto, apuntes, artículos, libros, lo que les facilita el esfuerzo a estudiantes con dificultades con la lectura.



*Speechify IA*

*Anki* - <https://www.ankiapp.com/> -La aplicación basada en IA de tarjetas digitales que incluyen texto, sonido e imagen, para ayudar a memorizar nuevo contenido. Por ejemplo, facilita la práctica y memorización de vocabulario, con técnica de repetición de palabras de forma visual, textual y auditiva.





# INVENTARIO DE RECURSOS POR ORDEN ALFABÉTICO

## TÍTULO, ENLACE Y BREVE DESCRIPCIÓN

1. **A vueltas con ELE**, <http://avueltasconele.blogspot.com/> - blog diseñado para compartir conocimientos sobre la enseñanza del ELE.
2. **ABCDEle**, <https://abcdeele.com/> - blog para profesores de ELE que aborda también el uso de las TIC.
3. **Absorb LMS**, <https://www.absorblms.com/> - sistema de gestión del aprendizaje que permite a los centros educativos u otras organizaciones crear y gestionar programas y cursos de aprendizaje en línea.
4. **Acadly**, <https://www.acadly.com/> - sistema de gestión de aprendizaje (LMS) que permite a los profesores crear, entregar y gestionar el aprendizaje en línea.
5. **Adobe Express**, <https://www.adobe.com/uk/express/> - aplicación «todo en uno» que permite al usuario crear contenido con IA: plantillas, efectos, vídeos, imágenes y publicaciones creativas.
6. **AhaSlides**, <https://ahaslides.com/es/> - herramienta de presentaciones interactivas, en directo. Diseñada para aulas, reuniones, talleres para que se produzca una interacción activa y motivadora con el público.
7. **Ahora ELE**- <https://ahoraele.wordpress.com/> - blog dedicado a la enseñanza de ELE y a la tecnología educativa.
8. **Airtable**, <https://www.airtable.com/> - plataforma online que permite a los usuarios crear y compartir bases de datos. Es sencilla e intuitiva y permite a los usuarios organizar y colaborar con información y datos ingresados.
9. **Akinator**, <https://es.akinator.com/> - juego que adivina al personaje pensado por el usuario, a partir de preguntas que lo describen.
10. **Alexa Amazon**- <https://alexa.amazon.com/> - asistente virtual creado por Amazon, con el que se puede interactuar a través de los altavoces inteligentes.
11. **Animaker**, <https://www.animaker.es/> - herramienta de animación que permite crear videos animados, fácil de usar. Ofrece funciones de plantillas, personajes, objetos y otros efectos.
12. **Animatron**, <https://www.animatron.com/> - herramienta de creación de videos animados, fácil de usar y dinámico. Permite crear animaciones y videos con la simple acción de arrastrar y soltar.
13. **Animoto**, <https://animoto.com/> - herramienta para crear vídeos educativos, a partir de fotos, videoclips y música, en presentaciones de diapositivas de video.
14. **Anki AI**, <https://www.ankiapp.com/> - aplicación basada en IA de tarjetas digitales que incluyen texto, sonido e imagen, para ayudar a aprender y retener nuevas palabras u otro contenido.

15. **Aplicaciones**, <https://todoele.net/aplicaciones> - recopilación de aplicaciones y programas para la enseñanza y aprendizaje de español de la página *todoELE*.
16. **Aprendoespañol**, <https://aprenderespanol.org/> - sitio web que ofrece recursos para aprender español: ejercicios de gramática, vocabulario, lectura, comprensión auditiva.
17. **ArcheELE**, <https://arche-ele.com/> - página web con infografías y actividades interactivas para aprender español.
18. **Asistente de Google**, [https://assistant.google.com/intl/es\\_es/](https://assistant.google.com/intl/es_es/) - asistente virtual de reconocimiento de voz, desarrollado con IA por Google, para buscar respuestas en internet, establecer recordatorios y alarmas, administrar agenda, etc. sin tener que escribir o teclear.
19. **Audio-libro**, <https://audio-libro.com/> - página y proyecto editorial para escuchar y descargar audio-libros en español. Ofrece literatura leída en español en formato MP3.
20. **AulaPlaneta**, <https://www.aulaplaneta.com/> - plataforma educativa digital que ofrece recursos para profesores y estudiantes: contenidos curriculares, actividades interactivas, herramientas de evaluación y formación para profesores.
21. **Autodraw** - <https://www.autodraw.com/> - aplicación de dibujo que a través de inteligencia artificial trata de adivinar los dibujos o trazos que hace el alumno o usuario y ofrece versiones mejoradas e imágenes de los mismos.
22. **Aveteca**, [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/actividades\\_ave/aveteca.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/actividades_ave/aveteca.htm) - actividades para el aprendizaje seleccionadas de los materiales del Aula Virtual de Español (AVE) y por niveles de MCER.
23. **Ayudaparamaestros**, <http://www.ayudaparamaestros.com/> - sitio web que ofrece una variedad de recursos educativos: aplicaciones didácticas, juegos, recursos TIC y otros contenidos útiles para docentes y estudiantes.
24. **Bamboozle**, <https://www.baamboozle.com/> - plataforma educativa de gamificación que permite crear juegos y actividades interactivas para práctica y evaluación.
25. **Babbel**, <https://es.babbel.com/> - plataforma de aprendizaje autónomo de idiomas en línea, con lecciones, juegos, ejercicios, diálogos y podcasts.
26. **Badgemaker**, <https://www.badgecom.com/> - herramienta de gamificación que permite crear *badges* que puedan ser utilizados para reconocer el progreso de aprendizaje y motivar a los alumnos.
27. **Beautiful.ai**, <https://www.beautiful.ai/> - software de presentaciones de diseño profesional y moderno con IA.
28. **Befunky**, <https://www.befunky.com/es/> - herramienta online gratuita de edición de fotos, creación de collages y diseño gráfico personalizado (tarjetas, invitaciones, logotipos).
29. **Biblioteca del profesor**, [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/default.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/default.htm) - colección de recursos, relacionados con la didáctica de ELE, donde se comparten documentos que contribuyen a la investigación y autoformación de docentes (Actas de congresos, Plan Curricular del Instituto Cervantes, MCER, etc.)
30. **Biteable**, <https://biteable.com/> - herramienta de creación de videos creativos y profesionales de manera fácil. Ofrece una variedad de plantillas de imágenes, videos y música.
31. **BlackBoard**, <https://www.blackboard.com/> - sistema de gestión de aprendizaje (LMS).

32. **Blog de español**, <https://blogdeespanol.com/> - blog que comparte actividades y propuestas didácticas para la enseñanza y aprendizaje de español.
33. **Book creator**, <https://bookcreator.com/> - herramienta para la creación y edición de libros digitales interactivos de una forma sencilla.
34. **Boom cards**, <https://wow.boomlearning.com/> - tarjetas digitales interactivas que se pueden usar para repasar contenidos, practicar y realizar evaluaciones. Al contestar a las preguntas el estudiante recibe feedback inmediato.
35. **BreakoutEdu**, <https://www.breakoutedu.com/> - plataforma didáctica que transforma el aprendizaje en un juego colaborativo, simulando la estrategia de *escaperooms*.
36. **Brisk**, <https://www.briskteaching.com/es/> - plataforma IA creada para optimizar el trabajo docente. Permite generar presentaciones, formularios, cuestionarios y rúbricas y otros recursos didácticos.
37. **Bubbl.us**, <https://bubbl.us/> - herramienta de creación de mapas mentales y conceptuales, que se puede usar para organizar ideas, crear presentaciones y colaborar con otros estudiantes.
38. **Buena Gente**, <https://www.youtube.com/watch?v=LtCorVH5ukU> - video series en varios capítulos, para el aprendizaje de español.
39. **Buscapalabra**, <https://www.buscapalabra.com/> - página web y proyecto que facilita la búsqueda de palabras por distintos criterios ya sea morfológicos, gramaticales o semánticos.
40. **Busuu**, <https://www.busuu.com/es> - plataforma para aprender y practicar un idioma con ayuda de otros usuarios nativos. Ofrece cursos, juegos, ejercicios, diálogos y podcasts.
41. **Callejeando por Madrid**, <https://palabraspormadrid.blogspot.com/> - Blog con recursos de lingüística y cultura a partir de fotos tomadas en las calles de Madrid.
42. **Canva**, <https://www.canva.com/> - herramienta de diseño gráfico accesible a todos, que permite diseñar presentaciones, infografías y otros contenidos con elementos de imagen, texto, animación.
43. **Canvas LMS**, <https://www.instructure.com/canvas> - plataforma moderna de *e-learning* fácil de utilizar y personalizar.
44. **Cerebrity**, <https://www.cerebriti.com/> - plataforma para aprender con juegos diversas asignaturas y temas de interés educativo.
45. **Chamilo**, <https://chamilo.org/es/> - sistema LMS de gestión de la formación diseñado para apoyar a la educación en línea.
46. **ChatGPT**, <https://chat.openai.com/> - aplicación de chatbot de IA, diseñada para ejecutar una gran variedad de tareas, como responder a las preguntas de usuarios, proporcionar explicaciones, generar textos y ofrecer soluciones.
47. **ChatPDF**, <https://www.chatpdf.com/> - permite chatear con documentos en PDF. Resume documentos, crea preguntas y responde a cuestiones sobre el PDF.
48. **Chispas TIC y educación**, <http://peremarques.blogspot.com/> - blog dedicado a la comunidad educativa con una selección de recursos e ideas sobre el uso de las TIC.
49. **Cineteca ELEmental**, <http://cinetecaelemental.blogspot.com/> - un blog que ofrece secuencias didácticas para la enseñanza de E/LE con cine.

50. **Classquestion**, <https://classquestion.com/> - herramienta de creación de preguntas de concursos y encuestas interactivas en clase.
51. **Classcraft**, <https://www.classcraft.com/es-es/> - plataforma digital de LMS gamificado que permite crear entornos de aprendizaje lúdicos.
52. **Classdojo**, <https://classdojo.com/> - plataforma de gestión del aula y aprendizaje, en la que pueden participar profesores, alumnos y padres.
53. **Classpoint**, <https://www.classpoint.io/> - herramienta que utiliza inteligencia artificial para transformar diapositivas de PowerPoint en preguntas de tests y cuestionarios interactivos.
54. **Classquestions**, <https://classquestion.com/> - plataforma que permite creación de cuestionarios, tests y otros contenidos y enviarlos a los estudiantes, obteniendo instantáneamente un gráfico de los resultados.
55. **Classroomscreen**, <https://classroomscreen.com/> - herramienta de diseño de nuestra pantalla de ordenador o móvil, con opción de incorporar diferentes elementos interactivos (dibujos, texto, enlaces, símbolos de clase, votación, semáforo, temporizador, código QR y reloj).
56. **Classtools**, <https://classtools.net/> - herramienta de creación de ejercicios interactivos, juegos, concursos, y otros recursos de clase.
57. **CLIC**, <https://clic.es/formacion/tecnofilia-en-el-aula-de-segundas-lenguas/> - tecnofilia en las aulas de lenguas.
58. **Clideo**, <https://clideo.com/> - herramienta para editar, cortar, unir y combinar videos.
59. **Clozemaster**, <https://www.clozemaster.com/> - plataforma de aprendizaje de idiomas en contexto, centrada en el vocabulario y comprensión auditiva.
60. **Código QR**, <https://es.qr-code-generator.com/> - generador de códigos QR personalizados.
61. **Códigos-qr**, <https://www.codigos-qr.com/> - generador y lector de códigos QR.
62. **CoffeeBreakSpanish**, <https://coffeebreaklanguages.com/coffeebreakspanish/> - audio podcast en español.
63. **Coggle**, <https://coggle.it/?lang=es> - herramienta gratuita que permite crear y compartir mapas mentales.
64. **Conjugacion.es**, <https://www.conjugacion.es/> - herramienta que permite conjugar más de 12000 verbos en español. Ofrece sinónimos para cada verbo, definiciones, ejercicios y traducciones.
65. **Copilot**, <https://copilot.microsoft.com/> - asistente virtual de IA diseñado por Microsoft para generar texto, traducir idiomas, escribir diferentes tipos de contenido creativo y responder a preguntas de forma informativa.
66. **Craiyon** - <https://www.craiyon.com/> - aplicación gratuita fácil de usar, basada en la inteligencia artificial que permite a los usuarios generar imágenes a partir de textos.
67. **CREA**- <https://profesorescreativos.es/> - página destinada a profesores y estudiantes de ELE, con recursos, dinámicas, actividades y formación.
68. **Creately**, <https://creately.com/es/lp/creador-de-mapas-conceptuales/> - herramienta de colaboración, para crear y compartir mapas conceptuales y diagramas.

69. **Creaza**, <https://web.creaza.com/en/> - aplicación para crear cómics y *sorytelling* digitales, con animación y vídeos.
70. **Crowdsignals**, <https://crowdsignal.com/> - herramienta de creación sencilla de concursos, encuestas y debates en línea.
71. **Cuadernos Cervantes**, <https://www.cuadernos cervantes.com/> - la revista sobre la enseñanza del español en el mundo. Ofrece información y noticias, artículos, foros, actividades, reseñas y otros contenidos relacionados con la enseñanza de la lengua, la literatura y la cultura.
72. **Curipod**, <https://curipod.com/> - recurso AI versátil de creación de presentaciones y lecciones a partir de instrucciones- prompts.
73. **CVC.cervantes.es**, <https://cvc.cervantes.es/> - sitio y comunidad en internet para la difusión de la lengua española y las culturas hispánicas.
74. **Dalle-E**, <https://www.dall-efree.com/> - herramienta de creación de imágenes a partir de instrucciones de texto.
75. **DeepL**, <https://www.deepl.com/en/translator> - herramienta de traducción gratuita en línea, con ayuda de IA.
76. **DeepSeek**, <https://www.deepseek.com/> - herramienta IA desarrollada por la empresa tecnológica ByteDance, que compete con otros asistentes virtuales como ChatGPT.
77. **Didáctica de ELE**, <https://didacticadeele.com/> - blog para profesores de ELE con propuestas de diseño de actividades de práctica eficientes.
78. **Dilealsol**, <https://www.dilealsol.es/> - sitio web con diversos recursos útiles para practicar español.
79. **D-ID**, <https://www.d-id.com/> - plataforma impulsada por la IA que permite la creación de videos a partir de fotografías y texto.
80. **Dle RAE**, <https://dle.rae.es/> - diccionario RAE de la lengua española disponible en línea.
81. **Docentes20**, <https://www.docentes20.com/> - plataforma tecnológica y educativa diseñada para ayudar a los docentes en su desarrollo en los ámbitos de tecnología, enseñanza y aprendizaje.
82. **Duolingo**, <https://es.duolingo.com/> - plataforma de aprendizaje interactivo de idiomas, con gamificación.
83. **E-aprendizaje**, <https://e-aprendizaje.es/> - blog con una serie de herramientas e información tecnológicas para poner en práctica en clase.
84. **Easel.ly**, <https://www.easel.ly/> - herramienta online gratuita que permite diseñar y compartir infografías y presentaciones de forma fácil.
85. **Echo360**, <https://echo360.com/> - plataforma LMS que permite a los docentes crear y distribuir videos y analizar la participación de estudiantes.
86. **EcLEcTIC**, <http://eclecticedu.blogspot.com/> - blog sobre las TIC y aprendizaje y enseñanza de ELE.
87. **Editorial Difusión**, <https://difusion.com/#> - manuales digitales, miles de recursos didácticos en línea y videos que apoyan la enseñanza y el aprendizaje del español.

88. **Editorial Edelsa**, <https://edelsa.es/es/eledigital/> - plataforma de la editorial con una variedad de recursos: videos, audios, libros digitales, glosarios, evaluaciones, ejercicios interactivos, etc.
89. **Editorial Edinumen, ELEteca** <https://edinumen.es/> - plataforma avanzada personalizable con contenidos y herramientas digitales, que ofrecen la posibilidad de desarrollar cursos semi-presenciales y en línea.
90. **Editorial enClave-ELE**, <https://enclave-ele.net/> - editorial especializada en la enseñanza del español lengua extranjera.
91. **Editorial SGEL**, <https://ele.sgel.es/> - editorial líder en la publicación de materiales para la enseñanza y el aprendizaje de ELE.
92. **Eduaide**, <https://www.eduaide.ai/> - plataforma impulsada por la IA diseñada para asistir a docentes en la creación, adaptación y mejora de materiales didácticos.
93. **Edpuzzle**, <https://edpuzzle.com/> - herramienta que permite editar y modificar videos propios o de *You Tube* para adaptarlos a las necesidades del aula, añadiendo al video preguntas de comprensión.
94. **Educa con TIC**, <https://educacontic.ar/> - blog dedicado a la comunidad educativa y al uso de las TIC.
95. **Educa.jcyl**, <https://www.educa.jcyl.es/> - portal web de Castilla y León, con información y recursos para la comunidad educativa.
96. **Educaplay**, <https://es.educaplay.com/> - plataforma para la creación de gran variedad de actividades educativas interactivas (crucigramas, tests, mapas, sopas de letras, adivinanzas, etc.).
97. **EducaSpain**, <https://educaspain.com/> - portal del español con ofertas de empleo, materiales y cursos de formación para profesores.
98. **eFront**, <https://www.efrontlearning.com/> - plataforma LMS de gestión de aprendizaje y reuniones en línea.
99. **El Camino de Santiago**, <http://camino.ccdmd.qc.ca/index.php> - portal con ejercicios de gramática, vocabulario y cultura con audios y textos para estudiantes de nivel A1-A2 cuyo hilo conductor es el Camino de Santiago.
100. **Ele para niños**, <https://eleparaninos.com/> - blog de aprendizaje de español para niños, con una variedad de recursos (canciones, juegos, cómics, cuentos y varios contenidos lúdicos).
101. **El proyector de clase**, <https://www.elproyectordeclase.com/> - blog dedicado a docentes y a recursos TIC donde se comparten los recursos educativos y conocimientos sobre las TIC.
102. **El taller de ELE**, <http://eltallerdeele.blogspot.com/> - blog de intercambio de ideas y materiales de enseñanza de español.
103. **El tarro de los idiomas**, <https://eltarrodelosidiomas.com/> - blog que comparte recursos creativos y visuales para el alumnado de todas las edades.
104. **ELE internacional** <https://eleinternacional.com/> - escuela online, que ofrece cursos de formación y recursos didácticos para los profesores de ELE.
105. **Elicit**, <https://elicit.com/> - asistente de investigación basado en inteligencia artificial que ayuda a investigadores y académicos a encontrar documentos y artículos y clasificar textos.

106. **El trujamán**, <https://cvc.cervantes.es/trujaman/> - revista de traducción digital que diariamente publica artículos sobre la traducción en todas sus variedades: literaria, científica, técnica, administrativa, etc.
107. **Emaze**, <https://www.emaze.com/es/> - herramienta de la IA que permite diseñar y compartir presentaciones con gran diversidad de plantillas predefinidas.
108. **En la nube TIC**, <http://www.enlanubetic.com.es/> - proyecto colaborativo para compartir conocimientos y aprender acerca de los usos de las herramientas digitales.
109. **Esp.Brainpop**, <https://esp.brainpop.com/> - recursos animados educativos para niños con temas de ciencia, ciencias sociales, idiomas, el español, y otros temas de interés educativo.
110. **Español para inmigrantes y refugiados**, <https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/> - Blog de recursos para la enseñanza de español a inmigrantes y refugiados.
111. **Españoleando**- [https://mx.ivoox.com/es/podcasts-espanoleando\\_sa\\_f91725901\\_1.html](https://mx.ivoox.com/es/podcasts-espanoleando_sa_f91725901_1.html) - audios y podcast en español de Casa de España en México.
112. **Españoleaonline**, <https://espanoleaonline.com/podcast> - audios de cultura, vocabulario, literatura, gramática y actualidad para un nivel de español intermedio.
113. **Expresiones y refranes**, <https://expresionesyrefranes.com/> - blog de colección de refranes y expresiones españolas de uso cotidiano.
114. **Etherpad**, <https://etherpad.org/> - recurso de escritura colaborativa en línea que permite la edición y colaboración de un mismo documento en tiempo real entre varios alumnos. Es alternativa al recurso MeetingWords. De hecho, MeetingWords estaba basado en Etherpad.
115. **Fliki** -<https://fliki.ai/es> - plataforma en línea que ofrece herramientas creación de videos a partir de textos, con la ayuda de la IA.
116. **Flip** (anteriormente Flipgrid), <https://info.flip.com/en-us.html> - aplicación de comunicación y debate con videos, gratuita de Microsoft, donde los estudiantes pueden conectarse, compartir videos cortos y colaborar. Actualmente las opciones de Flip Tools están integradas en Microsoft Teams.
117. **Flippity**, <https://www.flippity.net/> - página web que permite crear actividades de gamificación y juegos online: ahorcados, barras de progreso, sopas de letras, flashcards, sopas de letras, etc.
118. **Fluky**, <https://fluky.io/> - recurso que permite realizar sorteos aleatorios divertidos e interactivos en el aula (números, listas, temas).
119. **Formación de profesores**, <https://cfp.cervantes.es/default.htm> - página con información sobre cursos, apoyo y actividades para los docentes de ELE, por el Instituto Cervantes.
120. **Formative**, <https://www.formative.com/> - herramienta diseñada para la evaluación formativa, con preguntas de selección múltiple, respuesta corta; ensayo; verdadero o falso; lienzo para dibujar y escribir.
121. **Formespa**, <http://formespa.rediris.es/> - comunidad de docentes de ELE y espacio de colaboración, en que publica y comparte numerosas actividades e información relevantes.
122. **Forms.App** <https://forms.app/es> - herramienta de IA que facilita la creación automatizada de formularios, cuestionarios y encuestas de forma sencilla y gratuita.
123. **Forvo**, <https://es.forvo.com/> - diccionario de pronunciaciones de palabras.



124. **FreeMind**, <https://freemind.softonic.com/> - recurso de software libre que permite elaboración de mapas mentales y conceptuales.
125. **Gamma App**, <https://gamma.app/> - aplicación IA que genera presentaciones y diapositivas dinámicas y visuales basadas en el contenido que le proporcionan los usuarios.
126. **Gemini**, <https://gemini.google.com/app> - herramienta de Google de inteligencia artificial y bot conversacional que ofrece respuestas actuales a preguntas de los usuarios, basadas en la información recogida de la web.
127. **Genially**, <https://www.genial.ly/es> - herramienta para crear contenidos interactivos y animados personalizados: presentaciones, infografías, animaciones, juegos, cuestionarios, etc.
128. **Gimkit**, <https://www.gimkit.com/> - plataforma de gamificación en clase que utiliza juegos y retos para motivar a estudiantes a participar y «ganar dinero», contestando a las preguntas en sus dispositivos móviles.
129. **Ginger**, <https://www.gingersoftware.com/> - asistente de escritura con tecnología de IA, corrige errores gramaticales de textos, y parafrasea y resume oraciones.
130. **Gliglish**, <https://gliglish.com/> - herramienta de aprendizaje de idiomas impulsada por IA, diseñada para practicar la comprensión y expresión oral.
131. **Glogster (Canvastera)**, <https://canvastera.com/g> - plataforma para crear presentaciones interactivas incluyendo texto, imágenes, video y audio para diseñar materiales versátiles.
132. **Google Classroom**, <https://classroom.google.com/?hl=es> - plataforma educativa gratuita de *Google*, que permite a estudiantes y profesores a organizar el proceso de aprendizaje, estimular la colaboración y la comunicación.
133. **Google Docs**, <https://www.google.com/docs/about/> - herramienta de Google que permite crear y editar documentos en línea
134. **Google Lens** - <https://lens.google/> - herramienta de reconocimiento de imagen que mediante la cámara del dispositivo identifica y ofrece información sobre imágenes, textos, objetos, plantas, comidas, animales, lugares.
135. **Google Slides**, <https://www.google.com/slides/about/> - herramienta de Google para crear y trabajar con presentaciones en línea.
136. **Google.Meet**, <https://meet.google.com/> - herramienta de Google para realizar clases virtuales y videoconferencias con hasta 100 participantes, con la opción de compartir pantalla, grabar reuniones y otras funciones.
137. **Grammarly**, <https://www.grammarly.com/> - aplicación asistente de escritura, que verifica la gramática, ortografía, puntuación, la estructura de las frases y el estilo de textos.
138. **Grupo SM**, <https://www.grupo-sm.com/es/> - editorial española especializada en la publicación de materiales educativos.
139. **Guadalingo**, <https://edinumen.es/guadalingo/> - plataforma digital con primer videojuego para aprender español en inmersión.
140. **Habla con Eñe**, <https://www.hablaconene.com/> - editorial de español para extranjeros especializada en contenidos culturales: libros, revistas y textos auténticos.
141. **Hablandodeele**, <http://www.hablandodeele.com/es/> - buscador de recursos y materiales de español para profesores y alumnos de ELE.

142. **Habla con la Historia**, <https://hablaconlahistoria.es/> - plataforma educativa que utiliza inteligencia artificial para facilitar interacciones con personajes históricos.
143. **Hello History**, <https://www.hellohistory.ai/> - herramienta basada en la tecnología de IA, permite simular conversaciones de chat individuales con figuras históricas del pasado.
144. **Hemingway Editor**, <https://hemingwayapp.com/> - herramienta de la IA de corrección de textos que ofrece sugerencias para mejorar la escritura.
145. **Hoy Hablamos**, <https://www.hoyhablamos.com/> - podcasts creados por profesores, para el aprendizaje de español. Se publica cada día.
146. **Ideogram**, <https://ideogram.ai/> - herramienta de IA diseñada para la creación de imágenes, gráficos, ilustraciones y otros contenidos visuales a partir de descripciones textuales.
147. **Infogram**, <https://infogram.com/es/> - herramienta que permite crear y compartir infografías.
148. **Inshot**, <https://inshot.com/> - aplicación que permite recortar, editar y crear contenidos de video.
149. **Instituto Cervantes**, <https://cervantes.org/> - página web oficial de la institución pública, con información relevante sobre noticias, cursos y actividades relacionadas con la lengua española y las culturas hispánicas.
150. **Jamboard**, <https://jamboard.google.com/?pli=1> - herramienta colaborativa de pizarra interactiva de Google, que permite compartir contenidos de texto, dibujos, notas adhesivas e imágenes en tiempo real y guardarlos en drive.
151. **Jitsi Meet**, <https://meet.jit.si/> - sistema de videoconferencia gratuito y fácil de usar, de código abierto, sin necesidad de registros ni instalaciones.
152. **Justifica tu respuesta**, <https://justificaturespuesta.com/> - blog para los docentes, con recursos, consejos y propuestas de aprendizaje.
153. **Justdone**, <https://justdone.ai/> - recurso detector del contenido IA que puede detectar plagio, identificar y analizar patrones, datos u objetos.
154. **Kahoot**, <https://kahoot.com/> - plataforma que permite elaboración de cuestionarios, tests y encuestas interactivas de práctica y evaluación. Las actividades pueden realizarse en directo o como tareas, después de clase.
155. **Kidblog**, <https://kidblog.org/home/> - plataforma que permite a estudiantes crear y publicar blogs de forma segura. Fomenta la escritura creativa.
156. **Knote**- <https://knote.com/> - herramienta de IA de organización de documentos, que ayuda a profesores de gestionar su panel de control, notas, gráficos, capturas de pantalla, archivos.
157. **Knovio**, <https://knovio.com/> - herramienta que permite agregar audios y videos a presentaciones *PowerPoint*.
158. **Kumubox**, <https://kumubox.com/> - plataforma educativa que ofrece recursos y herramientas innovadoras para profesores de lenguas: cursos, vídeos, planificadores de clase, recursos y vario materiales didácticos.
159. **L de lengua**, - <https://eledelengua.com/> - podcast sobre la enseñanza y el aprendizaje de ELE de International House.

160. **La pizarra de ELE**, <http://lapizarradele.blogspot.com/> - blog de recursos e ideas para las clases de ELE.
161. **LACLASEDEELE**, <https://www.laclasedeele.com/> - blog que se publica y comparte ideas, recursos y actividades gratuitas para la clase de ELE.
162. **Language Tool**, <https://languagetool.org/> - corrector de gramática, estilo y ortografía gratuito y de código abierto, en distintos idiomas.
163. **Lápiz de ELE**, <https://superlapiz.com/> - recursos y materiales didácticos para las clases de ELE.
164. **LatinELE**, <https://latinele.com/> - podcast divertido para estudiantes de español de América Latina, por niveles y sobre diversos temas de vida cotidiana.
165. **Learningapps**, <https://learningapps.org/> - multiherramienta para crear actividades interactivas que incluyan texto, imagen, audio y vídeo.
166. **Lecturas paso a paso**, <https://cvc.cervantes.es/aula/lecturas/> - colección de lecturas para estudiantes de español del Centro Virtual Cervantes. Se ofrecen lecturas organizadas en tres niveles para aprender y practicar español leyendo.
167. **Lingodeer**, <https://www.lingodeer.com/> - aplicación de aprendizaje de idiomas sencilla, con minijuegos, contenidos audiovisuales y explicaciones de gramática.
168. **LingoHut**, <https://www.lingohut.com/en> - herramienta gratuita para ayudar a estudiantes a practicar a hablar un idioma, basada en frases cortas cotidianas y su pronunciación.
169. **Lingolia**, <https://espanol.lingolia.com/es/> - página que recoge actividades en español, con ejercicios didácticos e interactivos (gramática, vocabulario, comprensión auditiva y lectora, escritura).
170. **Lingopie**, <https://es.lingopie.com/> - aplicación de aprendizaje de idiomas que usa programas de televisión y películas, con subtítulos y traducciones.
171. **Lino**, <http://en.linoit.com> - herramienta que permite crear la pizarra o mural virtual.
172. **Livestorm**, <https://livestorm.co/es> - plataforma de videoconferencias y webinars con opción de transmisión en directo, o en diferido.
173. **LogoMaker**, <https://www.logomaker.com/es/> - herramienta gratuita de diseño personalizado de logotipos.
174. **Logomakr**, <https://logomakr.com/> - herramienta gratuita que permite crear logotipos personalizados, fácil de usar, con una biblioteca de plantillas, iconos, fuentes y colores.
175. **Loom**, <https://www.loom.com/> - herramienta de grabación de pantalla y vídeo que permite crear vídeos de forma rápida y sencilla. Sirve para compartir tutoriales, lecciones, presentaciones o simplemente para grabar un mensaje.
176. **Lovo. AI**- <https://lovo.ai/> - plataforma de IA que utiliza las funciones text-to-speech, que puede crear videos generadas a partir de texto y con una gran variedad de voces.
177. **Lyricstraining**, <https://es.lyricstraining.com/> - herramienta para practicar un idioma con música y canciones seleccionadas, y con ejercicios de vocabulario y letras que se deben completar.
178. **MagicSchool AI**, <https://www.magicschool.ai/> - plataforma IA para docentes, ofrece un gran número de herramientas IA gratuitas para creación de distintos recursos educativos: rúbricas, lecciones, resúmenes, etc.

179. **MadLipz**, <https://www.madlipz.com/> - es una aplicación IA que permite crear doblajes cómicos sobre videos populares. En una clase de idiomas se puede aprovechar su potencial para desarrollar la comprensión auditiva, la entonación, el vocabulario, etc.
180. **Marco común de competencia digital docente**, <http://aprende.intef.es/mccdd> - herramienta de referencia para el diagnóstico y la mejora de las competencias digitales del profesorado.
181. **Marco de competencias docentes en TIC**, <https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft> - herramienta de la Unesco para ayudar a los docentes en su formación en el uso de las TIC en todo el sistema educativo.
182. **MarcoELE**, <https://marcoele.com/> - portal y revista electrónica dedicada a la didáctica del español como lengua extranjera.
183. **Meet.Google**, <https://meet.google.com/> - aplicación de *Google* que permite realizar videoconferencias y organizar clases virtuales por videollamada.
184. **MeetingWords**, <http://meetingwords.com/> - herramienta de edición de textos gratuita que permite que varias personas diseñen un texto de forma colaborativa la herramienta MeetingWords era una herramienta en línea que permitía la edición colaborativa de documentos en tiempo real, similar a otras plataformas como Etherpad <https://etherpad.org/>.
185. **MeetingWords** estaba basado en Etherpad, ya que este es un software de código abierto que permite la edición colaborativa de documentos en tiempo real.
186. **Megaprofe**, <https://megaprofe.es/> - plataforma educativa que utiliza la IA para ayudar a crear y diseñar situaciones de aprendizaje y para optimizar el trabajo docente.
187. **Memrise**, <https://www.memrise.com/es/> - herramienta de aprendizaje de idiomas en línea, que se centra principalmente en enseñar vocabulario y pronunciación, a través de lecciones de vídeo y otros recursos.
188. **Mentimeter**, <https://www.mentimeter.com/> - herramienta para crear presentaciones interactivas, en forma de encuestas, cuestionarios, diapositivas, imágenes y animación, con el fin de interactuar instantáneamente con los estudiantes u otro público.
189. **Mathew**, <https://mathew.ai/> - plataforma que utiliza la IA para ejercer de asistente educativo. Permite a los docentes crear al instante su contenido didáctico a partir de un diseño personalizado de ejercicios, actividades, situaciones de aprendizaje y rúbricas de evaluación.
190. **Microsoft Lense**, <https://sourceforge.net/software/product/Microsoft-Lens/> - recurso para escanear documentos, leer, recortar y convertir imágenes en archivos PDF, Word, PowerPoint y Excel. Permite digitalizar un texto impreso y guardar documentos en OneNote, OneDrive o en un dispositivo.
191. **Microsoft Teams**, <https://www.microsoft.com/es/microsoft-teams/free-video-conferencing> - herramienta LMS para las videoconferencias y la organización de cursos para un aprendizaje en línea o híbrido.
192. **Microsoft Whiteboard**, <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/microsoft-whiteboard/digital-whiteboard-app> - aplicación de colaboración que funciona como una pizarra tradicional, pero en formato digital.
193. **MindMeister**, <https://www.mindmeister.com/es> - aplicación que permite crear, editar y presentar mapas mentales en línea de manera colaborativa en tiempo real.

194. **Mindomo**, <https://www.mindomo.com/es/> - software de creación de mapas mentales colaborativos que los usuarios pueden diseñar y compartir.
195. **Minijuegos**, <https://www.minijuegos.com/> - juegos digitales en varias categorías.
196. **Mis clases de español**, <http://misclasesdespanol.blogspot.com/> - blog de enseñanza de español con recursos e información para profesores de ELE.
197. **Modelo examen DELE**, <https://www.modeloexamendele.com/index.php> - sitio web para todos los interesados en prepararse para el examen DELE.
198. **Mondly**, <https://es.mondly.com/> - plataforma de aprendizaje de idiomas.
199. **Moodle**, <https://moodle.org/?lang=es> - sistema LMS para el aprendizaje en línea, que permite a los docentes la creación de cursos y asignaturas en línea personalizadas.
200. **Moovly**, <https://www.moovly.com/> - plataforma multimedia que permite crear presentaciones animadas con vídeos, ofreciendo una librería con plantillas gratuitas.
201. **Mundo ele**, <https://mundoele1.wordpress.com/> - blog de materiales y actividades de ELE, por niveles y temas.
202. **Mural**, <https://www.mural.co/> - herramienta de colaboración, que permite elaborar y compartir murales digitales agregando distintos contenidos.
203. **Murf.ai**, <https://murf.ai/> - programa IA de conversión de texto a voz. Permite reproducir el texto en voces realistas con entonaciones y sutilezas de dicción propias de lenguaje natural.
204. **Naturalreaders**, <https://www.naturalreaders.com/> - herramienta profesional que convierte cualquier texto escrito en palabras habladas, formando parte de los sistemas *TTS* o *Text-to-Speech*.
205. **Nearpod**, <https://nearpod.com/> - herramienta que permite crear presentaciones interactivas, presentaciones interactivas que incluyen cuestionarios, encuestas, tests u otras actividades.
206. **News in Slow Spanish**, <https://www.newsinslowspanish.com/> - podcast semanal dirigido a estudiantes de español de un nivel intermedio.
207. **Notion**, <https://www.notion.so/> - herramienta de AI multiusuario que combina funciones de gestión de proyectos, bases de datos y notas en una sola plataforma.
208. **OnlineBadgeMaker**, <http://www.onlinebadgemaker.com/> - herramienta que permite creación de tarjetas de presentación personalizadas, integrando texto, colores, formas.
209. **OnlineExamMaker**, <https://onlineexammaker.com/> - sistema de examen para realizar evaluaciones en línea y supervisión remota.
210. **OnlineTestMaker**, <https://onlinetestmaker.net/es/> - herramienta simple y gratuita que prepara las preguntas de formato de imagen a papel de prueba en formato PDF.
211. **Open Badges**, <https://www.openbadges.me/> - recurso que permite crear insignias digitales, aplicables en el aula como recompensa de logros en actividades gamificadas.
212. **Otter**, <https://otter.ai/> - herramienta de inteligencia artificial para tomar notas en videoconferencias, porque convierte voz y audio en texto.
213. **Padlet**, <https://es.padlet.com/> - plataforma digital que permite crear murales digitales para la colaboración interactiva. Permite a estudiantes subir sus trabajos, tareas y otras creaciones.

214. **Paper Rater**, <https://www.paperrater.com/> - plataforma de inteligencia artificial que puede comprobar la estructura y la gramática de un texto y detectar plagio.
215. **Paraphrazit**, <https://paraphraz.it/es/> - herramienta gratuita de reescritura de textos que parafrasea automáticamente textos, artículos y documentos introducidos.
216. **PDFescape**, <https://www.pdfescape.com/> - programa editor de pdf, que permite editar, anotar, crear y modificar documentos pdf, sin necesidad de descarga del software.
217. **PDFSimpli**, <https://pdfsimpli.com/> - programa editor de pdf que permite a los usuarios convertir documentos en Pdf y viceversa. También ofrece funciones de traducción, anotaciones y cambios en documentos pdf.
218. **Pear deck**, <https://www.peardeck.com/> - herramienta-complemento para las presentaciones de *Google* y *PowerPoint*, que sirve para añadir interactividad a las clases, mediante evaluaciones formativas y preguntas interactivas.
219. **Pearltrees**, <https://www.pearltrees.com/> - herramienta visual y colaborativa que permite a los usuarios organizar, explorar y compartir y guardar contenidos: páginas web, videos, notas, PDF, fotos, etc.
220. **Piktochart**, <https://piktochart.com/> - programa gratuito para crear infografías, pero también folletos, carteles, informes y gráficos de aspecto profesional.
221. **PixlrEs** - <https://pixlr.com/es/editor/> - editor de imágenes gratuito. Ofrece herramientas de programas de diseño gráfico.
222. **Playbuzz**, <https://www.playbuzz.com/> - permite realizar diversos tipos de contenidos distintos formatos, desde videos, diapositivas o listas hasta juegos y evaluaciones digitales interactivas y divertidas.
223. **Playground**, <https://playground.com/> - herramienta IA de diseño visual gratuita para crear imágenes a partir de instrucciones textuales.
224. **Plickers**, <https://www.plickers.com/> - herramienta digital que permite a profesores realizar evaluaciones y recopilar respuestas de estudiantes sin necesidad de que los alumnos tengan un dispositivo electrónico.
225. **Plus AI**, <https://www.plusdocs.com/es> - herramienta de IA, creador de presentaciones gratuito para Google Slides.
226. **Podcast de CVC**, <https://cvc.cervantes.es/ensenanza/ese/> - un podcast para el aprendizaje y la enseñanza de ELE.
227. **Podcastinspanish**, <https://www.podcastsinspanish.org/> - audiciones y actividades para estudiantes y profesores de español.
228. **Podcasts de Duolingo**, <https://podcast.duolingo.com/> - podcast sobre temas actuales y atractivas en español y otros idiomas.
229. **Podcasts de Radio España**, <https://www.radio-espana.es/podcasts> - diferentes tipos de podcasts clasificados en categorías (arte, ciencia, cine, deporte, música, etc.)
230. **Podcasts ProfeDeELE**, <https://www.profedeele.es/podcast/> - pódcast para para estudiantes de nivel intermedio con transcripción y actividades de pre-escucha, escucha y post-escucha.

231. **Poll Everywhere**, <https://www.polleverywhere.com/> - herramienta que permite a docentes crear cuestionarios interactivos y encuestas e interactuar con una clase o con una audiencia en tiempo real.
232. **Popplet**, <https://www.popplet.com/> - aplicación que permite crear mapas mentales y conceptuales, tableros, murales, galerías y otros contenidos interactivos.
233. **PowerPoint**, <https://office.live.com/start/powerpoint.aspx> - programa de presentaciones multimedia a través de diapositivas digitales que incluyen texto, gráficos, animaciones, y elementos interactivos.
234. **Powtoon**, <https://www.powtoon.com/> - herramienta que permite crear presentaciones animadas y videos explicativos animados, con un enfoque divertido.
235. **Prezi**, <https://prezi.com/es> - programa de presentaciones virtuales, que permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de un aspecto de presentación.
236. **Pro Writing Aid**, <https://prowritingaid.com/> - herramienta asistente de escritura, de comprobación de gramática, edición de textos y corrección.
237. **ProfeDeELE**, <https://www.profedelee.es/> - página para profesores y estudiantes de ELE, con una amplia variedad de recursos nivelados y estructurados.
238. **Profe de español**, <https://www.profe-de-espanol.de/> - página que ofrece materiales para la enseñanza ( juegos, cortos, métodos, TIC, cuentos ilustrados) y para aprendizaje del español (ejercicios por niveles, material audiovisual, cultura).
239. **ProProfs**, <https://www.proprofs.com/> - plataforma diseñada para profesores, que posibilita la creación de quizzes, test, flash cards, cursos, juegos y ejercicios interactivos.
240. **Quillbot**, <https://quillbot.com/es/> - la herramienta de escritura impulsada por IA que corrige textos, mejora el estilo de redacción, verifica la gramática, detecta el plagio.
241. **Qrcodemonkey**, <https://www.qrcode-monkey.com/> - herramienta gratuita de creación de códigos QR, a partir de textos breves, url, y otros contenidos. Ofrece una variedad de plantillas creativas.
242. **Qrcode-tiger**, <https://www.qrcode-tiger.com/es> - generador de códigos QR con plantillas y herramientas de personalización de códigos.
243. **QRcreator**, <https://qr-creator.com/> - herramienta de creación de códigos QR.
244. **QRFY**, <https://qrfy.com/> - herramienta gratuita que permite a los usuarios generar diferentes tipos de códigos QR, de forma fácil e intuitiva.
245. **Qr.io**, <https://qr.io/> - herramienta gratuita de creación de unos códigos QR tanto estáticos como dinámicos, a partir de diversos contenidos.
246. **Qrplanet**, <https://qrplanet.com/es> - generador de códigos QR gratuito para crear códigos personalizados.
247. **QrVoice**, <http://qrvoice.net/> - herramienta que genera un código QR de voz a partir de un texto escrito.
248. **Quia.com**, <https://www.quia.com/> - herramienta que permite la creación de actividades de aprendizaje: juegos, quizzes, tests, encuestas interactivas y páginas web.

249. **Quillbot**, <https://quillbot.com/> - herramienta de escritura basada en AI que utiliza el aprendizaje automático para resumir, corregir, traducir o reescribir textos.
250. **Quizalize**, <https://www.quizalize.com/> - plataforma que permite la creación y uso de presentaciones interactivas, quizes y juegos en el aula, tanto en directo, como en interacción asincrónica.
251. **Quizgecko** - <https://quizgecko.com/es> - plataforma que utiliza la IA para crear cuestionarios, quizes, pruebas y evaluaciones de manera automática, a partir de un texto, URL u otros contenidos.
252. **Quizizz**, <https://quizizz.com/> - aplicación educativa de gamificación para crear quizes y presentaciones personalizadas, con un feedback inmediato, tanto en vivo, como para una tarea asignada.
253. **Quizlet**, <https://quizlet.com/> - herramienta de creación de tarjetas con contenidos educativos incluyendo texto e imágenes.
254. **Radio FLE**, <https://www.fundacionlengua.com/radiofle/radio.php> - herramienta de radio que promueve el aprendizaje y la difusión del español y de la cultura española.
255. **Radio USAL** <http://radiodirecto.usal.es/> - radio podcast de la Universidad de Salamanca que aborda temas actuales informativos y entretenidos.
256. **Rawshorts**, <https://www.rawshorts.com/> - aplicación que permite crear presentaciones de vídeo, de manera fácil y rápida.
257. **Readable** - <https://readable.com/> - aplicación que permite leer fácilmente y de manera gratuita, cientos de historias y libros, clasificados por nivel de conocimiento de inglés.
258. **Readlang**, <https://readlang.com/> - herramienta para traducciones de palabras individuales o frases de cualquier texto en la web.
259. **Read Speaker**, <https://www.readspeaker.com/> - plataforma virtual que permite la lectura en voz alta del contenido del texto de un sitio web.
260. **RedELE**, <http://www.educacionyfp.gob.es/mc/redele/portada.html> - portal público del ME- FPD, destinado a los profesionales de la enseñanza de ELE de todo el mundo.
261. **Reverso**, <https://diccionario.reverso.net/> - diccionarios en línea que traduce palabras y expresiones en distintos idiomas.
262. **Riffusion**, <https://www.riffusion.com/> - herramienta IA diseñada para generar música en tiempo real. Se escribe un texto y la IA lo convierte en versos, rima y música.
263. **Rincón del profe de ELE**, <https://www.rinconprofele.com/> - Blog para compartir actividades y experiencias sobre la enseñanza de ELE.
264. **Rockalingua**, <https://rockalingua.com/> - portal para un aprendizaje divertido de español, con videos, juegos, canciones y otras actividades didácticas.
265. **Rosetta Stone**, <https://www.rosettastone.com/> - herramienta de autoaprendizaje de lenguas por Internet, diseñada para niveles principiantes y avanzados.
266. **RTVE radio podcast**, <https://www.rtve.es/play/radio/podcasts/> - plataforma con podcasts, emisoras de RNE en directo y sus programas en diferido.



267. **RubiStar**, <http://rubistar.4teachers.org/index.php?lang=es> - herramienta que permite crear rúbricas de evaluación en línea.
268. **RutaEle**, <https://rutaele.es/> - web, blog y revista digital de innovación educativa para profesores de ELE que publica y comparte actividades y materiales de ELE.
269. **Sakai**, <https://www.sakailms.org/> - un software LMS, un sistema de gestión de contenido de aprendizaje, diseñado para apoyar a la educación superior.
270. **ScholarLMS**, <https://www.scholarlms.com/> - sistema de gestión de aprendizaje con contenidos sincrónicos y asincrónicos.
271. **Schoology**, <https://www.schoology.com/> - sistema de gestión de aprendizaje que permite a los usuarios crear, administrar y compartir contenidos y recursos. Facilita crear grupos de alumnos, realizar evaluaciones, foros de debate, tableros de anuncio, y otras funciones.
272. **Seesaw**, <https://web.seesaw.me> - aplicación que permite almacenar y compartir materiales educativos creados en clase.
273. **Sendsteps**, <https://www.sendsteps.com/es/creador-de-presentaciones-ia/> - creador rápido de presentaciones visualmente efectivas.
274. **Sentence Checkup**, <https://sentencecheckup.com/> - herramienta de corrección de gramática y ortografía del inglés.
275. **Sider ai**, <https://serp.ai/tools/sider-ai/> - plataforma de chatbot de IA que facilita la comunicación. Mediante una variedad de herramientas, como chat en PDF, imagen a texto y conversaciones de voz.
276. **Sinapsis ELE**, <http://sinapsisele.blogspot.com/> - blog-espacio de reflexión colaborativa sobre la enseñanza y el aprendizaje del español en la era digital.
277. **Synthia**, <https://www.synthesia.io/> - herramienta de IA que convierte un texto escrito en video, el texto es pronunciado por un avatar.
278. **Siri**, <https://www.apple.com/siri/> - inteligencia artificial con funciones de Asistente virtual de voz, que puede ayudar a traducir, establecer alarmas, buscar ubicaciones, realizar reservas, consultar el clima, etc.
279. **Scratch**, <https://scratch.mit.edu/> - herramienta para crear y compartir juegos y animaciones personalizadas.
280. **Skype**, <https://www.skype.com/en/> - software de comunicación a distancia mediante videollamadas, llamadas y texto. Herramienta popular para videoconferencias y clases virtuales.
281. **Sli.do**, <https://www.sli.do/> - plataforma interactiva de preguntas y respuestas para reuniones y clases en vivo y virtuales.
282. **Slick Write**, <https://www.slickwrite.com/> - herramienta de acceso abierto para la auto-corrección de gramática de los textos en inglés.
283. **Slidesgo**, <https://slidesgo.com/es/> - recurso que permite descargar y editar plantillas para presentaciones personalizadas. Ofrece plantillas gratuitas para Google slides y Powerpoint.
284. **Socratic**, <https://socratic.org/> - herramienta de la IA que responde a cuestiones de un sinnúmero de ámbitos de conocimiento: historia, geografía, física, lengua y otros y proporciona explicaciones visuales.

285. **Socrative**, <https://www.socrative.com/> - herramienta interactiva para realizar quizes, tests y encuestas en el aula.
286. **Spanish-games**, <https://www.spanish-games.net/es> - portal web con juegos didácticos en español.
287. **Spanish-Unicorn**, <https://www.spanishunicorn.com/> - página web que ofrece ejercicios de español interactivos clasificados por habilidades y aspectos lingüísticos.
288. **Speechify**, <https://speechify.com/> - innovadora herramienta basada en IA que puede convertir texto escrito en audio. Pueden escuchar apuntes, artículos, libros de texto, lo que facilita el trabajo a estudiantes con dificultades con la lectura.
289. **Speak It**, aplicación que convierte el texto en habla (*TTS text-to-speech*). [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.triple.speakit&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.triple.speakit&hl=en_US)
290. **Storify**, <https://storify.me/> - herramienta que permite crear historias a través de líneas de tiempo, con contenidos de redes sociales.
291. **Storybird**, <https://storybird.com/> - aplicación que permite crear cuentos creativos y narraciones colaborativas, ilustradas y con dibujos.
292. **Storydice**, <https://davebirss.com/storydice/> - herramienta en línea gratuita para crear historias creativas y colaborativas a partir de las imágenes que aparecen en los datos digitales.
293. **Suno AI**, <https://suno.com/> - herramienta de la IA que facilita la creación del contenido musical, a partir de descripciones proporcionadas por el usuario.
294. **SuperTeacherTools**, <https://www.superteachertools.us/> - programa gratuito que ofrece a docentes herramientas y juegos divertidos de gestión del aula, para realizar concursos, dividir grupos, con elementos que incluyen cronómetros, contadores, ruletas, etc.
295. **SuperTeacherWorksheets**, <https://www.superteacherworksheets.com/> - página con una amplia variedad de material didáctico imprimible sobre varias asignaturas y temas en inglés. Ofrece algunos recursos en español.
296. **Sway**, <https://sway.office.com/> - programa de presentación de diapositivas o vídeos, que permite tareas colaborativas en clase.
297. **Swipes**, <https://swipes.uptodown.com/> - aplicación de gestión de tareas personal, que permite organizar agendas, crear anotaciones y etiquetas.
298. **Tagul**, <https://tagul.com/create> - herramienta que permite crear nubes de palabras interactivas, que se pueden imprimir, guardar y compartir. Se pueden elegir colores, tipografías, animaciones y formas de las nubes.
299. **Tagxedo**, <http://tagxedo.com/> - herramienta de creación de nubes de palabras, con formas geométricas, abstractas o con dibujos.
300. **Talkpal**, <https://talkpal.ai/es/> - tutor de idiomas basado en IA que funciona con GPT. Permite chatear, escribir o hablar mientras entrega respuestas con voz natural.
301. **Teachy**, <https://www.teachy.app/es/> - plataforma de de la IA para profesores que permite la preparación de clases con una variedad de herramientas: ideas de actividades, chat con pdf, presentaciones, preguntas sobre un video o una url, corrector de textos en papel, resumen de textos, juegos y otros recursos didácticos.

302. **Teded**, <https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-en-espanol> - videoteca educativa de TED, que permite crear lecciones de video personalizadas.
303. **Testeando**, <https://www.testeando.es/> - plataforma educativa y lúdica para profesores y estudiantes de los colegios españoles y latinoamericanos, que ofrece juegos de preguntas y respuestas, tests o trivial, agrupadas por cursos y asignaturas, desde primaria a bachillerato.
304. **Textivate**, <https://www.textivate.com/> - herramienta para crear actividades online a partir de textos.
305. **Thinglink**, <https://www.thinglink.com/> - plataforma interactiva que permite a los docentes crear contenidos didácticos atractivos con imágenes, vídeos, textos y enlaces, para después publicarlos en la web.
306. **Thinkoai**, <https://www.thinkoai.com/> - plataforma de IA diseñada por y para docentes, que puede crear ejercicios, sesiones, situaciones de aprendizaje y proyectos.
307. **Tiching**, <http://www.tiching.com/> - web colaborativa que recopila, organiza y difunde los contenidos digitales didácticos que existen en la red.
308. **TICs y tareas 2.0.**, <https://la-clase-de-ele-2punto0.blogspot.com/> - blog colaborativo sobre el uso de las Tic y las herramientas 2.0, en la clase de ELE.
309. **Tiny Tap**, <https://www.tinytap.it> - aplicación interactiva que permite a los alumnos practicar el idioma jugando, con lecciones personalizadas interactivas y creadas por los docentes.
310. **Todo ELE**, <https://www.todoele.net/> - herramienta creada por y para profesores de ELE, donde se comparte información, materiales y recursos para la enseñanza de ELE.
311. **TokApp School**, <https://www.tokappschool.com> - aplicación móvil cuya función es agilizar la comunicación entre los docentes, padres y alumnos.
312. **Totemguard**, <https://totemguard.com/> - plataforma de recursos TIC para profesores de cualquier contexto de enseñanza.
313. **Traductor de Google**, <https://translate.google.com/?hl=es> - herramienta gratuita de Google, que traduce al instante palabras, frases y páginas web a más de 100 idiomas.
314. **Trello**, <https://trello.com/es> - herramienta visual que permite a los profesores gestionar proyectos y grupos de alumnos, así como supervisar tareas.
315. **Trivinet**, <https://www.trivinet.com/es/trivial-online/version-web> - plataforma de juegos en línea donde se puede jugar trivial a través de preguntas sobre distintas temáticas.
316. **Ttsreader**, <https://ttsreader.com/es/> - lector gratuito de textos con voces naturales, multilingüe.
317. **Turnitin**, <https://es.turnitin.com/> - herramienta de la IA para la detección de similitud de textos y que detecta plagios.
318. **Typeform**, <https://www.typeform.com/es/> - software en línea para la creación de formularios y encuestas con formas dinámicas.
319. **Unitag**, <https://www.unitag.io/es/qrcode> - herramienta web para crear códigos QR personalizados.
320. **Venngage**, <https://es.venngage.com/> - aplicación de diseño infográfico que convierte contenidos en un material más accesible y permite a los usuarios crear gráficos, infografías y cuadros.

321. **Ver-taal**, <https://www.ver-taal.com/> - plataforma de aprendizaje de español con ejercicios interactivos: vocabulario, gramática, ejercicios de escucha, reportajes, trailers de películas y textos auténticos.
322. **Videos Cervantes**, <https://videos.cervantes.es/> - portal de vídeos del Instituto Cervantes que ofrece una selección de contenidos audiovisuales para difundir su actividad por el mundo.
323. **Vídeo ELE**, <https://videoele.com/> - herramienta de aprendizaje de español gratis con vídeos. Unidades didácticas con actividades interactivas y canciones para aprender español.
324. **VideoNot.es**, <http://www.videonot.es/> - herramienta que permite tomar notas y sincronizarlas con un video.
325. **Videoscribe**, <https://www.videoscribe.co/en> - software para crear animaciones sobre una pizarra blanca, donde las imágenes y el texto se dibujan en una pizarra virtual.
326. **Vidext**, <https://www.vidext.io/> - plataforma de creación automática de videos por IA.
327. **Vidnoz**, <https://es.vidnoz.com/> - plataforma IA de creación de videos que permite convertir texto a voz realista en más de 140 idiomas.
328. **Visme**, <https://www.visme.co/es/> - herramienta de creación de presentaciones, infografías, gráficos, videos y documentos visuales y atractivos.
329. **Vizia**, <https://vizia.co/> - herramienta online gratuita que permite crear vídeos añadiendo preguntas o anotaciones.
330. **Voiser**, <https://voiser.net/> - herramienta de voz, text to speech, que convierte texto en habla en más de 70 idiomas utilizando tecnología avanzada de AI.
331. **Voki**, <https://www.voki.com/> - aplicación con sistema *TTS* que permite crear personajes animados y avatares con el fin de usarlos como herramienta de comunicación (convierte el texto al habla).
332. **Vozme**, <https://vozme.softonic.com/aplicaciones-web> - aplicación gratuita que convierte el texto en voz, en inglés o español (*TTS*).
333. **Vyond** - <https://www.vyond.com/> - software de creación de videos animados con ayuda de AI. Ofrece una amplia librería de recursos gráficos.
334. **Wakelet**, <https://wakelet.com/> - plataforma gratuita de organización y curación de contenidos, que permite guardar enlaces, imágenes, artículos, vídeos, podcasts, y otros materiales en un único espacio.
335. **WebEx**, <https://www.webex.com/> - aplicación LMS de gestión de videoconferencias, reuniones, webinars, talleres y cursos en línea.
336. **Wheeldecide**, <https://wheeldecide.com/> - herramienta gratuita en la que se pueden crear ruletas de suerte con diferentes contenidos, preguntas o temas, para gamificar el aula.
337. **WheelofNames**, <https://wheelofnames.com/> - aplicación simple de ruleta, donde el profesor introduce una lista de nombres de alumnos o de preguntas de conversación y la ruleta elige uno al azar.
338. **Whereby**, <https://whereby.com/> - herramienta de videoconferencia que permite a los profesores crear salas e invitar a alumnos a través de un enlace personalizado.
339. **Wombo**- <https://www.wombo.ai/> - herramienta sencilla de la IA que puede animar las fotografías, ya sean de personas, animales e incluso monumentos históricos.

340. **Wizer.me**, <https://www.wizer.me/> - herramienta de creación de cuestionarios interactivos con preguntas de tipo elección múltiple, con huecos o abiertas, con elementos de vídeos, audios e imágenes.
341. **Woodlap**, <https://www.woodlap.com/es/> - herramienta de presentaciones interactivas que permite a profesores interactuar en tiempo real con los alumnos y ofrecer feedback inmediato.
342. **Woodward Spanish**, <https://www.spanish.cl/> - sitio web que ofrece una variedad de contenidos de gramática y vocabulario en español.
343. **Word it Out**, <https://worditout.com/word-cloud/3358828> - aplicación gratuita para crear nubes de palabras sin necesidad de instalación ni suscripción.
344. **Word Tune**, <https://www.wordtune.com/> - asistente de escritura basado en AI que proporciona herramientas para que el texto sea más correcto y claro.
345. **WordClouds**, <https://www.wordclouds.com/> - herramienta generador de nubes de palabras y de nubes de etiquetas gratis y online.
346. **Wordwall**, <https://wordwall.net/es> - herramienta que permite crear y compartir actividades de aprendizaje interactivas y atractivas, en directo o como tareas.
347. **Writer**, <https://writer.com/> - herramienta de IA que permite crear varios tipos de textos escritos: cartas personales, folletos, documentos y publicaciones.
348. **Writesonic**, <https://writesonic.com/> - herramienta de copywriting que utiliza IA para generar contenido creativo (sitios web, blogs, etc).
349. **Yippity.io**, <https://yippity.io/> - herramienta de IA que genera preguntas, quizzes y cuestionarios a partir de textos ingresados por el usuario.
350. **YouChat** <https://web.youchat.com/> - herramienta de IA que puede responder a cualquier pregunta, utilizando la función de chatbot.
351. **Zeob**, <https://zeob.com/> - herramienta de creación de contenido creativo, que permite simular conversaciones en redes sociales falsas y diseñar tareas adaptadas al interés de los estudiantes.
352. **Zerogpt**, <https://www.zerogpt.com/> - herramienta y bastante precisa de detección de textos generados por inteligencia artificial
353. **Zoom**, <https://zoom.us> - programa de video llamadas y reuniones virtuales, accesible desde computadoras, portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas.
354. **ZzishHub**, <https://www.zzish.com/> - plataforma que permite crear aplicaciones de aprendizaje móvil.

# LITERATURA SELECCIONADA

- BATES, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. BCcampus.
- GONSALVES, T. (2017). *Artificial intelligence: A non-technical introduction*. Sophia University Press.
- MÉNDEZ SANTOS, M. (2021). *101 preguntas para ser profe de ELE*. Editorial Edinumen.
- MUÑOZ-BASOLS, J., FUERTES GUTIÉRREZ, M. & CEREZO, L. (2024). *La enseñanza del español mediada por tecnología: de la justicia social a la inteligencia artificial (IA)*, Taylor & Francis.
- ROMÁN-MENDOZA, E. (2018). *Aprender a aprender en la era digital: tecnopedagogía crítica para la enseñanza del español LE/L2*. Routledge.
- SANTIAGO GUERVÓS, J. D. & FERNÁNDEZ GONZÁLEZ, J. (2017). *Fundamentos para la enseñanza del español como 2/L*. Arco Libros.
- VELJKOVIĆ MICHOS, M. (2021). *Innovación y nuevas tecnologías en el aula de ELE. Gamificación y TIC* (Tesis doctoral, Universidad de Salamanca).





MAJA VELJKOVIĆ MICHOS es profesora de ELE y docente en la Universidad Singidunum de Belgrado. Licenciada y Máster en Filología Hispánica por la Universidad de Belgrado y doctora por la Universidad de Salamanca, en el programa de Español: investigación avanzada en lengua y literatura. Sus áreas de interés y de investigación incluyen los campos de Enseñanza de L2/LE, Lingüística Aplicada, Gamificación y Pedagogía Digital. Participa en programas profesionales e imparte formación de profesores sobre el uso creativo de herramientas digitales. Es autora de numerosas publicaciones sobre la enseñanza de lenguas en entornos digitales y gamificados.





Vivimos en la era digital y presenciamos el actual impacto de la inteligencia artificial y la tecnología, que están revolucionando las prácticas docentes. Cada vez aparecen en la red tantos recursos accesibles que es una misión imposible para los docentes evaluar su potencial didáctico y utilizarlos en el aula. En los actuales entornos híbridos puede ser de ayuda una fuente de consulta de las actuales herramientas digitales y los recursos de la inteligencia artificial que optimizan el trabajo docente en las aulas de ELE. El objetivo de la publicación es presentar y actualizar la información sobre herramientas, recursos y fuentes útiles para las aulas de L2/LF, tanto presenciales, como híbridas o virtuales. Los recursos están agrupados en 25 categorías, según sus funcionalidades y aplicación didáctica. Adicionalmente se ofrece un catálogo de 354 herramientas en orden alfabético, con descripción y enlace de cada recurso. El libro está dirigido a docentes, estudiantes y a cualquier persona aficionada al mundo digital y las nuevas herramientas TIC, TAC e IA.



VNIVERSIDAD  
D SALAMANCA



CENTRO INTERNACIONAL  
DEL ESPAÑOL  
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA



Ediciones Universidad  
**Salamanca**

**80**  
AÑOS  
1943  
2023



Plan de  
Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia

**red.es**



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU

ISBN: 978-84-1091-071-3



9 788410 910713