

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS

FACULTAD DE HUMANIDADES

ELABORACIÓN DE TEXTOS

*“MANUAL DE MATERIALES DIDÁCTICOS EN
LÍNEA PARA PROMOVER EMOCIONES
POSITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE
LENGUAS EXTRANJERAS”.*

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

***LICENCIADA EN LENGUAS
INTERNACIONALES***

PRESENTAN:

SUSY GUADALUPE CHACÓN CÓRDOVA
BELKIS YOAMCA MAYET CABRERA

DIRECTORA:

DRA. SUSY MÉNDEZ PARDO

TUXTLA GUTIÉRREZ CHIAPAS.

JUNIO DE 2025.





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
24 de marzo de 2025.

C. **Susy Guadalupe Chacón Córdova**

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Lenguas Internacionales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Manual de materiales didácticos en línea para promover emociones positivas en los estudiantes de lenguas extranjeras.

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Dra. Susy Méndez Pardo (directora)

Dra. Alejandra Méndez Pardo (lectora)

Mtra. Amairani Cuesta Aguilar (lectora)

Firmas:

Ccp. Expediente



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
26 de marzo de 2025.

C. **Belkis Yoamca Mayet Cabrera**

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Lenguas Internacionales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Manual de materiales didácticos en línea para promover emociones positivas en los estudiantes de lenguas extranjeras.

En la modalidad de: **Elaboración de Textos**

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Dra. Susy Méndez Pardo (directora)

Dra. Alejandra Méndez Pardo (lectora)

Mtra. Amairani Cuesta Aguilar (lectora)

Firmas:

Ccp. Expediente

AGRADECIMIENTOS

Un Agradecimiento especial a nuestros docentes la **Dra. Susy Méndez Pardo, Dra. Alejandra Méndez Pardo, Dra. Amairani Cuesta Aguilar y el Dr. Sergio Daniel Albores Hernández**, por guiarnos con todos sus conocimientos, por su gran dedicación a la enseñanza, por su paciencia y compromiso. **Con mucho cariño Susy y Belkis.**

Susy Guadalupe Chacón Córdova

A mis padres **Susi Chacón Córdova y Saul Villanueva Sánchez** y a mis hermanas **Sofía y Samantha** por su paciencia, comprensión y apoyo constante. Su amor y motivación me han impulsado a seguir adelante y superar los desafíos. Gracias por ser mi fuente de inspiración y fortaleza.

A mis amigos **Wendy Ihumara Navarro Pérez, Ricardo Fabián Santiago Gutiérrez y Belkis Yoamca Mayet Cabrera** por la maravillosa amistad que hemos construido a través de estos años, por la confianza, los consejos y sobre todo por el gran apoyo que me han brindado siempre.

Belkis Yoamca Mayet Cabrera

Agradezco mi historia, mi proceso, mi presente y las personas correctas que has puesto en mi camino. En el que, en medio de los tropiezos y las tempestades, cuando levanto los ojos y miro hacía la luz hasta lo más oscuro se ilumina. Sé que detrás de todo lo vívido hay un plan perfecto para mí. Porque para Dios nada es imposible.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I. DELIMITACIÓN DEL TEMA.....	2
1.1 PROBLEMÁTICA.....	2
1.2 OBJETIVOS.....	3
1.2.1 <i>OBJETIVO GENERAL</i>	3
1.2.2 <i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	3
1.3 JUSTIFICACIÓN	4
1.4 IMPACTO.....	5
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	7
2.1 DIDÁCTICA EN AMBIENTES VIRTUALES.....	7
2.2 INTELIGENCIA EMOCIONAL Y NEUROEDUCACIÓN.....	13
2.3 EMOCIONES POSITIVAS EN EL APRENDIZAJE DESDE LA NEUROCIENCIA	18
CAPITULO III. MANUAL DE MATERIALES DIDÁCTICOS EN LÍNEA PARA PROMOVER EMOCIONES POSITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LENGUAS EXTRANJERAS.....	20
3.1 PRESENTACIÓN DEL MANUAL	23
3.2 INSTRUCCIONES DE USO DEL MANUAL.....	24
3.3 APLICACIONES Y RECURSOS DIGITALES DE APOYO DOCENTE.....	26
CONCLUSIONES.....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	75

INTRODUCCIÓN

El imparable progreso tecnológico que sacude nuestra sociedad en el ámbito escolar ha llegado a las aulas académicas y, con él, el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza. El avance de las TIC ha modificado la forma de elaborar, adquirir y transmitir conocimientos, promoviendo el uso de herramientas innovadoras para el aprendizaje. Dentro del amplio abanico de las nuevas posibilidades educativas que nos brindan estas herramientas, los materiales didácticos digitales de acceso abierto adquieren una importancia vital como fuente de información y eje del desarrollo de nuevos métodos pedagógicos.

La creación de materiales educativos es un aspecto clave de la incidencia de las TIC y del mundo digital en general en el actual panorama educativo (Rodríguez, 2005). Su preparación para el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye el eje central de cualquier estrategia pedagógica debido a las numerosas posibilidades didácticas que ofrecen para trabajar contenidos no sólo conceptuales, sino también procedimentales y actitudinales, contribuyendo a la adquisición de competencias.

Los recursos digitales surgen en las últimas décadas como un medio de expresión y creación a través de un nuevo lenguaje basado en la imagen, el sonido y la interactividad, tres elementos que refuerzan la comprensión, la creatividad y la motivación de los estudiantes (García- Valcárcel, 2016). Estos medios audiovisuales proponen e incentivan a una nueva forma de enseñar y los estudiantes hoy en día quieren aprender de manera diferente, dentro de una plataforma online y más si se trata de una lengua extranjera.

La disponibilidad de materiales y la formación del profesorado son condiciones decisivas para hacer posible su integración. Sin embargo, la elaboración de materiales educativos es un proceso complejo que implica, por un lado, el diseño y elaboración de materiales didácticos útiles para los alumnos. Siendo este el principal propósito del manual, proyectar y enlistar las mejores herramientas y recursos educativos para la enseñanza de lenguas extranjeras en ambientes virtuales, priorizando el efecto de las emociones positivas en los alumnos.

CAPÍTULO I. DELIMITACIÓN DEL TEMA.

1.1. PROBLEMÁTICA

En todo proceso de enseñanza, el docente necesita un soporte, herramienta o material que sea de utilidad y acompañe la interacción educativa del alumnado. En este sentido, con la llegada inesperada de la pandemia, se han modificado de manera trascendente las metodologías de enseñanza-aprendizaje, lo que ha provocado la necesidad de grandes cambios educativos, introduciéndonos materiales digitales en un nuevo entorno. Es por ello que los materiales didácticos digitales se pueden definir como las herramientas que presentan rasgos o características que son diferenciados tanto en su dimensión tecnológica como pedagógica de los materiales tradicionales o analógicos conocidos (*Adell & Castañeda, 2012*).

Asimismo, este tipo de materiales han adoptado distintos formatos como: páginas web educativas con distintas herramientas, ejercicios interactivos, libros electrónicos, quizzes, videojuegos educativos, entornos digitales de aprendizaje y demás. A estos se les conceptualiza como soportes en los que se presentan los contenidos temáticos y que son capaces de suscitar la posibilidad de optimizar los procesos enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

No obstante, entre ciertas características destacan que son accesibles en cualquier momento y desde cualquier lugar ya que están en línea; estos hacen posible que el alumnado genere o construya conocimiento de forma fácil; y además proporcionan entornos de gran capacidad de motivación a través de planteamientos gamificados o de aprendizaje lúdicos. De la misma forma, recalamos la importancia de la gamificación y la ludificación en este tipo de materiales, ya que eventualmente los estados emocionales negativos tienen un efecto nocivo sobre el aprendizaje y la memoria, bloqueando el proceso cognitivo, (*Damasio, 1994*). Pudiendo suponer, que el estrés se prolongue por un largo tiempo, deteriorando el ámbito académico del alumno.

Por consiguiente, a la magnitud de estos recursos en un entorno virtual, se plantea la elaboración de un manual que clasifique los materiales didácticos, adaptándose a las exigencias de una clase de lengua extranjera, con el propósito de mejorarlos, buscando efectividad positiva en las emociones de los estudiantes, corroborando si cumplen los objetivos para la función en que fueron diseñados.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de esta investigación es dar a conocer materiales didácticos digitales que impactan de manera positiva en los estudiantes de lenguas extranjeras. El cuál se presenta a manera de manual y pueda ser consultado como material educativo inédito para los semestres de didáctica en ambientes virtuales en la licenciatura en lenguas internacionales.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Analizar y seleccionar los materiales didácticos digitales útiles para lenguas extranjeras.
- ❖ Priorizar las emociones y motivación del alumno a partir de materiales didácticos digitales con cualidades lúdicas.
- ❖ Contribuir al acervo bibliográfico de la licenciatura en lenguas internacionales, con este manual que puede ser utilizado como material educativo a partir del 5to semestre de la carrera.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La educación en línea ha ido evolucionando saberes y practicas educativas mediante medios de comunicación sin barreras de tiempo y distancia, permite la construcción de un entorno virtual con ayuda de los materiales didácticos. Estos materiales surgen como un medio de expresión y creación a través de un nuevo lenguaje basado en la imagen, el sonido y la interactividad, tres elementos que refuerzan la comprensión, la creatividad y la motivación de los estudiantes (García-Valcárcel, 2016), debido a que los estudiantes están acostumbrados a los estímulos audiovisuales, a la versatilidad de la comunicación y de la información, sobre todo a la inmediatez a la hora de acceder a ella.

Tanto como la educación en línea y esta nueva generación de estudiantes, ávida de tecnología, exige no sólo un cambio en los contenidos y en la forma en la que éstos se presentan, sino, además, quieren soluciones instantáneas a sus necesidades y un acceso actualizado a la información. Por lo que, al no cumplir ciertos aspectos de la clase y el alumno, se encuentran a este tipo de materiales, tradicionales y poco motivadores. De acuerdo con lo anterior, es importante para una clase en línea; diseñar, producir, analizar, implementar, adaptar y evaluar los materiales.

En primera instancia, uno de los rubros más afectados por esta problemática son los estudiantes, en cuestión a las estrategias didácticas, creatividad y motivación en los materiales. Asimismo, la falta de estos no favorece el uso autónomo y la interacción por parte de los estudiantes, formando generaciones con interrogantes, efectos nocivos en el aprendizaje y niveles de estrés. A medida que, la motivación juega un papel muy importante dentro del material didáctico, es lo que induce a realizar el desempeño del alumno en el aula, y determinan el éxito o fracaso del alumnado por su capacidad de seleccionar las fuentes o recursos más relevantes.

Sin embargo, los docentes de lenguas extranjeras lo podrán combatir con ayuda de los diseños que proporcionan las páginas web, mediante los ejercicios, estudio de casos, vídeos, programas multimedia, actividades propuestas, presentaciones, foros, entre otras, conducirán a un aprendizaje significativo.

1.4 IMPACTO

Los beneficios que el “Manual de materiales didácticos en línea para promover emociones positivas en los estudiantes de lenguas extranjeras” busca generar en los docentes; son de carácter neuroeducativo y emocional. Estos basados en las consideraciones que estipuló la consultora en tecnología educativa; Patricia González Pérez en su artículo de investigación “Recursos Educativos Multimedia” señalados como: “Ventajas y desventajas de los recursos educativos multimedia” (Itslearning, 2017). Los cuales se desglosarán a continuación:

Beneficios neuroeducativos:

- ❖ Tiene potencial para motivar al estudiante ofreciéndole nuevas formas de presentación: multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, vídeos y material audiovisual.
- ❖ Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un ordenador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.
- ❖ Material accesible siempre: el estudiante tan solo necesita un ordenador y conexión a Internet, no precisa de libros o manuales, por lo que tendrá la información siempre al alcance de su mano en cualquier momento o lugar.
- ❖ El hipertexto. Puede ser una gran ventaja para acceder a información relacionada con lo que se está leyendo, que permita entenderlo mejor, desde un diccionario hasta artículos, vídeos y otros datos.
- ❖ El estudiante termina haciéndose más autónomo, más responsable y ser más protagonista de su aprendizaje. Con el material digital conseguimos tener más motivación y más creatividad en el proceso de aprendizaje.

Beneficios emocionales:

- ❖ Otorga a la persona las herramientas necesarias para no sentir o experimentar un descontrol emocional y tampoco vivir en una constante represión emocional ante el padecimiento de emociones muy intensas.

- ❖ Una mejora significativa del ambiente en el aula y unas equilibradas relaciones inter/intrapersonales.
- ❖ Aumento de la motivación y superación. De esta manera, un estudiante que es consciente de su propio aprendizaje y que se sienta protagonista, estará más motivado en el aula y también fuera de ella.
- ❖ Valores muy importantes para el día a día. Tales como la solidaridad, la empatía, la no discriminación, el respeto, la tolerancia.
- ❖ Mejora de la adaptación escolar. Hará que los alumnos que hayan aprendido o estén aprendiendo a gestionar las emociones, tengan una buena y enriquecedora experiencia en el aula.

De primera instancia el manual generará impacto en los docentes debido a que les proporcionará un catálogo en el que cada herramienta o recursos englobará su utilidad y efecto emocional de forma que se puedan adaptar a las necesidades de su clase y luzcan atractivos para la enseñanza de lenguas extranjeras, rompiendo las barreras espaciotemporales que dominan la enseñanza tradicional ofreciendo materiales de acceso abierto en un entorno más flexible, incitando al docente a adquirir mayor confianza en la manera de enseñar y permitiéndole diseñar actividades que realmente resulten significativas para los alumnos.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1 DIDÁCTICA EN AMBIENTES VIRTUALES

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación ha implicado una serie de cambios significativos en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Dentro de estos cambios significativos puede resaltarse la creación de los Ambientes Virtuales, los cuales dan la posibilidad de romper las barreras de espacio y tiempo que existen en la educación tradicional y posibilitan una interacción abierta a las dinámicas del mundo educativo.

Los ambientes virtuales de aprendizaje han transformado la educación, generando cambios en las didácticas, modalidades y formas de aprender, entre otros aspectos. Gracias a la versatilidad y a la amplia gama de opciones que ofrecen las tecnologías digitales, se pueden encontrar diferentes aplicaciones para la formación académica y laboral. Sin embargo, se han generado nuevos interrogantes acerca de cómo crear un ambiente virtual de aprendizaje, cuál es el punto de partida, cómo enseñar y cómo evaluar.

Es el espacio que dispone las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación, con la característica de la no presencialidad y sin las barreras de tiempo y espacio. Para *López Rayón, Escalera, Ledesma (2002)* el ambiente virtual de aprendizaje “es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje.

Se considera abierto debido a que no tiene restricciones, podríamos pensar en una plataforma o la web como un ambiente abierto. A diferencia de un ambiente cerrado, en donde las interacciones para el aprendizaje tendrían lugar sólo dentro de éste. Es decir, un estudiante encontraría “todo” lo que se necesita para aprender ahí dentro. Por ejemplo: en la educación presencial generalmente el ambiente está circunscrito a lo que ocurre dentro del aula, bajo condiciones de tiempo sincrónico, actividades previamente establecidas, búsqueda casi obsesiva de cumplir con ciertas premisas de enseñanza-aprendizaje, en sí, este podría catalogarse como ambientes cerrados.

Los ambientes virtuales o a distancia se presentan como espacios abiertos, en la que los procesos de aprendizaje se llevan conforme al ritmo de los estudiantes, con una comunicación asincrónica, sin tiempos de estudio rígidamente preestablecidos. ya que crear un ambiente de este tipo no es trasladar la docencia de un aula física a una virtual, ni cambiar el gis y el pizarrón por un medio electrónico, o concentrar el contenido de una asignatura, en un texto que se lee en el monitor de la computadora. Se requiere que quienes participan en el diseño de estos ambientes deben conocer todos los recursos y entornos tecnológicos disponibles.

Con el empleo de estos entornos, y a partir de un modelo pedagógico apropiado, se hace necesaria la creación de condiciones y facilidades donde el estudiante pueda trabajar a su ritmo, pueda interactuar con profesores y alumnos con sus pares y se pueda apropiar de conocimientos, desarrollar habilidades y adquirir experiencias, para lo cual se utiliza en la Educación a Distancia un entorno o ambiente de aprendizaje que responda a las necesidades de interacción presencial y facilite el acceso a los recursos didácticos.

La educación a distancia se puede asumir como la modalidad educativa caracterizada por el uso de medios didácticos impresos y tecnológicos, a través de los cuales se hacen llegar los contenidos educativos a los estudiantes que los aprenden de manera independiente, bajo unas condiciones de separación total o parcial del docente que los guía y orienta en su aprendizaje. (*Acosta Peralta,2009*). En tal sentido, esta modalidad educativa hace necesario un conjunto de condiciones o circunstancias de carácter social que favorezcan el accionar de elementos para el desarrollo de una actividad docente o más bien de un entorno de aprendizaje que propicie el aprendizaje independiente de los alumnos.

Lo anterior implica, que los Entornos Virtuales de Aprendizajes hacen referencia a la organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula. Por otro lado, algunos autores hacen referencia de un EVA como un software con accesos restringidos, concebido y diseñado para que las personas que acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes. Es un entorno dinámico, con determinadas condiciones físicas y temporales que posibilitan y favorecen el aprendizaje.

Estos entornos se basan en el principio de aprendizaje colaborativo apoyados con el uso de herramientas multimedia que hacen más agradable un entorno interactivo de construcción de conocimiento. El mismo está diseñado para facilitar al profesor la gestión académica de sus clases y ayudar a los estudiantes en el desarrollo de sus cursos a través de internet. Los EVA en principio surgieron como elementos de soporte a la educación a distancia, pero en la actualidad, también se pueden utilizar como complemento a la educación presencial. En pocas palabras, Eva es la abreviación de Entorno Virtual de Aprendizaje.

López Rayón Parra y otros autores, (2009), plantean que entre los elementos de un Ambiente de Aprendizaje o Entorno virtual de aprendizaje están:

- ❖ Los Usuarios, que son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, principalmente estudiantes y facilitadores.
- ❖ La currícula, que hace referencia a los contenidos que se van a aprender para el desarrollo de las competencias.
- ❖ Los especialistas, que son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el EVA, tales como docentes especialistas, pedagogo, diseñador gráfico, administrador, entre otros; así como también;
- ❖ El Sistema de Administración de Aprendizaje, conocidos como Learning Management System (LMS, por sus siglas en inglés), que permiten llevar el seguimiento del aprendizaje de los alumnos teniendo la posibilidad de estar al tanto de los avances y necesidades de cada uno de ellos.

Tradicionalmente en educación se sostenía la idea de que los docentes son los expertos y su trabajo es transmitir el conocimiento a los estudiantes, quienes deberían de memorizar y practicar para demostrar en las evaluaciones su conocimiento y dominio del contenido expuesto en clase. En el caso de la educación a distancia el centro pasa del docente al uso de la didáctica, el diseño de los materiales que deberán propiciar el aprendizaje, sin embargo, se espera ampliamente que los estudiantes deben de generar habilidades de estudio independiente para que puedan trabajar con ellos.

Es por ello que, para el mejor aprovechamiento de los Entornos Virtuales hay que disponer de tecnologías y de materiales, así como también de docentes que posean las competencias en materia de Tics y que puedan enseñar de manera eficaz las asignaturas, integrando en su enseñanza conceptos, ejemplos y prácticas. Actividades

con simulaciones, tutoriales, páginas web educativas, instrumentos de evaluación, generadores de mapas, diagramas, herramientas. de gestión, análisis de datos y texto, son algunos de los muchos recursos que permiten a los docentes ofrecer a sus estudiantes posibilidades para asimilar conceptos, desarrollar habilidades y resolver problemas de diversa complejidad.

En consecuencia, los tipos de EVA de uso más extendido a nivel escolar son cuatro: plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales. Lo que distingue a estos ambientes entre sí es su dimensión tecnológica y, por lo tanto, las potencialidades educativas que cada uno de ellos ofrece, al servir de soporte a distintas actividades de aprendizaje.

De acuerdo con los entornos anteriores, la de que tiene más relevancia en la educación a distancia son las plataformas e-learning:

En concreto, también son llamadas simplemente plataformas, o LMS, por las siglas en inglés correspondientes a “Learning Management System”, se trata de aplicaciones que nacieron específicamente con fines educativos, es decir para ser utilizadas como escenarios de propuestas de enseñanza aprendizaje, durante la década de 1990. Se trata de dispositivos que posibilitan y promueven tanto la actividad autodidacta del alumnado como su participación en dinámicas de trabajo cooperativo, y que pueden emplearse a lo largo de toda una asignatura o en partes de ella para conducir tanto los procesos de enseñanza-aprendizaje como los de seguimiento y evaluación de los progresos estudiantiles.

Dichos entornos cuentan con un grupo de herramientas que apoyan todo el trabajo en el mismo, como son las listas de discusión, Chat, las herramientas propias de administración y presentan diferentes ambientes, ¿A que nos referimos con esto?, el administrador tiene un ambiente completamente distintos a los otros que se muestran, él va a presentar un grupo de herramientas las cuales ni los profesores ni los estudiantes van a tener acceso, va a ser el encargado de incorporar un curso al gestor, es decir, al programa que va a permitir la ejecución del curso y en algunos casos, él mismo es el que impone la capacidad del curso deseado.

Desde el surgimiento de los entornos virtuales de enseñanza se ha buscado la manera de vincular en el mismo todos los aspectos informáticos, actualmente tienen incorporado aspectos multimedia en él, es decir, vinculan imagen y sonido, muchos

tienen incorporados videos donde se explican determinados contenidos o solamente para brindar alguna información deseada.

Dillenbourg (2000) nos ayuda a distinguir por medio de un listado de características lo que podemos entender como un Ambiente Virtual de Aprendizaje:

❖ **Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un espacio social.** Las interacciones entre participantes ocurren en el ambiente mediados por las herramientas proporcionadas, estas interacciones educativas “transforman los espacios propuestos en plazas” donde se proponen y comentan ideas. La interacción puede ser síncrona (Chat, MUDs y mensajería instantánea) y asíncrona (correo electrónico y foros en web).

❖ **Los estudiantes no sólo son activos, también son actores.** Durante los cursos programados los estudiantes se enfrentarán ha actividades como: lecturas, cuestionarios abiertos y de opción múltiple y el uso de interactivos, también durante el proceso de interacción con las actividades de aprendizaje producirán objetos como opiniones en los foros, ensayos que comparten con la comunidad, diapositivas, programas de cómputo, imágenes entre otros objetos que enriquecen el ambiente virtual de aprendizaje.

❖ **El uso de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje no está restringido a la educación a distancia.** Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje también son usados como un apoyo a temas particulares, como apoyo extra-clase y de modo mixto durante clases presénciales que se efectúan en laboratorios de cómputo.

❖ **Integra múltiples herramientas.** Las herramientas que integra un Ambiente Virtual de Aprendizaje cumplen con una serie de funciones como proporcionar información, permitir la comunicación y la colaboración, así como la administración de las actividades de aprendizaje y la administración escolar.

❖ **Se sobrepone con el Ambiente físico.** Algunos Ambientes virtuales de Aprendizaje tienen la cualidad de hacer uso de elementos asociados al Ambiente físico como los de libros, manipulación de instrumentos, actividades

de aprendizaje que requieren entrevistas o trabajo cara a cara o el uso de la ayuda por medios de comunicación tradicionales (fax o teléfono).

El uso de los ambientes virtuales de aprendizaje nos abre un amplio abanico de posibilidades. García Aretio, (2012) plantea que el mundo de la educación no puede ignorar la realidad tecnológica de hoy, ni como objeto de estudio ni mucho menos, como instrumento del cual valerse para formar a los ciudadanos que demanda la sociedad actual.

2.2 INTELIGENCIA EMOCIONAL Y NEUROEDUCACIÓN

En los últimos años se ha demostrado la importancia del correcto tratamiento de la Inteligencia Emocional (IE) desde la primera infancia para asegurar el desarrollo integral de las personas, ya que ésta repercute de forma significativa en el rendimiento académico. Sin embargo, a lo largo de la historia de la educación se ha considerado que el éxito no presentaba relación alguna con las diferentes habilidades sociales, el control y conocimiento de las emociones, por lo que no fue hasta finales del siglo XX que surge el concepto de Inteligencia Emocional gracias a diferentes investigaciones en el campo de la psicología.

Definir qué son las emociones, es extremadamente difícil y complicado, dado que son fenómenos de origen multicausal. Estas se asocian a reacciones afectivas de aparición repentina, de gran intensidad, de carácter transitorio y acompañadas de cambios, las cuales se presentan siempre como respuesta a una situación de emergencia y ante estímulos de carácter sorpresivo o intensos.

No obstante, este concepto no se tuvo en cuenta hasta 1995 cuando Daniel Goleman publica su libro “Inteligencia Emocional”, afirmando que es necesario atender habilidades más importantes que la inteligencia de tipo académico para alcanzar el bienestar laboral, académico, personal y social. La inteligencia emocional es un concepto que fue definido por Mayer y citado por Martínez, Piqueras en inglés (2011) como “una habilidad para percibir, asimilar, comprender y regular las propias emociones y las de los demás, promoviendo un crecimiento emocional e intelectual.

Goleman (1996) la entiende como la capacidad para reconocer los sentimientos propios y los de los demás, motivarnos a nosotros mismos, para manejar de forma acertada las emociones, tanto en nosotros mismos como en nuestras relaciones humanas.

Siguiendo la línea de pensamiento de este autor, la inteligencia emocional permite:

- ❖ Concienciarnos de nuestras emociones
- ❖ Comprender los sentimientos del resto de personas
- ❖ Controlar las presiones y frustraciones que soportamos en el trabajo
- ❖ Potenciar nuestra capacidad de trabajar en equipo
- ❖ Adoptar una actitud empática y social
- ❖ Participar y convivir con todos en un ambiente armónico y de paz.

Esto significa que, las emociones son eventos o fenómenos de carácter biológico y cognitivo, que tienen sentido en términos sociales. Se pueden clasificar en positivas cuando van acompañadas de sentimientos placenteros y significan que la situación es beneficiosa, como lo son la felicidad y el amor; negativas cuando van acompañadas de sentimientos desagradables y se percibe la situación como una amenaza, entre las que se encuentran el miedo, la ansiedad, la ira, hostilidad, la tristeza, el asco, o neutras cuando no van acompañadas de ningún sentimiento, entre las que se encuentra la esperanza y la sorpresa (Casassus, 2006).

Como punto de partida para vincular cerebro y aprendizaje, tenemos que empezar por conocer algunas características fundamentales del cerebro humano. El proceso de aprendizaje involucra todo el cuerpo y el cerebro, quien actúa como una estación receptora de estímulos y se encarga de seleccionar, priorizar, procesar información, registrar, evocar, emitir respuestas motoras, consolidar capacidades, entre otros miles de funciones. Por lo tanto, los esfuerzos deben ir enfocados al estudio de la neuroeducación, para hacerlo, primero se debe conocer cómo funciona el cerebro; cuáles son sus partes, áreas y funciones principales, para posteriormente, entender cómo se aprende, cómo se procesa la información, cómo se registra y se evoca, facilitando así, las experiencias de aprendizaje que se dan en el aula.

Ahora bien, lo que plantea la neuroeducación es darle la importancia al cerebro en el ámbito educativo. La neuroeducación es una disciplina que se propone combinar aportes de la neurociencia, la psicología, la ciencia cognitiva y la educación y se centra en la comprensión de cómo aprende el cerebro y usa esta información para desarrollar métodos que puedan tener mayor eficacia y eficiencia para guiar las propuestas de nuevos currículos y de nuevas políticas educativas (Caicedo López, 2016).

Al concepto de neuroeducación también se le conoce como neuroaprendizaje, aprendizaje basado en el cerebro, neurociencia educacional y educación compatible con el funcionamiento del cerebro. Ahora bien, lo que plantea la neuroeducación es darle la importancia al cerebro en el ámbito educativo. Para iniciar hay que tener presentes varias consideraciones. El cerebro está compuesto por tres partes: el cerebro reptil, el cerebro límbico y el neocórtex. En el cerebro límbico procesamos las emociones y las relaciones con los demás y en éste se dan los pasos iniciales del proceso de memorización. También se encuentran los lóbulos olfatorios y la

regulación primaria de la motivación. Se trabaja con el pasado y el presente, es decir, con la memoria y el aprendizaje.

Las partes más importantes son el hipocampo y la amígdala (Rotger, 2017). A su vez el cerebro se encuentra dividido en dos hemisferios que procesan diferente información pero que se complementan a través de un grueso haz de fibras nerviosas que tienden un puente entre ambos (Pérez-Esteban, et. al., 2016). El hemisferio izquierdo rige la parte racional del ser humano con las funciones lógicas, analíticas y verbales y en él se ejerce control sobre la destreza manual, la lectura y el lenguaje. El hemisferio derecho, por su parte, dirige la parte emocional, la comunicación no verbal, la capacidad espacial, la sensibilidad y la creatividad (Ortiz Ocaña, 2015).

De acuerdo con lo anterior, empezamos a reflexionar las capacidades de un cerebro y como este se desarrolla de manera diferente en el ámbito educativo. A continuación, se desglosan algunos de los principios neuroeducativos de Campos (2010) y Caicedo López, (2012) quienes refieren algunas consideraciones importantes en el ámbito educacional:

- ❖ El cerebro es el único órgano del cuerpo humano que tiene la capacidad de aprender y a la vez de enseñarse a sí mismo.
- ❖ Cada cerebro es único e irreplicable y es dado por las influencias de su entorno y de las experiencias de vida.
- ❖ El cerebro aprende a través de patrones: los detecta, los aprende y encuentra sentido para utilizarlos cuando advierte la necesidad.
- ❖ Las emociones matizan el funcionamiento del cerebro: el estrés provoca un impacto negativo e impide el aprendizaje, por su parte, las emociones positivas son esenciales para el aprendizaje.
- ❖ El cerebro necesita del cuerpo como éste al cerebro. Ambos aprenden de forma integrada. El movimiento y el ejercicio mejoran las habilidades cognitivas.
- ❖ El cerebro aprende por diferentes vías. El cerebro cuenta con diferentes inteligencias que están interconectadas.

El desarrollo del cerebro está bajo influencias genéticas y ambientales, por lo que es importante un entorno enriquecido, donde se cuiden los factores nutricionales, se destine el tiempo correcto a descansar y dormir, el ambiente sociocultural sea estimulante y las emociones sean positivas.

Para que exista un aprendizaje debe ocurrir un cambio en el interior del cerebro, que incluye: nuevas sinapsis como resultado de la experiencia, modificación sináptica, ya sea para fortalecer, debilitar o reprogramar nuevas neuronas y se da la eliminación de aquellas que ya no se utilizan y en los casos más extremos, como en las lesiones, pueden ocurrir reprogramaciones en áreas completas del cerebro para compensar la situación (Caicedo López, 2012). Los estudios en neuroeducación aportan ciertos elementos que deben ser tomados en cuenta por docentes y estudiantes para mejorar el rendimiento académico y de esa forma conseguir una optimización de las funciones cerebrales. Estos elementos son: la percepción, atención, memoria, funciones ejecutivas, emociones, la curiosidad, el movimiento y el ejercicio físico, el juego y el arte.

Para Schunk (2012) la percepción es el significado que se le asigna a los estímulos ambientales que son captados por medio de los sentidos. Muchos de estos estímulos se generan en el ambiente del aula y a través de las emociones de los alumnos, todo dependerá de los métodos de aprendizaje que se empleen, el clima del aula y repercutirá en la seguridad del alumno. Un buen clima en el aula es donde el alumno se siente cómodo y seguro para realizar muchas de sus actividades para el desarrollo, así sean tareas sencillas, es muy importante que el docente apoye en crear ese escenario para sus alumnos. Para ello debe tener en cuenta aspectos físicos y metodológicos en la organización de su espacio, afecto y emociones del alumno, con el debido respeto hacia el propio ritmo del alumno.

Con estas características el alumno es capaz de aprender a aprender. Por lo tanto, podemos afirmar que la escuela, el docente y también tomando en cuenta su ciclo familiar, son artífices y responsables de construir el desarrollo escolar y emocional del alumno. Asimismo, está muy estudiado que para que un recuerdo se consolide en la memoria necesita estar asociado a una emoción. Los aprendizajes que se generan en la vida cotidiana o en el aula y que están asociados a sentimientos (tanto positivos como negativos) son los que permanecerán a lo largo del tiempo (Logatt Grabner, 2016).

Cortese (2012) está convencido de que la aplicación de la Inteligencia Emocional en el aula crea mejor clima, aumentando así, su rendimiento académico. Así destaca la gran importancia que presenta la educación emocional en la escuela para que los alumnos sean capaces de afrontar cada una de las experiencias que experimentan en la realidad en la que viven; de modo que el momento de crisis es “interesante” desde el

punto de vista educativo dando lugar a que los niños y adolescentes reflexionen sobre el hecho de que el estado de bienestar en que viven “no es una realidad inamovible” y pueden venir “tiempos adversos”, aprendiendo a valorar lo que tienen y la necesidad de luchar por ello.

Es claro que el papel del docente es clave, máxime si a través del aprendizaje se procura el promover habilidades cognitivas y las capacidades emocionales, que le permitan un aprendizaje autónomo y permanente que puedan utilizarlo en situaciones y problemas más generales y significativos y no solo en el ámbito escolar. Pero esto solo es posible si se toma en cuenta que la intervención del o la docente es una ayuda insustituible en el proceso de construcción de conocimientos por parte del educando, de manera tal que sin la ayuda de este es muy probable que los alumnos no alcancen determinados objetivos educativos (García et al., 2000).

La capacidad de identificar, comprender y regular las emociones es fundamental por parte de los y las profesores, debido a que tales habilidades influyen en los procesos de aprendizaje, en la salud física, mental y emocional de los y las educandos y son determinantes para establecer relaciones interpersonales positivas y constructivas con estos, posibilitando una elevación en su rendimiento académico (Cabello, Ruiz & Fernández, 2010), ya que, cuando el profesorado inspira confianza y seguridad, e instruye con dominio y confianza, es posible que los y las estudiantes asuman una actitud más empática hacia él o la docente y hacia la disciplina que este o esta imparte (Casassus, 2006).

Es por ello, que no podemos dejar de lado la educación emocional, pero no se puede abordar desde una perspectiva aislada, sino que, también debemos recalcar el papel que juega la neurociencia en cohesión con la educación emocional. El enlace entre la neurociencia cognitiva e inteligencia emocional nos hace adoptar otra visión, la cual nos hace percibir los desafíos, las dificultades como oportunidades. Es un hecho que si se desea potenciar el aprendizaje se deben considerar todos los elementos expresados anteriormente, ya que se debe reflexionar en la manera en la que funciona el cerebro, pues éste es el encargado de todos los procesos relacionados con la enseñanza y con el aprendizaje.

2.3 EMOCIONES POSITIVAS EN EL APRENDIZAJE DESDE LA NEUROCIENCIA

Las investigaciones realizadas a partir del campo de la neurociencia nos demuestran de manera general el impacto que pueden tener las emociones en el aprendizaje del alumno. Según Coleman (citado en Mogollón, 2010) el aprendizaje no está separado de las emociones, por lo que trabajar en el desarrollo de la inteligencia emocional, con el objetivo de que los estudiantes comprendan y traten con sus emociones, es fundamental para un aprendizaje duradero. Sin embargo, no incluye específicamente las estrategias didácticas adecuadas para implementar en un aula.

Según Blanco (2014, pp.182-200) se entiende por aprendizaje al “proceso de adquisición de nueva información, y por memoria a la persistencia del aprendizaje en un estado que puede revelarse en cualquier momento dado”. Estos dos procesos están relacionados con las emociones ya que dependen de su intensidad, por lo que es necesario proponer métodos o estrategias para lograr la intensidad adecuada de las emociones, de manera que incidan positivamente en el mejoramiento de los aprendizajes. Las estrategias didácticas relacionadas con el manejo de las emociones deben ser prácticas y sencillas, pero también novedosas de manera que puedan aplicarse en el aula.

Asimismo, a la hora de enseñar se debe de tomar en cuenta la motivación del alumno y tratar de utilizar actividades que puedan tanto motivar como provocar estímulos sensoriales en su entorno para nuevos aprendizajes. Existe una teoría que nos ayuda a comprender más fondo lo propuesto anteriormente: “El cerebro triuno de Paul MacLean”. La teoría del cerebro triuno propuesta por MacLean y posteriormente retomada por Beauport se centra en el ser humano como un ser con múltiples capacidades interconectadas y complementarias; según esta teoría se puede analizar el comportamiento humano de manera integral, donde la cognición, la emoción y la conducta humana trabajan al unísono e influyen definitivamente en el desempeño del sujeto en cualquier ámbito (Wimblu, 2019).

“Cada tipo de cerebro, según MacLean, tiene su propia inteligencia, su propia memoria particular, y su propio sentido del tiempo y del espacio, así como sus propias funciones motoras y de otra clase” (Ledoux, 1999, p. 108). Tomando en cuenta esto, podemos comprender que los estados emocionales de los alumnos influyen en su aprendizaje por lo que el docente puede percatarse de ello con facilidad

y hacer que fluyan las emociones positivas en abundancia para usarlas a favor en el momento de enseñar y así el alumno adquiera conocimientos nuevos. Es aquí donde la neurociencia nos ayuda a englobar el funcionamiento de las emociones y el aprendizaje de los alumnos.

“La neurociencia es la disciplina encargada de estudiar el cerebro y como éste da origen a la conducta y el aprendizaje” (Marueira, 2010, p.1); las neurociencias se ocupan además de estudiar la plasticidad del sistema nervioso, de la importancia del ambiente en el aula, las bases de la motivación, la atención, las emociones y la memoria, como constituyentes esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje”.

En este caso Marueira se refiere a la neuroeducación y a la neurodidáctica como disciplinas que se encargan de la relación enseñanza-aprendizaje y cerebro. La relación entre aprendizaje, enseñanza y neurociencia se conoce como neuroeducación, misma que según De la Barrera (2009), se encarga del desarrollo de la neuromente durante la escolarización. La neuroeducación es una ciencia que gestiona las emociones y tiene una visión en la que nos explica como el cerebro junto a las emociones pueden potenciar el aprendizaje, también puede identificar el porqué de un “fracaso escolar” y descubrir como el cerebro aprende.

El objetivo de la neuroeducación es analizar y fomentar el desarrollo de la memoria por parte de los estudiantes, del mismo modo que el docente pueda crear y proponer estrategias didácticas que los ayude en el proceso de aprendizaje dándole mayor importancia a las emociones o impulsos positivos que puedan fortalecer el mismo. “la NE puede decirnos en qué dirección buscar intuiciones sobre el modo de mejorar la enseñanza y el aprendizaje; pero no le dice al educador o al diseñador de políticas cómo aplicar esas intuiciones en los contextos educativos” (Howard Jones et al., citado en Bruer, 2016, p.8).

El cerebro tiene la capacidad de aprender algo nuevo y retener la información con mucha más facilidad si el tema que se está tratando parece interesante. Es decir, el docente puede convertir o presentar un tema que sea aparentemente tedioso y aburrido en algo interesante de manera que motive y genere una reacción en sus alumnos. Aunque cada cerebro sea diferente por muchas razones, el efecto de sus emociones en clase puede ser modificado por el maestro, implementando la estrategia que crea que puede captar el interés del alumno. Siendo las emociones parte del motor del aprendizaje.

CAPITULO III.

***“MANUAL DE MATERIALES DIDÁCTICOS EN
LÍNEA PARA PROMOVER EMOCIONES POSITIVAS
EN LOS ESTUDIANTES DE LENGUAS
EXTRANJERAS.”***



UNICACH

**“MANUAL DE MATERIALES
DIDÁCTICOS EN LÍNEA PARA
PROMOVER EMOCIONES POSITIVAS
EN LOS ESTUDIANTES DE LENGUAS
EXTRANJERAS**

PRESENTAN:

**Susy Guadalupe Chacon Cordova
Belkis Yoamca Mayet Cabrera**



ÍNDICE

3.1 PRESENTACION DEL MANUAL.....	23
3.2 INSTRUCCIONES DE USO DEL MANUAL.....	24
3.3 APLICACIONES Y RECURSOS DIGITALES DE APOYO DOCENTE..	26
1. APLICACIONES.....	26
2. PÁGINAS WEB.....	38
3. HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE CONTENIDO.....	50
4. RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS.....	62
BIBLIOGRAFÍA.....	75

3.1 PRESENTACIÓN

Desde hace algunos años, la educación de lenguas extranjeras se enfrenta a nuevos desafíos y oportunidades. La globalización y la interconexión han creado un entorno en el que la comunicación efectiva en lenguas extranjeras es fundamental para el éxito personal y profesional. Los profesores y estudiantes tienen acceso a una amplia variedad de recursos y herramientas en línea que pueden enriquecer el proceso de aprendizaje y hacerlo más emocionante y efectivo. Sin embargo, la enseñanza de lenguas extranjeras no solo se centra en la adquisición de habilidades lingüísticas, sino también en la promoción de emociones positivas y el bienestar emocional de los estudiantes. Un entorno de aprendizaje emocionalmente seguro y estimulante puede mejorar la adquisición de habilidades lingüísticas y el bienestar emocional de los estudiantes.

La metodología de la educación cambia continuamente, por lo que el alumno se enfrenta a nuevas prácticas de enseñanza y, para ello, es muy importante que tenga una guía ante la utilización de la tecnología y la educación. Por otra parte, los docentes deben estar preparados para el uso de las nuevas tecnologías y que puedan incorporarlas sin ningún tipo de problema a sus clases. Los profesores deben actualizarse en avances tecnológicos de manera constante, esto con el fin de dar educación de calidad. Los sistemas de tareas y evaluaciones deben adaptarse a las tecnologías, para que los alumnos puedan enfrentar los retos de la realidad actual.

Si bien existen desafíos, los beneficios superan con creces los inconvenientes, y con un uso adecuado, la técnica y efectivo. Tanto estudiantes como profesores deben estar dispuestos a adaptarse a estos cambios y aprovechar las oportunidades que la tecnología ofrece para mejorar la educación. Este manual de materiales didácticos en línea pretende proporcionar a los docentes aplicaciones, páginas web, herramientas de creación de contenido y recursos para la enseñanza de lenguas extranjeras, y así fomentar la adquisición de habilidades lingüísticas y el desarrollo de emociones positivas en el aula. A través de este manual, se busca adecuar un recurso valioso y práctico para los profesores de lenguas extranjeras que buscan crear un entorno de aprendizaje emocionalmente seguro y estimulante. Se espera que este sea una herramienta efectiva para promover emociones positivas y el bienestar emocional de los estudiantes, y para mejorar la adquisición de habilidades lingüísticas en el aula.

Esperamos que este manual sea una herramienta valiosa y práctica para los profesores de lenguas extranjeras que buscan promover emociones positivas y el bienestar emocional de los estudiantes. ¡Disfruta explorando los recursos y herramientas que se presentan en este manual!

3.2 INSTRUCCIONES DE USO DE MANUAL

Bienvenido(a) al manual de materiales didácticos en línea diseñado para promover emociones positivas en los estudiantes de lenguas extranjeras. Este manual es una guía práctica para docentes y educadores que buscan crear un ambiente de clase positivo y motivador que fomente el aprendizaje efectivo de las lenguas extranjeras.

En la actualidad, es cada vez más importante reconocer el impacto que las emociones tienen en el proceso de aprendizaje. Las emociones positivas, como la motivación, la confianza y la alegría, pueden mejorar significativamente la capacidad de los estudiantes para aprender y retener información. Por otro lado, las emociones negativas, como el estrés, la ansiedad y el miedo, pueden obstaculizar el aprendizaje y afectar negativamente la autoestima de los estudiantes.

En las siguientes páginas, exploraremos los diferentes recursos, aplicaciones, paginas web y demás que se pueden utilizar para promover emociones positivas en los estudiantes de lenguas extranjeras. Esperamos que este manual sea una herramienta valiosa para los docentes que buscan crear un ambiente de clase positivo y motivador que fomente el aprendizaje efectivo de las lenguas extranjeras.

A continuación te dejamos unos pasos a seguir para potencializar el uso de este manual:

- Paso 1: Acceder al manual

Acceda al manual de materiales didácticos en línea a través del código QR proporcionado al final de estas instrucciones.

- Paso 2: Explorar los recursos

Explore los recursos, aplicaciones, paginas web y demás materiales disponibles en el manual.

- Paso 3: Seleccionar recursos adecuados

Seleccione los recursos que se adapten mejor a las necesidades y objetivos de sus estudiantes, así como a su nivel de competencia lingüística.

- Paso 4: Integrar los recursos en la clase

Integre los recursos seleccionados en su clase de lenguas extranjeras, utilizando los recursos que promuevan emociones positivas en sus estudiantes como:

- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo
- Proporcionar retroalimentación constructiva y positiva
- Ofrecer oportunidades para que los estudiantes compartan sus ideas y opiniones
- Crear un ambiente de clase relajado y divertido

- Paso 5: Evaluar y ajustar

Evalúe el impacto de los recursos y técnicas utilizadas en la promoción de emociones positivas en los estudiantes y ajuste su enfoque según sea necesario.

- Paso 6: Compartir y reflexionar

Comparta sus experiencias y reflexiones con otros docentes y reflexione sobre cómo puede mejorar su enfoque para promover emociones positivas en sus estudiantes.

Esperamos que este manual sea de gran ayuda para ti y que puedas sacarle el mayor provecho para tus clases. Juntos, podemos crear un ambiente de clase positivo y motivador que fomente el aprendizaje efectivo de las lenguas extranjeras y ayude a nuestros estudiantes a alcanzar su máximo potencial

¡Consulta el manual de materiales didácticos en línea ahora mismo y comienza a crear un ambiente de clase positivo y motivador para tus estudiantes!

CÓDIGO PARA ACCEDER AL MANUAL DE MATERIALES DIDÁCTICOS EN LÍNEA:



APLICACIONES



Aplicación.	Descripción.	Emoción positiva.	Página.
Kahoot	Juegos de preguntas y respuestas para repasar contenido	Diversión	28
Quizlet	Tarjetas de estudio y juegos de vocabulario.	Sentido de logro	29
Ed puzzle	Videos educativos con preguntas y tareas	Motivación	30
Duolingo	Aprendizaje de lenguas extranjeras de manera interactiva	Satisfacción	31
Padlet	Pizarra virtual para colaboraciones y discusiones.	Alegría	32
Nearpod	Lecciones interactivas con videos, imágenes y preguntas.	Confianza	33
PollEverywhere	Encuestas y votaciones en tiempo real.	Motivación	34
Mentimeter	Presentaciones interactivas y recoger retroalimentación de los estudiantes en tiempo real.	Curiosidad	35
Socrative	Pruebas y encuestas interactivas, y recoger resultados en tiempo real.	Orgullo	36
Buncee	Presentaciones interactivas y multimedia, con opciones para agregar texto, imágenes, videos y más	Entusiasmo	37

Kahoot

LOGOTIPO

Kahoot!

TIPO DE RECURSO

Kahoot es un OVA (objeto virtual de aprendizaje), que es un recurso educativo digital diseñado para apoyar el aprendizaje en línea.

EMOCIONES POSITIVAS

Kahoot promueve una variedad de emociones positivas como: alegría, diversión, motivación y confianza.

DESCRIPCIÓN

Kahoot es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. Se puede usar en los centros docentes, en el trabajo y en casa disponiendo de un ordenador, una tablet o un móvil

<https://kahoot.com>

HABILIDADES

Ayuda a desarrollar diversas habilidades, como la memoria, la comprensión lectora, la comunicación efectiva al expresar sus ideas y respuestas en la participación del juego y el trabajo en equipo.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Kahoot puede ser especialmente útil para practicar vocabulario, gramática, también ofrece la opción de agregar audio, lo que permite practicar la pronunciación, la escucha y comprensión oral de manera divertida e interactiva, promoviendo la participación activa de los estudiantes y facilitando la retroalimentación inmediata ya que los resultados se muestran en tiempo real, lo que permite a los estudiantes ver su progreso y ajustar su aprendizaje.

Quizlet

LOGOTIPO

The Quizlet logo, featuring the word "Quizlet" in a bold, blue, sans-serif font.

DESCRIPCIÓN

Quizlet es una aplicación que puede ser utilizada para estudiar y aprender contenido creado por otros usuarios, o para crear sus propias unidades de estudio. También permite compartir unidades con amigos, compañeros de clase o estudiantes.

<https://quizlet.com/mx>

TIPO DE RECURSO

Quizlet es un OVA (objeto virtual de aprendizaje), que es un recurso educativo digital diseñado para apoyar el aprendizaje en línea.

EMOCIONES POSITIVAS

Quizlet promueve una variedad de emociones positivas como: entusiasmo, confianza, logro, satisfacción.

HABILIDADES

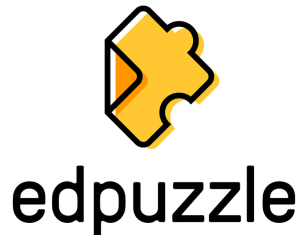
Esta herramienta ayuda a desarrollar diversas habilidades, como la memorización, comprensión, y el análisis.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Quizlet es ideal para aprender y practicar vocabulario nuevo, también los alumnos pueden crear conjuntos de tarjetas para practicar gramática, mejorar la pronunciación así como desarrollo de la comprensión lectora. Asimismo los docentes tienen ciertos beneficios como: la creación de recursos personalizados, seguimiento del progreso de los estudiantes e identificación de áreas de dificultad.

Edpuzzle

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Edpuzzle es una aplicación web para fines educativos dado que permite crear cuestionarios de evaluación del visionado o intercalar notas de audio como producir un "doblaje" completo del vídeo. Está basada en la metodología de aula invertida. En cada vídeo se pueden intercalar preguntas para comprobar el nivel de comprensión, o críticas e información del segmento.

<https://edpuzzle.com/>

TIPO DE RECURSO

Edpuzzle es una herramienta educativa en línea que proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva y autónoma para los estudiantes, lo que la convierte en un AVA y OVA.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: motivación, curiosidad y satisfacción.

HABILIDADES

Esta herramienta ayuda a los estudiantes a desarrollar su comprensión auditiva en las lecciones de Edpuzzle, así como el vocabulario, gramática y lectura.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

En clases de inglés, Edpuzzle es ideal para la personalización ya que permite a los profesores crear lecciones personalizadas para cada estudiante. Asimismo, los docentes tienen ciertos beneficios como: retroalimentación instantánea y accesibilidad, debido a que se puede tener acceso desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.

Duolingo

LOGOTIPO



TIPO DE RECURSO

Duolingo es un ejemplo de un AVA que proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva y autónoma para los usuarios que desean aprender idiomas.

EMOCIONES POSITIVAS

Duolingo promueve emociones como: motivación, satisfacción y confianza debido a que utiliza técnicas de gamificación.

DESCRIPCIÓN

Es la plataforma de aprendizaje de idiomas más grande del mundo, donde cualquier persona puede aprender otro idioma haciéndose responsable de su propio ritmo. Además, es una herramienta que transforma el aprendizaje de idiomas en un juego para hacerlo más divertido, efectivo y lo mejor es que es gratuito

El sitio ofrece diversos cursos para hablantes de diferentes idiomas, <https://www.duolingo.com>

HABILIDADES

Es una aplicación que incluye ejercicios de escucha, lo cual nos ayuda a desarrollar la comprensión auditiva. Así como: la lectura y comprensión, vocabulario y a reforzar la gramática.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Duolingo permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y nivel, lo que puede ayudar a mejorar la eficacia del aprendizaje. También beneficia en: la accesibilidad, interactividad, y en la retroalimentación instantánea para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

Padlet

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Padlet es un muro donde nuestras alumnas y alumnos escriben, suben sus trabajos, tareas y archivos en general. Además es una herramienta muy potente para trabajar de manera colaborativa. Una interfaz muy sencilla y muy cómoda visualmente, que nos permite en pocos minutos crear un espacio de aprendizaje.

<https://padlet.com/>

TIPO DE RECURSO

Padlet es un ejemplo de un AVA que ofrece una plataforma flexible y colaborativa para el aprendizaje y la enseñanza.

EMOCIONES POSITIVAS

Padlet es una aplicación que promueve emociones como: motivación, entusiasmo, alegría y autoestima

HABILIDADES

Permite a los alumnos practicar la comunicación escrita y verbal de manera efectiva. Asimismo, fomenta la colaboración, el trabajo en equipo y pensamiento crítico.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Puede ayudar a los estudiantes a practicar la escritura en inglés de manera interactiva y divertida. Así como:

- Fomenta la conversación
- Acceso a recursos
- Retroalimentación

Nearpod

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Nearpod es una herramienta motivadora con la que presentar contenidos y evaluar el progreso del alumnado, sin dejar a nadie atrás. Su amplia oferta de formatos de presentación e interacción la convierten en una herramienta apropiada para múltiples niveles educativos y metodologías.

<https://nearpod.com/>

TIPO DE RECURSO

Nearpod es un AVA porque ofrece una plataforma en línea que permite a los docentes crear y compartir lecciones interactivas.

EMOCIONES POSITIVAS

Nearpod promueve emociones positivas como: motivación, confianza, alegría y curiosidad.

HABILIDADES

Nearpod puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación al tener la oportunidad de participar en debates. Asimismo, obtendrán habilidades para la resolución de problemas y pensamiento crítico.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Ayuda a mejorar la comprensión lectora al tener acceso a contenido multimedia. Así como:

- Mejora en la escritura
- Mejora en comunicación oral
- Desarrollo de gramática y vocabulario

PollEverywhere

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Poll Everywhere es una herramienta digital que, al obtener los resultados de manera simultánea, permite que los docentes entreguen retroalimentación inmediata a las respuestas dadas por los estudiantes, de forma que se puede evidenciar el nivel de aprendizaje alcanzado por ellos

<https://pollev.com>

TIPO DE RECURSO

Es un OVA, por lo que es un recurso educativo digital específico que está diseñado para apoyar el aprendizaje a través de encuestas, votaciones y discusiones en línea.

EMOCIONES POSITIVAS

PollEverywhere promueve emociones positivas como: curiosidad, sentido de logro y motivación.

HABILIDADES

Los estudiantes desarrollarán su capacidad de analizar y evaluar información a través de preguntas y encuestas de PollEverywhere.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

A través de actividades de votación y retroalimentación, los alumnos pueden mejorar en la escritura. Así como:

- Mejora de comprensión lectora
- Acceso a recursos
- Retroalimentación

Mentimeter

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Mentimeter es un recurso digital que permite crear presentaciones interactivas, agregando preguntas, encuestas, cuestionarios, diapositivas, imágenes, etc. Gracias al uso de teléfonos inteligentes, la audiencia puede conectarse a la presentación donde pueden responder preguntas, entregar comentarios en tiempo real.

<https://www.mentimeter.com/>

TIPO DE RECURSO

Mentimeter es un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje). Se trata de una herramienta digital que permite crear y compartir presentaciones interactivas.

EMOCIONES POSITIVAS

Mentimeter promueve emociones positivas en los estudiantes como: Alegría, curiosidad, confianza, sentido de la comunidad.

HABILIDADES

Mentimeter estimula el pensamiento crítico, comunidad afectiva, trabajo en equipo, toma de decisiones, análisis de datos, y creatividad.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Al aprender, los estudiantes podrán conocer nuevo vocabulario y desarrollar su capacidad en gramática. Así como:

- Mejora de comprensión lectora
- Acceso a recursos
- Mejora la escritura

Socrative

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Socrative es una herramienta interactiva en línea, que permite crear encuestas, cuestionarios y juegos interactivos en los que pueda participar una diversa cantidad de gente en tiempo real a través de dispositivos electrónicos, se puede recabar respuestas inmediatas de parte de los participantes y/o grupos, obtener un informe de actividad con las respuestas ingresadas en un archivo de Excel o una hoja de cálculo de Google.

<https://www.socrative.com>

TIPO DE RECURSO

Es un OVA se trata de una herramienta digital que permite a los docentes crear y administrar actividades interactivas, para evaluar el conocimiento de los estudiantes y fomentar la participación en clase.

EMOCIONES POSITIVAS

Socrative promueve emociones positivas en los estudiantes como: Orgullo, diversión, alegría y motivación.

HABILIDADES

Fomenta la creatividad en los alumnos a través de las preguntas y actividades de Socrative, reflexión, uso de nuevas tecnologías y análisis.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Mejora la participación y la motivación de los alumnos. Así como:

- Permite a los maestros evaluar el progreso de los estudiantes
- Los alumnos desarrollan habilidades de pensamiento crítico y creatividad.
- Trabajo en equipo

Buncee

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Buncee es una plataforma versátil en la que profesores y estudiantes crean y comparten paneles de presentación multimedia agregando bunccees o diapositivas. La aplicación ofrece herramientas sencillas y gratuitas para crear presentaciones de diapositivas que se pueden insertar o compartir por correo electrónico, redes sociales, código qr o url.

<https://app.edu.buncee.com/>

TIPO DE RECURSO

Buncee es un OVA Se trata de una herramienta digital que permite a los docentes y estudiantes crear presentaciones interactivas, tarjetas de felicitación y otros tipos de contenido multimedia.

EMOCIONES POSITIVAS

Buncee promueve emociones positivas en los estudiantes como: entusiasmo, empoderamiento y creatividad.

HABILIDADES

Buncee puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de creación de contenido y alta calidad, diseñar contenido creativo, comunicación efectiva, trabajo en equipo

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Permite a los maestros crear un entorno de aprendizaje interactivo y divertido. Asimismo beneficia en:

- Personalizar el aprendizaje de cada estudiante
- Fomenta la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes
- Colaboración y trabajo en equipo

PÁGINAS WEB



Página web.	Descripción.	Emoción positiva.	Página.
Ted-ed	Videos educativos de alta calidad.	Motivación.	40
Coursera	Cursos en línea de universidades prestigiosas	Sentido de logro.	41
Edutopia	Recursos y artículos sobre educación innovadora	Satisfacción.	42
Khan Academy	Cursos y videos sobre diversas materias	Concentración.	43
National Geographic Education	Recursos y actividades para ciencias y geografía.	Inspiración.	44
BBC Learning	Videos y recursos para aprendizaje.	Creatividad.	45
Smithsonian Tween Tribune	Artículos y actividades para estudiantes	Relajación.	46
Linguaport	Recursos y herramientas para aprender diferentes idiomas, incluyendo lecciones interactivas y ejercicios.	Interés.	47
BrainPOP	Videos educativos y divertidos para estudiantes de todas las edades sobre temas como ciencia, historia, inglés y más	Alegría.	48
Ver2verb	Recursos y ejercicios para practicar verbos en diferentes idiomas.	Autonomía.	49

TED-ed

LOGOTIPO

The logo for TED Ed, featuring the word "TED" in red and "Ed" in black.

DESCRIPCIÓN

TED Ed es una plataforma que permite crear lecciones personalizadas tomando como base los vídeos TED que se encuentran dentro de la colección u otros de YouTube. Dichas lecciones se dividen en partes que puede ir desde la introducción al vídeo, preguntas de opción múltiple, preguntas para debatir y hasta añadir enlaces de temas sugeridos.

<https://ed.ted.com/>

TIPO DE RECURSO

TED-Ed es un ejemplo de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).

EMOCIONES POSITIVAS

En una clase, Ted-ed puede promover varias emociones como: curiosidad, motivación, orgullo y logro, diversión e interés.

HABILIDADES

Ted-ed puede ayudar a desarrollar habilidades como: pensamiento critico y resolución de problemas, creatividad, comunicación efectiva y presentación de ideas.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

En clases de inglés, Ted-ed puede ser una buena herramienta para enseñar vocabulario y gramática de manera interactiva y divertida. Asimismo se pueden crear debates y discusiones sobre temas relevantes y actuales. De igual manera ofrece para los docentes herramientas para evaluar el progreso de los estudiantes, personalizar y planificar las lecciones y actividades según las habilidades de cada uno de los estudiantes.

Coursera

LOGOTIPO



TIPO DE RECURSO

Coursera es un AVA porque proporciona un entorno virtual completo para el aprendizaje en línea, con interacción entre estudiantes, profesores y recursos educativos.

DESCRIPCIÓN

Coursera es una plataforma de educación y aprendizaje de cursos Online Masivos en Abierto (MOOC) destinada a estudiantes de todo el mundo y en la que participan distintas universidades y empresas. ofrece cursos, tanto gratuitos como de pago, sobre temas variados a niveles universitarios, pero abiertos a todos los sectores de la población.

<https://www.coursera.org/>

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: flexibilidad y autonomía, satisfacción, motivación y logro.

HABILIDADES

Coursera puede ayudar a desarrollar el aprendizaje autónomo ya que los estudiantes pueden ir su propio ritmo, de igual manera en la comunicación efectiva y habilidades de investigación.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Coursera ofrece cursos y recursos de alta calidad de universidades e instituciones de todo el mundo. Los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y en cualquier momento por consiguiente otro de los beneficios es la flexibilidad y autonomía, también la practica de la comprensión lectora y la preparación para exámenes y pruebas de ingles.

Edutopia

LOGOTIPO

edutopia

TIPO DE RECURSO

Edutopia no es un AVA tradicional, es una plataforma que ofrece recursos y herramientas para apoyar el aprendizaje y la enseñanza.

EMOCIONES POSITIVAS

Edutopia promueve una variedad de emociones positivas como: autonomía, satisfacción, colaboración y logro.

DESCRIPCIÓN

Edutopia es una fuente confiable y una red social que destaca lo que funciona en la educación. Conectamos a una comunidad de partes interesadas comprometidas con mejorar la educación, mostrándoles cómo adoptar o adaptar las mejores prácticas y permitiéndoles compartir historias de innovación y aprendizaje continuo en el mundo real.

<https://www.edutopia.org/>

HABILIDADES

Edutopia ofrece recursos y actividades que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su pensamiento crítico y resolución de problemas, desarrollar en los alumnos comunicación efectiva, colaboración y creatividad.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Esta página web, ofrece recursos y estrategias innovadoras para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Por consiguiente otro de los beneficios es personalización ya que permite a los estudiantes aprender de manera autónoma y personalizada, también conexión con el mundo real y la accesibilidad.

Khan academy

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Es un sitio de aprendizaje electrónico en línea gratuita, basada en donaciones. Dirigido a escolares, desde primaria hasta universidad, sobre matemáticas, biología, química, física, computación y programación, humanidades, economía, finanzas e historia. Además de vídeos instructivos, también ofrece ejercicios de práctica y un panel de aprendizaje personalizado.

<https://es.khanacademy.org>

TIPO DE RECURSO

Khan Academy es un ejemplo de un AVA que proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva y personalizada para los usuarios.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: inspiración, empoderamiento logro y alegría.

HABILIDADES

Las actividades de lectura de Khan Academy pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su habilidad para leer y entender textos en inglés. Así como: practicar vocabulario y gramática.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Khan Academy ofrece una variedad de recursos y actividades para estudiantes de todos los niveles, lo que puede ayudar a mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con el aprendizaje. Así como los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y nivel.

National Geographic Education

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

National Geographic Education es una plataforma educativa que ofrece recursos y herramientas para enseñar y aprender sobre ciencia, geografía, historia y cultura. La plataforma está diseñada para apoyar a los educadores y estudiantes en su búsqueda de conocimiento y comprensión del mundo.

<https://www.nationalgeographic.org/>

TIPO DE RECURSO

National Geographic Education puede ser considerado (AVA) o (EVA), ya que ofrece una variedad de recursos y herramientas educativas en línea para apoyar el aprendizaje y la enseñanza.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: curiosidad, asombro, empatía e inspiración.

HABILIDADES

Los artículos y textos de National Geographic pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de lectura crítica y análisis. Así como:

- La exploración de temas y proyectos
- comunicación afectiva

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Los artículos pueden ayudar a mejorar su comprensión lectora y vocabulario en inglés. Asimismo beneficia en:

- Fomenta la discusión y debate
- Enseña cultura y diversidad

BBC learning

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

BBC Learning English es un departamento del Servicio Mundial de la BBC dedicado a la enseñanza de lengua inglesa. El servicio proporciona actividades y recursos libres para profesores y alumnado, principalmente a través de su sitio web.

<https://www.bbc.co.uk/learningenglish/>

TIPO DE RECURSO

BBC Learning es un AVA es una de una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece una amplia variedad de recursos educativos, vídeos, audios y actividades interactivas para estudiantes.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: curiosidad, confianza, empatía e inspiración.

HABILIDADES

Puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de investigación al proporcionarles acceso al contenido, habilidades tecnológicas y liderazgo.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Ayuda a los alumnos a desarrollar habilidades de tecnología y diseño. Asimismo beneficia en:

- Crear un entorno de aprendizaje seguro e interactivo
- Trabajo en equipo
- Autoevaluación

Smithsonian Tween Tribune

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Smithsonian Tween Tribune es un recurso educativo en línea que ofrece noticias y artículos actualizados para estudiantes de entre 8 y 14 años. Es una iniciativa del Smithsonian Institution, una de las instituciones de investigación y educación más importantes de Estados Unidos.

<https://www.smithsonianmag.com>

TIPO DE RECURSO

Es un OVA se trata de un recurso educativo en línea que ofrece contenido informativo y actividades interactivas para estudiantes.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: reflexión, entusiasmo, confianza y satisfacción.

HABILIDADES

Los estudiantes pueden evaluar sus propio aprendizaje. Así como:

- Identificar áreas de mejora en su aprendizaje
- Desarrollar habilidades de gestión de tiempo
- Liderazgo

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Ofrece contenido interesante y relevante que motiva a los alumnos a participar. También:

- Desarrolla habilidades de investigación
- Fomenta la creatividad
- Mejora la comprensión de la historia y la cultura

Linguaport

LOGOTIPO

Linguaport

TIPO DE RECURSO

Linguaport es un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje). Se trata de un recurso educativo en línea que ofrece lecciones, ejercicios y actividades interactivas para aprender idiomas.

DESCRIPCIÓN

Linguaport es una plataforma de aprendizaje de idiomas en línea que ofrece recursos y herramientas para aprender y practicar diferentes idiomas. La plataforma está diseñada para estudiantes de idiomas y docentes, y proporciona una variedad de características y funcionalidades para apoyar el aprendizaje de idiomas.

<http://linguaport.com/>

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: interés, entusiasmo e inspiración.

HABILIDADES

Proporciona a los alumnos la oportunidad de trabajar en equipo y compartir ideas, habilidades de resolución de problemas, creatividad, aprendizaje autónomo.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Ofrece una variedad de recursos y actividades que permiten a los maestros personalizar el aprendizaje para cada estudiante. Asimismo beneficia en:

- Mejorar la motivación y confianza.
- Mejora la comprensión y producción de inglés.

Brainpop

LOGOTIPO

The logo for BrainPOP, featuring the word "Brain" in a teal, rounded font above the word "POP" in a larger, bold, teal, rounded font.

DESCRIPCIÓN

BrainPOP es una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece contenido educativo interactivo y divertido para estudiantes de diferentes edades y niveles. La plataforma cubre una variedad de materias, como ciencias, matemáticas, estudios sociales, inglés y más. Es un recurso popular entre los docentes y los estudiantes, ya que ofrece una forma divertida y efectiva de aprender y reforzar conceptos académicos.

<https://jr.brainpop.com/>

TIPO DE RECURSO

BrainPOP es un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje). Ofrece una variedad de recursos y herramientas para apoyar el aprendizaje en diferentes áreas.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: creatividad, motivación y alegría.

HABILIDADES

Algunas habilidades que se adquieren son:

- Aprendizaje autónomo
- Habilidades de investigación
- Autoevaluación
- Planificar y organizar su propio aprendizaje.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

- Mejora la evaluación y el seguimiento del aprendizaje
- Fomenta la colaboración entre maestros y estudiantes
- Mejora la comprensión del inglés
- Fomenta la creatividad
- Ayuda a entender conceptos de manera clara y precisa

Verb2verb

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Verb2Ver es una herramienta en línea que ayuda a los estudiantes de inglés a practicar y mejorar su comprensión de los verbos en inglés. La herramienta ofrece una variedad de ejercicios y actividades interactivas para practicar la conjugación de verbos en diferentes tiempos verbales, como presente, pasado y futuro.

verb2verbe.com

TIPO DE RECURSO

Verb2Verbe es un OVA o también se puede considerar como un AVA.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: amor por los idiomas, satisfacción y sentido de logro.

HABILIDADES

Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de reflexión así como:

- Identificación de áreas a mejorar.
- Liderar y dirigir proyectos.
- Aprendizaje autónomo.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Mejora la comprensión de conceptos gramaticales y léxicos del idioma. Asimismo beneficia en:

- Mejora la comprensión de la cultura y sociedad del idioma inglés
- Proporciona recursos y contenido para estudiantes con necesidades especiales.
- Ofrece oportunidades para la práctica y refuerzo del idioma.

HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE CONTENIDO



Herramienta de creación de contenido.	Descripción.	Emoción positiva.	Página.
Canva	Diseño gráfico y creación de materiales visuales	Diversión	52
Powtoon	Creación de vídeos animados	Sentido de logro	53
Vyond	Creación de vídeos animados.	Motivación	54
Adobe express	Creación de vídeos, páginas web y presentaciones	Satisfacción	55
Emaze	Presentaciones interactivas.	Alegría	56
Audacity	Una herramienta que permite grabar y editar audio.	Autonomía	57
Visme	Diseño gráfico que permite crear presentaciones, infografías, folletos y más.	Relajación	58
Genially	Presentaciones interactivas y recoger retroalimentación de los estudiantes en tiempo real.	Creatividad	59
VistaCreate	Diseño gráfico y herramientas para crear contenido visual atractivo.	Creatividad	60
Renderforest	Creación de videos animados y presentaciones y herramientas para crear contenido visual atractivo.	Concentración	61

Canva

LOGOTIPO

The Canva logo is displayed in a stylized, cursive font. The letters 'C' and 'a' are blue, while the remaining letters 'n', 'v', 'a' are purple.

DESCRIPCIÓN

Canva es una herramienta de diseño gráfico que se caracteriza por proveer cientos de plantillas para que puedas crear tus formatos sin la necesidad de tener conocimientos en el área. Su interfaz es muy intuitiva y fácil de usar, lo que la convierte en una de las herramientas más usadas en el marketing digital.

<https://www.canva.com/>

TIPO DE RECURSO

Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea que se puede utilizar de manera independiente para crear contenido visual y puede ser una herramienta útil en entornos educativos.

EMOCIONES POSITIVAS

Canva fomenta:

- Creatividad e inspiración
- Alegría
- Innovación
- Orgullo y reconocimiento

HABILIDADES

Nos puede ayudar a desarrollar: Diseño y creación de contenido ya que ofrece variedad de herramientas y visual atractivo para los usuarios, asimismo el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades tecnológicas.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Canva puede ser utilizado por docentes para crear materiales, y los estudiantes pueden crear proyectos como: presentaciones, infografías, folletos, etc. Asimismo nos ofrece mas beneficios como:

- Desarrollo de habilidades de comunicación
- Fomento de creatividad
- Acceso de recursos educativos

Powtoon

LOGOTIPO



TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Powtoon es una herramienta de creación de contenido visual que puede ser utilizada en conjunto con otros recursos educativos para crear experiencias de aprendizaje en línea.

DESCRIPCIÓN

PowToon es un programa en línea de diseño de presentaciones, que permite: Crear videos animados en base al encadenamiento de diapositivas. Insertar texto e imágenes. Animar los elementos que aparecen en la presentación.

<https://www.powtoon.com/>

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: alegría y diversión, confianza, orgullo y creatividad.

HABILIDADES

Powtoon permite a los estudiantes crear contenido visual y atractivo por lo que desarrollan habilidades como:

- Creatividad y pensamiento crítico
- Presentación y exposición

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Uno de los beneficios es que los estudiantes desarrollan fluidez y precisión en la comunicación en inglés. Asimismo brinda:

- Acceso a recursos educativos
- Fomento a la creatividad
- Innovación
- Mejora en la comprensión lectora

Vyond

LOGOTIPO

VYOND

TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Vyond es un ejemplo de un AVA que ofrece herramientas y recursos para crear contenido educativo interactivo y atractivo.

DESCRIPCIÓN

Vyond es una plataforma en línea de creación de videos animados estadounidense. Proporciona a sus usuarios una biblioteca que contiene decenas de miles de activos pre-animados, que se pueden controlar a través de una sencilla interfaz de arrastrar y soltar. Los tipos de activos incluyen personajes, acciones, plantillas, accesorios, cuadros de texto, pistas de música y efectos de sonido.

<https://www.vyond.com/>

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: alegría, diversión, curiosidad y satisfacción.

HABILIDADES

Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades lingüísticas como escritura, lectura y pronunciación y habilidades creativas en la creación de videos.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Uno de los beneficios es que ofrece una forma interactiva y divertida de aprender idiomas. Asimismo brinda:

- Crear contenido personalizado
- Accesibilidad desde cualquier dispositivo
- Retroalimentación

Adobe express

LOGOTIPO



Adobe Express

TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Adobe Express es un ejemplo de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) específicamente diseñado para la creación de contenido visual y multimedia.

DESCRIPCIÓN

Es una herramienta que permite hacer gráficos, crear páginas web y videos. Dentro de sus características encuentras: Gran variedad de tipografías, imágenes, diseños, colores, íconos y fuentes. Crea contenido impactante, para compartir en cualquier momento y cualquier lugar.

<https://www.adobe.com/es/express>

EMOCIONES POSITIVAS

Adobe express promueve una variedad de emociones positivas como: autonomía, inspiración y motivación.

HABILIDADES

Permite a los estudiantes expresar su creatividad e imaginación a través de la creación de contenido visual atractivo, desarrollar habilidades técnicas y trabajo en equipo.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Adobe Express puede ser una herramienta valiosa en una clase de inglés, ofreciendo varios beneficios:

- Creación de materiales visuales.
- Desarrollo de habilidades de comunicación.
- Evaluación y retroalimentación.

Emaze

LOGOTIPO



TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Puede ser considerado (AVA) o Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), ya que ofrece una variedad de recursos y herramientas educativas en línea para apoyar el aprendizaje y la enseñanza.

DESCRIPCIÓN

Emaze permite crear presentaciones dinámicas de manera clara y sencilla. Posee una gran diversidad de plantillas predefinidas que facilitan la edición y personalización de la información. Permite incorporar gráficos, imágenes, texto y otros recursos de apoyo. Esta herramienta puede ser usada en cualquier dispositivo con conexión a Internet.

<https://www.emaze.com/es/>

EMOCIONES POSITIVAS

Emaze promueve una variedad de emociones positivas como: orgullo, motivación, creatividad y alegría.

HABILIDADES

Permite a los estudiantes diseñar y crear presentaciones efectivas y atractivas, presentar ideas claras, comunicación efectiva, desarrollar habilidades tecnológicas.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Emaze puede ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de presentación y comunicación en inglés, ofreciendo varios beneficios:

- Puede inspirar a estudiantes a pensar de manera creativa
- Desarrolla la comprensión lectora
- Desarrolla habilidades de comunicación

Audacity

LOGOTIPO



TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Audacity es un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) o también se puede considerar como un software educativo o recurso digital, pero específicamente es un OVA.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: creatividad, confianza, motivación, orgullo, autonomía.

DESCRIPCIÓN

Audacity es un potente programa de grabación y edición de audio gratis que, por su versatilidad y buenos resultados, se ha convertido en uno de los más descargados de los últimos años.

Audacity sobresale como número uno gracias a su amplio abanico de herramientas y su clara interfaz al alcance de todos.

<https://www.audacityteam.org/>

HABILIDADES

Mejora de la habilidad para expresar ideas y opiniones, habilidad para grabar y editar audio, desarrollo de la creatividad y la imaginación y desarrollo de la habilidad para colaborar con otros

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

- Mejora de la pronunciación y la fluidez en inglés
- Desarrollo de la habilidad para expresar ideas y opiniones en inglés
- Aprendizaje de vocabulario y gramática en contexto
- Mejora de la comprensión auditiva en inglés
- Mejora de la habilidad para recibir y dar retroalimentación en inglés

Visme

LOGOTIPO



TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Visme es un OVA. Es una herramienta de diseño gráfico y creación de contenido visual que ofrece una variedad de plantillas, elementos y herramientas.

DESCRIPCIÓN

Visme, es una herramienta muy útil de trabajo en la nube. Gracias a ella, todos los usuarios interesados, podrán crear diseños de presentaciones muy dinámicas y podrán transmitir los conceptos, ideas o pensamientos que tengan, de una manera muy visual. Cuenta con una innumerable cantidad de plantillas que te facilitarán el trabajo en caso de que no seas diseñador o, simplemente, que no estés inspirado para crear el tuyo propio.

<https://www.visme.co/es/>

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: orgullo, motivación, relajación, concentración y creatividad.

HABILIDADES

- Habilidad para crear contenido visual atractivo
- Desarrollo de la creatividad y la imaginación
- Aprendizaje de técnicas de diseño gráfico
- Mejora de la organización y la planificación

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Visme tiene una gran variedad de beneficios como:

- Mejora de la comprensión y la retención de la información en inglés
- Desarrollo de la habilidad para expresar ideas y opiniones en inglés
- Mejora de la comunicación visual y escrita en inglés
- Mejora de la enseñanza del inglés a través de la creación de contenido visual atractivo

Genially

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Es un software que permite crear contenidos interactivos como imágenes, infografías, presentaciones, micrositios, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones. Se usa directamente desde la web.

<https://genially.com/es/>

TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Genially es un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje). Ofrece una plataforma integral para crear, compartir y aprender con contenido educativo interactivo y multimedia.

EMOCIONES POSITIVAS

Genially promueve una variedad de emociones positivas como: orgullo, motivación, creatividad y responsabilidad.

HABILIDADES

- Aprendizaje de técnicas de diseño gráfico y multimedia.
- Mejora de la organización y la planificación.
- Aprendizaje de cómo utilizar herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

- Aprendizaje de vocabulario y gramática en contexto.
- Mejora de la comunicación visual y escrita en inglés.
- Desarrollo de la habilidad para crear contenido multimedia en inglés.
- Mejora de la confianza al escribir en inglés.
- Mejora de la enseñanza del inglés a través de la creación de contenido interactivo multimedia.

VistaCreate

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

VistaCreate es una herramienta de diseño gráfico gratuita con miles de plantillas gratis para elegir. Puedes una plantilla que te encante y adaptarla a tu proyecto y publicarla o imprimirla. Usa el diseño para contar la historia de tu marca o para crear contenido educativo para tus alumnos.

<https://create.vista.com/>

TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Vistacreate es un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), ya que ofrece una plataforma integral para crear, diseñar y aprender con contenido visual y multimedia.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: orgullo, motivación, creatividad e Interés.

HABILIDADES

Permite a los estudiantes diseñar y crear presentaciones efectivas y atractivas. Así mismo permite al docente preparar material educativo atractivo y eficiente para el alumnado.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

- Desarrollo de la habilidad para expresar ideas y opiniones en inglés.
- Aprendizaje de vocabulario y gramática en contexto.
- Desarrollo de la habilidad para crear materiales de enseñanza personalizados
- Mejora de la habilidad para evaluar y mejorar la calidad del contenido visual en la enseñanza del inglés

Renderforest

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Renderforest es una plataforma de creación de videos en línea que permite a los estudiantes y a las empresas presentar sus puntos de vista con esta herramienta. Con diferentes plantillas y animaciones 3D, brinda una mejor experiencia de usuario.

<https://www.renderforest.com>

TIPO DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

Renderforest puede ser considerado como un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), ya que ofrece una variedad de recursos y herramientas para crear objetos de aprendizaje multimedia y visuales.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve una variedad de emociones positivas como: satisfacción, alegría, relajación y concentración.

HABILIDADES

Aprendizaje para crear vídeos y presentaciones para proyectos y desarrollo de la habilidad para evaluar y mejorar la calidad del contenido visual.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

- Creación de materiales visuales
- Desarrollo de habilidades de comunicación
- Evaluación y retroalimentación

RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS



Recurso para la enseñanza de una lengua.	Descripción.	Emoción positiva.	Página.
Language exchange	Plataforma para intercambio de idiomas.	Interés	64
Conversation exchange	Practica de conversación con hablantes nativos.	Sentido de logro	65
Lingodeer	Juegos y actividades para aprendizaje de lenguas.	Motivación	66
English central	Videos y actividades para aprendizaje de inglés.	Satisfacción	67
SpanishDict	Recursos y ejercicios para aprendizaje de español.	Curiosidad	68
News in levels	Noticias en inglés en tres niveles de dificultad, ideal para mejorar la comprensión lectora y auditiva.	Confianza	69
Speechling	Practicar pronunciación y hablar con hablantes nativos de la lengua que están aprendiendo.	Motivación	70
HiNative	Crear blogs en la lengua que están aprendiendo y recibir retroalimentación de hablantes nativos.	Alegría	71
Open Culture	Variedad de recursos para aprender lenguas, incluyendo podcasts, videos y cursos en línea.	Inspiración	72
Storybird	Crear y compartir historias ilustradas en diferentes idiomas.	Curiosidad	73

Language Exchange

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

La Language Exchange es un tipo de programa o plataforma que conecta a personas que desean aprender un idioma con hablantes nativos de ese idioma. El objetivo es practicar y mejorar las habilidades lingüísticas a través de la conversación y el intercambio cultural.

<https://language.exchange/>

TIPO DE RECURSO

Language Exchange no es un curso de idiomas tradicional, proporciona un entorno virtual para el aprendizaje y la práctica de idiomas, lo que la convierte en un AVA.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve emociones como:

- Amistad y conexión
- Alegría
- Interés

HABILIDADES

Su uso permite el aprendizaje autónomo y personalizado, la practica de la comunicación en contexto al conversar con un hablante nativo y mejorar habilidades lingüísticas de manera efectiva.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Language Exchange puede ser un buen apoyo en la diversificación de actividades en clase ya que logra convertirse en una actividad innovadora y divertida. Asimismo nos ofrece mas beneficios como:

- Mejora en la pronunciación
- Exposición a diferentes acentos y dialectos
- Desarrollo de habilidades culturales y sociales

Conversation Exchange

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

La Language Exchange es un tipo de programa o plataforma que conecta a personas que desean aprender un idioma con hablantes nativos de ese idioma. El objetivo es practicar y mejorar las habilidades lingüísticas a través de la conversación y el intercambio cultural.

<https://language.exchange/>

TIPO DE RECURSO

Language Exchange no es un curso de idiomas tradicional, proporciona un entorno virtual para el aprendizaje y la práctica de idiomas, lo que la convierte en un AVA.

EMOCIONES POSITIVAS

Conversation Exchange es una plataforma que promueve el autoestima, confianza, motivación, la conexión y el aprendizaje entre personas de diferentes culturas y países.

HABILIDADES

Una de las habilidades que ayuda a desarrollar es la habilidad de comunicación al practicar con un hablante nativo. Asimismo habilidades de escucha y habla, y habilidades tecnológicas.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Algunas plataformas de conversation Exchange ofrecen acceso a materiales y recursos auténticos como: noticias, vídeos y podcasts. Asimismo nos ofrece mas beneficios como:

- Creatividad
- Comprensión lectora
- Escucha activa

Lingodeer

LOGOTIPO



LINGODEER

TIPO DE RECURSO

Lingodeer es un ejemplo de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) específicamente diseñado para la enseñanza y el aprendizaje de idiomas.

DESCRIPCIÓN

LingoDeer enseña idiomas a través de unidades de lecciones que abarcan tres conceptos: “Consejos de aprendizaje” le presenta nuevos conceptos gramaticales, “Historias” emplea los conceptos en un video/diálogo y “Actividades de lecciones” le ayudan a aprender a través de juegos de estudio interactivos.

<https://www.lingodeer.com/es>

EMOCIONES POSITIVAS

Lingodeer promueve diversas emociones positivas como: motivación, confianza orgullo, curiosidad y autoestima.

HABILIDADES

Las actividades de lingodeer ayudan a desarrollar las habilidades cognitivas de los estudiantes como la memoria, atención y solución de problemas. Asimismo, desarrolla el trabajo en equipo.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Su uso puede ser adaptado a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales. asimismo nos ofrece mas beneficios como:

- Creatividad
- Accesibilidad
- Comprension lectora
- Aprendizaje personalizado

English central

LOGOTIPO

EnglishCentral 

TIPO DE RECURSO

English Central es un ejemplo de un AVA que ofrece una experiencia de aprendizaje interactiva, personalizada y efectiva para la enseñanza.

EMOCIONES POSITIVAS

English Central promueve diversas emociones positivas como: satisfacción, alegría, autoestima, diversión, motivación, entre otras.

DESCRIPCIÓN

English Central es una plataforma que apoya la enseñanza de inglés por medio de vídeos atractivos sobre temas que los estudiantes encuentran interesantes. cuenta con Una biblioteca de más de 30.000 videos, que cubre 7 niveles (desde MCER A1 a C2) y más de 50 temas que cubren negocios, viajes, medios y más, cada vídeo contiene preguntas de discusión que sirven como guía para iniciar una conversación con MiMi.

<https://es.englishcentral.com>

HABILIDADES

English Central puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades lingüísticas, como la lectura, la escritura, la escucha y la pronunciación, expresión de ideas y opiniones.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Ofrece un aprendizaje personalizado, ya que los estudiantes pueden elegir las actividades y recursos que mejor se adapten a sus necesidades y intereses. Asimismo nos ofrece mas beneficios como:

- Creatividad
- Flexibilidad
- Comprension lectora

SpanishDict

LOGOTIPO

SpanishDict

TIPO DE RECURSO

Es un entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), ya que ofrece una variedad de recursos y herramientas educativas en línea para apoyar el aprendizaje y la enseñanza.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve diversas emociones positivas como: confianza, motivación, sentido de logro y curiosidad.

DESCRIPCIÓN

SpanishDict un sitio web de referencia, aprendizaje y aplicación móvil de inglés hispanoamericano . El sitio web y la aplicación móvil cuentan con un diccionario y traductor de inglés hispanoamericano, tablas de conjugación de verbos, vídeos de pronunciación y lecciones de idiomas.

<https://www.spanishdict.com/>

HABILIDADES

Ofrece recursos para practicar la pronunciación de idiomas como el español, lo que puede ayudar a los estudiantes a mejorar su habilidad de comunicarse, gramática, vocabulario.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE ESPAÑOL

Puede ser utilizado como un recurso adicional para ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión de la gramática y el vocabulario. De igual manera nos ofrece mas beneficios como:

- Fomenta la práctica de español fuera del aula
- Ayuda a los estudiantes a prepararse para exámenes y evaluaciones.

News in levels

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

Un sitio web de referencia, aprendizaje y aplicación móvil de inglés hispanoamericano. El sitio web y la aplicación móvil cuentan con un diccionario y traductor de inglés hispanoamericano, tablas de conjugación de verbos, videos de pronunciación y lecciones de idiomas.

<https://www.spanishdict.com/>

TIPO DE RECURSO

News in Levels se clasifica como un OVA, ya que ofrece artículos de noticias en diferentes niveles de dificultad para aprender idiomas y mejorar la comprensión lectora.

EMOCIONES POSITIVAS

News in levels promueve diversas emociones positivas como: Innovación, Autonomía, Responsabilidad Y Autoestima.

HABILIDADES

Habilidad para leer y comprender textos, el desarrollo de la comprensión auditiva, mejora de la vocabulario y la gramática en inglés y aprendizaje de técnicas de lectura y comprensión de textos.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

News in Levels ofrece recursos de enseñanza interesantes y motivadores, lo que ayuda a mejorar la motivación y el interés de los alumnos en el aprendizaje del inglés.

Asimismo nos ofrece mas beneficios como:

- Aprendizaje autónomo.
- Aprendizaje de temas actuales y relevantes.

Speechling

LOGOTIPO



speechling

DESCRIPCIÓN

Speechling es una plataforma dedicada a ayudar a cualquiera a aprender a hablar un idioma extranjero a través del entrenamiento gratuito de idiomas y ejercicios divertidos. Después de repetir la frase que ves y escuchas en la pantalla, tienes la opción de guardar la grabación, recibirás comentarios y sugerencias de un instructor de Speechling.

<https://speechling.com/>

TIPO DE RECURSO

Speechling es un EVA ya que ofrece una plataforma interactiva para aprender y practicar idiomas, con herramientas como corrección de pronunciación y conversaciones.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve diversas emociones positivas como: motivación ya que la herramienta es interactiva y divertida, lo que motiva a los estudiantes a practicar su inglés.

HABILIDADES

Speechling ayuda a los estudiantes a mejorar su pronunciación y acento en inglés. Así como: Fluidez y vocabulario.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

- Mejora de la confianza al hablar en inglés, desarrollo de la fluidez y la capacidad para expresarse en inglés de manera natural.
- Mejora de la comprensión auditiva y la capacidad para entender el inglés hablado.
- Posibilidad de personalizar la enseñanza y adaptarla a las necesidades de los estudiantes.

HiNative

LOGOTIPO



DESCRIPCIÓN

HiNative es una app de preguntas y respuestas diseñada para estudiantes de idiomas que buscan ayuda en la escritura, pronunciación y traducción de palabras y frases.

Le permite al usuario una interacción instantánea con hablantes nativos de la lengua que estén estudiando. Su sistema se basa en un intercambio de conocimientos en línea mediante escritura y voz.

<https://es.hinative.com/>

TIPO DE RECURSO

HiNative es un recurso educativo que se clasifica como un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), ya que ofrece una plataforma interactiva para aprender y practicar idiomas.

EMOCIONES POSITIVAS

HiNative promueve diversas emociones positivas como: orgullo, motivación, alegría y diversión.

HABILIDADES

HiNative ayuda a los estudiantes a mejorar su pronunciación y acento en inglés al comunicarse con hablantes nativos.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE ESPAÑOL

- Mejora de la comprensión auditiva y la capacidad para entender a hablantes nativos.
- Aprendizaje de nuevo vocabulario y gramática en contexto.
- Desarrollo de habilidades para la comunicación efectiva en inglés.
- Mejora de la motivación y el interés de los estudiantes en la clase de inglés.

Open Culture

LOGOTIPO

OPEN CULTURE
The best free cultural & educational media on the web

TIPO DE RECURSO

Open Culture puede ser considerado un EVA debido a la amplia variedad de recursos educativos que ofrece y su estructura de navegación que facilita el acceso y el aprendizaje.

DESCRIPCIÓN

Open Culture reúne medios culturales y educativos de alta calidad para la comunidad mundial de aprendizaje permanente. La Web 2.0 nos ha proporcionado grandes cantidades de audio y vídeo inteligentes. Todo es gratuito y enriquecedor.

<https://www.openculture.com/>

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve diversas emociones positivas como: sentido de logro, inspiración, motivación y autonomía.

HABILIDADES

Open Culture ofrece recursos que permiten a los estudiantes aprender de manera autónoma y a su propio ritmo. Asimismo: Investigación y análisis, pensamiento crítico y comunicación efectiva.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

Para los alumnos:

- Acceso a recursos de alta calidad y gratuitos.
- Oportunidad de aprender de manera autónoma y a su propio ritmo

Para los maestros:

- Oportunidad de personalizar la enseñanza y adaptarla a las necesidades de los estudiantes.
- Ahorro de tiempo en la preparación de materiales y recursos.

Storybird

LOGOTIPO

storybird 

TIPO DE RECURSO

Storybird se clasifica como un OVA ofrece una plataforma interactiva para crear y leer historias ilustradas, fomenta la creatividad, la escritura y la lectura en estudiantes de todas las edades.

EMOCIONES POSITIVAS

Promueve diversas emociones positivas como: creatividad, confianza, motivación, y curiosidad.

DESCRIPCIÓN

Storybird permite que los profesores compartan los trabajos de los niños con sus padres a través de un exposición de cuentos donde los padres no solo podrán leer y apreciar el esfuerzo y avance de sus hijos, sino que también tienen la opción de comprar las obras cuando así lo consideren.

<https://storybird.com/>

HABILIDADES

Storybird fomenta la escritura creativa y la imaginación de los estudiantes. Así como:

- Lectura y comprensión.
- Edición y revisión.

BENEFICIOS EN UNA CLASE DE INGLÉS

- Desarrollo de la creatividad y la imaginación.
- Mejora de la escritura creativa y la comunicación efectiva.
- Oportunidad de leer y comprender historias de diferentes géneros y estilos.
- Desarrollo de habilidades de edición y revisión.
- Oportunidad de colaborar con otros estudiantes en la creación de historias.

CONCLUSIÓN

En conclusión, este manual de materiales didácticos en línea representa un paso significativo hacia la creación de un entorno de aprendizaje de lenguas extranjeras que priorice la promoción de emociones positivas y el bienestar emocional de los estudiantes. Al integrar recursos educativos en línea innovadores y personalizados, como News in Levels, Speechling, Hinitiative, Open Culture y Storybird, los docentes pueden diseñar experiencias de aprendizaje que no solo mejoren la competencia lingüística, sino que también fomenten la motivación, la creatividad y la autoestima de los estudiantes.

La importancia de abordar las emociones en el aula de lenguas extranjeras no puede ser subestimada. La ansiedad, el estrés y la frustración pueden ser barreras significativas para el aprendizaje, mientras que las emociones positivas, como la curiosidad, la emoción y la satisfacción, pueden ser catalizadores poderosos para el crecimiento y el desarrollo lingüístico.

Este manual ofrece una guía práctica y accesible para que los docentes incorporen recursos en línea innovadores en sus clases, creando un entorno de aprendizaje que sea a la vez desafiante y apoyador. Al hacerlo, esperamos que los estudiantes de lenguas extranjeras puedan desarrollar una relación más positiva y emocionante con el aprendizaje de idiomas, y que puedan alcanzar su máximo potencial en un entorno de aprendizaje que priorice su bienestar emocional y su éxito académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta, M. (2009). *La educación a Distancia en República Dominicana. Revista de Educación superior, Año VIII. No 1 y II. Ediciones UAPA.*

Adell, J & Castañeda, L. (2012). *Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez. Tendencias emergentes en educación con TIC. Barcelona. (S/f). Digitum.um.es. Recuperado el 05 de octubre de 2021, de:*

https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/29916/1/Adell_Castaneda_emergentes2012.pdf

Aguilar Mendoza, L. (agosto, 2010). *Aprendizaje, memoria y plasticidad. Trabajo presentado en el Congreso mundial de neuroeducación, Lima, Perú. Resumen recuperado de:*

http://www.cpnrosario.edu.pe/docente_rosarino/neuroeducacion/Conferencia%20Lu%C3%A9n%20Aguilar%20.pdf

Buzón García, (2005). *La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza: una experiencia de formación on-line basada en competencias, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, vol. 4 No. 1.. Apertura electrónica. Recuperado de:*

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/138/153>.

Casassus, J. (2006). *La educación del ser emocional. (1a ed.). Universidad Virtual del Instituto Tecnológico de Monterrey, México: Ediciones Castillo,*

Catalina. (2023, Agosto 21). Aplicaciones para Estudiar: Quizlet vs StudySmarter.

StudySmarter ES. <https://www.studysmarter.es/magazine/quizlet-vs-studysmarter/>

Cañal de León, P. (2014). Cerebro, memoria y aprendizaje: aportaciones de la neurobiología a la didáctica y a la práctica de enseñanza. Investigación en la Escuela.

Universidad de Sevilla, 84, 19-29. Recuperado de:

<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/5975>

Colaboradores de Wikipedia. (2025, Febrero 6). EDPuzzle. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/EDpuzzle>

Colaboradores de Wikipedia. (2019, Octubre 9). BBC Learning English. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/BBC_Learning_English

Coursera. (n.d.). Ministerio Para La Transición Ecológica Y El Reto Demográfico. <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/formacion-ambiental/cursos-y-postgrados/coursera.html>

De Negocios Isec, U. (2024, Septiembre 24). ¿Cómo Influye la Tecnología en la Educación? | ISEC. Universidad De Negocios ISEC. <https://uneg.edu.mx/tecnologia-en-la-educacion/>

Dillenbourg, P., Schneider, D., & Synteta, P. (s/f). Virtual Learning Environments. Archives-ouvertes.fr. Recuperado el 18 de octubre de 2021, de <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190701/document>

García Aretio, (2012). Aprendizaje y Tecnología Digitales ¿Novedad o Innovación? UNED, España, S. F.. Recuperado de" http://ipes.anep.edu.uy/documentos/libre_asis/materiales/apr_tec.pdf

García Retana, J. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje, Universidad de Costa Rica, Sede Guanacaste. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>

Goleman, D. (1996). La inteligencia emocional. Buenos Aires: Javier Vergara Editor.

Goleman, D. (1999). La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.

Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos? - INTEF. (2022, March 22). INTEF. https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/

Lessons worth sharing. (n.d.). Settings. https://ed.ted.com/student_talks/resources_es

López Rayón, Ledesma Saucedo y Escalera Escajeda (2009). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Instituto Técnico Profesional. México, 2009.

Mentimeter – Recursos TIC. (n.d.).

https://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/mentimeter/

Nearpod: mucho más que una presentación interactiva - INTEF. (2022, April 28). INTEF.

https://intef.es/observatorio_tecno/nearpod-mucho-mas-que-una-presentacion-interactiva/

Poll Everywhere – Recursos TIC. (n.d.).

https://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/poll-everywhere/

Powtoon - crea videos animados y presentaciones. (n.d.).

<https://www.educarchile.cl/herramientas-tic/powtoon-crea-videos-animados-y-presentaciones>

Powtoon: animación e interactividad en tus presentaciones - INTEF. (2023, Mayo 26).

INTEF. https://intef.es/observatorio_tecno/powtoon-animacion-e-interactividad-en-tus-presentaciones/

Quizlet – Recursos TIC. (n.d.).

https://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/quizlet/

Socrative - crea juegos interactivos. (n.d.). Educarchile.

<https://www.educarchile.cl/herramientas-tic/socrative-crea-juegos-interactivos>

Vergara, C. (2021, Julio 5). *Crea tus propias lecciones interactivas en TED Ed*

<https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/2021/07/05/crea-tus-propias-lecciones-interactivas-en-ted-ed/>