

# 50 recursos educativos para docentes con ganas de usar las TIC



Son cada vez más los docentes que buscan una enseñanza distinta a la tradicional. Se atreven a innovar y probar en sus clases distintos recursos educativos y TIC que les sirven como herramienta de apoyo, motivación y aprendizaje para conseguir resultados más allá de una simple ponderación. Intentando evitar que los alumnos aprendan por aprender, siendo ahora el objetivo, que aprendan porque les gusta.

## Aprender inglés

En un mundo cada vez más globalizado, el inglés se ha situado como el idioma que todo país debe adoptar como segunda lengua. Si bien es cierto, que cada vez son más los alumnos que consiguen incorporar esta lengua como segundo idioma, permitiéndoles la comunicación efectiva dentro y fuera de sus países. A continuación os presentamos algunos de estos

recursos educativos:

## [Starfall](#)

Este repositorio de juegos, nos permitirá iniciar a los más pequeños en el aprendizaje del inglés. Nos facilitará la enseñanza mediante divertidas presentaciones, juegos y audios que seguro captarán la atención de los alumnos más incipientes.

## [Jolly Phonics](#)

Nos encontramos frente a una interesante plataforma que alberga multitud de interesantes herramientas para trabajar el inglés entre los más jóvenes. Dispondremos de recursos gratuitos que nos ayudarán a trabajar los sonidos dentro del aula.

## [Topmarks](#)

Es dentro de esta página web donde podremos encontrar multitud de juegos interactivos para los alumnos, padres y profesores. El aprendizaje del inglés a través de la gamificación ya no será un problema.

## **Diseño Gráfico, vídeo y audio**

Es importante estar preparado para poder retocar imágenes, montar vídeos y crear atractivos audios. Os dejamos algunos recursos educativos interesantes que pueden ayudaros a conseguir tal propósito.

## [Gimp](#)

Seguramente si hablamos de Photoshop no tengáis dudas de que se trata. Sin embargo, Gimp se presenta como una poderosa alternativa que trabaja bajo un software libre que todo el mundo podrá bajar de manera gratuita para le retoque de

imágenes.

## **Audacity. Editor de audio**

Esta es otra interesante herramienta para poder gestionar grabaciones. Un completísimo editor de sonido que, al igual que Gimp, podremos descargar de manera gratuita a través de su web. A continuación os dejamos un completo tutorial para aprender a utilizarlo.

## **Entornos personales de aprendizaje.**

Todo individuo que busca aprender de manera autónoma o grupal, necesita disponer de distintos recursos que le ayuden a conseguir tal propósito. Los PLE (personal learning environment) o entornos virtuales de aprendizaje constituirán todas aquellas herramientas que nos ayudarán a organizar nuestros recursos para aprender y trabajar en nuestro día a día. A modo de ejemplo, podemos ver en la siguiente infografía los distintos recursos que yo utilizo para generar nuevos conocimientos, desestructurando los ya presentes, para dejar espacio a los nuevos. Un lugar donde alberga de manera rápida y efectiva una serie de marcadores a todas estas herramientas. Asimismo, podremos valorar la posibilidad de crear categorías para nuestros entornos personales de aprendizaje y, utilizarlos según la tarea que vayamos a desarrollar.

## **Symbaloo**

Symbaloo nos ayuda a simplificar la organización de todos nuestro recursos en Internet. Es así de simple: ¿se te podría haber ocurrido a tí mismo! Symbaloo es una antigua palabra griega que significa “recopilar”, “montaje”. Una interesante interfaz para que se sea sencillo seleccionar, organizar y utilizar tus herramientas.

# Administrador de alumnos

Es importante poder controlar para todo docente el entorno de trabajo. Gracias al aumento de las tecnologías educativas nos encontramos con interesantísimas aplicaciones y plataformas online, privadas y públicas que nos facilitarán nuestro trabajo a la hora de automatizar tareas dentro y fuera del aula. A continuación os dejamos algunas de las más conocidas:

## Gamificación

La gamificación surge como una nueva corriente pedagógica, que busca incorporar dentro del aula los elementos que componen un juego. Ya sea el reto, la recompensa, el objetivo o la recompensa. Diferentes aplicaciones consiguen esto mediante plataformas de fácil manejo tremendamente interactivas e intuitivas. No querer aprender ya no será una excusa, porque el juego está garantizado.

### Kahoot

Si te digo, ¿Quieres ser millonario?, seguramente te suene del famoso programa presentado por Carlos Sobera. Un programa de éxito al que todos queríamos jugar para ver si éramos capaces de acertar algunas de las opciones planteadas a la pregunta formulada. Ahora, tu mismo puedes hacerlo y se llama Kahoot.

### Socrative

Lo bueno abunda, y con este tipo de plataformas no hay excepción. Socrative se presenta como una alternativa más formas al Kahoot anteriormente planteado. No lo dudes, si quieres hacer que aprender sea divertido, esta es otra poderosa herramienta.

## **Chess**

Un tablero digital donde colocar tus peones, torres, arfiles, etc. Un deporte que debe ser empleado para fomentar el pensamiento abstracto, la estrategia, la iniciativa y la anticipación entre muchas de sus ventajas. Jugar al ajedrez comienza a estar presentes en nuestra leyes educativas y aquí, tendrás un poderoso recurso para crear partidas virtuales y enseñar a través de interesantísimas lecciones formuladas mediante encrucijadas y problemas a resolver sobre el tablero de ajedrez.

## **Avatares**

¿Qué tan divertido puede ser tener una imagen digital de uno mismo? Con cualquiera de los dos recursos que os presentamos, podréis crear vuestra caricatura ciberespacial. Un bonito muñeco que puede ser usado para perfiles sociales, juegos o plataformas online.

## **Programación y robótica educativa**

Sin lugar a dudas, la tecnología está entrando en nuestra vidas a paso agigantados. Un hecho que no podemos ignorar si nos dedicamos a la enseñanza, ya que esta modificando nuestra forma de trabajar e incluso de aprender. Es dentro de este contexto, donde la programación se vuelve un interesante recurso para trabajar la parte invisible de las TIC, lo que no se ve pero debe existir para que nuestros dispositivos funciones a la perfección. La programación nos dentro del proceso de enseñanza aumentará la motivación de nuestros dicentes, su autonomía, la creatividad y los preparará para un mercado laboral que requiere profesionales dentro de este campo.

## [kodu](#)

Una potentemente herramienta para iniciar a los jóvenes y adultos dentro del pensamiento abstracto. Comprender que repercusión tienen las acciones que ejecutan les ayudará a mejora distintos procesos cognitivos asociados. El ministerio de educación nos deja un completo [manual para iniciarnos](#).

## [Scratch](#)

Algo más complejo que el anterior, pero también con grande posibilidades, nos permitirá crear divertidas historias interactivas, inventar nuevos juegos y dar vida a personajes que podremos compartir online.

## **Gestión de redes sociales**

Hace ya algun tiempo os hablamos de la importancia de gestionar las redes sociales dentro del centro educativo. El creciente uso de las tecnologías en un mundo cada vez más interconectado, hace necesaria la creación de un perfil docente capaz de integrar los recursos tecnológicos en el aula, en el centro escolar. La figura de un [community manager educativo](#) efectivo que oriente y planifique secuencias de aprendizaje vinculadas al uso de redes sociales y plataformas e-learning, donde la curación de contenidos esté ligada a compartir y aprender hacia un fin común, el aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías y las redes sociales.

Ha continuación os dejamos dos poderosas herramientas para automatizar los procesos de selección, publicación y análisis dentro de una misma plataforma de vuestras RRSS.

## **Comunicarse**

La comunicación con las familias, el alumnado y nuestra red de trabajo no siempre es tan fácil como parece, a pesar de contar con herramientas como Skype, Adobe Connect, Hangouts, Facetime

o Whatsapp. A continuación os dejamos dos interesantes herramientas, la primera de ellas para trabajar a nivel de aula y la segunda dentro de un contexto de trabajo más profesional.

**Circuit** se presenta como una interesante herramienta para trabajar de forma colaborativa dentro de una plataforma online. Un potente recurso para estudiantes y docentes que buscan crear una comunidad interconectada para poder llevar a cabo clases virtuales o trabajos colaborativos, por resaltar dos de sus principales y potentes opciones que nos permitiría el uso de esta aplicación.

Gracias a sus usos, nos será tremendamente fácil compartir nuestra pantalla, establecer una videollamada por grupos, compartir documentos en tiempo real, crear un chat de trabajo totalmente independiente del propio de la conversación, crear encuestas, etc.

En definitiva, una gran multitud de opciones que hacen que se presente como un recurso imprescindible si buscamos una **metodología de estudio basada en aprendizaje virtual o blended learning**.

## MAPAS MENTALES

Si lo que buscas es poder realizar de forma rápida e intuitiva mapas mentales y conceptuales, te será muy sencillo conseguirlo con alguna de estas herramientas. Además, podrás compartirlos y trabajar dentro de entornos colaborativos con otros miembros del grupo.

Mapa mental realizado con  
Mindomo

Mapa mental realizado con  
Coogler

# MOOC. Cursos online

Gracias a la inclusión de las nuevas tecnologías, se hace posible poder aprender de forma autodidacta a través de estos massive open online courses. Con cualquiera de las plataformas que os mostramos a continuación, podrás registrarte de forma gratuita y comenzar a seguir cursos que son presentados en forma de videos.

## Organizar

Nos encontramos en una era tremendamente infocada. Por todo ello es necesario disponer de las herramientas necesarias para poder curar todo aquel contenido que nos resulta útil y práctica para aprender, trabajar o entretenernos. Algunas de las herramientas que utilizamos son:

Interfaz de trabajo dentro de la aplicación de escritorio  
Mendeley

## Pizarras Interactivas y Evaluación

Si lo que buscas son recursos educativos para crear interacción entre tu proyector y el aula, os dejamos un interesante lugar donde poder conseguir tal propósito. Además, aportamos algunas sugerencias para poder evaluar de una manera más original y distinta.

### [Classroomscreen](#)

Nos encontramos frente a una plataforma de diseño minimalista, simple y práctica en cuanto a funcionamiento y usabilidad. Dispone de diferentes módulos en su parte inferior que nos permitirá, como si de una PDI se tratase, activar distintos elementos que nos ayudarán entre otras cosas a:

- Gamificar el aprendizaje.



- Establecer tiempos y ritmos en metodologías cooperativas.
- Motivar y desarrollar la creatividad mediante el dibujo.
- Introducir distintos elementos mediante multiplataformas a través del código QR.
- Introducir en las TIC al profesorado que se está formando.
- Trabajar con estadísticas de motivación.
- Permite una simple heteroevaluación alumno/maestro.

## **Presentaciones interactivas**

Aunque en este apartado no vamos a explicar de forma pormenorizada cada una de las herramientas, os diremos que todas y cada una de las siguientes plataformas os permitirán, desde crear contenido interactivo, hasta albergar presentaciones tipo powerpoint. Os aconsejamos que proveáis todas estas, para finalmente decidiros por la que más os gusta.

Programas específicos para llevar a cabo presentaciones digitales y multimedia

## **Realidad aumentada**

**VÍDEO** presentación de lo que podemos realizar con Aurasma

## **Sindicación de contenido**

Creemos es bastante importante poder seleccionar y organizar el contenido de forma rápida y eficaz, para posteriormente poder recuperarlo o utilizarlo. Si bien antes, ya os mostramos algunas herramientas para llevar a cabo esta función, ahora os mostramos otros recursos educativos con los que sindicarte a contenido de distintas plataformas, todo ello de una manera

muy rápida y fácil.

***Esperamos que os hayan gustado todos los recursos educativos que aquí os hemos presentado, si es así, no encartaría que compartas nuestro contenido y no sigas en nuestra redes sociales. Además, si crees faltan herramientas esenciales, déjanos tu propuesta en los comentarios y haremos un artículo de recursos TIC versión ampliada.***

Para terminar os dejamos una divertida infografía para mostrar la diferencia entre un profesor que hace uso de las TIC y otro que no las hace. ¿Esperamos que os guste!

La entrada [50 recursos educativos para docentes con ganas de usar las TIC](#) se publicó primero en [JJFrías](#).

This content was originally published [here](#).