

Recursos y herramientas digitales para la enseñanza de la literatura

Autor: Escudero Baztán, Juan Manuel (Doctor en Filología Hispánica, Profesor Universitario de Literatura).

Público: Ciclo formativo de bachillerato o superior. **Materia:** Literatura española. **Idioma:** Español.

Título: Recursos y herramientas digitales para la enseñanza de la literatura.

Resumen

El trabajo pasa revista a las diferentes herramientas digitales, dentro de los recursos TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación), recursos TAC (Tecnologías de la Adquisición y del Conocimiento) y, finalmente, recursos TEP (Tecnologías del Empoderamiento y de la Participación), como componentes esenciales de una nueva manera de acercarse al estudio de la literatura a través de las posibilidades de la era digital, que marcan nuevos papeles instrumentales tanto del docente como del discente. Al final se ofrece una lista de las herramientas más comunes.

Palabras clave: Era digital, TIC, TAC, TEP, Literatura.

Title: Resources and digital tools for the teaching of literature.

Abstract

This paper reviews the different digital tools, within ICT resources (Information and Communication Technologies), TAC (Acquisition and Knowledge Technologies) resources and, finally, TEP resources (Technologies for Empowerment and Participation), as essential components of a new way of approaching the study of literature through the possibilities of the digital era, which mark new instrumental roles for both the teacher and the learner. At the end a list of the most common tools is offered.

Keywords: Digital Era, ICT, TAC, TEP, Literature.

Recibido 2018-07-31; Aceptado 2018-08-03; Publicado 2018-08-25; Código PD: 098189

La revolución tecnológica de los últimos años ha impuesto un ritmo trepidante en los hábitos y las costumbres de la sociedad hasta el punto de cambiar comportamientos y modos de expresión y relación que hasta hace no mucho se consideraban asentados, y poco menos que inamovibles en su estatus de pilares básicos de la condición humana. Su injerencia en todos los campos relacionados con el hombre como ser eminentemente sociabilizador supone seguramente la evolución más radical como especie desde la aparición del *homo sapiens* hace millones de años. En el plano de sus relaciones sociales ha modificado notablemente nuestro modo de relacionarnos, de comunicarnos y, por ende, de investigar y aprender y adquirir conocimientos y destrezas. En esta era digital, los códigos de comunicación están en continua transformación y, gracias al desarrollo de las NNTT (Nuevas Tecnologías), han surgido en el panorama educativo nuevos entornos de aprendizaje que dejan de lado el aprendizaje meramente textual para complementarlo y centrarse en uno de carácter hipertextual, que permite una red de conectividades y asociaciones que convierten a ese hipertexto en una herramienta plurisignificativa con un amplio abanico de posibles aplicaciones. Justamente, este posibilismo hace que los contenidos se reciban de una manera muy diferente, pues el prisma que ofrecen de posibilidades cognitivas dotan al hipertexto de una inagotable fuente de conocimientos básicos y complementarios. Esto, por supuesto, determina un cambio en todas las esferas que guardan relación con este cambio radical. Y señala la necesidad de realizar cambios sustanciales a la hora de enseñar, que afectan tanto a los roles que vienen desempeñando hasta ahora tanto los docentes como los discentes, afectados por un orden creciente de responsabilidad en sus respectivas tareas que se pueden resumir en la adquisición y asentamiento de nuevos modelos de actuación. Pues los primeros deberán afrontar ahora nuevos retos que les permitan moverse sin dificultad por escenarios de aprendizaje desconocidos hasta el momento, y mantener una predisposición muy receptiva a las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación), además de tener conciencia de que son un instrumento integrador del conocimiento en el aula. Será el docente quien desempeñe un papel clave en esta nueva misión y, por lo tanto, sin necesidad de ser un experto en NTIC, debe formarse adecuadamente para ello y estar capacitado para integrarlas en el aula de manera satisfactoria y armónica.

Este artículo surge de la necesidad de ofrecer un elenco —desde una perspectiva generalista, y sin caer en una rigurosa sistematización, incompatible *per se* con la constante tecnológica evolutiva de esta nueva realidad— de herramientas digitales que permitirán al docente alcanzar un doble objetivo. Por un lado, elaborar una serie de materiales literarios didácticos desde nuevos enfoques pedagógicos que ayudarán a los alumnos en su propio proceso de aprendizaje a

asimilar mejor los contenidos. Por otro, adquirir la formación necesaria para enseñar a los alumnos a que alcancen, además de la lingüística, dos de las competencias más relevantes en el actual currículo: la competencia digital, creciente en su importancia, y la competencia de aprender a aprender, cuya importancia instrumental es básica para asimilar e interiorizar de forma eficaz los contenidos derivados de la aplicación de la competencia digital. De esta última competencia, se desprende, además, otro elemento fundamental en las técnicas mediadoras de la adquisición de conocimientos, con un gran valor subjetivo de motivación y de mejora intrínseca en la estabilización psicológica del individuo, como es la creatividad, capaz de potenciar las posibilidades del sujeto inmerso en su papel de metabolizador de conocimientos. En líneas generales, la creatividad desempeña un papel fundamental en las estrategias del desarrollo tecnológico y cognitivo, y se considera inseparable del desarrollo de la actividad científica, tecnológica, cultural y educativa de nuestros países.

Para ello, ofreceré al lector un pequeño corpus de herramientas digitales que le permita alcanzar tales objetivos, teniendo en cuenta que el objeto de estudio aplicado en este caso es la literatura española. El nivel de exigencia como resultado del uso de estas herramientas se puede adaptar siempre, por lo que pueden servir tanto para el uso de estudiantes de ESO y Bachillerato, como para alumnos de Educación Superior y docentes.

Se ofrecerán recursos TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación), recursos TAC (Tecnologías de la Adquisición y del Conocimiento) y, finalmente, propuestas básicas para llevar a cabo los recursos TEP (Tecnologías del Empoderamiento y de la Participación). Esto es, el conocido «CCP» (Comunicación, Conocimiento y Participación) que marca las directrices de aplicación de las NTIC en el ámbito educativo.

Como punto de partida matizaré la diferencia entre las TIC y las TAC, ya que pueden muchas veces llevar a confusión. Las TIC son una herramienta digital, sirven para aprender sobre tecnología y se vinculan directamente con las PLN (*Personal Learning Network*) las redes personales de aprendizaje, mientras que las TAC sirven para aprender con la tecnología y se relacionan directamente con los PLE (*Personal Learning Environment*) que son los entornos personales de aprendizaje. Con su buen uso y aplicación se puede conseguir que los alumnos desarrollen y consoliden habilidades y recursos para la resolución de sus propios problemas. Todo esto incide de manera directa en la diferenciación básica que se debe establecer entre ambas herramientas. Nos alerta, claro, sobre la necesidad de su complementariedad en el aula, pues un uso no inclusivo de las TIC y las TAC, por ejemplo, comprometería la calidad del aprendizaje, que dejaría de ser efectivo al estar sustentado solo en una parte de los elementos digitales fundamentales. Es necesario, por tanto, dar un paso más y aplicar técnicas de enseñanza digital que exploren las sinergias derivadas de la necesaria imbricación de las TIC y de las TAC. En este sentido, la importancia en el aprendizaje de las TAC es incuestionable (y su necesaria vinculación con las TIC), pues «la clave reside en que la comunidad educativa enseñe a nuestros alumnos a procesar bien toda la información que reciben a través de sus lecturas y en mostrarles diferentes herramientas multimedia que puedan servirles de apoyo» (Lázaro: 2015). Es obvio que esta tarea recae directamente sobre las TAC. De esta manera, tanto las TIC como las TAC son tecnologías pensadas como herramienta. Por contra, las TEP son tecnologías pensadas como opinión, con un carácter formativo seguramente más flexible pero fundamentales para dirigir el conocimiento y su adquisición hacia usos y compromisos racionales y éticos. Para finalizar mi relación, ofreceré una serie de propuestas que permitirán al discente fomentar su capacidad crítica y participativa a través de las TEP. Estas no solo sirven para comunicarse, sino que permiten participar con la tecnología. Se vinculan con los entornos personales de aprendizaje y participación. Son en definitiva «el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que una persona utiliza de forma asidua para aprender» (Castañeda y Adell: 2013).

Ha de advertirse al lector que debido a la versatilidad que presenta la mayoría de herramientas, aquí se ofrecen dentro de una clasificación con una aplicación determinada, pero muchas de ellas podrían aplicarse en los tres campos. Por ejemplo, podemos considerar que un editor de vídeo es una TIC porque para saber utilizarlo debemos aprender sobre tecnología, cuando le encargamos al alumno que realice un videopoema (para el que utilizará el editor de vídeo) estaríamos hablando del ámbito de las TAC, y si lo extrapolamos al ámbito de la crítica literaria en el que los alumnos son *booktubers*, estaríamos hablando de las TEP.

Recursos TIC

Como se ha señalado anteriormente, estos recursos son medios y no fines, esto es, se trata de herramientas que ayudarán a que la información, en este caso literaria, sea accesible y facilitarán al discente la participación en procesos académicos con la ventaja de que son software de código abierto. Los recursos TIC son quizá los más sencillos de usar o a los que más acostumbrados están los alumnos ya que desde los cursos inferiores se trabaja la competencia digital. Desde

los niveles de primaria los alumnos aprenden a hacer búsquedas con diferentes motores en la red, a utilizar el correo electrónico, la PDI (Pizarra digital interactiva), etc.

1. HERRAMIENTAS DE BÚSQUEDA

A pesar de que pueda parecer una obviedad, *Google* ocupa el primer puesto en el ranking de las herramientas TIC ya que ofrece al estudiante un amplio abanico de posibilidades para trabajar en el aula o fuera de ella. Dependiendo de cuál sea el objeto de estudio, los alumnos utilizarán sus diferentes aplicaciones. Por ejemplo, para realizar cualquier tipo de búsqueda relacionada con la información bibliográfica, usarán el navegador *Google*; si quieren tener acceso a infinidad de libros, *Googlebooks*, para los artículos académicos, citas, autores, bibliotecas y así un largo etcétera, *Google Scholar*, pero si quieren ubicar a los autores o realizar rutas literarias, los alumnos pueden utilizar *Google Maps*. También pueden hacer uso del traductor si necesitan traducir textos procedentes de otras literaturas usando *Google Translator*. Finalmente, se puede utilizar *Google Carboard* para tener acceso a obras literarias con RA (Realidad Aumentada).

Recursos TAC

Se trata de los recursos con los que se busca que el aprendizaje que realizan nuestros alumnos sea efectivo y duradero. Gracias a la exploración que desempeñarán de la mano de las herramientas digitales y al análisis que se pretende, nuestros alumnos serán capaces de potenciar su capacidad crítica y de aprender de un modo autónomo. El docente se convertirá en guía del alumno que se sumergirá en su propio proceso de E/A (Enseñanza y aprendizaje).

2. PRESENTACIONES

Con cualquiera de las herramientas que se ofrecen a continuación, podrá el aprendiz realizar presentaciones relacionadas con el ámbito de la literatura.

Eso sí, para usuarios poco duchos en la materia, es necesario comenzar por herramientas tan elementales como imprescindibles como son *Power Point* o *Prezi* que sirven para hacer presentaciones de cualquier tipo. Si queremos dotar a nuestros alumnos de una serie de herramientas que les sirvan incluso para un futuro profesional, podemos mostrarles el programa *Canva*, donde el usuario cuenta con todo tipo de plantillas para hacer presentaciones temáticas con diseños muy atractivos.

Por otro lado, y con un formato totalmente original e innovador está el programa *Powton*, que permite realizar breves presentaciones animadas de muy fácil manejo que captarán la atención de los alumnos debido a la novedad del formato que se presenta. Y hablando de presentaciones y de vídeos, se puede pasar al sistema de *Flipped Classroom* en el que el profesor deberá grabar y editar sus propios vídeos.

3. EDITORES DE VÍDEO

El uso del vídeo en clase ofrece al docente múltiples posibilidades que van desde la grabación de sus propias lecciones para invertir la clase, a la creación de pequeñas píldoras de información por parte de los alumnos, la creación de *booktrailers* (ver Taberero: 2015), de videopoemas (ver Rovira: 2015), etc. En este apartado es interesante ofrecer al alumno la posibilidad de trabajar desde el ordenador y desde la *tablet* o el *smartphone*, ya que dependiendo de la tarea que quieran realizar, será más cómodo trabajar con uno u otro. Quizá la herramienta preferida por los alumnos para trabajar desde el ordenador debido a su sencillez de uso y a su versatilidad sea *Moviemaker*. Otros programas sencillos de manejar pueden ser *Lightworks*, *OpenShot*, *AVs*, *Rocketium*, *Filmora*, *Kdenlive*, *VSDC*, *ivsEdits*, *Shotcut* o *WeVideo*. Para el móvil se pueden recomendar los siguientes: *VivaVideo*, *KineMaster*, *PowerDirector*, *Instashot*, *Quick*, *Magisto Video Editor*, *Adobe Premiere Clip*, *VideoShow*, *VidTrim Pro*, *Viddy*, *AndroVid Video Editor*.

4. ESQUEMAS Y MAPAS CONCEPTUALES

Si buscamos herramientas con un valor más pedagógico podemos comenzar de un modo muy sencillo con la realización de esquemas y de mapas conceptuales. ¿Qué ventajas tiene frente a un esquema en papel, aparentemente mucho más sencillo y rápido de realizar? Pues bien, la ventaja que presenta hacer esquemas en línea es su carácter hipertextual. Los esquemas pueden contener dentro de sus propias cajas enlaces a wikis, a vídeos, a audios... Además, son muy fáciles de realizar y permiten establecer conexiones de ideas que son realmente interesantes para su desarrollo intelectual. Existen

muchas aplicaciones para realizar esquemas y mapas conceptuales. Quizá la más sencilla y atractiva de todas sea *Popplet*, aunque cada una de ellas presenta unas prestaciones diferentes, por lo que será el aprendiz quien elija qué herramienta quiere utilizar en función de sus necesidades. *Coogle* también resulta muy atractiva y a la vez versátil. Por su parte, *Mind Map* destaca porque mientras el alumno escribe, el mapa conceptual se crea de manera automática utilizando únicamente los diferentes niveles de tabulación. *Cmaptools* cuenta con un gran repositorio. *Buble.us* tiene la ventaja de que los esquemas se pueden realizar de manera individual o colaborativa, además de exportarlos como imagen y compartirlos en internet. *Creately* cuenta con numerosas plantillas y también puede ser utilizada de manera colaborativa en tiempo real.

5. INFOGRAFÍAS

Las infografías tienen un valor semejante al de los mapas conceptuales, pero tienden más a la condensación, se cuida mucho más el diseño y se tiende a introducir imágenes. Últimamente están proliferando las páginas gratuitas en las que se pueden descargar ya las plantillas y tan solo hay que modificarlas. Tienen un gran valor pedagógico y se potencia la creatividad (ver Muñoz: 2014). Como acabo de señalar hay varios programas, quizá sean sencillos y completos y con plantillas predeterminadas: *Easel.ly*, *Visual.ly* o *Infogr.am*.

6. LÍNEAS DEL TIEMPO

Resulta realmente útil para una visualización muy fácil y clarificadora para los alumnos la realización de líneas del tiempo (sobre la utilidad de las líneas del tiempo, ver Rodríguez y Baraibar, 2017). Una de las más recomendables puede ser *Tiki-toki*, ya que es bastante intuitiva y sencilla y a la vez ofrece un enfoque innovador permitiendo varias posibilidades de presentación. Existen muchas aplicaciones, pero la selección básica debería contemplar al menos las siguientes: *Dipity*, *Timeline* y *Rememle*.

7. CÓMIC

Un artículo completo merecería el uso del cómic en el aula debido a su potente valor pedagógico y su versatilidad a la hora de trabajar cualquier destreza y de aplicarlo a cualquier contenido, etapa o periodo literario (ver Castañeda San Cirilo: 2016). De nuevo encontramos infinidad de páginas web desde las que se puede crear en línea cómics de cualquier estilo. Quizá las dos más conocidas en el ámbito educativo sean *Pixton* o *Playcomic*, pero existen otras muchas como pueden ser *Marvel*, *Toondoo* o *Strippgenerator*.

8. CARTELES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Los póster multimedia interactivos sirven para expresar ideas fácilmente combinando imágenes, gráficos, audio, vídeo y texto en un lienzo digital. Se pueden hacer carteles de obras, de autores, de periodos literarios... *Glogster* es la herramienta por excelencia y destaca por su biblioteca llamada *Glogpedia* que cuenta con más de 40.000 glogs de alta calidad y, en concreto, con un gran repositorio de *glogs* donde se trabaja la literatura. Además, cuenta con plantillas muy sencillas de utilizar para cada una de las diferentes disciplinas.

9. GESTORES BIBLIOGRÁFICOS

Por otro lado, también resulta muy útil enseñar a nuestros alumnos a utilizar gestores bibliográficos. Sirven para crear una pequeña base de datos de referencias bibliográficas para la utilización personal. Si bien, es más recomendado para alumnos universitarios, los alumnos de niveles inferiores pueden iniciarse en su uso. Quizá uno de los más utilizados sea *Mendeley*, ya que permite encontrar además nuevos datos y colaboración en línea. Su lema es *Organize, Share, Discover*. Uno de los más conocidos sea *Zotero*, sobre todo por la sencillez de su interfaz.

10. GENERADOR DE RECURSOS DE APRENDIZAJE

GoConqr es una aplicación muy conocida en el mundo educativo que está compuesta por herramientas para construir conocimiento. El alumno puede crear desde mapas mentales, pasando por fichas, test, diapositivas, sus propios apuntes o incluso cursos completos. Destaca porque cuenta con una biblioteca de 9 millones de recursos creados por más de 4

millones de miembros. *Quizlet* es muy semejante a la anterior y quizá va dirigida a un público más amplio. Con esta herramienta se puede aprender literatura de una forma muy pedagógica y lúdica a la vez. Se pueden diseñar y crear unidades de estudio con imágenes, tests, videojuegos, fichas y un largo etcétera. También cuenta con un amplio repositorio de más de 2 millones y medios de recursos creados.

Recursos TEP

Los recursos utilizados para el empoderamiento y la participación están tomando un papel cada vez más relevante en la sociedad. Dolors Reig, la profesora y psicóloga social, cuando acuñó este término hablaba sobre la sociedad aumentada al compaginar la tecnología como parte del proceso de humanización. En esta ocasión, lo extrapolaremos al ámbito educativo literario y veremos que gracias a la tecnología, nuestros alumnos están cambiando la realidad en la que viven ya que están contribuyendo, por ejemplo, a que los juicios que emitan, sean determinantes para que los futuros lectores elijan o no una lectura. En este apartado nos podríamos referir a infinidad de redes sociales en la que este fenómeno se está dando, pero vamos a partir desde el fenómeno de transmedia: *storytelling* para después acercarnos al mundo de los jóvenes críticos literarios a través de los *booktubers*.

11. NARRATIVAS DIGITALES: STORYTELLING

La narrativa digital es una nueva técnica que consiste en contar historias a través de un soporte digital. El *storytelling*, tan vinculado en sus orígenes con el mundo publicitario, ha sido llevado al ámbito educativo con el fin de trabajar las narrativas digitales. La elaboración es original y diferente y mucho más atractiva que escribir una redacción al uso. Se fomenta sobre todo la creatividad y, al estar en formato digital, se puede hacer accesible al resto de usuarios, compartir el relato, escribirlo entre varios, cambiar el final... Contamos para ello con varias aplicaciones entre las que cabe destacar *Utellstory* quizá porque se puede editar las imágenes, añadir audio o voz. Por otro lado, está la herramienta *Plotbot*, con la que se pueden escribir guiones de manera colaborativa o individual, va acompañada de un blog que permite estar al tanto de las novedades del proyecto, de monitor de actividad básico, de canal rss y permite dejar diferente tipo de comentarios.

12. APRENDIZAJE COLABORATIVO

Gracias a las TEP el aprendizaje colaborativo puede ser llevado a cabo con todos sus matices. *Edmodo* es una plataforma educativa que permite compartir documentos e información y comunicarse en un entorno privado a modo de red social.

Zoho es un grupo de aplicaciones web que permiten crear, compartir y almacenar archivos en línea. Hay un chat disponible, se pueden realizar videoconferencias y otras herramientas ofimáticas *on line*.

Marqueed es una herramienta que nos permite realizar marcas y comentarios sobre una imagen para poner en común tus ideas e intercambiar opiniones de forma visual.

13. RRSS (REDES SOCIALES)

Con la llegada de las redes sociales a nuestras vidas definitivamente cambió nuestra manera de relacionarnos. Gracias a estas se pueden compartir en tiempo real todo aquello que está sucediendo a nuestro alrededor. Se puede participar en ellas de manera activa o pasiva. En la educación, se puede conseguir que los alumnos universitarios se vayan empoderando y concienciando de su posición para que sean ciudadanos críticos. Muchos son los usos que se le pueden dar desde la literatura ya que hay infinidad de grupos en *Facebook* que se pueden seguir por los usuarios. Se puede destacar también el uso y la participación que se le puede dar a *Twitter* ya que se leen obras entre todos los usuarios como *el Quijote*.

14. BLOGS Y WIKIS

El uso del blog es un perfecto aliado para los docentes ya que puede ser un lugar de encuentro diario y de intercambio de opiniones entre los diferentes integrantes de la clase. *Blogger* es la herramienta más sencilla de usar para todos los usuarios. *WordPress* es otra herramienta de creación de blogs con la característica de que se puede personalizar adaptar a las necesidades de cada usuario. *Tumblr* es una plataforma de *microblogging* centrada sobre todo en la imagen aunque admite todo tipo de formatos.

15. YOUTUBE-BOOKTUBERS

De nuevo el entorno de los *booktuber* necesitaría un capítulo único ya que desde 2011 se están analizando los nuevos escenarios de la lectura virtual que los jóvenes adolescentes han creado. La plataforma que suscita mayor atención es *YouTube*, los jóvenes llamados *Booktubers*, a modo de *influencers*, realizan a través de vídeos de diversa índole sus comentarios críticos y proponen libros a sus seguidores. Además de ser instrumentos de promoción a la lectura, también sirven para desarrollar la competencia literaria ya que se transmite y se construye poco a poco el conocimiento de una forma interactiva y cuyas opiniones hacen ver que un buen uso de las NTIC en la educación no hace sino aumentar el potencial de nuestros alumnos.

Bibliografía

- Castañeda, Linda y Adell, Jordi (eds.) (2013). *Entornos personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*, Alcoy, Marfil.
- Castañeda San Cirilo, Leticia (2016). *Las utilidades del cómic como recurso didáctico en las aulas actuales*, Publicaciones didácticas (www.publicacionesdidacticas.com).
- Lázaro Niso, Rebeca (2015). «Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al aprendizaje de la lectoescritura», en María Paz Lebrero Baena y María Dolores Fernández Pérez (coords.), *Lectoescritura: Fundamentos y estrategias didácticas*, Madrid, Síntesis, pp. 53-67.
- Lluch, Gemma (2017). «Los jóvenes y adolescentes comparten la lectura», en Francisco Cruces (dir.), *¿Cómo leemos en la sociedad digital? Lectores, booktubers y prosumidores*, Barcelona, Ariel, pp. 31-51.
- Martínez, Almudena y Torres, Luisa (2013). «Los entornos personales de aprendizaje (PLE). Del cómo enseñar al cómo aprender», *Edmetic*, 2 (1), revista electrónica.
- Muñoz García, Esther (2014). «Uso didáctico de las infografías», *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 7 (14), pp. 37-43.
- Rodríguez, Davinia y Baraibar, Álvaro, «Visualización del corpus sacramental calderoniano: una línea del tiempo», en Rebeca Lázaro (ed.), *Corpus y bases de datos para la investigación en literatura*, Logroño, Fundación San Millán, pp. 111-125.
- Rovira Collado, José (2015). «Redes sociales de lectura: del libro de caras a la LIJ 2.0», *ISLL. Investigaciones sobre lectura*, 3, pp. 106-122.
- Tabernero Sala, Rosa (2015). «El book-trailer en la promoción del libro infantil y juvenil», en Rafael Jiménez Fernández, y Manuel Francisco Romero Oliva (eds.), *Nuevas líneas de investigación e innovación en la educación literaria*, Barcelona, Octaedro, pp. 99-108.

Webgrafía

- Adobe Premiere Clip: <<https://play.google.com/store/apps/>>
- AVs: <<https://www.av4you.com/>>
- Bubble us: <<https://bubbl.us/>>
- Canva: <https://www.canva.com/es_es/>
- Cmaptools: <<https://cmap.ihmc.us/>>
- Coogle: <<https://www.google.es/>>
- Creately: <<https://creately.com/>>
- Dipity: <<https://dipity.com/>>
- Easel.ly: <<https://www.easel.ly/>>
- Edmodo: <<https://www.edmodo.com/?language=es>>
- edub: <<https://edub.com/>>
- Emaze: <<https://www.emaze.com/es/>>
- Filmora: <<https://filmora.wondershare.com/es/>>
- Genially: <<https://www.genial.ly/es/>>
- Glogster: <<https://edu.glogster.com/>>

- Goconqr: <<https://www.goconqr.com/es/>>
- Infogr.am: <<https://infogram.com/>>
- Instashop: <<https://www.instashot.com/>>
- ivsEdits: <<http://www.ivsedit.com/default/>>
- Kdenlive: <<https://kdenlive.org/en/>>
- KineMaster: <<https://www.kinemaster.com/>>
- Lighworks: <<https://www.lwks.com/>>
- Magisto Video Editor: <<https://www.magisto.com/>>
- Marqueeed: <<https://www.whatsnew.com/>>
- Marvel: <http://marvel.com/games/play/34/create_your_own_comic/>
- Mind Map: <<https://www.goconqr.com/en/mind-maps/>>
- MindMup: <<https://www.mindmup.com/>>
- Moviemaker: <<http://www.moviemaker.com/>>
- OpenShot: <<https://www.openshot.org/es/>>
- Pixton: <<https://www.pixton.com/es/>>
- Playcomic: <http://www.playcomic.es/spanish/dibujacomica_media.html/>
- Plotbot: <<http://www.plotbot.com/>>
- Popplet: <<http://popplet.com/>>
- PowerDirector: <www.powerdirector.es/>
- Powtoon: <<https://www.powtoon.com/home/>>
- Quick: <<https://quik.gopro.com/es/>>
- Quitar: <<https://quitar.com/>>
- Quizlet: <<https://quizlet.com/es/>>
- Remembre: <<http://www.remembre.com/>>
- Rocketium: <<https://rocketium.com/>>
- Shotcut: <<https://shotcut.org/>>
- Strip generator: <<http://stripgenerator.com/>>
- Tiki-toki: <<https://www.tiki-toki.com/>>
- Timeline: <<https://timeline.knightlab.com/>>
- Toondoo: <<http://www.toondoo.com/>>
- Tumbir: <<https://www.tumblr.com/>>
- Utellstory: <<https://www.utellstory.com/>>
- Viddy: <<https://viddy.uptodown.com/android>>
- VideoShow: <<http://www.videoshow.com/education/>>
- VidTrimPro: <<https://vidtrim-video-editor.uptodown.com/android/>>
- Visual.ly: <<https://visual.ly/>>
- VivaVideo: <<http://www.viva-video.com/>>
- VSDC: <<http://www.videosoftdev.com/es/free-video-editor/>>
- WeVideo: <<https://www.wevideo.com/>>
- Zoho: <<https://www.zoho.eu/>>
- Zotero: <<https://www.zotero.org/>>