Crear contenido digital en el aula de idiomas

En este apartado vamos a dar ejemplos de posibles actividades y herramientas relacionadas con el proceso de enseñanza - aprendizaje que podemos trabajar en el aula. Igualmente, siempre se pueden trabajar otros temas relacionados con la Competencia Digital de manera transversal.

Además de todas las herramientas citadas en las áreas 2 y 3 de este curso, aquí te proponemos otras distintas para llevar al aula, divididas por temáticas.

ROBÓTICA Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:

¿Herramientas Digitales sí o no en las primeras etapas? Existe gran debate en la sociedad sobre la idoneidad de la tecnología en el desarrollo integral del alumnado de infantil, e incluso en el primer ciclo de educación primaria.

Nosotros tan sólo hacemos un pequeño listado de actuaciones que de manera esporádica pueden trabajarse en el aula para trabajar la robótica con actividades desenchufadas y potenciar el pensamiento computacional.

Las aplicaciones que te vamos a proponer son sencillas en su uso pero requieren un manejo básico del ratón si se va a trabajar desde un ordenador. En caso de tener portátiles, se recomienda hacerlo con un ratón externo mejor que con el panel táctil o touchpad.

Si te interesa este tema porque impartes clase en infantil, os recomendamos que leáis los siguientes capítulos donde encontraréis información relativa a esta temática:

- Pensamiento computacional: ¿Cómo empezar?: Actividades desenchufadas
- Pensamiento computacional: Los robots en el aula

Para el alumnado un poco más mayor te puede interesar:

- Pensamiento computacional: Code.org y otras webs

Copyright 2026

Y si te interesa formarte en esta temática relacionada con la robótica podéis inscribiros a los cursos específicos disponibles en Aularagon:

https://view.genial.ly/5c546dc28805472c3451861a

> Tenemos un **grupo Telegram Robótica Educativa en Aragón**, si estás interesado en unirte, envía un mensaje por Telegram (obligatorio) a CATEDU 623197587
>
> https://t.me/catedu_es y te añadimos en el grupo.

REALIDAD AUMENTADA

Nos gustaría compartiros recursos para utilizar la Realidad Aumentada en el aula, que creemos que tiene potencial didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma:

¿Qué es la Realidad Aumentada?

Pensamos que la **Realidad Aumentada** (RA) es una tecnología que está entre nosotros unos pocos años y en algunos casos se cree que es una moda pasajera en la que los adeptos a la tecnología ven un entretenimiento esporádico. Nada más lejos de todas estas formas de pensar, la realidad aumentada ya es considerada como una tecnología disruptiva a la altura de otros grandes como la aparición de Internet o el desarrollo del teléfono móvil.

Copyright 2026

Podemos definir la Realidad aumentada como: "*Una tecnología que nos permite añadir a tiempo real información digital sobre la información física del mundo real a través de un dispositivo*".

En realidad la RA está entre nosotros debido a un proceso de desarrollo e investigación que tiene sus orígenes en 1957 con la construcción del **Sensorama** por parte del director de fotografía **Morton Heilig**.

Copyright 2026



FUENTE: https://proyectoidis.org

No fue hasta 1990 cuando Tom Caudell acuña el término de ***realidad aumentada***. En la actualidad es considerada junto con la Realidad Virtual (RV) según el último informe Horizon 2017 como las dos tecnologías con mayor proyección de futuro en todos los ámbitos de la sociedad.

- RA: Códigos QR.
- RA:Merge Cube
- RA: Aplicaciones
- Mondly AR: Mondly AR te permite aprender estos 33 idiomas: inglés, español, francés, alemán, portugués, italiano, ruso, inglés americano, noruego, danés, sueco, coreano, japonés, chino, árabe, holandés, tailandés, griego, rumano, vietnamita, indonesio, hindú, hebreo, polaco, búlgaro, ucraniano, checo, croata, finlandés, persa (farsi), húngaro, afrikáans y turco. Por el momento MondlyAR solo está disponible para dispositivos Android . Sin embargo, la compañía planea lanzar la aplicación en la tienda de Apple proximamente.

https://www.youtube.com/embed/KmSN3-KG6cg?embeds_referring_euri=https

- Ejemplo didáctico:
  - Aumentando la clase con Chromeville Science
  - Estatuas que hablan en francés. Realidad aumentada en el IES Monte Naranco
  - Augmented Reality in der Schule
- Experimenta apasionantes funciones de realidad aumentada (AR) con la app gratuita "Deutschland. Kennen. Lernen." y el vistoso cartel de Alemania. El personal docente de alemán que quiera utilizar la app en clase tiene disponibles en esta página web hojas de ejercicios gratuitas sobre los ocho campos temáticos e ideas para utilizarlas. Enlace.
- 10 Formas Creativas de Enseñar Inglés a Niños con Realidad Virtual y Aumentada
- Realidad Aumentada en la enseñanza del inglés:

https://prezi.com/p/embed/lyqpnh_uyppq/

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Nos gustaría mencionar la Inteligencia Artificial, sabemos que quizás no este actualizada esta información cuando la leáis porque está evolucionando y cambiando a una velocidad vertiginosa, pero no por ello queremos dejar de nombrarla. Por ello os ofrecemos distintos enlaces a webs donde docentes han estado utilizándola en sus aulas:

- **César Poyatos** en su canal PROFES . TV nos muestra varios vídeos para su uso a través de la herramienta de CHATGPT.









Además de su TikTok con vídeos tutoriales.

https://www.youtube.com/embed/hhd0jITgxas

Fuente Youtube. Desafíos y oportunidades de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo con César Poyatos.

- Artificial Intelligence (AI) tools in the ESL classroom – Natalialzam.
- Google Site AI tools-ESL de Natalialzam
- MosaChat-AI: Es una herramienta de inteligencia artificial para aprender idiomas.
- TWEE : Es una herramienta de IA con muchísimas posibilidades para el aula. Puedes hacer todo esto con ella:
  - Crea preguntas para cualquier video de YouTube en solo unos segundos.
  - Genera diálogos, historias, cartas o artículos sobre cualquier tema y para cualquier nivel.
  - Crea rápidamente preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas y afirmaciones de verdadero/falso.
  - Encuentra interesantes preguntas de discusión, hechos y citas de personas famosas relacionadas con el tema.

- Haz una lluvia de ideas sobre el vocabulario relacionado con el tema y crea ejercicios para completar los espacios en blanco. ¡Y mucho más!

Herramientas de IA

- Huggingface
- Scribblediffusion
- Smodin.io
- Lexica.art
- dall-e-2
- d-id
- Synthesia.io
- Gamma.app
- aifindy
- firefly.adobe
- App.leonardo.ai/

Al usar la Inteligencia Artificial es muy importante generar correctamente los PROMPTS para que la IA entienda lo que queremos obtener, por ello os compartimos unos enlaces para la generación de pompts:

Generadores de Prompts

- Huggingface Prompt Generator
- Phraser.tech
- Promptomania
- Prompt.noonshot
- Promptmakr

OTRAS HERRAMIENTAS PARA USAR EN EL AULA CON EL ALUMNADO

Además de todo esto, os proponemos otras actividades y herramientas para lleva a cabo y utilizar en vuestra aula:

- Storyjumper
- Animated drawings
- Puzzles online
- El **INTEF** recoge en su web un listado de apps educativas para las distintas etapas educativas que podéis consultar aquí.
- Neal.fun
- Toy Theatre
- Os compartimos esta infografía que es muy completa e incluye los enlaces a las distintas herramientas:

https://view.genial.ly/63a82f12811115001104babd

EJEMPLOS DE CONTENIDO DIGITAL CREADO POR ALUMNADO:

- 12 creaciones de alumnos en inglés para resumir un curso
- Docentes CREAtivos. Creación y aplicación en el aula del REA "Apprends à conjuguer le Présent en français"

- Proyecto "El viaje" IES Picarral.
- Espacio COEDUCATIVO de la EOI ALMONTE

Revision #15
Created 2023-06-15 15:01:39 CEST by Isabel Catalán Sancho
Updated 2023-11-02 13:44:10 CET by Silvia Gómez Ferrer

Copyright 2026