

4. LECTURAS VIRTUALES

- LECTURAS VIRTUALES
- Contenidos
- U1.Storybird
- 1.1 Aplicación en el aula de lengua extranjera
- 1.2 Tutoriales
- U2.Glogster
- 2.1 Aplicación en el aula de lengua extranjera
- 2.2 Tutoriales
- U3. ISSUU
- 3.1 Aplicación en el aula de lengua extranjera
- 3.2 Tutoriales
- Ampliación de contenidos

LECTURAS VIRTUALES



La **lectura y la escritura** son una parte **muy importante** y no la podíamos dejarlas de lado en la enseñanza de lenguas extranjeras. Debemos de ser capaces de crear **entornos de lectura** que susciten interés y motivación ya que muchas veces en clase nos dan lecturas poco interesantes que no hacen mas desmotivar y aburrir a nuestros alumnos y alejarnos de crear un hábito de lectura. Uno lee mejor cuando trata de algo **interesante** y además es presentado en un **formato motivante**.

Por supuesto que debemos prestar atención en el **contenido** , pero también en el **continente**. Hacer del proceso de lectura y escritura algo que potencie la imaginación de nuestros alumnos, es fundamental para lograr **aprendizajes significativos**.

En la enseñanza de las lenguas la lectura y la escritura están unidas de una forma especial, trabajandose de forma complementaria desde los niveles mas bajos de educación infantil.

En este módulo te vamos a presentar herramientas para incrementar los **soportes habituales** de lectura y escritura en el aula de idiomas. La característica de todos ellos es que son **herramientas 2.0** que vas a poder usar en entornos online, y que posteriormente, como todas las herramientas 2,0, podrás **compartir** en entornos web, como por ejemplo tu blog.

Objetivos

Los objetivos generales de este módulo son:

- Presentar herramientas para mejorar el trabajo de las habilidades de **lectura y escritura** en el aula de lenguas extranjeras.
- Promover diferentes formas de trabajar en el aula usando **recursos web 2.0**
- Propiciar ambientes de trabajo en aula que fomenten los **hábitos** de lectura en la lengua extranjera.
- Explicar el funcionamiento y las posibilidades **técnicas** y **didácticas** de **Story Bird, Glogster e ISSUU**.
- Mostrar un **repositorio** de recursos externos, y sus posibilidades de aplicación didáctica.
- Motivar al profesorado de lenguas extranjeras a crear sus **propias producciones** y a animar a sus alumnos a crear las suyas.
- Promover **actividades** y entornos de trabajo de tipo **colaborativo**.
- Implementar el uso de las herramientas presentadas para incrementar las **situaciones comunicativas**.
- Concienciar del valor **expositivo** de las creaciones web 2.0.
- Facilitar al profesorado herramientas y habilidades para **mejorar** el uso de las **Tic** en el área de lenguas extranjeras.

Contenidos



Los contenidos en este módulo son:

- **Unidad 1:** StoryBird. Características generales.
 - Aplicación en el aula de lenguas extranjeras. Ejemplos de aplicación. Repositorios. Creaciones propias.
- **Unidad 2:** Gloster. Características generales.
 - Aplicación en el aula de lenguas extranjeras. Ejemplos de aplicación.
- **Unidad 3:** ISUU. Características generales
 - Aplicación en el aula de lenguas extranjeras. Ejemplos de diferentes libros. Colecciones. Creaciones propias
- **Ampliación de contenidos:** Calameo. Tutorial.

U1.Storybird



La habilidad de la **lectura y escritura** están presentes en el aula de lengua extranjera de forma continua. Enfrentar a nuestros alumnos a textos que les aproximen a la lengua estudiada es parte fundamental de nuestra labor docente. Las Tics nos han dotado de **nuevas herramientas** para crear nuevos materiales que por su propia naturaleza son más **atractivos y significativos** para nuestros alumnos.

La lectura de **cuentos**, o **pequeñas historias**, sobretodo en las etapas de **Educación Infantil y Primaria**, es muchas veces el primer paso para introducir contenidos de nuestras unidades didácticas o proyectos. En el aula de **lenguas extranjeras**, solemos usar cuentos para introducir **vocabulario, nuevas estructuras** y acercar a nuestros alumnos a la **cultura de la lengua**.

Storybird es una innovadora pero sencilla **herramienta on-line** que nos permite crear y compartir **cuentos o historias** de forma colaborativa. En principio parece idónea para la etapa de **Educación Infantil**, pero puede ser utilizada también en **Primaria** e incluso en **Educación Secundaria** para convertir a los alumnos en creadores de historias.

Dispone de un banco de **ilustraciones de diferentes artistas** con lo que crear tus propios cuentos con un editor visual. La característica más destacada es que estos cuentos pueden ser posteriormente editados de manera **colaborativa** pudiendo ser compartidos a través de la **web 2.0**.

El resultado final de los materiales son cuentos con una **gran calidad de imagen** y que favorecen la capacidad creativa de nuestros alumnos al tiempo que se hace uso de las TICs, lo que nos proporciona una motivación añadida.

<https://www.youtube.com/embed/T00YjRB1clw>

CARACTERÍSTICAS GENERALES.



En principio podría parecer que Storybird es simplemente un lugar donde intercalar diapositivas con texto para realizar algo parecido a un cuento desarrollado en un programa de presentación de diapositivas. Sin embargo tiene **varias características** muy interesantes que lo hacen **diferente** de otros creadores de cuentos virtuales:

- Esta aplicación es **gratuita**, pero existe una versión de pago que añade ciertas opciones.
- Permite la posibilidad de descarga de los cuentos para **impresión en papel**.
- Podemos **compartir** nuestra obra a través de la **web 2.0**
- Los cuentos pueden ser **individuales**, o **colaborativos**. Esto significa que da la posibilidad de crear cuentos de forma conjunta con otros usuarios, lo que abre un abanico de posibilidades de **interacción** con otras aulas o con otros colegios.
- El **entorno de trabajo** es **muy visual** enfocado a que sean los propios alumnos quienes lo puedan utilizar de forma sencilla.
- Incluye un **apartado "tour"** en el que da una **explicación audiovisual** de la aplicación. En ella se explicitan los diferentes apartados que componen la aplicación, la lectura de una obra, los pasos a seguir para crear un cuento y publicarla en la web.

Cabe señalar que los mismos autores especifican el **nombre de su obra** y la **edad** a la que va dirigida, para conseguir una lectura lo más adecuada posible a las características individuales de los más pequeños.

1.1 Aplicación en el aula de lengua extranjera



APLICACION DIDÁCTICA.

Tal como estamos viendo en la mayoría de los recursos web 2.0 que estamos presentando a lo largo del curso, el **uso** de esta herramienta lo podemos hacer de **dos formas diferentes**. Como **lectores** de las obras que ya están publicadas (especialmente para Educación Infantil y Primaria) o como **creadores** de nuevas historias.

Podemos decir pues que a nivel organizativo, esta aplicación se encuentra estructurada por apartados:

El apartado de leer: En él, todo el mundo puede leer las diversas obras literarias que han sido creadas por los **usuarios de esta aplicación**. Existe un repositorio de cuentos e historias en las que podrás encontrar **diferentes niveles** de dificultad y de adaptación a las necesidades de tu grupo clase. En este apartado podemos aprovechar las historias que ya están subidas para trabajar diferentes aspectos que son el eje de nuestras sesiones de lenguas extranjeras.

- Realizar **lecturas colectiva** proyectados en PDI.
- Desarrollar **juegos** de intuición sobre la temática de la historia a través sólo de las ilustraciones.
- Llevar a cabo **lecturas dramatizadas**.



- Practicar la **escenificación** de la lectura.
- Proponer **textos alternativos**.
- Cambiar el orden de las diapositivas para crear **historias nuevas**.
- **Rehacer** la historia con personajes nuevos e incluso con los propios alumnos como protagonistas.
- Grabar el **audio** y añadirlo.

En **el apartado de crear**: Se trata de fomentar al máximo la imaginación mediante la creación de cuentos reales o fantásticos que nos permitan presentar, trabajar o reforzar alguno de los contenidos que estamos desarrollando. El autor podrá elegir entre varios dibujos, sus favoritos, para que pasen a formar parte de su obra creativa. Algunas sugerencias para su implementación en el aula de lenguas son:

- Adaptar cuentos previamente leídos y realizar propios
- Ampliar conocimientos de vocabulario a través de cuentos específicos creados entre todos.
- Fomentar las situaciones comunicativas en la lengua extranjera derivadas del trabajo colaborativo.
- Incluir a nuestros alumnos como creadores y protagonistas de las historias.
- Crear personajes protagonistas que acompañen las lecturas durante todo un curso o trimestre para que los alumnos lo identifiquen con el trabajo de lectura en lengua extranjera.
- Trabajar de igual manera las habilidades de lectura, escritura, habla y escucha a través de las creaciones.
- Compartir los cuentos en espacios web como blogs, para mostrar las producciones a la Comunidad Educativa.

ALGUNOS EJEMPLOS.

A continuación te mostramos algunos ejemplos de diferentes creaciones que pueden servirte de guía para la creación y posterior aplicación en el aula de un cuento propio.

1.- **Presentaciones** en forma de cuento realizadas por los docentes en las que de una forma clara, y a través de los diferentes personajes introducimos y **presentamos contenidos** a nuestros alumnos.

2.- **Creaciones cortas**, de incluso sólo **una sola página** en la que de una forma diferente se plantea un texto corto, como puede ser una rima, una retahíla, un trabalenguas....

<https://storybird.com/books/during-english-class/embed/>



3.- Historias o cuentos cortos, incluso con un acabado no muy profesional pero hechas **íntegramente por nuestros alumnos** siguiendo unas indicaciones **muy guiadas** por nuestra parte. Es importante entender que **lo más importante** no es el resultado final, si no el **proceso** y la educación de los contenidos a nuestros alumnos.

<https://storybird.com/books/english/embed/>

4.- Cuentos desarrollados por los alumnos con ayuda del docente en los que se trabajen de una forma clara una serie de contenidos de vocabulario o gramática y que respondan a centros de interés de los propios alumnos.

<https://storybird.com/books/english-project-2/embed/>

<https://storybird.com/books/in-english-please/embed/>

1.2 Tutoriales



TUTORIAL PRESENTACIÓN

Sencillo manual creado con ISSUU por **Arturo Boga** en el que se presenta la herramienta y se muestra paso a paso todo el proceso desde el **registro** hasta la **publicación final** de la historia.

https://issuu.com/elboga1/docs/tutorial_para_crear_storybirds

TUTORIAL IMPRIMIBLE

Tutorial en formato de Microsoft Word creado por **Shayla Palao Bosch**.



Storybird es una herramienta divertida que sirve para hacer y compartir cuentos en línea. Ofrece gran variedad de imágenes clasificadas por categorías, con ellas puedes ilustrar tus presentaciones de las diferentes materias, hacer un boletín, periódico y publicarlo en tu blog o cualquier sitio web, o bien, explorar tus capacidades literarias. Lo más atractivo de esta herramienta es que las historias se pueden elaborar en forma colectiva. En este tutorial aprenderás cómo comenzar a trabajar con **Storybird**. Para ingresar al tutorial da [clic aquí](#).

VIDEOTUTORIAL

Video resumen de 7 minutos en el que se describen las opciones más interesantes de Storybird.



<https://www.youtube.com/embed/pg0fHgsPx4o>

U2.Glogster



Glogster es una herramienta **web 2.0** que nos permite crear **murales** digitales **multimedia**. Los murales realizados con Glogster pueden ser **insertados en una web** (blog de aula, personal, etc.), proyectados y utilizados en clase mediante una **PDI** o pizarra digital normal como **apoyo** a la presentación de unos determinados contenidos.

Todos recordamos los **murales** que realizábamos de niños en los colegios. Buscábamos textos en libros, imágenes en revistas y periódicos, realizábamos dibujos, etc. con el fin de presentar el resumen de todo lo aprendido relacionado con algún tema de Ciencias Sociales, Matemáticas, etc.

El uso de los murales y los posters sigue siendo habitual en los centros, si bien ya no se utilizan como recurso didáctico con la asiduidad con la que se realizaban en otros tiempos. Sin embargo, no debemos olvidar sus **posibilidades educativas**.

Con la evolución de las TIC, ha se han incorporado a la enseñanza nuevos recursos, especialmente relacionados con los elementos multimedia y la interactividad. Estos recursos enriquecen, aún más, las posibilidades de los murales y los posters. Este concepto ha evolucionado y en la actualidad deberemos incorporar la versión digital de este recurso didáctico.

La palabra **“glogster”** evoca las ideas “global” y “póster”, en referencia a su **funcionalidad** (hacer pósters), su capacidad de mostrar en un mismo documento todo tipo de archivos (audio, video, texto) y su **accesibilidad** desde cualquier lugar del mundo. Al ser una palabra corta, además denota sencillez y rapidez.

Glogster ha generado un vocabulario propio: un póster digital es un **glog** y el autor o autora de un glog es un **glogger**.

Algunas de las herramientas 2.0 tal y como hemos visto en este curso tienen sus propias **versiones específicas para educación**. En el caso de Gloster encontramos la aplicación



específica **Glogser Edu** que además de ofrecer las mismas posibilidades técnicas que la versión general, da la opción de **gestionar las cuentas de los alumnos**. Esta versión está disponible en modalidad de pago, o en versión demo durante 30 días. Te recomendamos utilizar la **versión normal** de la aplicación.

<https://www.youtube.com/embed/HiS-Mdm3ZXc>

CARACTERÍSTICAS GENERALES.

- Su **especificidad**: al ser un programa **especialmente** pensado para **hacer posters** presenta unas herramientas especialmente diseñadas para éste fin.
- Su **facilidad de uso**: su funcionamiento es bastante **intuitivo** y además cualquier herramienta genera instrucciones en pantalla en el mismo momento de usarla.
- Su formato digital: **permite probar, corregir, añadir, borrar...**
- Su **versatilidad**: podemos insertar imágenes, fotografías, video.
- Su carácter **en línea**: compartir los posters con otros usuarios..
- Su **diferentes posibilidades** de implementación : permite imprimir los posters, crear enlaces, utilizar los posters en blogs, wikis y webs,

2.1 Aplicación en el aula de lengua extranjera



APLICACIÓN DIDÁCTICA

Tal como hemos señalado en la introducción, Glogster es una **herramienta web 2.0** que nos permite la creación de **murales** digitales en los que podemos incluir:

- Textos.
- Imágenes.
- Sonidos.
- Vídeos.
- Hipervínculos.

Tanto las imágenes, como los vídeos y los sonidos pueden ser **subidos desde nuestro ordenador** o ser insertados desde **otras páginas** web a través de **códigos embebidos** o direcciones **URL** (tal y como hacemos en nuestro blog). Además, los sonidos y los vídeos pueden ser grabados directamente desde Glogster.

Hay tantas aplicaciones de Glogster como profesores dispuestos a usarla. Pero por sus **características específicas** los usos más recomendados dentro del aula de lenguas extranjeras son los siguientes:



- Presentación de **contenidos** incluyendo **audios y videos** relacionados.
- Creación de **secuencias didácticas**.
- Presentación de **proyectos de investigación** por parte de lo **alumnos**.
- Presentación de **conocimientos previos** de cara a afrontar un nuevo tema.
- **Resumen** de los contenidos aprendidos.
- Producto final de una **webquest**.
- Realización de **trabajos creativos** por parte de los alumnos.
- Repositorio de **videos, audios**, relacionados con un topic.

ALGUNOS EJEMPLOS

En este apartado te vamos a mostrar algunos ejemplo prácticos de Glogter de otros **profesores de lenguas**. Al igual que otras herramientas que te hemos ido presentando a lo largo del curso, Glogster tiene su **zona** dedicada a **profesores** llamada **Gloppedia**, donde puedes buscar por asignatura Glosters de otros usuarios docentes. A continuación te dejamos unos cuantos ejemplos de diferentes aplicaciones, y te recomendamos que te pases por la **Glospedia** para ver más usos de esta herramienta.

1.- El primer ejemplo nos muestra un glogster especialmente ideado para **mostrar el contenido** de las horas en ingles. Incluye varios elementos, como **videos, imagenes y texto**. A nivel técnico es muy completo por que usa la mayoría de los accesorios que podemos incluir. A nivel pedagógico es un **material expositivo** creado por el docente con un final didáctico muy completo.

<https://edu.glogster.com//glog/39012325>

2.- En este segundo ejemplo vemos un uso bastante similar al que hemos visto en el primero, es decir, un Glogster creado por el docente con **un objetivo pedagógico** claro. En este caso los sustantivos y adjetivos en Alemán. Vemos que a nivel de componentes es más pobre que el anterior, pero atención, **no se trata de insertar cualquier objeto** para que quede mejor visualmente, hay que intentar que los contenidos sean **atractivos, pero también significativos**.

<https://edu.glogster.com//glog/37217343>

3.- Para introducir **unidades didácticas**. Es una buena forma de presentar en un sólo Gloster los contenidos más destacados de una unidad didáctica concreta. No sólo será un **buen recurso** para la **presentación**, si no también de **revisión de contenidos** al final de la misma, tanto para el docente como para los alumnos.

<https://edu.glogster.com//glog/32605625>



4.- Este es un ejemplo de lo que podría ser un Glogster **creado por un alumno o un grupo de alumnos** en torno a un topic o tema. En este caso "The Beatles" es el tema central. Este tipo de trabajos para los alumnos, es idóneo por que necesita por una parte un trabajo de **investigación, recopilación, redacción, edición y presentación**. Es muy apropiado para alumnos del último ciclo de Educación Primaria y Educación Secundaria y Bachillerato.

<https://edu.glogster.com//glog/35643794>

5.- Este Glogster nos ha parecido muy interesante debido a su originalidad, y el buen planteamiento y desarrollo del mismo. A través de canciones, la autora **introduce** los **sonidos** del idioma. Muy interesante como recurso tanto por su **contenido** como por su **contenido**.

<https://edu.glogster.com//glog/29700039>

En este otro ejemplo, simplemente introduce el **texto** de una canción y se incorpora el **audio** grabado por la propia profesora de la asignatura. Glogster es una buena herramienta para crear **composiciones sencillas** en las que **insertar multimedia**s como en este caso.

<https://edu.glogster.com//glog/21083417>

2.2 Tutoriales



TUTORIAL PRESENTACIÓN SLIDESHARE.

El **CEDEC** (Centro Nacional de desarrollo curricular) tiene un estupendo **manual de Glogster** con algunos ejemplos.

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/6OzK9lu3c16FLE

Glogster. CeDeC from **CEDEC**

TUTORIAL IMPRIMIBLE.

Si lo prefieres en PDF, para descargar, puedes utilizar este **manual** creado por Lourdes Doménech en Educatur. Tal y como te hemos dicho en la unidad, es **preferible** que utilices la **versión estandar** a la versión para educación, ya que esta segunda es de pago.



TUTORIAL DE GLOGSTER

En primer lugar, debe registrarse en la página de inicio: <http://www.glogster.com/>

Si desea crear una cuenta de aula, debe ir a esta dirección: <http://edu.glogster.com/>

Le dará de alta como grupo y le facilitará las cuentas individuales para sus alumnos, sin necesidad de que se registren individualmente.

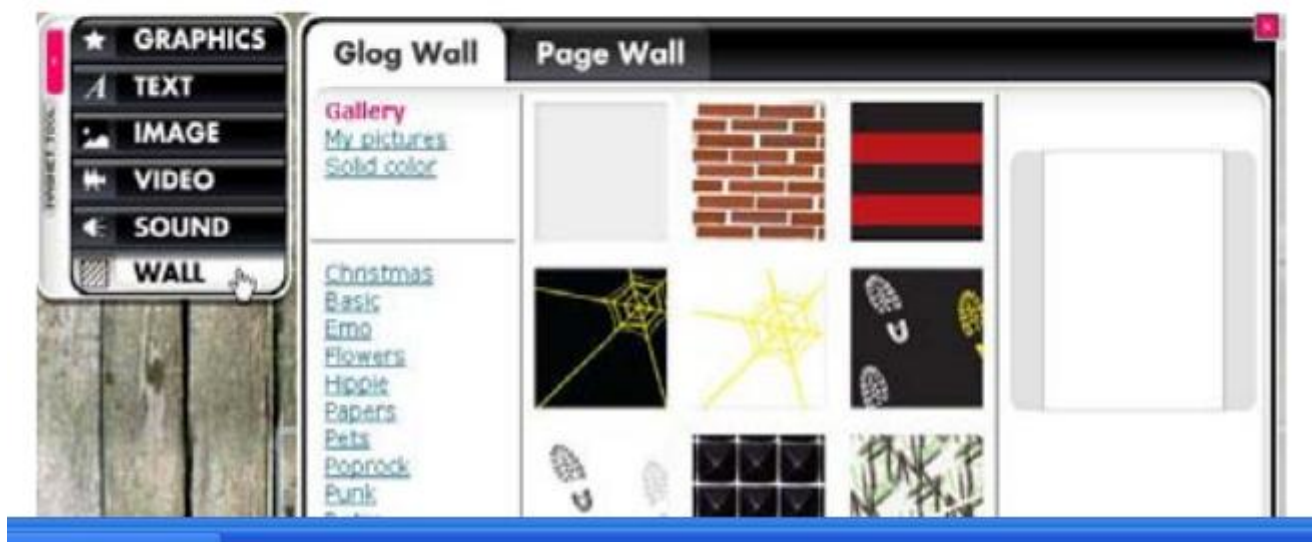
Elija la opción que elija, recibirá un correo de confirmación recordando el nombre de usuario y la contraseña. Pulse el enlace para confirmar su cuenta.

Una vez registrado, ya puede hacer el primer póster, pulsando el botón

CREATE A NEW GLOG

Poner el fondo

Para seleccionar el fondo pulse el botón WALL de la ventana emergente. Aparece una nueva ventana para seleccionar entre diferentes fondos del póster. Seleccione **Glog Wall**. Puede personalizar el fondo del póster, escogiendo una de las opciones del menú o bien subiendo imágenes de su ordenador. También puede poner un marco a todo el póster, sin cerrar la ventana puede seleccionar la pestaña **Page Wall**



VIDEOTUTORIAL.

Videotutorial en el que se presenta la herramienta y se describen las utilidades básicas para diseñar glogs.

<https://www.youtube.com/embed/TSNAuwWzq8>

U3. ISSUU



Issuu es una **sencilla librería online comunitaria** donde los usuarios enviaremos nuestros archivos PDF, limitados a 100 MB/500 páginas como máximo por archivo. **Una vez que el archivo PDF es subido, se procesará sus contenidos para mostrarlos más tarde, en formato flash, con toda fidelidad al documento original**, pero permitiéndonos navegar por sus páginas como si estuviésemos leyendo una revista en la vida real, con opción de realizar zoom y pasar páginas de una manera sencilla, incluido el modo a pantalla completa.

Y como no, como suele ser habitual en este tipo de herramientas sociales, nos da la **posibilidad** de dejar nuestros **comentarios** en cada perfil de usuario y en cada documento, marcarlos como favoritos, **compartirlos** mediante enlace o código html personalizado para cualquier otro sitio web, dejar post-its virtuales para algunos de nuestros amigos, etc.

También podemos crear nuestra **lista de amigos** por diferentes medios. Des esta manera podemos hacer el seguimiento de sus publicaciones recientemente añadidas a través de una de las secciones que podemos añadir en nuestra librería.

Como hemos comentado antes, **cada usuario** disponemos de nuestra **propia página** donde mostraremos nuestro perfil personal, nuestra red de amigos, la posibilidad de que otros nos dejen comentarios y además se nos puede enviar mensajes privados, añadirnos a favoritos, compartir nuestros perfiles con otros usuarios y obtener la dirección web de nuestro canal rss.

Una forma sencilla de tener **nuestra librería** online allá donde estemos, siempre y cuando tengamos acceso a internet.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- Zoom con un clic.
- Opción de visualizar a pantalla completa.
- Genera un idica con diapositivas en la parte inferior.
- Efecto de pasar hojas.
- Se puede embeber fácilmente para compartir en entornos web 2.0.
- Podemos imprimir en papel el resultado final.
- Facilita estadísticas de visualización de nuestras publicaciones.

3.1 Aplicación en el aula de lengua extranjera



APLICACIÓN DIDÁCTICA

La característica principal que diferencia a ISSU de otros simuladores de lectura, es su formato **recreando un libro impreso**. Las páginas pasan de forma virtual como si pasáramos las de un libro real, dando la sensación de **libro** a la presentación. Es por eso que en la mayoría de las ocasiones, se utilice para crear **cuentos virtuales**.

La **galería** de ISSUU es grande, y podemos encontrar materiales ya hechos, incluso colecciones, que pueden ser muy útiles en el aula de lengua extranjera. Por otra parte, **crear nuestros propios materiales** es como siempre una opción muy motivadora y significativa para promover aprendizajes en nuestros alumnos.

ALGUNOS EJEMPLOS

1.- Encontramos publicaciones **muy cuidadas** tanto en forma como en fondo, que proyectadas en la **PDI** son un material muy interesante para practicar la **lectura** común, y trabajar también aspectos relacionados con el resto de habilidades que se trabajan en el aula de lenguas extranjeras. Hay muchos materiales, incluso colecciones como la que te presentamos a



continuación.

https://issuu.com/studentsbucharest/docs/bobble_tales

2.- Usar la herramienta de una **forma activa** creando nuestros propios cuentos, para promover actividades de escritura creativa, es otra de las opciones que tiene el uso de ISSUU en el aula. Este tipo de cuentos promueve el **trabajo colaborativo** en el aula. Las presentaciones son simplemente el resultado final del trabajo de los alumnos. que gana en cuanto a motivación y en **valor expositivo** al poder ser compartida.

https://issuu.com/luciendehirsch/docs/recueil_d_histoires_extraordinaires_-_2012_cm1-2ld

3.- Aunque no es el uso habitual, y encontremos herramientas mejores para ello, la **creación de material didáctico** también es una posibilidad que ofrece ISSUU. Podemos crear nuestros propios materiales y también podemos encontrarlos ya hechos en el **repositorio** de la página.

https://issuu.com/tomkuo/docs/seasons_in_french_frenchseasons

3.2 Tutoriales

<https://www.youtube.com/embed/LmH4jpk4C1g>

Ampliación de contenidos

Para saber más

CALAMEO

Calameo es un programa que crea publicaciones **Web interactivas**. Tiene una amplia gama de opciones y es de fácil uso. A partir de un **archivo PDF**, crea revistas, folletos, catálogos de ventas, informes anuales, folletos de presentación... El formato final es muy similar al que nos proporciona ISSUU. Aquí os facilitamos un tutorial sencillo pero suficiente para comenzar a trabajar.

[Tutorial de uso calaméo](#)

<https://v.calameo.com/?bkcode=00020619253c94a0faee3>

[Publish at Calameo](#)