

Curso

Gestiona entornos virtuales para evaluaciones diversificadas



Unidad 2: Gestión de actividades en entornos virtuales

Sesión 2 Herramientas digitales para producción de material didáctico

Unidad 2

Gestión de Actividades en Entornos Virtuales

Sesión 2

Herramientas digitales para producción de material didáctico



Te invitamos a observar detenidamente el siguiente video:



[Video].Youtube: https://youtu.be/jVKf00r_CMw

Servicio de Calidad E Innovación. (22 de enero 2019). Recursos digitales.

Síntesis del video

Entre las nuevas generaciones los recursos digitales son considerados como uno de los instrumentos de aprendizaje informal más comunes: ver videos en YouTube, leer en las redes sociales o navegar por páginas web les sirven para aprender. Por lo que como maestros no debemos menospreciar su potencial educativo y debemos tenerlos en cuenta a la hora de diseñar una asignatura.

Un recurso digital puede ser cualquier elemento que esté en formato digital y que se puede visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico y consultado de manera directa o por acceso a la red, es decir, si leemos un artículo en papel hablamos de un recurso analógico, pero si consultamos un recurso digital, los más habituales son vídeos, podcasts de audio, pdf, presentaciones, libros digitales, sistemas de respuesta remota, animaciones de procesos y modelos simulaciones o información que encontramos en páginas web y redes sociales.

Una de las primeras preguntas que surge es, ¿Un recurso digital puede ser empleado como medio de aprendizaje? La respuesta más rápida sería afirmativa, pero atención, porque un riesgo que nace es el fuerte atractivo de este tipo de recursos y al ser deslumbrantes pueden ser utilizados por este motivo de forma excesiva y poco discriminada. La idea principal es que al igual que el resto de recursos, deben ser usados al servicio de la planificación docente para que sean útiles y no sólo un simple medio de dinamización o de divertimento; por lo que su uso debe tener una clara intencionalidad educativa. Por eso hay que revisar que tenga un buen diseño y claridad dónde va a ir insertado.

Existe un amplio abanico de recursos y será bueno conocer la naturaleza de cada uno de ellos, para ver cuál es el mejor o la mejor forma de utilizarlos al seleccionar el recurso digital. Además de ver su idoneidad para facilitar el aprendizaje previsto, debemos asegurar que sea fácil de acceder y de utilizar por los alumnos de la asignatura. Tendremos que tener en cuenta, además, si con el uso de esos recursos estamos cumpliendo la normativa impuesta por los derechos de autoría. Respecto a la autoría es posible que, en el centro educativo, haya un servicio de biblioteca o asesoría jurídica donde se pedirá ayuda para resolver estas dudas.

Respecto al uso de los recursos digitales, como cualquier recurso se debe asegurar que el estudiante conozca y entienda con claridad el interés que tiene para él, como facilitará el aprendizaje concreto, que se hayan establecido y comunicado los criterios de evaluación que se utilizarán para comprobar la eficacia con la que se ha utilizado, es decir, el recurso digital no es un juego, una distracción o un pasatiempo interesante, sino que se trata de una herramienta al servicio del aprendizaje.

Al promover el uso de los recursos digitales nos encontramos con dificultades y riesgos importantes como son la gran facilidad de distracción que fomentan, al ser fácil pasar al navegar por sitios no relacionados con la materia de estudio o el riesgo de dejarse seducir por informaciones totalmente carentes de rigor que son tan abundantes en la red. Además de las distracciones, se facilita la superficialidad en el tratamiento de los temas y la pasividad al recibir la información, otro riesgo manifiesto es que en el momento de redactar un ensayo o un trabajo los y las estudiantes trabajan copiando y pegando algunos de los múltiples textos que se encuentran en la red, sin haber hecho el trabajo de asimilación reflexión y elaboración que realmente les ayuda a aprender. La y el docente tiene que estar atento a evitar esos plagios y educar en un uso; en el uso responsable de las fuentes de información, así como el desarrollo crítico de las capacidades argumentativas de sus estudiantes.

Pese a estos riesgos, los recursos digitales son una realidad que enriquecerán la actividad formativa, dotando, por ejemplo, de actividad a las sesiones presenciales, facilitando las clases invertidas o apoyando a los alumnos con dificultades auditivas o de otro tipo.

Aunque no son indispensables, sí que facilita el uso de los recursos digitales, el disponer de una plataforma que unifique su uso. Los LMS (Learning Management Systems) o sistemas de gestión del aprendizaje como pueden ser Moodle, Sakai, Black o canvas por citar alguno de ellos, se utilizan en muchas instituciones educativas y el profesor puede hacer un uso de ellos que facilita el que todos sus estudiantes puedan acceder a herramientas de comunicación como el correo, el chat, mensajerías diversas, conferencias vía web, calendarios, foros, blogs de información, documentos, imágenes, audios, videos o de evaluación como examinadores, evaluación por pares, rúbricas etcétera entre otras posibilidades.

En la red es posible encontrar gran cantidad de plataformas que nos permitirán hacer uso de estas herramientas de forma totalmente gratuita.

Después del siguiente vídeo, reflexiona en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Qué herramientas o aplicaciones digitales usas en tus sesiones presenciales o a distancia? ¿Cuáles son los criterios que empleas para su selección?
- ¿Por qué consideras importante el uso de herramientas o aplicaciones en tus sesiones de aprendizaje?



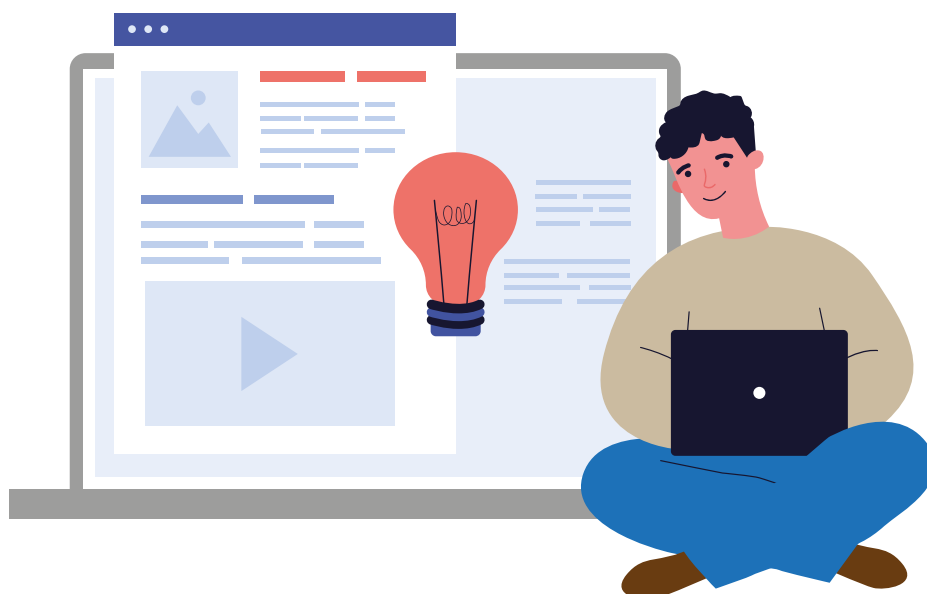
Después de haber reflexionado en torno a los desafíos que tienes como docente en la educación virtual respecto al uso y diseño de recursos digitales, ahora te invitamos a revisar la propuesta de autores y comprender el manejo de herramientas que permiten la elaboración de recursos digitales que favorecen los aprendizajes en los contextos virtuales, contrastándolos con tus conocimientos iniciales.

1. Elaboraciones de organizadores gráficos

1.1 ¿Qué es un organizador gráfico?

Los organizadores gráficos son herramientas que permiten organizar la información de forma visual y facilitan el aprendizaje porque permite capturar contenidos educativos o instructivos de forma más dinámica, ayudando a la o el estudiante a organizar la información. Campos (2005) define los organizadores gráficos como la representación esquemática que presenta las relaciones jerárquicas y paralelas entre los conceptos amplios e inclusivos, y los detalles específicos.

Existen varios tipos, como el mapa semántico, mapa conceptual, organizador visual, mapa mental, organigramas, diagramas de Venn, cuadros comparativos, líneas de tiempo, infografías, etc.



1.2 ¿Por qué usar organizadores gráficos como material didáctico en el aula?

Cuando utilizamos los organizadores gráficos como estrategias para el aprendizaje, a decir de Terán y Apolo (2015), se obtienen los siguientes beneficios:

- Clarificar el pensamiento
- Reforzar la comprensión
- Integrar nuevo conocimiento
- Retener y recordar nueva información
- Identificar conceptos erróneos
- Evaluar
- Desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior

1.3 ¿Cómo usar un organizador gráfico?

Según Díaz y Castro (2017), este tipo de entornos requieren un nivel de flexibilidad pertinente y entre sus elementos básicos podemos distinguir los siguientes:

a. Actividades introductorias

Podemos usar un organizador gráfico previo a la información que se presenta en la sesión y que él o la estudiante pueda utilizar para organizar e interpretar la información nueva (Mayer, 2008). De esta manera la función del material será proporcionar el andamiaje para facilitar la asimilación de los contenidos que se vayan a presentar.

Díaz Barriga & Hernández (2010) nos aclaran que podemos usar organizadores previos expositivos que se usan cuando la o el estudiante tiene poco conocimiento sobre el tema y cumplen la función de relacionar las ideas existentes con el nuevo material. Y también los organizadores previos comparativos, cuando la o el estudiante ya tiene familiaridad con el tema y su función es dar soporte conceptual, buscando facilitar la discriminación entre las ideas nuevas y las ya aprendidas, señalando similitudes y diferencias.

Usos puntuales: antes de una discusión, preparación para una salida de campo, al comienzo de una unidad, antes de iniciar un tema nuevo con la clase.

b. Actividades Instructivas

Los organizadores gráficos se usan para:

- Establecer una relación entre los distintos conceptos principales que posea un tema y conocer y entender las relaciones de conceptos entre un mismo tema.
- Identificar las diferencias y semejanzas entre dos temas distintos.
- Realizar un resumen visual sobre algún tema.
- Ordenar la información sobre algún contenido de una manera jerárquica.
- Retener la información mediante la visualización y representación gráfica de los conceptos.

- Crear planes, análisis de problemas o exposición de cierta información.
- Visualización y ordenación de distintos eventos.
- Representar distintas categorías y características en común entre las categorías.
- Denotar una relación jerárquica entre varios conceptos o seres.
- Planificar actividades, procesos y responsables en un proyecto.

c. Actividades de evaluación

Considerando una evaluación formativa se puede usar los organizadores gráficos en los siguientes momentos:

- Al inicio de la sesión. Su uso permite observar qué conocen las y los estudiantes sobre el tema a desarrollar y dan un punto de partida a la y el docente para el desarrollo de una experiencia de aprendizaje.
- Durante el desarrollo de la sesión. Permite observar el proceso de construcción del aprendizaje al pedirles que exploren, señalen o sinteticen la información.
- Al cierre de la sesión, para que las y los estudiantes concreten lo aprendido mediante un organizador gráfico.

1.4 Herramientas digitales para elaborar organizadores gráficos

Herramientas digitales para elaborar organizadores gráficos

1. POPPLET

Sirve para prender de manera visual y crear relaciones entre hechos, pensamientos e imágenes.



Mindomo

2. MINDOMO

Permite crear mapas mentales, mapas conceptuales, esquemas colaborativos y diagramas de Gantt. Solo se puede crear 3 esquemas en una cuenta gratuita.

3. XMIND (GRATUITO)

Permite representar diagramas, mapas mentales y diagramas de Gantt.



XMind

Herramientas digitales para elaborar organizadores gráficos



4. VISME

Mediante plantillas se puede crear infografías, líneas de tiempo, tablas, gráficos, animaciones, presentaciones y otros.

5. CANVA

Mediante plantillas permite crear diferentes diseños como infografías, informes, posters, videos, presentaciones, etc.



5. LUCIDCHART

Con la aplicación se puede crear líneas de tiempo, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, organigramas, mapas mentales, mapas conceptuales y otros tipos de diagramas.



5. EASELLY

Mediante plantillas permite crear infografías, informes, mapas de proceso, cuadros comparativos, etc.



A continuación, mencionaremos dos sistemas de mensajería instantánea con los que podemos trabajar en el aula.

- **Popplet** (<https://app.popplet.com/>), se asemeja a un gran tablón en el que se puede colocar organizar ideas y establecer relaciones entre ellas con las que podemos trabajar un mapa mental.

1. Ir a mis Popples

2. Clic en + crear popplet nuevo

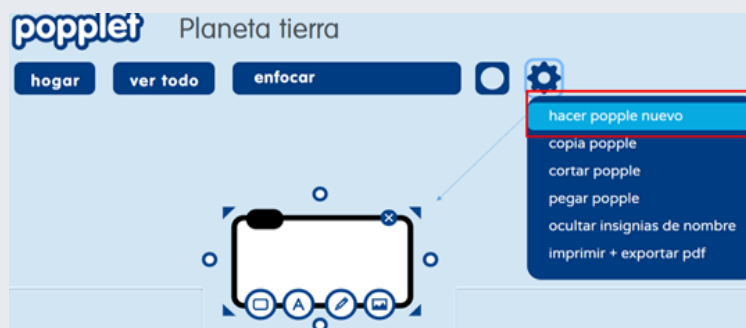


3. Dar nombre al popplet



4. Clic en el símbolo rueda

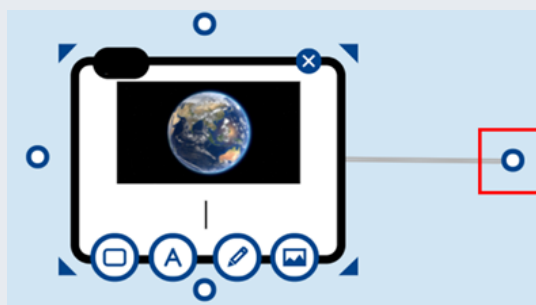
5. Seleccionar hacer un popplet nuevo



6. Insertar el texto, imagen o hacer un dibujo. En este caso se insertará un dibujo de la tierra usando un enlace a esa imagen usando una URL.



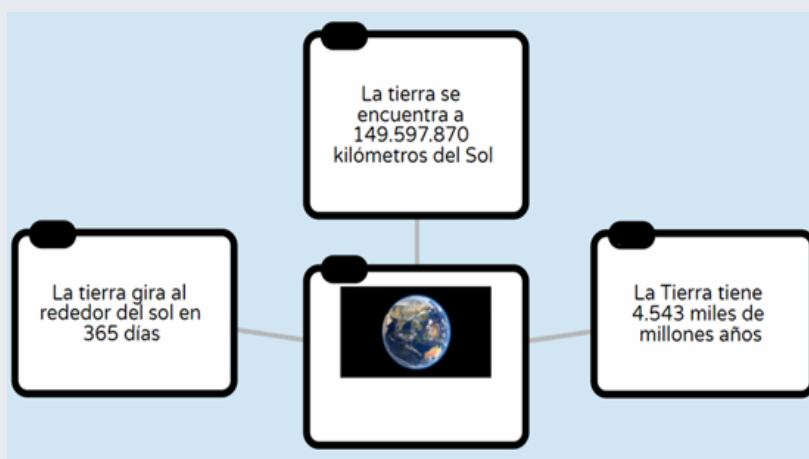
7. Una vez creado el primer concepto o popplet, se puede ejecutar el mismo proceso para insertar otros popplet. También se puede insertar otro popplet desde el popplet creado, para ello seleccionar los círculos de los costados para generar un nuevo popplet relacionado.



El resultado :

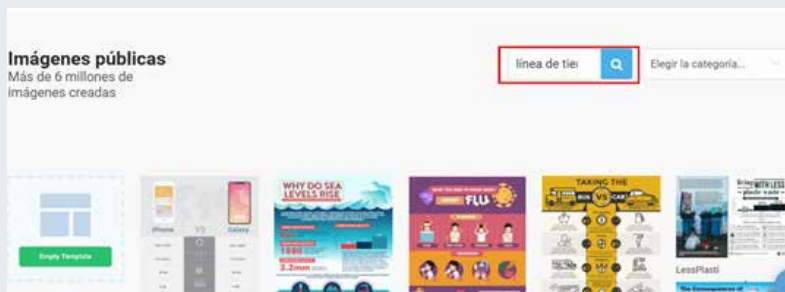


8. De esta manera se irá insertando los demás elementos hasta completar el organizador gráfico.



- **Easelly** (<https://www.easel.ly>), permiten crear diferentes tipos de organizadores en base a plantillas, a continuación veremos un ejemplo de cómo elaborar una línea de tiempo.

1. En Easelly buscamos un diseño con la palabra “línea de tiempo”.



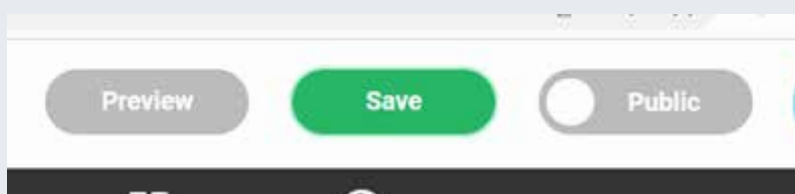
2. Seleccionamos la plantilla de nuestro gusto.



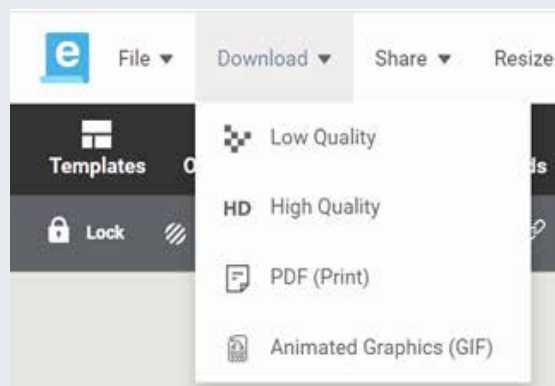
3. Insertamos el título y los elementos de la línea de tiempo (texto e imágenes).



4. Terminada la elaboración de la línea de tiempo hacer clic en el botón “Saving”.



5. Para descargar la línea de tiempo elabora, clic en “Download”.



Te invitamos a acceder y usar las siguientes herramientas en la Web para elaborar organizadores gráficos:

- MindMaps (<https://www.mindmaps.app/>)
- Mindomo (<https://www.mindomo.com/>)
- Xmind (<https://www.xmind.net/>)
- Lucidchart (<https://www.lucidchart.com/>)
- Visme (<https://www.visme.co/>)
- Canva (<https://www.canva.com/>)

2. Elaboración de videos

2.1 ¿Qué es un video educativo?

El video educativo es un medio didáctico con alto grado de utilidad en el proceso de enseñanza y de aprendizaje por sus posibilidades instructivas, cognoscitivas, motivadoras, modelizadoras, lúdicas y expresivas (Bravo, 2000; Bravo, 1996).

Sus principales tipos son las lecciones en video, los videotutoriales, las presentaciones, las demostraciones, las narraciones, las historias animadas, las entrevistas, los testimoniales, los motivadores, webinars, videoconferencias etc.

2.2 ¿Por qué usar videos como material didáctico en el aula?

El uso del video ha demostrado una gran efectividad para trabajar diferentes temas educativos. Actualmente, viene siendo una de las estrategias educativas a distancia que se implementan en “Aprendo en Casa” para trabajar por televisión con las y los estudiantes de todo el Perú (MINEDU, 2020). Además, el alumnado ya está utilizando videos educativos fuera del aula como una herramienta para aprender de todo, desde matemáticas hasta física, inclusive para tocar un instrumento musical. Igualmente, importantes metodologías actuales apuestan por el video como parte integrante de su constructo básico. Así, la Flipped Classroom implica el empleo de este formato como



aspecto fundamental de la misma, ya que supone el uso de vídeos para el visionado y el aprendizaje fuera del aula (Mosquera, 2017).

Considerando sus funciones didácticas, el uso del video en las aulas se justifica en:

- Suscitar el interés sobre un tema
- Permite introducir a un tema
- Desarrollar un tema
- Confrontar o contrastar ideas o enfoques
- Recapitulación o cierre de un tema

Es importante también recalcar que a nivel individual, el video cumple tres funciones (Bartolomé, 1999):

- Como complemento a los aprendizajes realizados, tanto individuales como en las sesiones de clase.
- Como ampliación para las y los estudiantes especialmente aventajados.
- Como recuperación para las y los estudiantes que no han alcanzado los niveles previstos.

2.3 ¿Qué equipamiento se necesita?

Para la mayoría de videos que podemos elaborar, es recomendable contar con estos elementos:

- Cámara
- Trípode
- Computadora o celular
- Programas de grabación y edición de video

2.4 Pasos para elaborar un video

En líneas generales recomendamos los siguientes pasos:

▪ Primer paso: Elaborar el guión

Se trata de plasmar por escrito el contenido de nuestro video considerando inicio, desarrollo y cierre. El inicio (destaca la motivación y clarificación de objetivos), el desarrollo de la temática a tratar y un cierre en el que puede mencionarse el punto más importante a recordar o concluir con una pregunta abierta para invitar a una acción.

Para la elaboración del guión es importante tener en cuenta estos elementos:

- Los objetivos o el propósito
- El público al que se dirige el video
- El desarrollo de los contenidos (en función de los objetivos o el propósito y destinatarios)

- Los recursos que se utilizarán (textos, gráficos, animaciones, audio, esquemas, preguntas, otros).
- La elaboración del texto base.

▪ **Segundo paso: Grabar el video**

Equipo para grabar el video. Podemos realizar:

- Grabación sin computadora: esto puede realizarse, utilizando una cámara fotográfica o filmadora que tenga la opción de grabar video o usando un Smartphone con opción de video.
- Grabación usando una PC: para este tipo de grabación se necesita una computadora, una Webcam, un micrófono (externo o incorporado) y un software adecuado para la captura de lo que estamos realizando en el computador.

Bajo una investigación empírica, especialistas del MIT recomiendan que la duración de un video debe ser de 6 minutos y como máximo 10. Los videos cortos crean un nivel de implicación mayor, donde la brevedad es un elemento clave en conseguir mantener viva la atención de las y los estudiantes (Guo, Kim y Rubi, 2014).

▪ **Tercer paso: Editar el video**

Una vez grabado el video, se tendrá que editar para que el resultado sea óptimo y apto para su publicación. Para la edición de videos existen programas para computadoras y dispositivos móviles, e incluso recursos online, que facilitan el proceso en unos pocos pasos. El proceso implica:

- Combinar varios videos e imágenes en un mismo video.
- Recortar algunas partes que sean innecesarias o mejor el entendimiento y presentación.
- Agregar música al video a partir de una biblioteca de audios, por ejemplo, la biblioteca de audio de YouTube.
- Personalizar el video con herramientas y efectos especiales.

▪ **Cuarto paso: Publicar el video**

El último paso consiste en la publicación del video. Los canales más conocidos son las redes sociales donde YouTube es el más conocido, cuyos contenidos pueden configurarse como públicos, ocultos o privados, y embeberse en nuestra aula virtual, también se puede usar Vimeo, Dailymotion, Flickr, y sitios web, blogs y todo tipo de plataformas de aprendizaje.

2.5 Herramientas para la edición de video

Un editor de video es un programa que permite editar fragmentos de videos, fotografías, gráficos, efectos digitales, audios o cualquier material audiovisual y obtener un video final para uso comercial, periodístico, documental, educativo, etc.

Existen diferentes herramientas para editar videos, te sugerimos algunas herramientas de uso gratuito para Windows y Android:



Enlaces para descargar herramientas en Windows, para Android ir al Play Store.

- Avidemux (<http://fixounet.free.fr/avidemux/>)
- Filmora Wondershare (<https://filmora.wondershare.com/>).
- DaVinci Resolve (<https://www.blackmagicdesign.com/>)

2.6 Herramientas para grabar la pantalla

La grabación de la pantalla del computador permite crear y mostrar tutoriales, visitas guiadas, recursos de formación, hacer más dinámica y enriquecer la presentación visual de cualquier sesión de clase, grabar videos de actividades demostrativas.

Te sugerimos el uso de las siguientes herramientas para grabar la pantalla de tu computadora:



Enlaces para descargar herramientas para grabar la pantalla en Windows:

- Creencast-o-matic (<https://screencast-o-matic.com/>)
- CamStudio (<https://camstudio.org/>)
- Apowersoft (<https://www.apowersoft.es/>)

2.7 Herramientas para elaborar videos animados

Los vídeos animados, son recursos útiles para brindar información y actividades de una forma entretenida y original. Contienen dibujos e imágenes de objetos y personajes, nubes o burbujas de pensamiento, flechas, y textos cortos que dan una sensación de acción a los personajes, objetos o textos del video y son por lo general acompañados de una voz que va guiando el discurso del video a modo de expositor o profesor de turno.

Te sugerimos el uso de las siguientes herramientas para crear videos animados:

Enlaces para acceder a aplicaciones para elaborar videos animados online:

BITEABLE



Biteable es una aplicación online que permite crear videos rápidamente sin necesidad de tener habilidades de diseño o programación. Se puede tener una cuenta gratuita y elegir entre una gran variedad de plantillas para hacer videos de distinto tipo, animaciones, video, infografías, demostraciones y sobre cualquier tema que se necesite.

MOOVLY



Moovly es una herramienta web para crear animaciones y videos a partir de plantillas o desde cero. Posee una variada biblioteca que permite elegir entre una gran diversidad de imágenes, objetos y música. La versión gratuita permite hacer videos hasta 10 minutos en calidad media.

- Moovly (<https://www.moovly.com/>)
- Biteable (<https://app.biteable.com/>)

2.8 Herramientas para elaborar videos usando Stop Motion

El Stop Motion es una técnica de animación en la que se aparenta el movimiento de objetos estáticos por medio de una sucesión de imágenes fotografiadas. El movimiento se construye, fotograma a fotograma (toma a toma), manipulando el objeto entre tomas y que luego se unen en una película. Se puede usar para crear historias, explicar conceptos o situaciones que se necesitan ilustrar, realizar diferentes tipos de simulaciones, hacer películas, cortometrajes. En la escuela se puede usar para crear historias cortas, crear tutoriales, ilustrar procesos como el crecimiento de una planta y la germinación de una semilla, simular situaciones como reacciones químicas, físicas o biológicas, presentar conceptos, representar poemas, etc.



Monkeyjam es un programa de animación digital de lápiz y stop motion. Está diseñado para permitir capturar imágenes desde una cámara web, videocámara o escáner y ensamblarlas como cuadros separados de una animación.

También permite importar imágenes y audio. La película resultante se exporta en formato AVI.



Stop Motion Studio es una aplicación para android que permite crear películas usando la técnica de stop motion. Permite la captura con un intervalo de tiempo ajustable, control de la cámara, enfoque y exposición, filtros, editar fotograma a fotograma con timeline, etc.

Enlaces para acceder a la aplicación para Windows:

- Monkey Jam (<http://monkeyjam.org/>)

3. Elaboración de actividades interactivas

3.1 ¿Qué son las actividades interactivas?

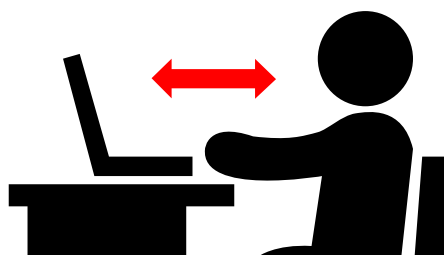
Dentro del trabajo virtual en las aulas, buscamos recursos que mantengan el interés de nuestros estudiantes, mejoren su experiencia, saquen el máximo rendimiento de sus capacidades y tengan como consecuencia mejores resultados y el desarrollo de sus competencias.

En este sentido, para entender qué son las actividades interactivas con uso de las TIC, podemos contraponerlas con las pasivas.

Las actividades pasivas tienen el carácter receptivo de la información. Por ejemplo: presentaciones de diapositivas, lecciones, visionado de videos, lectura de páginas Web, etc.



Las actividades interactivas son aquellas en las que la o el estudiante deberá realizar acciones sobre el dispositivo (computadora) que demuestren la construcción de conceptos en base a los contenidos que se le presenta, recibiendo retroalimentación en el proceso (esta retroalimentación puede ser personalizada).



Para elaborar actividades interactivas disponemos de herramientas informáticas que permiten crear tipos de ejercicios muy variados: preguntas verdadero-falso, respuesta múltiple, elección múltiple, rellenar los huecos, identificar zonas de una imagen compleja, asociar conceptos, ordenar los pasos de un proceso, crear crucigramas, puzzles, sopas de letras, entre otros (Garcia, 2010).

3.2 ¿Cómo elaboramos actividades interactivas?

Con el avance en el desarrollo de las herramientas informáticas, ahora contamos con programas que nos facilitan la creación de actividades interactivas, a estas herramientas se las denomina herramientas de autor.

3.3 Herramientas para elaborar actividades interactivas

Herramientas para elaborar actividades interactivas

ExeLearning



Programa gratuito para el diseño, edición y desarrollo de contenidos didácticos (combina videos, textos, preguntas y otras actividades). Es ideal para editar contenidos y en el e-learning en combinación con las plataformas LMS, como por ejemplo Moodle.

Herramientas para elaborar actividades interactivas

Cuadernia

Herramienta para la creación y difusión de material educativo digital. Es fácil de usar y permite la creación de cuadernos digitales que pueden contener información, actividades multimedia y pueden ser usados a través de un navegador de internet.



Ardora



Aplicación que permite crear diferentes tipos de actividades como: crucigramas, sopas de letras, paneles gráficos, relojes y otros ejercicios en html sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web

Educaplay

Herramienta multimedia que permite crear: mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, dictados, sopa de letras, test, ordenamientos, etc. Estas actividades se pueden insertar en blogs, páginas web o plataformas educativas, etc.



H5P



Herramienta gratuita, que facilita la creación de contenidos de aprendizaje variado: juegos de diversos tipos, videos interactivos, cuestionarios, etc.



Enlaces para acceder a aplicaciones para crear actividades interactivas:

- ExeLearning (<http://exelearning.net/>)
- Cuadernia (<http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cm/temas/cuadernia>)
- Ardora (<http://webardora.net/>)
- Educaplay (<https://es.educaplay.com/>)
- H5P (<https://h5p.org/>)

4. Curación de contenido

4.1 ¿Qué es la curación de contenido? ¿Qué podemos curar?

La curaduría de contenidos, es una actividad que consiste buscar, organizar y compartir el contenido educativo relevante (Mendoza, 2017). Esto permite seleccionar un recurso de calidad con mayor eficiencia para ser utilizado en un contexto educativo específico.

Su utilidad en la escuela:

- Organizar el material para la enseñanza
- Seleccionar los recursos para aprendizaje de las y los estudiantes
- Socialización de las fuentes
- Colaboración en la construcción de una biblioteca variada de recursos

Podemos curar textos, audios, imágenes, sitios web (direcciones de sitios), material multimedia, apps, videos, podcast, blogs, canales de YouTube, actividades de trabajo en el aula (unidades, proyectos, sesiones), etc.

4.2 Aplicaciones para curar contenido

Enlaces para acceder a aplicaciones para curar contenido:

- Symbaloo (<https://www.symbaloo.com/>)
- Scoop.it (<https://www.scoop.it/>)
- Pinterest (<https://www.pinterest.es/>)



1

Symbaloo

Herramienta web que permite organizar los contenidos de manera sencilla en base a direcciones web. Tiene una versión para el sector educativo (SymbalooEDU), por lo que es posible realizar colecciones especializadas en matemáticas, geografía, historia, etc.

2

Scoop.it

Herramienta web que permite seleccionar contenidos y clasificarlos de acuerdo a categorías previamente definidas por los usuarios, también permite búsquedas y compartir el contenido.

3

Pinterest

Herramienta web que organiza el contenido de los usuarios en tableros virtuales (o "boards"). Las colecciones pueden ser imágenes, videos, eventos, intereses, aficciones y mucho más.

Ideas fuerza

1

Existe una variedad de organizadores gráficos que podemos usar como recursos en diferentes momentos y en distintas actividades dentro de nuestro trabajo en la educación virtual. Las herramientas digitales facilitan y simplifican el diseño, elaboración y publicación de los organizadores gráficos.

2

El video educativo es un recurso útil en el proceso de enseñanza aprendizaje por sus variadas posibilidades formativas; en la actualidad la evolución de los medios digitales posibilita la elaboración rápida y fácil de diferentes tipos de videos, siendo requerido como cualquier recurso didáctico su adecuada planificación y uso dentro del aula virtual.

3

Existe un conjunto de herramientas que permiten crear contenido interactivo, a estas herramientas se las denomina herramientas de autor y permiten combinar textos, imágenes, videos y otros recursos para elaborar actividades variadas como videos interactivos, gráficos dinámicos, cuestionarios, material multimedia, juegos educativos, etc.

4

La curaduría de recursos educativos es una actividad que consiste buscar, organizar y compartir el contenido educativo relevante, esta actividad es beneficiosa para todos los maestros al organizar, seleccionar, socializar los recursos y hacerlos accesibles más fácilmente.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. (2000). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Dordrecht, Kluwer Academic Publishers.
- Bartolomé, A. (1999). Nuevas Tecnologías en el aula. Guía de supervivencia. Graó.
- Bravo, J. (2000). *El vídeo educativo*. <http://files.audiovisuales-edu.webnode.es/200000055-a4323a529e/Videdu.pdf>
- Bravo, L. (1996). ¿Qué es el vídeo educativo?. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15800620.pdf>
- Campos, A. (2005). *Mapas conceptuales, mapas mentales: y otras formas de representación del conocimiento*. Coop. Editorial Magisterio.
- Díaz Barriga, F., & Hernandez, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructiva*. Mc Graw Hill.
- Francisco, G. (s.f.). Alfabetización digital del profesorado: herramientas educativas interactivas. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n16/16993748n16a3.pdf>
- García, F. P. (2010). Alfabetización digital del profesorado: herramientas educativas interactivas. DIM: *Didáctica, Innovación y Multimedia*, (16). <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/185703/239082>
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014, March). *How video production affects student engagement: An empirical study of mooc videos*. In *Proceedings of the first ACM conference on Learning@ scale conference*, (pp. 41-50). ACM
- Mayer, R. (2008). *Aprendizaje e instrucción*. Alianza.
- Mendoza, F. (2017). *Curaduría de contenidos o de recursos educativos*. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/64928/56960>
- MINEDU (2020). ¿Qué es aprendo en casa y cómo funciona? <https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/orientaciones/familia/familia-orientaciones-que-es-aprendo-en-casa.pdf>
- Mosquera, I. (2017). *El uso de video en Educación. De espectadores a protagonistas: coaprendizaje*. <https://www.unir.net/educacion/revista/el-uso-de-video-en-educacion-de-espectadores-a-protagonistas-coaprendizaje/>
- Terán, V. y Apolo, G. (2015). El uso de organizadores gráficos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2015/05/organizadores-graficos.html>