

Revista digital



Revista digital elaborada por el Equipo del Centro de Tecnología Educativa y Ceibal de la Costa.

El objetivo es difundir una curaduría elaborada sobre la temática de contenidos y recursos educativos digitales, y todo lo que ello implica, con la intención de favorecer la creación de materiales digitales, su andamiaje y cómo pueden facilitar la gestión de la información, el fomento de la creatividad y del aprendizaje significativo de los contenidos curriculares en las prácticas áulicas.



Medios digitales y DUA



Los medios digitales tienen en común con los medios tradicionales, que presentan la información a través de texto, imágenes o videos. Sin embargo, difieren con ellos en la posibilidad que tienen las TIC para almacenar y transmitir dicha información, combinar los medios unos con otros e incluso realizar transformaciones de información de un medio a otro.

Las TIC poseen una flexibilidad inherente que es aprovechada desde el enfoque del DUA para atender la diversidad del alumnado. Esta flexibilidad se concreta en cuatro características principales, que son señaladas desde el CAST (Center for Applied Special Technology, nace en 1984 como resultado del trabajo de un grupo de investigadores con experiencia en la atención clínica y educativa a estudiantes con discapacidad, con el objetivo de desarrollar y utilizar tecnologías que mejoraran sus posibilidades de aprender, aprovechando el potencial de estos recursos.) (Pastor, 2018, pp 15 y 93):

Tabla de Rose y Meyer (2002):

Medios digitales y DUA



Características		Descripción	Ejemplos
Versatilidad		Capacidad para mostrar la información en múltiples formatos (texto, audio, imágenes, videos) y para combinarlos.	-Incluir subtítulos en un video. -Presentar información a través de un texto y también con una pista de audio.
Trans formabilidad	Transformaciones dentro de un medio	Capacidad para hacer ajustes en la forma en que se presentan los contenidos.	-Aumentar o disminuir la velocidad de reproducción o el volumen de un audio o video. -Modificar el tamaño del texto de una web.
	Transformaciones de medio a medio	Capacidad para transferir el contenido de un medio a otro.	-Conversor texto-audio (“text-to-speech”) o viceversa. -Impresoras 3D que transforman diseños digitales en objetos tridimensionales.
Capacidad para ser marcados		Posibilidad de resaltar o marcar contenidos al gusto. A diferencia de los medios tradicionales, los marcadores pueden mostrarse, esconderse, modificarse, eliminarse, diferenciarse según las capacidades o el estado de aprendizaje de los alumnos, etc..	-Resaltar texto en color, en cursiva, en negrita... -Herramienta para hacer comentarios en un procesador de texto. -Reproductores de video que permiten hacer marcas de posición.
Capacidad para ser puestos en red		Posibilidad de interrelacionar unos contenidos con otros, permitiendo pasar de unos a otros casi instantáneamente.	-Hipervínculos a otras partes de un documento o una página web o video. -Enlaces a diccionarios (glosarios) o traductores simultáneos incorporados.

DUA y tecnología



El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) (Universal Design for Learning, UDL) fue definido por Rose y Meyer (2002) como “un conjunto de principios basados en los resultados de las investigaciones, que proporcionan un marco para utilizar la tecnología y maximizar las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes. Este modelo se ha basado desde su formulación en los resultados de las investigaciones sobre el cerebro y el aprendizaje (Pastor 2018, p 17)

Los principios y pautas del DUA se basan en las investigaciones prácticas de campos como la psicología cognitiva, ciencias del aprendizaje, psicología del desarrollo humano y las neurociencias (Rose y Gravel, 2010) (Íbid., p19).

Hay que partir de la diversidad en los estilos de aprendizaje para eliminar las barreras y maximizar el potencial de aprendizaje de los estudiantes. Para lograr el aprendizaje es esencial que las tres redes neuronales se activen en más de un momento: las redes afectivas, las redes reconocimiento y las redes del estratégicas, recordando que las redes neuronales poseen la misma relevancia y es necesario que todas se dinamicen para lograr que el aprendizaje ocurra. (Íbid., p 24)

DUA y tecnología



El DUA propone un modelo para la práctica educativa basado en una estructura articulada en torno a tres principios fundamentales:

Proporcionar:

➤ *múltiples medios o formas de implicación y participación* (que el estudiante encuentre incentivo y motivación a través del proceso afectivo y emocional del aprendizaje. Por ejemplo trabajar con proyectos que sean relevantes en sus vidas, proponer agrupamientos flexibles, -flexibilización de grupos, por ejemplo- y crear oportunidades para que los estudiantes se muevan en el aula).

➤ *múltiples medios de representación (de la información y del contenido)*, las distintas formas de percibir y comprender la información. Por ejemplo los libros de texto, son principalmente visuales. Pero al proveer texto, audio, video y aprendizaje interactivo todos los estudiantes tienen la oportunidad de acceder a la información en la forma que mejor se ajuste a sus capacidades para aprender).

➤ *múltiples medios de acción y expresión* (interacción con la información, puesta en juego de sus capacidades y estrategias para el logro del aprendizaje y de poder expresarlo. Por ejemplo, los docentes pueden evaluar a los estudiantes a través de exámenes, presentaciones orales, gráficas o proyectos en grupo) (Borsani, 2018, p 55).

DUA y tecnología



Relación entre las redes neuronales y los principios del DUA:
(Óp. Cit., p 27)

<i>Redes afectivas</i>	<i>Redes de reconocimiento</i>	<i>Redes estratégicas</i>
<i>Proporcionar múltiples formas de Implicación</i>	<i>Proporcionar múltiples formas de Representación.</i>	<i>Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión.</i>
<i>Por qué se aprende</i>	<i>Qué se aprende</i>	<i>Cómo se aprende</i>

Competencias y alfabetismos



En esta propuesta, se toma como referencia el Marco de las Competencias Digitales Docentes de INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado).

«La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet» (European Parliament and the Council, 2006).

En este contexto, se focalizará en el Área de competencia: Información y alfabetización informacional y Creación de contenidos digitales, teniendo en cuenta las otras áreas de competencias que incluyen el marco, como la de Comunicación y colaboración, Seguridad y Resolución de problemas. Para ampliar la información, sobre las mismas, clic [aquí](#).

Cabe destacar que la alfabetización informacional, es un área de la competencia digital, que adquiere mayor relevancia en la sociedad actual y tiene que ver con el desarrollo de competencias de gestión de la información (identificar, localizar, obtener, almacenar y analizar información digital, datos y contenidos digitales), evaluando su finalidad y relevancia tanto para las tareas de los docentes y de los estudiantes. Comprende la puesta en práctica de determinadas acciones oportunas, en relación con la información con el fin de identificar el medio o canal que responde a la necesidad del contexto, una selección bien fundamentada de fuentes y una evaluación con el propósito de guiar hacia el buen uso de la información para sí mismo y la sociedad. Esto conlleva, el dominio de herramientas y procesos para obtener y manejar información, además de la conciencia acerca de los problemas de confiabilidad y de sesgos informativos.

Competencias y alfabetismos



En esta línea, Ramírez Leyva (2002), “plantea una alfabetización en información como base de la formación de los ciudadanos para hacerlos responsables de informarse y de informar en beneficio propio y de la sociedad” (Azinian 2009, pp 29-31).

Cassany (2012) plantea que el que “tiene alfabetismo informacional es quien se da cuenta de que tiene una necesidad informativa, sabe buscar, localizar y evaluar varios documentos que se refieren a ello (en red u otro entorno) y puede entenderlos y utilizarlos para satisfacer esa necesidad. No basta con comprender textos y utilizarlos en la vida cotidiana, sino que hay que saber navegar de modo estratégico por la red, hallar lo que interesa entre magnitud de datos y participar activamente con nuestros puntos de vista, en todas sus manifestaciones” (p. 125).

¿Qué son contenidos digitales?



Se trata de información que se almacena en formato electrónico y que se puede copiar, transmitir y utilizar mediante redes de telecomunicación y herramientas TIC.

Podemos encontrar una variedad amplia de formatos digitales, tales como: imágenes, videos, audios, textos, software, aplicaciones, videojuegos, portales, blogs, redes sociales, etc.

Tipos de contenidos educativos digitales.

Si bien son cada vez más variados, a continuación destacamos los siguientes:

- Vídeo tutoriales.
- Podcasts.
- Ebooks y PDFs.
- Webinars.
- Cursos online.
- Guías en artículos.
- Estudios y casos de éxito.
- [Twitter chats](#).

Ventajas más destacadas que ofrece un buen contenido educativo digital:

- 1.Ubicuidad.
- 2.Menor costo.
- 3.Facilidad al realizar búsquedas.
- 4.Múltiples opciones en tiempo real.
- 5.Infinidad de temas disponibles.
- 6.Actualizaciones constantes.
- 7.Acceso democratizado a contenidos de pago y gratuitos.
- 8.Acceso a contenidos en múltiples idiomas.
- 9.Posibilidad de interacción.

Para ampliar la información de cada una, clic [AQUÍ](#).

¿Qué son los Recursos Educativos Digitales?



Los materiales digitales se denominan “Recursos Educativos Digitales” cuando:

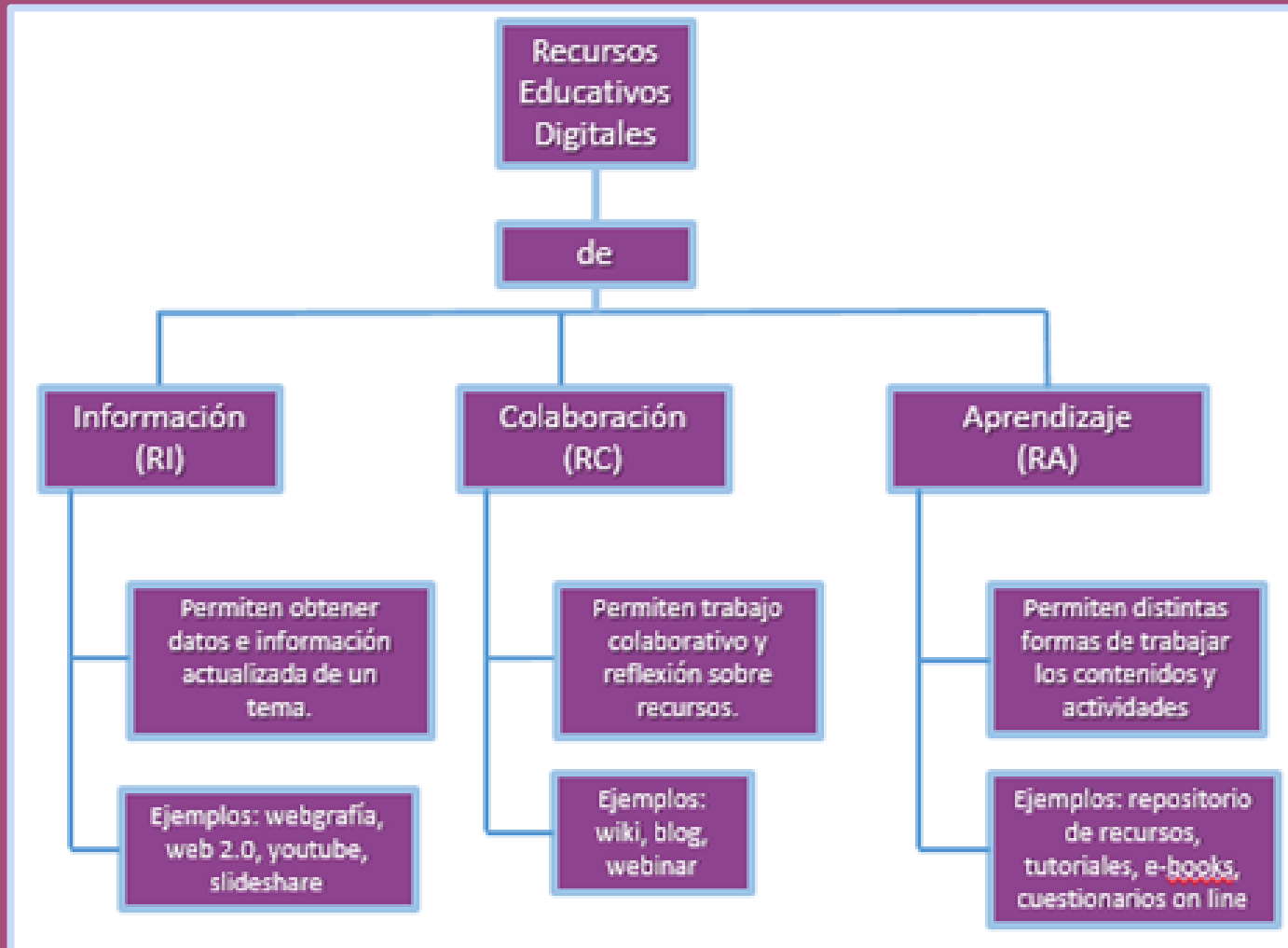
- su diseño tiene una intencionalidad educativa,
- apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje,
- responden a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje.

Están hechos para:

- informar sobre un tema,
- ayudar en la adquisición de un conocimiento,
- reforzar un aprendizaje,
- remediar una situación desfavorable,
- favorecer el desarrollo de una determinada competencia
- evaluar conocimientos. (García E., 2010).

(CEIP 2013, Cuarto Puente, p 180)

¿Qué son los Recursos Educativos Digitales?



Tipología de un Recurso Educativo Digital:

Cacheiro (Cacheiro M. L., 2010), plantea la siguiente tipología, si bien un mismo recurso puede utilizarse para varios y se puede incluir en más de una categoría (CEIP, Cuarto Punte, 2013, p. 180).

¿Qué son los Recursos Educativos Digitales?



Son materiales configurados, por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si:

- ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales,
- ayuda a adquirir habilidades procedimentales,
- ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores.

A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible (los libros, los documentos impresos, el cine y la TV), los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de una computadora, un dispositivo móvil y conexión a Internet.

Para producir un Recurso Educativo Digital el docente debe:

- conocer ampliamente el tema que se tratará,
- saber plantear el objetivo de aprendizaje,
- saber definir los contenidos que los estudiantes deben aprender,
- saber definir los medios y procedimientos que facilitarán la aproximación de los estudiantes al objeto de estudio, (presentación de una situación problema, preguntas abiertas, elaboración de una hipótesis a comprobar por parte de un estudiante, etc.) ([Ospina, 2004](#)).

El proceso de producción de Recursos Educativos Digitales requiere seguir los pasos del diseño instruccional, que de acuerdo al modelo genérico como ADDIE contempla cinco etapas: **Análisis**, **Diseño**, **Desarrollo**, **Implementación** y **Evaluación**.

Docentes y tecnologías digitales



El docente como productor de recursos.

Transitamos el camino de ser simples consumidores a ser productores, la web nos abre las puertas y nos aporta multiplicidad de herramientas para crear nuestros propios recursos digitales. Pasa de ser “mi recurso” a ser ese recurso que se comparte con otros y que favorece la conformación de comunidades de aprendizajes.

“Los nuevos recursos que brinda la web 2.0 pueden ser un excelente aliado del educador, ya que facilitan instancias de producción de contenido desde una variedad de lenguajes. Si se planifica su uso con sentido pedagógico, pueden convertirse en excelentes facilitadores de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Pero, se debe tener en cuenta que, si bien Internet facilita el acceso a la información, no fue creada con un fin pedagógico y es el andamiaje del docente el que hará posible que el alumno construya nuevos conocimientos, a través de su utilización (...)” (Mosaic, 2013, en Puente 4 pp. 182, 2013).

Cabe plantearse entonces al **diseñar un recurso educativo digital**:

- **¿Para qué?** definir el objetivo pedagógico y la intencionalidad didáctica.
- **¿Para quién?**
- **¿Dónde y cómo se va a utilizar?** (CEIP, Cuarto Puente, 2013, p. 183).

Estudiantes y tecnologías digitales



Tienen acceso a herramientas para recoger datos multimedia, componer, editar, mezclar, combinar y representarlos de forma dinámica.

- Se ha desarrollado la alfabetización digital, si logran no sólo desplazarse de la página a la pantalla, sino llegar a la síntesis, a la composición, participación y respuesta. Los textos multimodales representan el significado a través de la yuxtaposición de texto escrito, sonido, imágenes visuales fijas y en movimiento e hipervínculos, haciendo por tanto que su lectura ya no sea lineal, sino que esté más vinculada al diseño.
- Deben tomar decisiones en torno a cómo acceder, filtrar y recoger información importante para cuestionar, interpretar, dotar de sentido y representar su comprensión empleado una gama de alfabetizaciones para poder leer y escribir de diferentes maneras.
- Pueden inspirarse e implicarse en varias vías y modos de conexión, y usar múltiples herramientas para construir, representar y comunicar sus nuevos conocimientos y formas de conocer” (Loveless, Williamson, 2017 p. 141).

Propiedad intelectual, derechos de autor, licencias.



Los recursos digitales que encontramos en la web, tienen en su mayoría, licencias Creative Commons, en este sentido, es importante reconocerlas como docentes y enseñarlas a los estudiantes.

Al momento de crear nuestros recursos digitales y usar de la web otros recursos multimedia, es importante incluir el tiempo de licencia que se le atribuye:

Tipos de licencias Creative Commons (CC)	
<p>Reconocimiento CC BY</p>  <p>Esta licencia permite que otros distribuyan, mezclen, adapten y desarrollen su trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando le den crédito por la creación original. Esta es la más complaciente de las licencias ofrecidas. Recomendado para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.</p>	<p>Reconocimiento-NoComercial CC BY-NC</p>  <p>Esta licencia permite a otros remezclar, adaptar y desarrollar su trabajo de forma no comercial, y aunque sus nuevos trabajos también deben reconocerlo y no ser comerciales, no tienen que licenciar sus trabajos derivados en los mismos términos.</p>
<p>Reconocimiento-Compartir Igual CC BY-SA</p>  <p>Esta licencia permite a otros remezclar, adaptar y desarrollar su trabajo incluso con fines comerciales, siempre que lo acrediten y otorguen licencias de sus nuevas creaciones bajo los mismos términos. Esta licencia a menudo se compara con las licencias de software libres y de código abierto "copyleft". Todos los trabajos nuevos basados en el suyo llevarán la misma licencia, por lo que cualquier derivado también permitirá su uso comercial. Esta es la licencia utilizada por Wikipedia, y se recomienda para materiales que se beneficiarían de incorporar contenido de Wikipedia y proyectos con licencia similar.</p>	<p>Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual CC BY-NC-SA</p>  <p>Esta licencia permite a otros remezclar, adaptar y construir sobre su trabajo de manera no comercial, siempre que lo acrediten y otorguen licencias de sus nuevas creaciones bajo los mismos términos.</p>
<p>Reconocimiento-SinObraDerivada CC BY-ND</p>  <p>Esta licencia permite a otros reutilizar el trabajo para cualquier propósito, incluso comercialmente; sin embargo, no se puede compartir con otros en forma adaptada, y se le debe proporcionar crédito.</p>	<p>Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada CC BY-NC-ND</p>  <p>Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.</p>

Propiedad intelectual, derechos de autor, licencias.



La creciente difusión de contenidos en internet nos enfrenta a innumerables situaciones de riesgo en cuanto a la utilización de materiales que no han sido publicados para ser reutilizados. Si bien esta es una dimensión que escapa a nuestro rol como enseñantes, entendemos que no podemos desconocerla, más aún ante la perspectiva de continuar en un escenario de modalidad mixta.

Entendemos indispensable, para la elección de los recursos a integrar, poseer la información para reconocer con facilidad qué recursos han sido publicados con autorización para editar y compartir.

“Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso...” (INTEF, 2017:18).

Imágenes y sonidos de uso libre



En la línea de los derechos de autor y de las licencias, es importante el uso de imágenes y sonidos de uso libre, a continuación se sugieren los siguientes:

Banco de imágenes y sonidos, INTEF <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Flickr Creative Commons (en castellano) <http://www.flickr.com/creativecommons>

Pixabay <https://pixabay.com/en/>

Wikimedia Portada (en varios idiomas) <http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada>

Jamendo <http://www.jamendo.com/es/>

Magnatune <http://magnatune.com/>

Opsound <http://opsound.org/>

Soungle <http://www.soungle.com/>

The Freesound Project <http://www.freesound.org/>

Universal Soundbank <http://www.universal-soundbank.com/>

Musopen <http://musopen.org/music/overview>

Brainybetty <http://www.brainybetty.com/soundsforpowerpoint.htm>

Free Music archive <http://freemusicarchive.org/>

Incompetech <http://incompetech.com/>

Imagen digital



La fotografía digital consiste en obtener imágenes a través de un sensor que se encarga de digitalizarla y que la guarda en una unidad de almacenamiento.

Se ha pasado de la clásica cámara fotográfica de uso exclusivo a multidispositivos que son capaces de realizar varias funciones... incluida la fotografía (teléfonos móviles, tabletas, videocámaras con opciones fotográficas, etc.).

La fotografía digital ha revolucionado el mundo, en la mayoría de los ámbitos de la vida. Se vive en un momento en el que se quiere y se puede inmortalizar todo lo que acontece. El abaratamiento de los dispositivos digitales y la rapidez de difusión de Internet han contribuido a universalizar la fotografía, tanto en su uso como en las personas que puedan realizarlo. El tópico “una imagen vale más que mil palabras” se eleva a su máxima expresión en el mundo digital. Todo es fotografiable. Se ha transformado en la herramienta de las herramientas, y está presente en la web a través de las redes sociales, comunidades, etc. (Trujillo, F 2014, p. 57-62).

Imagen digital



“La imagen puede cumplir diversas funciones didácticas, entre ellas informar, motivar y ayudar a la comprensión. Para decodificarla es necesario aprender a ver, verbalizar sobre ellas (Azinian, 2009, p 75).

En el ámbito educativo, puede ayudarnos tener en cuenta estos cuatro pasos a la hora de planificar actividades donde utilicemos imágenes digitales:

- *Adquirir. Hacer o descargar las imágenes.
- *Analizar. Seleccionar imágenes según la actividad que se deba realizar.
- *Crear. Hacer una presentación, video, collage, etc.
- *Comunicar. Transmitir un mensaje o idea con el material preparado.

Existen muchas comunidades de fotografía y muchas herramientas en línea que nos ayudan a mejorar, guardar y, por supuesto, compartir dichas instantáneas, como por ejemplo, Flickr, Instagram, entre otras (Íbid, pp 57-62). En las redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) y en otros espacios de la red, es común publicar y compartir fotos. Es necesario contar con la autorización de quienes aparecen en las mismas y/o especificar la fuente para evitar plagios.

Docentes y estudiantes como prosumidores. Presentaciones.



Una presentación es una forma de ofrecer y mostrar la información a través de una sucesión de diapositivas donde se estructura el contenido que se quiere transmitir. Se suele usar para apoyar la comunicación oral de ideas. No obstante, dado que una presentación puede contener textos, imágenes, videos y archivos de audio, es fácil encontrar presentaciones que no necesitan de ningún apoyo oral para transmitir eficazmente una determinada información. A través de este recurso, se pueden realizar actividades que permiten desarrollar (o mejorar) la competencia comunicativa de los estudiantes, organizar las ideas, hacer preguntas, expresar opiniones o construir narrativas.

Para la creación y visualización de presentaciones, normalmente se utilizan programa de escritorio como Impress, Power Point u otras en línea y aplicaciones para dispositivos móviles como: google drive, pow toon, entre otros.

Los usos que podemos dar a las presentaciones pueden ser muchos y variados:

- ✦Motivar y generar interés en los estudiantes.
- ✦Introducir un tema.
- ✦Desarrollar y ejemplificar contenidos.
- ✦Constrastar ideas.
- ✦Introducir y fomentar el debate sobre un tema.
- ✦Ampliar información sobre un tema.
- ✦Narrar una historia o cuento (Trujillo, F, 2014, p 101).
- ✦Hacer una exposición argumentativa o descriptiva.

Docentes y estudiantes como prosumidores. Presentaciones.



Las presentaciones fomentan: el trabajo colaborativo, la responsabilidad individual, el desarrollo de la competencia digital y la autonomía del alumnado ya que incrementan la participación de los alumnos en el uso de elementos multimedia y diversidad de fuentes. Pueden ser un buen inicio para metodologías como flipped classroom (aula invertida) optimizando el tiempo pedagógico.

“Las presentaciones que remiten a los contenidos deberían ser sintéticas. Su función es guiar y acompañar el desarrollo de la exposición. No pueden estar recargadas de conceptos y frases que obliguen a la lectura simultánea con la exposición. Si así fuera, distraerían más de lo que ayudarían. Por otra parte, las presentaciones ordenan y otorgan una secuencia a toda la exposición, pero no pueden ser la copia o el reflejo de ella. Así como reconocemos que es imprescindible controlar el nivel de audición en una clase, conferencia, acto -ya sea hablando en voz alta o utilizando un amplificador de la voz- en las presentaciones debemos identificar si las personas que se encuentran más alejadas pueden visualizar correctamente aquello que presentamos.

La legibilidad debe estar asegurada para que la presentación no se transforme en un obstáculo de la comprensión. Por ello, la elección de aquello que acompaña a la explicación, en el caso de metaforizar, no puede ser tan compleja que no se entienda; el texto debe ser sencillo para no impedir su visualización, la imagen tan ilustrativa como para ofrecer un nuevo modelo interpretativo de aquello que se desarrolla (Litwin, 2014, pp.155-156).

Docentes y estudiantes como prosumidores. Videos.



El uso del screencast y los tutoriales en el quehacer diario del docente resulta fácil y muy didáctico.

Un screencast es una grabación en formato digital de lo que visualizamos por la pantalla en nuestra computadora, ya sea con o sin audio. Las posibilidades que ofrece un screencast son muy numerosas: realizar videotutoriales, videopresentaciones, videolecciones, etc. Para saber más, [un ejemplo](#).

Se entiende por tutorial una serie de pasos o instrucciones que van aumentando de nivel de dificultad en su desarrollo y que muestran al usuario los pasos para realizar cualquier actividad o aprendizaje. Aunque un tutorial en video resulta más motivador e ilustrativo al alumno, también existe la posibilidad de plantearlos con otro tipo de herramientas interactivas y gratuitas en otro tipo de formatos.

Más interesante y pedagógico resulta dejar estas herramientas en manos de nuestros estudiantes, y que sean ellos quienes aprendan haciendo, creando.

Como lo dice el título, el uso del video se puede enfocar desde una doble perspectiva, como material de consumo y como material que producir. Debería enfocarse hacia la producción más que al simple visionado o consumo de este recurso.

En la actualidad, podemos crear y producir videos ajustándolos a las necesidades didácticas.

Deberíamos aprovechar todo el potencial multimedia de los dispositivos móviles y al potencial creativo de nuestro alumnado, y potenciar su papel como prosumidor y generador de contenidos audiovisuales (Trujillo, F.. 2014, p. 117).

Docentes y estudiantes como prosumidores. Video y Audio.



Grabaciones de las clases u otras instancias

Una herramienta que es muy utilizada es la grabación de las clases o de otras instancias de formación.

Estas grabaciones se ponen a disposición de los estudiantes para que puedan repasar o entender mejor aquellos tramos de la instancia que no les han quedado claras.

Los sistemas que se utilicen deben recoger tanto la explicación del docente como la presentación utilizada y lo que se escribe en la pizarra si fuera el caso. Conviene que la herramienta empleada permita realizar búsquedas fácilmente (CREA, Drive, Site, etc.) para que el estudiante pueda encontrar con facilidad los contenidos que quiere volver a visionar o escuchar.

Existe un universo creciente de vídeos y audios a los que el estudiante accede con mucha familiaridad y el docente actual no puede planificar su docencia al margen de esta realidad.

Docentes y estudiantes como prosumidores. Audio.



La grabación de audio se puede utilizar con múltiples fines,

como instructivo de una actividad,

para compartir una reflexión,

un audiocuento,

para construir un proyecto como la creación de una audioteca entre las familias, compilar opiniones sobre un tema, etc.

Para planificar la realización de un audio, en este caso ejemplificaremos un podcast, hay que tener en cuenta:

- los objetivos,
- la audiencia,
- el formato a utilizar de acuerdo a lo que se quiere realizar.

Es importante la elaboración de un **guión**, antes de comenzar el proceso de grabación.

Durante la grabación, será necesario saber de antemano qué recursos se utilizarán, el espacio donde se grabará, la aislación del sonido ambiente.

También tener en cuenta el ritmo y tono de voz, las pausas, la interacción entre la música y la palabra.

La música y otros efectos, son fundamentales para enfatizar una emoción o indicar un cambio o cierre de tema.

Docentes y estudiantes como prosumidores. Video y Audio.



Hablar de video y audio es hablar de:

- Podcasts, grabaciones de televisión o radio; videos o audios obtenidos de plataformas de distribución como Youtube, Khan o similares.
- Grabaciones de las clases puestas a disposición de los estudiantes en sistemas que integran la captura de la presentación que usamos, la filmación del docente y la pizarra y el sonido de su lección, entre otros posibles añadidos.
- Grabaciones hechas por el docente en su aula.
- Conjuntos de videos y audios integrados en un repositorio (Drive, Site, Recursos en CREA, otros).
- Videos con inserciones de tests u otras herramientas que permiten una cierta interactividad. Posibilidades de uso docente: los videos y los audios se pueden usar para proporcionar contenido, mostrar formas de hacer, comunicar, hacer actividades, recibir actividades hechas por los alumnos, dar feedback, etc. Así, por ejemplo:
 - Grabar automáticamente las clases para facilitar el estudio de los alumnos.
 - Enriquecer las lecciones con imágenes, gráficos, agrupaciones de palabras, animaciones, videos, sonidos, mapas, etc. que facilitan el aprendizaje de los alumnos con distintos estilos de aprendizaje.
 - Grabar protocolos de prácticas, instrucciones, manuales, etc.
 - Grabar las actuaciones de los alumnos en una simulación o una exposición.
 - Hacer un programa de radio o tv con información sobre un tema.
 - Uso en materias especialmente relacionadas con los media: comunicación; artes visuales o similares; etc.
 - Uso en contenidos disciplinares que requieren el uso de gráficos, imágenes, etc.

Índice General

de fichas de aplicaciones y programas



Aplicaciones, programas para elaborar presentaciones.

27 [Presentación de Google](#)

28 [WPS Office](#)

29 [Genial.ly](#)

30 [Canva](#)

31 [Emaze](#)

32 [Visme](#)

33 [Powtoon](#)

Aplicaciones, programas para elaborar vídeos

37 [Editor de video](#) en Clamshell.
Modelo SF20BA.

38 [Quik video editor](#)

39 [Wevideo](#)

40 [Windows Movie Maker y
Movavi video.](#)

41 [Inshot](#)

42 [Screencastify](#)

43 [Apowersoft](#)

Aplicaciones, programas para elaborar Podcast.

47 [Anchor](#)

48 [Audacity](#)

Aplicaciones, programas interactivos.

51 [Mentimeter](#)

52 [Jamboard](#)

53 [Lino](#)

54 [Padlet](#)

Índice

de fichas de aplicaciones y programas para crear presentaciones



PRESENTACIÓN DIGITAL:

Se puede solicitar a los estudiantes que hagan una presentación para demostrar todo lo que han aprendido en distintos formatos.

Algunas de las herramientas más útiles y sencillas de utilizar para que ellos mismos creen las presentaciones son:

- [Presentación de Google](#)
- [WPS Office](#)
- [Genial.ly](#)
- [Canva](#)
- [Emaze](#)
- [Visme](#)
- [Powton](#)

Nombre e imagen de la aplicación/programa**PRESENTACIÓN DE GOOGLE****Características****¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)****¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**

Aplicación de Google apta para cualquier dispositivo en línea.

Permite crear presentaciones de diapositivas online, almacenar documentos de ofimática, editar y compartir trabajos con otros usuarios de forma fácil y gratuita.

Cualquier persona con conexión a Internet puede tener acceso a la presentación y todos los cambios realizados se guardan automáticamente.

El entorno y/o interface es muy similar al PowerPoint y OpenOffice Impress.

¿Cómo usarlo? [Tutorial](#)

Es una herramienta que incentiva y permite el trabajo colaborativo, la organización de la información, la eficacia y practicidad.

Puede incluir recursos digitales audiovisuales y enlaces a sitios de la Web.

Es una aplicación ideal para la elaboración y planificación de proyectos así como para usarse en clase en la presentación de temas variados.

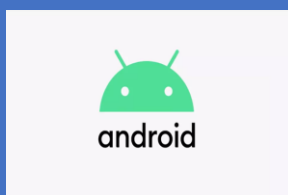
Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2020

Nombre e imagen de la aplicación/programa**WPS OFFICE****Características****¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)****Por qué usarlo.
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**

Apto para Sistema Android



Procesador de texto que ofrece la posibilidad de crear y editar documentos PDF, tener acceso a un 1GB de espacio de almacenamiento en su propia solución en la nube.

Sus utilidades y el formato de los archivos soportados son 100% compatibles con Word, Excel y Powerpoint, además de poseer una interfaz muy familiar.

[Tutorial](#)

Permite producir textos variados en documento, presentaciones y hojas de cálculo.

Posibilita además, insertar imágenes y fotos.

Puede usarse en clase para presentar información, tablas, fichas temáticas, cuentos, presentaciones que incluyan imágenes y/o videos.

Nombre e imagen de la aplicación/programa

GENIAL.LY

Características

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

**Por qué usarlo.
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**



Puede ser utilizada en cualquier dispositivo en forma online.

Página web que permite la creación de contenidos interactivos: presentaciones, infografías, videos presentación y guías.

Contiene variedad de plantillas editables.

Tiene dos versiones: una paga y una gratuita. En esta última permite compartir el contenido pero no descargarlo.

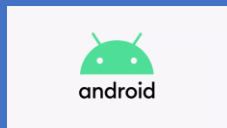
[Tutorial](#)

Potencia las competencias digitales: informacional, comunicacional, creatividad para producir y colaboración.

Es muy recomendable para realizar videolecciones, tutoriales, narrativas digitales, líneas de tiempo, infografías, entre otros.

Nombre e imagen de la aplicación/programa**CANVA****Características**

Puede ser utilizada desde cualquier dispositivo en forma online o descargada desde Play Store en Android.

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

Página web que permite la creación de contenidos interactivos y animados: presentaciones, infografías, posters y folletos.

Brinda la posibilidad de crear contenidos con plantillas, pudiendo agregar: textos, imágenes, videos y enlaces.

Tiene dos versiones: una paga y una gratuita. En esta última permite compartir el contenido pero no descargarlo.

[Tutorial](#)

**¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**

Potencia las competencias digitales: informacional, comunicación y creatividad a la hora de crear materiales educativos para abordar temas en todas las áreas de conocimiento.

Puede incluirse en plataformas educativas.

Es atractivo y dinámico para presentar en exposiciones orales.

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2020

Nombre e imagen de la aplicación/programa**EMAZE****Características****¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)****¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**

Puede ser utilizada desde cualquier dispositivo en forma online o descargada desde Play Store en Android.



Página web que permite realizar: presentaciones, sitios web, blogs, tarjetas y álbumes de fotos.

Posee una variedad de plantillas que facilitan la edición y personalización de la información. Permite incorporar gráficos, imágenes, texto, etc.

Brinda también la posibilidad de cargar una presentación y añadirle herramientas de Emaze.

[Tutorial](#)

Permite crear contenidos dinámicos y animados para presentar en lecciones en forma atractiva.

Se puede en ella crear contenidos para incluir en las plataformas educativas.

Pueden utilizarse las presentaciones como apoyo a la exposición oral de un tema en particular.

Es una buena herramienta para realizar narrativas digitales.

Nombre e imagen de la aplicación/programa**VISME****Características**

Es una herramienta para trabajar en línea.

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

Es ideal para aquellos que necesitan comunicar visualmente datos, conceptos e ideas. Permite crear infografías, presentaciones e imágenes.

Se pueden incluir videos, así como textos.

La presentación generada puede exportarse en varios formatos, pero es importante saber que toda la plataforma trabaja con HTML5, por lo que puede usarse tanto desde navegador tradicional como desde dispositivos móviles.

[Tutorial](#)

**¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**


Es muy útil para crear atractivas videolecciones para el aula, así como presentaciones variadas que incluyan videos, textos, imágenes y/o enlaces a sitios web.

Puede usarse para crear tutoriales, y otros recursos didácticos que a su vez se pueden incluir en el aula virtual, blog, symbaloo, entre otros.

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2020

Nombre e imagen de la aplicación/programa	POWTOON	
Características	¿Cómo y para qué usarlo? (Uso tecnológico)	¿Por qué usarlo? (Uso pedagógico didáctico) Posibles intervenciones
 <p>Programa para trabajar en línea.</p>	<p>Permite crear presentaciones y videos online, de forma fácil y gratuita de hasta 3 minutos de duración (100 MB) y con resolución HD. No se puede descargar, pero sí compartir en Facebook o YouTube.</p> <p>Tiene plantillas que se pueden modificar de acuerdo a las necesidades.</p> <p>Está en inglés, no permitiéndose la traducción al español.</p> <p>Tutorial</p>	<p>Brinda muchas posibilidades para hacer presentaciones y videos reales o animados.</p> <p>Las presentaciones son más divertidas, entretenidas y amenas.</p> <p>Posibilita el desarrollo de la creatividad y la comunicación eficiente a la hora de explicar o enseñar algo.</p>

Aplicaciones, programas para elaborar presentaciones, para seguir investigando...



[Prezi](#)



[Haiku Deck \(IOS\) https://haikudeck.com](https://haikudeck.com)



[Slidebean](#)



[Sway](#)

Aplicaciones, programas para elaborar presentaciones, para seguir investigando...



Murales y gifs:



[PicMonkey](#)



[Photo Visi](#)



[Befunky](#)



[Pizap Collage](#)



[Fotor](#)



[Pixiz](#) (montaje fotográfico)



[Picmix](#) (gif animados)



[GIPHY](#) (Gifs)

Índice

de fichas de aplicaciones y programas para crear videos



El video, es una manera muy interesante de organizar lo que han aprendido y crear un guión para expresarlo de manera creativa. Existen herramientas sencillas y muy intuitivas, entre ellas:

[Editor de video](#) en Clamshell Modelo SF20BA.

[Quik Video Editor](#)

[Wevideo](#)

[Windows Movie Maker y Movavi Video](#)

[Inshot](#)

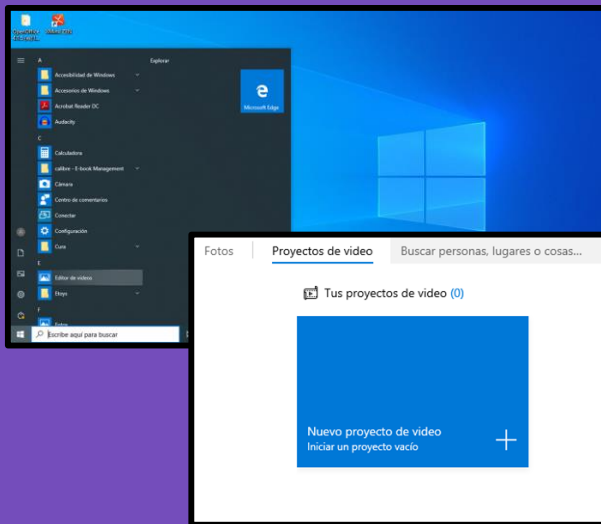
[Screencastify](#)

[Apowersoft](#)

Nombre e imagen de la aplicación/programa

EDITOR DE VIDEO

Características



Se encuentra en el equipo Ceibal que cuenta con Windows.

¿Cómo y para qué usarlo? (Uso tecnológico)

Programa que permite la creación y/o edición de video, se pueden elaborar en el equipo ceibal **SIRIO** que tiene el sistema operativo **WINDOWS** y **UBUNTU**.


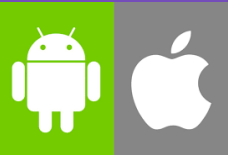
Para la elaboración de los videos se pueden utilizar imágenes, videos, texto, sonidos, música y a su vez descargar y/o compartir los proyectos creados.


¿Por qué usarlo? (Uso pedagógico didáctico) Posibles intervenciones

Herramienta y/o recurso tecnológico que posibilita el desarrollo de habilidades como la creatividad, la innovación, la colaboración, producción y habilidades de multimedia.

Los estudiantes y/o docentes pueden elaborar un proyecto en etapas y a su propio ritmo, para modificarlo. Esto favorece el autoaprendizaje.

Es apto para hacer videolecciones narrativas digitales, películas, entre otras.

Nombre e imagen de la aplicación/programa	QUIK	
Características	¿Cómo y para qué usarlo? (Uso tecnológico)	¿Por qué usarlo? (Uso pedagógico didáctico) Posibles intervenciones
 <p data-bbox="163 911 461 949">Editor de video</p> 	<p data-bbox="608 354 1671 735">Permite crear videos con un máximo de 75 fotos y vídeos favoritos en forma rápida y sencilla desde Galería, Álbumes, Google Fotos, Dropbox, GoPro Plus o GoPro Quik Key, ajustar fuente, filtros y gráficos, recortar y rotar con facilidad, definiendo duración para fotos y títulos, ajustando cortes y transiciones automáticamente.</p> <p data-bbox="608 811 1671 911">Los proyectos pueden ser guardados como borradores y conservados durante 7 días para ser reeditados.</p> <p data-bbox="608 982 1671 1025">Se descarga desde Play Store en la Tablet o el Celular.</p> <p data-bbox="608 1096 774 1139">Tutorial.</p>	<p data-bbox="1691 354 2499 568">Brinda la posibilidad de personalizar las historias editando textos, agregando música a elección, eligiendo estilos de video, entre otras.</p> <p data-bbox="1691 618 2499 718">Es ideal para hacer películas en base a fotos en un tiempo breve.</p> <p data-bbox="1691 768 2499 982">Puede compartirse a través de Instagram, Facebook. Whatsapp, Google Drive, etc., o por enlace privado de Quik por texto o correo.</p>

Nombre e imagen de la aplicación/programa	WEVIDEO	
Características	¿Cómo y para qué usarlo? (Uso tecnológico)	¿Por qué usarlo? (Uso pedagógico didáctico) Posibles intervenciones
 <p data-bbox="147 811 580 853">Herramienta en línea.</p>	<p data-bbox="698 411 1595 758">WeVideo es una aplicación online que nos permite realizar ediciones de videos directamente desde un navegador, sin descargas, ni consumo de recursos, todo ello desde la nube y sin necesidad de un hardware potente.</p> <p data-bbox="698 833 1595 929">Puede ingresarse con la cuenta de Google, sin necesidad de crear cuenta.</p> <p data-bbox="698 1005 856 1048">Tutorial</p>	<p data-bbox="1620 391 2517 486">Creación de videos usando fotos, música, agregando transiciones, efectos y fondos.</p> <p data-bbox="1620 562 2517 715">Puede usarse para evidenciar el proceso de un proyecto áulico, videocuentos, guiones narrativos y/o videolecciones.</p>

Nombre e imagen de la aplicación/programa

WINDOWS MOVIE MAKER y MOVAVI VIDEO

Características

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

**¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**



Movie Maker es un programa de edición de video predeterminado por Windows.

Aunque ya no se encuentra disponible para descargar en el sitio oficial de Microsoft, aún puede descargarse de recursos web de terceros.

Una opción eficaz es Movavi Video editor Plus ya que brinda además otras herramientas, capturando audio y video de una amplia gama de fuentes, como videocámaras HD, webcams, sintonizadores de TV y cintas VHS, entre otras.

Más información [Movavi](#)

Brinda la posibilidad de elaborar presentaciones con fotos o videos, editar cortando partes, añadiendo música fácilmente, y textos o leyendas. Cuenta con efectos, transiciones que hacen más atractivas las producciones.

Favorece la creatividad a la hora de hacer películas videolecciones narrativas digitales de experiencias áulicas: excursiones, salidas didácticas, talleres, entre otras.

Nombre e imagen de la aplicación/programa

INSHOT

Características

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

**Por qué usarlo.
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**



Editor de fotos y vídeos



Permite editar videos en distintos formatos, rotarlos, recortarlos, cambiar su velocidad, compartirlos, agregar música, audio, texto, stickers y aplicar efectos o filtros. También se pueden editar fotos y crear mosaicos.

En la PC se debe descargar un emulador de Android para usarlo.

[Tutorial](#)

Brinda la posibilidad de editar videos y fotos ya realizados, en forma amena y divertida potenciando la competencia digital creativa.

Se pueden usar esos videos para realizar videolecciones, tutoriales, collages, videos, entre otras e insertarlas en las plataformas educativas.

Nombre e imagen de la aplicación/programa

SCREENCASTIFY

Características



[Sitio web](#)

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

Es una extensión de Chrome que nos permite grabar en video la actividad que estemos llevando a cabo en la pantalla de nuestro ordenador en tiempo real.

Es sencillo de usar.

En la versión gratuita sólo podemos grabar videos de hasta 5 minutos.

[Tutorial](#)

**¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**

Permite hacer videotutoriales sobre el procedimiento para trabajar en plataformas educativas, acceder a páginas y programas de la web.

Potencia la competencia digital comunicativa a la hora de la enseñanza.

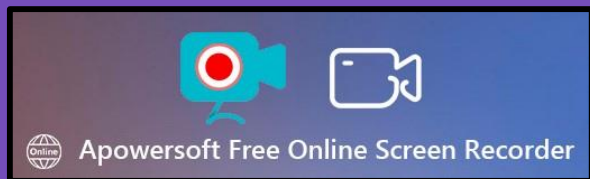
Nombre e imagen de la aplicación/programa

APOWERSOFT

Características

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

**¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**



No requiere la descarga de una aplicación, pero sí de un ejecutor.



Grabador de pantalla online gratis fácil de usar.

Permite grabar la pantalla o un sector de la misma, grabar la cámara web, el sonido del sistema y el micrófono, añadir texto, líneas, flechas, editar el video, guardarlo, subirlo a Drive y compartirlo.

No existe límite en el tiempo de grabación.

[Tutorial](#)

Brinda la posibilidad de crear videos, tutoriales, videolecciones.

Puede usarse para explicar el procedimiento de ingreso y uso de una página web.

Favorece el desarrollo de la competencia digital comunicativa.

Aplicaciones, programas para elaborar videos para seguir investigando...



[Adobe Premier Pro CC](#)



[Pixorial](#)

[Adobe After Effects](#)



[TeachEm](#)



[Video Editor Wondershare Filmora](#)



[Movenote](#)



Loopster <http://m.loopster.com>



[LightWorks](#)



[Screencast-O-Matic windows](#)

Linux:



[ivsEdits](#)



[Loom](#)



[VSDC Free Video Editor](#)



[Clipchamp](#)

[Pitivi](#)



[Avidemux](#)



[Postermywall](#)



[Kdenlive](#)



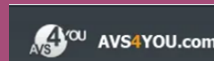
[Camtasia: Screen Recorder and Video Editor](#)



[Renderforest](#)



[Open Shot Video Editor](#)



[AVS Video Editor](#)

Aplicaciones, programas para elaborar videos, para seguir investigando...



[Knovio](#) (IOS)



[FilmoraGo](#)- App para editar videos



[VideoShot](#) – App para cortar videos

[VideoShot](#) para PC



[VideoScribe](#)

Índice

de fichas de aplicaciones y programas para elaborar Podcast.



PODCAST: pueden expresar los conocimientos adquiridos de manera oral y grabarlo. Se podría crear una radio con los diferentes audios o simplemente subirlos a un blog para que sean de utilidad.

[Anchor](#)

[Audacity](#)

Nombre e imagen de la aplicación/programa**ANCHOR****Características.****¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)****¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**

[Programa online](#)

Aplicación que permite grabar podcasts. Los usuarios, luego de registrarse, pueden publicar, escuchar, compartir y descargar audios.

Dentro de las opciones que brinda está, además de grabar el audio con nuestra voz, la posibilidad de añadir audios pregrabados, música. Cuenta con una biblioteca de sonidos e interludios para organizar los episodios.

[Tutorial.](#)

Se pueden utilizar para compartir comunicaciones con las familias.

Otra de las posibilidades es la de crear episodios con los estudiantes utilizando narraciones, poemas, radioneovelas, etc.

Episodio del espacio Teatro Radial (Cuentos de terror), del proyecto [Radio Virtual de la Esc. 230 en cuarentena](#)

Otros ejemplos: [Defensa de la alegría Educación. El árbol mágico. ¡Qué lindo es crear!](#).
[Debatiendo.](#)
[Usos del Podcast.](#)

Nombre e imagen de la aplicación/programa**AUDACITY****Características.****¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)****¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones****Audacity®**

Es un software, editor de audio.

Permite grabar y editar música, voces y otras grabaciones de audio.

Posibilita además, cortar, copiar y pegar parte de las grabaciones y agregarle efectos como eco, amplificación y reducción de ruidos.

Cuenta con una biblioteca de efectos de sonidos que incluye efectos de sonidos y clips de música libres.

[Tutorial](#)

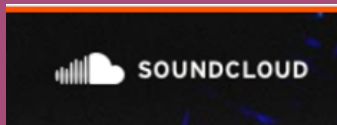
Una de los usos pedagógicos es la de grabar cuentos para compartir con los estudiantes. Sin embargo se pueden organizar grabaciones en otras áreas del conocimiento como historia, por ejemplo una crónica o recrear un hecho histórico.

Curaduría... otros enlaces para visitar y seguir explorando...

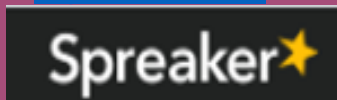


OTRAS herramientas nos facilitarán el proceso de realización de PODCAST:

[Soundcloud](https://www.soundcloud.com)



[Spreaker](https://www.spreaker.com)



Índice

de fichas de aplicaciones y programas interactivos



En este apartado se considerará:

- **PIZARRA O MURAL DIGITAL:** en una pizarra o mural pueden expresar de manera visual, atractiva y ordenada los conocimientos que han adquirido. Podrían realizarlo con alguna de estas herramientas:

[Jamboard](#)

[Lino](#)

[Padlet](#)

- **CONCURSO DE PREGUNTAS:** podemos evaluar los conocimientos de nuestros alumnos a través de diferentes concursos o cuestionarios online utilizando alguna de las siguientes herramientas:

[Mentimeter](#)

Nombre e imagen de la aplicación/programa

JAMBOARD

Características.

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

**¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**



Puede ser utilizada desde cualquier dispositivo en forma online.

Es una pizarra digital, que permite dar forma a las ideas y guardarlas en la nube para poder acceder a ellas desde cualquier dispositivo.

Favorece el potencial creativo e innovador de los participantes al permitirles colaborar en la creación de contenidos en tiempo real.

Es una aplicación que podemos localizar en Google Apps

[Tutorial](#)

Motiva a los alumnos a colaborar y participar activamente de nuevas formas de aprender a hacer.

Es atractivo y dinámico para utilizarlo como recurso pedagógico en videoconferencias.

Potencia el trabajo en equipo, el intercambio de ideas y opiniones.

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2020

Nombre e imagen de la aplicación/programa**LINO****Características.****¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)****¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**

Puede ser utilizada desde cualquier dispositivo en forma online.

Se trata de una aplicación que permite crear murales en línea, el cual puede utilizarse como un espacio colaborativo para trabajar con docentes y alumnos.

Permite compartir diversos recursos en la red.

Ofrece la posibilidad de insertar: imágenes, enlaces, documentos, videos, audios y presentaciones.

Presenta una excelente accesibilidad y plasticidad.

[Tutorial](#)

Es un recurso que permite almacenar y compartir contenido multimedia de forma colaborativa.

Asimismo posibilita el desarrollo de habilidades para buscar, procesar y comunicar información, potenciando la creatividad y la innovación.

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2020

Nombre e imagen de la aplicación/programa

PADLET

Características.

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

**¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**



Puede ser utilizada desde cualquier dispositivo en forma online.

Se trata de una aplicación que permite crear un muro virtual, el cual puede utilizarse como una pizarra colaborativa.

Ofrece la posibilidad de insertar: imágenes, enlaces, documentos, videos, audios y presentaciones.

Presenta una excelente accesibilidad y plasticidad.

[Tutorial](#)

Es un recurso que permite almacenar y compartir contenido multimedia de forma colaborativa.

Asimismo posibilita el desarrollo de habilidades para buscar, procesar y comunicar información, potenciando la creatividad y la innovación.

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2020

Nombre e imagen de la aplicación/programa

MENTIMETER

Características.

**¿Cómo y para qué usarlo?
(Uso tecnológico)**

**¿Por qué usarlo?
(Uso pedagógico didáctico)
Posibles intervenciones**



Puede ser utilizada desde cualquier dispositivo en forma online.

Es un software de presentación interactiva, que permite preparar, presentar y analizar presentaciones.

Brinda la posibilidad de trabajar en forma colaborativa, fomentando el compromiso y la capacidad de interactuar con el presentador.

No requiere instalaciones ni descargas. Es totalmente gratis.

[Tutorial](#)

Brinda la posibilidad de mantener a los estudiantes comprometidos con su proceso de aprendizaje.

Desarrolla e incrementa la inclusión educativa.

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2020

Curaduría... otros enlaces para visitar y seguir explorando...



Muros digitales y concurso de preguntas:



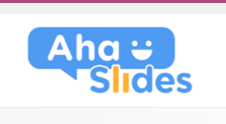
[Smore](#)



[Quizizz](#)



[Kahoot](#)



[Ahaslides](#)

Curaduría... otros enlaces para visitar y seguir explorando...



INFOGRAFÍA: los alumnos pueden sintetizar todo lo que han descubierto y aprendido de una manera muy visual utilizando algunas de estas herramientas:

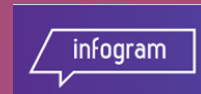
[Easel.ly](https://easelly.com/)



[Piktochart](https://www.piktochart.com/)



[Infogram](https://www.infogram.com/)



CÓMIC: también pueden expresar lo que han aprendido en forma de cómic. Para ello, según las edades, podrían utilizar estas herramientas:

[Pixton](https://www.pixton.com/)



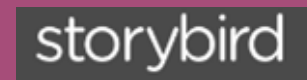
[Fotojet](https://www.fotojet.com/)



[Playcomic](https://www.playcomic.com/)



[Storybird](https://www.storybird.com/)



Creación de materiales educativos:

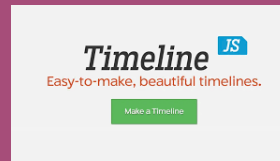
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/creacion-de-materiales-educativos/>

Curaduría... otros enlaces para visitar y seguir explorando...



LÍNEA DEL TIEMPO: es una fantástica opción para evaluar contenidos de Literatura, Historia, Geografía, etc. Existen varias herramientas que nos permiten añadir videos, imágenes, enlaces, etc. Estas son algunas de ellas:

[Tiki Toki](#)
[Timeline](#)
[Timetoast](#)



MAPA CONCEPTUAL: a través de la creación de un mapa conceptual podrán plasmar todo lo que saben. Además, tendrán la posibilidad de añadir elementos interactivos, imágenes, videos, enlaces, etc. Podrían realizarlo con alguna de estas herramientas:

[Popplet](#)
[SketchboardIO](#)
[Mindomo](#)



BLOG o WEB: pueden crear de manera individual o colectiva un blog o web para ir escribiendo en él todo lo que han aprendido. Pueden añadir a sus entradas diferentes elementos multimedia y enlaces. Las opciones más sencillas serían:

[Blogger](#)
[WordPress](#)
[Wix](#)



Referencias bibliográficas:



ANEP (2008) *Programa de Educación Inicial y Primaria*. Ed. Rosgal S.A. Montevideo - Uruguay. Disponible en:

https://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/ProgramaEscolar_14-6.pdf

ANEP-CEIP (2015) *Documento Base de Análisis Curricular*. Disponible en:

https://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/DocumentoFinalAnálisisCurricular_agosto2015.pdf

ANEP-CEIP (2017) *Orientaciones de políticas educativas del Consejo de Educación Inicial y Primaria*. Quinquenio 2016-2020. Tradinco. S.A

Azinian, H. (2009). *Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas*. Manual para organizar proyectos. Buenos Aires. Novedades educativas.

Borsani, MJ (2018). *De la integración educativa a la educación inclusiva*. De la opción al derecho. Argentina. HomoSapiens.

CEIP. DCTEC. (2013) Cuarto Puente. Aulas virtuales. Recursos educativos digitales. Disponible en: <https://www.ceip.edu.uy/documentos/2013/ceibaltecnologia/puente4.pdf>

Cassany, D (2012). *En línea*. Leer y escribir en la red. Anagrama. Barcelona

Pastor, A. Coord. (2016). *Diseño Universal para el aprendizaje: educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. Madrid. Ediciones Morata SL.

Litwin, E. (2014). *El oficio de enseñar*. Condiciones y contextos. Buenos Aires. Paidós.

Loveless, A, Williamson, B. (2017). *Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Creatividad. Educación. Tecnología. Sociedad. Madrid. Narcea.

Trujillo, F. Coord. (2014) *Artefactos digitales*. Una escuela digital para la educación de hoy. Grao. España

Referencias bibliográficas:



Webgrafía:

- Creative commons: https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES
- Garcia, E. (2010). *Materiales Educativos Digitales*. Blog Universia.
- Google Play. Disponible en: <https://play.google.com/apps>
- INTEF (2017) *Marco común de competencia digital docente*. Disponible en: http://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Ospina, D (2004). *Contextualización de la didáctica en el diseño educativo*. Recuperado de http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/681/disenio_educativo/contextualizacion_didactica3.htm
- Roca Chillida, J M; *¿Qué son los contenidos digitales?*. Disponible en: <http://www.informeticplus.com/que-son-los-contenidos-digitales>
- Rodríguez Ruiz, A. (2019) *Contenidos educativos digitales: qué son y por qué son tendencia*. Disponible en: <https://somechat.es/contenidos-educativos-digitales-que-son/>
- UNESCO. *Recursos Educativos Abiertos*. Disponible en: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/rea>
- Velasco, M (2020) 10 ideas y 30 herramientas TIC para evaluar a nuestros alumnos de una manera diferente. Disponible en: @Manu___Velasco 16 de mayo 2020.
 - Rubic. Recursos digitales. Disponible en: <https://www.unav.edu/documents/19205897/21695941/recursos-digitales.pdf>
 - <https://noticias.universia.com.ar/vida-universitaria/noticia/2014/06/17/1098969/los-mejores-programas-para-hacer-presentaciones-como-un-profesional.html>
 - <https://educacion2.com/programas-para-hacer-presentaciones/>
 - https://www.marketingandweb.es/marketing/programas-edicion-videos/#Programa_Gratis_para_crear_tus_propios_videotutoriales
 - <https://educacion2.com/programas-para-hacer-videos-didacticos/>
- Imágenes extraídas de: <http://cdn.mos.cms.futurecdn.net/a7a510c5aee997b46a4af034a3e1b129-970-80.jpg>
<https://ekldata.com/D1fF-jo40OR50n22S-GX92HHVp0.jpg>

Créditos.



Inspectora Departamental
Maestra Elsa Irigoyen

Inspectora Referentes Ceibal
Maestra Lourdes González

Directora del Centro de Tecnología Educativa y
Ceibal
Maestra Sylvia González Acuña

Maestras Dinamizadoras
Hiliana Barro
Claudia Baudry
Andrea Jardim
Jenifer Castro
Viviana Corujo
Adriana Fernández
Viviana Grenni
Fabiana Viurra

CeRP del Sur
Docente Orientador de Tecnologías digitales.
Mag. Inés Rivero

Inspectora Referente PMC
Maestra Mónica Soria

Mtras/os. Comunitarias/os:

Pablo Becco
Fiorella Bonilla
Leticia Buceta
Laura Casarone
Daniel de los Santos
Adriana Duarte
Laura Fagúndez
Andrea Huerta
Mariana Martínez
Natalia Modernell
Alexander Rojo
Sabrina Sosa

Referente del Trayecto de Formación PMC
Licenciada Anaclara Favre

