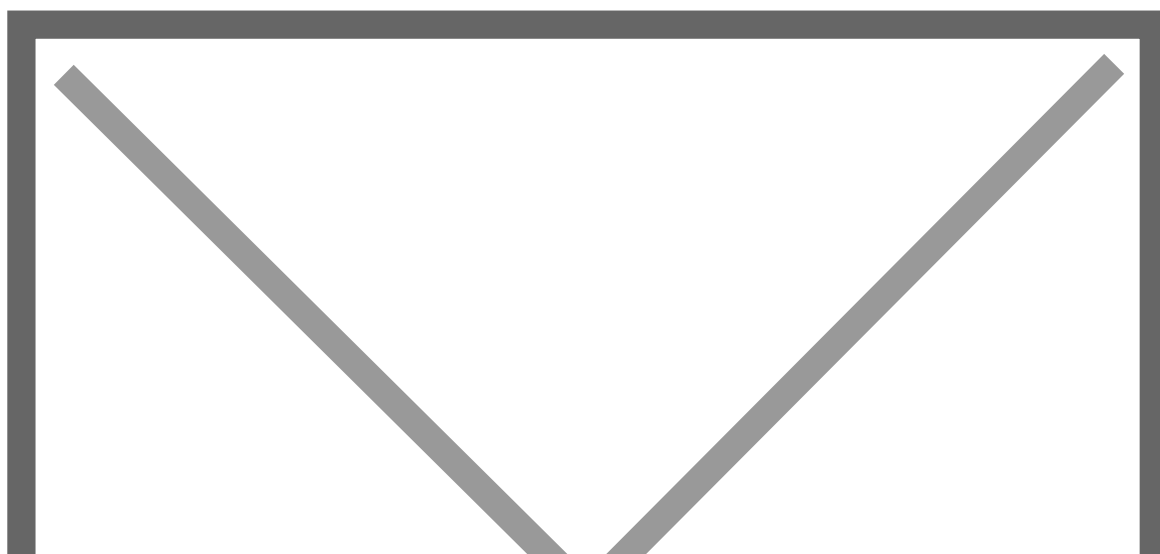


Competencia 2.1.

Búsqueda y selección de contenidos digitales.

- [1. Contextualización de la competencia en el desempeño docente](#)
- [2. Criterios de selección de CD](#)
- [2.1. Norma UNE 71362](#)
- [2.2. Criterios de selección de contenidos.](#)
- [3. Curación de contenidos.](#)
- [3.1. Infoxicación.](#)
- [3.2. Fases en la búsqueda y selección de contenido.](#)
- [3.2.1. Búsqueda de contenidos y recursos educativos.](#)
- [3.2.2. Herramientas para la agregación de contenido.](#)
- [3.2.2. Herramientas para la agregación de contenido: Flipboard.](#)
- [3.2.3. Herramientas para la selección de contenido.](#)
- [3.2.3. Herramientas para la selección de contenido: Wakelet.](#)
- [4. Inclusión de metadatos.](#)

1. Contextualización de la competencia en el desempeño docente



Conecta 13. [Se habla de ... Curadores de contenido en educación](#)

Seguro que alguna vez te has planteado la siguiente cuestión: ¿qué criterios debería tener en cuenta para la búsqueda y selección de recursos o contenidos digitales tanto para su uso como para la modificación de los mismos?

En la Red encontramos una **oferta amplia y variada de fuentes de información y recursos**, que si no filtramos aplicando unos criterios, será difícil lograr **veracidad, credibilidad, fiabilidad** y por supuesto, **calidad**.

Por esta razón, se hace necesario establecer **estrategias y criterios para seleccionar los recursos educativos digitales** que usamos en nuestra práctica educativa teniendo en cuenta el perfil del alumnado al que va dirigido. Hay que tener en cuenta que seleccionar un material

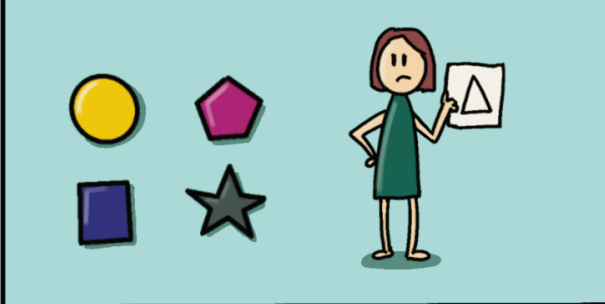


inadecuado, fuera de contexto y que no conecte con los intereses de nuestro alumnado, puede llevar al fracaso en su uso.

A la hora de buscar, evaluar y seleccionar los contenidos, no sólo se deben tener en cuenta los **aspectos pedagógicos o didácticos** y su **adecuación a las características de su alumnado**, sino también los de **carácter técnico** (accesibilidad, usabilidad, etc.), **de seguridad y garantía de los derechos digitales de todo el alumnado**.

2. Criterios de selección de CD

PROBLEMAS TÍPICOS AL BUSCAR MATERIALES EN LA RED

Encuentro algunos materiales, pero no son exactamente lo que necesito para mi aula. 	Los materiales que me interesan no están publicados bajo una licencia abierta que me permita reutilizarlos. 
Encuentro materiales interesantes pero en formatos que no me permiten modificarlos y adaptarlos 	Para modificar el material o para que mi alumnado lo utilice se necesita una buena conexión a Internet. 

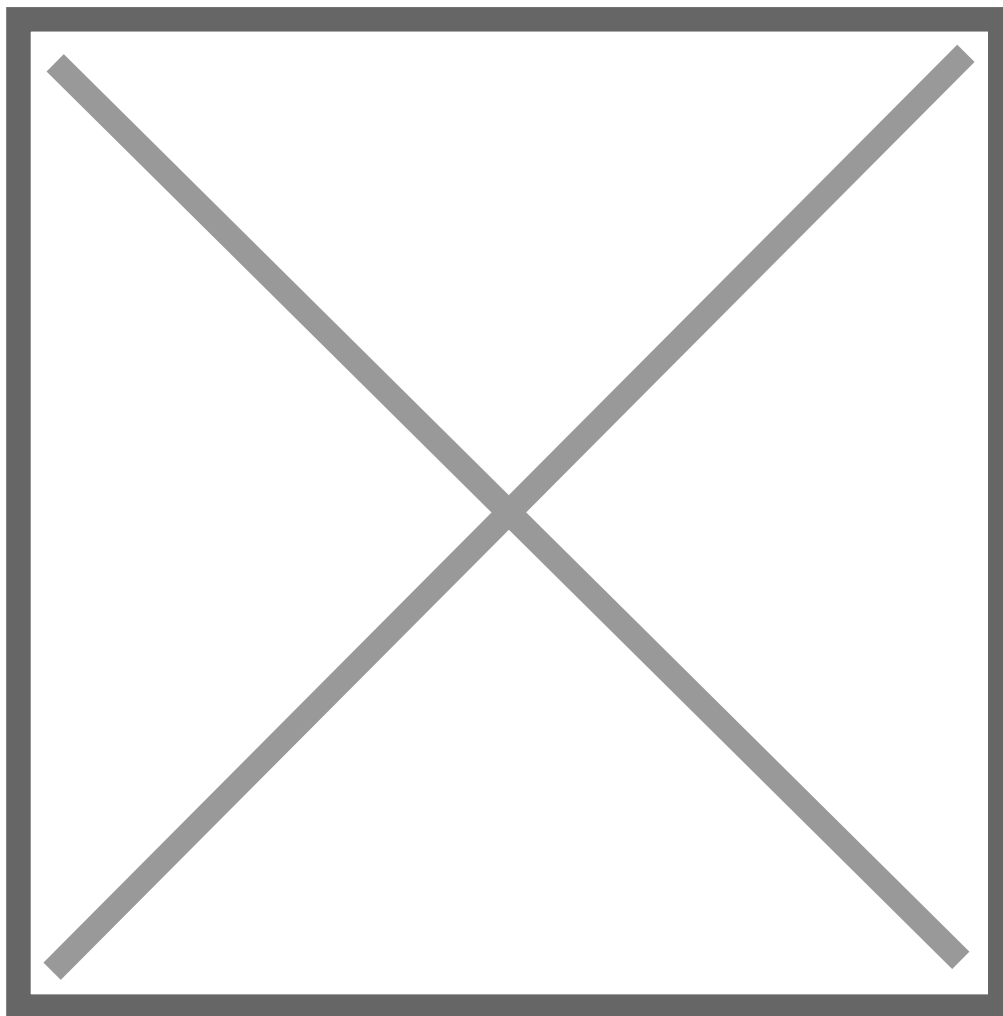
2.1. Norma UNE 71362

La [Norma 71362](#) de “**Calidad de los materiales educativos digitales (MED)**” elaborada por la Asociación Española de Normalización (UNE) proporciona un **modelo de base** para **definir** y **evaluar**, cuantitativa y cualitativamente, la calidad de los materiales educativos digitales. Sus **objetivos** son:

- **Guiar la creación** de un recurso educativo digital de calidad.
- **Valorar** estos recursos de forma precisa y objetiva.
- Facilitar a los usuarios la **elección** del mejor MED.

Además establece **cuatro tipos de usuarios** con diferente aplicación de la norma:

1. **Autor/Creador**: engloba a profesores, estudiantes, editores y equipos de creación de MED.
2. **Consumidor/Usuario**: para ayudar a seleccionar los mejores materiales educativos digitales para sus necesidades.
3. **Revisor/Evaluador**: permitiendo valorar la calidad de los materiales educativos digitales.
4. **Proveedor/Distribuidor**: la norma permite certificar la calidad de sus productos.



INTEF. [Recursos Educativo Digitales ¿Cómo valorarlos? Norma UNE 71362](#)

2.2. Criterios de selección de contenidos.

Docentes y alumnado que elaboran, crean, modifican o reutilizan MED deben conocer si el material que está tratando es de calidad o no, si cumple o no los requisitos mínimos deseables. Por ello es imprescindible **conocer criterios que permitan la selección de contenidos educativos de calidad** y que estos sean:

- **Contenidos basados en indicadores de calidad** técnica, veracidad y relevancia de contenidos.
- Tecnológicamente **perdurables**.
- **Sostenibles** educativamente.
- **Usables** y **eficaces** para el aprendizaje y la enseñanza.
- Más **rentables** económicamente.

Para ello, la mencionada norma 71362 establece **15 criterios de calidad para la búsqueda de contenido educativo digital (CED)**. Cada criterio contiene además diferentes indicadores que nos permiten conocer las características que debe reunir un recurso para tener una alta valoración. A continuación se enumeran los criterios:

Criterios de calidad según norma 71362

1. Descripción didáctica: valor y coherencia didácticos.
2. Calidad de los contenidos.
3. Capacidad para generar aprendizaje.
4. Adaptabilidad.
5. Interactividad.
6. Motivación.
7. Formato y diseño.
8. Reusabilidad.
9. Portabilidad.
10. Robustez; estabilidad técnica.
11. Estructura del escenario de aprendizaje.
12. Navegación.
13. Operabilidad.
14. Accesibilidad del contenido audiovisual.



15. Accesibilidad del contenido textual.

La norma proporciona una herramienta con forma de rúbrica para puntuar cada uno de los criterios que nos permite conocer una calificación general del recurso. De esta manera, los docentes tendrán una información precisa acerca de la calidad de un recurso educativo de interés. En el ANEXO F de la norma UNE 71362:2017 que corresponde a la adaptación de la misma al perfil del alumno y del profesor puedes encontrar la rúbrica estructurada en los 15 criterios y 87 indicadores.

3. Curación de contenidos.

La expresión '**content curation**', traducida como curación de contenidos, hace referencia al proceso de **filtrar información y agregarla en nuevos contenidos**, más complejos y de más valor para la comunidad a la que se dirigen. Esta función definida como "intermediario crítico de conocimiento" crea una figura de facilitador de la información, seleccionando información de fuentes relevantes y aportando valor a la misma a través de agregación en nuevos contenidos digitales.

Esta tarea requiere, no solamente **disponer de las habilidades y recursos para filtrar** la mejor información, sino que también implica un **proceso de elaboración** de unidades de información más complejas a partir de elementos más simples, y por tanto es un proceso que genera nuevo conocimiento en quien desarrolla esta actividad.

La **fases** para realizar una curación de contenidos son las siguientes:

1. **Búsqueda** de contenido.
2. **Filtrado y selección** de información relevante.
3. **Elaboración y adaptación** del contenido al contexto del alumnado.
4. **Análisis y depuración** del contenido.
5. **Distribución** de la información.

Únicamente las dos primeras fases se refieren a la competencia 2.1. "Búsqueda y selección de contenidos digitales". El resto de fases se desarrollarán en los contenidos de las competencias 2.2 y 2.3 del área 2.

Curación de contenidos



Búsqueda

Es la primera parte de todo curador de contenidos, en la que se busca la información sobre el contenido pretendido. La búsqueda puede ser en diferentes medios, artículos, noticias, imágenes, infografías, vídeos, etc.



Filtrado y selección

Durante la fase de "filtrado y selección" de contenidos, el curador debe seleccionar la información más concreta y afín a su propósito. Además debe asegurarse, que el autor o dueño de la obra a utilizar permite su uso y en qué condiciones.



Elaboración y desarrollo

En la fase "elaboración y desarrollo", el curador organiza la información agrupándola o sintetizándola, utilizando el método que crea más adecuado para el acceso y entendimiento de la información "curada".



Evaluación y análisis

En el proceso de "evaluación y análisis", el curador verifica que el proceso de "curación" es correcto, es decir, que la información pretendida ha sido organizada, transformada o desarrollada de la forma más eficaz.



Difusión

La "difusión" es el último paso que lleva a cabo el curador de contenidos. En esta fase, el curador debe compartir con el resto de usuarios la información. Para ello debe elegir el medio y la forma que le permita llegar al mayor número de usuarios posible.



Este obra cuyo autor es Joaquín Hernández Ramírez está bajo una licencia de Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons.

En Twitter:
[@conectatic](https://twitter.com/conectatic)

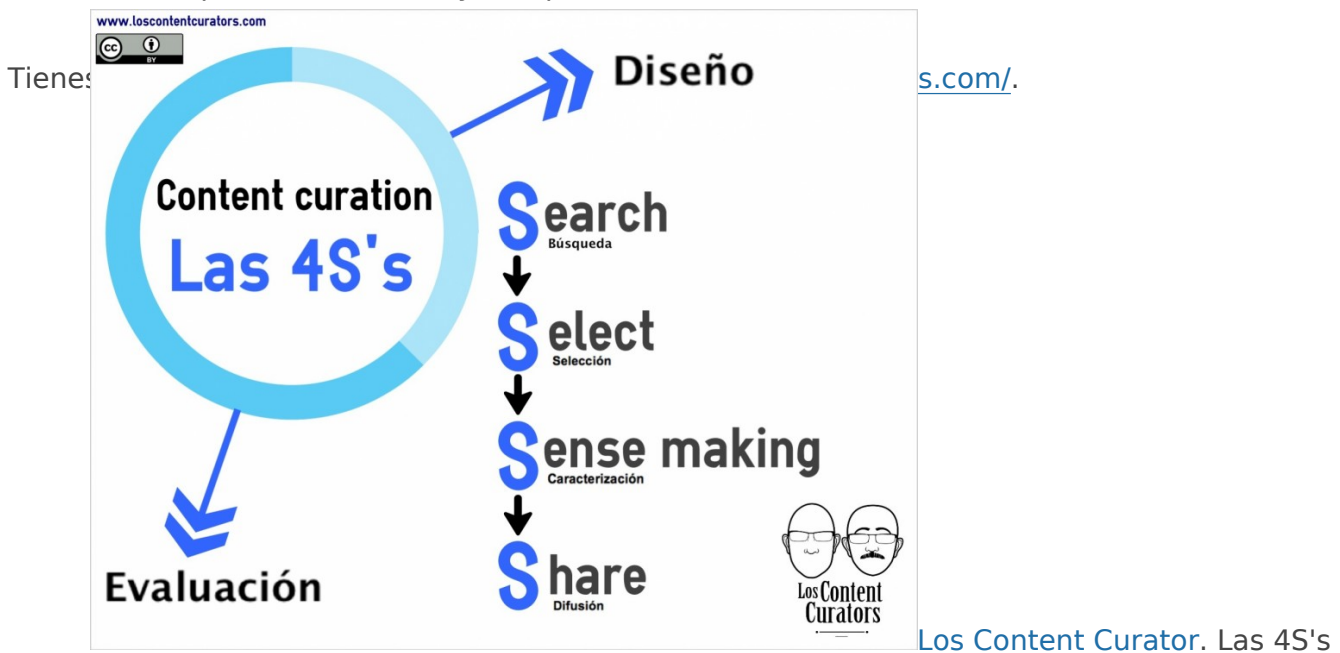
[Conectatic](#): Curación de contenidos (CC-BY-SA)

Es interesante también el método de curación de contenidos en 4 fases llamadas las "**4S's de la content curation**", elaborado por **Javier Guallar** y **Javier Leiva-Aguilera**.

Las 4 S's hacen referencia a las fases sucesivas de un proceso de curación con su terminología en inglés:

- **Search** (búsqueda).
- **Select** (selección).
- **Sense making** (caracterización: fusionar contenido, elaborar o incorporar valor añadido al contenido).
- **Share** (difusión).

Con una fase previa de **Diseño** y una posterior de **Evaluación**.



Durante el desarrollo del curso se hará referencia a las fases y la terminología utilizada en el proceso de curación de contenido elaborada por Guallar y Leiva-Aguilera

3.1. Infoxicación.

El término **infoxicación** fue acuñado por primera vez en 1996 por Alfons Cornella para definir la situación de **exceso información**, de intoxicación informacional, en la que uno recibe más información de la que es capaz de procesar. Actualmente es un término que se asocia al mundo digital y crea inconvenientes como el **tiempo que necesitamos para filtrar** toda la información recibida o la **inseguridad o ansiedad** que nos puede producir el no poder mantener el ritmo de actualización de la información.

Como consecuencia surge la necesidad de **aprender a gestionar** este exceso de información: **curar contenido** y aprender a ser un **content curator**.

Como reflexión sólo algunos datos:

Se estima que Google procesa aproximadamente 63.000 consultas de búsqueda por segundo, lo que se traduce en **5.600 millones de búsquedas por día** y aproximadamente 2 billones de búsquedas globales por año.

En YouTube se suben más de 300 horas de video por minuto y se ven **más de 5.000 millones** de videos al día.

En 2021 se crearon o replicaron 74 Zetabytes (1 Zb equivale a mil millones de Gigabytes) y se prevé que en 2025 ascienda 125 Zb.

Hace unos años, Eric Schmidt, antiguo CEO de Google, estimó que el buscador de Google únicamente había indexado el 0.004% del gran total de datos que existen en la red. La otra gran proporción de la web se denomina Deep Web, y nos da a entender el tipo de información que se puede encontrar ahí: se tratan de datos a los que no se pueden acceder públicamente, por ejemplo, las páginas restringidas por un muro de pago. Hay bastante controversia con el tamaño que puede ocupar la Deep Web. Algunos autores calculan su tamaño **hasta en 500 veces superior a la Internet superficial**.



[Wikimedia](#)

[Commons.](#) Surface WEB

3.2. Fases en la búsqueda y selección de contenido.

Del proceso de curación aprendido anteriormente, en esta **primera fase de las 4S's de la content curation**, y dentro de la competencia búsqueda y selección de contenidos (competencia 2.1), aprenderemos a desarrollar los siguientes procesos:



3.2.1. Búsqueda de contenidos y recursos educativos.

Seguro que alguna vez te has planteado la siguiente cuestión: ¿qué fuentes de información en línea debería tener en cuenta para la búsqueda y selección de recursos o contenidos digitales tanto para su uso como para la modificación de los mismos?

Actualmente contamos con una oferta amplia y variada de fuentes, que si no filtramos contenidos aplicando unos criterios, será difícil lograr veracidad, credibilidad, fiabilidad y por supuesto calidad. Es imprescindible, por lo tanto, seleccionar la información a través de: buscadores académicos, bibliotecas (bases de datos, portales de revistas, catálogos) o libros digitales. Además, debemos evaluar de forma crítica la idoneidad y fiabilidad de las fuentes y contenidos respetando licencias, términos de uso y posibles restricciones en la utilización de contenidos digitales.

Como **buscadores de información general** te recomendamos:





DuckDuckGo.

El buscador DuckDuckGo es particularmente interesante por su mayor respeto a la privacidad de los usuarios.

Y como **buscadores académicos** especializados en educación te recomendamos:

 Google Académico

 Dialnet

 redalyc.org

En el momento de comenzar la búsqueda de recursos educativos, hay que diseñar una **estrategia** que nos permita no sólo **encontrar**, sino también **almacenar** y **difundir** dichos recursos sin ahogarnos en la “**Infoxicación**”. No existe una fórmula única para encontrar los mejores recursos, pero sí se pueden dar ciertas **orientaciones** que faciliten la búsqueda.

Orientaciones para una búsqueda eficaz de contenidos educativos digitales

1. **Tener bien definido nuestro objetivo** de búsqueda: qué queremos buscar, para qué lo necesitamos, en qué formato nos interesa, cómo contrastaremos la información.
2. Hacer **búsquedas eficaces**: Elegir qué tipo de buscador procede a cada necesidad, usar filtros de búsqueda, elegir términos precisos o utilizar operadores booleanos, como los que nos proporciona google (<https://support.google.com/websearch/answer/2466433>).
3. **Completar y contrastar los datos**: tener una visión crítica ante aquella información que encontramos en Internet y contrastar los datos para comprobar que son ciertos, completos y objetivos.



4. **Valorar y seleccionar la información** teniendo en cuenta:

- ◦ La procedencia de la autoría.
- La vigencia de la última actualización.
- Destinatarios de los contenidos.
- La calidad del contenido (gramática, ortografía, ilustraciones, etc.).

5. **Reformular búsquedas** si los resultados de nuestra búsqueda no son satisfactorios, existe un exceso de resultados dificultando la selección, o los resultados son insuficientes, o no concuerdan con nuestros objetivos de búsqueda.



designed by  freepik

3.2.2. Herramientas para la agregación de contenido.

La infoxicación hace referencia a la elevada información que nos resulta imposible de asimilar o procesar debido a su volumen. Este es el motivo por el que se han desarrollado herramientas para la curación y organización de contenidos.

La agregación de contenidos consiste en reunir contenido en un solo lugar siguiendo un criterio de cantidad más que de calidad. A pesar de que es recomendable la utilización de este tipo de herramientas, que proporcionan una selección de contenidos automática, y que nos pueden ahorrar tiempo y una mejor organización, esta automatización de contenidos a partir de fuentes previamente seleccionadas no es la mejor manera de realizar una curación de contenidos precisa, ya que el resultado de esta automatización **no aporta nuestra voz**. Para esto último, utilizaremos las herramientas de selección de contenido del próximo capítulo (3.2.3. Herramientas para la selección de contenido) y que funcionarán de forma complementaria a las de agregación.

A continuación se muestran varias **herramientas de agregación de contenido**:

-  **FLIPBOARD** (<https://es-es.about.flipboard.com/>). Se define como una **revista personal**, en la que el usuario y propietario de la cuenta es el encargado de determinar qué contenido quiere añadir como fuente; una vez éstas se actualicen, se irán mostrando en la página principal.
-  **feedly** (<https://feedly.com/>). es un lector de RRS o feed (fuente de información) que nos permite organizar y acceder a todas las noticias y actualizaciones de blogs o webs ahorrando tiempo. Permite múltiples opciones de personalización y organización para adaptarlo a las necesidades de cada usuario.

También son interesantes **alertas de contenidos** como **Google Alerts** y **Talkwalker Alerts**, sistemas de **monitorización de redes sociales** como **Hootsuite** y suscripciones a **newsletters** tanto temáticas especializadas como generalistas.

3.2.2. Herramientas para la agregación de contenido: Flipboard.

Durante el desarrollo de los contenidos de éste área 2 se proporcionará un tutorial de una herramienta por cada una de las fases de las **4S's de la content curation**. Este tutorial no pretende ser un manual completo de uso ya que excede de los objetivos y tamaño del curso. Únicamente es una presentación de la aplicación, donde se expliquen brevemente sus funcionalidades, para que pueda ser un primer acercamiento a la herramienta por parte del usuario.

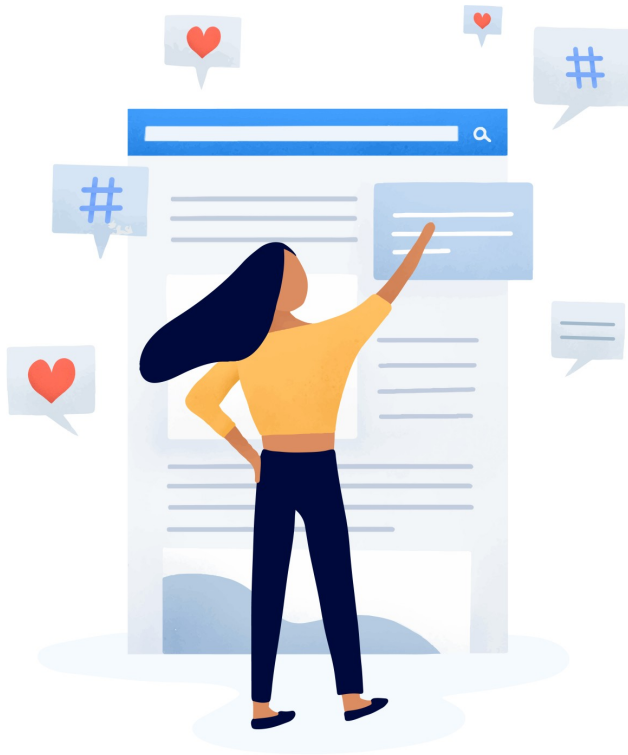
En esta ocasión presentamos **Flipboard** como una herramienta muy útil para la **agregación automática de contenidos**. Este filtrado, colección y selección de contenidos y noticias se realiza a partir de unos criterios que establece el usuario. Permite con facilidad crear tu propia revista interactiva.

<https://www.youtube.com/embed/qgTkPd0SHys>

[Youtube](#). MAKE A MAGAZINE OF YOUR FAVORITE SOURCES

3.2.3. Herramientas para la selección de contenido.

Nos encontramos en la **segunda fase** de la curación de contenidos: **Selección (Select)** entendida como el proceso de seleccionar, agrupar información ubicada en distintos sitios de la web. La selección de contenidos es el hecho de filtrar esta información y categorizarla para poder hacer uso de ella y compartirla de una forma realmente sencilla. Este ejercicio nos permite crear bancos de recursos educativos basados en fuentes fiables y seleccionadas a través de listas.



Designed by rawpixel.com / Freepik

Seguro que alguna vez has encontrado un artículo que te parece muy interesante, pero no has podido leerlo en el momento en que deseabas hacerlo. ¿Qué hiciste en esa ocasión? ¿Cómo lo guardaste? Una de la opción más comunes es guardarlo en los favoritos de tu navegador. Sin embargo, existen alternativas como los **marcadores sociales** que mejorarán nuestra organización



en la selección de contenido, su administración y permitirán compartirlo.

Caraterísticas de los marcadores sociales

- Permiten un etiquetado para clasificar el contenido.
- Guardar el contenido de forma pública o privada.
- Guardar todo tipo de contenido: video, imagen, audio, artículo, publicaciones de RRSS...
- Compartir contenido desde las redes sociales a nuestro marcadores sociales.

Para esta tarea existen numerosas aplicaciones como **pocket**, **raindrop.io**, **notion**, **evernote**, **dewey**, **diigo**... aunque nosotros, por su sencillez y potencialidad, recomendamos alguna de la siguientes herramientas:



- [\(https://wakelet.com/\)](https://wakelet.com/). Es una herramienta dirigida a docentes que nos permite guardar artículos, videos, publicaciones de redes sociales, podcasts, mapas, documentos en línea, así como nuestras propias imágenes, notas y documentos PDF en colecciones visuales.

-  [\(https://www.pearltrees.com/\)](https://www.pearltrees.com/) Herramienta que nos permite organizar el contenido en formato de árbol. Es posible crear tantas estructuras de contenido como queramos, así como subcategorías por cada temática, que podemos ir modificando siempre que lo deseemos.

-  **symbaloo** [\(https://www.symbaloo.com/\)](https://www.symbaloo.com/) Es una aplicación o plataforma gratuita basada en la nube que permite a los usuarios organizar y categorizar enlaces web en forma de botones, creando un escritorio virtual accesible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.

3.2.3. Herramientas para la selección de contenido: Wakelet.

Esta aplicación está diseñada por Microsoft y nos permite **recoger, organizar y compartir** contenido multimedia e interactivo. Está creada para docentes y nos permite crear noticias, enlaces, imágenes e un único espacio para, posteriormente, poder organizarlos y compartirlos de una forma interactiva y atractiva fomentando el desarrollo de habilidades colaborativas. Se trata de una aplicación gratuita y de uso muy sencillo e intuitivo

https://www.youtube.com/embed/_zhSY4Q-pzc

[Youtube](#). Qué es Wakelet

Como material complementario os recomendamos el tutorial [Wakelet: la navaja suiza de las herramientas digitales](#) realizado por Ingrid Mosquera Gende para Observatorio de Tecnología Educativa del Intef.

4. Inclusión de metadatos.

Los **metadatos** son **información legible que describe las características del recurso educativo**, lo que facilita su manejo y recuperación.

Son muy útiles porque **aportan información adicional** a la que obtenemos simplemente abriendo un archivo o accediendo a una página web. Además, **sirven para su organización, catalogación** o para mejorar las prestaciones de aplicaciones o servicios.

El **estándar** de metadatos **IEEE LOM** contiene un grupo mínimo de elementos para la administración, ubicación y evaluación de los objetos de aprendizaje, agrupados en nueve categorías entre las que se incluyen sus características pedagógicas.

Para saber más: Puedes encontrar la relación completa en el siguiente enlace:

<https://www.asociacionelearning.com/contenidos/lom-learning-object-metadata.asp>

Para saber más:

¿Dónde encontramos metadatos de un recurso educativo? En cualquier tipo de recurso: imagen, video, documento de texto, pdf... tenemos la posibilidad de obtener la información de sus metadatos. En la siguiente página encontrarás información de cómo encontrar los metadatos en algunos de los soportes más usados. **Enlace**

¿Cómo introduzco o edito los metadatos de un recurso educativo? Accede a la siguiente información para aprender a introducir metadatos en un documento de texto, de audio o de imagen

Por último, os mostramos como **extraer lo metadatos** de cualquier tipo de documento (documentos de texto, imágenes, vídeos, etc.) a través de FOCA, software de código abierto.

La documentación anterior ha sido obtenida de la web ayudaley (<https://ayudaleyprotecciondatos.es/>)