

# Introducción al área 2. Contenidos digitales.

- [Introducción al área de contenidos digitales.](#)
- [¿Qué es Big data?](#)
- [Los contenidos digitales.](#)

# Introducción al área de contenidos digitales.

El área 2 del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente recibe el nombre de Contenidos digitales debido a la necesidad que tienen los docentes de aprender a gestionar los contenidos. Identificar de forma efectiva los que mejor se adapten a los objetivos de aprendizaje, a su alumnado y a su estilo de enseñanza, estructurarlos, relacionarlos entre sí y modificar, añadir y crear contenidos digitales educativos con los que apoyar su práctica docente.

**Cuando hablamos de contenidos digitales es importante diferenciar dos tipos de contenidos que pueden ser utilizados en el entorno educativo.**

Por un lado **contenidos digitales, que son ficheros con contenidos que pueden emplearse con un fin educativo, aunque originariamente hubiesen sido elaborados con otro propósito**, como puede ser un artículo de un periódico, un juego interactivo o una reseña de un libro, y **contenidos educativos digitales, que son paquetes de contenidos estandarizados, identificados y catalogados para que se utilicen con un fin educativo**, como pueden ser aquellos alojados en un software tipo [quizziz](https://www.quizziz.com/).

Por otro lado, **es importante conocer cómo se deben de utilizar y administrar de manera responsable estos contenidos digitales**, sean o no originariamente educativos, ya que muchos de ellos contienen datos o tienen autoría que es necesario respetar, por lo que **se ha de tener en cuenta la normativa sobre derechos de autor y propiedad intelectual al usarlos, modificarlos y compartirlos**.

**Así, dicha área queda dividida en 3 competencias relacionadas con la búsqueda, reutilización, creación y compartición de contenidos educativos digitales respetando siempre los derechos de autor y teniendo en cuenta que su uso se desarrollará en un contexto educativo concreto atendiendo a las necesidades de todo el alumnado.**

**Las 3 competencias** tienen aspectos comunes y se relacionan entre sí, pues el proceso de buscar, seleccionar, modificar y crear requiere de elementos transversales que se integran junto a los aspectos específicos de cada competencia.

- **Propiedad intelectual y derechos de autor**
- **Uso de estándares**
- **sistemas de catalogación y uso de metadatos.**



Para poder desarrollar las competencias que contiene este área es necesario tener en cuenta los **seis desafíos que se vinculan con seis características de la red** tal y como explican **Monereo y Fuentes (2008)**:

- **Cantidad de información:** internet es inabarcable, el reto es aprender a hacer búsquedas eficaces y llevar a cabo un examen crítico de los contenidos y datos encontrados.
- **Caducidad de la información:** lo más visitado permanece, pero en muchas ocasiones la desactualización hace que algunos de los contenidos tiendan a desaparecer o ya no resulten útiles.
- **Certidumbre de la información:** cuando seleccionamos un contenido debemos de tener mucho cuidado ya que en muchas ocasiones la información que circula no ser fiable. En esta parte hablamos también del término infoxicación.
- **Calidad de la información:** además de la veracidad de la información, los docentes deben de tener sentido crítico para poder valorar la originalidad, la fiabilidad, la precisión o el rigor entre otras cosas.
- **Comprensibilidad de la información:** la lectura y comprensión de la información en internet requiere de estrategias específicas (hipertexto, hipermedia,..)
- **Consumibilidad o grado de usabilidad de la información:** hace referencia a la necesidad de que los contenidos cumplan las necesidades, características de los usuarios que lo visitan.

Para terminar, antes de pasar a ver cuáles son las características y especificaciones de cada una de las competencias, es necesario reflexionar acerca dos conceptos clave y relacionados entre sí: **"Big data" y contenidos digitales.**

# ¿Qué es Big data?

El mundo que nos rodea ha ido cambiando con el paso del tiempo, y con ello han evolucionado aspectos tan importantes como los recursos que tenemos disponibles a la hora de trabajar, estudiar o actividades cotidianas como hacer la compra.

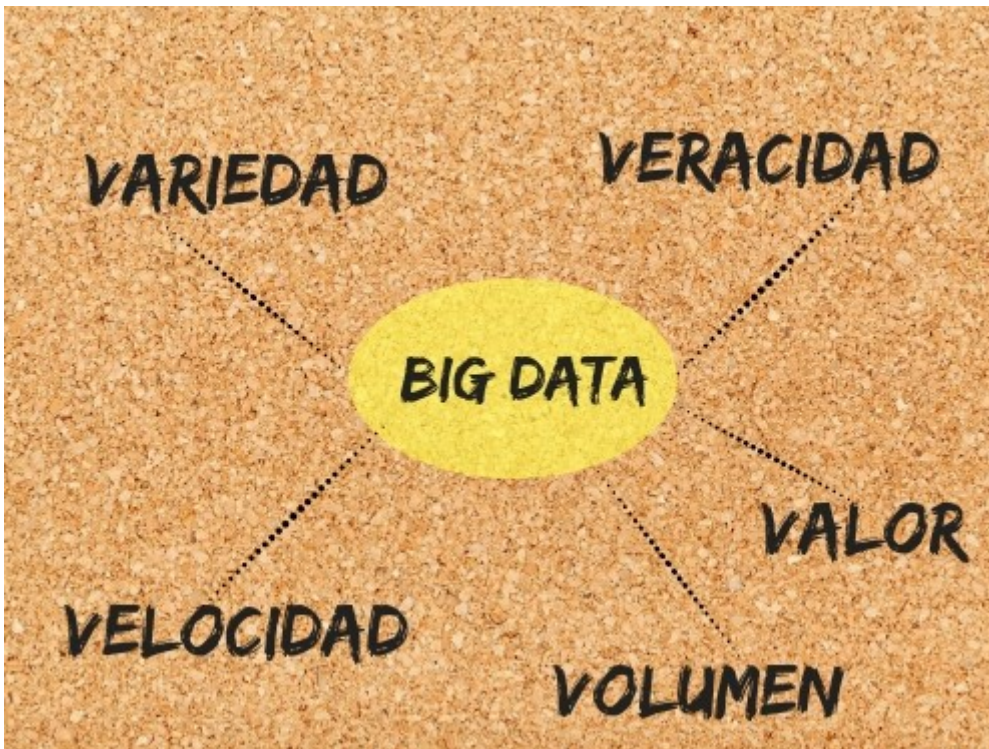
De hecho, no solo ha cambiado el tipo de recurso, sino también la inmediatez con la cual podemos acceder a éste.

La inclusión de la tecnología en nuestras vidas ha permitido facilitar a las personas muchas de las tareas importantes en el desempeño de su labor profesional y de su vida personal.

Tanto es así, que hoy en día podemos consultar nuestra cuenta bancaria, coger cita para una vacuna u organizar unas facturas simplemente accediendo a internet. Actividades que van generando una gran cantidad de datos en internet, datos que debido a su volumen es necesario organizar.

De esta **necesidad de organizar los datos** surge el término **Big Data**, término introducido por primera vez por **Roger Magoulas de O'Reilly** en 2005 para definir aquella cantidad de datos que no podía gestionarse a través de técnicas y procesos tradicionales debido a su complejidad y tamaño.

Tomando como referencia esta definición es importante tener en cuenta de que el **Big Data** constaba de tres facetas denominadas **“las tres V del Big Data”**: **volumen, velocidad y variedad**. Sin embargo estas tres facetas evolucionaron con el paso del tiempo y el uso y procesamiento de los datos añadiendo actualmente otras características a este término: **veracidad, valor, variabilidad y visualización**.



[Fuente: Actio. Procesos y tecnología.](#)

Así cuando hablamos de **Big Data** no solo nos referimos a aquellos **datos personales que vamos alojando en la web** sino a todos esos **contenidos que se crean y que van quedando almacenados**. Contenidos que versan sobre diferentes temas y aspectos y que bien organizados y seleccionados pueden mejorar nuestra eficiencia y permitir que evolucionemos laboral y personalmente. Contenidos entre los que pueden estar los **contenidos digitales educativos**.

De este modo, al igual que la tecnología ha cambiado nuestra vida personal y laboral, ésta también ha ayudado a potenciar el cambio en cuanto a la perspectiva metodológica en el entorno educativo, promoviendo la cultura de la colaboración y ofreciendo una serie de recursos que faciliten que los docentes lleven a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje, colaboren entre ellos, se formen y aprendan entre iguales.

# Los contenidos digitales.

**Un contenido digital es toda aquella información que tenemos la posibilidad de mostrar en un medio digital.** Los contenidos digitales **pueden estar presentados en diferentes formatos: imágenes, textos, vídeos, juegos, mapas,...**

**Todos ellos forman parte del Big Data,** ese **gran volumen de datos alojados en la red** de los que hemos hablado anteriormente.

12 tipos de Contenidos Digitales					
	Documentos		Presentaciones		Infografías Posters Flyers
	Artículos/Posts Newsletters		eBooks Manuales/Guías Libros		Podcasts
	Vídeo Streaming Screencasting		Publicaciones en medios sociales		Webinar Curso
	Encuestas Tests Formularios		Fotografías Imágenes GIFs/Memes		SCORM
Infografía creada por @VallejoAngeles y @alfredovela					