

# 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.

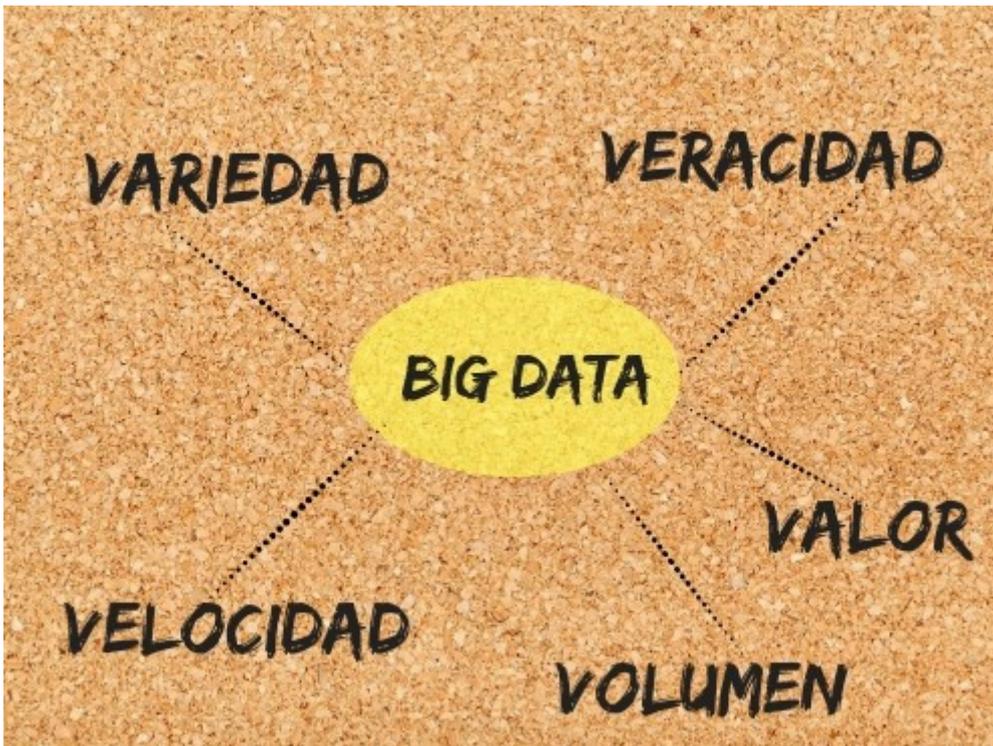
De hecho, no solo ha cambiado el tipo de recurso, sino también la inmediatez con la cual podemos acceder a éste.

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.](#)

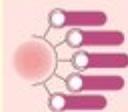
Así cuando hablamos de **Big Data** no solo nos referimos a aquellos **datos personales que vamos alojando en la web** sino a todos esos **contenidos que se crean y que van quedando almacenados**. Contenidos que versan sobre diferentes temas y aspectos y que bien organizados y seleccionados pueden mejorar 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
 Video Streaming Screencasting	 Publicaciones en medios sociales	 Webinar Curso
 Encuestas Tests Formularios	 Fotografías Imágenes GIFs/Memes	 SCORM

Infografía creada por @VallejoAngeles y @alfredovela