

## 2.3. Herramientas de autor

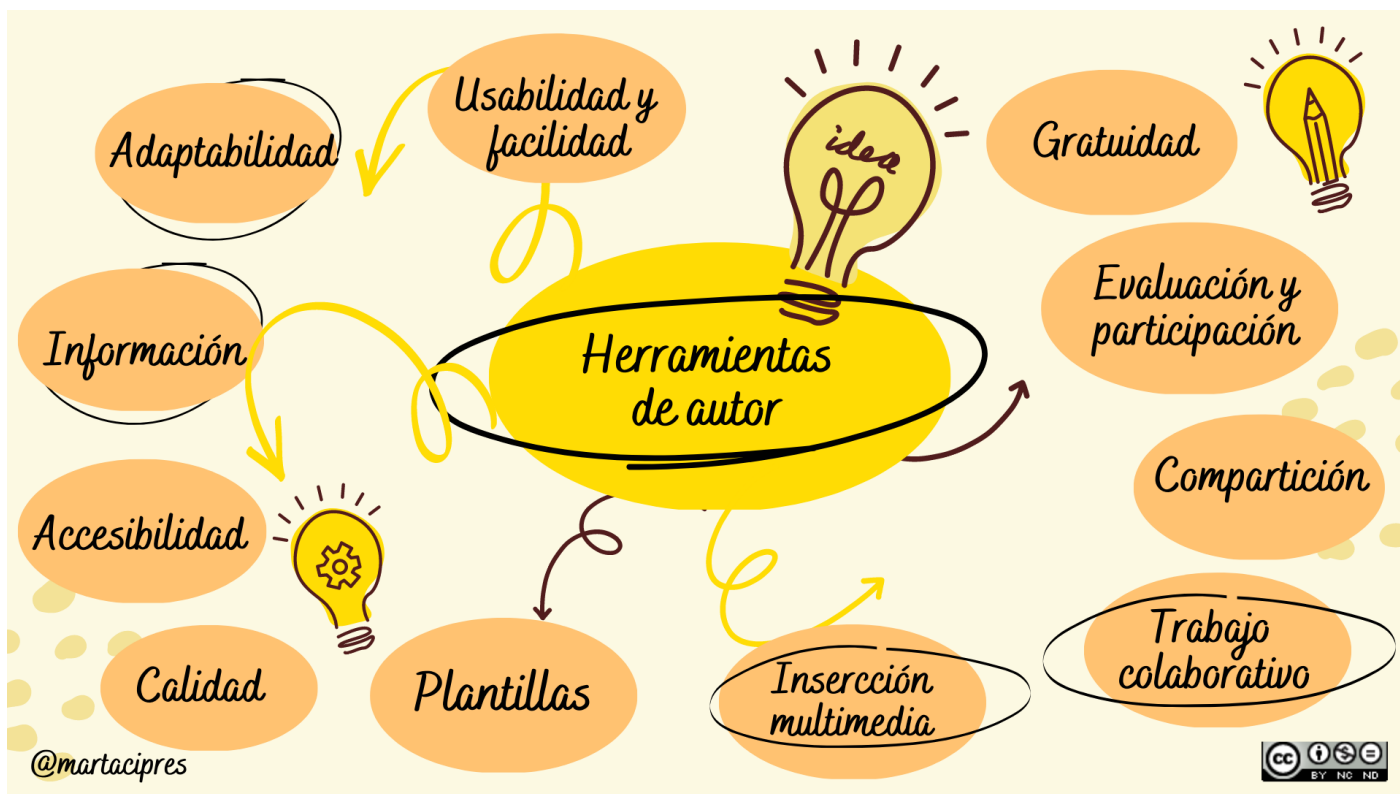
A continuación vamos a ver **algunas herramientas de autor**, las cuales hacen referencia a aquellas aplicaciones que han sido creadas para facilitar la creación, modificación, publicación y gestión de contenido digital. Se trata de **herramientas que permiten al docente utilizar contenidos propios como pueden ser imágenes, vídeo o audio entre otros elementos, para elaborar actividades, tareas o recursos que se adapten a su práctica docente y que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje.**

Este tipo de herramientas ha ido mejorando mucho con el paso del tiempo, y han ido añadiendo muchas funcionalidades que han hecho que sean más accesibles y que puedan llegar a todo tipo de alumnado.

Entre algunas de sus **características** está la **facilidad de compartición**, ya que en general, todas ellas ofrecen la posibilidad de compartir los recursos y contenidos digitales educativos por diferentes medios, desde un enlace url, correo electrónico hasta su **inserción directa en Entornos Virtuales de Aprendizaje (LMS), como Aeducar, permitiendo gestionar y organizar grandes cantidades de contenidos y datos.**

Aunque cada una de ellas tiene diferentes características y es importante hacer una buena selección a la hora de usarlas, en función del objetivo que tengamos, **podemos decir que hay unas características comunes**, las cuales son importantes tener en cuenta:

- **Ofrecen diversas plantillas de manera gratuita** que favorecen la elaboración de contenidos digitales adaptados a nuestras necesidades, de manera rápida y sencilla.
- **Tienen filtros** que nos ayudan a encontrar las plantillas más adecuadas.
- **Permite la edición de contenidos.** Adaptándolos a nuestras necesidades y nuestro nivel de manejo de la herramienta.
- Ofrecen **opciones de importación y exportación.**
- Permite la **inserción de diferentes tipos de recursos** para favorecer el enriquecimiento del recurso y su accesibilidad.
- **Integración con Entornos Virtuales de Aprendizaje.** Lo cual favorece el uso, organización y aplicación didáctica.
- **Ofrecen la posibilidad de reutilizar contenidos digitales** creados por otros docentes y personas favoreciendo así la cultura de la colaboración y facilitando la tarea docente.



La **tipología de las herramientas de autor** estará basada en el tipo de contenido que puede crear: creación de presentaciones multimedia, edición de vídeo, edición de imagen, actividades interactivas, formularios, líneas del tiempo, infografías, mapas mentales y conceptuales entre otros. En el siguiente enlace puedes encontrar un recurso con 200 herramientas clasificadas por categorías.

Como hemos comentado, la selección de la herramienta dependerá del objetivo y características que queremos que tenga nuestro contenido digital. A continuación, proponemos algunas de las herramientas más utilizadas y versátiles en educación ordenadas por temática:

### Presentaciones e infografías

**Genially** (<https://app.genial.ly/>). Herramienta online con la que podremos crear contenidos interactivos de forma sencilla, intuitiva y sin necesidad de tener conocimientos previos sobre programación. Ofrece la posibilidad de crear presentaciones, video presentaciones, imágenes interactivas, infografías y todo tipo de juegos educativos adaptando la estructura y contenidos a nuestras necesidades.

**Canva** (<https://www.canva.com/>). Herramienta muy interesante de diseño que permite crear contenidos de diversos tipos. Con Canva se pueden crear infografías, documentos, pósteres, carteles, tarjetas de visita, gráficos, vídeos, etc.

### Mapas conceptuales

**Popplet** (<https://www.popplet.com/>). Aplicación para generar mapas conceptuales en la nube que permite, estructurar y organizar tus ideas.

**Mindomo** (<https://www.mindomo.com/es/>). Creación de mapas mentales para identificar los conceptos básicos, organizarlos y ver cómo están interconectados. Permite trabajar sin conexión,

### Creación de actividades interactivas

**H5P** (<https://h5p.org/>). Plataforma gratuita de creación de contenidos y actividades interactivos. Puedes encontrar un curso de formación sobre esta herramienta en AulaAragón.

**Educaplay** (<https://es.educaplay.com/>). Plataforma que permite crear y compartir actividades educativas multimedia.

### Creación y edición de video

**Clideo** (<https://clideo.com/es>). Herramienta para unir, cortar, editar, comprimir, crear, rotar vídeos y mucho más.

**FlexClip** (<https://www.flexclip.com/>). es una fantástica herramienta que nos permite crear vídeos online de manera sencilla, pero con resultados magníficos y muy profesionales.

**Screencastify** (<https://www.screencastify.com/>). Es una extensión de Google Chrome que se puede instalar en el navegador y que permite las grabaciones de la pantalla del usuario

### Edición de Audio

**Audacity** (<https://www.audacityteam.org/>). Herramienta gratuita para la edición y grabación de audio.

**Soundcloud** (<https://soundcloud.com/es>). Plataforma de distribución de audio online.

### Edición de Imágenes

**Gimp** (<http://www.gimp.org.es/>). Herramienta de edición de imágenes digitales.

**PIXLR** (<https://pixlr.com/es/>). Es un editor online que permite realizar las tareas básicas de edición fotográfica.

---

Revision #5

Created 17 January 2023 09:49:25 by Marta Ciprés García

Updated 14 February 2023 13:31:39 by Marta Ciprés García