

2.3.1. Algunas herramientas de autor.

A continuación veremos algunas herramientas que nos sirven para modificar y crear contenido digital. Como hemos visto en la página anterior son muchas las opciones que tenemos, así que vamos a ver solo algunas de ellas:

1. Livework



¿Qué es Liveworksheets?

Es una web que **permite crear fichas interactivas a partir de un elemento digital o partiendo de una ficha en papel** digitalizando así el contenido y añadiendo interactividades.

La herramienta **acepta diferentes formatos (.jpg .pdf o .png)**, y permite diseñar **diferentes actividades**. Algunos ejemplos son unir con flechas, ejercicios de escucha, ejercicios de habla, ejercicios de respuesta abierta o sopas de letras. La herramienta, dada su versatilidad de actividades, puede ser utilizada en todas las etapas, adaptando su forma de uso.

Las fichas interactivas pueden ser elaboradas por nosotros mismos, y para ello la aplicación nos ofrece **diferentes tutoriales y videotutoriales**, o por otra parte podemos seleccionar fichas de otros autores y utilizarlas o modificarlas para su posterior uso.

Por ello es importante a la hora de elaborar una ficha interactiva aplicar bien las etiquetas, ya que en el momento de la búsqueda de recursos existen muchas que nos facilitarán la selección.

Para poder organizar estas fichas, la aplicación ofrece los **cuadernos interactivos**, que son carpetas personalizables dentro de la herramienta donde podemos alojar aquellos recursos elaborados por nosotros mismos o los seleccionados del banco de recursos.

Algunas de las funciones que podemos hacer con las fichas son las de **imprimirlas y usarlas en papel**, compartirlas a través de un enlace, correo electrónico, insertarla en un entorno virtual de aprendizaje o incluso embeberla en una página web, blog o similar.

Por último, **podemos crear un perfil a nuestros alumnos y alumnas para poder asignarles tareas, adaptar su proceso de enseñanza y aprendizaje y ver su progreso y evaluación.**

<https://www.youtube.com/embed/p8XVRjM4YMw>

EducaTIC.

2. Educaplay.



Es una página web para crear **contenido interactivo digital** para nuestros alumnos y alumnas. Nos permite elaborar recursos didácticos desde el inicio o reutilizar el contenido que el resto de docentes y personas han elaborado en la página y adaptarlo a nuestras necesidades.

Como ventajas de Educaplay, es una herramienta muy **versátil y compatible con diferentes formatos**, ya que a la hora de compartir se puede hacer a través de enlace, correo electrónico, redes sociales, entornos virtuales de aprendizaje, embeberlo en páginas web, blog o similares e incluso exportarlo como moodle, SCORM o LTI entre otros.

Al igual que otras herramientas de este tipo, **es muy importante añadir las etiquetas correctas al publicar una actividad**, ya que la página quiere garantizar un mínimo de calidad en las actividades que aloja, de tal manera que es obligatorio rellenar ciertos campos, de lo contrario no se puede publicar el contenido interactivo elaborado.

Por último destacamos la **versatilidad** de la herramienta, pudiendo **jugar en línea** sin necesidad de registro, únicamente con un código, de manera que nos facilita mucho el **uso en el aula con alumnos y alumnas** que no tengan correo electrónico personal.

<https://www.youtube.com/embed/4cCd3e-t9o4>

3. Wordwall.



Página de elaboración de contenidos interactivos digitales con unos **gráficos muy completos y una interfaz muy dinámica**. Nos permite crear hasta **18 tipos diferentes de actividades** entre los que encontramos cartas al azar, diagrama etiquetado, reordenar, o avión.

Si bien es cierto que la aplicación ofrece muchas ventajas, sobre todo en el aspecto de imagen y gráficos, por otra parte es **bastante restrictiva en cuanto a los recursos que se pueden usar con el plan free**, ya que solo podemos elaborar 5 al mes y usar 18 interactivos.

Permite seguimiento a partir del modo "tarea", se puede compartir por diferentes canales e incrustar en diferentes entornos.

Por último destacar que esta herramienta también **nos permite reutilizar recursos de otros docentes y personas** para usar en el aula, fomentando así la cultura de la colaboración.

4. Genial.ly



Es una página muy versátil que permite elaborar contenidos digitales de manera fácil y rápida.

Una de sus características principales es que **nos ofrece plantillas muy completas y tematizadas** con las cuales es muy fácil contextualizar nuestros recursos.

Dentro del tipo de plantillas encontramos plantillas para elaborar **presentaciones, infografías, mapas conceptuales, material formativo, vídeos, imágenes interactivas, CV, material de móvil o personal branding.**

Tiene diferentes planes dependiendo de nuestras necesidades, ofreciendo incluso la **opción de Genial.ly para centros**, para fomentar el uso de la herramienta en los alumnos y alumnas.

Una de las funciones más interesantes de la aplicación es que **permite hacer “reutilizables” los recursos** de tal manera que otros docentes o personas, con el enlace, pueden importar ese recurso a su cuenta y compartirlo.

Otra opción es **trabajar colaborativamente en línea**, en este caso todos trabajan sobre la misma plantilla elaborando un único proyecto.

Genial.ly es utilizado por muchos docentes debido a que ofrece diferentes canales para diseñar sus contenidos, pudiendo **introducir audio, imagen, vídeo, texto, pintar**, etc, facilitando así el acceso a la información a los alumnos y alumnas de las diferentes etapas educativas.

Añadir también que [Genial.ly](https://www.genial.ly/) es un recurso muy útil en las aulas en las cuales se trabaja **utilizando metodologías activas** como gamificación o flipped classroom, ya que hay plantillas específicas para este tipo de actividades.

Por último, señalar que **se puede compartir a través de diferentes medios**, como correo electrónico, enlace, embeber o entornos de aprendizaje.

5. Canva.



Es una página web que ofrece recursos para elaborar contenidos digitales de diferentes tipos. **La herramienta tiene una versión educativa gratuita que ofrece plantillas e imágenes y elementos relacionados con la educación** y que facilitan la elaboración de recursos con distintas temáticas.

Entre algunos de los contenidos que **podemos elaborar se encuentran las flashcards, los mapas conceptuales, infografías, imágenes y vídeos, pósters,...**

Como novedad ha incorporado el recurso de **documentos con plantillas muy atractivas**.

Una de las ventajas que ofrece [Canva](#) es la creación de equipos de trabajo, con los cuales se puede trabajar de manera colaborativa y crear contenido organizándolo en carpetas.

Podemos tener diferentes grupos, y si somos docentes podemos elaborar un grupo por cada clase y trabajar en línea.

[Canva](#) ofrece diferentes formas para compartir sus diseños, se pueden descargar en diferentes formatos, pdf, jpg, png,... o compartir a través de enlace o incrustando en una web, blog u otro entorno.

También **podemos utilizar recursos elaborados por otros usuarios**.

<https://www.youtube.com/embed/7bHrYISSH8k>

Raúl Diego. <https://www.youtube.com/watch?v=JyTgXGTg-08>

Criterios para la creación y modificación de recursos.

Ya hemos comentado que **para buscar, crear o modificar contenidos educativos de calidad** nos podemos basar en las rúbricas que nos proporciona la [Norma 71362](#). De forma general, **los contenidos creados deberán:**

- **Presentarse inicialmente).**
- **Entenderse claramente la relación de dichos contenidos con los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar.**
- **Tener un nivel adecuado para el público objetivo.**
- **Informar desde el inicio de cuáles son los contenidos que se espera que todos aprendan.**
- **Mantener un proceso que permita adecuarlos y actualizarlos en el tiempo.**
- **Los contenidos deben ser respetuosos con la propiedad intelectual.**

Es por eso que en el siguiente capítulo vamos a ver la importancia de la competencia 3 del área "Protección, gestión y compartición"