

6.3. Creación de contenidos digitales

- 6.3.0. Introducción
- 6.3.1. Crear contenido digital

6.3.0. Introducción

Se entiende como **contenido digital cualquier producción elaborada por medios digitales**: texto, imágenes, vídeos, programas informáticos, actividades interactivas... El contexto de aplicación es la creación de situaciones de enseñanza y aprendizaje en las que el alumnado deba crear y editar contenidos digitales accesibles en distintos formatos, con distintos dispositivos y herramientas o tecnologías, incluidos los editores de código y el uso de IA (correctores de texto, traductores, tratamiento de imágenes, etc.), IoT, realidad virtual y aumentada.

El trabajo docente requiere que el **alumnado desarrolle su capacidad para emplear distintos tipos de herramientas de autor, integrar contenidos aportados por distintas fuentes (IA, IoT, etc.) y servirse de desarrollos que automatizan y facilitan procesos de creación y edición**. Para ello es necesario que el alumnado comprenda, en términos generales, su funcionamiento y que reflexione sobre las implicaciones éticas de su uso. Con ello se potenciará, además, su creatividad, su capacidad para resolver problemas y para la expresión de ideas, conocimientos, sentimientos e inquietudes de forma más rica y eficaz por medios digitales. Se deberán plantear actividades para el desarrollo de un adecuado ejercicio y respeto de los derechos de autor y de propiedad intelectual y el análisis, desde el punto de vista de su rentabilización económica, de los servicios que las empresas ofrecen de forma gratuita para la creación o publicación de contenidos digitales.

Por último, se debe trabajar con **el alumnado la programación como un recurso indispensable para automatizar y aplicar soluciones mediante algoritmos para la resolución de problemas de la vida cotidiana**. En este sentido, los guiones o scripts, entendidos como secuencias de órdenes e instrucciones con un objetivo específico, son en sí mismos un contenido digital, como lo son los programas informáticos en general. Resulta interesante remarcar aquí que el empleo de lenguajes de programación, ya sea mediante bloques o en línea de comandos, conduce a la creación de programas que satisfacen un sinnúmero de necesidades, trascendiendo así la mera creación de un contenido para migrar hacia la creación de herramientas.

Los contenidos necesarios para el desarrollo de esta competencia docente son:

- Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado.
- Tecnologías digitales que permiten la expresión y creación de contenidos a través de medios digitales. Principios generales y funcionamiento de los desarrollos de inteligencia artificial y de las tecnologías emergentes en relación con la edición y creación de contenidos digitales.
- Derechos de autoría y de propiedad intelectual.
- Estrategias de pensamiento computacional y programación.

Para el nivel B2 tratamos la "*Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales*" mediante:

- *6.3.B2.1. Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas de aprendizaje que involucran al alumnado en procesos de diseño creativo con el fin de crear contenido digital de calidad.*
- *6.3.B2.2. Propone al alumnado un repertorio variado y flexible de tecnologías y dispositivos digitales proporcionados por la A. E. o por los titulares del centro para que desarrolle su competencia en la creación de contenidos digitales de forma versátil.*

Adapto, a partir de la reflexión sobre mi trabajo docente, las tecnologías a nuevos contextos de aprendizaje en los que diseño y llevo a la práctica propuestas didácticas para que el alumnado desarrolle, en procesos de diseño creativo, su capacidad de crear contenidos digitales en distintos formatos y empleando diferentes dispositivos. Ejemplos:

- Propongo a mi alumnado la creación de un artículo sobre actividad deportiva en nuestra localidad que será alojado en una wiki pública, por lo que debe cumplir con todos los estándares de calidad exigidos (corrección en la redacción, verificabilidad y precisión en los datos, neutralidad, desarrollo equilibrado del tema a tratar, bien documentado e ilustrado, accesible etc.).
- Realizo con mi alumnado un concurso para que aprendan a realizar citas de distintos tipos de contenidos web (periódico digital, blog, tuits, vídeo en línea) que se obtienen aleatoriamente a partir de búsquedas en Internet generadas por un bot.
- Propongo a mi alumnado que, tras el tratamiento de los datos necesarios, busque formas de representación de distintas magnitudes que resulten significativas y despierten la curiosidad e interés del espectador empleando tecnologías digitales y criterios artísticos y atribuyendo una licencia a sus creaciones para montar en el centro una exposición sobre el consumo alimentario humano.

6.3.1. Crear contenido digital

<https://view.genial.ly/63a82f12811115001104babd>

Ejemplos de herramientas digitales para el aula Fuente:@EducMiguel

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) permiten desarrollar un **aprendizaje autónomo y personalizado**. Aprender a usar estas herramientas en el aprendizaje es fundamental para formar mejores personas y profesionales.

Los niños y jóvenes **crecen utilizando herramientas tecnológicas que facilitan su vida** y les permiten **acceder a una gran cantidad de información desde cualquier lugar**.

Precisamente por ello, no escapa de la realidad encontrar aulas equipadas con tecnología para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes. Los docentes también son beneficiarios pues se crean oportunidades como la **capacitación en línea, clases interactivas y mejor seguimiento de los estudiantes**.

Dentro del área de Ed. Física, compartimos el recurso de Armando Monge del CP Juan de Lanuza sobre "[Herramientas digitales en EF](#)"



HERRAMIENTAS DIGITALES EN EF

The main graphic features a central stylized smiley face with orange eyes and a multi-colored mouth (red, orange, yellow, green, blue). Surrounding the smiley face are six circular icons: a heart held by two hands, a person running, a laptop, a smartphone, a lightbulb with a brain inside, and a person sitting at a desk. At the top center of the graphic is a white logo consisting of two interlocking 'G' shapes. The background is a solid blue color.

