2.1.4 Taxonomía de Bloom y CDD

> Este apartado está basado fundamentalmente en el contenido del artículo **Churches, A. (2020) Taxonomía de Bloom para la Era Digital**. Eduteka (http://www.eduteka.org/articulos/TaxonomiaBloomDigital), del contenido referenciado del mismo en el artículo **Cómo aplicar la taxonomía de Bloom en la era digital**. Pearson (https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/como-aplicar-taxonomia-de-bloom-era-digital) y de la entrada correspondiente **Taxonomía revisada de Bloom**, en la página del Proyecto Dia del Gobierno de Canarias (https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mfumfri/2019/11/11/taxonomia-revisada-de-bloom/).

Qué es la taxonomía de Bloom

La **taxonomía de Bloom** es una **clasificación** ampliamente utilizada para describir **objetivos** educativos en términos de **niveles cognitivos.** Esta taxonomía, en su versión revisada, consta de **seis niveles: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.**

Copyright 2026

La taxonomía de Bloom

¡Con verbos!

revisada

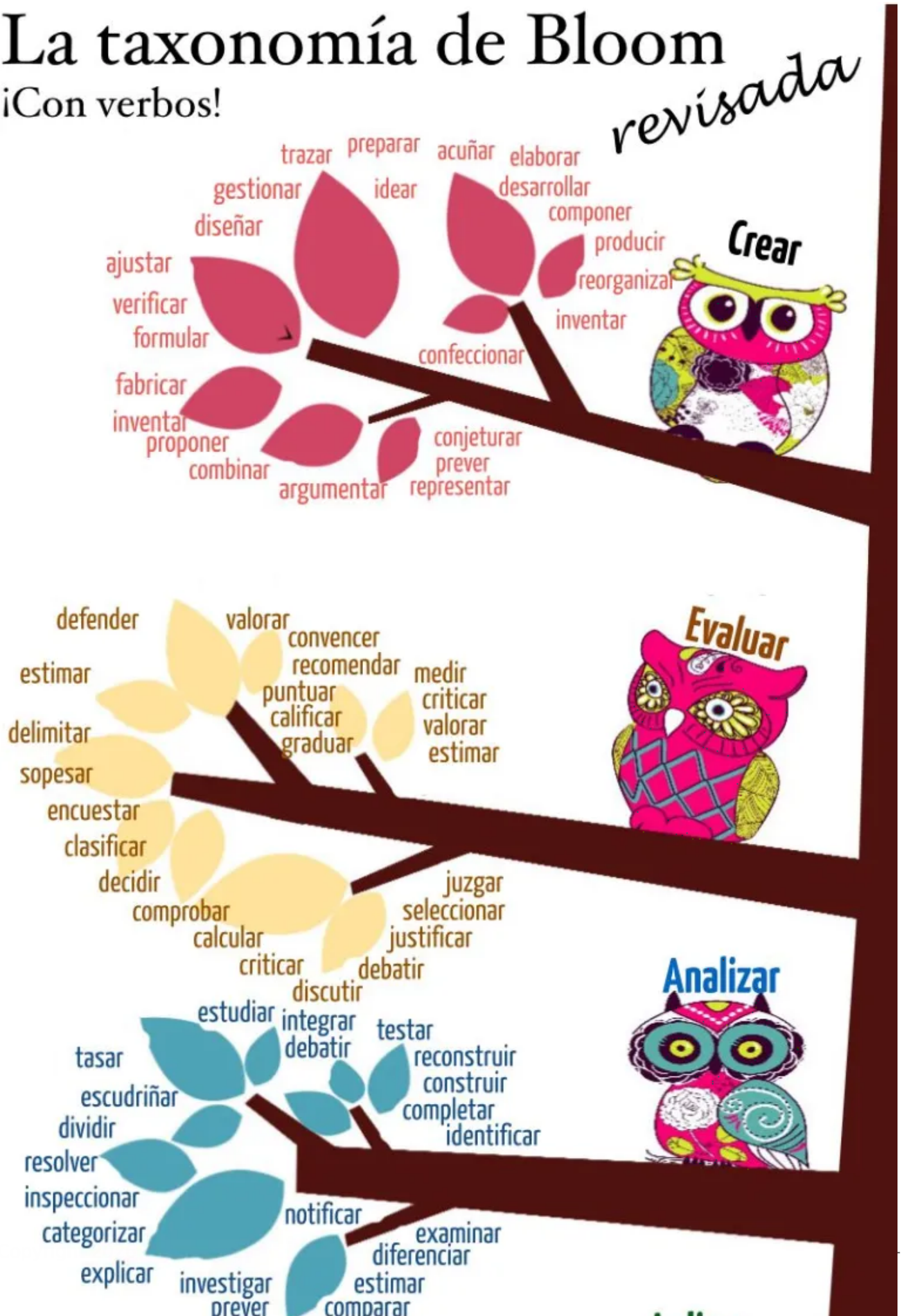


Imagen: https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mfumfri/2019/11/11/taxonomia-revisada-de-bloom/

Cómo utilizar la taxonomía de Bloom para la curación de contenidos digitales educativos

Dado que la taxonomía de Bloom es una herramienta que se utiliza para clasificar los objetivos de aprendizaje en diferentes niveles de complejidad cognitiva, puede ser **útil para la curación de contenidos digitales educativos al proporcionar una estructura para seleccionar y organizar los recursos de aprendizaje**.

Los verbos anteriores describen muchas de las actividades, acciones, procesos y objetivos que llevamos a cabo en nuestras prácticas docentes diarias, pero no atienden los nuevos objetivos, procesos y acciones que, debido a la integración de las tecnologías digitales, están presentes en nuestras vidas.

Por ello, **Andrew Churches,** considera que se debe subsanar este déficit y revisar nuevamente la **taxonomía** para **“digitalizarla”,** De ahí, hace esta **Taxonomía de Bloom para la era digital**.

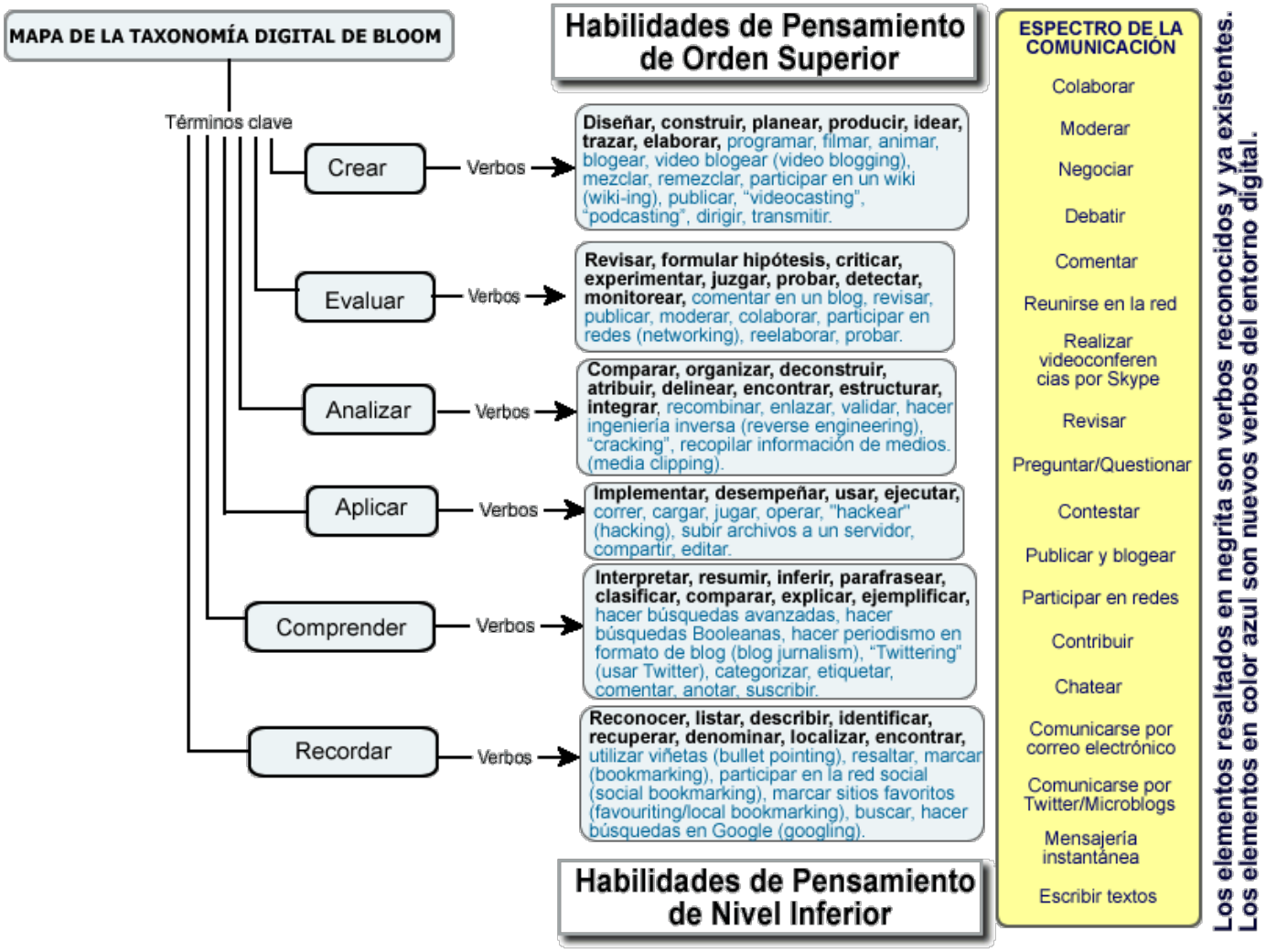


Imagen: https://eduteka.icesi.edu.co/imgbd/23/23-08/bloomdigitalHor.gif

Lo que viene a continuación puede parecer extenso, pero lo consideramos muy interesante. Si ya trabajas con la taxonomía de Bloom, estarás familiarizado con los verbos y las habilidades, así que sólo faltaría asociarlo con la competencia digital, en caso de que no lo hayas hecho ya. Si no estás familiarizado y/o no tienes interés en el uso de la taxonomía de Bloom en este ámbito, no es necesario que profundices demasiado en lo que viene a continuación. Nos parece muy útil y creemos que es una muy buena forma de trabajar y enfocar la curación de contenidos, pero quizás ya tienes tu propio método, y no tiene por qué ser la taxonomía, necesariamente, mejor ni más útil.

El Docente del Siglo XXI gestiona el aprendizaje de los estudiantes, construyendo sobre la base de **recordar conocimiento** y **comprenderlo** para llevarlos a **usar** y **aplicar habilidades;** a **analizar** y **evaluar procesos, resultados** y **consecuencias** y, a **elaborar, crear** e **innovar.** Para cada una de estas fases, existen determinados recursos y tecnologías digitales especialmente apropiadas para fometnar una u otra habilidad.

Taxonomía de Bloom para la Era Digital

> La guía que viene a continuación está tomada de Taxonomía de Bloom para la Era Digital (icesi.edu.co)

Recordar

Aun cuando recordar lo aprendido es el más bajo de los niveles de la taxonomía, es crucial para el aprendizaje. Recordar no necesariamente tiene que ocurrir como una actividad independiente, por ejemplo aprender de memoria hechos,valores y cantidades. Recordar o retener se refuerza si se aplica en actividades de orden superior.

Clave para este elemento de la taxonomía en medios digitales es la **recuperación de material**. El incremento en la cantidad de conocimiento e información significa que es imposible y poco práctico para el estudiante (o el docente) tratar de recordar y conservar todo el conocimiento actual relevante para su aprendizaje.

Las **adiciones digitales** a esta categoría y sus explicaciones son las siguientes:

- **Utilizar Viñetas (Bullet pointing)** – Es análogo a listar pero en formato digital.
- **Resaltar** – El resaltador es una herramienta clave en suites de programas de productividad como Microsoft Office u Office.org, esta última es de código abierto. Al motivar a los estudiantes para que escojan y resalten palabras y frases fundamentales, les reforzamos el recordar y la memoria.
- **Marcar o favoritos** – en este proceso los estudiantes marcan sitios en la web, recursos y archivos para usarlos en el futuro. También, pueden organizarlos más adelante.
- **Redes sociales** – es en ellas donde las personas desarrollan redes de amigos y asociados; forjan y crean vínculos entre diferentes personas. Como los marcadores sociales (ver más adelante) una red social puede constituirse en elemento clave de colaboración y trabajo en red.
- **Construcción colectiva de repositirios de favoritos** (**Social bookmarking)** – es una versión en línea de marcar o de favoritos locales, pero más avanzada ya que puede aprovechar otros marcadores y etiquetas. Mientras habilidades del pensamiento de orden superior como colaborar y compartir, pueden y hacen uso de estas habilidades, esta es la forma más simple de usarla; ejemplo, realizar un listado simple de sitios Web que se guardan en un sitio en línea, en lugar de almacenarlos localmente en el equipo. En sus formas más avanzadas el Social Bookmarking evidencia la comprensión.
- **Buscar o “googlear”** – Actualmente los motores de búsqueda son elementos fundamentales en la investigación de los estudiantes. Una explicación sencilla de estos es que los estudiantes digitan una palabra o frase clave en la ventana del motor de

búsqueda, establecida para ingresar términos. Esta habilidad no refina la búsqueda más allá de la palabra o término clave utilizados.

Ejemplos de actividades digitales para recordar

Recitar/Narrar/Relatar	Procesador de Texto, Mapa mental, tarjetas para memorizar (flash cards), herramientas de presentación
Examen/prueba	Herramientas en línea, Procesador de Texto (*local* – Word, Staroffice, Open Officeo / *en línea* – Google Documents, Zoho Documents, Thinkfree, etc.), Hojas índice
Tarjetas para memorizar (Flashcards)	Moodle, Hot Potatoes, Objetos de aprendizaje con estándar Scorm
Definición	Procesador de Texto (construcción de viñetas y listas, - *local* – Word, Staroffice, Oppen Office / *en línea* – Google Documents, Zoho Documents, Thinkfree), Mapas mentales sencillos, Wiki, Glosario de Moodle, Servicios en línea como Ask.com, pruebas en las que se llenan espacios en blanco
Hecho/Dato	Procesador de Texto (viñetas y listados), Mapas mentales, Internet, foros de discusión, correo electrónico
Hoja de trabajo/libro	Procesador de Texto, Mapa mental, Web, Actividades en las que se llenan espacios en blanco
Etiqueta	Procesador de Texto, herramientas gráficas
Lista	Procesador de Texto (viñetas y listados), Mapas mentales, Publicación en la Web (página personal en la web, diario usando blog)
Reproducción	Procesador de Texto – dictar y tomar notas, publicar en la Web una página personal, diario en blog, herramientas gráficas, sala de conversación, correo electrónico, foros de discusión
Marcar	Navegadores de Internet que utilizan marcadores y favoritos, herramientas Web 2.0 como del.icio.us
Redes sociales	Facebook, Myspaces, bebo, Twitter, diigo, Digg.com
Bucadores básicos	Motores de búsqueda (google, excite, ask, yahoo, metracrawler etc.), catálogo de biblioteca, Clearinghouses

Comprender

Copyright 2026

La comprensión **construye relaciones y une conocimientos**. Los estudiantes entienden procesos y conceptos y pueden explicarlos o describirlos. Pueden resumirlos y refrasearlos en sus propias palabras.

Comprender es establecer relaciones y construír significado.

Las **adiciones digitales** a esta categoría y sus justificaciones son las siguientes:

- **Búsqueda Avanzada y Booleana**– Este es un avance respecto a la categoría anterior. Los estudiantes deben tener una comprensión más profunda para poder crear, modificar y refinar búsquedas que se adapten a sus necesidades.
- **Periodismo en formato de blog (Blog Journalling)** – Este es el uso más sencillo de un blog, donde un estudiante "habla", "escribe" o "digita" un diario personal o un diario sobre una tarea específica. Esto muestra una comprensión básica de la actividad que se está reportando. El blog contribuye a desarrollar pensamiento de orden superior cuando se lo usa para discutir y colaborar.
- **Categorizar y Etiquetar** – clasificación digital – organizar y clasificar archivos, sitios Web y materiales usando fólderes, Delicious y otras herramientas similares, para ir más allá de simplemente marcar. Esto puede hacerse organizando, estructurando y asignando datos en línea, palabras clave en el encabezado de páginas Web (meta-tagging), etc. Los estudiantes necesitan comprender el contenido de las páginas para poder etiquetarlas.
- **Comentar y anotar** – existe una variedad de herramientas que permiten al usuario comentar y hacer anotaciones en páginas Web, archivos pdf, entradas en marcadores socials (Social bookmark entries) y otros documentos. El usuario desarrolla comprensión simplemente al hacer comentarios sobre las páginas. Esto es análogo a escribir notas en entregables, pero es potencialmente más poderoso ya que pueden enlazarse e indexarse.
- **Suscribir –** Suscribirse al servicio RSS de un sitio utiliza la marcación en sus diversas formas y lleva la lectura simple a un nivel más elevado. El acto de suscribirse, por sí mismo, no demuestra o desarrolla comprensión, pero con frecuencia, el proceso de leer y revisar nuevamente lo escrito o publicado en las entradas (subscribe feeds) conduce a una mayor comprensión.

Ejemplos de actividades digitales para comprender

Resumir	Procesador de Texto, Mapas Conceptuales, publicar en la Web, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP) (diarios en blogs y paginas sencillas de construcción colaborativa de documentos), Wiki
Recolectar	Procesador de Texto, Mapa mental, publicar en la Web, diarios en blogs y paginas sencillas de construcción colaborativa de documentos, Wiki

Copyright 2026

Explicar	Procesador de Texto, Mapas Conceptuales, publicar en la Web, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP) (diarios en blog y paginas sencillas de construcción colaborativa de documentos), Wiki
Mostrar y contar	Procesador de Texto, presentaciones en linea o locales, gráficas, herramientas de audio (grabador de sonidos de Audacity y herramientas de podcasting), herramientas de video, Mapa mental
Listar	Procesador de Texto, Mapas Conceptuales
Etiquetar	Procesador de Texto, Mapas Conceptuales, Gráficas, herramientas en línea (Ajaxdraw)
Bosquejar	Procesador de Texto, Mapa mental
Hacer búsquedas avanzadas y booleanas	Funciones avanzadas de búsqueda (Google, etc.)
Alimentar un diario en blog	Bloglines, Blogger, WordPress, etc.
Publicar a diario	Blogging, Myspaces, Bebo, Facebook, Bloglines, Blogger, Ning, Twitter
Categorizar y etiquetar	Delicious, etc.
Etiquetar, registrar comentarios	Noticeboards, Foros de discusión, Discusiones en cadena, Lectores de archivos PDF, Blogs, Firefox, Zotero
Suscribir	Agregadores (lectores) RSS e.j. Bloglines, Google Reader, etc., extensiones de Firefox

Aplicar

Aplicar se relaciona y se refiere a situaciones donde **material ya estudiado se usa en el desarrollo de productos** tales como modelos, presentaciones, entrevistas y simulaciones.

Las **adiciones digitales** a esta categoría y sus justificaciones son las siguientes:

- **Correr y operar** – Se refiere a la acción de iniciar un programa. Consiste en operar y manipular hardware y aplicaciones informáticas para alcanzar un objetivo básico o un resultado específico.
- **Jugar** – La creciente presencia de juegos como medio educativo es la razón para incluir este término en la lista. Los estudiantes que exitosamente manipulan u operan un juego, evidencian comprensión de procesos y tareas y aplicación de habilidades.
- **Cargar y Compartir** - Se refiere a subir materiales a sitios Web y a compartir materiales usando sitios como Flickr, etc. Estas son formas simples de colaboración, habilidad del pensamiento de orden superior.
- **“hackear” (Hacking)** – El hacking en su forma más simple, consiste en aplicar un conjunto sencillo de reglas para alcanzar una meta u objetivo.

Copyright 2026

- **Editar** – En la mayoría de los medios, la edición es un proceso o un procedimiento empleado por un editor.

Ejemplos de actividades digitales para aplicar

Ilustrar	Corel, Inkscape, GIMP, Paint, Herramientas en línea, Herramientas para crear dibujos animados (basados en personajes de la vida real), narraciones digitales históricas, dibujos animados con hipermedios. Procesador de Texto.
Simular	Distribución en planta (floor map), herramientas gráficas, Sketchup de Google, Software Crocodile que simula experimentos de ciencias, Global conflict – Palestina
Esculpir o demostrar	Presentaciones, gráficas, captura de pantalla, conferencias usando audio y video
Presentar	Office Impress, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Presentador Multimedia, presentación en Google Docs, presentación en Zoho, Skype, Tablero interactivo para colaboración utilizando herramientas virtuales, conferencias usando audio y video
Entrevistar	Procesador de Texto, Mapas mentales, (mind mapper), podcast, vodcast, Grabar sonido con Audacity, colaborar utilizando herramientas electrónicas, Skype
Ejecutar	Podcast, vodcast, películas, conferencias usando audio y video, Voz sobre protocolo IP (VoIP), grabar audio y/o voz, Presentación con un presentador multimedia (PowerPoint), colaborar utilizando herramientas electrónicas
Editar	Herramientas de sonido y video, editar un Wiki, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP). Desarrollar de manera compartida un documento
Jugar	Videojuegos de rol multijugador en línea (MMORPG), simulaciones como Global Conflicts (Conflictos Globales)

Analizar

Las acciones mentales de este proceso incluyen **diferenciar, organizar** y **atribuir,** así como la capacidad para **establecer diferencias** entre componentes.

Las **adiciones digitales** a esta categoría y sus justificaciones son las siguientes:

Copyright 2026

- **Recombinar (Mashing) -** Las mezclas están formadas por la integración de muchas fuentes de datos en una fuente única. Remezclar datos es un proceso complejo, pero en la medida en que más sitios y opciones evolucionen, se convertirá en una posibilidad cada vez más fácil y accesible para analizar información.
- **Enlazar -** Consiste en determinar y construir enlaces hacia el interior o hacia sitios externos, en documentos y páginas Web.
- **Ingeniería Inversa** - Es análoga a deconstruir. También se relaciona a menudo con "cracking" sin tener las implicaciones negativas asociadas con este.
- **Cracking** -El "cracking" requiere a quién lo lleva a cabo, entender y manejar a fondo la aplicación o sistema que está "crakeando"; analizar sus fortalezas y debilidades y luego explotarlas.

Ejemplos de actividades digitales para analizar

Encuestar	Herramientas basadas en la Web (survey monkey, encuestas y votos embebidos, herramientas para redes sociales, etc.), Procesador de Texto, Hoja de Cálculo, correo electrónico, Foros de discusión, Teléfonos celulares y mensajes de texto
Usar Bases de Datos	Relacionales; Bases de Datos que utilizan MySQL y Microsoft Access, Bases de datos planas que utilizan Hoja de Cálculo, Wiki, Sistemas de Información Geográfica o GIS (Map Maker, Google Earth, Google Maps, Flickr, Arcview/Explorer)
Resumir	Procesador de texto, publicar en la Web
Elaborar mapas que establecen relaciones	Mapas Conceptuales, Diagramas Causa Efecto, Análisis mediante métodos de planeación estratégica (DOFA), Grafico de Máximo, Minímo e Implicaciones (PMI), Diagramas de Venn, método de las 6 Preguntas (qué, quién, cuándo, dónde, cómo, por qué) – Inspiration, Kidspiration, Smart Ideas, Cmap Tools, Mindmapper, herramientas en línea como "Freemind"
Informar	Procesador de texto, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Hoja de Cálculo, herramientas de Presentación, publicar páginas Web o entradas en Blogs
Graficar	Procesador de texto, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Hoja de Cálculo, herramientas de Presentación, publicar páginas Web o entradas en Blogs

Copyright 2026

Usar hoja de cálculo	Calc, Microsoft Excel, herramientas en línea para Hojas de cálculo
Hacer listas de verificación	Procesador de texto, Herramientas para encuestar, Encuestas en línea, Hojas de cálculo
Graficar	Hojas de cálculo, digitalizadores, herramientas en línea para Mapas mentales

Evaluar

La evaluación consiste en hacer **juicios** en base a **criterios** y **estándares** utilizando la **comprobación** y la **crítica.**

Las **adiciones digitales** a esta categoría y sus justificaciones son las siguientes:

- **Blog/vlog comentar y reflexionar** – Tanto criticar constructivamente como reflexionar, con frecuencia se facilitan usando blogs y video blogs (vlogs). Cuando los estudiantes comentan y responden a las publicaciones (entradas), deben evaluar el material dentro de un contexto y responder a éste.
- **Publicar** – Realizar y publicar comentarios a blogs, participar en grupos de discussion, participar en discusiones en cadena (threaded discussions); son elementos cada vez más comunes y que usan a diario los estudiantes. Las buenas entradas (publicaciones) así como los buenos comentarios, no son simples respuestas de un renglón, por el contrario, se estructuran y construyen de manera que evalúen el tema o el concepto.
- **Moderar** – Esto se refiere a evaluación de alto nivel, en la que el evaluador debe estar en capacidad de valorar una publicación o comentario desde varias perspectivas, evaluando su mérito, valor o pertinencia.
- **Colaborar y trabajar en la red** – La colaboración es una característica cada vez más importante de la educación. En un mundo cada vez más enfocado en la comunicación, la colaboración conducente a la inteligencia colectiva es un aspecto clave. La colaboración efectiva implica evaluar las fortalezas y habilidades de los participantes y valorar las contribuciones que hacen. Trabajar en red (Networking) es una característica de la colaboración, pues permite contactar y comunicarse con la persona apropiada mediante redes de trabajo de asociados.
- **Probar (Alpha and Beta)** – Probar las aplicaciones, procesos y procedimientos es un elemento clave en el desarrollo de cualquier herramienta. Para ser efectivo ensayando o probando se debe tener habilidad para analizar el objetivo/función que debe cumplir la herramienta o el proceso, cuál debería ser su forma correcta de funcionar y cómo está funcionando en la actualidad.
- **Validar** – Con la abundancia de información a disposición de los estudiantes combinada con la falta de autenticación de los datos, los estudiantes de hoy y del mañana deben

estar en capacidad de validar la veracidad de sus fuentes de información. Para lograrlo deben poder analizar y evaluar esas fuentes y hacer juicios basados en ellas.

Ejemplos de actividades digitales para evaluar

Debatir	Procesador de Texto, grabar sonido, podcasting o vodcasting, Mapas Conceptuales (Inspiration, Free mind), Salas de conversación, Mensajería Instantánea (IM), Correo electrónico, Paneles de discusión, Conferencias por video y telefónicas (Skype, IM), Herramientas de colaboración (Elluminate, etc.)
Participar en paneles	Procesador de Texto, salas de conversación, Mensajería Instantánea (IM), Correo electrónico, Paneles de discusión, conferencias por vido y telefónicas, Herramientas de colaboración (Elluminate, etc.)
Informar	Usar el Procesador de Texto o publicación en la Web (Reportar, publicar entradas en un blog, publicar entradas en un Wiki, publicar en una página Web, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Presentaciones, Cámara digital)
Evaluar	Usar el Procesador de Texto o publicación en la Web (publicar entradas en un blog, publicar entradas en un Wiki, publicar en una página Web, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Presentación con Mapas Mentales, Cámara digital)
Investigar	Modelos para resolver problemas de información (CMI), Internet, Herramientas en línea, Cámara digital, Procesador de Texto, Sistemas de Información Geográfica (GIS: Google Earth, Google Map, Flickr, Arcview/Explorer)
Opinar	Procesador de texto etc.
Concluir	Procesador de Texto, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Presentaciones multimedia
Persuadir	Procesador de Texto, grabar sonido, reason!able (software para argumentar), presentaciones apoyadas con mapas conceptuales
Comentar, moderar, revisar, publicar	Paneles de discusión, Foros, Blog, Wikis, Twitter, discusiones en cadena (threaded discussions), Tableros de anuncios, salas de conversación

Copyright 2026

Colaborar	Paneles de discusión, Foros, Blog, Wikis, Twitter, discusiones en cadena, Tableros de anuncios, salas de conversación, video conferencias, Mensajería Instantánea, mensajes de texto y multimedia (en teléfonos celulares/móviles), mensajes en video, audio conferencias
Trabajar en redes	Herramientas para redes sociales de trabajo en la Web, conferencias en audio y video, cadenas de correos electrónicos, telecomunicaciones, Mensajería Instantánea, clases en vivo y virtuales (Elluminate, etc.)

Crear

Crear consiste en **juntar** los **elementos** para formar un **todo coherente** y **funcional;** generar, planear o producir para reorganizar elementos en un nuevo patrón o estructura.

Las **adiciones digitales** a esta categoría y sus justificaciones son las siguientes:

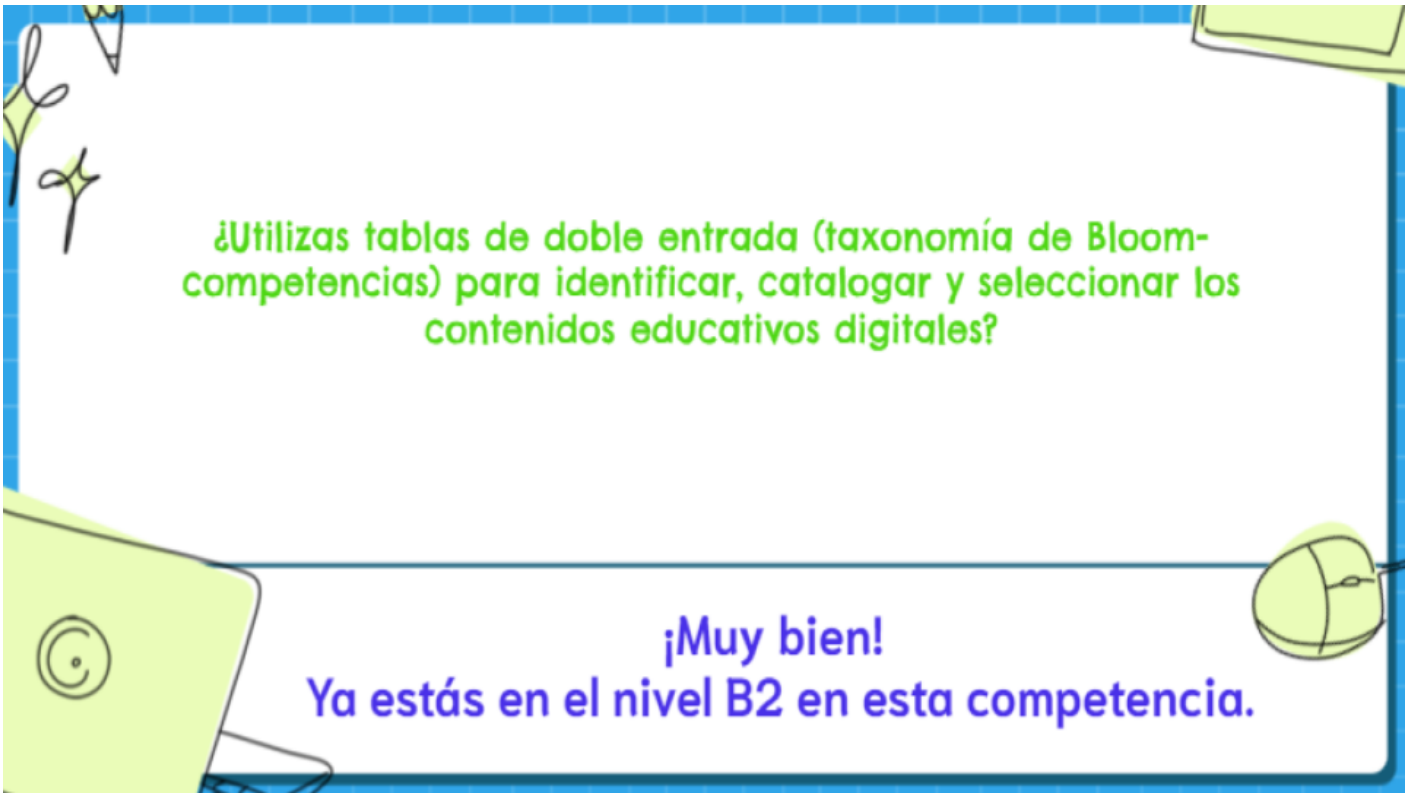
- **Programar** - Bien sea creando sus propias aplicaciones, programando macros o desarrollando juegos o aplicaciones multimedia dentro de ambientes estructurados, los estudiantes están creando en forma rutinaria, sus propios programas para satisfacer sus necesidades y metas.
- **Filmar, animar, emitir video, emitir audio, mezclar y remezclar** – Estos se refieren a la tendencia creciente de usar y tener disponibles herramientas multimedia y de edición multimedial. Con frecuencia los estudiantes capturan, crean, mezclan y remezclan contenidos para generar productos únicos.
- **Dirigir y producir** – Dirigir o producir una obra, representación o producto involucra un proceso creativo. Requiere que el estudiante tenga visión, comprenda los componentes y los mezcle en un producto coherente.
- **Publicar** – Bien sea a través de la Web o desde computadores en el hogar, la publicación de textos, formatos digitales o medios está aumentando. Nuevamente esto requiere de una buena visión del conjunto, no solamente del contenido que se está publicando sino también del proceso y del producto. Relacionados con este concepto están también el Video blogging (producción de videos para Blogs), la publicación de blogs (blogging) y también de Wikis) crear, aumentar y modificar el contenido en Wikis. Crear y construír “Mash ups” [8] encajaría también aquí.

Ejemplos de actividades digitales para crear

Producir películas	Movie Maker, Pinnacle Studio, Premier de Adobe, Herramientas en línea (eyespot.com, pinnacleshare.com, cuts.com, Animoto.com, dvolver.com)

Presentar	Herramientas de presentación (Powerpoint, Impress, herramienta Zoho para presentación, Photostory, presentador de Google). Herramientas para crear tiras cómicas (Comic life, hypercomic, herramientas en línea)
Narrar historias	Usar el Procesador de Texto o publicar en la Web (Mixbooks, etc.), Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Presentación, podcasting, photostory, voicethread, Herramientas para crear comics (Comic life, Kit para construir cuentos históricos), Animaciones (dvolver.com)
Programar	Visual Studio.net (versión libre Express), Lego Mindstorms & Robolab, Scratch, Alice, Game Maker
Proyectar	Procesador de Texto, Diagramas Gantt y PERT, (Openproj para Gantt, Pert y rutas críticas, calendarios, diagramas de flujo (Inspiration, Freemind, C-Map Tools, Smart Ideas), Mapas Conceptuales
Blogging y video blogging	Servicios de publicación de Blogs, Blogger, Wordpress, Edublogs, Classroom blogmiester, Bloglines
Vodcast, podcast, videocasting, casting en pantalla	Voicethread, Servicios de publicación de blogs, Skype, herramientas para clase y para colaboración (Elluminate, live classroom, etc.)
Planear	Inspiration, Cmap tools, Free mind, Procesador de Texto, Calendarios
Usar nuevos juegos	Gamemaker, RPGmaker
Moldear	Sketchup, Blender, Maya3d PLE, Autocad
Cantar	Final Notepad, Procesador de Texto, Grabar sonido, Audacity, Podcasting, Grabar narración en las presentaciones (photostory 3, powerpoint, impress), Herramientas en línea
Usar productos para medios	Autopublicaciones (Desktop Publishing -DTP), Movie Maker, Corel, GIMP, Paint.net, Tuxpaint, Alice, Flash, Podcasting
Elaborar publicidad	Autopublicaciones (Desktop Publishing -DTP), Corel Draw, GIMP, Paint.net, Tuxpaint, Movie Maker, Alice, Flash, Podcasting
Dibujar	Corel Draw, Paint, GIMP, Paint.net, Tuxpaint, Herramientas en Línea (Picnick, Ajax Write

Copyright 2026



Revision #7
Created 2023-08-29 13:02:14 CEST by María Esther Arilla Luna
Updated 2023-11-03 12:35:59 CET by María Esther Arilla Luna