

## 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 Día 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**.

# La taxonomía de Bloom

¡Con verbos!

*revisada*

trazar preparar acuñar elaborar  
gestionar idear desarrollar  
diseñar componer  
ajustar verificar formular producir reorganizar  
inventar  
fabricar inventar proponer combinar argumentar conjeturar prever representar confeccionar

**Crear**



defender valorar convencer recomendar medir criticar valorar estimar puntuar calificar graduar estimar

**Evaluar**



delimitar sopesar encuestar clasificar decidir comprobar calcular criticar debatir juzgar seleccionar justificar

**Analizar**



estudiar integrar debatir testar reconstruir construir completar identificar

tasar escudriñar dividir resolver inspeccionar categorizar explicar notificar examinar diferenciar investigar prever estimar comparar

**Aplicar**

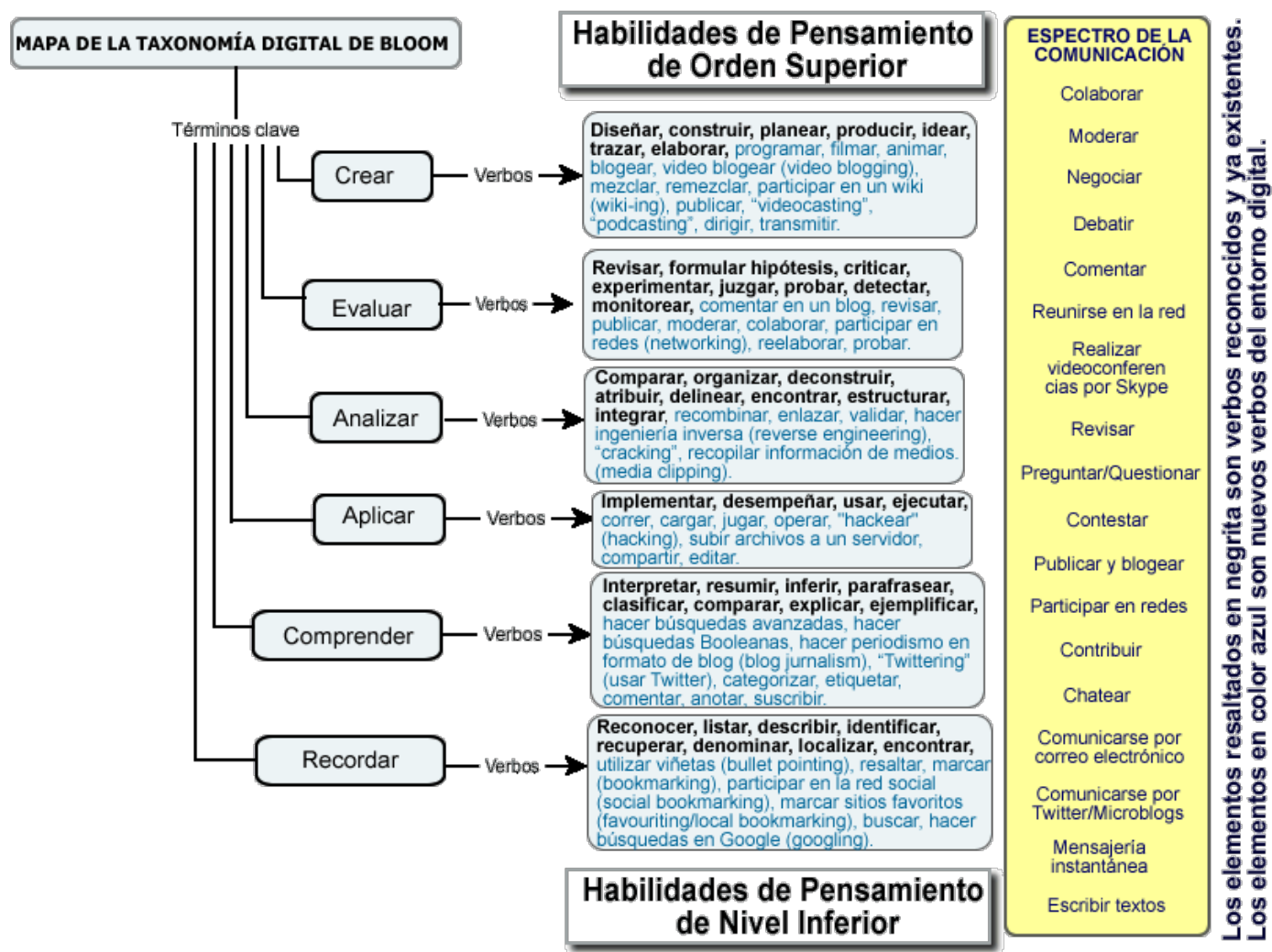
aplicar ilustrar mostrar dramatizar cambiar

## 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.**



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 fomentar 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](https://www.icesi.edu.co) (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 repositorios 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

<b>Recitar/Narrar/Relatar</b>	<u>Procesador de Texto</u> , Mapa mental, tarjetas para memorizar (flash cards), herramientas de presentación
<b>Examen/prueba</b>	Herramientas en línea, Procesador de Texto ( <i>local</i> – Word, Staroffice, Open Officeo / <i>en línea</i> – <u>Google Documents</u> , <u>Zoho Documents</u> , Thinkfree, etc.), Hojas índice
<b>Tarjetas para memorizar (Flashcards)</b>	<u>Moodle</u> , <u>Hot Potatoes</u> , Objetos de aprendizaje con estándar Scorm
<b>Definición</b>	Procesador de Texto (construcción de viñetas y listas, - <i>local</i> – Word, Staroffice, Oppen Office / <i>en línea</i> – Google Documents, Zoho Documents, Thinkfree), Mapas mentales sencillos, <u>Wiki</u> , Glosario de Moodle, Servicios en línea como <u>Ask.com</u> , pruebas en las que se llenan espacios en blanco
<b>Hecho/Dato</b>	Procesador de Texto (viñetas y listados), Mapas mentales, Internet, foros de discusión, correo electrónico
<b>Hoja de trabajo/libro</b>	Procesador de Texto, Mapa mental, Web, Actividades en las que se llenan espacios en blanco
<b>Etiqueta</b>	Procesador de Texto, herramientas gráficas
<b>Lista</b>	Procesador de Texto (viñetas y listados), Mapas mentales, Publicación en la Web (página personal en la web, <u>diario usando blog</u> )
<b>Reproducción</b>	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
<b>Marcar</b>	Navegadores de Internet que utilizan marcadores y favoritos, <u>herramientas Web 2.0</u> como <u>del.icio.us</u>

<b>Redes sociales</b>	Facebook, Myspaces, bebo, <a href="#">Twitter</a> , diigo, Digg.com
<b>Bucadores básicos</b>	Motores de búsqueda (google, excite, ask, yahoo, metracrawler etc.), catálogo de biblioteca, Clearinghouses

## Comprender

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

Comprender es establecer relaciones y construir 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 folders, 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 sociales (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

<b>Resumir</b>	<a href="#">Procesador de Texto</a> , <a href="#">Mapas Conceptuales</a> , publicar en la Web, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP) (diarios en blogs y paginas sencillas de construcción colaborativa de documentos), <a href="#">Wiki</a>
----------------	---

<b>Recolectar</b>	Procesador de Texto, Mapa mental, publicar en la Web, diarios en blogs y paginas sencillas de construcción colaborativa de documentos, Wiki
<b>Explicar</b>	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
<b>Mostrar y contar</b>	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
<b>Listar</b>	Procesador de Texto, Mapas Conceptuales
<b>Etiquetar</b>	Procesador de Texto, Mapas Conceptuales, Gráficas, herramientas en línea (Ajaxdraw)
<b>Bosquejar</b>	Procesador de Texto, Mapa mental
<b>Hacer búsquedas avanzadas y booleanas</b>	Funciones avanzadas de búsqueda (Google, etc.)
<b>Alimentar un diario en blog</b>	Bloglines, Blogger, WordPress, etc.
<b>Publicar a diario</b>	Bloggging, Myspaces, Bebo, Facebook, Bloglines, Blogger, Ning, Twitter
<b>Categorizar y etiquetar</b>	Delicious, etc.
<b>Etiquetar, registrar comentarios</b>	Noticeboards, Foros de discusión, Discusiones en cadena, Lectores de archivos PDF, Blogs, Firefox, Zotero
<b>Suscribir</b>	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.



- **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

<b>Ilustrar</b>	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.
<b>Simular</b>	Distribución en planta (floor map), herramientas gráficas, <u>Sketchup de Google</u> , Software <u>Crocodile</u> que simula experimentos de ciencias, Global conflict - Palestina
<b>Esculpir o demostrar</b>	Presentaciones, gráficas, captura de pantalla, conferencias usando audio y video
<b>Presentar</b>	Office Impress, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), <u>Presentador Multimedia</u> , <u>presentación en Google Docs</u> , <u>presentación en Zoho</u> , <u>Skype</u> , Tablero interactivo para colaboración utilizando herramientas virtuales, conferencias usando audio y video
<b>Entrevistar</b>	<u>Procesador de Texto</u> , Mapas mentales, (mind mapper), podcast, vodcast, Grabar sonido con <u>Audacity</u> , colaborar utilizando herramientas electrónicas, Skype
<b>Ejecutar</b>	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
<b>Editar</b>	Herramientas de sonido y video, editar un <u>Wiki</u> , Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP). Desarrollar de manera compartida un documento
<b>Jugar</b>	Videojuegos de rol multijugador en línea (MMORPG), simulaciones como <u>Global Conflicts</u> (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:

- **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

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

## 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 discusión, 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

<b>Debatir</b>	<u>Procesador de Texto</u> , grabar sonido, podcasting o vodcasting, <u>Mapas Conceptuales</u> ( <u>Inspiration</u> , <u>Free mind</u> ), Salas de conversación, Mensajería Instantánea (IM), Correo electrónico, Paneles de discusión, Conferencias por video y telefónicas (Skype, IM), Herramientas de colaboración ( <u>Elluminate</u> , etc.)
<b>Participar en paneles</b>	Procesador de Texto, salas de conversación, Mensajería Instantánea (IM), Correo electrónico, Paneles de discusión, conferencias por video y telefónicas, Herramientas de colaboración (Elluminate, etc.)

<b>Informar</b>	Usar el Procesador de Texto o publicación en la Web (Reportar, publicar entradas en un blog, publicar entradas en un <u>Wiki</u> , publicar en una página Web, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Presentaciones, Cámara digital)
<b>Evaluar</b>	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)
<b>Investigar</b>	<u>Modelos para resolver problemas de información</u> (CMI), Internet, Herramientas en línea, Cámara digital, Procesador de Texto, <u>Sistemas de Información Geográfica</u> (GIS: <u>Google Earth</u> , Google Map, Flickr, Arcview/Explorer)
<b>Opinar</b>	Procesador de texto etc.
<b>Concluir</b>	Procesador de Texto, Autopublicaciones simples (Desktop Publishing - DTP), Presentaciones multimedia
<b>Persuadir</b>	Procesador de Texto, grabar sonido, <u>reason!able</u> (software para argumentar), presentaciones apoyadas con mapas conceptuales
<b>Comentar, moderar, revisar, publicar</b>	Paneles de discusión, Foros, Blog, Wikis, <u>Twitter</u> , discusiones en cadena (threaded discussions), Tableros de anuncios, salas de conversación
<b>Colaborar</b>	Paneles de discusión, Foros, Blog, Wikis, <u>Twitter</u> , 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
<b>Trabajar en redes</b>	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:

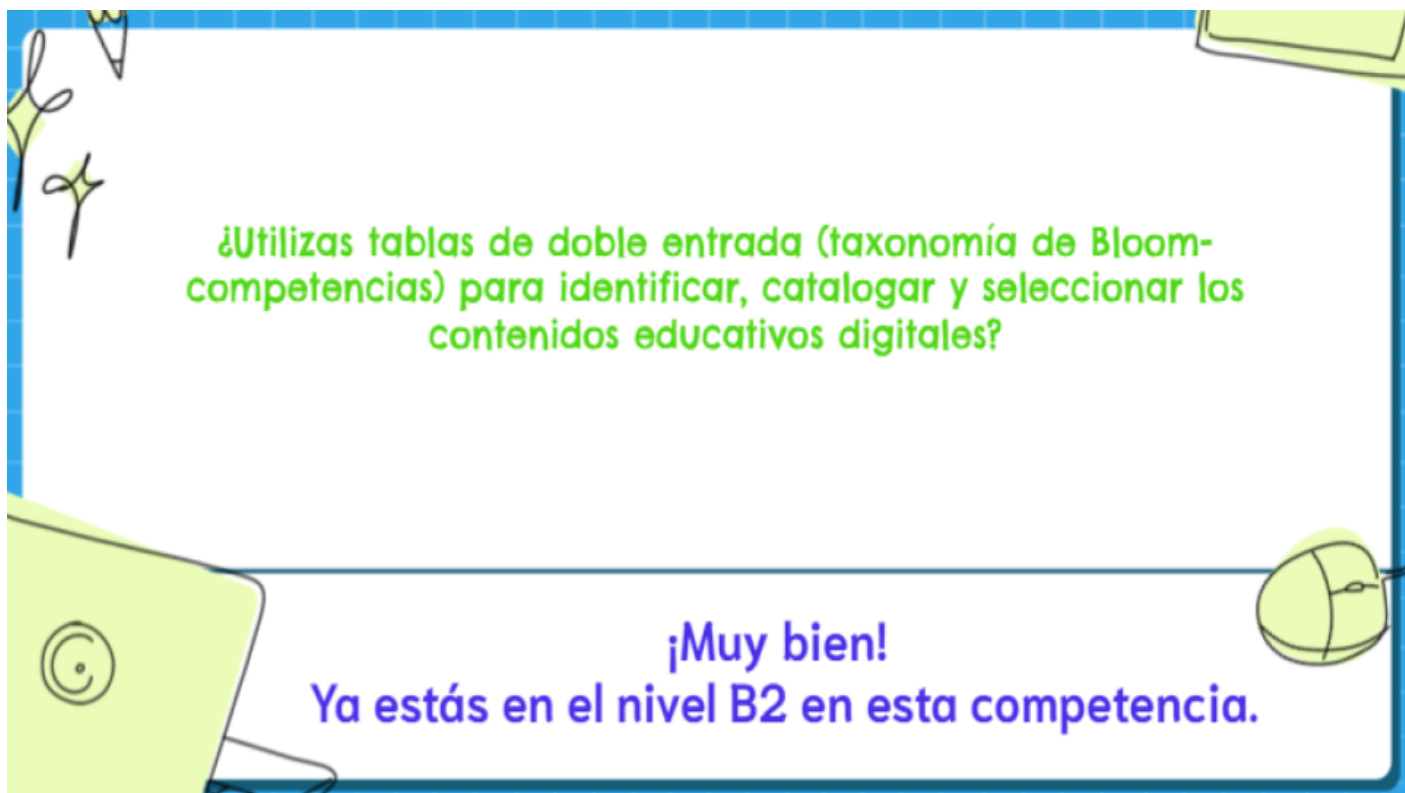
- **Programar** - Bien sea creando sus propias aplicaciones, programando macros o desarrollando juegos o aplicaciones multimedia dentro de ambientes estructurados, los estudiantes están creando en forma rutinaria, sus propios programas para satisfacer sus necesidades y metas.

- **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 construir “Mash ups” [8] encajaría también aquí.

### Ejemplos de actividades digitales para crear

<b>Producir películas</b>	<a href="#">Movie Maker</a> , Pinnacle Studio, Premier de Adobe, Herramientas en línea ( <a href="#">eyespot.com</a> , <a href="#">pinnacleshare.com</a> , <a href="#">cuts.com</a> , <a href="#">Animoto.com</a> , <a href="#">dvolver.com</a> )
<b>Presentar</b>	Herramientas de presentación (Powerpoint, Impress, <a href="#">herramienta Zoho para presentación</a> , Photostory, <a href="#">presentador de Google</a> ). Herramientas para crear tiras cómicas ( <a href="#">Comic life</a> , hypercomic, herramientas en línea)
<b>Narrar historias</b>	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 ( <a href="#">Comic life</a> , <a href="#">Kit para construir cuentos históricos</a> ), Animaciones ( <a href="#">dvolver.com</a> )
<b>Programar</b>	Visual Studio.net (versión libre Express), <a href="#">Lego Mindstorms &amp; Robolab</a> , <a href="#">Scratch</a> , <a href="#">Alice</a> , <a href="#">Game Maker</a>
<b>Proyectar</b>	Procesador de Texto, Diagramas Gantt y PERT, ( <a href="#">Openproj</a> para Gantt, Pert y rutas críticas, calendarios, diagramas de flujo ( <a href="#">Inspiration</a> , Freemind, <a href="#">C-Map Tools</a> , Smart Ideas), <a href="#">Mapas Conceptuales</a>
<b>Blogging y video blogging</b>	Servicios de publicación de Blogs, <a href="#">Blogger</a> , <a href="#">Wordpress</a> , Edublogs, Classroom blogmiester, Bloglines
<b>Vodcast, podcast, videocasting, casting en pantalla</b>	Voicethread, Servicios de publicación de blogs, Skype, herramientas para clase y para colaboración (Elluminate, live classroom, etc.)

<b>Planear</b>	Inspiration, Cmap tools, Free mind, Procesador de Texto, Calendarios
<b>Usar nuevos juegos</b>	<u>Gamemaker</u> , <u>RPGmaker</u>
<b>Moldear</b>	<u>Sketchup</u> , Blender, Maya3d PLE, Autocad
<b>Cantar</b>	<u>Final Notepad</u> , Procesador de Texto, Grabar sonido, Audacity, Podcasting, Grabar narración en las presentaciones (photostory 3, powerpoint, impress), Herramientas en línea
<b>Usar productos para medios</b>	Autopublicaciones (Desktop Publishing -DTP), Movie Maker, Corel, GIMP, Paint.net, Tuxpaint, <u>Alice</u> , Flash, Podcasting
<b>Elaborar publicidad</b>	Autopublicaciones (Desktop Publishing -DTP), Corel Draw, GIMP, Paint.net, Tuxpaint, Movie Maker, <u>Alice</u> , Flash, Podcasting
<b>Dibujar</b>	Corel Draw, Paint, GIMP, Paint.net, Tuxpaint, Herramientas en Línea ( <u>Picnick</u> , <u>Ajax Write</u> )



Revision #7

Created 29 August 2023 13:02:14 by María Esther Arilla Luna

Updated 3 November 2023 12:35:59 by María Esther Arilla Luna