

U2. Las herramientas de autor

Objetivos

- **Elaborar libros y páginas de actividades interactivas con una herramienta de autor.**

Según la Wikipedia "*Las **herramientas de autor** son aplicaciones informáticas que facilitan la creación, publicación y gestión de los materiales educativos en formato digital a utilizar en la educación*"

Suelen ser herramientas **multimedia** que permiten combinar documentos digitales, imágenes, sonidos, videos y actividades interactivas. Cuanto más fácil es su manejo para la creación de actividades, y cuanto más atractivas y variadas sean dichas actividades, más éxito tendrán en el **mundo educativo**. Para su manejo no hace falta que seamos expertos informático, de otro modo, no tendrían sentido en la escuela.

A la hora de **seleccionar una herramienta de autor** debemos tener en cuenta varios criterios:

1. ¿No me importan que sean complejas con tal de que sean muy ricas en contenidos?
2. ¿Necesito que las actividades sean variadas y atractivas visualmente?
3. ¿Los ordenadores que usen mis alumnos tienen el programa instalado?
4. ¿Dispongo de una buena conexión a Internet?
5. ¿Prefiero algo equilibrado entre sencillez, variado y atrayente?
6. ¿Es su formato adecuado para la etapa en la que estoy trabajando?
7. ¿Hay problemas tecnológicos adicionales?

Dependiendo de tus respuestas, y sabiendo que nada es perfecto, **escogerás tu herramienta**. Así, por ejemplo:

- si te gustan los retos difíciles, pero interesantes, lo tuyo podría ser [Constructor](#) o [Cuadernia](#).
- si no dispones de una buena conexión a Internet estarás obligado a descargar un programa para trabajar, por lo que olvídate de [Educaplay](#), aunque sea una herramienta sencilla.

- si tu mundo está en Educación Infantil, que es nuestro caso, [Hotpotatoes](#) y [Exelearning](#) resultarían muy poco atractivas.
- si no te da miedo que haya algunas incompatibilidades técnicas, [Ardora](#) sería una sencilla y completa herramienta.

Nosotros nos vamos a limitar a enseñarte más detenidamente una herramienta on-line como **Educaplay**.



Revision #1

Created 2022-02-01 12:22:53 CET by Equipo CATEDU

Updated 2022-02-01 12:22:53 CET by Equipo CATEDU