

Módulo 6: PUBLICACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES

Presentación hecha con Kizoa por Julián Trullenque con fotografías sacadas de Internet (uso libre no comercial)

Según David Jonassen, profesor de la Universidad de Missouri, **quienes más provecho sacan de las experiencias de aprendizaje, en las que se utilizan las TIC, son aquellos que plasman y articulan sus conocimientos en la elaboración de productos concretos:** programas, vídeos, imágenes, clips de audio, documentos, presentaciones, mapas conceptuales, etc.

Estas son razones de peso para que entre las tareas escolares que los docentes asignan a sus estudiantes, se incluya cada vez, con mayor frecuencia, la construcción de productos digitales. Enfoque este que se facilita hoy día por la cantidad de herramientas gratuitas (descargables y en línea) disponibles para elaborar vídeos, imágenes, clips de audio, presentaciones multimedia y documentos escritos. Por otra parte, cuando las personas saben de antemano que sus producciones van a tener carácter público, por lo general, están dispuestas a invertir en ellas mayor tiempo y esfuerzo.

Pero cuando todos los alumnos de un aula han elaborado **productos digitales, es indispensable definir dónde se van a recopilar estos**. Para hacerlo, existen algunas aplicaciones y **servicios de la Web 2.0** que permiten almacenarlos, publicarlos, compartirlos, reusarlos y republicarlos. En términos prácticos, los servicios en línea para almacenar y compartir productos digitales ofrecen a docentes y estudiantes tanto una vitrina pública para mostrar al mundo las producciones propias (almacenar, publicar y compartir), como una enorme fuente de inspiración para acceder y conocer productos digitales elaborados por otras personas (reuso y republicación).

En este módulo analizaremos una serie de aplicaciones para almacenar, publicar y compartir contenidos digitales en Internet tales como vídeos, imágenes, presentaciones, documentos y archivos de cualquier tipo y formato.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimientos informáticos a nivel de usuario: saber descargar un programa de la red (internet), utilizar un navegador, descargar e instalar un programa.
- Haber asimilado los contenidos de las unidades anteriores.

Objetivos

1. **Conocer sitios en Internet donde almacenar recursos digitales.**
2. **Conocer recursos**
3. **Realizar presentaciones con imágenes digitales.**
4. **Utilizar las infografías como recurso didáctico.**
5. **Saber hacer una infografía con imágenes y texto.**
6. **Conocer y utilizar herramientas para crear cómics.**
7. **Integrar todos los recursos utilizados en un blog o página web.**
8. **Ser consciente de los derechos de publicación que tenemos y tienen los demás.**
9. **Diseñar un proyecto digital.**

Revision #1

Created 1 February 2022 12:27:32 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:27:32 by Equipo CATEDU