



Dossier

Para la producción de contenidos educativos digitales



Escuelas produciendo

Programa Comunicación, Educación y Tecnología

Autoridades

Provincia de Entre Ríos

Gobernador

Don Sergio Daniel Urribarri

Presidenta del Consejo General de Educación

Lic. Graciela Bar

Consejo Federal de Inversiones

Asamblea

Junta Permanente

Secretario General

Ing. Juan José Ciácerá

Directora de Coordinación

Ing. Marta Velázquez Cao

Programa Comunicación, Educación y Tecnología

Coordinación General

Gabriela Bergomás (CGE)

Alicia Rapaccini (CFI)

María C. Lenna (CFI)

Escuelas Produciendo

Coordinadora Celina Morisse

Emiliana Olguín

Victoria Puigcernau

Yanina Rivollier

Paula Kindsvater

Diseño Gráfico

Paula Kindsvater

Ilustraciones

Alfredo Méndez

Dossier

Para la producción de contenidos educativos digitales



Escuelas produciendo

Índice

Algunas líneas iniciales / Pág. 7

Contenidos Educativos Digitales - Concepciones y características / Pág. 8

Lenguajes y recursos para crear y recrear / Pág. 12

Algunas líneas iniciales

El presente material ha sido planificado y diseñado en el marco del Proyecto “Escuelas Produciendo”, que se lleva a cabo mediante el Programa Comunicación, Educación y Tecnologías, que el CGE (Consejo General de Educación) desarrolla junto con el CFI (Consejo Federal de Inversiones).

En este contexto, el dossier pretende ser un material de apoyo a las acciones que propone el Proyecto; que consisten en una convocatoria para que alumnos y docentes de escuelas de nivel primario y secundario de la provincia presenten proyectos para la producción de contenidos educativos digitales.

La propuesta del material es acercarlos a los equipos de trabajo una guía para orientar el rol productor de aquellos equipos que, en el marco de esta iniciativa, han propuesto y planificado la creación de contenidos educativos digitales.

El material ha sido pensado y realizado en forma de dossier, ofreciendo una compilación de diferentes artículos, contenidos y documentos brindados, principalmente, en diferentes portales educativos. Estos recorren conceptualizaciones teóricas y diversos recursos relacionados con el desarrollo de contenidos educativos digitales.

La elección de realizar un dossier digital se fundamenta en la posibilidad de que los destinatarios también pueda acceder a los enlaces y sitios que aquí se referencian y así, ampliar lo expuesto, continuar investigando.

En este sentido, cabe destacar que si bien el presente material ha sido realizado en el marco del Proyecto “Escuelas Produciendo”, pretende ser una guía para todos aquellos interesados en la planificación y producción de contenidos digitales que contribuyan a lograr experiencias educativas significativas.



Contenidos Educativos Digitales

Concepciones y características



Recurso

¿Qué es un contenido educativo digital?



Autor

Proyecto Escuelas Produciendo



Fuente

Proyecto Escuelas Produciendo

¿Qué es un contenido educativo digital?

En el escenario contemporáneo, el surgimiento y expansión en Internet de numerosos portales educativos —esto es, sitios Web que brindan a la comunidad educativa en su conjunto, contenidos y servicios seleccionados en base a criterios pedagógicos— así como también, la rápida apropiación que en la vida escolar han alcanzado las aplicaciones brindadas por la denominada **Web 2.0**, ha generado la necesidad de que docentes y alumnos comiencen a desarrollar un nuevo tipo de recursos, denominados **contenidos educativos digitales**.



Pero, ¿a qué nos referimos con contenidos educativos digitales?

En términos generales, y siguiendo las conceptualizaciones establecidas por la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE), podemos sostener que mientras un **contenido digital** remite a todo tipo de «(...) *recurso digital factible de ser publicado y recuperado en forma autónoma en distintos entornos virtuales*» (RELPE, 2005); un **contenido educativo digital**, es un recurso esencialmente pensado con una intencionalidad educativa.

Es decir que, al referir a **contenidos educativos** estamos aludiendo a la naturaleza formativa del material, a su capacidad para intervenir en el proceso educativo de sus destinatarios, sean estos docentes, alumnos o familias.

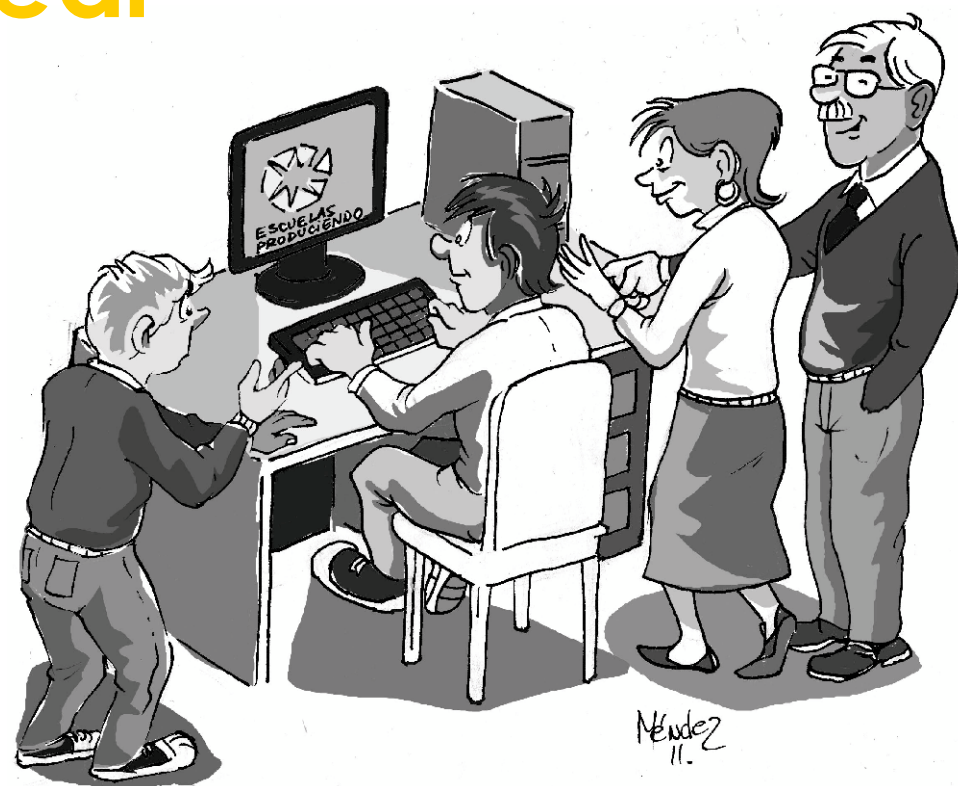
Desde esta perspectiva, entendemos entonces por **contenidos educativos digitales** aquellos contenidos particularmente orientados a promover, en los sujetos que acceden e interactúan con este tipo de recursos, una experiencia de aprendizaje, una experiencia de cambio y enriquecimiento en algún sentido: conceptual o perceptivo, axiológico o afectivo, de habilidades o actitudes, etc. (Kaplún, G., 2002)

Teniendo en cuenta este abordaje, cabe preguntarse entonces ***¿en qué dimensiones difiere un contenido educativo digital de un material educativo tradicional?***

Al respecto, desde IIPÉ—UNESCO (2007) complementan esta noción especificando que cuando pensamos en contenidos educativos digitales, generalmente nos referimos al desarrollo en formato digital —: hipertextual, interactivo y multimedia— de un contenido con fines didácticos. Es decir, un material didáctico bastante similar en su función a los desarrollos impresos o audiovisuales que, en este caso, se encuentra disponible en un soporte electrónico, ya sea en algún dispositivo de almacenamiento, por ejemplo, CD o DVD, etc.; o bien, en un sitio de Internet (soporte en línea). (IIPÉ—UNESCO, 2007)

De esta conceptualización, podemos derivar que el singular valor que le aporta el carácter digital a estos nuevos contenidos educativos radica en: la dimensión **hipertextual**— esto es, en la posibilidad de realizar “lecturas” no lineales del contenido—, **multimedial** —es decir, se trata de contenidos donde se combinan, articulan e integran textos, imágenes fijas y animadas, gráficos, sonidos, etc.— e **interactiva** —en tanto son recursos con los que los destinatarios pueden interactuar, realizar simulaciones, recibir respuestas, etc. —.

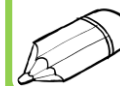
Lenguajes y recursos para crear y recrear





Recurso

Guía para la producción de materiales educativos en diferentes lenguajes.



Autor

Proyecto Escuelas Produciendo
2009/2010



Fuente

Portal Aprender

Lenguaje Audiovisual

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El término audiovisual, refiere a la combinación de elementos que pertenecen al mundo sonoro y, al mismo tiempo, al mundo visual.

La particularidad de los medios audiovisuales se corresponde, como hemos explicado con anterioridad, con la naturaleza física y simbólica a partir de la cual podemos identificarlos. Respecto del soporte material propio de los audiovisuales éste variará de acuerdo al tipo de producto que se pretende utilizar o elaborar.

De esta manera, si nos referimos al cine o al video, la cinta magnética, la película o ahora los discos compactos nos servirán como material para representar allí de manera específica algún aspecto de la realidad.



Por el contrario, si nos remitimos a la televisión, las condiciones físicas para comunicar la información estarán dadas por la tecnología a partir de la cual se efectúe la transmisión, y variarán en tanto ésta sea por aire, por cable, satelital o recientemente digital.

No obstante esta diversidad de formatos, el sistema simbólico que todos estos soportes utilizan para representar la realidad es el mismo: el lenguaje audiovisual.

Aunque cada soporte tecnológico le imprima sus particularidades y lo transmitido mediante el cine resulte muy diferente a lo comunicado por televisión, los medios audiovisuales comparten un mismo tipo de codificación cuyas características se mantienen más allá de la especificidad de cada soporte.

Según el español Joan Ferrés Prats el lenguaje audiovisual es:

«(...) una forma diferenciada en el procesamiento de las informaciones. A diferencia del lenguaje verbal, que procesa las informaciones de manera lineal, lo audiovisual procesa en paralelo. En el procesamiento en paralelo propio de la expresión audiovisual se captan de manera simultánea informaciones procedentes de las fuentes visual y auditiva.» (Ferrés Prats, 2001 : 118)
Como vemos, este sistema simbólico se constituye a partir de la combinación de elementos de naturaleza visual y elementos de naturaleza sonora, a partir de cuya interacción se hace posible la comunicación.

Como vemos, este sistema simbólico se constituye a partir de la combinación de elementos de naturaleza visual y elementos de naturaleza sonora, a partir de cuya interacción se hace posible la comunicación.

Según dicho autor, en el lenguaje audiovisual los **ELEMENTOS VISUALES** adquieren sentido de acuerdo a la conjugación que se establece entre:

- Los componentes prefílmicos: es decir, todo aquello que se coloca ante la cámara: personajes, vestuario, maquillaje y decorado.
- Los componentes fílmicos: esto es, los recursos formales de las técnicas de filmación: iluminación, angulación, ritmo, movimientos de cámara y color.

Por su parte, los **ELEMENTOS SONOROS** producen sentido según se trate de:

- La palabra oral: por la entonación, el tono de voz, las pausas, etc.
- La música: por el ritmo y la intensidad.

Aunque aisladamente los elementos sonoros y visuales suponen formas particulares de representar y comunicar la realidad, combinados en el lenguaje audiovisual éstos se redefinen en un lenguaje de síntesis, donde los significados se construyen a partir de la adecuada interacción de los elementos expresivos que entran en juego.

Así, una buena síntesis, es decir el desarrollo de una buena comunicación audiovisual, es aquella que produce en el individuo una experiencia unificada de lo transmitido.

De este modo, en los medios audiovisuales las significaciones se construyen a partir de las ideas que se comunican, pero también a partir de las emociones que la interacción de sus elementos nos provoca.



«Las emociones son ineludibles en el lenguaje audiovisual, porque las imágenes y las músicas están fuertemente conectadas con la emotividad. En el buen mensaje audiovisual las emociones, suscitadas por la interacción de los elementos visuales y sonoros, son portadoras de ideas.» (Ferrés, 2001: 118)

Vemos entonces, que las propiedades que caracterizan a estos medios presentan novedosas posibilidades para comunicar conocimientos, pero también para dar lugar a experiencias de aprendizaje relacionadas con lo afectivo y lo emocional.

Sin embargo, estas potencialidades no siempre han sido valoradas y su incorporación a los contextos educativos se ha visto dificultada.





Recurso

¿Cómo hago videos?



Autor

Patricia Cabrera



Fuente

Portal @prender

¿Cómo hago videos?

El multimedia como recurso:

Aunque el término Multimedia puede albergar varios sentidos, nos interesa aquí designar a cualquier combinación de medios expresivos en un documento único en la computadora. Este concepto puede abarcar desde una emisión de televisión o video, ya que combina también varios medios expresivos, a aquellos que incluyen una posibilidad de navegación no lineal y capacidad de interactividad.



Lo característico de este lenguaje, es la **combinación de varios lenguajes**: el visual, el sonoro y el movimiento. Pero no es la simple suma y acumulación de estos lenguajes lo que los define, sino la producción de un lenguaje nuevo y diferente que surge como síntesis integradora en un diseño correcto y adecuado. En el caso de los multimedia educativos deberá planificarse con detenimiento atendiendo además de la correcta integración de los lenguajes, a los objetivos educativos, los destinatarios y el contenido a trabajar.



MovieMaker

Una opción para crear nuestras presentaciones multimediales es la realización de videos a través de un programa popular: el [MovieMaker](#) de Microsoft, un sencillo software que permite la creación de nuestras propias películas, ofreciéndonos opciones de edición que dan dinamismo a nuestros trabajos y nos brindan una oportunidad para desplegar nuestra creatividad y la de nuestros alumnos. Con este programa podremos producir nuestros propios contenidos, los cuales pueden ser visualizados en el aula e incluso podrán ser publicados y compartidos a través de Internet.

En esta oportunidad te ofrecemos un **tutorial** para editar tus videos en Movie Maker el cual podrás descargar desde esta página o leerlo on line desde enlaces relacionados.

Nota:

Te acercamos dos tutoriales, uno de la versión de Windows XP y otro de la versión Windows 7. Recomendamos la segunda, pues es más sencilla e intuitiva para trabajar, pero eso dependerá del sistema operativo que estés usando.





Tutorial Movie Maker 7 [\(.pdf\)](#)


Tutorial Movie Maker XP [\(.pdf\)](#)



[Tutorial Windows Movie Maker 7](#)

 **Recurso**
¿Cómo hago para descargar videos de You Tube?

 **Autor**
Patricia Cabrera

 **Fuente**
Portal @prender

¿Cómo hago para descargar videos de YouTube?

Cuando navegamos en la web nos encontramos con videos que podrían ser incorporados en nuestras clases para mostrar, para sensibilizar, para motivar... pero no siempre sabemos cómo hacer para bajarlos. En esta entrega te contaremos cómo.

En poco tiempo nos hemos ido acostumbrando a hablar de YouTube como la página de Internet por excelencia en donde se encuentran videos de diferente contenidos y calidad. Incluso muchos adolescentes van reemplazando progresivamente la televisión por este espacio que posibilita la búsqueda personalizada de videos según contenido o tema.

YouTube es un sitio de Internet que ofrece el servicio gratuito para ver, descargar, subir y compartir videos. En él se encuentran clips,

fragmentos de películas, videos deportivos, bloopers, videos de música, pasatiempos, y toda clase de filmaciones caseras personales. Entre los millones de videos disponibles, existen innumerables clips con contenidos y valor educativo, generalmente producidos por usuarios, quienes alentados por la filosofía de la Web 2.0, desean mostrar sus producciones y compartirlas con otros.

Con frecuencia, cuando navegamos en la web, nos encontramos con estos videos y nos lamentamos de no saber cómo hacer para mostrárselos a nuestros alumnos, pues podrían ser un valioso recurso a incorporar en nuestras clases para mostrar, demostrar, sensibilizar, motivar. Hoy queremos mostrarte cómo debés hacer para descargar esos videos. Esto te permitirá bajarlos, guardarlos y transportarlos a la escuela. Descargar videos también te permitirá editarlos (cortarlos, modificarlos, incorporarlos a otros videos) con sencillos editores de videos que veremos más adelante.



¿Cómo hago para descargar videos sin instalar un programa?

Para hacer descargas de video existen diversos modos. Por un lado se encuentran programas que deben descargarse e instalarse en la computadora, para luego realizar la descarga del video. Por otro lado, es posible realizar la operación, sin necesidad de instalar programas, haciéndolo desde páginas de Internet que ofrecen este servicio. Esta opción que denominamos on line es mucho más sencilla y es la que te sugerimos en esta ocasión.

Luego de evaluar diferentes opciones, te seleccionamos una página en donde podrás realizar la descarga. Se trata de ForceDownload, una página en español que te permite no sólo bajar el video, sino también elegir el formato del archivo. Quizás ahora te resulte indiferente el formato, pero en algunos casos es necesario convertir los videos para adaptarlos a las exigencias de algunos programas, como veremos más adelante.



[Link de la página ForceDownload para descargar videos de YouTube](#)



[Link del Tutorial para usar la página ForceDownload](#)
[Link de YouTube](#)



Lenguaje Fotográfico



Recurso

Guía para la producción de materiales educativos en diferentes lenguajes.



Autor

Proyecto Escuelas Produciendo 2009/2010.



Fuente

Portal Aprender

LENGUAJE FOTOGRÁFICO

Acerca de sus características

Para el investigador Román Gubern –un importante teórico del mundo de la imagen– la fotografía, puede ser definida como una tecnología comunicativa que nos permite fijar óptica- mente un fragmento del universo visual, para perpetuarlo a través del tiempo y del espacio (Gubern, 1987)

Esta posibilidad técnica para obtener y fijar imágenes a través de una cámara para luego re- producir las –gracias al proceso químico del revelado– en un soporte papel, surgió a principios del Siglo XIX y, desde la originaria cámara oscura a las contemporáneas cámaras digitales, no sólo se han transformado los fundamentos tecnológicos de la fotografía sino que también ha variado notablemente nuestro vínculo con este particular lenguaje.

Como podemos observar en nuestros entornos cotidianos, con la llegada del mundo digital, capturar imágenes fijas –esto es, sacar fotos y reproducirlas también digitalmente– se ha convertido en una práctica social ampliamente extendida, principalmente, entre adolescentes y jóvenes, quienes se han apropiado genuinamente de este lenguaje haciendo de él, una de sus formas de comunicación y expresión.

Dada entonces esta familiaridad que actualmente tenemos con la fotografía, queremos pre- sentar aquí algunas de sus principales características, a fin de que este acercamiento nos permita potenciar los usos que de este lenguaje podemos hacer en diferentes contextos y situaciones.

Desde 1990, comienza a ser utilizada la digitalización en el campo de la fotografía: las imágenes son fácilmente capturadas por un sensor electrónico y desde allí se archivan (numerosa cantidad de imágenes en forma de datos), en otro elemento electrónico que constituye la memoria.

Este soporte tecnológico ha permitido nuevas creaciones narrativas y formas de tratamiento de las imágenes.

Te acercamos una presentación de fotografías que fueron testigo de importantes hechos de la historia. Disponibles en el sitio web: youtube http://www.youtube.com/watch?v=6KMNeLmFHsE&feature=PlayList&p=2FFE2CBC364E3A4B&playnext=1&playnext_from=PL&index=32



Carácter bidimensional: es uno de los rasgos esenciales de este lenguaje. Para el ser humano, la percepción cotidiana del mundo se produce en un espacio real configurado en tres dimensiones. Esta tridimensionalidad desaparece en el proceso de reproducción fotográfica, mediante el cual los objetos son fijados sobre una superficie plana.

Inmovilidad: constituye un aspecto propio de la fotografía, a diferencia por ejemplo, del cine, la televisión o el video, donde la imagen es capturada y reproducida respetando su movilidad. Al sacar una foto, procedemos eligiendo e inmovilizando un espacio, un momento, un objeto, una persona.

Delimitación del espacio: es la condición esencial para que podamos reproducir una imagen. Obtener una imagen fotográfica nos exige seleccionar determinados objetos o sujetos a través del visor de la cámara, los cuales decidimos que compongan o no nuestra fotografía. Esta delimitación, técnicamente se denomina encuadre.



Profundidad de Campo: es el espacio visible por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se pretende fotografiar. Depende de 3 elementos a tener en cuenta:

- La distancia focal. Las cámaras con objetivos de poca distancia focal (gran angular) proporcionan más profundidad de campo a las imágenes.
- La apertura del diafragma. Un diafragma poco abierto aumenta la profundidad de campo de las imágenes.
- La distancia de los objetos a la cámara. La profundidad de campo aumenta cuando se enfocan los elementos más lejanos y disminuye al enfocar objetos próximos.

Alteración de los colores: es posible lograrlo mediante la combinación y aplicación de diferentes técnicas y elementos que nos permiten modificar el cromatismo natural de la imagen captada. Con la fotografía analógica, estos cambios podían realizarse a través de la apertura del diafragma, la utilización de filtros o las manipulaciones realizadas al momento del revelado. Actualmente, el matiz, la luminosidad o la saturación de los colores, la conversión de una imagen color a tonalidades blanco y negro o sepia, son alteraciones que fácilmente podemos realizar usando sencillas aplicaciones informáticas desarrolladas para mejorar o transformar las imágenes obtenidas.



Alteración de la escala de representación: este es otro rasgo propio del lenguaje fotográfico, dado que un objeto de grandes dimensiones puede adquirir en la fotografía, un tamaño mucho menor al real. Por el contrario, podemos observar también que algún objeto excesivamente pequeño, poco visible para nuestro sentido de la vista, puede ser ampliado de manera tal que podamos visualizarlo sin esfuerzos.



Recurso

¿Cómo hago para buscar y descargar imágenes?



Autor

Patricia Cabrera



Fuente

Portal @prender

¿Cómo hago para buscar y descargar imágenes?

Con frecuencia mis compañeros me dicen ¿De dónde sacaste esa imagen tan linda? Mientras otros preguntan ¿Por qué la imagen que busqué ahora no se ve bien y me aparece borrosa y pixelada? Por estas inquietudes es que hemos decidido comenzar con algunas sugerencias y consejos de búsqueda para obtener buenas imágenes, las cuales son imprescindibles para desarrollar trabajos de calidad.

Lo primero que haremos para buscar una imagen es abrir nuestro navegador de Internet y escribir la dirección de un buscador. Actualmente uno de los más populares motores de búsqueda es Google al que se accede en la dirección www.google.com.

Este buscador tiene la opción de filtrar la exploración y realizarla por tipo de contenidos: imágenes, videos, noticias, etc. En este caso seleccionaremos "[imágenes](#)" haciendo clic sobre la palabra que está en el margen superior izquierdo de la página.

Una vez que estemos en el **buscador de imágenes** escribiremos la palabra clave para la búsqueda. Cuando no encontremos la imagen que estamos necesitando, podremos intentar con otros términos similares. Por ejemplo, si buscamos imágenes de niños, podremos intentar con otras palabras relacionadas como: infancia, niñez, infantiles e incluso con términos en inglés, pues el mayor porcentaje de páginas web pertenece a ese idioma. Si hacemos la prueba veremos que con la palabra niños aparecerán 9.750.000 resultados de imágenes, cifra nada despreciable, pero bastante inferior a los 372.000.000 de resultados que arroja la palabra *children*. ¡Hagan la prueba!



[Abrir pagina de búsqueda de imágenes de "niños"](#)



[Abrir página de búsqueda de imágenes de "children"](#)



Si observan las páginas que acaban de abrir, verán que los resultados se muestran como miniaturas, ordenadas por páginas que van apareciendo en hileras, una debajo de la otra.

También podemos poner más filtros a nuestra búsqueda al establecer diferentes criterios, como pueden ser: el tamaño, el tipo y el color de imagen. Un buen ejercicio sería el explorar todas las opciones y ver los diferentes resultados que ofrece. Les recomiendo que busquen imágenes grandes y/o medianas porque serán de mayor calidad, a diferencia de las pequeñas que suelen perder nitidez cuando las aplicamos a nuestros trabajos.


¡A descargar!


Una vez que hayamos optado por una imagen deberemos descargarla. Pero no descargaremos la imagen pequeñita que apareció en la página del buscador, porque en ese caso sólo guardaremos la miniatura. Por eso el paso siguiente será abrir la imagen, lo cual se hace con un simple “clic” con el botón izquierdo del mouse sobre la imagen.


Una vez abierta, haremos un nuevo clic sobre la imagen ampliada, pero esta vez con el botón derecho del mouse. En ese paso se abrirá un cuadrito gris con diferentes opciones llamado menú. De las opciones elegiremos: “Guardar imagen como”. Al seleccionarla se abrirá nuestra carpeta de imágenes. Pincharemos en “Aceptar” y listo. Nuestra imagen habrá quedado guardada en nuestra biblioteca para luego ser utilizada.

Si vas a bajar muchas imágenes sobre un mismo tema es preferible que hagas una carpeta especial para todas ellas, por ejemplo, podrías hacer una carpeta dentro de la carpeta imágenes que lleve por nombre “niños”. Prometo en otra entrega contarte maneras sencillas para crear y administrar carpetas.

Y no olvides: La búsqueda de imágenes es una tarea muy grata, pero sólo si no lo haces con prisa. Con frecuencia exige tiempo y paciencia. Sin embargo, vale la pena demorarse hasta encontrar una buena imagen, porque de ella dependerá la calidad de nuestras producciones.

 **Recurso**
¿Cómo hago para recortar imágenes?

 **Autor**
Patricia Cabrera

 **Fuente**
Portal @prender

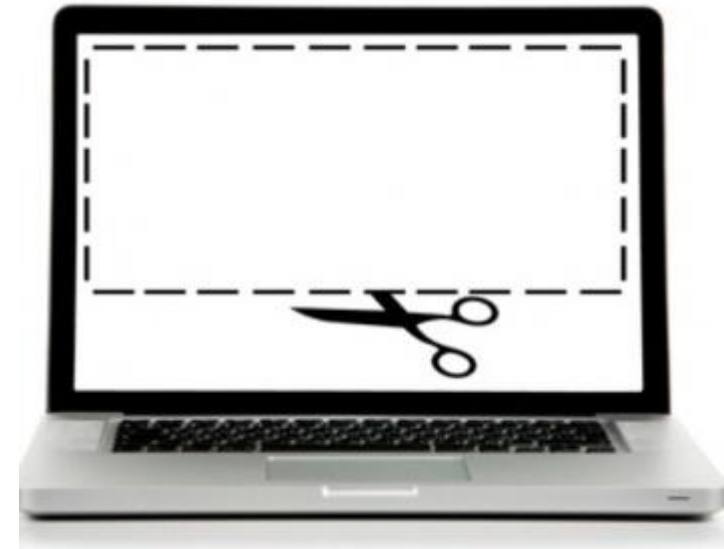
¿Cómo hago para recortar imágenes?

Cuando decidimos incorporar imágenes a nuestras clases, en textos o presentaciones no siempre encontramos la imagen justa. A veces debemos recortarlas destacando elementos o aspectos que queremos mostrar. En esta oportunidad te mostraremos cómo hacerlo.

Con frecuencia recurrimos a imágenes tomadas con una cámara fotográfica o descargadas de internet con fines educativos. Sin embargo, suele ocurrir que esas imágenes están mal encuadradas o contienen zonas en que aparecen elementos que pueden enmascarar el mensaje principal que queremos destacar. En esos casos conviene eliminar las zonas no significativas que pueden resultar distractoras en el proceso de comprensión, mediante un proceso de recorte del núcleo semántico de la imagen. Esto nos permitirá destacar el punto central en donde queremos orientar la atención.

El núcleo semántico es la zona de mayor significación de la imagen, pues contiene elementos esenciales y significativos, que hacen a la comprensión. Contiene lo que no se puede recortar de una imagen, para que cumpla su papel de mensaje audiovisual.

Para realizar el proceso de recorte contamos con diversos editores de imágenes. Vamos a mostrarte los pasos para realizarlo con un sencillo editor que se encuentra en la mayoría de los equipos, pues es parte del paquete de Microsoft Office: el Picture Manager.



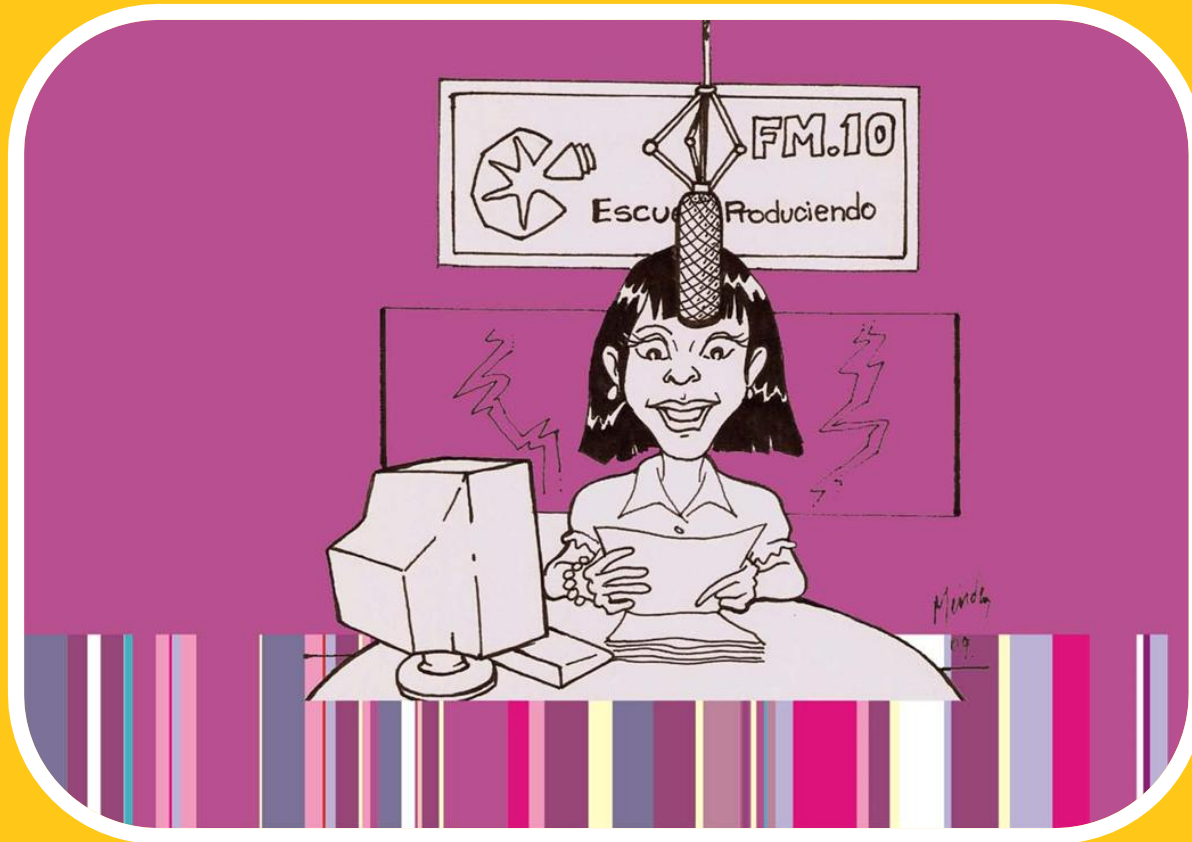
Tutorial Picture Manager

[Leer el tutorial en línea](#)



Tutorial Picture Manager

[Descargar](#)



Recurso

Guía para la producción de materiales educativos en diferentes lenguajes.



Autor

Proyecto Escuelas Produciendo
2009/2010



Fuente

Portal Aprender

Lenguaje Radiofónico

LENGUAJE RADIOFÓNICO

Acerca de sus características

Palabra... música... sonidos... efectos sonoros...silencio. Cuatro elementos que combinados de múltiples maneras son capaces de comunicar, representar, recrear distintas dimensiones de la realidad.

Estos elementos constitutivos del lenguaje radiofónico pueden ser articulados de maneras diferentes de acuerdo con la especificidad del medio que se sirve de ellos para comunicar, de las funciones que a cada uno de estos medios se le otorgue en un determinado contexto y de los fines que se pretendan alcanzar con su aplicación.

Sin embargo, cada uno de estos componentes presenta rasgos que le son esenciales.

La **palabra oral** es un elemento sustancial en la comunicación sonora. En ella, el discurso se estructura mediante frases cortas y apelando casi de manera permanente al recurso de la redundancia para evitar que el oyente se desvincule de la comunicación y facilitar la comprensión de lo informado que sólo es percibido mediante el sentido de la audición.

La **música** tiene la particularidad de intervenir —al igual que los efectos de sonido y el silencio— en la conformación de textos sonoros utilizados con diversos fines. En sí misma constituye un sistema simbólico —el sistema de notación musical—, pero ejecutada con determinados instrumentos, grabada con los ritmos apropiados y reproducida según las condiciones deseadas logra transmitir y comunicar sensaciones y estados a los que no se pueden acceder por ejemplo, mediante el lenguaje verbal.

Mario Kaplún, en su libro “Producción de programas de radio”, expone las diferentes funciones que puede desempeñar la música en el medio radiofónico (Kaplún, 1978):

- ❖ **Función gramatical:** la música es utilizada como signos de puntuación para separar secciones o bloques de texto.
- ❖ **Función expresiva:** cuando logra crear un clima emocional específico: terror, suspenso...
- ❖ **Función descriptiva:** la empleamos para describir un paisaje, una época, un lugar.
- ❖ **Función reflexiva:** le permite al oyente tener tiempo de recapitular lo que se acaba de escuchar y reflexionar sobre ello. Función ambiental: es cuando la música forma parte de la escena real que estamos recreando.

Los efectos sonoros: pueden obtenerse mediante el registro de sonidos reales o la producción tecnológica de los mismos y se utilizan para representar una situación especial, describir un acontecimiento o contextualizar una información. Estas secuencias sonoras facilitan al oyente la construcción del mensaje que el medio sonoro pretende comunicar.

El silencio: constituye un elemento auditivo cuya presencia es necesaria para completar el significado de una información o bien para construir sentidos por sí mismo. Si bien éste es un recurso poco explotado, el silencio «dentro de un texto, puede ayudar a comprender mejor un determinado contenido y prepara al oyente para el siguiente período del discurso» (Martí, 1999 : 129)



Como hemos dicho anteriormente, estos elementos del lenguaje radiofónico puede articularse de maneras muy diferentes por ejemplo, si a través del medio radiofónico queremos transmitir una noticia o si estos componentes los combinamos en una trama sonora para recrear una situación real o contar una historia.

Sin embargo, cualquiera sea el modo en que se organicen los elementos arriba descriptos, el lenguaje radiofónico se caracteriza por la:

Unisensorialidad:

Es decir, por involucrar un solo sentido en la percepción de los mensajes enfrentando al sujeto a una percepción de naturaleza puramente auditiva. Esta condición, muchas veces ha sido identificada como una circunstancia propicia para que el oyente desvíe su atención de lo que le intenta ser comunicado.

Al respecto, Martha Sheimberg afirma que:

«Simultáneamente con el acto de escuchar, el individuo pro- cesa innumerables percepciones de la realidad que le llegan a través de los otros sentidos; éstas atraen su interés en distintos grados y tienden a desviar la atención fijada en la audición» (Sheimberg, 1995 : 79)

Fugacidad:

Los mensajes transmitidos por estos medios se identifican por la fugacidad de su transmisión. Estos son efímeros, no permanecen en el tiempo ni están inscritos en un espacio determinado.

Al contrario de lo que sucede con el impreso, cuya permanencia en el tiempo y presencia en el espacio está asegurada por el soporte físico en el que se representa la información, el acceso al texto sonoro sólo es posible por lo instantáneo y transitorio de su emisión.

Esta característica del lenguaje nos impone la necesidad de ser reiterativos (redundantes), así como también de utilizar oraciones simples y cortas y limitar la cantidad de la información que se quiere comunicar.

Capacidad de evocar imágenes auditivas:

Las características antes mencionadas, muchas veces pueden ser reconocidas como negativas. Sin embargo, estas pueden ser equilibradas por la capacidad que presenta el lenguaje radiofónico para generar en el individuo imágenes auditivas, es decir, para promover la construcción mental de la situación representada a través de la combinación y articulación adecuada de los elementos sonoros, estimulando la creatividad y la imaginación.



Unidireccionalidad–Ausencia de interlocutor:

Es una característica propia de todos los medios y hace referencia a la imposibilidad de que el interlocutor pueda intervenir de manera interpersonal. La comunicación tiene un solo sentido. El emisor se dirige al receptor sin dejarle la posibilidad de reciprocidad.

Frente a esta característica el lenguaje radiofónico nos presenta la posibilidad de hacer uso de la empatía, capacidad de ponernos en el lugar de nuestro oyente para poder comunicarnos con él.

Auditorio condicionado:

El mensaje radiofónico, en el momento que llega a los oyentes, tiene la competencia del contexto que lo rodea. El medio radiofónico se sitúa como “música de fondo” de muchas actividades que realizamos, sin prestarle la concentración y atención que se merece. Frente a estas circunstancias nuestros mensajes podrán llegar a su público en la medida que estos logren responder a los intereses y los elementos de identificación de quienes nos están escuchando.

En cuanto a la utilización de los medios sonoros con el objeto de promover procesos de enseñanza, la práctica más extendida es la vinculada con la organización de las denominadas radios educativas. Estas experiencias donde el medio sonoro radial es utilizado con fines explícitamente educativos, tuvieron su origen en los Sistemas de Educación a Distancia para el desarrollo de programas de educación formal y no formal.

Posteriormente, con la intención de proporcionar a los alumnos de los diferentes niveles escolares elementos conceptuales que facilitarían la comprensión del medio y el desarrollo de una escucha crítica y reflexiva, se fueron concretando e incrementando cada vez más, experiencias donde los propios alumnos producen programas radiales.




En este sentido, según Marta Sheimberg, estos proyectos constituyen una experiencia educativa intensa, en tanto «(...) despiertan el interés y el compromiso; la persona participa activamente y pone en juego todas sus capacidades y habilidades. Propician el crecimiento integral del participante en lo cognitivo, estético, social, afectivo y ético.» (Sheimberg, 1995 : 84)


De esta manera, en los procesos educativos, los medios sonoros pueden operar activando y motivando el aprendizaje de los alumnos, orientando y apoyando las actividades didácticas planteadas por el docente e interviniendo como medios capaces de potenciar la adquisición del lenguaje, el desarrollo de la expresión oral y la aproximación al conocimiento desde modalidades hasta el momento poco utilizadas.



Recurso
Audacity



Autor
Portal Educ.ar




Fuente
Portal Educ.ar

Audacity

Es un editor de sonido, fácil de usar y muy potente. Con este programa van a poder grabar sonidos en vivo, convertir archivos de audio a diferentes formatos, cortar, pegar o empalmar pistas de audio para mezclar sonidos, cambiar la velocidad de grabación o reproducción, agregar efectos de sonido, etc.

La tarea colaborativa entre docentes y alumnos permitirá que el uso de este programa cobre sentido en los ámbitos educativos creando archivos de audio para ser publicados, por ejemplo, en la página web de la institución o en los blogs de las diferentes asignaturas.



[Tutorial de Audacity](#)
[Manual de Audacity](#)



Descarga gratuita de Audacity
<http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>



Recurso

El lenguaje radiofónico como recurso educativo



Autor

Lea Lvovich



Fuente

Portal @prender

El lenguaje radiofónico como recurso educativo

Ya en los orígenes de la radio se vislumbraron las posibilidades educativas de este medio. Es más, mucho antes de que se imaginara este dispositivo, el sonido fue utilizado con fines educativos. Pitágoras (siglo VI/V a.C) hacía que sus discípulos le escucharan tras una cortina, en un procedimiento denominado acusmática. El filósofo sostenía que, al desvincularse de su propia imagen, sus discursos cobraban mayor vigor y aumentaba su eficacia educativa.

Cuando el ingenio de Hertz, Marconi y otros, como nuestro Enrique Telémaco Susini, derivó en la radio como medio de comunicación, varios países fijaron frecuencias radiofónicas para emisoras educativas (los pioneros fueron el Pennsylvania StateCollege y la Columbia University). Hoy, cuando se piensa en materiales educativos no suele incluirse a lo radiofónico entre las alternativas.

Es que en este siglo XXI, incluir a la radio como una tecnología educativa puede sonar como un chiste de nostálgicos. Pero nada más alejado de la realidad. Opacada por el brillo de las distintas pantallas, la radio encierra potencialidades que aún no han sido completamente capitalizadas por los educadores.

Desde lo estrictamente material, la producción radiofónica resulta más accesible que otras tecnologías. Pero lo más interesante y productivo se encuentra en el dispositivo radiofónico, el lenguaje que condiciona y el sentido que estimula.

Los estudiantes del Taller de Especialización II: Audio de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Entre Ríos, conocen ese lenguaje fuertemente vinculado a la imaginación, a lo afectivo y a la racionalidad de la palabra humana.

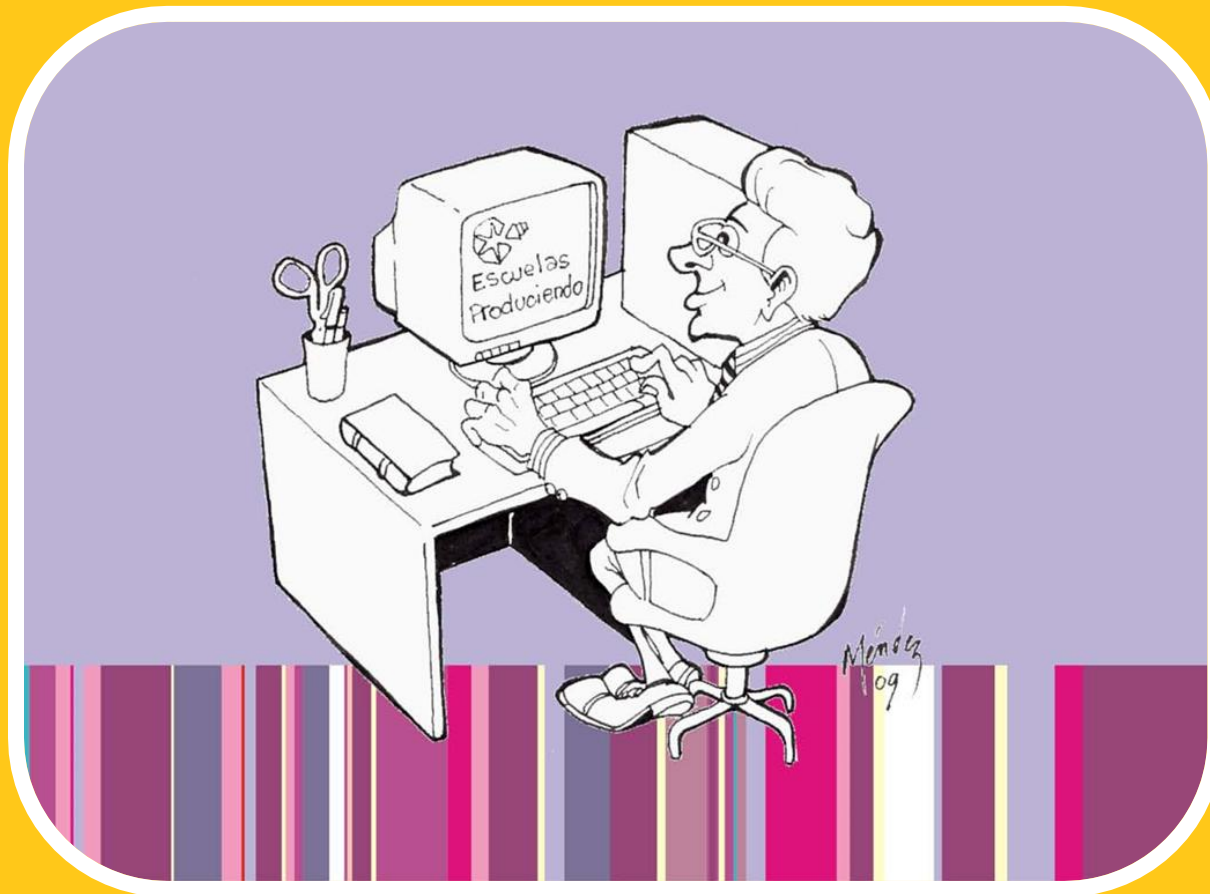
Uno de los núcleos temáticos del Taller intenta acercar a los futuros comunicadores sociales al mundo de la radio educativa, en sus distintas posibilidades. Lo que aquí les presentamos es un radioteatro sobre conciencia ambiental, pensado para chicos de 5º ó 6º año de la escuela primaria. Fue realizado por María Sol Franco, Stefanía Macua, Gonzalo Paye y Lisandro Plank. En el blog del taller se pueden encontrar más recursos como este.



La Sirenita – Descargar: [\(.mp3\)](#)



Taller de Especialización Audio II [Blog del taller](#)



Recurso

Guía para la producción de materiales educativos en diferentes lenguajes.



Autor

Proyecto Escuelas Produciendo
2009/2010



Fuente

Portal Aprender

Lenguaje Multimedia

LENGUAJE MULTIMEDIA

Acerca de sus características

Con el surgimiento de las tecnologías digitales comenzaron a desarrollarse –hace ya algunas décadas– los medios y materiales multimediales, es decir, aquellos medios que para comunicar e informar hacen uso de los sistemas multimedia.

Siguiendo a Antonio Bartolomé (2001), por sistema multimedia podemos entender aquel modo de representación capaz de ofrecer información textual, sonora y audiovisual de manera combinada; es decir, que en estos materiales los lenguajes textual, sonoro, icónico y audiovisual se presentan de manera integrada y, así redefinidos, configuran una nueva modalidad de comunicación.

La hipertextualidad y la interactividad son las principales características que aparecen con las TICs –Tecnologías de la Información y de la Comunicación– y que, de manera consecuente, también dan identidad a los materiales multimedia.

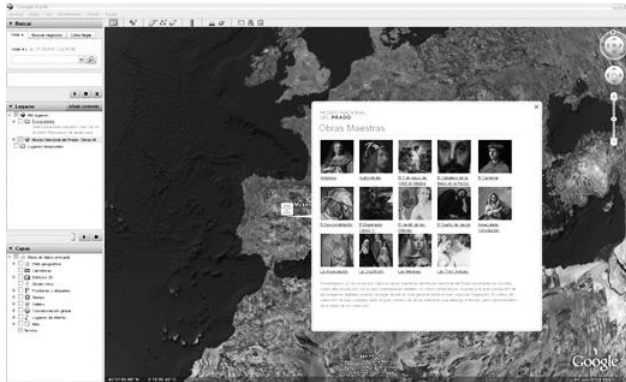
La hipertextualidad refiere a la organización que la información adquiere en los medios y materiales multimediales. A diferencia de la estructuración que ésta recibe en los medios analizados con anterioridad, los multimedia establecen un orden hipertextual de la información, es decir, una organización no lineal de la misma.

Los textos impresos, sonoros y audiovisuales presentan la información a través de un discurso de naturaleza lineal donde cada unidad informativa tiene un antecedente y un consecuente donde la alteración de esa disposición modifica la coherencia semántica del mensaje. Así, una secuencia textual, sonora o audiovisual es anterior y posterior a otra y su variación rompe el sentido de lo que se pretende comunicar.

Por el contrario, en los medios y materiales multimediales –tanto en soporte de disco compacto o a través de la red Internet– los distintos tipos de textos son tratados mediante una secuenciación aleatoria, flexible y abierta.

En este sentido, la hipertextualidad refiere a esta nueva forma de ordenación de la información y a los modos de abordarla que con ella surgen.

En los hipertextos cada unidad informativa se encuentra eventualmente conectada a otra serie de contenidos a la que ha sido vinculada a través de nodos o nexos y según una estructura de red.



Julio Cabero Almenara (1996) sostiene que en los hipertextos
«(...) se combinan sistemas simbólicos diferentes para dar lugar a una nueva realidad, donde el sujeto claramente determina los niveles de ejecución e interacción sobre los mismos y construye su propio espacio de comunicación» (Cabero, 1996)





Estas particularidades hacen del hipertexto un material cuyas posibilidades educativas están siendo cada vez más valoradas.


Como hemos visto, la aproximación a la información hipertextual admite aspectos de lectura diferentes a los planteados por ejemplo, por los materiales impresos. Los hipertextos, permiten que el propio usuario decida los contenidos que desea recibir, que regule el volumen de información que considera adecuado proporcionarse o que fraccione los tiempos para su procesamiento y esto, de acuerdo a sus capacidades perceptivas pero también según los intereses y motivaciones que orientan sus procesos de aprendizaje.

Sin embargo, en los materiales multimediales esta característica hipertextual se complementa y adquiere sentido a partir de la condición de interactividad que éstos proponen.

La interactividad que habilitan estos medios, refiere a la posibilidad que tiene el individuo de establecer una relación de interacción en principio con la máquina (generalmente una computadora) y, mediante las posibilidades tecnológicas que ésta habilita, también con otras personas.

 **Recurso**
¿Cómo hago para hacer presentaciones diácticas?

 **Autor**
Patricia Cabrera

 **Fuente**
Portal @prender

¿Cómo hago para realizar presentaciones didácticas?

Actualmente las herramientas de edición de presentaciones multimediales son muy accesibles, pero muchas veces sucede que, a pesar de que sepamos manejarlas, no logramos los resultados esperados. Con frustración vemos que aunque hayamos invertido mucho tiempo ilustrando y animando nuestra presentación el resultado no logra motivar a los alumnos y convencernos a nosotros.

Esto ocurre porque además de que necesitamos saber cómo se usan las diferentes funciones del editor, como puede ser Power Point, necesitamos saber también algunas normas de diseño que nos ayudarían a obtener mejores resultados.

En el tutorial que presentamos esta semana intentamos acercarte recomendaciones básicas sobre el diseño de diapositivas en Power Point que esperamos permitan mejorar la calidad de las presentaciones haciéndolas más legibles, claras y atractivas, lo que permitirá lograr los resultados esperados convirtiendo el trabajo de producción en un potente recurso didáctico.



El tutorial puede leerse on line desde el link que está al principio del artículo, o descargarse en el enlace que está a continuación. También podés ver algunas capturas de pantalla del tutorial en las siguientes imágenes



Tutorial para realizar presentaciones didácticas

Descargar tutorial [\(.ppsx\)](#)

 **Recurso**
Cómo hago para compartir presentaciones multimedia

 **Autor**
Patricia Cabrera

 **Fuente**
Portal @prender

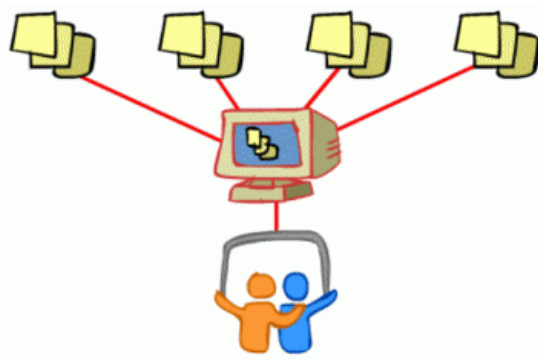
¿Cómo hago para compartir presentaciones multimedia?

Con el tiempo se han ido incorporando al trabajo docente las **presentaciones hechas en Power Point**. Actualmente contamos con **sitios web gratuitos donde podemos publicarlas, compartirlas o simplemente tenerlas disponibles en línea**. Presentamos un tutorial para registrarse y publicar en uno de esos sitios llamado **Slideshare**.

PowerPoint es el programa de presentaciones de Microsoft integrado en el paquete Office. Se trata de una herramienta muy útil ya que nos permite elaborar presentaciones multimediales al integrar texto, imágenes, gráficos, vídeo y audio. Llamamos presentación a la secuencia ordenada de diapositivas que permiten exponer de manera sintética y estructurada, los puntos esenciales de un tema. Este tipo de presentaciones suele ser muy llamativo y práctico pues se le pueden aplicar distintos diseños de fuentes, plantillas y animaciones. Actualmente muchos docentes van realizando sus propias presentaciones en Power Point como apoyo para sus clases, las cuales son

transportadas y proyectadas en pantallas. Pero existen otras maneras de publicarlas y compartirlas: se trata de sitios web que de manera gratuita permiten subir y alojar nuestras presentaciones y compartirlas no sólo con nuestros alumnos sino también con otros docentes que a su vez suben sus trabajos con el mismo fin. De esta manera se produce una comunidad de conocimiento que potencia el carácter colaborativo de la web 2.0.

Uno de esos sitios que se popularizado en nuestro medio es el Slideshare.





El Slideshare es como el Youtube de los Power Point, aunque no es el único tipo de archivo que permite subir. Con sólo registrarte de manera gratuita podrás subir tus trabajos. Estos quedarán a disposición de otros que podrán localizarlos mediante un buscador interno. Del mismo modo también podrás buscar y descargar otras presentaciones que te resulten interesantes como recursos para tus clases.




[Pagina de inicio de Slideshare](#)

[Tutorial de Slideshare](#)

 **Recurso**
Guía para la creación y administración de un blog en Blogger

 **Autor**
Patricia Cabrera

 **Fuente**
Portal @prender

Guía para la creación y administración de un blog en Blogger

Un blog es una recopilación de artículos que se presentan en forma cronológica. Los lectores pueden escribir sus comentarios, de forma que es posible establecer un diálogo. El uso o temáticas de los blogs son variados. Hay muchas plataformas para crear blogs, la que presentamos es una de las más sencillas y fáciles de manejar.

 **Sitio para acceder a esta herramienta**
<https://www.blogger.com>

Tutorial para crear blog en Blogger

Colocar en el navegador de Internet la siguiente dirección: <https://www.blogger.com> que nos lleva a la home del sitio, donde hay que registrarse. Si ya se posee una cuenta de correo electrónico de Google (nombre@gmail.com) simplemente hay que completar los datos que se piden en los recuadros de nombre de usuario y contraseña, donde dice Accede a través de tu cuenta de Google. Si no se posee una cuenta de Google, debe obtenerse una en la siguiente dirección www.gmail.com

Las cuentas de Google tienen dominio gmail.com. Una vez que posea una cuenta de correo electrónico de gmail puede ingresar por el sector superior o ir directamente al botón: CREAR UN BLOG.



Si hace clic en CREAR UN BLOG, se abrirá una página que le permitirá:

1. Crear cuenta, para lo que hay que completar todos los datos que pide el formulario.
2. Asignar un nombre al blog. Puede ser una palabra o frase. Igualmente, siempre se puede cambiar lo que se escribe en el blog.

Blogger Push-Button Publishing

1 CREAR CUENTA 2 ASIGNAR UN NOMBRE AL BLOG 3 ELEGIR UNA PLANTILLA

2 Asignar un nombre al blog

Titulo del blog

El título de tu blog aparecerá en el blog publicado, en el escritorio y en el perfil.

Dirección del blog (URL)

[Comprobar la disponibilidad](#)
Esta dirección de blog está disponible.

La URL que seleccionas es la que utilizarán los usuarios para acceder a tu blog. [Más información](#)

Verificación de la palabra



Escribe los caracteres que ves en la imagen.

CONTINUAR

Recuerde guardar la dirección de su blog.

Copiar los caracteres de arriba.

Clic en continuar.

3. Elegir según su gusto una plantilla para el blog que se creará. Hacer clic en CONTINUAR.



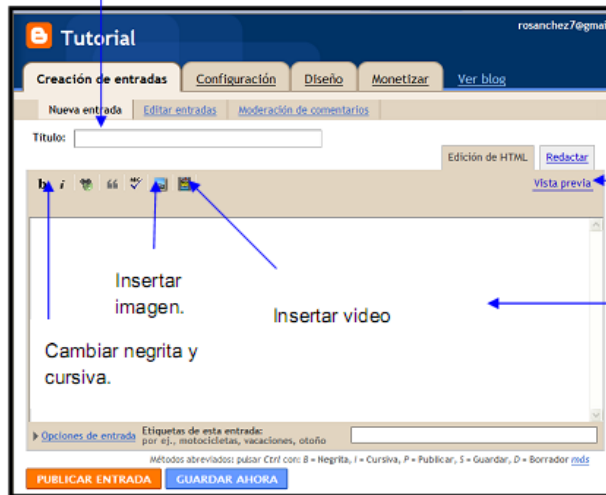
Cuando haya completado todos los datos, aparecerá un cartel felicitándolo por la creación del blog. Ya está listo para comenzar a desarrollar el primer post (artículo, video, resumen o lo que desee publicar), haciendo clic en EMPEZAR A PUBLICAR.



Escribir un post

Al hacer clic en EMPEZAR A PUBLICAR se abrirá una nueva pantalla. En la imagen siguiente se describen las opciones más importantes para escribir el primer post (entrada).

Escribir el título del artículo.



Se puede ir viendo cómo va quedando el post.

Escribir el texto del artículo.

Una vez terminado el post se puede guardar haciendo clic en el botón azul GUARDAR AHORA (para publicarlo en otro momento), o publicarlo directamente haciendo clic en el botón naranja PUBLICAR ENTRADA.

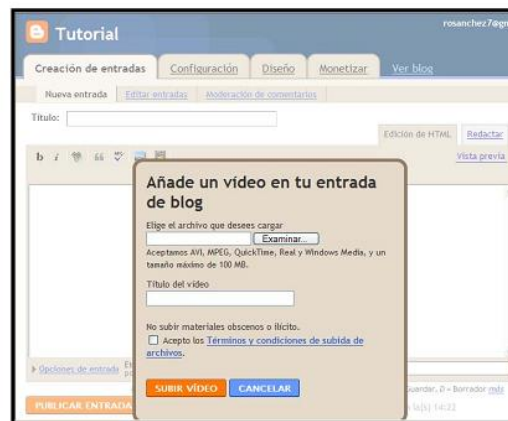
Para añadir una imagen

Hacer clic en el botón Añadir imagen. Buscarla imagen. Si se encuentra guardada en la computadora, con el botón Examinar, o escribir la dirección URL si se quiere añadir una imagen de la Web. Hacer clic en el botón SUBIR IMAGEN. Verá un cartel que dice Se ha subido su imagen: Hacer clic en el botón FINALIZADO.

Se puede elegir el diseño y el tamaño de la imagen.

Para insertar un video

Hacer clic en el botón Añadir video para insertar un video. Se abrirá un cartel como muestra la siguiente imagen. Se debe seleccionar el video por medio del botón Examinar, colocarle un título al video y hacer clic en el botón SUBIR VIDEO.



Si desea ver cómo va quedando el post debe hacer clic en Vista previa, y una vez terminado el post, haciendo clic en Ver blog en la parte superior derecha, podrá ir viendo cómo va quedando el blog en la Web.

Otras aplicaciones

Pestaña Configuración

La pestaña Configuración muestra un montón de opciones para ir aplicando al blog. Algunas de ellas son:

Título: se puede cambiar el título del blog.

Descripción: para colocar una descripción que no supere los 500 caracteres.

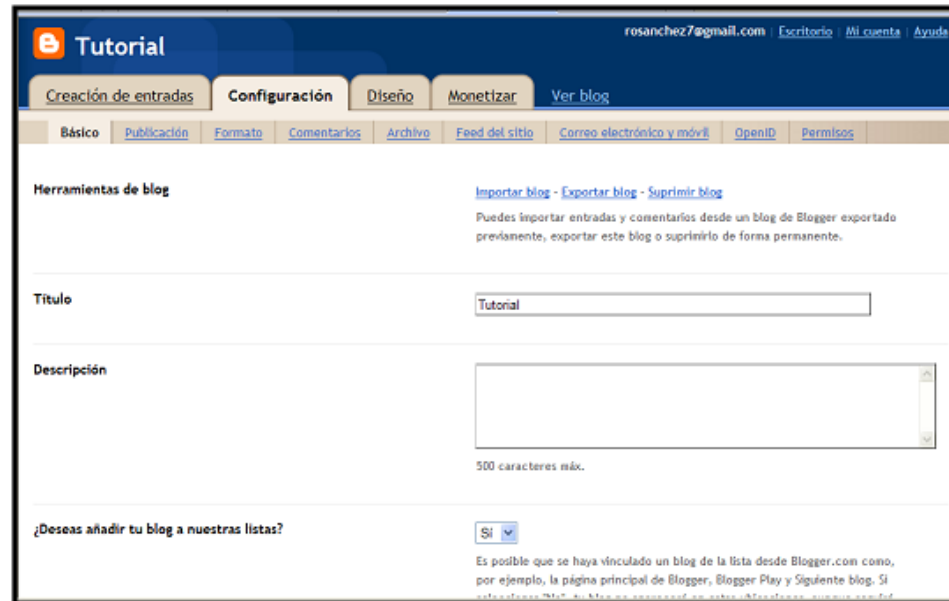
¿Deseas añadir tu blog a nuestras listas?: es posible que se haya vinculado un blog de la lista desde Blogger.com, como por ejemplo, la página principal de Blogger, Blogger Play y Siguiendo blog. Si selecciona "No", el blog no aparecerá en estas ubicaciones, aunque seguirá estando disponible en internet.

¿Deseas permitir que los motores de búsqueda encuentren tu blog?: si se selecciona "Sí", se incluye el blog en la Búsqueda de blogs de Google. Si se selecciona "No", todo el mundo podrá ver su blog, pero se indicará a los motores de búsqueda que no lo rastreen.

¿Mostrar Edición rápida en su blog?: cuando está conectado a Blogger, puede editar sus entradas desde su blog con un solo clic.

¿Mostrar enlaces de envío de entradas?: los enlaces para crear entradas por correo electrónico permiten que los visitantes envíen fácilmente entradas por correo electrónico desde el blog a sus amigos.

Contenido para adultos: si se selecciona Sí, los usuarios de su blog verán un mensaje de advertencia y se les solicitará confirmación para ver su blog.



Pestaña Diseño


La pestaña Diseño permite realizar otras aplicaciones, como por ejemplo agregar gadgets (Wikipedia: los gadgets son objetos en miniatura realizados para ofrecer contenido fresco y dinámico que puede ser colocado en cualquier página en la Web. Los gadgets pueden ser útiles


cuando uno está en el trabajo –lista de tareas, conversor de moneda, calendario–, en la escuela –calculadora, Wikipedia, herramienta de traducción–, o simplemente cuando se quiere pasar el tiempo – noticias, blogs, juegos –. Google Gadgets).


Al hacer clic en Añadir un gadget aparecerá una pantalla como la siguiente:



Entre los gadgets que ofrece Blogger podrá agregar a su blog calendarios, relojes, búsquedas, textos de bienvenida, añadir imagen, presentaciones de fotografías, videos, encuestas, colocar contador de visitas, añadir una lista de libros y películas favoritas o cualquier tema que le guste, entre otras posibilidades. Todo es cuestión de empezar a investigar las aplicaciones que nos brinda esta herramienta.

 **Recurso**
¿Cómo hacer un enlace?

 **Autor**
Cecilia Sagol

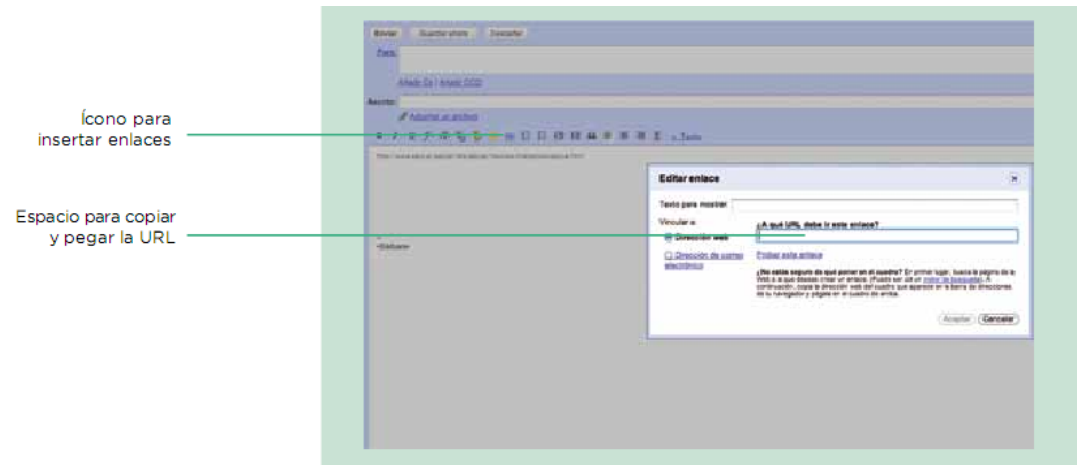
 **Fuente**
Ministerio de Educación de la Nación


¿Cómo hacer un enlace?


Cuando escriben un texto en un procesador, una presentación o un weblog es posible hacer enlaces a otros textos que estén en internet.


1. Marcar con el cursor las palabras que se quieran enlazar.
2. Buscar la dirección de internet del texto que se quiere conectar (también llamada URL); por ejemplo si se quiere conectar un texto con la colección Recursos interactivos de educ.ar, la URL es:
<http://www.educ.ar/educar/site/educar/recursos-interactivos-educ.ar.html>
3. Buscar en la barra de herramientas un ícono que signifique enlace. No es igual en todos los casos, pero al pararse con el cursor sobre cada ícono se muestra un texto que indica su función.

4. Se va a abrir una ventana en la que hay un campo para poner la dirección a enlazar. Es importante copiar y pegar la dirección, no tipearla, porque de esta última manera es muy fácil cometer errores de tipeo y el enlace no funcionará.
5. En el texto, las palabras que llevan al enlace quedarán subrayadas y de algún color diferente.



 **Recurso**
¿Cómo hago una revista o libro digital?

 **Autor**
Patricia Cabrera

 **Fuente**
Portal @prender

¿Cómo hago una revista o libro digital?

Con el tiempo vamos acumulando archivos de texto que queremos compartir con nuestros alumnos. Hoy te presentamos **Calaméo**, un **servicio para subir y compartir tus publicaciones de una manera atractiva e interactiva**. Con este recurso podrás incluso idear proyectos con tus alumnos, como por ejemplo realizar una revista digital.



En publicaciones anteriores te contamos cómo compartir presentaciones multimedia y videos a través de servicios en la web como lo son [Slideshare](#) y [Youtube](#).

Aunque el primero de ellos admitía compartir diferentes tipos de publicaciones y alojar documentos en PDF, hoy te vamos a mostrar otros servicios que permiten hacer publicaciones interactivas y atractivas a través de otros servicios que ofrece la web. Se trata de programas como **CalaméoScribd** e **Issuu** que permiten, de manera sencilla y gratuita, crear, alojar y compartir publicaciones interactivas con sólo tres pasos: registrarse, subir y publicar.

Una publicación interactiva es un documento electrónico, accesible desde una computadora con conexión a internet, capaz de producir la sensación de lectura de un documento impreso, como puede ser una revista, un libro o un folleto.



Para mostrarte el paso a paso para registrarse y subir los archivos elegimos el servicio de Calaméo, pero recomendamos recorrer los otros servicios para elegir el que más se ajuste a las necesidades y preferencias de cada uno. Todos son gratuitos pero sólo **Calaméo** y **Scribd** se ofrecen en el idioma castellano.

[Calaméo](#) es una herramienta que tiene la ventaja de admitir y convertir una gran variedad de tipos de archivos -PDF, Word, Powerpoint, OpenOffice, etc... en revistas o libros digitales en formato flash, con la opción de hacer zoom y el efecto de “pasar página”. La revista resultante se puede compartir, insertar en una web/blog e imprimir– en un documento que se puede leer pasando las páginas como en un libro.

Con este tipo de servicios no sólo podemos subir nuestras publicaciones para que tengan acceso nuestros alumnos, sino que ellos pueden subir sus trabajos e incluso podrían también realizar una revista digital de la escuela.





Tutorial de Calaméo


[Descargar \(.pdf\)](#)



[Tutorial de Calaméo on line](#)

 **Recurso**
¿Cómo hacer un wiki?

 **Autor**
Cecilia Sagol

 **Fuente**
Ministerio de Educación de la Nación

¿Cómo hacer un wiki?

Un wiki es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples personas a través del navegador de cada computadora personal. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

WetPaint es un sitio gratuito en línea que permite con pocos pasos crear un wiki. Ingresar al sitio <http://wetpaint.com/> Hacer clic en GO!



Se abrirá una página que pedirá completar datos:

A screenshot of a 'Sign Up' form. The form is titled 'Sign Up' and has a green header. Below the header, there are two main sections: 'Sign up for a wiki by Webpage account' and 'Sign up with other accounts'. The 'Sign up for a wiki by Webpage account' section contains several input fields: 'Name', 'Email', 'Password', 'Confirm Password', 'Country', and 'Website'. The 'Sign up with other accounts' section includes buttons for 'Windows Live ID', 'Facebook', and 'OpenID'. At the bottom of the form, there is a large red button labeled 'Sign Up Now'. The form is set against a light green background.

Colocar el nombre del sitio, o sea el nombre del wiki que desea crear y otros datos. Una vez completados todos los datos hacer clic en el botón Sign Up Now.



En esta página deben consignar datos del sitio y seleccionar quiénes van a editar contenidos en él. Luego seleccionen un diseño.

Cuando esté lista la página principal del sitio, podrán insertar imágenes, videos, escribir en el cuadro de texto dándole formato a su escritura, insertar tablas y crear nuevas entradas.

Haciendo clic en Add a New Page (Agregar una nueva página) podrán crear más páginas en su wiki.



Programa

Comunicación, Educación y Tecnología



**CONSEJO FEDERAL
DE INVERSIONES**



Educación
Consejo General de Educación
Gobierno de Entre Ríos