

Educación Virtual

Recomendaciones para producir información y generar contenido

Cursos en línea

En este documento podrás encontrar orientaciones para producir información y generar contenidos útiles y pertinentes que nutran y aporten un valor agregado a los cursos virtuales que impartirás.

En este sentido, vale la pena empezar por señalar que los Entornos Virtuales de Aprendizaje demandan al docente un nuevo rol. Lo señalaremos a continuación. Dentro de la gran cantidad de información y contenido que se genera día a día, hoy tenemos la posibilidad de compartir con nuestros estudiantes una amplia variedad de contenidos (en múltiples formatos: imagen, texto, video, etc.) que enriquecen su aprendizaje. En este proceso de búsqueda y recolección de material valioso para nuestro curso, nos vamos convirtiendo en curadores de contenido, pues también le damos un nuevo significado a ese contenido ya producido por otros, convirtiéndolo en algo nuevo. Ahora bien, no sólo nos limitamos a esta labor de curación de contenido (que va más allá que la simple recopilación y almacenamiento del mismo) sino además, las herramientas de la web 2.0 también nos brindan la posibilidad de convertirnos en lo que se conoce como un *"docente prosumidor"*. Lo anterior se traduce como un docente que consume, pero a la vez produce contenidos relevantes para el diseño, la comunicación, la investigación y la evaluación en el ámbito de la disciplina que imparte.

Así pues, compartiremos a continuación algunas técnicas para la publicación de contenido, empezando por dos aspectos clave: **el código y la narrativa**. Finalmente, compartiremos herramientas útiles para generar información y producir contenido.

a) El código HTML

Uno de los beneficios que ofrecen los servicios de la web 2.0 es hacer accesible el código de programación prescrito a los usuarios que no poseen conocimientos para su desarrollo. Para ello el docente tiene que considerar los siguientes puntos:

- 1) En dónde encontrar el código para copiarlo
- 2) En dónde encontrar el espacio para pegarlo

Son tres los verbos más utilizados en español para nombrar la acción de obtener el código: incrustar, insertar o embeber. En inglés se utiliza generalmente el verbo *embed*. Y usualmente se encuentra representado por el siguiente símbolo:



Utilizaremos el ejemplo de insertar un video de You Tube en [Moodle](#) para ilustrar el procedimiento de insertar código fuente, que permita compartir recursos en una plataforma de manera que se integren gráficamente y funcionalmente.

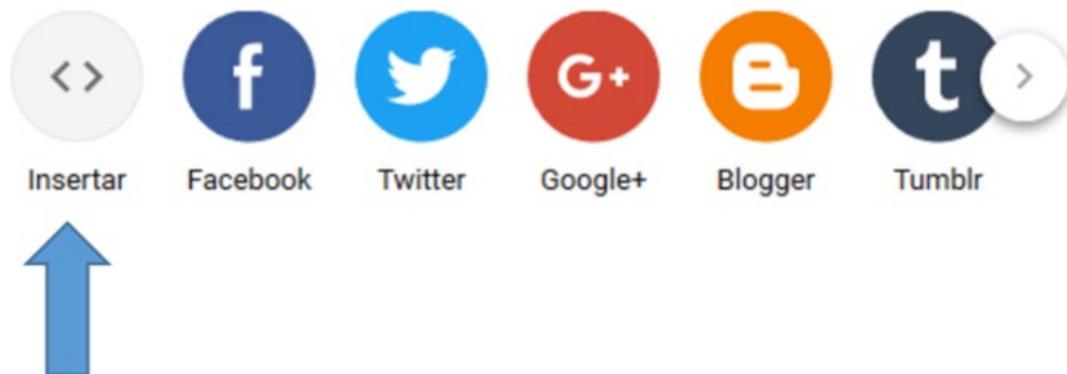
1) Ingresa a You Tube y elige un video



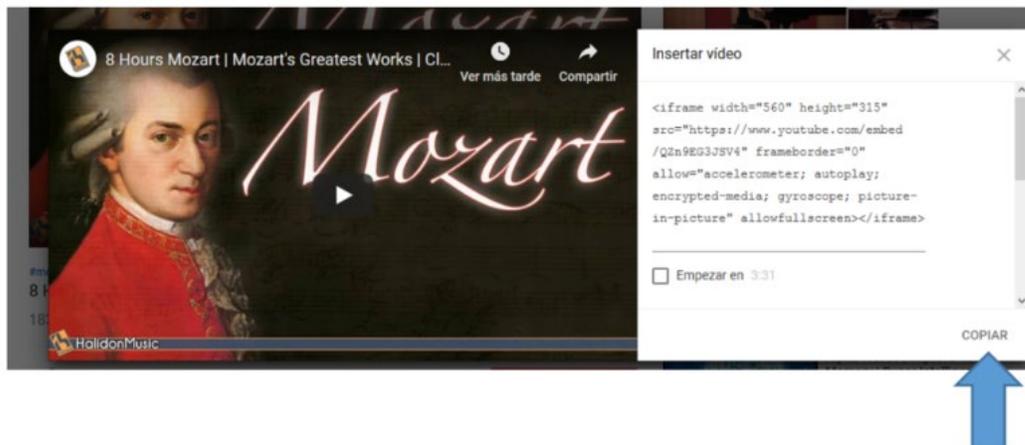
2) Elige la opción compartir como que se señala con la flecha azul

3) Elige la opción insertar que se señala a continuación:

Compartir un enlace

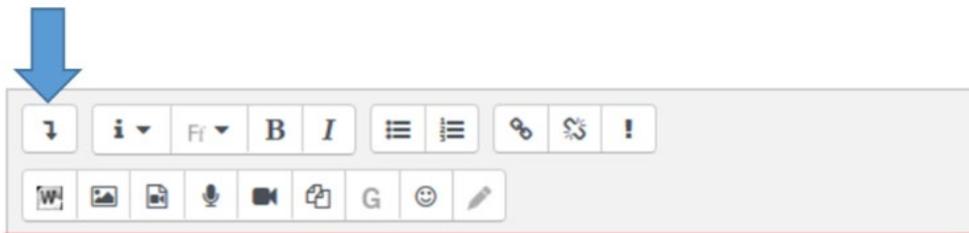


4) Copia el código oprimiendo el botón copiar:

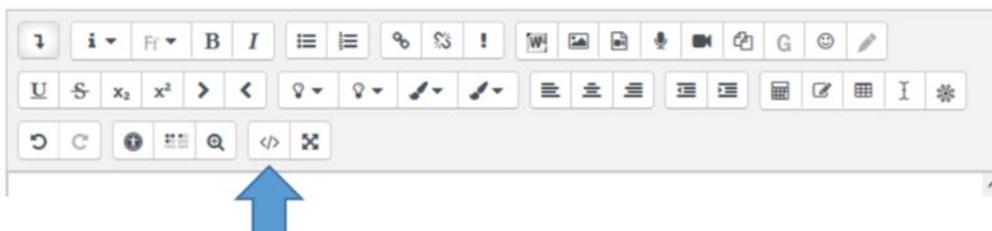


Ahora se muestra la imagen del espacio en el editor del Moodle en el que podrás pegar el código:

1) Ampliar el editor haciendo clic en el botón que indica la flecha azul



2) Hacer clic en el símbolo señalado:



El resultado obtenido después de guardar la información, es el de integrar el recurso visual dentro de la plataforma Moodle, sin que el estudiante tenga que salir de la misma y perderse en un mar de distractores que dificultarían enfocarse en la tarea académica para la cual se requiere que revise el recurso. Este mismo procedimiento se realiza para insertar recursos desde otras aplicaciones como Padlet, Genial.ly o H5P.

b) Narrativa

Dando continuidad al contenido de esta sección, se presentará ahora la idea de la narrativa o *Story Telling*, aspecto fundamental para dar un enfoque formativo a las herramientas web 2.0.

Parte de esta narrativa es la redacción de las instrucciones para el estudiante, es decir, explicarle las acciones o actividades a realizar con el recurso presentado, pero se puede ir más allá, incluyendo la redacción de una historia que tenga que ver con la experiencia del docente en el campo profesional de la disciplina que imparte o con el punto de vista con el que se solicita al estudiante analizar el contenido presentado.

Lo anterior es tan importante como el recurso en sí mismo, ya esto ayuda a situar los contenidos en un contexto de análisis específico que detone procesos reflexivos.

c) Herramientas y recursos digitales para generar contenido

Finalmente, compartimos algunas herramientas y recursos digitales muy útiles para crear contenido como un profesional.

Tú como docente puedes hacer uso de éstos para convertir contenido lineal –y algunas veces, poco atractivo- en contenido que aproveche los recursos y herramientas digitales de la web 2.0. Pero también, puedes pedirles a tus alumnos y alumnas que los empleen para desarrollar sus tareas y productos haciendo uso de sus competencias digitales y empleando otras habilidades para profundizar en sus propios procesos de aprendizaje.

Visita este [link](#) para conocer herramientas que te permitan: elaborar presentaciones interactivas, líneas del tiempo, infografías, mapas mentales y conceptuales, etc.

Y [este otro](#) que contiene tutoriales para poder emplear 4 herramientas muy poderosas:



Genially



Padlet



Peartrees



H5P

Y [aquí](#), consejos muy útiles para la formación a distancia, relacionados con consejos prácticos para la formación a distancia.