

PLATAFORMAS PARA A CREACIÓN E PRESENTACIÓN DE CONTIDOS DOCENTES.

1.INTRODUCCIÓN

2. FERRAMENTAS DE CREACIÓN E PRESENTACIÓN DE CONTIDOS DENTRO DOS PERFÍS COMPETENCIAIS DOCENTES.

3. RELACIÓN CON ALGUNHAS PROPOSTAS METODOLÓXICAS ACTIVAS BANCOS DE IMAXES, SON E VÍDEO

4. FERRAMENTAS PARA A CREACIÓN DE INFOGRAFÍAS E IMAXES INTERACTIVAS -GENIAL.LY

5. FERRAMENTAS PARA A CREACIÓN DE PRESENTACIÓN E VÍDEOS ANIMADOS

1.INTRODUCCIÓN

Cando se decide cambiar o xeito de ensinar, búscase en xeral que os contidos que se vaian a traballar na nosa aula sexan o máis atractivos e motivadores posible para o alumnado.

Na actualidade existe unha variedade moi ampla de ferramentas web que, tanto a través da nosa computadora, como de dispositivos móbiles (smartphones, tabletas etc) nos ofrecen posibilidades inmensas. Dende a creación de **infografías, presentación de diapositivas, vídeos, carteis, pósters** etc. Débese ter en conta cando alguén decide dar o salto a estas ferramentas que o contido en si chegará de maneira máis efectiva ás súas e aos seus receptoras/es se estes conteñen **imaxes** “potentes” que non pasen desapercibidas, tanto pola súa axeitada elaboración como pola mensaxe que poidan transmitir.

Tendo en conta a importancia da **imaxe** na creación de materiais, debemos incidir en que se respecten as licenzas de uso, se faga referencia ás autoras ou autores das mesmas e de ser preciso, se pidan o permisos necesarios para poder empregalas.

Velaquí [o noso marcador social](#) cunha lista de sitios web con imaxes e sons baixo licenzas compartidas.

A continuación procédese a describir algúns dos que nos parecen máis interesantes para o seu uso nas aulas, tanto por parte do profesorado, como por parte do alumnado de maior idade, ou con maior autonomía en canto a ferramentas web.

2. FERRAMENTAS DE CREACIÓN E PRESENTACIÓN DE CONTIDOS DENTRO DOS PERFÍS COMPETENCIAIS DOCENTES.

Canto ás *Competencias profesionais docentes*, ademais do contidos e competencias que fomos achegando e conseguindo coas ferraementa que empregamos no tema 1 e 2 deste curso completaranse coas achegas a estes perfís:

4. Xestión dos espazos, recursos e materiais de aprendizaxe.

Será sensible sobre a importancia do manexo sistemático de información e, nese sentido, xerará un ambiente persoal de aprendizaxe no que recoller todos os recursos virtuais e analóxicos que faciliten a aprendizaxe. Ese ambiente permitiralle combinar recursos, materiais, relacións e contactos seleccionados de xeito motivador. Dominará estratexias de creación e integración contextualizada de contidos dixitais no proceso de ensino-aprendizaxe.

7. Competente TIC.

Susténtase no uso da tecnoloxía para obter, avaliar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, e comunicarse e participar en redes de colaboración a través de Internet.

Canto ao *Marco Común de Competencia Dixital Docente (xaneiro 2 017 – INTEF)*, igual que no tema 2 ten que ver fundamentalmente coa *Área 3 de creación de contido dixital* e coa *Área 5. Resolución de problemas*.

Área 5. Resolución de problemas.

Identificar necesidades de uso de recursos dixitais, tomar decisións informadas sobre as ferramentas dixitais máis apropiadas segundo o propósito ou necesidade, resolver problemas conceptuais a través de medios dixitais e usar as tecnoloxías de forma creativa.

NIVEL A.

Emprega algunhas ferramentas e recursos dixitais para atender necesidades de aprendizaxe e resolver problemas tecnolóxicos relacionados co seu traballo docente habitual.

Toma decisións á hora de escoller unha ferramenta dixital para unha actividade rutinaria docente.

NIVEL B.

Avalía con sentido crítico as diferentes posibilidades que os contornos, ferramentas e servizos dixitais ofrecen para resolver problemas tecnolóxicos relacionados co seu

traballo docente e selecciona a solución máis adecuada ás necesidades de cada momento.

NIVEL C.

Toma decisións informadas á hora de elixir unha ferramenta, dispositivo, aplicación, programa ou servizo para unha tarefa coa que non está familiarizado.

Mantense informado e acutalizado acerca de novos desenvolvementos tecnolóxicos.

Comprende como funcionan as novas ferramentas e é capaz de avaliar de forma crítica que ferramenta encaixa mellor cos seus obxectivos de ensino-aprendizaxe.

3.FERRAMENTAS PARA A CREACIÓN DE INFOGRAFÍAS E IMAXES INTERACTIVAS.

Cando decidimos cambiar o xeito de ensinar, buscamos en xeral que os contidos que se vaian a traballar na nosa aula sexan o máis atractivos e motivadores posible para o noso alumnado.

Na actualidade existe unha variedade moi ampla de ferramentas web que, tanto a través da nosa computadora, como de dispositivos móbiles (tabletas, etc) nos ofrecen posibilidades inmensas. Dende a creación de **infografías, presentación de diapositivas, vídeos, ata carteis, pósters** etc. Debemos ter en conta cando damos o salto a estas ferramentas que o contido en si chegará de maneira máis efectiva aos nosos/as receptores/as se éstos conteñen **imaxes** “potentes” que non pasen desapercibidas, tanto pola súa axeitada elaboración como pola mensaxe que poidan transmitir.

Tendo en conta a importancia da **imaxe** na creación de materiais, debemos incidir en que se respecten as licenzas de uso, se faga referencia ás autoras ou autores das mesmas e de ser preciso, se pidan o permisos necesarios para poder empregarlas.

Velaquí [o noso marcador social](#) cunha lista de sitios web con imaxes e sons baixo licenzas compartidas.

A continuación procédese a describir algúns dos que nos parecen máis interesantes para o seu uso nas aulas, tanto por parte do profesorado, como por parte do alumnado de maior idade, ou con maior autonomía en canto a ferramentas web.

4. FERRAMENTAS PARA A CREACIÓN DE INFOGRAFÍAS E IMAXES INTERACTIVAS

Unha das opcións que atopamos coma docentes á hora de crear e expor contidos son as **infografías**. Coñécense as infografías como a representación e/ou resumo gráfico e visual dun texto ou información a través de imaxes, iconas, diagramas, gráficos e signos.

Son moi útiles tanto para presentar como para resumir contidos ó final dunha unidade ou proxecto, así como usalo para suxerir pasos a seguir nunha tarefa ou nun proceso (ver *exemplo: infografía presentación do curso “Unha achega a competencia dixital en primaria”*). É un recurso moi versátil, pois pode ser empregado tanto polo/a docente coma polo alumnado, aínda que nesta ocasión veremos a súa potencialidade a nivel docente.

Ferramentas para a creación de infografías:

Piktochart (<https://piktochart.com>)

É unha ferramenta para crear infografías e presentacións imprimibles que require rexistro (crear unha conta a través dun correo electrónico) e que presenta un plan gratuíto e outros de pago. O plan gratuíto é moi completo e presenta modelos de infografías, presentacións e imprimibles para editar e a opción de facer unha desde 0. As plantillas, na versión gratuíta, non son moi abundantes, pero si bastante atractivas. Unha vez creada, permítenos descargala en formato .jpg e .png, ou un código para incrustala nos nosos



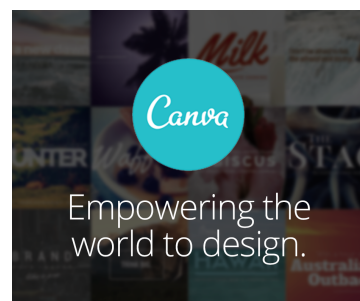
Piktochart
make information beautiful

blogues ou páxinas web. A seguir podedes ver un exemplo dunha infografía sinxela feita con esta ferramenta:

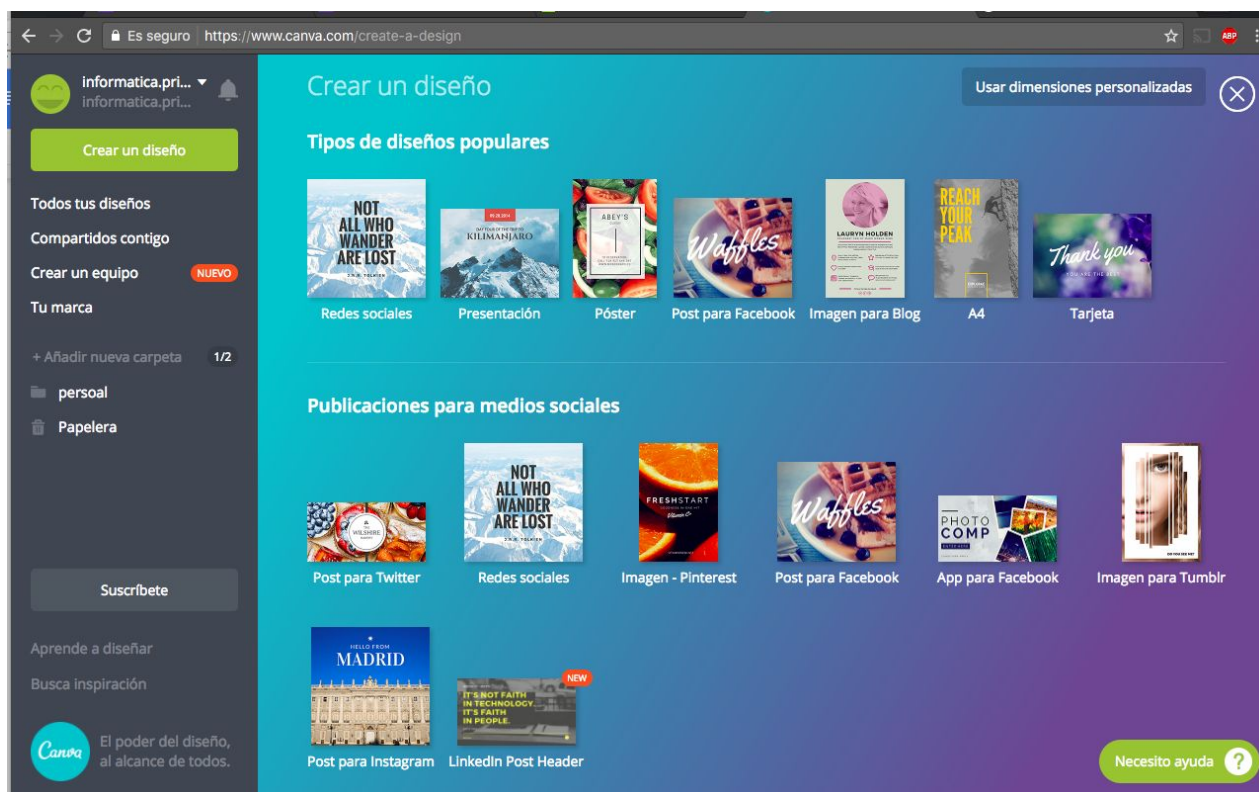


Canva (<https://www.canva.com/>)

Ferramenta de deseño con moitas opcións para crear, desde pósters e presentacións ata tarxetas, postais, currículos e moitos máis. Ten unha versión gratuíta e outra de pago, pero a gratuíta está moi completa. Ademais permite editar as creacións de deseñadores/as e outras persoas que comparten



o seu traballo, de xeito que simplifica moito o proceso de creación de materiais.

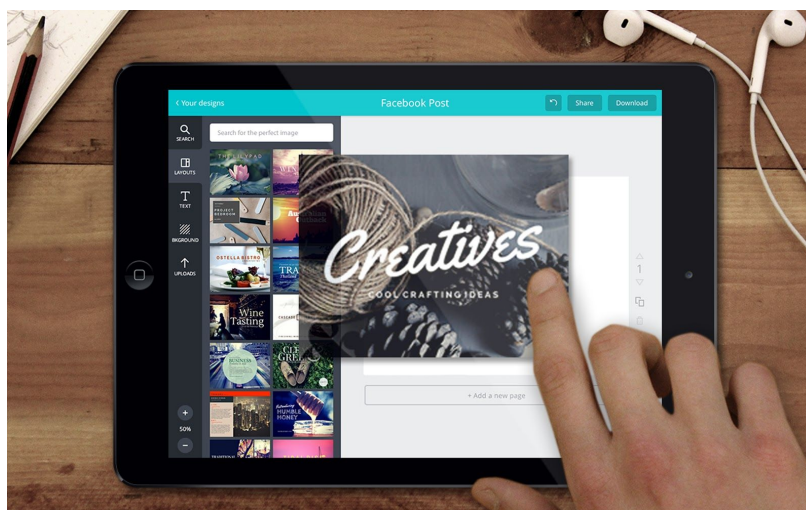


parte do menú principal onde se escolle que tipo de deseño queres crear

Esta ferramenta está dispoñible para ordenadores, tabletas e móbiles, de balde.

No seguinte vídeo podedes ver un exemplo de como crear unha presentación cunha plantilla predeseñada e editar elementos básicos como: tipografía, cores, imaxes...

[Primeiros pasos en Canva](#)



Preme sobre a imaxe para ver o vídeo



Deseño feito con Canva (alumnas 1º primaria)



Deseño feito con Canva

Notegraphy (<https://notegraphy.com/>)

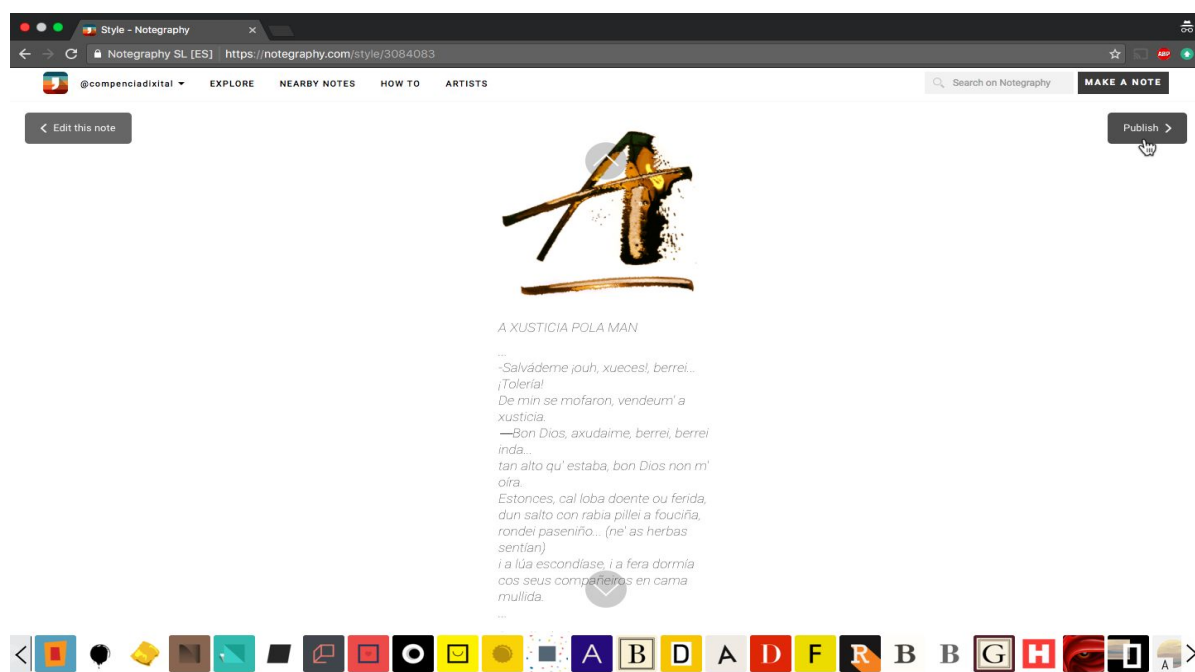
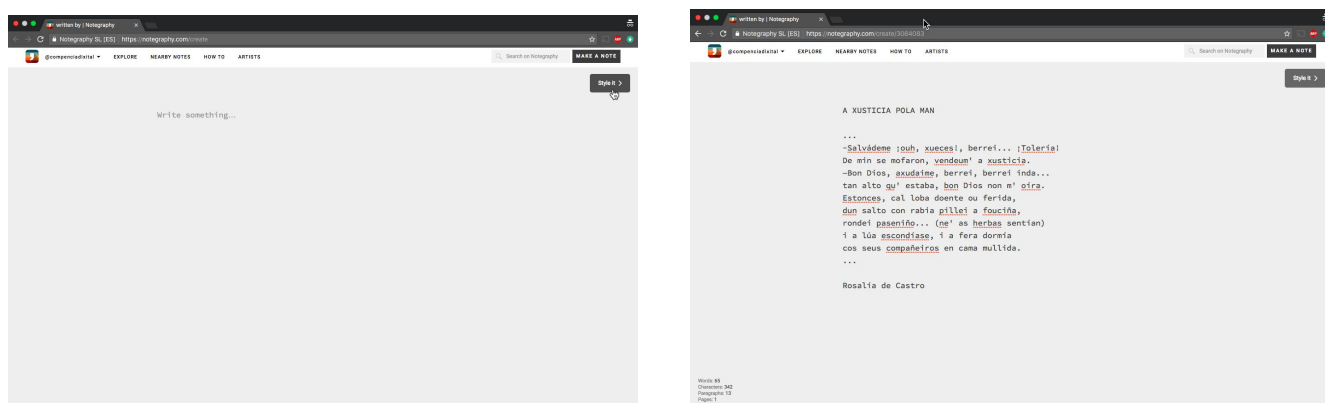
Esta ferramenta naceu como aplicación para móbiles e tabletas e, pouco a pouco, foi medrando ata conseguir un espazo web. Require rexistro na web con unha conta de correo. Emprega deseños feitos por profesionais, e permite en dous pasos

crear un cartel moi atractivo visualmente.

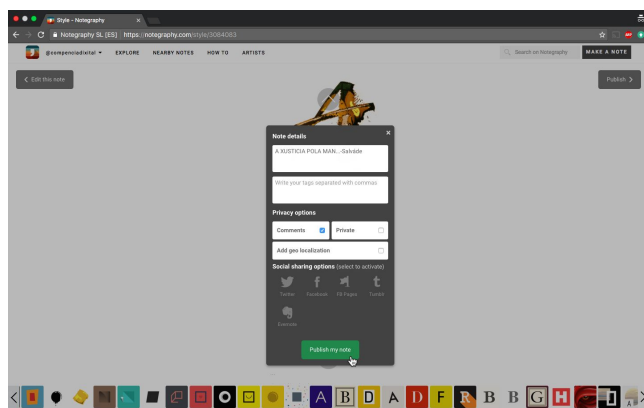
Para a creación dun cartel, primeiro debemos escribir o texto desexado, e logo elixir o deseño. Por último, podemos descargar a imaxe para imprimir, ou compartila nun blogue ou páxina web.

Nas seguintes imaxes podedes ver os dous pasos a seguir para a creación dun sinxelo cartel.

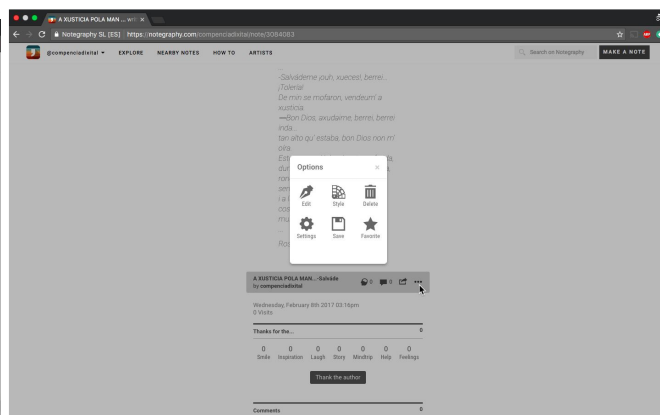
É especialmente útil para publicar poemas, refráns, ditos, regras ortográficas, etc...



Na barra inferior podemos escoller o estilo para a nosa creación ta só premendo sobre as
minuaturas



*Primeiro publicamos o texto
imaxe*



Logo podemos gardar a



Feito con Notegraphy

Thinglink (<https://www.thinglink.com/>)

Este programa permítenos acceder tanto dende o ordenador coma dende un dispositivo móbil, e a súa máis salientable cualidade está na creación de imaxes e vídeos interactivos. Unha imaxe interactiva é aquela que ten incorporadas outras instrucións, de xeito que premendo sobre marcadores ou puntos, nos vai dar información en forma de texto, texto máis imaxe, vídeo, ou ligazón a outro lugar.

Neste caso, o Thinglink permítenos o acceso a través do rexistro previo cunha conta de correo electrónico, e ofrece unha versión gratuíta e outra *premium*.



Unha vez dentro, o xeito de crear as imaxes é moi doado e intuitivo. Ademais, na versión gratuíta non nos permite facer ou modificar moitos elementos, polo que se simplifica a tarefa.

Ó rematar a edición, permítenos compartir ou gardar a imaxe na web a través dunha ligazón ou código.

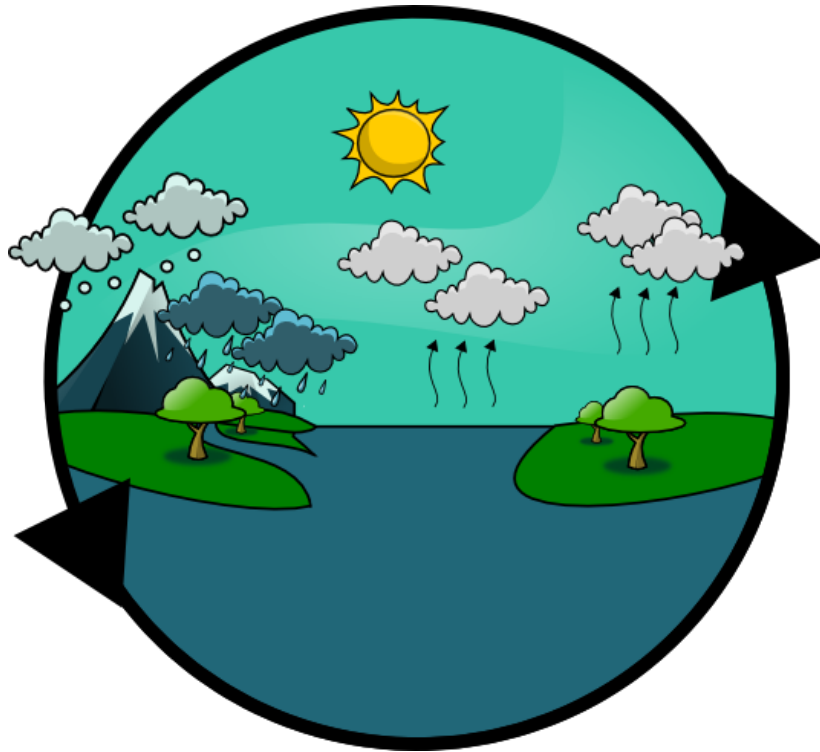
Na presentación podedes ver cales son os pasos básicos para crear unha imaxe interactiva (Premer sobre a imaxe):

THINGLINK



“Unha achega á competencia dixital en primaria”

[Presentación Thinglink](#)



Preme sobre a imaxe para ver o resultado a infografía (modelo de proba)

GENIAL.LY

Genial.ly (<https://www.genial.ly/es>) :

Ferramenta web que nos permite crear presentacións virtuales interactivas. Para poder usala, precisamos rexistrarnos con una conta de correo electrónico e unha vez feito, ofrécenos dúas versións: unha gratuíta e outra de pago.

Dispón de **presentacións, infografías, imaxes interactivas, cv, mapas, recursos para educación, póster, calendarios e outros.**

Dentro de cada modelo, podemos elixir plantillas predeseñadas ou empezar de 0.

Recole o mellor de piktochart, canva e thinglink e engádelle valor dando a opción de animar obxectos e facelos interactivos (con información extra dentro de cada un: webs, texto...).



Genial.ly (www.genial.ly)



Na actualidade, cada vez son máis as prácticas educativas de calquera materia que inclúen as presentacións orais como parte da comunicación do proceso, tanto por parte dos docentes, coma por parte do alumnado. Estas exposicións deben ser directas e visuais para que teñan maior impacto. Nesa situación, aparecen as ferramentas de presentación de contidos como **apoio visual** a aquilo que se transmite verbalmente, que axuda a levar unha **orde no discurso**, que **destacan as ideas principais** do que estamos a transmitir, e por último, que **captan a atención do público**.

Como recolle o capítulo anterior, o Genial.ly é unha ferramenta web que nos permite o acceso despois de rexistrarnos cunha conta de correo electrónico.

Ofrécenos unha variedade cada vez máis ampla de deseños para modelar e editar, entre os que destacamos:



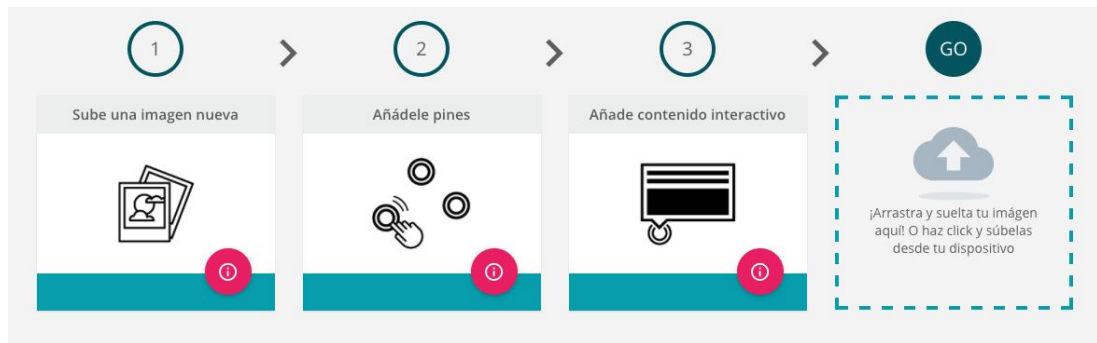
GENIAL.LY

- Presentacións
- Imaxes interactivas
- Infografías
- Outros: mapas, e-póster, cv, ...

Unha vez rexistrados, debemos escoller que tipo de elemento, de entre os anteriores, queremos crear ou editar. O seguinte paso será escoller entre un elemento en branco ou unha plantilla predeseñada. O programa presenta unha variedade de estilos entre os que podemos escoller, e modificar logo as cores, a posición dos elementos, as fontes tipográficas e o texto, etc.

Cada plantilla ten, ademais, varios modelos diferentes de páxina, por se imos facer varias con distinta forma (texto / texto + imaxe/ imaxe...) e que seguen unha mesma liña de deseño.

Na creación de imaxes interactivas, indícanos os pasos a seguir de xeito moi intuitivo é guiado. Tan só teremos que seleccionar a imaxe que queremos editar (nos nosos ficheiros ou a través dunha ligazón) e comezar a poñer etiquetas con texto, imaxe, vídeo, icona, etc.



Á diferenza de outros creadores de imaxes interactivas, o genial.ly permítenos animar todos os elementos da páxina, dende o texto, ata a aparición de imaxes ou debuxos. Esta opción consegue que as nosas presentacións teñan un atractivo visual maior.

Na opción Animación, na barra lateral esquerda, vaimos dar dúas opcións: animar obxectos e animar páxinas.

Para animar obxectos, debemos seleccionalos primeiro, e logo premer sobre a opción “Animación” na barra lateral esquerda.

Alí, intuitivamente, podemos seleccionar que efectos nos gustan, cando queremos que entre e saia, como queremos que se mova, etc.

Na animación de páxinas, permítenos axustar a duración da diapositiva, as transicións, etc.

Na versión de balde non nos permitirán descargar as nosas creacións no ordenador, pero si compartilos, tanto cunha persoa (introducindo o correo electrónico) como a través de ligazóns e códigos para colgar logo en blogs e webs.

Especialmente útil o apartado **Inspiración** que aparece na barra superior, e que nos levará a facer un percorrido por deseños rematados dentro de distintos sectores, como son corporativo, **edu** e outros.



Aquí compartimos algúns das imaxes interactivas, especialmente atractiva e visual (están en inglés):

<https://www.genial.ly/View/Index/56de86001561e801ac84eb33>

<https://www.genial.ly/View/Index/56ea9b8f1561e80accf94fdb>

PRESENTACIÓN SOBRE GENIAL.LY FEITA CON GENIAL.LY

<https://www.genial.ly/588286e0c3bcf111b8179c97/titorial-genially>

TUTORIAL GENIAL.LY en youtube

https://www.youtube.com/watch?v=6k5tUfxl_l4

5. FERRAMENTAS PARA A PRESENTACIÓN E CREACIÓN DE VÍDEOS ANIMADOS.

Google presentacions (<https://www.google.com/intl/es/slides/about/>):

Google conta con innumerables aplicacións que son moi prácticas para a labor docente. Dende a creación de documentos, que se poden editar por varias persoas ó mesmo tempo (google docs) ata un espazo para compartir todo tipo de materiais na nube (google drive) onde, ademais podemos organizar os nosos ficheiros, e volver a eles dende calquera lugar do mundo que teña internet e un dispositivo (ordenador, tableta...)

Neste caso, imos falar das presentacións de google. Unha aplicación propia que permite crear presentacións do estilo powerpoint, pero directamente na nube, de xeito que podemos acceder sempre que queiramos mentres as facemos e unha vez rematadas, para a súa proxección. Para poder acceder a esta opción tan só precisamos unha conta gmail. Se xa tendes creada, está será a que vos permita acceder a todas as aplicacións de google.

Ó igual que o powerpoint, as presentacións de google ofrecen varias plantillas editables e dentro das mesmas, diferentes tipos de páxinas. Nelas pódense cambiar as cores, as

tipografías, a disposición dos elementos e introducir calquera obxecto (imaxe, vídeo, ligazón...) onde queiramos.

Ademais, pódese compartir con outras persoas para a súa elaboración en grupo (permite que varias persoas ó mesmo tempo escriban e modifiquen) ou individualmente.

Por último, permítenos descargala en varios formatos (.pdf, .ppt, etc) ou obter a ligazón para compartila na rede.

Podedes ver un exemplo moi sinxelo dunha presentación no “Google presentacións” na presentación do Thinglink que se presenta máis arriba neste documento.

Voki (<http://www.voki.com/>)

Voki é unha ferramenta da web 2.0 que no permite crear avatares ou personaxes dixitais. Baixo diferentes modelos de personaxes (avatar) que falan despois de inserir a nosa voz (en directo ou a través dunha gravacións)



Esta ferramenta permítenos escoller unha personaxe e un fondo. As personaxes poden ser modelos anónimos ou públicos (políticos, deportistas...), animais, personaxes dun cómic.... que podemos caracterizar con trazos o máis parecidos a nós. Podemos modificar a cor da pel, dos ollos, tamaño da cara e das súas partes...

O “voki” resultante podemos inserilo nunha páxina web, blogue etc. ou envialo por correo electrónico.

Utilidades didácticas:

- Facer presentacións persoais, saúdos ou deixar mensaxes.
- Deixar unha mensaxe ao alumnado. As mensaxes poden variar ao longo do tempo editando a nosa proposta e modificando o arquivo de voz.
- Traballar actividades que teñen que ver coa pronuncia e a dicción: recitado de poemas, trabalinguas, e outros xogos de palabras.

-Crear un debate: un avatar fronte a outro expresando opinións diferentes sobre un mesmo tema.

-Aprendizaxe de idiomas.

-Xerar entrevistas entre o/do alumnado deixando preguntas diferentes a unha personaxe (literaria, histórica...) ou á docente.

Outros espazos para crear imaxes para o teu avatar mais sen as posibilidades de engadir audio directamente_

Manga_ <http://www.faceyourmanga.com/editmangatar.php>

Simpsonizate_ <http://www.heavygames.com/thesimpsonsmaker/playgame.asp>

Powtoon (www.powtoon.com)

Esta aplicación web defínese como un creador de vídeos a través de diapositivas animadas.



Require rexistro a través dun correo

electrónico, e posterior confirmación a través do mesmo.

Ten varias versións, unha gratuíta e outras de pago, segundo o uso que lle dea.

Na versión gratuíta pódense facer animacións usando plantillas predeterminadas ou dende

0. Dentro de cada plantilla podemos modificar e introducir elementos como: texto, iconas, pictogramas, imaxes animadas, música e audio...E ir decidindo en que momento da diapositiva queremos que apareza e desapareza, así como os efectos de entrada e saída.

É moi visual e atractiva, e permítenos presentar contidos ou tarefas dun xeito diferente.

Ademais, tamén sería interesante como ferramenta para o alumnado, pois permite presentar algún tema ou proxecto na súa fase de “comunicación”.

Agunha das eivas que ten son:

- Algunhas tipografías non soportan os acentos gráficos.
- A edición do son (se decidimos gravalo) é moi limitada e non permite recortalo, tan só borrar e gravar de novo.

- A versión gratuita non permite descargalo en formato .mp4.

<iframe width="800" height="491"

src="http://www.powtoon.com/embed/cbUsrGM4LLe/" frameborder="0"></iframe>

TAREFA

1. Abre o Genial.ly (www.genial.ly) e crea unha conta nova.
2. Confirma, a través da túa bandexa de correo entrante, a conta que acabas de crear.
3. Crea unha infografía, imaxe interactiva ou presentación, sobre unha materia que escollas. Debe ser orixinal e pensada para a súa utilidade na aula.
4. Unha vez feita, copia a ligazón nun documento no que apareza ademais, o teu nome, a idade á que vai dirixida e a materia.
5. Envía ese documento a través da xanela “tarefa” e súbeo para a súa avaliación.



