



## Módulo 3

**+Desarrollo de materiales  
multimedia en casa**

*Guía para el maestro*

# Guía



La educación  
es de todos

Mineducación

aprender  
digital

**CONECTADOS  
CON EL  
APRENDIZAJE**

# Índice

03	+	<b>Hacia nuevas conexiones</b>
04	+	<b>Contenidos para conectar</b>
04	+	<b>Herramientas digitales</b>
05	+	<b>Una señal</b>
06	+	<b>Genially</b> Descripción general Ficha descriptiva Criterios de decisión
07	+	<b>Un camino</b>
14	+	<b>Un reto</b>
15	+	<b>Un momento</b>
16	+	<b>Una idea</b>
17	+	<b>Un ejemplo</b>
18	+	<b>Otras herramientas digitales</b>

---



## Hacia nuevas conexiones

Viajes al centro de la Tierra y al fondo del mar. Vueltas por el universo y por la ciudad. Poemas, cuentos y rondas. Retos matemáticos y experimentos. Debates y mesas redondas. Los encuentros entre los estudiantes y nosotros, los docentes, pueden ser tan variados como la creatividad lo permita. En medio de la crisis sanitaria generada por el COVID-19, la imaginación no se detiene y la distancia física no nos limita: somos cientos de educadores que continuamos en la misión de inspirar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en todos los rincones de Colombia.

Además de nosotros, también los estudiantes, directivos, familiares y cuidadores han acelerado el tránsito hacia el uso de tecnologías en la educación para responder al ritmo que marcan los cambios globales y locales a raíz de la pandemia. Los procesos de enseñanza y aprendizaje están en evolución; nuestras ideas y determinación son esenciales para construir experiencias significativas.

Mientras enseñamos, podemos despertar la curiosidad y detonar preguntas a través del uso de herramientas que nos permitan adaptarnos al proceso de aprendizaje activo desde casa. Podemos probar y repetir una serie de pasos, esperar pacientemente un resultado, experimentar lo desconocido, crear con otros, borrar y volver a intentar.

Para acompañarnos en este camino, el Ministerio de Educación propone una estrategia con una serie de herramientas digitales, las cuales permiten desarrollar actividades propias de la escuela y vincular recursos educativos digitales seleccionados de acuerdo con las necesidades de nosotros, los docentes, y las del resto de la comunidad educativa. Para su recopilación, el Ministerio se orientó por criterios técnicos, pedagógicos y de diseño, los cuales posibilitan que estas sean de fácil acceso y permiten su adaptación en la comunidad docente. Cada módulo nos presenta dos herramientas digitales a través de un video y un documento que describe sus principales características y muestra cómo podemos usarlas para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Todas ellas tienen una versión gratuita, están disponibles en español y son de fácil instalación. Asimismo, permiten el diseño y enlace de contenidos, la interacción entre usuarios y la presentación de temas de forma simple, amigable y dinámica. Su diseño, por su parte, facilita la lectura, uso e interactividad.

Es importante que entendamos esta estrategia como parte de otras desarrolladas en paralelo y que reconozcamos sus limitaciones para incluir poblaciones con acceso y conectividad restringida o inexistente, especialmente en contextos rurales.

Esperamos que estos contenidos sean útiles para acompañar nuestra labor docente, que las conexiones se multipliquen y las emociones viajen por cables y pantallas.

## Contenidos para conectar

La virtualidad ofrece un mundo de posibilidades para los sentidos. Texto, fotografía, video y audio permiten abarcar las preferencias y habilidades de nuestros estudiantes, así como abordar transversalmente los contenidos educativos.

Mediante el uso de herramientas virtuales, podemos desarrollar materiales multimedia desde casa que se adapten a nuestros objetivos de clase, de manera que los estudiantes puedan explorar contenidos de diversas maneras, compartir y exponer sus aprendizajes, al mismo tiempo que nosotros, los docentes, junto a familiares y directivos docentes, hacemos seguimiento al proceso educativo.

*Presentaciones de Google y Genially* permiten desplegar contenidos de múltiples maneras, posibilitando explicaciones claras y llamativas que pueden ayudarnos a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. El uso de estas herramientas nos permite conectar con los intereses de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y motivarlos a que ellos mismos desarrollen y compartan contenido propio.

Este documento incluye una descripción general de la herramienta digital y una sección que nos guiará por sus usos principales, a la que hemos llamado **Un camino**. A continuación, encontraremos cuatro secciones con actividades que podemos incluir como experiencias dentro de la planeación y el desarrollo de las clases. **Un reto**, es una actividad para romper con la rutina y propiciar un acercamiento con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. **Un momento** sugiere que hagamos una pausa en medio de las labores para descansar, estirar y recargar energías. **Una idea** hace referencia a propuestas puntuales

para usar las herramientas digitales. También encontramos la sección **Un ejemplo**, que nos servirá como modelo para la planeación de una actividad usando la herramienta digital.

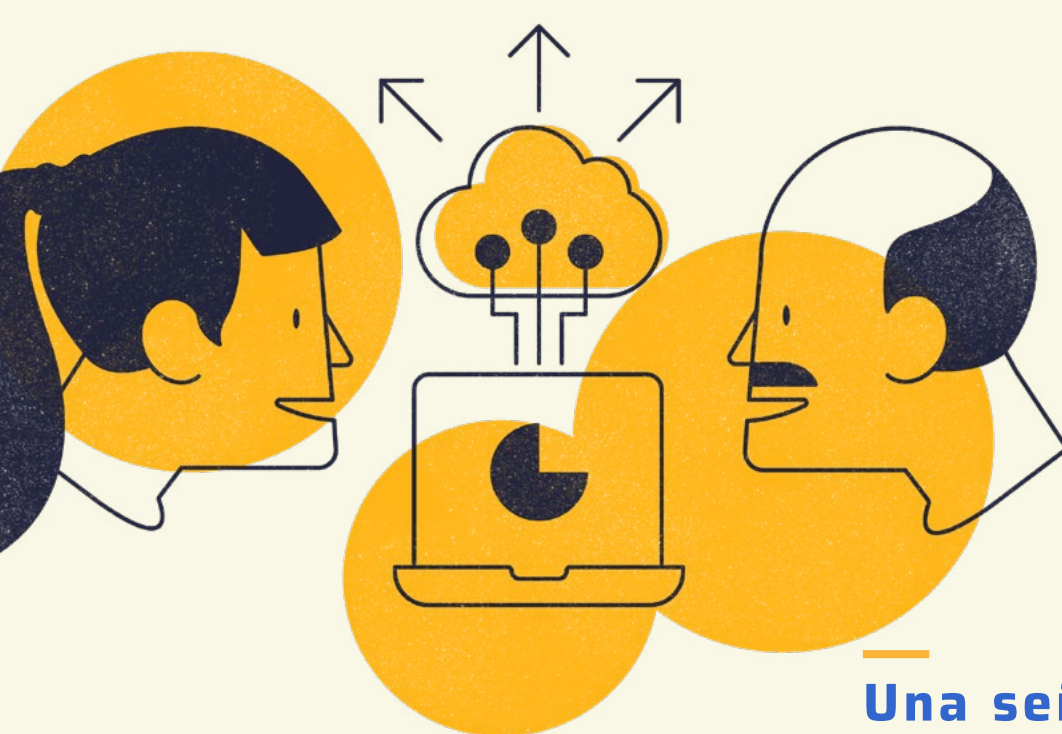
Las actividades incluidas son referencias usadas en el contexto educativo, pero han sido seleccionadas y adaptadas al objetivo de este material

## Herramientas digitales

Las herramientas digitales son todas aquellas plataformas o software que pueden usarse por medio de computadores o dispositivos móviles y que nos permiten realizar una gran cantidad de tareas como construir contenidos, comunicarnos, hacer planeaciones, seguimientos o evaluación de procesos. En estos documentos encontraremos algunas herramientas que desde su creación fueron diseñadas para la educación y otras que, si bien no fueron pensadas para el contexto escolar, sí permiten el uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias para hacer de las clases un ambiente activo, dinámico, divertido y eficaz para la construcción de conocimientos.

Una de las grandes ventajas que tiene el manejo de estas herramientas, en el contexto educativo, es la posibilidad de desarrollar competencias y habilidades en niñas, niños, adolescentes y jóvenes partiendo de la alfabetización digital y de la creatividad para proponer otras formas de interactuar con la virtualidad.





## Una señal

Tengamos presente que a través de las herramientas digitales podemos vincular los denominados Recursos Educativos Digitales, RED<sup>1</sup>, materiales cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa que apunta al logro de objetivos de aprendizaje respondiendo a unas características didácticas propias del aula. Los RED están hechos para:

- + Informar sobre un tema
- + Ayudar en la adquisición de un conocimiento
- + Reforzar un aprendizaje
- + Remediar una situación desfavorable
- + Favorecer el desarrollo de una determinada competencia
- + Evaluar conocimientos

A través de los RED podemos vincular imágenes, videos, simulaciones, tutoriales, laboratorios virtuales y páginas web disponibles en múltiples portales. Además, podemos sumar aprendizajes propios que surgen desde nuestra práctica.

Estos recursos permiten pensar una educación diversa. Nosotros, los docentes, podemos innovar en nuestra práctica con lo que tenemos a disposición. exploremos este documento y conectémonos con otras formas de vivir el aprendizaje a través de la virtualidad.

Aquí encontraremos posibilidades para pensarnos como artífices de prácticas educativas genuinas, diversas y creativas que buscan construir experiencias memorables para nuestros estudiantes por medio de la enseñanza.

Queremos resaltar cómo familiares, docentes y directivos podemos diseñar experiencias educativas sencillas y estratégicas que, desde nuestras disciplinas y campos del saber, tengan la potencialidad para promover y fortalecer las capacidades y habilidades para:

- + Desarrollar las acciones de cuidado y autocuidado que se requieren para preservar la vida propia y la de los demás.
- + Reestructurar la cotidianidad en las condiciones de aislamiento físico que se han hecho necesarias para disminuir la velocidad de propagación del virus.
- + Fortalecer la capacidad de las familias para hacer de su hogar el entorno seguro y protegido que todos sus miembros necesitan.
- + Comprender y valorar la situación actual, tomar decisiones para enfrentarla y convertirla en una oportunidad para fortalecer habilidades sociales y personales<sup>2</sup>.

1. Manual para el docente digital. Convenio Andrés Bello. Disponible en: [http://convenioandresbello.org/cab/wp-content/uploads/2020/04/Manual\\_Docente\\_Digital.pdf](http://convenioandresbello.org/cab/wp-content/uploads/2020/04/Manual_Docente_Digital.pdf)

2. Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones para directivos docentes y docentes. Sector educativo al servicio de la vida: juntos para existir convivir y aprender. Disponible en: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-394577\\_recurso\\_3.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-394577_recurso_3.pdf)

## Genially

*Genially* es una plataforma que posibilita crear contenidos a partir de diversos apoyos visuales y de plantillas con diseños llamativos que estimulan el proceso creativo de los usuarios. Esta herramienta contiene formatos preestablecidos para construir informes, presentaciones, infografías, guías, juegos, entre otras opciones. *Genially* cuenta con un menú de opciones para construir contenidos interactivos de forma intuitiva.

### **Dirección Web**

<https://www.genial.ly/es>

### **Posibilidades para la labor docente**

- + Vincular material adjunto en diversos formatos: imágenes, documentos o videos
- + Formatos preestablecidos de acuerdo con los intereses de los docentes
- + Diseño de actividades para el aprendizaje activo
- + Uso de hipervínculos para conectar diversos contenidos de manera interactiva
- + Acceso a material prediseñado, utilizable como inspiración para crear
- + Posibilidad de compartir información del curso, contenidos o resultados de procesos educativos
- + Agrupación de cuadros y navegación a través del tablero virtual

### **Accesibilidad**

- + Compatible con navegadores actuales: Chrome, Firefox y Safari

### **Especificaciones técnicas**

- + Registro de cuenta con Gmail, Facebook, Twitter, LinkedIn y Office 365

### **Criterios de decisión**

- Fácil navegación
- Uso gratuito
- Sirve para todas las asignaturas
- Disponible en español
- Posibilita la inclusión
- Versión Off-line
- Interacción
- Autonomía en el uso
- Accesibilidad en diferentes dispositivos
- Compatibilidad con otros formatos



## Un camino

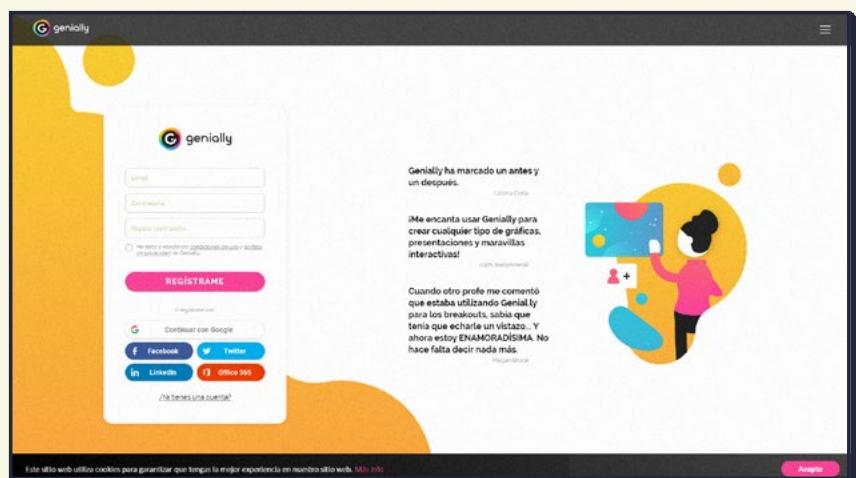
A continuación vamos a ver, paso a paso, la forma de utilizar esta herramienta digital.



### 01

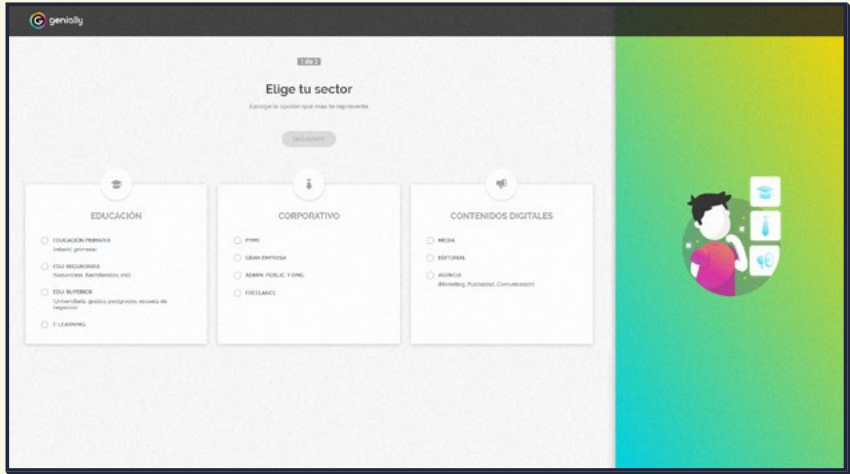
#### Crear una cuenta

En nuestro navegador de preferencia escribimos el enlace <https://www.genial.ly/es> y accedemos a la página principal de Genially. Damos clic en **Regístrate**.



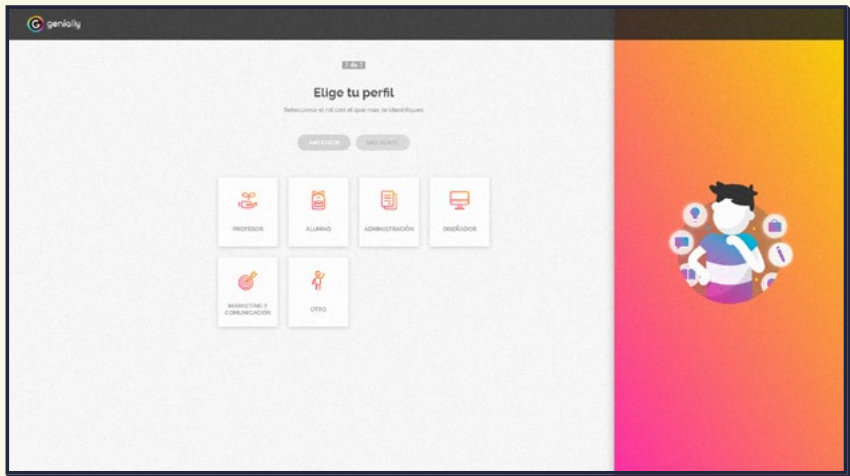
### 02

Podemos registrarnos de dos maneras: 1. Llenamos los espacios en blanco con el correo electrónico y contraseña, y aceptamos los términos y condiciones. 2. Si ya contamos con una cuenta de Gmail, Facebook, Twitter, Office 365 o LinkedIn, damos clic en el botón correspondiente y aceptamos los términos y condiciones. Seguimos los pasos indicados.



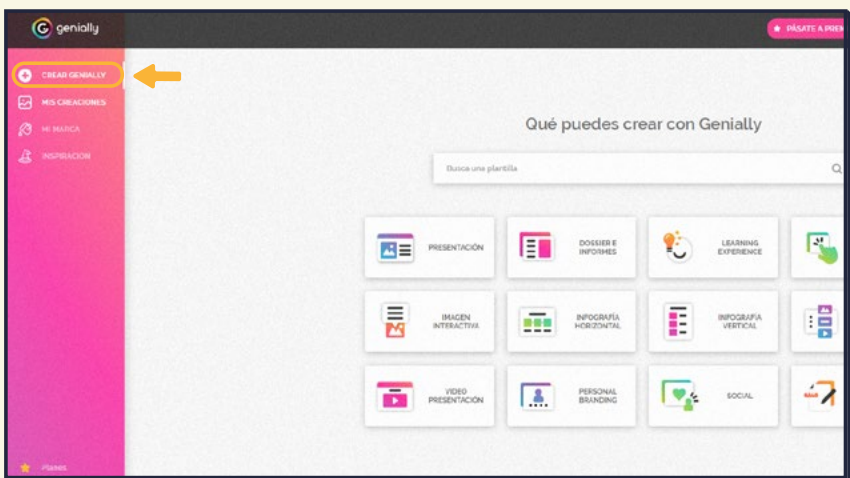
### 03

En **Elige tu sector** podemos indicar cuál es nuestro interés. En nuestro caso, elegimos **Educación** y una de las cuatro opciones allí indicadas: primaria, secundaria, superior o e-learning. A continuación, damos clic en el botón **Siguiente**.



### 04

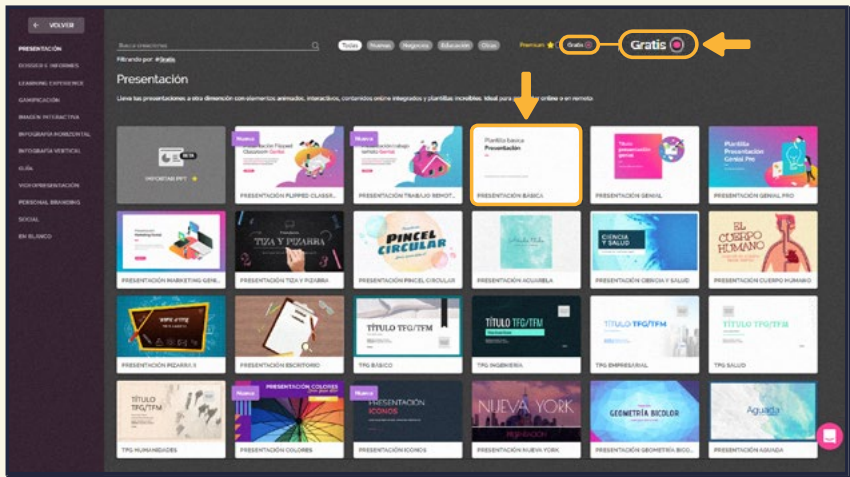
Luego, en **Elige tu perfil** seleccionamos la opción de mayor interés y damos clic en **Siguiente** para finalizar el registro.



### 05

En el panel principal de *Genially* podemos ver las posibilidades que ofrece esta herramienta digital. En la opción **+ Crear genially**, que se encuentra en el menú lateral izquierdo, encontramos ocho formas diferentes de crear nuestros contenidos.





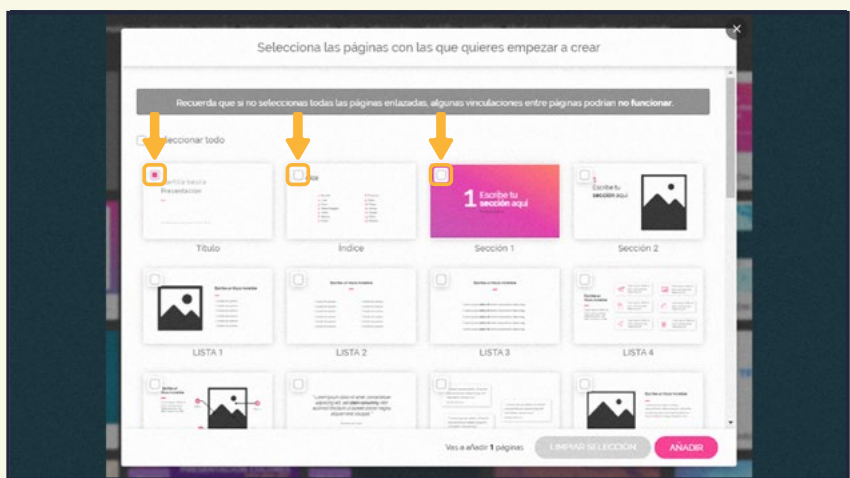
## 06

Comenzamos por crear una presentación. Damos clic en la opción **Presentación** y vemos que aparece una serie de plantillas. Seleccionamos la opción **Gratis**, que está arriba a la derecha, y elegimos la plantilla que queramos. Como ejemplo, vamos a elegir la **Pizarra básica**, que es una plantilla sin diseño preestablecido.



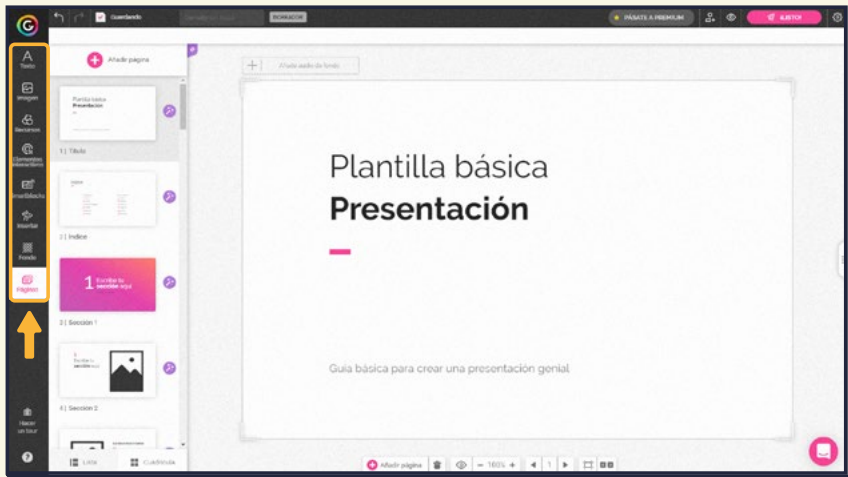
## 07

En una ventana emergente aparece nuestra plantilla de trabajo. Con el ícono > podemos pasar cada una de las diapositivas en construcción y en la parte inferior podemos seleccionar colores de fondo. Confirmamos pulsando **+Usar esta plantilla**.



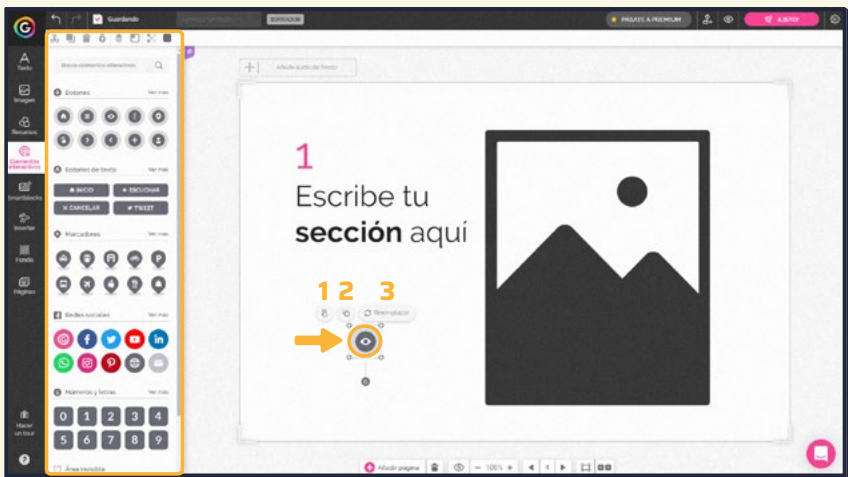
## 08

La presentación sobre la cual vamos a trabajar nos permite agregar estilos de plantilla y elementos como índice, listas, imágenes, videos u otros. Seleccionamos los que consideremos necesarios dando clic sobre el cuadro que está arriba a la izquierda en cada uno de ellos. Finalizamos con **Añadir**.



## 09

Una vez cargue nuestra presentación, comenzamos a editarla. En el menú lateral izquierdo encontramos opciones para cambiar fuentes de **Texto**, buscar y agregar una **Imagen** o varias, insertar íconos en **Recursos**, entre otros.



## 10


En la pestaña de **Elementos interactivos** podemos agregar diferentes botones. Al darles clic dentro de la presentación, estos tienen las siguientes tres opciones: 1. tipo de interactividad; 2. animación y 3. reemplazar .

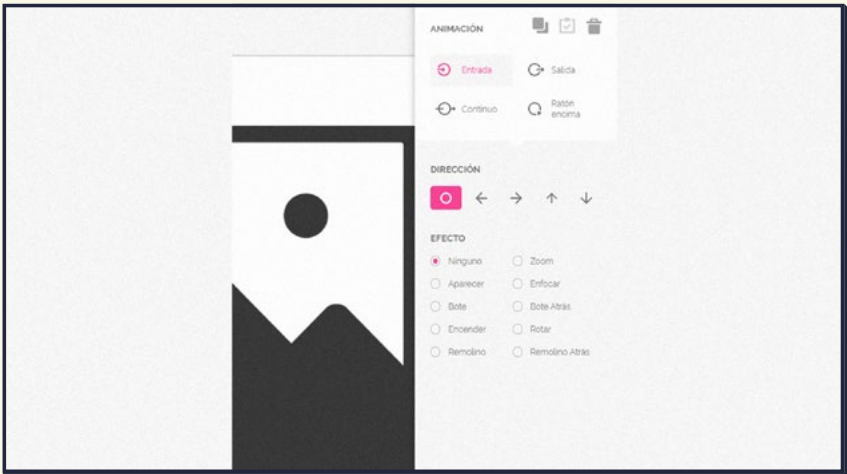
**\*\*Nota:** podemos explorar la manera en la que estos elementos funcionan como hipervínculos a otros contenidos.






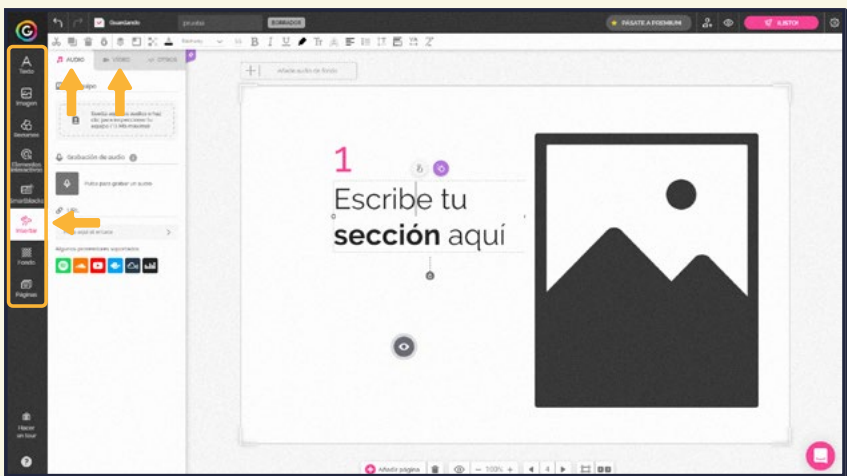
## 11

Al dar clic en **Tipo de interactividad**  abrimos una pestaña con cuatro opciones: 1. Crear una **Etiqueta** para construir un contenido muy corto; 2. Abrir una **Ventana** donde podemos tener mayor cantidad de contenido e incluso imágenes; 3. **Ir a** una **Página** específica de la presentación; y 4. Generar un **Enlace** que nos permite vincular el botón con una página de internet o un video de YouTube.



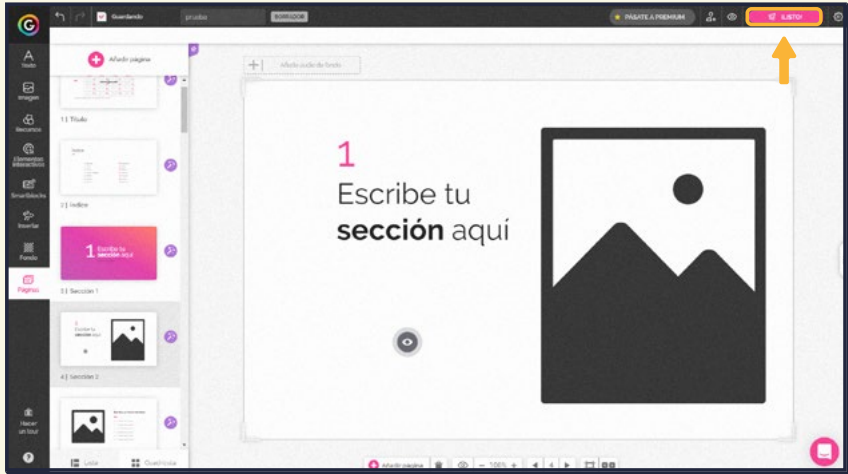
## 12

Si damos clic en **Animación** , aparece un menú, al lado derecho de la pantalla, que nos permite seleccionar efectos del botón. Podemos explorar todas las opciones que nos ofrece.



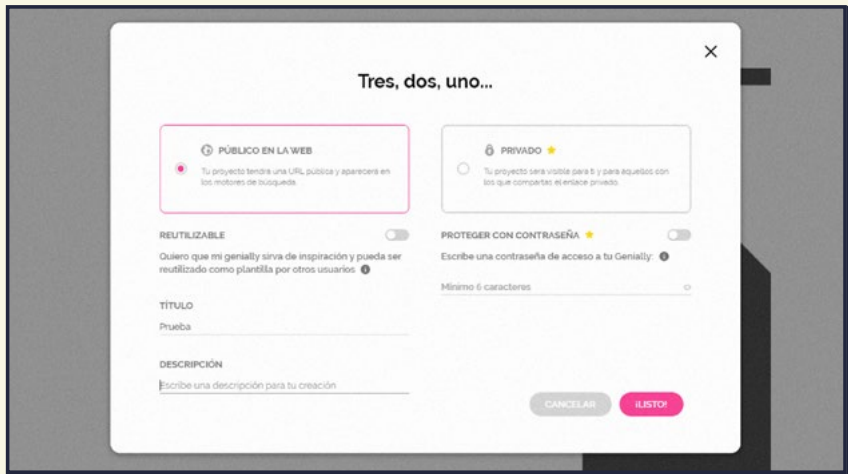
## 13

Si regresamos al menú principal, encontramos también la opción **Insertar**, con la cual podemos adjuntar a nuestra presentación audio, video, páginas de Facebook, Instagram, Twitter u otras redes sociales.



## 14

Una vez construimos nuestra presentación con los contenidos deseados, damos clic en **Listo**.



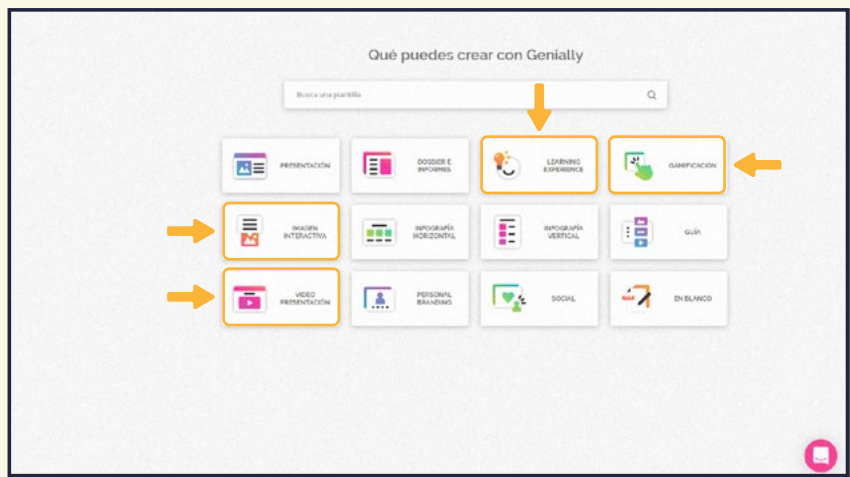
## 15

Ahora aparece una ventana para publicar la presentación. Seleccionamos la opción de la izquierda, **Público en la web**, y así nuestra presentación queda disponible como ejemplo para otros usuarios de *Genially*. Adicionamos un **Título** y una **Descripción**. Finalizamos presionando **¡Listo!**.



## 16

Una vez se ha hecho pública la presentación, tenemos tres opciones. Dos de ellas son gratuitas: **Presentar** para mostrarla desde nuestro computador o **Compartir** para enviar el enlace a otros usuarios. La opción **Descargar** tiene un costo.



## 17

En el menú de inicio tenemos otras opciones para crear presentaciones interactivas. Entre ellas encontramos: **Learning experience** (experiencias de aprendizaje); **Gamificación** (desde la mecánica del juego); **Imágenes interactivas** y **Video presentación** (videos en formato tutorial).

*Genially* es una herramienta interactiva que invita a la Gamificación<sup>3</sup>, un concepto que hace referencia a estrategias pedagógicas que aplican los principios y elementos propios de los juegos o videojuegos con el fin de incrementar la motivación y la participación del estudiante en sus procesos de aprendizaje. Estas estrategias también pretenden provocar comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye el logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo<sup>4</sup>.

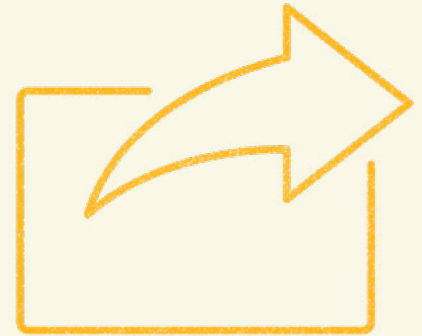
3. Ministerio de educación. El Ministerio de Educación realizó taller de Gamificación para docentes en 'Colombia 4.0' <https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Noticias/378143:Ministerio-de-Educacion-realizo-taller-de-Gamificacion-para-docentes-en-Colombia-4-0>

4. Observatorio de innovación educativa, Tecnológico de Monterrey. Edu Trends/ Gamificación. Disponible en: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>



## Antes de empezar

Crear contenidos en herramientas digitales requiere de nuestras habilidades docentes para transponer saberes de manera didáctica. las siguientes recomendaciones relacionadas con el contenido a la hora de elaborar una presentación.



**1- Hacer una introducción:** es importante saber qué temas se van a abordar a través de la presentación o cuál agenda corresponde al encuentro. Al iniciar es importante presentar un contexto general.

**2- Ideas principales:** no necesitamos que toda la información

esté en una diapositiva. Es preferible seleccionar ideas o palabras clave e incluso resaltar aquellas en las cuales queremos hacer énfasis.

**3- Conectar con hipervínculos:** podemos hacer que nuestra presentación sea interactiva y vincule otro tipo de contenidos

como juegos, videos, evaluaciones o actividades rápidas.

**4- Organizadores gráficos:** el texto es una buena opción, pero podemos diversificar la presentación con cuadros, gráficos, mapas mentales u otras formas de organizar la información de manera interactiva y diversa.

## Un reto

Con este reto podemos romper con la rutina antes, durante o después de la clase.

### ¿De qué color?

Ingresamos a **Crear Genially** y elegimos la opción **Gamificación**. En la sección **Juegos** seleccionamos **Quiz colores** y damos clic en **Usar esta plantilla**.

En la diapositiva 1, que corresponde a la **Portada** de la plantilla, encontramos una indicación preestablecida que no vamos a modificar: “¿Cuál es el color de la palabra? Tienes menos de dos segundos para responder”. Las diapositivas siguientes contienen, también de manera preestablecida, los nombres de varios colores, pero

vemos que el color de las letras corresponde a un color diferente al que está escrito. Por ejemplo: **Verde**, **Azul**, **Gris**, **Morado**, **Negro**, **Amarillo**, **Fucsia**, **Rojo**.

Podemos editar el lienzo y las transiciones, y añadir o eliminar nuevas diapositivas con otros colores. Una vez terminemos la edición, escribimos un título, seleccionamos **Listo** y damos a conocer el reto haciendo clic en **Compartir**. Los participantes deben decir en voz alta el color de las letras de cada palabra, evitando distraerse por el nombre del color escrito. Por

*\*\* debemos tener en cuenta que esta actividad solo funciona con personas que ya adquirieron la lectura convencional.*

ejemplo, en el caso de que aparezca la palabra **Verde** deben decir “rojo” y no “verde”.

Leer y reconocer los colores son acciones cotidianas, pero cuando se modifican las condiciones de esa lectura, nuestro cerebro parece sufrir un desajuste. Lo que se experimenta en este caso es denominado “efecto Stroop” —nombrado así por John Ridley Stroop en 1935—, el cual consiste en la producción de una interferencia cuando el significado de la palabra obstruye la acción de nombrar.

## Un momento

Hagamos una pausa en medio de las labores para descansar y recargar energías. Podemos hacerla en cualquier momento del día

### Holofonía

Basándonos en la técnica de “Holofonía” creada por Hugo Zuccarelli, vamos a generar una experiencia envolvente de sonido para nuestro cerebro.

Para empezar, seleccionamos **Crear Genially** y elegimos **Infografía horizontal**. Luego, buscamos la plantilla **Rocola** en la sección **Listas**. Damos clic en **Usar esta plantilla** y nos quedamos solo con la primera diapositiva (eliminamos el resto). En esta diapositiva aparecen cuatro recuadros de texto, en los que vamos a repetir el procedimiento que se indica a continuación, cambiando solo el enlace o dirección URL.



Posamos el cursor sobre una de las cuatro casillas y damos clic en el ícono ubicado en la mitad (una mano con los dedos índice y pulgar extendidos). En la parte superior de la ventana, donde dice **Pon un título al elemento**, vamos a escribir Holofonía (o podemos elegir otro nombre). Luego, en el menú lateral izquierdo, seleccionamos la opción **Ventana**. En la barra de herramientas que aparece buscamos el ícono de la cámara, ubicado a la derecha, que corresponde a la opción **Insertar video**. Allí pegamos una de las siguientes URL y damos clic en **Guardar**. Este proceso lo realizamos en cada uno de los cuatro recuadros, usando una URL diferente en cada uno.

**URL 1** Vivaldi las cuatro estaciones: <https://youtu.be/DF6oIH8BdVA>

**URL 2** Peluquería virtual: [https://youtu.be/\\_jPgdwWjV8](https://youtu.be/_jPgdwWjV8)

**URL 3** Música 8D: <https://youtu.be/1pflmXoMkHk>

**URL 4** Holofonía 3D viaje al espacio: <https://youtu.be/eTBQ84e3juo>

Una vez copiadas todas las direcciones, solo queda dar clic en **Listo**. Cada vez que queramos hacer una pausa y poner nuestro cerebro en otro modo, podemos ingresar a esta creación y reproducir los sonidos. Es necesario que tengamos audífonos y se sugiere que cerremos los ojos para que la experiencia sea más inmersiva.

---

## Una idea

Podemos usar *Genially* para realizar esta actividad.

### ¿A qué se parece?

El cerebro tiene la capacidad de percibir lo que no existe, es decir, se deja engañar. En esta oportunidad vamos a hacerlo con un efecto llamado Pareidolia, gracias al cual se experimenta la ilusión de percibir caras, imágenes o figuras familiares donde no las hay.

Para empezar, ponemos el cursor sobre **Guía** y damos clic en **Crear**. Elegimos **Guía básica** y seleccionamos **Usar esta plantilla**. Añadimos solo diapositivas que correspondan al modelo **Intro** (la primera) y compartimos la plantilla a través de la opción **Colaboradores**, ubicada en la parte superior derecha.

Les pedimos a los participantes que busquen formas en las nubes, que intenten encontrar imágenes en las sombras (distintas a las de los objetos que las producen) y que identifiquen rostros y figuras en los elementos del hogar (por ejemplo, el tomacorriente suele parecer un rostro que expresa una emoción, o en las baldosas del baño podemos percibir formas de caras).

Luego, los participantes deben fotografiar los objetos encontrados y subir las imágenes a través de la opción **Reemplazar** en la presentación que les compartimos (una fotografía por diapositiva). Cuando todos hayan cargado las imágenes en *Genially*, podemos acceder y escribir a qué se nos parece cada objeto. Finalmente, discutiremos sobre nuestras percepciones, las coincidencias y los diferentes puntos de vista.



## Un ejemplo

Este es un modelo de desarrollo de materiales multimedia en casa que podemos adaptar con *Genially*.

- 1• En esta ocasión hablaremos de obras literarias latinoamericanas. Para ello, asignaremos a cada participante una novela que debe leer, comprender y presentar a los otros, no solo en términos del argumento, sino también relacionándola con el arte y la cultura de la época y el lugar.
- 2• Aquí mostraremos un ejemplo de cómo exponer una de las obras. Sin embargo, es posible utilizar cualquiera de los recursos brindados por la herramienta.
- 3• El primer paso será tener en mente una imagen relacionada con nuestra novela. Ingresamos a **Crear genially**, elegimos **Imagen interactiva** y seleccionamos **Crear**. Podemos elegir la imagen principal desde **Tu equipo**, **URL** o **Unsplash** (banco de imágenes gratuito). Cargamos la imagen, la seleccionamos y damos clic en **Aceptar**.
- 4• Agregamos información sobre el autor, su nacionalidad y la fecha en la que escribió la novela, con el fin de que los demás conozcan el contexto de su creación. En el panel de la izquierda, elegimos uno de los botones que encontramos en **Elementos interactivos**. Una vez aparezca en la página, damos clic y seleccionamos el botón emergente (imagen de una mano). Oprimimos **Elemento** y elegimos **Etiqueta** para redactar una breve descripción.
- 5• Como no todos han leído la novela, les daremos un pequeño estímulo para que se interesen en ella. En **Botones de texto** escogemos **Escuchar** y, después de darle clic, elegimos nuevamente el botón con la imagen de la mano. Esta vez seleccionamos **Enlace** y pegamos un enlace que lleve a un video de YouTube en el que se haga la lectura de un fragmento del texto. Damos clic en **Guardar**.
- 6• Con el fin de contextualizar la época en la que se desarrolla la trama, elegimos un video que represente ese momento histórico y que muestre algunas costumbres de la época. Para ello, vamos nuevamente a **Elementos interactivos** y elegimos el ícono de YouTube en la opción **Redes sociales**. Finalmente, en la opción **Ventana** elegimos **Insertar video**.
- 7• Para que la experiencia involucre otros sentidos, añadiremos una canción que haya sido creada en la época de la obra elegida o que represente la época. Para ello, vamos a **Añade audio de fondo** en la parte superior de nuestra imagen. Allí podemos añadir la canción desde nuestro equipo o con una dirección URL.
- 8• Para terminar, vamos nuevamente a la barra lateral izquierda. Esta vez elegimos la opción **Smartblocks** y escogemos una de las plantillas de diagramas o tablas. En ellas ponemos frases textuales de la obra y las acompañamos con textos, imágenes o historias que les den contexto.

Este ejemplo está inspirado en el estándar sobre literatura, usado en el área de Lenguaje en los grados octavo y noveno: “Determino en las obras literarias latinoamericanas, elementos textuales que dan cuenta de sus características estéticas, históricas y sociológicas, cuando sea pertinente”<sup>5</sup>.

5. *Estándares Básicos de Competencias, lenguaje. (2006). Ministerio de Educación Nacional, Colombia. Pág. 38 Disponible en: [http://cms.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf?binary\\_rand=1223](http://cms.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-340021_recurso_1.pdf?binary_rand=1223)*

## Otras Herramientas digitales

Podemos explorar otras herramientas digitales que son útiles para el desarrollo de materiales multimedia en casa:



+ Canvas<sup>6</sup>

**(<https://canvas.apps.chrome/>)**

Es una página para diseñar y editar contenidos, como textos o imágenes, de forma creativa y libre. Para ingresar no es necesario tener una cuenta y permite exportar el material construido en formato png.

+ Kizoa

**(<https://www.kizoa.es/>)**

Es una plataforma para la edición y construcción de contenido audiovisual, la cual dispone de pestañas muy bien señalizadas y un menú con múltiples opciones.

+ Prezi

**(<https://prezi.com/es/>)**

Es una plataforma virtual que permite crear presentaciones interactivas y mapas para resaltar contenidos que deseamos presentar a otras personas.

*6. Esta herramienta es diferente a Instructure Canvas, la cual es un LMS (como se explica en el módulo 1). Canvas es una herramienta digital dirigida solamente al diseño de contenidos. También es posible encontrar otras herramientas digitales como Canva, la cual se enfoca en presentaciones gráficas.*





La educación  
es de todos

Mineducación

aprender  
digital

parque  
explora

Diseño y contenido

70E1  
1949 - 2019

Convenio CO1.PCCNTR.1429841  
suscrito entre el MEN y la OEI