

Contenido: Familias Digitales III

1.- PRESENTACIÓN	3
2.- PROLIFERACIÓN DEL USO DE LAS TIC	3
2.1.- Los Kid Influencers	3
2.2.- Creación de contenidos digitales	4
3.- PROCESO DE CREAR CONTENIDOS DIGITALES	4
3.1.- Ideación y exploración	4
3.2.- Definición	4
3.3.- Producción	5
3.4.- Publicación	5
4.- METODOLOGÍAS INNOVADORAS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS....	6
4.1.- Storytelling.....	6
4.2.- Gamificación	7
4.3.- Trasmedia – Vivir las historias	8
5.- CLAVES PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS CON UN DOCUMENTO.....	8
5.1.- Estructura.....	8
5.2.- Diseño	8
6.- CREANDO PRESENTACIONES VISUALES	9
6.1.- El método Pecha Kucha.....	9
6.2.- Elevator pitch.....	10
7.- CLAVES PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS CON UN EDITOR DE PRESENTACIONES	10
8.- CREAR NUESTROS PROPIOS CONTENIDOS.....	11

9.- APLICACIÓN PRÁCTICA.....	12
10.- BIBLIOGRAFÍA.....	12

Familias digitales: Creación de contenidos

1.- Presentación

En la enseñanza actual está presente el uso de recursos y contenidos digitales.

- Las nuevas generaciones utilizan la tecnología en todos los aspectos de su vida.
- Crean contenidos digitales constantemente.
- Internet y las nuevas tecnologías aportan un potencial tremendo a la enseñanza.
- Cada vez más, los contenidos digitales son multidispositivo, es decir, pueden ser creados, consultados o modificados desde cualquier dispositivo.

La suma de la educación y la tecnología abre para las familias un mundo de posibilidades y permite el desarrollo de nuestros hijos/hijas en un mundo totalmente digitalizado.

2.- Proliferación del uso de las TIC

2.1.- Los Kid Influencers

Podemos definir Influencer como la persona que, de algún modo, ha logrado destacar en los canales digitales. Suelen tener mucho éxito y son seguidos por miles o millones de suscriptores.

Los chicos y chicas que generan contenidos en redes sociales para sus iguales reciben el nombre de Kid Influencers. Suelen ser menores con talento para la comunicación, cantar, bailar, deportes, humor, etc. Pueden llegar a reportar grandes cantidades de dinero que serán controladas por sus tutores o representantes legales. Son los adultos los que deciden qué y hasta cuándo publicar contenidos.

Están presentes sobre todo en YouTube, TikTok, Instagram, etc., por lo que la mayor parte del contenido que crean es audiovisual con ayuda de un smartphone (o teléfono inteligente).

Las marcas comerciales ven en estos chicos y chicas una oportunidad de marketing.

Una encuesta realizada por la empresa de viajes First Choice encontró que al 34% de las y los jóvenes de 6 a 17 años les gustaría ser youtubers cuando crezcan. Y casi una quinta parte (18%) manifestó que le gustaría ser bloguero o vídeo bloguero (Fuente: <https://www.bbc.com/news/business-49333712/>).

Quizás, deberíamos pararnos a reflexionar sobre las implicaciones de esta actividad para los menores.

Ver el siguiente [artículo](#).

2.2.- Creación de contenidos digitales

La creación de contenidos digitales consiste en crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

Pero, no todo lo que se crea es de calidad. Debemos desarrollar nuestra habilidad a la hora de ayudar a nuestros hijos e hijas a crear contenidos para poder:

- Apoyarles cuando creen su propio contenido.
- Enseñarles a cuidar su huella digital con más efectividad.
- Optimizar nuestro tiempo y el suyo cuando se creen contenido.

3.- Proceso de crear contenidos digitales

Vamos a ver cuáles son las pautas que debemos conocer y aplicar para ayudar a nuestras hijas e hijos a crear contenidos digitales de calidad.

3.1.- Ideación y exploración

Habitualmente, cualquier cosa con la que obtenemos un gran resultado parte de una gran idea, ese es el origen de todo. Esta es una fase esencial y que va a marcar el resultado final.

Imaginar cómo será lo que queremos hacer nos ayudará a avanzar en la dirección correcta. En esta fase debemos trabajar de forma disruptiva, divergente y creativa. Tenemos que dejar volar nuestra imaginación sin cerrarnos a nada. Si estamos haciendo este trabajo en equipo, en esta etapa todas las ideas sirven y se valoran por igual, en fases más avanzadas decidiremos si es o no posible llevarlas a cabo.

Es recomendable buscar en Internet otras ideas que puedan servirnos de inspiración para evolucionar nuestra idea inicial o, quién sabe, quizás cambiar de idea por algo que nos guste más.

Además, debemos elegir las herramientas que podemos usar para crear el proyecto y, de esa forma, coger ideas y ver cómo funciona.

3.2.- Definición

Ha llegado el momento de aterrizar nuestra idea, tenemos que decidir y quedarnos con una estrategia. Concretar y trabajar con una idea clara nos ayudará a ser más

eficientes, perderemos menos tiempo y tendremos menos dudas a la hora de ir avanzando.

Una vez elaborado el guion de nuestro proyecto, podemos utilizar un storyboard (guion gráfico) para aterrizar nuestra idea y compartirla con el resto.

Un *storyboard* es un guion o secuencia de imágenes, textos, ilustraciones, pantallas, etc. que utilizamos de base antes de crear un contenido digital. Hacer un *storyboard* antes de crear directamente el contenido nos ayuda a definir el diseño, el tiempo que va a durar, entender la historia o el funcionamiento de una aplicación.

Aquí puedes encontrar más información son [storyboards](#).

Por otro lado, debemos establecer las tareas que realizar, priorizarlas y repartirlas entre cada integrante del equipo.

Para el establecimiento de las tareas, es recomendable elaborar una tabla con las tareas que realizar, la persona que va a llevarlas a cabo y el tiempo que pensamos que tardará en completarlas.

3.3.- Producción

Una vez elaborados y validados el guion y el *storyboard* (por ejemplo, con el o la docente de la asignatura), podemos pasar a la fase de producción. Esta fase la veremos con más profundidad más adelante, pero en cualquier caso, tendremos que tomar decisiones sobre:

- 1.- Paleta de colores a utilizar. Debe encajar con la idea que queremos transmitir.
- 2.- Tipografía o tipos de letras. Este es un aspecto importante, ya que el tipo de letra debe ser legible en los diferentes formatos y dispositivos que vamos a usar
- 3.- Espacios o fondos donde vamos a grabar o hacer nuestras fotos, siempre respetando la [Ley de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales](#).
- 4.- Recursos, materiales, software y hardware que vamos a necesitar. Ejemplo: Si vamos a hacer un vídeo de los planetas, necesitaremos una cámara de vídeo o un smartphone, cartulina para hacer los planetas, un fondo negro, etc.

3.4.- Publicación

Es muy importante que nuestro contenido sea accesible y pueda reproducirse sin necesidad de usar un *software* específico. Lo ideal es confirmar con el profesorado los formatos recomendados o admitidos. Si hemos creado un gran proyecto, pero nadie puede verlo, no servirá para nada.

- 1.- Textos. Se pueden crear con editores de texto. Lo ideal a la hora de hacer la entrega final es convertirlos a PDF, de esta forma es más complicado que se desconfigure el documento.

2.- Presentaciones. Hay muchas herramientas para crear presentaciones. Desde el centro recomendamos utilizar Canva o la herramienta de Presentaciones asociada al correo facilitado por la administración educativa 'g.educaand.es'. De esta forma, nuestro trabajo será más visual. Del mismo modo que sucede con los documentos de texto lo ideal es pasarlo a PDF o a formato presentación de imágenes para evitar errores.

3.- Audios. El formato más extendido para audios es MP3 y es el formato aceptado por la mayoría de los ordenadores y reproductores de audio.

4.- Vídeos. El formato más utilizado para vídeos es MP4. En este caso es muy importante tener en cuenta el tamaño o píxeles para evitar crear un vídeo demasiado pesado. Puedes consultar la relación de los distintos aspectos de un vídeo en la [siguiente página](#).

5.- Publicación directa. Es posible que el software que estamos utilizando tenga la opción de compartir o publicar. En este caso, lo más habitual es que nos genere una url pública (o link) que al pulsarlo nos abra directamente el proyecto, vídeo, etc. En este caso, la recomendación es que sigamos las instrucciones de publicación de la herramienta utilizada, normalmente tendremos la opción de hacerlo público, es decir, accesible a cualquiera que está en la red o privado, accesible únicamente para las personas que tienen la URL o link de acceso

4.- Metodologías innovadoras para la creación de contenidos

4.1.- Storytelling

El storytelling es el arte de contar historias, nos permite transmitir un mensaje, una idea, un concepto de forma inolvidable apoyándose en los sentimientos de la audiencia.

Es cierto que el concepto de narración no es nuevo; históricamente, el ser humano ha adquirido conocimientos gracias a la narrativa oral y escrita, sin embargo, las nuevas tecnologías han potenciado sus posibilidades de uso y difusión.

La narración de una historia, normalmente, se apoya en los siguientes pilares:

1.- Narrador. La narración es la historia o texto en el que se reflejan los acontecimientos. El narrador es quien cuenta la historia en 1.^a o 3.^a persona. Puede ser el protagonista, uno de los personajes o no intervenir en la historia.

2.- Argumento. Son cada uno de los acontecimientos que componen la historia.



Fuente: Curso Intef Familias Digitales III – Creación de contenidos

3.- Personajes. La historia puede tener personajes principales y secundarios alrededor de los cuales gira el argumento.

4.- Tiempo. Refleja el cuándo y el cuánto.

5.- Espacio. Lugar donde transcurren los acontecimientos; puede ser real o imaginario.

Las historias más comunes o que mejor funcionan son aquellas en las que sus protagonistas se enfrentan a un problema o tienen una necesidad que deben resolver, cuanto más cercana o creíble mejor. Normalmente, a este personaje principal le llamamos héroe o heroína. Además, este personaje heroico debe tener un personaje enemigo u oponente y, en algunos casos, un o una acompañante o ayudante.

Visualiza el vídeo de Eduardo Sáez sobre [‘El poder de hacer historias’](#).

4.2.- Gamificación

La gamificación es una técnica de aprendizaje que incorpora principios y elementos propios del juego con el fin de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación del alumnado.

Incorporar la gamificación en el ámbito educativo permite involucrar al alumnado, motivarles, promover el aprendizaje y la resolución de problemas.

La gamificación busca ‘aprender jugando’.

GAMIFICACIÓN

¡A JUGAR!

¿Qué es?	¿Para qué sirve?	Atributos
Es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje, con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación del alumnado.	Para involucrar al alumnado en las situaciones de aprendizaje, motivarlos a la acción y favorecer la interacción entre ellos para alcanzar los objetivos.	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> Permite su aprendizaje individualizado</div> <div style="text-align: center;"> Favorece el aprendizaje</div> <div style="text-align: center;"> Incrementa la motivación</div> <div style="text-align: center;"> Promueve la motivación y el trabajo en equipo</div> </div>

Elementos para el diseño de un proceso gamificado

1

Objetivos

Son los objetivos de aprendizaje que se pretenden desarrollar con la gamificación.

2

Perfil de alumnado

Barras establece el perfil de jugadores: **Afilers** (competitivos), **achivars** (buscadores de recompensas), **explorars** (exploradores), **socializars** (disfrutan relacionándose con otras personas jugadoras).

3

Narrativa

Describe la historia y contexto en el que se enmarca el proceso de gamificación. Cabe inspirarse en historias que motivan al alumnado.

4

Mecánicas

Son las reglas de juego y las estrategias de interacción que se utilizan para generar disfrute, compromiso, motivación, etc.

5

Componentes

Son los recursos concretos del juego (insignias, niveles, puntos...) para conseguir que el alumnado avance en cada mecánica.

6

Aplicaciones

Herramientas TIC que dan soporte a los diferentes elementos de la gamificación.

TIC y gamificación

Las herramientas TIC son un recurso fundamental para la gamificación, las aplicaciones que facilitan esta metodología se pueden clasificar atendiendo a las siguientes finalidades:

- Creación de insignias.
- Obtención de respuestas rápidas.
- Enriquecimiento de vídeos.
- Creación de aprendizaje basado en juegos.
- Gestión de la actividad.

A tener en cuenta al aplicar la metodología

Explicar con claridad al alumnado los objetivos de la gamificación y cómo avanzar en el proceso.

El perfil del alumnado para el diseño.

Superación progresiva y dosificada de retos (ni tan fáciles que generen desmotivación, ni tan difíciles que generen abandono).

Incorporar, con pertinencia, los diferentes componentes (no hay que distribuir masivamente y con poco criterio puntos, insignias, etc.).

El objetivo no es ganar: la gamificación se diseña para que todo el alumnado llegue a la "meta", es decir, finalice su proceso de aprendizaje.

Componentes

Por su importancia dentro de la gamificación detallamos de forma más extensa los posibles componentes:

Avatares

Desbloqueo de contenido

Tablero de clasificación

Cuenta atrás

Insignias

Recompensas

Misiones

Poder

Puntos

Barra de progreso

Niveles

Sorpresas

4.3.- Trasmmedia – Vivir las historias

Estamos ante una nueva forma de contar historias que tiene en la evolución de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) su principal vía de desarrollo y difusión.

Según Henry Jenkins (profesor de Comunicación, Periodismo y Artes Cinemáticas y profesor adjunto en la USC Annenberg School for Communication and Journalism y en la USC School of Cinematic Arts): 'La narrativa transmedia representa el proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente cada medio hace su contribución única al desarrollo de la historia. Hoy en día las técnicas transmedia son usadas en campos como la televisión, cine, publicidad, educación, activismo, narraciones de marca, editoriales... y las plataformas que utilizan son tantas como medios existen: televisión, radio, internet, eventos en la vida real, *apps*, ARGs entre otros'.

5.- Claves para la creación de contenidos con un documento

Cuando creamos contenidos en modo documento, con un procesador de textos, debemos considerar las siguientes cuestiones:

5.1.- Estructura

La estructura más utilizada de los textos narrativos y con la que no nos equivocaremos tiene: 'Introducción, núcleo y conclusión'.

- En la **Introducción** es donde se expone el tema del que se va a escribir o un resumen de lo que viene a continuación
- El **Núcleo** es el desarrollo en detalle del tema del que se escribe, se incluye el marco teórico del tema, antecedentes, hasta llegar a las conclusiones.
- La **Conclusión** es donde se exponen las conclusiones del texto, los resultados obtenidos, predicciones, recomendaciones, etc.

Tanto en la introducción como en la conclusión, no debe darse información importante sobre el tema que se está tratando. Deben cumplir la función de organizador o hilo conductor del texto.

5.2.- Diseño

Con diseño nos referimos a factores como el tamaño del texto, espaciado entre párrafos, colores, tipo de letra, justificado, etc.

La principal clave para que el diseño de un documento sea bueno es que sea legible.

Con el diseño debemos buscar que el que la persona que lea nuestro documento entienda su contenido a través de la estructuración y la disposición del texto.

Para ayudar en el diseño utilizaremos:

- Con ayuda del **índice** se estructura el contenido del texto.
- Marcar en **negrita** las partes que sean más importantes de cada punto.
- Los términos traídos de otro idioma deben estar en **cursiva**.
- Usar como máximo 2 **tipos de fuente** y 2 **colores** distintos para diferenciar entre títulos.
- Revisar que los **espaciados entre párrafos** sean coherentes y se mantengan igual en todo el documento.
- Utilizar el **encabezado y pie** de página para aportar información adicional, como el número de página o el nombre del capítulo.
- Utilizar las **sangrías** del texto con cuidado, no debemos abusar de las listas con subniveles para estructurar el documento, ya que desaprovecharemos mucho espacio izquierdo de la página y el documento pierde legibilidad.
- A la hora de incluir **imágenes** en nuestro documento, es importante ajustarlas correctamente con el texto.

6.- Creando presentaciones visuales

No existe el modelo perfecto e ideal de presentaciones. Algunas son muy visuales y dinámicas y otras recogen los puntos más importantes con algo de texto que acompaña nuestro discurso al exponerlas. Todas son igualmente válidas y dependerá del tema a tratar y el alumnado al que va dirigido el que nos decidamos por un modelo y otro.

En cualquier caso, nuestro centro recomienda utilizar la herramienta de Google (Google Slides) o Canva para hacer las presentaciones

6.1.- El método Pecha Kucha

Este término viene del japonés y significa 'charla casual'. Es un formato de presentación que se basa en la técnica 20x20, es decir, 20 diapositivas (imágenes) x 20 segundos de duración por diapositiva. La exposición dura en total 6 minutos y 40 segundos, su estructura y duración convierten este formato en un modo de presentación tremendamente eficaz, ya que es una presentación de corta duración en la que el contenido tiene que ser breve y de alto impacto.

Para crear una presentación Pecha Kucha debemos seguir las siguientes recomendaciones:

- 1.- Preparar un guion con el contenido y seleccionar los 20 conceptos, ideas, etc. principales
- 2.- Buscar 20 imágenes que contextualicen lo que queremos contar en cada una de las diapositivas.

3. Crear una presentación con el software elegido, insertar las imágenes y temporizar la transición de avance.

También podemos cronometrar nuestra exposición para asegurarnos de que respetamos los 20 segundos de duración por imagen.

Para saber más de este formato, podemos acceder a la página web oficial de [Pecha Kucha](#).

6.2.- Elevator pitch

Es una técnica que se utiliza principalmente en el mundo de los negocios y sirve para contar un proyecto, idea, servicio o producto a una posible entidad inversora o cliente. Debe su nombre al tiempo que tardaríamos en subir en ascensor a la planta a la que nos dirigimos, se suele establecer un tiempo aproximado entre 30 y 45 segundos.

Dicho de otro modo, si nos encontramos en el ascensor con la persona que puede financiar nuestro proyecto, tenemos 30 segundos para contárselo y que quiera saber más, facilitándonos una nueva entrevista o reunión con algo más de tiempo.

El Elevator pitch busca causar mucho impacto en muy poco tiempo, por este motivo debemos tener el discurso o speech muy definido y preparado. Es recomendable que tengamos varios discursos preparados en función del público objetivo.

Trabajar esta técnica con nuestras hijas e hijos les ayudará a mejorar o adquirir competencias de comunicación y espíritu emprendedor: Comunicar condensando la información. Elaborar y estructurar discursos breves y de alto impacto.

7.- Claves para la creación de contenidos con un editor de presentaciones

Cuando tengamos que elegir el estilo de la presentación, debemos tener en cuenta:

1.- ¿Qué queremos transmitir con la presentación? Debemos pensar si queremos demostrar conocimiento sobre un tema, hacer pensar a la audiencia, etc.

2.- ¿A quién nos vamos a dirigir? No será igual si la audiencia es infantil o adulta, con mucho o poco conocimiento sobre el tema

3.- ¿Dónde vamos a realizar nuestra exposición? En la medida de lo posible, debemos intentar conocer el espacio físico donde vamos a realizar la presentación. Por ejemplo, el tamaño de la sala también nos afectará, si la sala es muy grande tendremos que usar tamaños más grandes de los textos e imágenes.

4.- ¿Con qué tipo de presentación me siento más a gusto? Puedo hacer una presentación solo con imágenes, o una presentación solo con ideas clave, por ejemplo.

Una vez hayamos decidido qué tipo de presentación vamos a realizar, pasaremos a crearla. En este punto debemos tener ciertas cosas en cuenta y que son comunes a cualquier composición visual:

- Diseño general. Con la primera diapositiva vacía, debemos diseñar desde cero, o elegir entre las disponibles, una plantilla visual que será igual para todas las diapositivas.
- Paleta de colores. Elegir una paleta de colores acorde a la plantilla con buena composición.
- Evitar un uso excesivo de las animaciones de movimiento y cambio de forma, aminoran el ritmo de la presentación y distraen a la audiencia de nuestro discurso. Sí que podremos animar la aparición de los contenidos en la diapositiva para ir mostrando la información a medida que hacemos clic, aunque tampoco deberíamos abusar de ello porque nuestras diapositivas no deben acumular mucha información. En resumen, debemos cerciorarnos de que las animaciones no marean y no distraen. Deben aportar dinamismo o ayudarnos a centrar la atención de la audiencia.
- Dejemos respirar al contenido. Si sobrecargamos mucho cada diapositiva, el mensaje principal se pierde entre toda la información que aparece en pantalla. La clave es aportar una idea por diapositiva. Siempre será mejor tener dos diapositivas mejor preparadas para centrar la atención que una sobrecargada.
- Evitar mezclar estilos visuales. Debemos intentar que haya coherencia entre el estilo visual de los mismos a lo largo de toda la presentación.
- Una imagen vale más que mil palabras Sabemos que las imágenes se recuerdan con mayor facilidad y durante mucho más tiempo que las palabras. Cuando la audiencia trate de recordar la presentación, lo que le vendrá a la memoria más rápidamente serán las imágenes que hayas empleado.

8.- Crear nuestros propios contenidos

Hasta hace pocos años era muy complicado grabar un vídeo. Hoy en día, gracias a los smartphones, se ha convertido en algo habitual, sobre todo entre los adolescentes acostumbrados a grabarse vídeos para subirlos a las redes sociales.

Actualmente, existen múltiples softwares para la edición de vídeos gratuitos y sencillos de utilizar.

Cuando hablamos de la creación de contenidos, no solo nos referimos a la creación de un archivo, también se incluye el medio sobre el que se van a compartir los contenidos que se estén creando (blog, cuentas de redes sociales, etc.) y podemos complementar distintos tipos de contenidos en una misma creación o enriquecerlas con recursos adicionales (podcast, juegos, encuestas, imágenes, etc.).

9.- Aplicación práctica

Todo lo que hemos aprendido a lo largo de este módulo será de mucha ayuda a la hora de valorar si nuestras hijas e hijos...

- Están creando contenidos de forma óptima, están aprovechando al máximo su tiempo si utilizan las herramientas óptimas para sus objetivos.
- Cuidan la huella digital que generan a través de sus creaciones. Cualquier contenido que suban a sus redes sociales, plataforma del centro escolar, etc. generará una huella que deben cuidar.
- Se sirven de recursos ya creados para integrar en sus creaciones. Si conocen la gran variedad de repositorios de contenidos libres de derechos que pueden integrar en sus creaciones, optimizarán su tiempo y podrán mejorar sus contenidos sin invertir demasiado tiempo en generar todo lo que necesiten integrar.
- Se cercioran de utilizar contenidos libres de derechos de imagen o licencias de uso. Si el contenido que generan y comparten en sus cuentas es público para cualquier usuario y utilizan recursos que están registrados bajo licencias comerciales, podrían bloquearles el contenido y recibir reclamaciones

10.- Bibliografía

- [Plan de competencias digitales para la empleabilidad en Extremadura \(NCC Extremadura\).](#)
- [Marco Europeo de competencias digitales para los Ciudadanos – DigComp \(Comisión Europea\).](#)
- [Gamificación \(Gobierno de Canarias\).](#)
- [7 Nuevas tecnologías que están revolucionando la educación \(SpartanHack\).](#)
- [5 herramientas para crear contenidos educativos digitales \(Edikeus\)](#)
- [Herramientas TIC para crear contenidos de calidad para tu blog educativo \(Ayudaparamaestros.com\)](#)
- ¿Qué es una licencia y para qué sirve?
- Derechos de autor en educación, ¿Qué debes saber?
- [Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual \(BOE\).](#)
- [Uso de materiales con derechos de autor en educación \(pompilos.org\)](#)

La información de estos apuntes se ha obtenido del curso del Intef: 'Familias Digitales. Acompaña a tus hijos en la creación de contenidos digitales' (Nivel Inicial)