

Competencia 6.3. Creación de contenidos digitales

- [0. Introducción y palabras claves:](#)
- [Crear contenido digital en el aula de idiomas](#)

0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la tercera y se entiende como **contenido digital cualquier producción elaborada por medios digitales: texto, imágenes, vídeos, programas informáticos, actividades interactivas...** El contexto de aplicación es la creación de situaciones de enseñanza y aprendizaje en las que el alumnado deba crear y editar contenidos digitales accesibles en distintos formatos, con distintos dispositivos y herramientas o tecnologías, incluidos los editores de código y el uso de IA (correctores de texto, traductores, tratamiento de imágenes, etc.), IoT, realidad virtual y aumentada.

El trabajo docente requiere que el alumnado desarrolle su capacidad para emplear distintos tipos de herramientas de autor, integrar contenidos aportados por distintas fuentes (IA, IoT, etc.) y servirse de desarrollos que automatizan y facilitan procesos de creación y edición. Para ello **es necesario que el alumnado comprenda su funcionamiento y que reflexione sobre las implicaciones éticas de su uso.** Con ello se potenciará, además, su creatividad, su capacidad para resolver problemas y para la expresión de ideas, conocimientos, sentimientos e inquietudes de forma más rica y eficaz por medios digitales.

Se deberán plantear actividades para el desarrollo de un adecuado ejercicio y respeto de los derechos de autor y de propiedad intelectual y el análisis, desde el punto de vista de su rentabilización económica, de los servicios que las empresas ofrecen de forma gratuita para la creación o publicación de contenidos digitales.

Por último, se debe trabajar con el alumnado la programación como un recurso indispensable para **automatizar y aplicar soluciones para la resolución de problemas de la vida cotidiana.** Resulta interesante remarcar aquí que el empleo de lenguajes de programación, ya sea mediante bloques o en línea de comandos, conduce a la creación de programas que satisfacen un sinnúmero de necesidades, trascendiendo así la mera creación de un contenido para migrar hacia **la creación de herramientas.**

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado.

- Tecnologías digitales que permiten la expresión y creación de contenidos a través de medios digitales. Principios generales y funcionamiento de los desarrollos de inteligencia artificial y de las tecnologías emergentes en relación con la edición y creación de contenidos digitales.
- Derechos de autoría y de propiedad intelectual.
- Estrategias de pensamiento computacional y programación.

Los **indicadores del MRCDD** en esta competencia establecen que en el nivel B2 un docente:

6.3.B2.1. Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas de aprendizaje que involucren al alumnado en procesos de diseño creativo con el fin de crear contenido digital de calidad.

6.3.B2.2. Propone al alumnado un repertorio variado y flexible de tecnologías y dispositivos digitales proporcionados por la A. E. o por los titulares del centro para que desarrolle su competencia en la creación de contenidos digitales de forma versátil.

Algunas **acciones** en las que se manifiesta esta competencia son:

- Pongo en práctica un proyecto en el que hago pasar a mi alumnado por un proceso de diseño en el desarrollo de una campaña publicitaria, similar al que se seguiría en una agencia, encaminado a incentivar un uso sostenible de la electricidad en el centro.
- Propongo a mi alumnado la creación de un artículo sobre nuestra localidad que será alojado en una wiki pública, por lo que debe cumplir con todos los estándares de calidad exigidos (corrección en la redacción, verificabilidad y precisión en los datos, neutralidad, desarrollo equilibrado del tema a tratar, bien documentado e ilustrado, accesible etc.).
- He creado con mi alumnado una sección de divulgación científica en la revista digital del centro en la que semanalmente publican un artículo para desenmascarar algunos mitos pseudocientíficos y ofrecer una explicación fundada de los problemas seleccionados empleando distintos tipos de contenidos como animaciones html5, vídeos, infografías, etc.
- Solicito a mi alumnado que realice videotutoriales sobre posibles herramientas que emplean IA para la creación de contenidos digitales.
- Pongo en marcha un proyecto para que mi alumnado aprenda a diseñar con un programa de 3D las plantillas de las piezas que deberá construir empleando plegados de origami de un vehículo neumático autopropulsado.
- He diseñado una presentación para mostrar a mi alumnado cómo debe emplear las reglas de la Gestalt para presentar información a la hora de crear contenidos.
- Realizo con mi alumnado un concurso para que aprendan a realizar citas de distintos tipos de contenidos web (periódico digital, blog, tuits, vídeo en línea) que se obtienen aleatoriamente a partir de búsquedas en Internet generadas por un bot.
- Propongo a mi alumnado que, tras el tratamiento de los datos, busque formas de representación de cantidades de distintas magnitudes que resulten significativas y despierten la curiosidad e interés del espectador empleando tecnologías digitales y criterios artísticos y atribuyendo una

licencia a sus creaciones para montar en el centro una exposición sobre el consumo alimentario humano.

PALABRAS CLAVE		
Robótica	Pensamiento computacional	Realidad aumentada
Inteligencia artificial	Prompts	Herramientas digitales

Crear contenido digital en el aula de idiomas

En este apartado vamos a dar ejemplos de posibles actividades y herramientas relacionadas con el proceso de enseñanza - aprendizaje que podemos trabajar en el aula. Igualmente, siempre se pueden trabajar otros temas relacionados con la Competencia Digital de manera transversal.

Además de todas las herramientas citadas en las áreas 2 y 3 de este curso, aquí te proponemos otras distintas para llevar al aula, divididas por temáticas.

ROBÓTICA Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:

¿Herramientas Digitales sí o no en las primeras etapas? Existe gran debate en la sociedad sobre la idoneidad de la tecnología en el desarrollo integral del alumnado de infantil, e incluso en el primer ciclo de educación primaria.

Nosotros tan sólo hacemos un pequeño listado de actuaciones que de manera esporádica pueden trabajarse en el aula para trabajar la robótica con actividades desenchufadas y potenciar el pensamiento computacional.

Las aplicaciones que te vamos a proponer son sencillas en su uso pero requieren un manejo básico del ratón si se va a trabajar desde un ordenador. En caso de tener portátiles, se recomienda hacerlo con un ratón externo mejor que con el panel táctil o touchpad.

Si te interesa este tema porque impartes clase en infantil, os recomendamos que leáis los siguientes capítulos donde encontraréis información relativa a esta temática:

- [Pensamiento computacional: ¿Cómo empezar?: Actividades desenchufadas](#)
- [Pensamiento computacional: Los robots en el aula](#)

Para el alumnado un poco más mayor te puede interesar:

- [Pensamiento computacional: Code.org y otras webs](#)

Y si te interesa formarte en esta temática relacionada con la robótica podéis inscribiros a los cursos específicos disponibles en Aularagon:

<https://view.genial.ly/5c546dc28805472c3451861a>

Tenemos un **grupo Telegram Robótica Educativa en Aragón**, si estás interesado en unirme, envía un mensaje por Telegram (obligatorio) a CATEDU 623197587
https://t.me/catedu_es y te añadimos en el grupo.

REALIDAD AUMENTADA

Nos gustaría compartiros recursos para utilizar la Realidad Aumentada en el aula, que creemos que tiene potencial didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma:

¿Qué es la Realidad Aumentada?

Pensamos que la **Realidad Aumentada** (RA) es una tecnología que está entre nosotros unos pocos años y en algunos casos se cree que es una moda pasajera en la que los adeptos a la tecnología ven un entretenimiento esporádico. Nada más lejos de todas estas formas de pensar, la realidad aumentada ya es considerada como una tecnología disruptiva a la altura de otros grandes como la aparición de Internet o el desarrollo del teléfono móvil.

Podemos definir la Realidad aumentada como: *“Una tecnología que nos permite añadir a tiempo real información digital sobre la información física del mundo real a través de un dispositivo”*.

En realidad la RA está entre nosotros debido a un proceso de desarrollo e investigación que tiene sus orígenes en 1957 con la construcción del [Sensorama](#) por parte del director de fotografía [Morton Heilig](#).

[image.png](#)

FUENTE: <https://proyectoidis.org>

No fue hasta 1990 cuando Tom Caudell acuña el término de **realidad aumentada**. En la actualidad es considerada junto con la Realidad Virtual (RV) según el último informe Horizon 2017 como las dos tecnologías con mayor proyección de futuro en todos los ámbitos de la sociedad.

- [RA: Códigos QR.](#)
- [RA:Merge Cube](#)
- [RA: Aplicaciones](#)
- Mondly AR: Mondly AR te permite aprender estos 33 idiomas: inglés, español, francés, alemán, portugués, italiano, ruso, inglés americano, noruego, danés, sueco, coreano, japonés, chino, árabe, holandés, tailandés, griego, rumano, vietnamita, indonesio, hindú, hebreo, polaco, búlgaro, ucraniano, checo, croata, finlandés, persa (farsi), húngaro, afrikáans y turco. Por el momento MondlyAR solo está disponible para [dispositivos Android](#) . Sin embargo, la compañía planea lanzar la aplicación en la tienda de Apple próximamente.

https://www.youtube.com/embed/KmSN3-KG6cg?embeds_referring_euri=https

- Ejemplo didáctico:
 - [Aumentando la clase con Chromeville Science](#)
 - [Estatuas que hablan en francés. Realidad aumentada en el IES Monte Naranco](#)
 - [Augmented Reality in der Schule](#)
- Experimenta apasionantes funciones de realidad aumentada (AR) con la app gratuita "Deutschland. Kennen. Lernen." y el vistoso cartel de Alemania. El personal docente de alemán que quiera utilizar la app en clase tiene disponibles en esta página web hojas de ejercicios gratuitas sobre los ocho campos temáticos e ideas para utilizarlas. [Enlace](#).
- [10 Formas Creativas de Enseñar Inglés a Niños con Realidad Virtual y Aumentada](#)

- Realidad Aumentada en la enseñanza del inglés:

https://prezi.com/p/embed/lyqpnh_uypq/

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Nos gustaría mencionar la Inteligencia Artificial, sabemos que quizás no este actualizada esta información cuando la leáis porque está evolucionando y cambiando a una velocidad vertiginosa, pero no por ello queremos dejar de nombrarla. Por ello os ofrecemos distintos enlaces a webs donde docentes han estado utilizándola en sus aulas:

- **César Poyatos** en su canal [PROFES . TV](#) nos muestra varios [vídeos](#) para su uso a través de la herramienta de [CHATGPT](#).
drawing-76-1686904142.png

Además de su [TikTok](#) con vídeos tutoriales.

<https://www.youtube.com/embed/hhd0jITgxas>

Fuente [Youtube](#). Desafíos y oportunidades de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo con César Poyatos.

- [Artificial Intelligence \(AI\) tools in the ESL classroom - Natalialzam.](#)
- Google Site [AI tools-ESL](#) de Natalialzam
- [MosaChat-AI](#): Es una herramienta de inteligencia artificial para aprender idiomas.
- [TWEE](#) : Es una herramienta de IA con muchísimas posibilidades para el aula. Puedes hacer todo esto con ella:
 - Crea preguntas para cualquier video de YouTube en solo unos segundos.
 - Genera diálogos, historias, cartas o artículos sobre cualquier tema y para cualquier nivel.
 - Crea rápidamente preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas y afirmaciones de verdadero/falso.
 - Encuentra interesantes preguntas de discusión, hechos y citas de personas famosas relacionadas con el tema.

- Haz una lluvia de ideas sobre el vocabulario relacionado con el tema y crea ejercicios para completar los espacios en blanco. ¡Y mucho más!

Herramientas de IA

- [Huggingface](#)
- [Scribblediffusion](#)
- [Smodin.io](#)
- [Lexica.art](#)
- [dall-e-2](#)
- [d-id](#)
- [Synthesia.io](#)
- [Gamma.app](#)
- [aifindy](#)
- [firefly.adobe](#)
- [App.leonardo.ai/](#)

Al usar la Inteligencia Artificial es muy importante generar correctamente los PROMPTS para que la IA entienda lo que queremos obtener, por ello os compartimos unos enlaces para la generación de prompts:

Generadores de Prompts

- [Huggingface Prompt Generator](#)
- [Phraser.tech](#)
- [Promptomania](#)
- [Prompt.noonshot](#)
- [Promptmakr](#)

OTRAS HERRAMIENTAS PARA USAR EN EL AULA CON EL ALUMNADO



Además de todo esto, os proponemos otras actividades y herramientas para llevar a cabo y utilizar en vuestra aula:

- [Storyjumper](#)
- [Animated drawings](#)
- [Puzzles online](#)
- El **INTEF** recoge en su web un listado de apps educativas para las distintas etapas educativas que podéis consultar [aquí](#).
- [Neal.fun](#)
- [Toy Theatre](#)
- Os compartimos esta infografía que es muy completa e incluye los enlaces a las distintas herramientas:

<https://view.genial.ly/63a82f12811115001104babd>

EJEMPLOS DE CONTENIDO DIGITAL CREADO POR ALUMNADO:

- [12 creaciones de alumnos en inglés para resumir un curso](#)
- [Docentes CREATivos. Creación y aplicación en el aula del REA "Apprends à conjuguer le Présent en français"](#)



- [Proyecto "El viaje" IES Picarral.](#)
- [Espacio COEDUCATIVO de la EOI ALMONTE](#)