2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales

- 2.1.0. Introducción
- 2.1.1. Búsqueda y recuperación de contenidos de internet
- 2.1.2. Criterios de selección de contenidos digitales
- 2.1.3. Curación de contenidos
- 2.1.4. El portfolio (portafolio) como herramienta docente
- 2.1.5. Contenidos digitales en el ámbito sociolingüístico
- 2.1.6. Google Académico

Copyright 2026

2.1.0. Introducción

Esta competencia se demuestra en situaciones en las que el docente debe afrontar la **búsqueda de contenidos digitales para su utilización educativa.**

A la hora de **buscar, evaluar y seleccionar los contenidos**, no sólo se deben tener en cuenta los aspectos pedagógicos o didácticos y su adecuación a las características de su alumnado, sino también los de carácter técnico (accesibilidad, usabilidad, etc.), de seguridad y garantía de los derechos digitales de todo el alumnado como, por ejemplo, la necesidad de registro o la cesión de datos para su uso. **En esta competencia, el docente no llega a editar los contenidos**, simplemente los busca y selecciona para un uso posterior, por lo que la selección se realizará, también, teniendo en cuenta los distintos tipos de licencias existentes, adecuando la búsqueda al uso concreto que se le vaya a dar.

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

- Conocimiento y aplicación de criterios de calidad técnicos, didácticos y científicos a la hora de seleccionar los contenidos educativos digitales para su aplicación en situaciones concretas de aprendizaje.
- Utilización de los motores de búsqueda (configuración, estrategias, operadores, uso de metadatos, etc.) reduciendo posibles sesgos y analizando críticamente los resultados obtenidos. Uso de catálogos y repositorios de contenidos.
- Conocimiento de los tipos de licencias y uso ético de las mismas para la búsqueda y selección de contenidos educativos digitales que se adecuen a la finalidad para la que van a ser utilizados

Para nuestro **nivel B2** se busca un "*Perfeccionamiento de las estrategias de búsqueda para la inclusión de metadatos y de nuevos criterios de calidad técnica, veracidad y relevancia de contenidos*", mediante los siguientes **indicadores**:

- *2.1.B2.1. Utiliza un instrumento de evaluación y catalogación relacional de contenidos educativos digitales y lo tiene en cuenta en sus estrategias de búsqueda.*
- *2.1.B2.2. Asesora a otros compañeros y compañeras del centro, de modo informal, sobre el uso de estrategias de búsqueda en Internet.*
- *2.1.B2.3. Mantiene una actitud proactiva para la localización de nuevos repositorios de contenidos digitales.*

Para lograr alcanzar dicho nivel debo ver si dispongo de un **protocolo para evaluar y organizar los contenidos educativos digitales** de cuyo uso extraigo conclusiones que me permiten

Copyright 2026

mejorar las estrategias de búsqueda y los criterios de selección y asesorar a otros docentes o si me mantengo actualizado respecto a los r**epositorios de contenidos educativos digitales**. Veamos algunos ejemplos:

- Dispongo de una selección ordenada de materiales digitales de calidad que contempla sus licencias de uso, su aplicación previa en diversos contextos de aprendizaje, los criterios de accesibilidad.
- Utilizo tablas de doble entrada (taxonomía de Bloom-competencias) para identificar, catalogar y seleccionar los contenidos educativos digitales.
- Organizo y relaciono los contenidos educativos digitales para facilitar distintas aproximaciones a los conocimientos, procedimientos y valores que se pretenden trabajar (ejemplos, autores distintos, enfoque de problemas diversos, opiniones contrapuestas, etc.).

Copyright 2026

2.1.1. Búsqueda y recuperación de contenidos de internet

Uno de los objetivos de esta competencia es:

> 2.1.B2.2. Asesora a otros compañeros y compañeras del centro, de modo informal, sobre el uso de estrategias de búsqueda en Internet.

Por eso, para poder dar eso paso debemos conocer el proceso de indagación de la información alojada en la red.

Las bases del éxito en la búsqueda y recuperación de información en internet son el conocimiento de los principios básicos de la recuperación de información y de los sistemas que la hacen posible, y de las características propias de los documentos existentes en internet. Las herramientas de búsqueda en internet aplican los principios sobre tratamiento y recuperación de información textual que se han revisado en el apartado anterior, y los usuarios disponen de similares prestaciones para la recuperación, y para su consulta y filtrado. Por lo tanto, **resulta crucial que el usuario conozca los tipos de información, la variabilidad de formatos y las diferentes presentaciones que puede adoptar la información en internet.** Ello le dotará de una mayor capacidad para conocer y valorar los resultados obtenidos durante el proceso de búsqueda.

Si bien un sistema de recuperación, en su formulación clásica, trabajaba sobre corpus documentales bastante homogéneos, no puede decirse lo mismo de los sistemas de recuperación en internet. Al tratarse de un entorno abierto y cambiante, las herramientas de búsqueda ofrecen listados de resultados, que dirigen al usuario hacia el documento original. Los cambios que se producen, por la propia dinámica del web, hacen que en ocasiones esa redirección no ofrezca los resultados esperados, y que haya que completar la búsqueda mediante procesos de exploración basados en la navegación. El usuario siempre debe pensar que no es suficiente, en recuperación de información en internet, con seguir los resultados obtenidos de un motor de búsqueda: hay que explorarlos, analizarlos, valorarlos, y seleccionarlos como adecuados, o desecharlos como no pertinentes. Los sistemas de recuperación de información en el web son un medio más, una fase

Copyright 2026

intermedia, no un fin.

Una cuestión que debe tenerse en cuenta cuando se busca información en internet es que, contra la extendida creencia, **no todo está disponible a través de los motores de búsqueda**, ni en Wikipedia. La puesta en línea a través de internet,desde la década de 2000, de un gran número de fuentes y recursos de información, no supuso que su contenido fuese automáticamente incorporado al contenido procesado por los motores de búsqueda. Diferentes intereses comerciales y/o limitaciones técnicas excluyen enormes volúmenes de información de la vigilancia de los motores, configurando lo que se ha dado en llamar la "***internet invisible***".

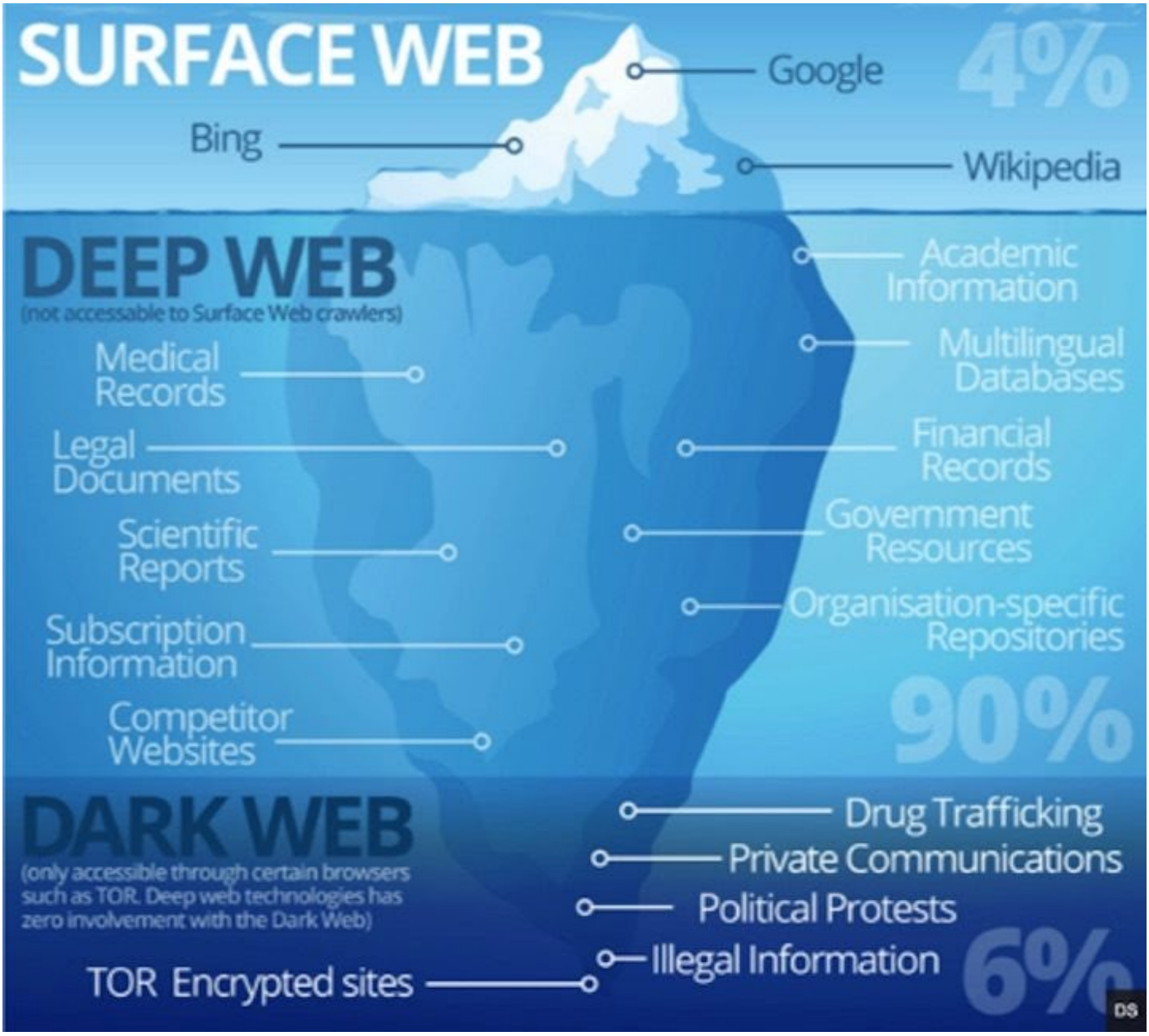


Fig. 2. El clásico iceberg de internet (múltiples fuentes)

En realidad, estos contenidos no son invisibles para el usuario: lo son para los motores. La noción de internet invisible se asocia a la presencia en la red de recursos de información, cuyo contenido sólo está disponible a través de los sistemas de recuperación que ofrecen los propios recursos. Esto es debido precisamente a que, a su vez, esta internet invisible se encuentra recogida en bases de datos que sólo muestran su contenido cuando son interrogadas, generando páginas web dinámicas, que evidentemente no pueden ser descubiertas y analizadas por los robots que utilizan los buscadores tradicionales. Dentro de la esta área invisible se engloban los directorios y las bases de datos especializadas, los catálogos de bibliotecas, archivos y museos, las bases de datos de prensa, etc. La conclusión lógica que se deriva de ello es que **el usuario debería conocer aquellos recursos de información especializada que resulten más adecuados para sus necesidades**. Una aproximación común es comenzar la búsqueda en un motor generalista, para completarla en recursos especializados en una segunda fase.

Material complementario

- Búsqueda y recuperación de información en la web: qué ha pasado y qué podemos esperar en el futuro (2011)

Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU



2.1.2. Criterios de selección de contenidos digitales

La Norma UNE 71362 de "Calidad de los materiales educativos digitales (MED)" elaborada por la Asociación Española de Normalización (UNE), pretende ofrecer un **documento de referencia sobre la calidad** de los materiales educativos digitales , **un modelo y una herramienta para su medición.**

Ha sido elaborada teniendo en cuenta 5 cuestiones básicas:

1. Se aplica una **metodología que ofrece un modelo de calidad lo más consensuado, usable, válido y fiable posible** utilizando experiencia contrastable, trabajo colaborativo y consensuado.
2. Se consideran como **requisito obligatorio los criterios de accesibilidad de los medios educativos digitales**, entendiéndose éstos como una garantía de eficacia didáctica y tecnología de los medios educativos digitales.
3. **Se definen sólo las propiedades mínimas y básicas sobre la calidad, basados solo en evidencias reales, no pretendiendo por tanto ser completa, pero sí ofrecer algo real y veraz.** Se ha tratado de evitar los criterios que son difíciles de definir y evaluar por su naturaleza subjetiva o por no haber un acuerdo claro y así, sería un acuerdo de "mínimos" de calidad.
4. Se ha prestado especial **atención a la clarificación y precisión de la terminología básica** para asegurar la correcta interpretación del modelo de calidad.
5. **Se proporciona un modelo de calidad que se ha implementado como una herramienta para evaluar la calidad de los medios educativos digitales aplicable tanto en el pre-uso como en el post-uso.**

Además, podemos establecer **los objetivos** de dicha **norma**:

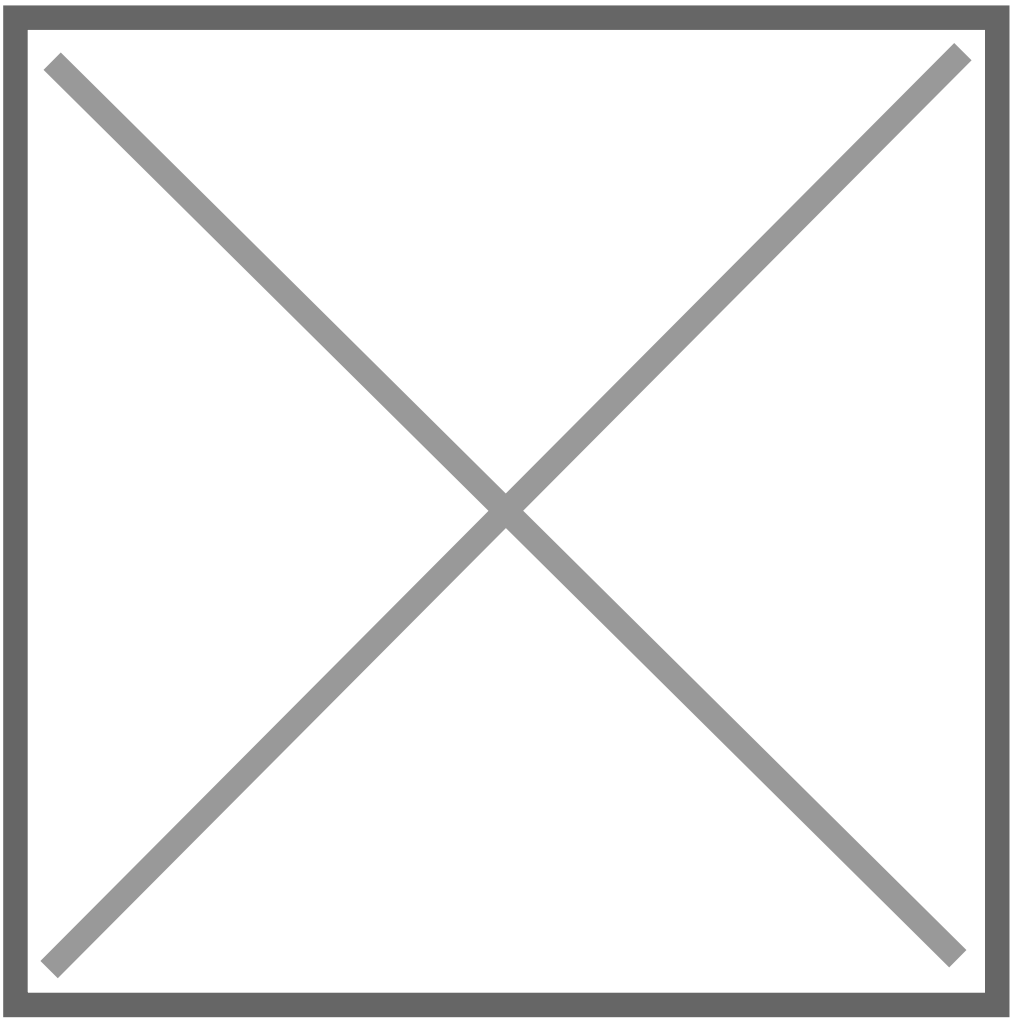
- Guiar la creación de un recurso educativo de calidad.
- Valorar estos recursos de forma precisa y objetiva.
- Facilitar a los usuarios la elección del mejor MED.

La norma establece 4 tipos de usuario con diferente aplicación:

Copyright 2026

- **Autor /creador:** engloba a profesores, estudiantes, editores y al equipo de creación de MED.
- **Consumidor/ Usuario:** para ayudar a seleccionar los mejores materiales educativos digitales para sus necesidades.
- **Revisor/Evaluador:** permitiendo valorar la calidad de los materiales educativos digitales.
- **Proveedor/ Distribuidor:** la norma permite certificar la calidad de sus productos.

Teniendo en cuenta estas valoraciones iniciales, la norma describe **15 criterios básicos para garantizar la calidad de los contenidos digitales educativos.**



Copyright 2026

INTEF. Recursos Educativo Digitales ¿Cómo valorarlos? Norma UNE 71362

- **Criterio 1: Descripción didáctica:** el recurso define los objetivos didácticos, los receptores a los que va dirigido, las competencias que desarrolla e incluye indicaciones para su uso. Esta descripción del recurso aporta valor y coherencia didáctica al mismo.
- **Criterio 2: Calidad de los contenidos:** reune una serie de características como son la presentación, la relación de los objetivos, los derechos de autor, el nivel adecuado, la información veraz y la actualización y objetivo (ver infografía).
- **Criterio 3: Capacidad para generar aprendizaje:** el recurso educativo promueve el aprendizaje significativo, la creatividad e innovación y estimula el espíritu crítico y la reflexión.
- **Criterio 4: Adaptabilidad:** el recurso es adecuado para diferentes tipos de alumnado, se ajusta a su nivel y estilos de aprendizaje y explota diferentes cambios para alcanzar los objetivos didácticos.
- **Criterio 5: Interactividad:** Se asegura la interacción del alumno con el recurso, contiene actividades diversas, el aprendizaje es dirigido y se registra el progreso en dichas actividades.
- **Criterio 6: Motivación:** El recurso está vinculado a las experiencias vitales del estudiante, desarrolla su autonomía, se adecúa al ritmo de aprendizaje y presenta los contenidos de manera atractiva e innovadora, incrementando la competencia social del alumnos.
- **Criterio 7: Formato y diseño:** el medio educativo presenta una clara organización, es intuitivo. Presenta medios audiovisuales de calidad que facilitan el aprendizaje y añaden dinamismo conteniendo diferentes formatos (texto, imagen, audio o vídeo). Su información e instrucciones son precisas y es personalizable.
- **Criterio 8: Reusabilidad:** tiene módulos que permite la posibilidad de organizarlos para crear nuevos recursos. Estos módulos pueden utilizarse en diferentes materias y en distintas agrupaciones de alumnos.
- **Criterio 9: Portabilidad:** Tiene un formato estándar que permite ser utilizado de manera mayoritaria. Si no fuera el caso, se facilitará el software para que los usuarios puedan hacer uso del recurso, Además permite ser utilizado con diferentes dispositivos, con o sin conexión a internet. Está catalogado siguiendo los estándares educativos vigentes. Puede ser exportado a distintas plataformas dado que su empaquetado es estándar.
- **Criterio 10: Robustez, estabilidad técnica:** Puede ejecutarse sin fallos y con rapidez. Reproduce audio y vídeo cuando el usuario interactúa y proporciona ayuda y soluciones a problemas comunes.
- **Criterio 11: estructura del escenario de aprendizaje:** Los títulos describen el objetivo del recurso. La información de estos escenarios es coherente y significativa, lo que le confiere una mayor accesibilidad al recurso. Existe la movilidad y ajuste entre los diferentes escenarios de aprendizaje, pudiendo avanzar o retroceder cuando lo determine el usuario; se puede cambiar el tamaño, abrir y cerrar ventanas, etc.

Copyright 2026

- **Criterio 12: Navegación:** Los enlaces del recurso aportan información relevante y diferente al resto de enlaces. Éstos funcionan correctamente y utilizan siempre el mismo texto descriptivo. El medio aporta distintas rutas para llegar al mismo escenario de aprendizaje. Existen indicaciones de dónde se encuentra el usuario dentro del recurso e identifica el progreso que lleva. El recurso ofrece tiempo suficiente para leer y utilizar el contenido. Si se reinicia, los ajustes vuelven a su configuración inicial. El medio informa al usuario de su estado y le permite salir del mismo en cualquier momento.
- **Criterio 13: Operabilidad:** El recurso puede ser utilizado con distintos periféricos (ratón, teclado...), de una forma intuitiva, clara y rápida. Presenta atajos y/o teclas de acceso rápido. El medio se comporta de manera predecible y lógica.
- **Criterio 14: Accesibilidad del contenido audiovisual:** El contraste es adecuado, la imagen acompaña una descripción textual (excepto en imágenes decorativas). Existen alternativas a los audiovisuales (en general son textos). El usuario tiene el control de la reproducción de todos los contenidos. Se evitan los destellos intensos.
- **Criterio 15: Accesibilidad del contenido textual:** Puede ajustarse el tamaño del texto. El contraste es adecuado. La información se proporciona en distintos medios. Los formularios son coherentes, presentan autocorrección. Las tablas y listas deben ser leídas por los productos de apoyo (son sencillas, con estructura clara).

Estos criterios **son aplicables a todos los tipos de usuario que hemos nombrado antes y a los diversos escenarios posibles,** ya que es una modelo general global. No obstante, dependiendo del escenario puede ser recomendable adaptar la herramienta para que ésta sea lo más útil posible.

Uno de estos escenarios es el del profesor o equipo didáctico, que necesita crear contenido digital de alta calidad para un dominio de conocimiento altamente especializado.

Esto ocurre porque cuando los docentes van a crear un contenido digital, no solo deben de conocer el contenido teórico y pedagógico que quieren trabajar con él, sino que tienen que tener un alto dominio tecnológico de la herramienta para poder maximizar su rendimiento, y esto en ocasiones es complicado.

Además, dependiendo del campo donde nos encontremos, las herramientas pueden ser demasiado generales y es difícil encontrar recursos que nos ayuden a crear contenidos digitales educativos de temas específicos sobre todo en el campo del medio ambiente.

La adaptación de la herramienta de calidad a un escenario de aplicación determinado con el fin de facilitar o mejorar su aplicación se llama perfil de aplicación. Este perfil de aplicación esta justificado cuando realmente se necesite adaptar o mejorar la norma en un escenario en concreto.

Copyright 2026

No obstante, estos perfiles de aplicación no garantizan el cumplimiento de la norma en su totalidad, ya que al haber modificaciones puede haber cambios en esos criterios, por lo que no podrían ser utilizados como herramienta para certificar esa calidad pero si para valorar algún aspecto en concreto.

El anexo F de la Norma UNE, ofrece dos perfiles de aplicación orientados al docente y al alumno que pueden servir de orientación para la valoración de estos criterios.

Es importante reflexionar acerca de uno de los aspectos que acabamos de ver, y este es el modelo de enseñanza y aprendizaje hacia el que tenemos que ir para poder elaborar contenidos digitales de calidad y aplicarlos en el aula con un fin pedagógico.

Para ello podemos tomar como referencia el **MODELO TPACK**, (del cual hablaremos en otro módulo del curso, en el área 3) elaborado por **Punya Mishra y Matthew J.Koehler (2006)** modelo al que **el Marco de Referencia de la competencia digital hace alusión debido a su concepción del conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido.**

Así, estos autores defienden la necesidad de que haya una verdadera interacción de los tres tipos de conocimiento- tecnológico-pedagógico y disciplinar- en la que además se tenga en cuenta el contexto educativo donde se aplica para que la acción docente sea eficaz.

Por ello, tomando como referencia este modelo, el área 2 confiere importancia a la **necesidad de que el docente sea capaz de tener un dominio tecnológico de las herramientas, no solo para crear contenidos digitales sino también para ser capaces de buscarlos, seleccionarlos, modificarlos y organizarlos.**

Copyright 2026

2.1.3. Curación de contenidos

En este apartado vamos a tratar de dar respuesta a dos de los indicadores del marco de referencia en CDD, para esta competencia:

> 2.1.B2.1. Utiliza un instrumento de evaluación y catalogación relacional de contenidos educativos digitales y lo tiene en cuenta en sus estrategias de búsqueda.

> 2.1.B2.3. Mantiene una actitud proactiva para la localización de nuevos repositorios de contenidos digitales.

¿Qué es la Curación de Contenidos?

La curación de contenidos es una técnica que consiste en realizar una búsqueda, recopilación, filtración y selección de la información más relevante que encontramos en Internet (redes sociales, blogs, páginas webs, etc), para difundirla más adelante con nuestra audiencia.

En otras palabras, seleccionar aquellos contenidos que aportan valor para nuestra comunidad. Esta tarea suele hacerla el **curador de contenidos, al que podemos definir como** "*aquel profesional que investiga y recopila la información que existe a diario en Internet y selecciona el contenido más relevante y valioso de su temática*".

Beneficios de la curación de contenidos

Algunas de las ventajas que nos aporta esta estrategia son:

- Una técnica muy buena para **encontrar ideas** para crear nuestros contenidos.
- Ayuda a mejorar el posicionamiento web, a través de contenidos de calidad.
- Ayuda a dar visibilidad a nuestra marca.
- Aumentar el número de seguidores.
- A disminuir la “infoxicación” (intoxicación de información).
- Mejorar la imagen y reputación online de nuestra marca.

Copyright 2026

7 Pasos esenciales para realizar una óptima curación de contenidos

La curación de contenidos tiene una serie de fases que debemos seguir para realizar esta técnica correctamente:

1. **Identificar las necesidades de nuestra audiencia**: Antes de empezar a buscar contenidos, debemos primero identificar cuáles son las necesidades de nuestros seguidores, lo que ellos consideran como **contenido de utilidad.**
2. **Buscar la información en Internet:** Cuando sabemos lo que queremos encontrar, es más fácil identificar esa información. Para ello, utilizaremos los buscadores, redes sociales, sitios web, agregadores para encontrar todos los contenidos que consideramos de interés para la audiencia.
3. **Realizar una filtración:** Una vez seleccionados los contenidos, es importante que realicemos procesos de filtración, para descartar opciones menos válidas. Para ello, es muy importante leer bien los contenidos.
4. **Organizar la información:** Después de filtrados los contenidos, debemos organizarlos y guardarlos con sus fuentes en un sistema de repositorio propio.
5. **Reinventar el contenido:** Uno de los pasos más importantes, ya que debemos crear contenidos frescos y con nuestro toque particular. Debemos pensar en títulos nuevos, nuevas opciones de contenidos, una estructura diferente, etc.
6. **Compartir el contenido:** Ahora que tenemos el contenido deseado, debemos distribuirlo entre nuestra audiencia. Para ello, podemos compartirlo en redes sociales, blogs, páginas webs, agregadores de noticias, etc.
7. **Medir los resultados**: Para terminar, debemos siempre **medir los contenidos** que compartimos en los diferentes canales, para saber cosas como:
   - Qué tipos de contenidos interesan más a nuestra audiencia
   - Cuáles tienen mayor *engagement*.

Y con ello, sabremos qué tipos de contenidos debemos curar y crear para satisfacer las necesidades de nuestra comunidad.

Herramientas para la curación de contenidos

https://embed.wakelet.com/wakes/BELDdr2VIq3togJLFck4f/list

Para saber más:

https://aulacm.com/curacion-de-contenidos-herramientas/

https://www.doofinder.com/es/blog/herramientas-de-curacion-de-contenidos

Copyright 2026

2.1.4. El portfolio (portafolio) como herramienta docente

En este apartado nos centramos en el uso que podemos hacer los docentes de este recurso como agregador u organizador de contenidos, no el uso que podemos hacer con el alumnado, algo que se aborda en el área 4.

Portfolios para docentes

Cuando hablamos de portfolios, o más bien e-portfolios (en la época actual, es bastante frecuente usar esa segunda vocal para referirnos a algo que tenga que ver con el uso de las nuevas tecnologías) nos estamos refiriendo a "*una selección deliberada de trabajos o proyectos de alumnos y/o docentes que nos explican la historia de sus esfuerzos, su progreso o sus éxitos. Ha de incorporar la participación del alumno o de compañeros en la selección de su contenido, los criterios de selección y las pautas para juzgar sus méritos, así como las evidencias de su proceso de reflexión*" (https://sites.google.com/site/microtallerstac/e-portfolio)

Pues bien, hoy en día se está acuñando un nuevo término, muy relacionado con el anterior, que hace referencia al concepto de **b-portfolio**, un e-portfolio basado exclusivamente en plataformas de blogging y redes sociales. Ello permitiría una mejora y ampliación del conocimiento basado en los siguientes puntos que nos permiten los blogs:

- Interacción social, ya que los alumnos y docentes tendrían sus reflexiones personales en formatos abiertos
- Desarrollo de la evolución del aprendizaje y acumulación/asimilación de conocimientos al tener los blogs formato de cronología inversa (la publicación más nueva queda arriba y las antiguas van desplazándose)
- Organización mediante categorías y etiquetas para clasificar las reflexiones y aprendizajes
- Autonomía, ya que permite un uso personal y autónomo de su gestor de contenidos (el blog)
- Reflexión, sobre los contenidos que encontramos en la red-
- Ciudadanía digital, ya que los medios sociales que pueden enlazarse en los blogs (o siendo los blogs parte de los mismos) ayudan a mejorar su reputación digital

¿Cómo debe ser?

Para diseñar ese b-portfolio, es necesario seguir los siguientes pasos (aplicables y generalizables a cualquier tipo de portfolio realizado usando las “nuevas” tecnologías) adaptados de Helen Barrett:

1. **Propósito**. Establecer un propósito de partida para nuestro portfolio mediante la respuesta a preguntas simples como, ¿qué intentamos mostrar? ¿qué sentido tiene para nosotros su realización?, etc. La identificación previa de dicho propósito nos evitará, en muchos casos, establecer nuestras expectativas y necesidades a satisfacer
2. **Colección/selección de recursos y configuración del blog**. En definitiva, ¿qué incorporar a nuestro blog? ¿Qué características a nivel gráfico nos gustaría que poseyera? ¿Qué sistema de comunicación y feedback queremos recibir? ¿Habilitamos comentarios? ¿Moderamos los mismos? ¿Establecemos una visualización abierta? ¿Planteamos algunas posibilidades de que nuestro blog se complemente con las redes sociales mediante botones de publicación en las mismas?, etc.
3. **Reflexión**. Hacer una redacción amable de contenidos, reflexionando sobre todas las etapas del aprendizaje.
4. **Presentación/Publicación**. Decisión de qué y en qué momento hacerlo público, y bajo qué condiciones

Por tanto, y siguiendo el diseño establecido anteriormente, ya que la mayoría de plataformas de blogging usadas (WordPress y Blogger) permiten la publicación gratuita de contenidos e, incluso la posibilidad de obtener por un precio reducido un hosting para alojarlos nos encontramos con que se trata de un sistema sostenible, barato y educativo para llevar a cabo nuestro portfolio digital. Además, incluye la posibilidad de expandir las capacidades de los alumnos más allá de las paredes de los centros educativos mediante una difusión global que permite la web 2.0. Unas herramientas fantásticas para generar nuestro portfolio, dotarlo de visibilidad y, establecer posibilidades de feedback y mejoras continuas en nuestro propio aprendizaje y el de nuestros alumnos.

https://www.youtube.com/embed/byM5WC0fhJk

Fuente: **YOUTUBE**. EducaTIC

Herramientas para crear un portfolio educativo

Wordpress
https://www.youtube.com/embed/5thPlq-D-Cs

Fuente: **YOUTUBE**. Programación Fácil ,SEO y Marketing

Blogger

https://www.youtube.com/embed/nJ807_J3B2o

Fuente: **YOUTUBE**. Programación Fácil ,SEO y Marketing

Google Sites

https://www.youtube.com/embed/uQt3HWjW13g

Fuente: **YOUTUBE**. Programación Fácil ,SEO y Marketing

Wix

https://www.youtube.com/embed/O9Jf6SQmBfE

Fuente: **YOUTUBE**. Programación Fácil ,SEO y Marketing

Mahara/eduportfolio

https://www.youtube.com/embed/xI00IqjMa4E

Copyright 2026

Fuente: **YOUTUBE**. FirstProject

Moodle/Aeducar

https://www.youtube.com/embed/0LpZe4v_wIo

> Pulsa AQUÍ para saber como hacerlo en Aeducar

2.1.5. Contenidos digitales en el ámbito sociolingüístico



Ciencias sociales, geografía e historia

Ciencias Sociales

- Gapminder: página web con recursos estadísticos en inglés para utilizar en el aula y enseñar a los alumnos a interpretar los datos.

- Google Earth: herramienta para observar el mundo desde múltiples enfoques y perspectivas. Es útil para estudiar el cielo, la Luna o Marte y cuenta con un complemento para acceder a imágenes históricas y comprobar cómo han cambiado a lo largo de los años.
- GeaCron: atlas histórico interactivo y flexible que permite comprobar sobre el mapa los cambios geopolíticos en el mundo a lo largo de los diferentes periodos.
- The World Factbook: libro de datos de la CIA, con información sobre todos los países del mundo, mapas o banderas.
- Recursos para las Ciencias Sociales: web personal del profesor Pedro Colmenero con recursos para Secundaria y Bachillerato: videos, interactivos, lecciones y mapas para usar en clase.
- GeoCube: cubo interactivo con información muy útil para utilizar en el aula de Ciencias sociales, textos, imágenes y videos sobre diversos temas: la geografía, nuestro mundo, la población, la Tierra, o los fenómenos geológicos.
- educaLAB - Ciencias Sociales: recopilación de elnaces y recursos de diversos temas relacionados con las Ciencias sociales.
- ZonaClic: actividades de ciencias sociales elaboradas con la aplicación de *software* libre Clic.
- Garbology: un portal con información general, guías y actividades específicas en inglés para enseñar la importancia del reciclaje y las bondades de un manejo inteligente de la basura.

Geografía

- Juegos geográficos: página web con juegos de preguntas para practicar los conocimientos geográficos sobre países, regiones, relieve y otros temas.
- National Geographic Kids: portal con diferentes recursos relacionados con la geografía, en inglés.
- Mapas Flash Interactivos: juegos didácticos interactivos en formato de puzle para aprender geografía.
- Recursos didácticos en geografía: enlaces y propuestas didácticas sobre diversos temas, en la web de la Asociación de Geógrafos Españoles.
- Instituto Geográfico Nacional: página web con información y propuestas educativas, cartografía y atlas.

Copyright 2026

- Mapme: herramienta online para generar mapas interactivos con opciones de personalización para adaptar el mapa a las necesidades del aula.
- Map in seconds: página web de creación de mapas que ofrece la interesante alternativa de descubrir los datos recogidos en el mapa de manera interactiva y compartirlos en las principales redes sociales.
- Map Hub: sitio web que dispone de 20 mapas base con los que trabajar, todos ellos procedentes de plataformas abiertas. Luego, hace posible añadir etiquetas, líneas, puntos de localización y demás información en el proyecto para guiar a los estudiantes hacia los lugares de interés.
- Scribble Maps: herramienta de diseño de mapas online que destaca por su uso intuitivo y permite su uso tanto online como offline; además, se puede exportar en diferentes formatos de base de datos, en PDF y como imagen.
- Click2Map: interfaz que permite crear y compartir mapas de manera fácil en pocos clics.

Historia

- Clases Historia: portal que ofrece todo tipo de contenidos interactivos y audiovisuales relacionados con la Historia y las Ciencias sociales. Cuenta con unidades didácticas, cuestionarios, textos, mapas conceptuales, glosarios, ejercicios, exámenes, diccionarios y traducciones, enciclopedias, mapas y una revista.
- Momentos históricos: sección de Google Cultural Institute que aglutina exposiciones *online* de diversos museos e instituciones de todo el mundo sobre grandes acontecimientos históricos.
- Pasatiempos prehistóricos: juegos interactivos para que los alumnos conozcan de forma divertida la vida en la prehistoria.
- Proyecto Alquimia: portal de recursos que desarrollan gran parte del currículum de las áreas de Historia, Ciencias y Geografía de Primaria.
- World Wonders Project: *site* de Google Cultural Institute cuyo objetivo es dar vida a las maravillas del mundo antiguo y moderno, desde las zonas arqueológicas de Pompeya hasta el Memorial de la Paz de Hiroshima. Usando tecnología de Street View, pone a tu disposición los lugares nombrados Patrimonio de la Humanidad.
- Historia Aula: plataforma de vídeos con documentales, fichas didácticas, galería de fotos y comunidad virtual para estudiantes y profesores de Secundaria.

Copyright 2026

- Archivo de British Pathé: canal de YouTube con miles de videos documentales sobre acontecimientos históricos desde 1896 hasta 1976.
- Memoria de España: serie de documentales de TVE en la que se repasan diferentes momentos de la historia de España.
- TimeMaps: un mapa para descubrir la historia de forma interactiva por países y continentes (en inglés).

https://view.genial.ly/5eb266e606dde00d3f42ea60

Lengua y literatura



Lengua

- Leer.es: portal que recopila recursos, materiales y consejos sobre las alfabetizaciones múltiples y las competencias lingüísticas.
- Centro Virtual Cervantes: portal educativo para contribuir a la difusión de la lengua española y las culturas hispánicas.
- Gramaticas.net: toda la gramática de la lengua española explicada de manera sencilla y con numerosos ejemplos.
- Rincón del maestro: portal de recursos y actividades sobre léxico, ortografía, gramática o comprensión lectora.
- Reglas de ortografía: recursos para la enseñanza y la ejercitación ortográfica.
- PlayComic: aplicación web dirigida a los alumnos de Secundaria y Bachillerato y diseñada para elaborar, modificar y crear cómics de manera sencilla y atractiva. Se presenta como un material de apoyo en las clases de Lengua.

- Leoteca: red social de libros infantiles donde niños, padres y profesores pueden hablar de sus lecturas y compartir gustos y opiniones.
- Planeta Lector: página web con propuestas de libros por nivel educativo, con comentarios y guías de lectura.
- Biblioteca digital del ILCE: portal que pone a tu disposición, de forma libre y gratuita, todo su acervo.
- Proyecto Gutenberg: biblioteca virtual que ofrece numerosas obras literarias libres de derechos, tanto en español como en otros idiomas.
- Banco de textos: proyecto colaborativo que recopila cientos de textos subidos por docentes y alumnos para su lectura en clase, organizados en categorías. Incluye audiolecturas y actividades.
- Materiales de lengua: página con multitud de recursos digitales y actividades para el aula de Lengua y literatura.
- Al borde de la lengua: blog de Mª Piedad Rodríguez y Francisca Sánchez que reúne recursos y herramientas TIC, propuestas e ideas de nuevas metodologías para utilizar en clase.
- Palabras azules: proyecto colaborativo de escritura creativa Palabras azules, al que contribuyen más de cien docentes de lengua.
- Revista Babar: revista *online* de literatura infantil y juvenil con recomendaciones de lecturas e ideas para fomentar la lectura en el aula.
- Linguakit: página web que te permite analizar las relaciones sintácticas que se establecen entre los pares de palabras que la componen: su tipo de relación de dependencia, qué palabra es nuclear y cuál dependiente, su categoría gramatical y su posición en la frase.

Literatura

- Centro Virtual Cervantes: completo portal educativo con recursos *online* sobre literatura y cultura hispánica, información sobre autores, obras, géneros y etapas literarias, entre otras muchas cosas.
- Proyecto Cíceros: sitio web del Ministerio de Educación con materiales de apoyo al área de Lengua y Literatura en ESO y Bachillerato con contenidos teóricos, enciclopedia, textos y actividades.
- Educarex - Lengua y Literatura: rincón didáctico de la Consejería de Educación de Extremadura con multitud de herramientas y materiales organizados por cursos y por

Copyright 2026

temas.

- educaLAB - Lengua y Literatura: listado de enlaces recomendados para trabajar esta área en Secundaria.
- Poesía en español: *site* interactivo con información abundante sobre poetas y obras poéticas en español, recursos, archivos de audio y enlaces recomendados.
- Aula de Letras: página web con recursos didácticos y enlaces a documentos y materiales recomendados para la asignatura de Literatura.
- Proyecto Aula: completo portal con recursos, ejercicios autocorregibles, textos y actividades organizados de forma temática.
- Rincón castellano: portal que ofrece cronologías, biografías y artículos sobre los distintos movimientos o épocas de la literatura española y sus obras cumbre.
- Don Quijote de la Mancha: interactivo sobre *El ingenioso hidalgo Don Quiote de la Mancha,* con juegos y actividades.

https://view.genial.ly/5ea439498cfd990d7d7e2377

> Existe en CATEDU un libro completo sobre "Lengua y literatura con las TIC". Dejo aquí el apartado referente a recursos en internet para la materia.

Filosofía, ética y cívica

Filosofía, ética y cívica

- Educarm - Filosofía: espacio de la Consejería de Educación de la Región de Murcia que incluye información, recursos, enlaces y otros contenidos de gran interés relacionados con la asignatura de Filosofía.
- Educarex - Ciudadanía, filosofía y psicología: Rincón didáctico de la Consejería de Educación de Extremadura con propuestas y recursos relacionados con la educación ético-cívica y la filosofía.
- Enciclopedia de Filosofía de Standford: información muy completa, en inglés, para aprender sobre los filósofos, comprender mejor los conceptos o descubrir corrientes de pensamiento.
- Filosofía en Español: proyecto con información de actualidad, noticias, recomendaciones y artículos sobre Filosofía, además de un Diccionario filosófico muy práctico en el que consultar conceptos, nombres o personajes históricos.
- Lechuza: herramienta *online* de búsqueda de documentos de interés filosófico: libros, artículos de revistas o sitios de Internet.
- SEPFi: página web de la Sociedad Española de Profesores de Filosofía, con noticias, actividades y propuestas interesantes para maestros y una sección, Didacfilo, con materiales e ideas para el aula, recursos propuestos por profesores y trabajos de alumnos.
- La Lechuza de Minerva: página web con contenidos, resúmenes, esquemas y actividades de Filosofía y Ética.
- CITEXFi: recorrido por la Filosofía desde la época clásica hasta la contemporánea, con textos de autores y actividades relacionadas.
- Proyecto Educa: página web dirigida a profesores y alumnos en la que se recopilan recursos multimedia, juegos y cortos relacionados con la educación en valores y la ética.
- Cine y valores: sitio web que recopila películas recomendadas para trabajar en el aula diversos valores, organizadas por temas y por niveles educativos recomendados. Incluye información sobre la película y una guía didáctica para utilizarla en clase.
- Ética para Amador: propuestas didácticas, ejercicios, reflexiones y lecciones alrededor de este recomendable libro de Fernando Sabater.

Copyright 2026

- Vivir la ética: espacio del CNICE con contenidos para profesores y para alumnos. Incluye unidades didácticas con información teórica y además recursos, metodologías, actividades y evaluaciones.
- Este blog no existe: blog con recursos para aprender y enseñar a filosofar que propone una mirada práctica y moderna sobre la ética y los valores, a través de enlaces y recursos multimedia.

> Profundiza: 50 recursos para la asignatura de Filosofía en Bachillerato

https://view.genial.ly/6016949d1bd3060d78c6363d

Cultura clásica y latín

https://view.genial.ly/6037d0ad3e89721140f7731d

> Información extraída de www.aulaplaneta.es

2.1.6. Google Académico

Google entró en el campo de los motores de búsqueda especializados en contenidos científicos y técnicos cuando lanzó su servicio ***Google Académico*** (*Google Scholar* en ingles) en 2004. Se trata de un subconjunto de su amplio índice de contenidos, del cual se han seleccionado aquellos que corresponden a publicaciones académicas. ***Google Académico* se nutre de recuperar e indizar contenidos de sitios web de revistas académicas, repositorios institucionales u otras bases de datos bibliográficas, así como de los datos sobre publicaciones que le son facilitados por editoriales de obras científicas**. En muchos de estos casos las páginas y documentos originales incluyen metadatos descriptivos, por lo que los resultados de las búsquedas suelen ser mucho más precisos y relevantes que los ofrecidos por los motores genéricos. El límite principal está establecido precisamente por el tipo de documento que cubre: publicaciones académicas.

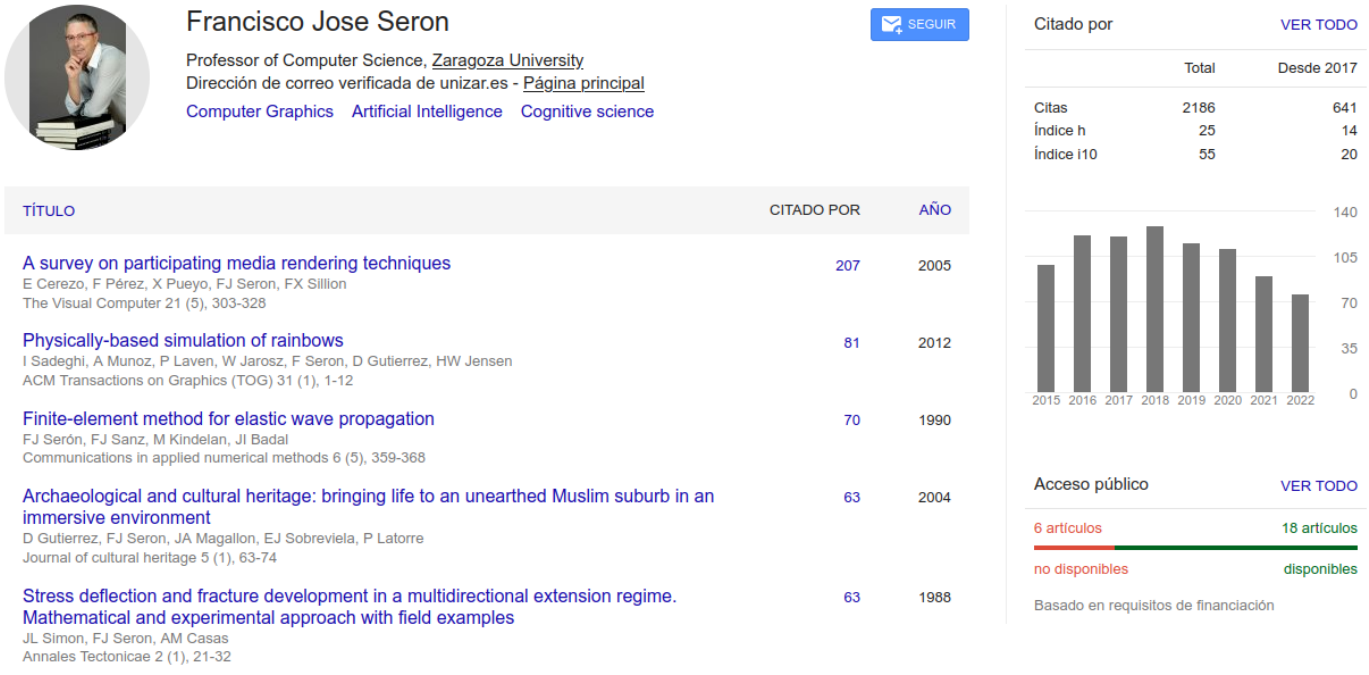


Fig. 19. Perfil de investigador en Google Académico (fuente original)

Esa limitación resulta ser, a su vez, la base de su gran potencial. La cantidad de publicación científica que recoge, a nivel mundial, ofrece una cobertura que supera a la que ofrecen otras bases de datos referenciales de pago, como *Web of Science* o *Scopus*. Esto ha favorecido que *Google Académico* se utilice, además, en estudios sobre impacto y difusión de la ciencia, a través de estudios bibliométricos. Un buen número de investigadores, de todos los campos del saber, han

aprovechado las funcionalidades que ofrece Google Académico para crear perfiles personalizados en los que recoger sus trabajos, y poder mostrar su impacto.

Material complementario

- Google Académico, paso a paso (Biblioteca UAM)
- Manual de uso Google Académico (Biblioteca de la UNIR)

Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU



> Artículo creado por Jesús Tramullas Saz en https://prelibros.catedu.es/books/estrategias-de-busqueda-en-internet/page/51-contenidos-de-google-academico

Google Académico presenta una interfaz simple de búsqueda: la clásica caja de diálogo sencilla de Google. **El mecanismo para formular expresiones es similar al usado en Google, pero los operadores que se pueden utilizar son limitados**. Además de los booleanos, el entrecomillado busca por título, y el operador author: permite buscar por autores.

Copyright 2026

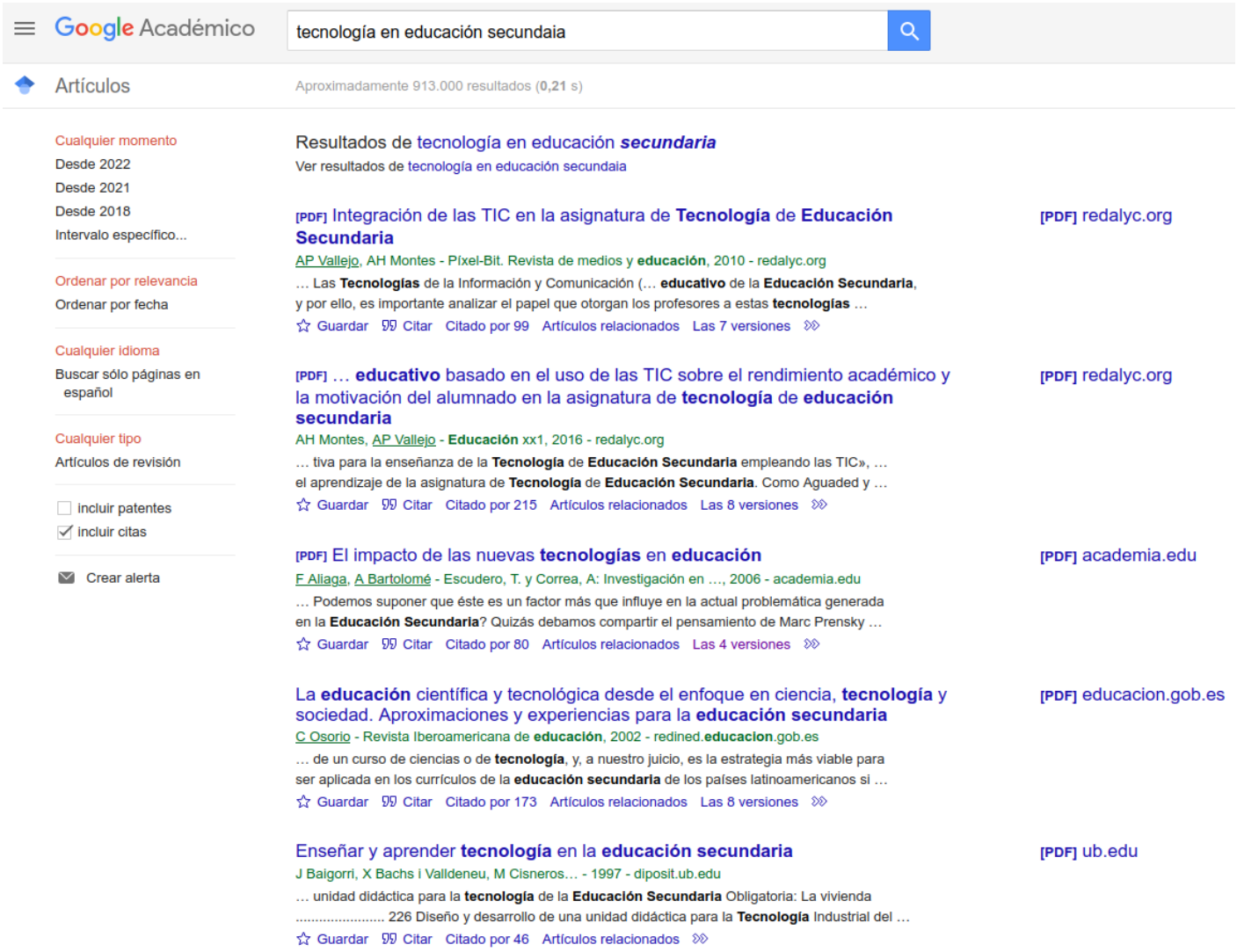


Fig. 20. Listado de respuestas en Google Académico (fuente original)

El listado de respuestas muestra diferencias respecto al del motor genérico. En primer lugar indica el formato del documento (pdf, texto, web...) seguido del **título del documento, debajo del cual se despliega una línea con los autores y los datos de la publicación**. Bajo ésta se muestran unas líneas de contexto de la expresión buscada. Por último, la línea final ofrece enlaces que permiten **Guardar** el documento en la biblioteca personal, **Citar** en diferentes estilos bibliográficos (APA, ISO 690 y MLA, o exportar los datos a varios formatos de intercambio para gestores de referencias), saber el número de veces que el trabajo ha sido **Citado en otras publicaciones**, ver otros **Artículos relacionados** temáticamente con éste, y, por último, ver las diferentes **Versiones** del documento, si las hay. **Si existe una versión que puede consultarse y descargarse de manera abierta y gratuita, a la derecha se muestra el formato y el sitio web en el que está disponible**.

A la izquierda del listado de respuesta se incluye un **panel que permite establecer algunos filtros sobre los resultados** obtenidos, como límites temporales, ordenación por fecha, o

seleccionar artículos de revisión.

https://www.youtube.com/embed/H6ozbJv9C8g

Videotutorial: Google académico. Tutorial de uso (2022)

Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU



Copyright 2026