



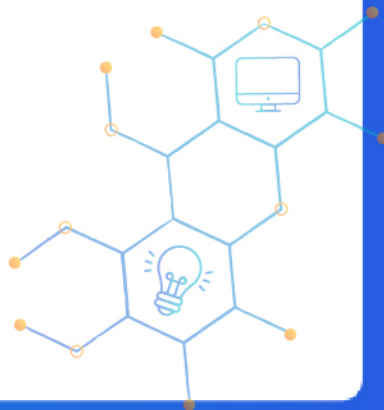
Aplicaciones y recursos educativos digitales

Rennier Ligarretto



Premisas

- El pensamiento en diseño interviene los espacios educativos.
- Diseñar es un arte.



Licenciar recursos digitales

Limitaciones y excepciones:

- Es permitido citar a un autor transcribiendo los pasajes necesarios, siempre que éstos no sean tantos y seguidos que puedan considerarse como una reproducción sustancial de la obra.
- Es permitido utilizar obras literarias o artísticas o parte de ellas, a título de ilustración en obras destinadas a la enseñanza, o comunicar con propósitos de enseñanza la obra sin fines de lucro, con la obligación de mencionar el nombre del autor y el título de las obras así utilizadas.
- Pueden ser reproducidos cualquier artículo, fotografía ilustración y comentario relativo a acontecimientos de actualidad, publicados por la prensa o difundidos por la radio o la televisión, si ello no hubiere sido expresamente prohibido.

 **creative commons**

Attribution

Noncommercial

Non-Derivatives

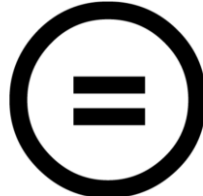
Share alike



Compulsory - Must always **credit** me.



Use it but don't make **money**



Your version must **equal** mine - no changes

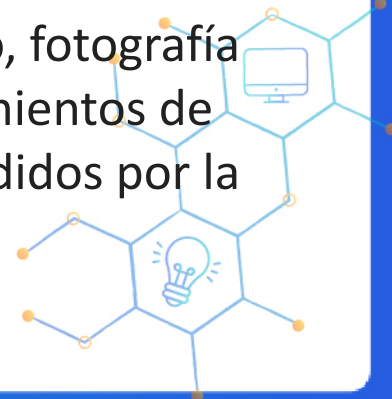


If I allow you to change it, **repeat** my CC **licence**

by @EduWells more info at EduWells.com

[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

<https://co.creativecommons.net/>





Criterios para valorar un recurso digital

Generales

- Nombre del Recurso.
- Audiencia: Público al que se destina.
- Tipo de Recurso: Tutorial/Simulador, Software, Juego, Aplicación, Libro Digital o Página Web.
- Licenciamiento: Open Source (Código Libre/público), Privativo (de pago), Freeware (gratis), Versión Demo.
- Búsqueda y recuperación: Facilidades que presenta el recurso para buscar y recuperar contenido al interior del mismo.
- Hipervínculos: Funcionamiento de los enlaces internos y externos.
- Valor agregado: Ayudas extras como traducción de búsquedas en una base de datos, envío por correo de un artículo de revista, etc.





Criterios pedagógicos del recurso

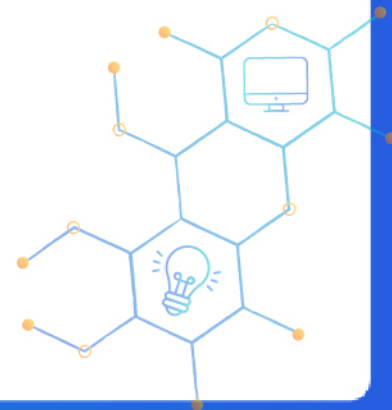
- Están definidos o se pueden inferir los objetivos educativos.
- Las actividades tienen relación con los objetivos.
- Tiene un lenguaje acorde con la población objetivo.
- Sugiere datos y fuentes adicionales para apoyar los procesos de aprendizaje.
- Permite construir nuevo conocimiento y realizar inferencias.





Criterios didácticos

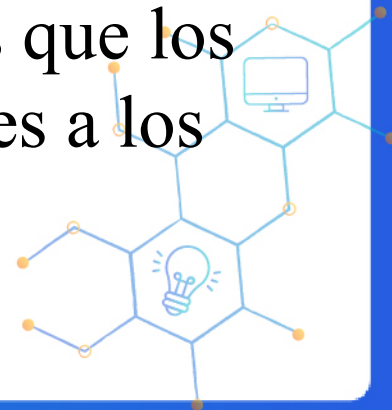
- Utiliza elementos didácticos como ejemplos, resúmenes, conceptos, esquemas, gráficos y animaciones que favorezca lo que se desea enseñar.
- Las estrategias propuestas favorecen la participación y la interacción.
- Permite al usuario avanzar en su aprendizaje utilizando el contenido educativo a su propio ritmo.
- La interacción con el contenido permite realimentación.



Realidad aumentada



Prensky (2009) “Resulta evidente que nuestros estudiantes piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores (...), debido a dicha instrucción tecnológica, los cerebros de nuestros jóvenes experimenten cambios que los convierten en diferentes a los nuestros”



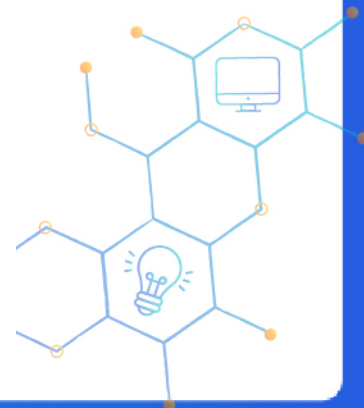
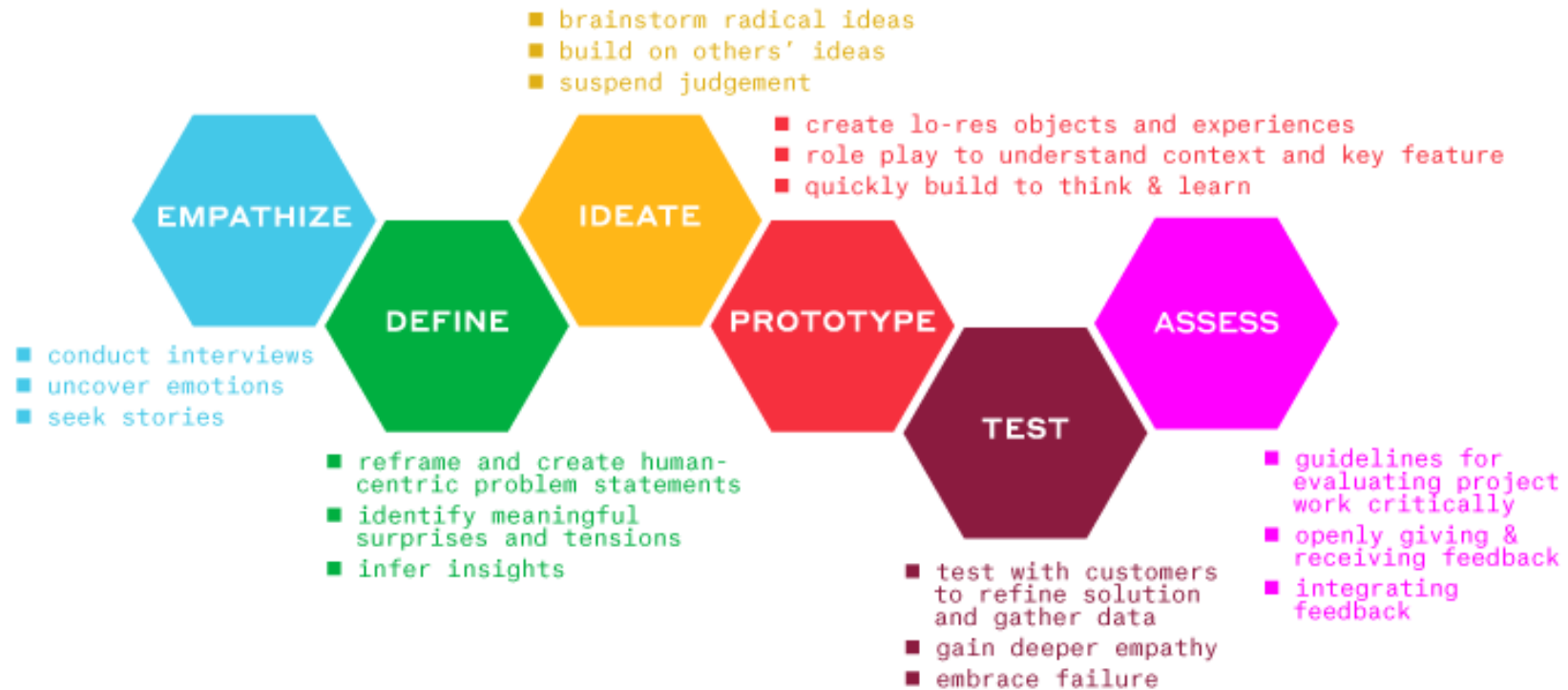
Realidad inmersiva





Diseñar

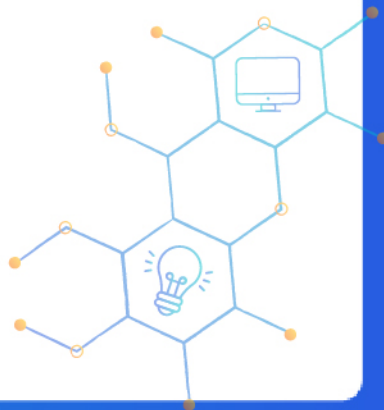
Design Thinking Process Diagram*





Diseñar

- <https://www.appsforgood.org.pt/AppsForGood/Home>
- <https://quickdraw.withgoogle.com/>
- <https://marvelapp.com/>





Podcast

Introducción

<https://soundcloud.com/caee-javeriana/derechos-deautor-era-digital/s-amnnK>

Contenido

<https://soundcloud.com/caee-javeriana/derechosdeautoreradigital-entrevsta/s-sdNRk>

