

Reseña de aplicaciones para compartir productos digitales

2011-04-29

Reseña de aplicaciones para compartir productos digitales

Reseña de algunos de los servicios Web 2.0, gratuitos y más utilizados que permiten almacenar, publicar, compartir, reusar y republicar productos digitales, como: videos, imágenes, clips de audio, presentaciones multimedia, documentos escritos y archivos en diversos formatos.

Reseña de algunos de los servicios Web 2.0, gratuitos y más utilizados que permiten almacenar, publicar, compartir, reusar y republicar productos digitales, como: videos, imágenes, clips de audio, presentaciones multimedia, documentos escritos y archivos en diversos formatos.

- **RESEÑA DE APLICACIONES PARA**

COMPARTIR PRODUCTOS DIGITALES

Según [David Jonassen](#) [1], distinguido profesor de la Universidad de Missouri, quienes más provecho sacan de las experiencias de aprendizaje, en las que se utilizan las TIC, son aquellos que plasman y articulan sus conocimientos en la elaboración de productos concretos: programas de computador, bases de datos, videos, imágenes, clips de audio, documentos, presentaciones, mapas conceptuales, etc.

El diseño y construcción de estos productos “obliga a los estudiantes a reflexionar en forma novedosa y significativa en el campo correspondiente a la materia/asignatura que están estudiando” [1]. Además de lo anterior, diseñar y elaborar productos digitales demanda de los estudiantes imaginar una meta, formular un objetivo claro y preciso, inventar el producto y elaborarlo, revisarlo y valorarlo.

Estas son razones de peso para que entre las tareas escolares que los docentes asignan a sus estudiantes, se incluya cada vez, con mayor frecuencia, la construcción de productos digitales. Enfoque este que se facilita hoy día por la cantidad de herramientas gratuitas (descargables y en línea) disponibles para elaborar videos, imágenes, clips de audio, presentaciones multimedia y documentos escritos [2]. Adicionalmente, cuando las personas saben de antemano que sus producciones van a tener carácter público, por lo general, están dispuestas a invertir en ellas mayor tiempo y esfuerzo.

Pero cuando todos los estudiantes de un aula han elaborado múltiples productos digitales para realizar un proyecto de clase, es indispensable definir dónde se van a recopilar estos. Para hacerlo, existen algunas aplicaciones y servicios de la Web 2.0 que permiten almacenarlos, publicarlos, compartirlos, reusarlos y republicarlos. En términos prácticos, los servicios en línea para almacenar y compartir productos digitales ofrecen a docentes y estudiantes tanto una vitrina pública [3] para mostrar al mundo las producciones propias (almacenar, publicar y compartir), como una enorme fuente de inspiración para acceder y conocer productos digitales elaborados por otras personas (reuso y republicación).

A continuación reseñamos una serie de aplicaciones para almacenar, publicar y compartir contenidos digitales en Internet tales como videos, clips de audio, imágenes, presentaciones, documentos y archivos de cualquier tipo y formato:

|

APLICACIONES

|

Versión para dispositivos móviles

—
Editar información almacenada

—
Servicios Adicionales con costo

—
| ALMACENAR Y COMPARTIR IMÁGENES |

—
<http://www.flickr.com>[www.flickr.com](<http://www.flickr.com>)

Video - Fotos

|



|



|



|



|



|

x

|



|

|

<http://www.picasaweb.google.com>[www.picasaweb.google.com](<http://www.picasaweb.google.com>

)

|



|



|



|



|



|



|

X

|

|

<http://photobucket.com/>

<http://photobucket.com/>**

**Video - Fotos

|



|



|



|

X

|



|

x

|



|

|

<http://www.panoramio.com/>

www.panoramio.com/

|



|



|



|

x

|

x

|

x

|



|

| **ALMACENAR Y COMPARTIR VIDEOS** |

|

<http://www.youtube.com>

www.youtube.com

|



|



|



|

X

|



|

X

|

X

|

|

<http://www.vimeo.com>

www.vimeo.com

|



|



|



|

x

|



|

x

|



|

|



www.viddler.com/

|



|



|



|

x

|



|



|



|

|

<http://dotsub.com/>

<http://dotsub.com/>

|



|



|



|

x

|



|



|



|

|

<http://blip.tv/>

<http://blip.tv/>

Video o Sonido

|



|



|



|

x

|

x

|

x

|

x

|

|



www.brightcove.com/es/

Licencia de pago

|



|



|



|



|



|



|

X

|

| **ALMACENAR Y COMPARTIR CLIPS DE AUDIO** |

|

<http://www.ivoox.com/>

www.ivoox.com/

|



|



|



|

x

|



|

x

|

x

|

|

<http://www.mundopodcast.net/>

www.mundopodcast.net/

|



|



|



|

x

|

x

|

x

|

x

|

|

<http://soundcloud.com>

<http://soundcloud.com>

|



|



|



|

x

|



|



|



|

|

<http://Podomatic.com>

<http://Podomatic.com>

|



|



|



|

x

|



|

x

|



|

|

<http://goear.com>

<http://goear.com>

Español

|



|



|



|

X

|



|

X

|

X

|

| **ALMACENAR Y COMPARTIR PRESENTACIONES Y DOCUMENTOS** |

|

<http://www.scribd.com/>

<http://www.scribd.com/>

|



|



|



|

x

|



|

x

|

x

|

|

<http://www.slideshare.net>

<http://www.slideshare.net>

|



|



|



|

x

|



|

x

|



|

| **ALMACENAR Y COMPARTIR ARCHIVOS DE CUALQUIER TIPO Y FORMATO** |

|

<http://www.4shared.com>

<http://www.4shared.com>

|



|



|



|



|

x

|



|



|

|

<http://www.divshare.com/>

<http://www.divshare.com/>

|



|



|



|

x

|

x

|



|



|

|

<http://www.box.net>

www.box.net

|



|



|



|

x

|



|



|



|

|

<http://www.dropbox.com>

www.dropbox.com

|



|



|



|



|



|



|



|

|

<http://www.sugarsync.com>

www.sugarsync.com

|



|



|



|



|



|



|



|

Para compartir productos digitales con otras personas, los sitios anteriores ofrecen dos vías claramente definidas:

Compartir, a través de correo electrónico, servicios de RSS o redes sociales, el enlace (link) al contenido almacenado;

- Compartir el contenido mismo, en Blogs, Wikis o redes sociales por medio de un código embebido.

Esta última opción es muy interesante ya que se puede tomar el código embebido de un video almacenado, por ejemplo en YouTube, e incrustarlo en una entrada de un Blog creado en Wordpress. Al hacer doble clic sobre el video que aparece en la entrada del Blog, este se muestra allí mismo, sin necesidad de ir a la página de YouTube que contiene dicho video. Esto no significa que el video se haya trasladado al Blog; el video se muestra en el blog, pero se ejecuta desde YouTube.

También cabe anotar que incluir la elaboración de productos digitales en las tareas asignadas a los estudiantes representa un reto para los docentes. Esto se debe principalmente a que las aplicaciones anteriormente mencionadas son en sí mismas

una vitrina en la que se “exhiben” millones de producciones digitales y es altamente probable que los estudiantes localicen y descarguen un producto muy similar al que les solicita el docente. Para no desgastarse en una “labor policial”, muy demandante, recomendamos permitir a los estudiantes descargar productos digitales de Internet, siempre y cuando la licencia de publicación lo permita, para que los reusen y produzcan en base a estos, uno más elaborado. Estos nuevos productos deben publicarse anunciando las modificaciones o mejoras realizadas y dando los créditos correspondientes al autor original.

Para terminar, resaltamos el hecho de que los docentes pueden utilizar todas estas herramientas tanto para almacenar, publicar y compartir materiales de clase, ejemplos y otras producciones digitales propias de su labor, como para obtener ideas de los productos que pueden solicitar a sus estudiantes.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Recomendamos consultar el interesante documento del profesor David Jonassen <http://edtk.co/PS7HH> “[Los computadores como herramientas de la mente](#)”, Eduteka, 2002. Es importante hacer énfasis en que las Herramientas de la Mente no necesariamente tienen la intención de hacer más fácil el aprendizaje. Los estudiantes no las usan de manera natural y sin esfuerzo. Por el contrario, estas Herramientas frecuentemente requieren que los estudiantes piensen más profunda e intensamente acerca del campo de la materia/asignatura que están estudiando, mientras producen pensamientos que no serían posibles sin el uso de la herramienta. Además, a la vez que piensan más intensamente, lo hacen más significativamente, cuando construyen sus realidades a partir del diseño de productos concretos y de sus conocimientos previos.

[2] El almacenar y compartir va a ser cada vez más fácil debido al desarrollo de la Computación en la Nube (cloud computing), otro de los fenómenos asociados a la Web 2.0 que cada día toma mayor vuelo. Este permite tanto almacenar todo tipo de información y de archivos, como acceder a aplicaciones en línea. Quienes inicialmente están aprovechando la computación en la nube son las empresas y las personas que cuentan con dispositivos móviles con acceso inalámbrico a Internet (tablets, teléfonos celulares inteligentes, etc). Pero tan pronto bajen los costos de este servicio se

generalizarán sus beneficios entre la población, incluidas las Instituciones Educativas.

[3] La mayoría de las aplicaciones para almacenar y compartir en línea productos digitales permiten decidir, al momento de hacer la publicación, si está la podrá ver cualquier persona a través de Internet, si solo la puede ver un grupo determinado de personas o si es totalmente privada.

CRÉDITOS:

Documento elaborado por Eduteka con información proveniente de los sitios Web reseñados.

Además, agradecemos a los siguientes “Twitteros”, quienes recomendaron herramientas e hicieron comentarios:

- [Alejandro Uribe](#) @alurizap; Medellín, Colombia.
- [Wilson Mantilla](#), @wilsonmantilla, Colombia.
- [Pablo de los Campos](#), @el_uva; Montevideo, Uruguay.
- [Pepe Sánchez](#), @astronoyo; Almería, España.
- [Federico García](#), @fefogca.
- [Rainer Villarreal](#), @karmapolize; Colombia.
- [Juan Barrera Navarro](#), @juancribarrera; Montería, Colombia.
- [Celso Javier R](#), @cjgafis; México.
- [Maria Teresa Gomez](#), @mtgomezz; Venezuela.
- [Carolina C](#), @Tecno_Logics; Barcelona, España.

- [Gustavo de Elorza Fe](#), **@gdeelorza**; Argentina.
- [Hugo Avila](#), **@hugopacho**; Bogotá, Colombia.
- [julio80](#), **@julio80**; Perú.
- [MauricioCh](#), **@MauricioCh**; Bogotá, Colombia.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Mayo 01 de 2011.

Última modificación de este documento: Mayo 01 de 2011.*