

Aplicaciones y herramientas digitales útiles para el desarrollo creativo de estudiantes y profesores

Useful digital applications and tools for the creative development of students and teachers

Margarita Pardo-Prieto^a, Liliana Pardo-Prieto^b

Abstract:

There is a wide variety of free digital applications and tools for the creation of interactive designs that facilitate the teaching and learning processes, they stimulate creative development and optimize visual communication. The main objective of this research was to collect, select and organize information in a teaching guide on the different interactive tools that are available for the design of various contents such as infographics, diagrams, graphs, mind maps, animations, videos and presentations, among others.

Keywords:

Education, educational resources, digital platforms, learning, teaching.

Resumen:

Existe una gran variedad de aplicaciones y herramientas digitales gratuitas para la creación de diseños interactivos que facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje, estimulan el desarrollo creativo y optimizan la comunicación visual. El objetivo principal de esta investigación fue recopilar, seleccionar y organizar información en una guía didáctica sobre las diferentes herramientas interactivas que se encuentran disponibles, para el diseño de diversos contenidos como infografías, diagramas, gráficos, mapas mentales, animaciones, videos y presentaciones, entre otros.

Palabras Clave:

Aprendizaje, educación, enseñanza, plataforma digital, recursos educativos.

Introducción

Las herramientas digitales proporcionan un entorno interactivo y dinámico para la creación de diversos contenidos que son de gran utilidad en la comunicación visual, como: diagramas, infografías, mapas mentales y conceptuales, mapas interactivos, líneas de tiempo, diseños, presentaciones, pruebas de evaluación académica, videos, juegos, encuestas, informes, entre otros. Estas aplicaciones y recursos tecnológicos se encuentran en plataformas educativas de uso gratuito, para que tanto estudiantes como profesores desarrollen presentaciones con diseños creativos en los que puedan sintetizar la información y optimizar el aprendizaje, así

como también facilitar la transmisión de la información y el proceso de enseñanza de los profesores.

La utilización de estas herramientas aumentó de forma significativa durante la pandemia generada por Covid-19 debido a que la educación presencial paso a ser de manera virtual en todo el mundo. La relevancia alcanzada por las tecnologías a nivel mundial a causa de la pandemia ha conllevado a un constante incremento en el uso de las herramientas digitales en entornos educativos virtuales, esto debido a que la educación ha dejado de ser únicamente presencial y ha variado sus modalidades a educación a distancia, remota y virtual. De acuerdo con lo anterior, el objetivo de esta investigación fue recopilar, seleccionar y organizar información sobre herramientas

^a Margarita Pardo-Prieto. Fundación Universitaria Católica del Norte | Santa Rosa de Osos | Antioquia | Colombia. <https://orcid.org/0000-0003-4001-5621>, Email: margaritapardop@gmail.com

^b Liliana Pardo-Prieto. Fundación Universitaria Católica del Norte | Santa Rosa de Osos | Antioquia | Colombia. <https://orcid.org/0009-0009-4713-873X>, Email: lilipardop@gmail.com

Fecha de recepción: 23/08/2024, Fecha de aceptación: 28/10/2024, Fecha de publicación: 05/01/2025

DOI: <https://doi.org/10.29057/prepa.2.v12i23.13486>



digitales gratuitas para la creación de presentaciones interactivas y otras ayudas didácticas, a través del motor de búsqueda Google, la consulta de bases de datos y publicaciones de páginas web, para crear una guía didáctica que oriente a estudiantes y profesores, en la que se incluyan algunos de estos recursos interactivos.

Aplicaciones web gratuitas que incluyen múltiples funciones

Entre las aplicaciones revisadas, se encuentran algunas que incluyen múltiples plantillas y funciones, como Canva y Genially. Sin embargo, hay una gran variedad de plataformas y herramientas digitales para la creación de todo tipo de diseños (figura 1).

Canva es un software de diseño gráfico creado en el año 2012 por la empresaria australiana Melanie Perkins, esta herramienta fue lanzada al público en el año 2013, para la creación de diseños virtuales útiles en comunicación visual. Desde el año 2019, la empresa adquirió dos sitios de fotografías de uso gratuito, Pixabay y Pexels, para que el aplicativo proporcionara el acceso a una amplia gama de archivos fotográficos a todos sus usuarios [1] [2].

Actualmente está disponible en más de 100 idiomas y es de acceso libre en 190 países. Es útil para cualquier persona con o sin experiencia en diseño, que necesite crear contenido visual para todo tipo de proyectos. La versión de Canva para educación está adaptada para ser utilizada por estudiantes de todas las edades, inclusive desde la infancia, así como profesores de todos los grados académicos [3].

Esta versión incluye gran cantidad de imágenes y gráficas para postales, folletos, boletines informativos, carteles, membretes, guiones gráficos, calendarios, etiquetas y anuncios de redes sociales, videos, animaciones y plantillas educativas para la creación de documentos, curriculum vitae, portadas de libros, de álbumes y de revistas, hojas de trabajo, logotipos, infografías, bases para líneas de tiempo, fondos para presentaciones virtuales, tableros para diagramas, mapas mentales y conceptuales, además de otros recursos [4]. Incluso proporciona un espacio exclusivo para crear proyectos grupales, trabajos y tareas, además permite compartir los diseños realizados y generar ejercicios de clase o formatos para ser completados por los estudiantes, como pruebas o lecciones. Así mismo, integra herramientas para creación de aulas virtuales como Google Classroom, Microsoft Teams, Remind, entre otras [5].

Aplicaciones y herramientas digitales útiles para el desarrollo creativo de estudiantes y profesores

Edna Margarita Pardo-Prieto
Liliana Cecilia Pardo-Prieto

Herramientas para realizar infografías, diseños y presentaciones

- Canva https://www.canva.com/es_419/
- Genially <https://genially.es/>
- Slidesgo <https://slidesgo.com/>
- Prezi <https://prezi.com/students/>

Programas para edición gratuita de videos

- Powtoon <https://www.powtoon.com/>
- Vista Create <https://create.vista.com/es/>
- Pixabay <https://pixabay.com/videos/>

Recursos para elaborar mapas mentales

- Software XMind <https://xmind.app/download/>
- Software Cmaps Tools <https://cmap.ihmc.us/cmaptools/>
- Mindmeister www.mindmeister.com
- Miro <https://miro.com/es/mapa-mental/>

Herramientas para crear líneas de tiempo

- Timetoast <https://timetoast.com>
- Lucid.app <https://lucid.app/users>
- Genially <https://app.genially.com/>
- Creately <https://app.creately.com>

Figura 1. Guía de aplicaciones gratuitas para el diseño de contenidos visuales interactivos.

Genially nació en el año 2015 cuando Juan Rubio, Chema Roldan y Luis García la registraron de manera formal, durante el año siguiente se realizaron pruebas de la versión beta y en el año 2017 se publicó el producto final. Para el año 2021 se encontraban en la mayor parte de España, Chile, Brasil e incursionaban en Nueva York [6].

Se trata de una herramienta web gratuita y versátil que facilita más de 1.400 plantillas para la creación de infografías, diagramas, imágenes, presentaciones y catálogos interactivos, revistas digitales, carteles, postales, encuestas con medición de resultados, pruebas o test académicos, micrositios, currículos e incluso juegos de escape. Todos estos recursos se caracterizan por ser dinámicos e interactivos. También proporciona cursos gratuitos para quienes no tienen experiencia en diseño. Los profesores que utilizan Genially pueden encontrar plantillas educativas adaptadas a los niveles de primaria, secundaria y educación superior [7] [8].

¿Qué se necesita para tener acceso a estas aplicaciones y herramientas digitales?

Normalmente, las páginas web donde se encuentran alojadas las aplicaciones para creación de contenido interactivo, ofrecen el servicio de forma gratuita y el único requisito es registrarse en la web correspondiente con usuario y contraseña para poder empezar a trabajar. Algunas ofrecen el acceso iniciando sesión con la cuenta de correo de Google o a través de redes sociales como Facebook, Twitter o LinkedIn, o simplemente creando la cuenta con un correo electrónico personal, de otro servidor.

Después de ingresar a la plataforma, se selecciona la plantilla que se quiere utilizar, ya sea para crear una presentación en línea, una infografía, un mapa interactivo, una línea de tiempo, o cualquier otro tipo de diseño que se pretende realizar. El trabajo quedará guardado de forma automática y se podrá continuar editando en cualquier momento. También se permite que sea descargado en formato PDF o compartido a través de un enlace, ya sea para realizar un trabajo colaborativo o para publicarlo. Vale la pena mencionar que algunas plataformas tienen un número máximo permitido de diseños gratuitos, sin embargo, cuando ya se han descargado se pueden eliminar o modificar a partir de otros modelos, para poder continuar creando otras presentaciones.

Ventajas de su utilización

El uso de herramientas digitales para la elaboración de material didáctico es de gran utilidad para el aprendizaje

de los estudiantes, sirve de ayuda educativa para los profesores e inclusive como método de estimulación de la creatividad y el desarrollo de habilidades y competencias en la producción artística de los usuarios.

Por otra parte, se sabe que el desarrollo de contenidos visuales interactivos proporciona eficacia en la comunicación, como ha sido demostrado a través de la neurociencia, comenta Juan Rubio, uno de los empresarios de Genially [8].

En un estudio realizado por Formichella y Alderete (2018), fue posible observar que, al involucrar el uso de estas herramientas digitales en el proceso educativo de estudiantes de nivel medio, se promueve el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo [9]. De acuerdo con Vargas-Murillo (2020), la integración de estos recursos con otras estrategias educativas por parte de los profesores impulsa el trabajo colaborativo entre los estudiantes y fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje [10]. Adicionalmente, genera mayor interés en los estudiantes por su propio aprendizaje, evidenciando mejores resultados académicos [9] [11]. Teniendo en cuenta lo anterior, Ccoa y Alvites-Huamaní (2021), sugieren que el uso de tecnologías de información podría tener futuros efectos positivos en aspectos productivos, económicos, laborales y sociales de los estudiantes [12].

Conclusiones

Existe una gran variedad de aplicaciones, herramientas digitales y recursos web para el diseño de contenidos visuales que son de gran aporte en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por tanto, es importante que sean incluidos en los diferentes ambientes y escenarios educativos, para que los estudiantes desarrollen un mayor interés por el autoaprendizaje y sus habilidades creativas.

Referencias

- [1] Pérez, S. (2013, agosto 26). Backed By \$3 Million In Funding, Canva Launches A Graphic Design Platform Anyone Can Use. <https://acortar.link/3BqObO>
- [2] Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*. 108(2), 338-340. <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- [3] Canva (2024). About Canva. Empowering the world to design. <https://www.canva.com/about/>
- [4] Canva (2024b). Free Templates. <https://www.canva.com/templates/>
- [5] Canva (2024c). Inspiring teachers and engaging students. <https://www.canva.com/education/>
- [6] Jiménez Cano, R. (2021, mayo 10). Genially, el "PowerPoint español" más cercano al videojuego, se lanza a la conquista de Estados Unidos. El Español Publicaciones, S. A. <https://acortar.link/x6WaoB>

- [7] Genially (2024). Transforma tus recursos educativos en experiencias interactivas. <https://genially.com/es/educacion/para-escuelas/>
- [8] Europa Press (2015, junio 29). Nace en Córdoba Genial.ly, una herramienta que pretende revolucionar la comunicación y la educación. *Diario de Córdoba*. <https://acortar.link/HAvdQm>
- [9] Formichella, M. M. & Alderete, M. V. (2018). TIC en la escuela y rendimiento educativo: el efecto mediador del uso de las TIC en el hogar. *Revista Cuadernos de Investigación Educativa*. 9(1), 75-93. <https://doi.org/10.18861/cied.2018.9.1.2822>
- [10] Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*. 6(1), 59-76. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf
- [11] Monteiro Moraes, L. L.; Rodrigues da Costa, B. S.; Gomez Melo, V. & Carvalho Silva de Almeida, T. (2020). El uso del software en operaciones con números naturales como herramienta de facilitación para el proceso de enseñanza de las cuatro operaciones: adición, sustracción, multiplicación y división. *Revista Paradigma*. XL(I), 550-572. <http://dx.doi.org/10.37618/PARADIGMA.1011-2251.0.p550-572.id918>
- [12] Ccoa Mamani, F. M. & Alvites-Huamaní, C. G. (2021). Herramientas digitales para entornos educativos virtuales. *Revista Lex*. 27(19), 315-330. <http://dx.doi.org/10.21503/lex.v19i27.2265>