

## Manual

# Generación de contenidos digitales para el Portal Educativo de Medellín

Pautas para docentes que quieran publicar sus contenidos en [www.medellin.edu.co](http://www.medellin.edu.co)

2012

## Presentación

El presente documento tiene como finalidad guiar a los docentes de la ciudad de Medellín que estén interesados en la publicación de contenidos educativos digitales en el Portal Educativo de la ciudad, [www.medellin.edu.co](http://www.medellin.edu.co).

Los docentes que estén vinculados a programas de formación en creación de contenidos digitales o que estén interesados en publicar por su afinidad con el tema, tendrán a la mano consideraciones pedagógicas, editoriales y de derechos de autor que les permitirán cumplir los requisitos para que su contenido haga parte del repertorio que el Portal Educativo de Medellín ofrece a la ciudad.

Será esta la oportunidad para que los docentes asuman un rol protagónico en el Portal Educativo de Medellín y sean parte esencial de la sección Prepara tu clase, la cual ofrece recursos educativos digitales a los docentes de la ciudad que quieran diversificar la labor en el aula.

Este documento inicia con el texto “Creación de Contenidos Educativos: el escenario está abierto”, escrito por la anterior editora del Portal Educativo, Diana Romero; con este texto se inicia una reflexión sobre el tema.

Asimismo, da las pautas técnicas y pedagógicas que el docente deberá tener en cuenta a la hora de conceptualizar y ejecutar su contenido educativo; y finalmente, un repaso por los derechos de autor, los cuales deben ser respetados íntegramente a la hora de publicar en la web.

## Creación de Contenidos Educativos: el escenario está abierto

Por: **Diana Carolina Romero Rojas**

### *Resumen*

La creación y utilización de contenidos educativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje parece ser una tarea aún por resolver por parte de los docentes latinoamericanos. Gran parte de la dificultad para hacerlo se centra en el temor a la innovación y en el desconocimiento de las potencialidades de las Tecnologías de Información y Comunicación en el contexto educativo.

Adaptar, crear y difundir estos contenidos es la apuesta para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes de hoy, ávidos de conocimientos que puedan aplicar a su vida cotidiana. Este documento hace algunas referencias sobre la definición de un contenido educativo, sus características y cualidades, al tiempo que brinda unas recomendaciones para los productores y consumidores de contenidos educativos.

### *Reflexiones previas*

Bruno Ollivier en su libro *Internet, multimedios ¿qué cambia en realidad?* plantea que “el encuentro del mundo de la formación y la educación con el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación ya es un hecho, y nada permite suponer (...) que este encuentro no será duradero” (Ollivier, 2001:26).

Sin duda, el encuentro de estos dos mundos ha producido un impacto en las formas de acceder a la información y de interactuar con las personas involucradas en el proceso educativo.

Pero aún existe un pendiente. La llegada de Internet al mundo de la educación prometió transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los fanáticos de la red profetizaron un cambio en las metodologías de enseñanza, en los roles profesor-alumno, y le apostaron al autoaprendizaje como una nueva forma de insertarse en la Sociedad del Conocimiento.

Pero la realidad en las escuelas latinoamericanas aún da constancia de que las cosas siguen igual. En el informe global sobre tecnología de la información publicado por el Centro para el Desarrollo Internacional de la Universidad de Harvard, Robert J. Hawkins señala que “mientras los avances de la ciencia y la tecnología han cambiado gran parte

del mundo, la educación, y sobre todo la forma en que los estudiantes aprenden y los profesores enseñan, casi no ha cambiado. En el mundo de hoy, donde la información y el conocimiento son tan centrales, es necesario aprender un arsenal muy diferente de habilidades”.

Para lograr un cambio profundo en la educación aprovechando las nuevas tecnologías se requiere primero un cambio de pensamiento en los maestros y padres de familia, principales ejes del proceso formativo de un ser humano y una apuesta por la innovación.

“La innovación debe ser entendida como el cambio producido en las concepciones de la enseñanza y en los proyectos educativos; en la manera de ‘pensarlos’ y de llevarlos a la práctica. El hecho de que las nuevas tecnologías propicien maneras alternativas de trabajo escolar frente a las fórmulas más tradicionales, es lo significativo” (De Pablos,1998).

La innovación es una de las insignias de la sociedad actual. Pero se requiere de docentes creativos que vayan al ritmo de los avances tecnológicos, que no les teman a ellos y comprendan la utilidad de herramientas como Internet para dinamizar la educación para las nuevas generaciones.

Desde los docentes surge la necesidad de enfrentar las fobias tecnológicas (tecnofobia) y una urgente demanda de capacitación que los ayude a asumir la tecnología y todas las implicaciones que esta tiene en su entorno personal y profesional (Villota, 2006:135).

Como dice Ollivier, el proceso de innovación en una escuela se da por iniciativa de ciertos actores, ya sean docentes, rectores o padres de familia pero, indudablemente, su llegada obliga a los otros actores a tomar partido frente a los cambios que ella induce.

En este contexto, Internet se presenta como un escenario para la innovación. En la red de redes, maestros, alumnos y padres de familia pueden encontrarse y relacionarse horizontalmente, interactuar, intercambiar ideas, opiniones, conocimientos, al tiempo que pueden seleccionar información y materiales que enriquezcan sus aprendizajes.

Tal como señalan Joan Majó y Pere Marqués en su libro *La Revolución educativa en la era Internet* (2002:107): “No es lo mismo aprender en una sociedad que ofrece un acceso muy limitado a la información, que aprender inmersos en un enorme mar informativo y dotados de poderosos instrumentos para el proceso de la información y la comunicación”.

Las restricciones al acceso de la información ya son cosas del pasado. Hoy en día, basta con tener un computador con conexión a Internet para acceder a todo tipo de información y contenidos, visitar museos, conocer culturas, leer libros, aprender idiomas y autoformarse en distintas disciplinas.

Sin embargo, suele suceder que terminamos naufragando en ese “mar informativo” sin saber a ciencia cierta qué utilidad tiene lo que allí encontramos.

Navegar por Internet se ha convertido en un pasatiempo de niños, jóvenes y adultos, cada uno con distintos propósitos. Búsqueda de tareas escolares, interacción con otros a través de herramientas de comunicación interactiva, descarga de música o videos, envío de mensajes de correo electrónico y en algunos casos más recientes, publicación de textos, fotografías o videos propios a través de los blogs (diarios digitales).

Pero más allá de estos usos básicos que las personas le han dado, Internet permitió la inserción de nuevos contenidos curriculares en los estudios, nuevos entornos de aprendizaje y nuevos medios didácticos a disposición de los profesores y los estudiantes.

De allí la importancia de encontrar en la red, más y mejores materiales interactivos que sirvan de apoyo a la labor docente y propicien entornos de aprendizaje con los estudiantes, más dinámicos, menos verticales y más incluyentes.

La Sociedad del Conocimiento promueve el autoaprendizaje autónomo, continuo y permanente a lo largo de la vida para que las personas sean competentes en la sociedad moderna y estén siempre a la vanguardia.

El escenario está dado y abierto. También están los medios a disposición, las herramientas, pero de nada sirven si no existe una nueva concepción de la educación en el contexto de una sociedad globalmente conectada.

### **Hacia una definición de contenidos educativos digitales**

En la Dirección de Tecnología del Instituto Politécnico Nacional de México definen a los contenidos educativos digitales como: “materiales multimedia digitalizados que invitan al alumno a explorar y manipular la información en forma creativa, atractiva y colaborativa”.

José Luis Rodríguez Illera de la Universidad de Barcelona dice al respecto que los contenidos educativos digitales deben “ser capaces de funcionar de manera

autoinstructiva (como un curso de repaso) y reconfigurables o adaptables por el profesor para sus propósitos”.

Para Fernando García García, del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa de España (CNICE), “los contenidos educativos multimedia interactivos recombinan tanto elementos verbales, orales y escritos; como icónicos, visuales, auditivos y audiovisuales; estáticos y dinámicos; figurativos y abstractos; iconos, índices y símbolos; expresados en dos y tres dimensiones; analógicos y digitales”.

Con estas tres definiciones, podemos lanzarnos a decir que los contenidos educativos digitales deben ser útiles en ambientes de aprendizaje tanto presenciales como virtuales, además deben facilitar y apoyar la labor docente, al tiempo que deben generar curiosidad por el autoaprendizaje en los alumnos, y por último, presentarse en distintos formatos digitales: audio, texto e imagen y la combinación de estos.

En algunas ocasiones suele confundirse el término “Contenido Educativo” con el de “Objeto de Aprendizaje”, y en la práctica, este último con el de “Objeto informativo”.

Algunos autores señalan el significado de un objeto de aprendizaje como “cualquier recurso digital que se puede utilizar como apoyo para el aprendizaje” (Wiley, 2002). La LTSC (Learning Technology Standards Committee) define los objetos como “cualquier entidad que pueda ser utilizada, reutilizada o referenciada en el contexto del aprendizaje soportado por tecnologías”.

En Colombia, tras la creación del Banco Nacional de Objetos de Aprendizaje por iniciativa del Ministerio de Educación, se adoptó la siguiente definición para los objetos: “son un conjunto de recursos digitales que pueden ser utilizados en diversos contextos, con un propósito educativo y constituidos por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización”.

Estos componentes lo diferencian de un objeto informativo que, según Wiley, es “todo recurso digital que carece de filosofía, de teoría de aprendizaje y de instrucción, diferenciando claramente la información de la instrucción”. Un contenido educativo es un objeto virtual pero para ser de aprendizaje (o como diría Illera, “para el aprendizaje”) debería ir acompañado elementos de contextualización y evaluación.

Visto desde estas ópticas, los contenidos educativos pueden ser secuencias didácticas, simuladores, aplicativos multimedia, tutoriales, animaciones, videos; pero también,

documentos, imágenes, infografías, entre otros, que sirven de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de un tema.

Será educativo siempre y cuando proporcione una cantidad de conocimiento, sea accesible desde cualquier plataforma y fácil de encontrar. Esto último se logra, al igual que en las bibliotecas, con una ficha de clasificación, que para el caso de los contenidos digitales se denomina “metadato”. El metadato contiene información del autor, fecha, tema, descripción, idioma, y en algunos casos, sugerencias de uso, de forma que sea posible encontrar el contenido en los motores de búsqueda en Internet o en los repositorios de los portales educativos.

### Saber hacer, saber escoger

Fernando García del CNICE, dice al respecto de los contenidos educativos digitales: “Las tuberías de las Tecnologías de la Información y la Comunicación están medio vacías en general, tanto en contenidos educativos como en recreativos o del espectáculo. Si nos centramos en los contenidos educativos hay que decir que necesitan, para ser difundidos adecuada y eficazmente, de la conectividad, de desigual implantación en el mundo que deja al descubierto la brecha digital; de los equipos informáticos que muestran igualmente las grandes diferencias en el mundo y en determinadas regiones de los países mismos; y por último, de la preparación de los profesores”.

A esta observación debemos sumarle la necesidad de contar con profesionales de la comunicación y la educación que articulen esfuerzos por producir contenidos de calidad que circulen libremente por la red.

Profesionales creativos, innovadores y conscientes de las necesidades educativas de la población, que además le apuesten a la educación mediada por las nuevas tecnologías como una forma de transformar las tradicionales metodologías de enseñanza por las modernas formas de aprendizaje.

Retomando las acotaciones de María Luisa Santos del CNICE de España en cuanto al proceso de producción de contenidos educativos, existen una serie de preguntas que debe hacerse el productor de contenidos antes de plantear el desarrollo:

- Cuáles son las teorías dominantes y bien fundadas sobre el uso de los contenidos multimedia interactivos en la enseñanza,
- Cuáles son las políticas nacionales, europeas e internacionales sobre este tema,

- Cuáles son las necesidades educativas, las experiencias previas,
- Qué contenidos son más oportunos y tendrán más importancia en el futuro,
- A qué tipo de usos se dirigen, quiénes son los destinatarios,
- Qué métodos de contraste para su validación se van a utilizar,
- Cuáles son los recursos de que se disponen tanto materiales como personales.

Una vez resueltas estas preguntas conceptuales, habrá que preguntarse por lo técnico:

- Qué herramientas se requieren para crear el contenido: por ejemplo, una cámara digital, una videocámara, un programa de diseño, una grabadora de voz, etc.
- Qué tipo de programas de edición se necesitan
- Qué formatos son los más adecuados (.doc, .wmv, .mp3, .ppt, .swf)
- En qué plataforma se van a alojar los contenidos
- Qué herramientas de la Web 2.0 (blogs, wikis, foros) van a servir de soporte o de escenario para la interacción con los destinatarios del contenido.

Por su parte, el consumidor de contenidos educativos deberá tener en cuenta para una adecuada selección de los mismos, los siguientes aspectos:

- Dónde buscar contenidos (portales educativos, repositorios, bibliotecas, bancos)
- Su autor es confiable
- Qué nivel de interactividad manejan (bajo, medio o alto)
- Qué aprendizajes aportan,
- Cuánto porcentaje de contenido informativo contienen y cuánto de educativo,
- Sirven para el autoaprendizaje o de complemento para el aprendizaje guiado,
- Qué actividades propicia,

- Cuál es su pertinencia y relevancia para la clase,
- Permite la discusión y los aprendizajes significativos,

## Sugerencias para la creación de contenidos digitales

### Contenidos de texto

Es importante tener en cuenta que el texto sigue siendo el recurso líder de la Internet y siempre debe ser considerado como un elemento indispensable de los contenidos digitales. Pero nos olvidaremos del texto lineal sin movimiento y procuraremos producir textos que tengan algún grado de interactividad con el lector.

Las posibilidades que ofrece el texto para los usuarios son infinitas y algunos autores como Nora Paul y Christina Fiebich del Instituto de Estudios sobre Nuevos Medios de la Universidad de Minnesota, hacen algunas referencias sobre este tema:

Algunos contenidos pueden ser: estáticos-pasivos (no hay movimiento ni del contenido ni del usuario), estáticos-activos (el contenido se muestra por iniciativa del usuario), dinámicos pasivos (los contenidos tienen movimiento y no requieren interacción del usuario), dinámicos activos (contenidos se mueven y el usuario participa) y dinámicos-mezcla (el contenido se mueve solo en principio y luego el usuario interviene).

Para que un contenido sea apreciado en toda su magnitud multimedial deben ser dinámicos activos y dinámicos mezcla. De esta forma, se capta la atención del usuario al involucrarlo en el descubrimiento del contenido. 7

### Contenidos de imagen

Llamaremos imagen a una fotografía, una ilustración, una animación en gif, una caricatura, un logo, un símbolo, una marca y en general todo elemento gráfico que contenga colores.

Los formatos gráficos más usados en Internet para imágenes son JPEG y GIF. Estos formatos permiten que las imágenes se compriman y no resulten tan pesadas para su montaje en Web.

Es importante tener en cuenta que la escogencia de una imagen puede significarnos la

inclusión o exclusión de ciertos actores de la sociedad (blancos, negros, indígenas, raizales), la ideología dominante en el contenido digital compuesto de imágenes, la equidad o inequidad de géneros (hombres y mujeres), y una cantidad de detalles que deben ser tratados con especial importancia.

En imagen podemos crear:

- Galería de fotos

Algunos ejemplos de galería de fotos son las galerías temáticas. En el contexto educativo, las galerías de fotos pueden servir de evidencia de una cultura (galerías de museos), de descubrimiento de nuevas realidades, y de reconocimiento dentro de una sociedad, una ideología, una creencia religiosa, etc.

- Infografías

Las infografías fueron usadas principalmente en los diarios de noticias para recrear escenas, por ejemplo, la caída de una avioneta en zona montañosa. También eran usadas para apoyar los textos: una muestra de trajes antiguos, su historia y evolución.

Desde 1998, las infografías se trasladaron a la arena digital para convertirse en el recurso líder del hipertexto. La Infografía puede contener todos los formatos digitales en uno solo.

Otra de las ventajas de la Infografía es que poseen barras de navegación dentro de sí mismas lo que facilita la navegación al usuario, al tiempo que le permiten la interacción con la información.

- Crónicas:

Las imágenes también nos permiten contar historias por lo que podemos hacer uso de ellas para narrar. Una secuencia de fotografías o imágenes con opción de interacción para el usuario y con opciones de final para escoger o crear por el usuario, pueden resultar interesantes para su uso en contextos escolares y familiares.

### **Contenidos de video**

Mario Kaplún (1998:107) dice: “un verdadero audiovisual tiene que hablar en imágenes, dejar que ellas hablen por sí mismas... Para hacer un video hay que PENSAR EN IMÁGENES”.

Con esta idea en mente, nos lanzaremos a producir videos con enfoque educativo en los distintos géneros. Los videos tienen la magia de dar visibilidad a las personas, de contar historias con imágenes y sonido y de generar sentimientos en los espectadores.

La experiencia de realización de videos contada por Mario Kaplún, en su libro Una pedagogía de la comunicación, capítulo 'Videos para el diálogo', nos da luces sobre la forma como se puede incluir a la comunidad en la realización de los audiovisuales, y así, generar pertenencia con el producto.

Según la experiencia de Kaplún, los miembros de la comunidad son consultados en la realización del guión e incluidos en la producción de los videos: "Muchos participan también grabando sus testimonios para el audio o posando para las tomas.

Pero no pasivamente; ellos nos sugieren el lugar más apropiado para una toma, el gesto o la actitud más natural para expresar una idea, la imagen más adecuada al modo de ver y de sentir peculiar de nuestra gente. Cuando presentamos el video, la cooperativa siente que está presente en él; que es una realización colectiva".

Los videos, anota Kaplún, deben cumplir la función de generar una discusión en torno a la o las temáticas abordadas. Videos con tres opciones de final o sin final, pueden ser opciones acertadas para generar el diálogo entre la comunidad y la búsqueda conjunta de soluciones.

- Video- Casos

Uno de los recursos educativos por excelencia son los video casos. Los video casos son clases presenciales grabadas con el fin de servir como ejemplo para realizar otras clases o como objeto de estudio dentro de una clase.

Los video casos son usados con frecuencia en los programas de licenciaturas para mostrar a los docentes en formación la forma de realización de las distintas clases de acuerdo a los diversos métodos: cátedra, teórica-práctica, vivencial, etc.

### **Contenidos de audio**

Los archivos de audio generados para entornos digitales son llamados actualmente podcast.

Estos recursos tienen la posibilidad de ser compartidos por los usuarios de la red a través de RSS y de ser actualizables y descargables.

Las potencialidades del recurso auditivo nos permitirán realizar distintos contenidos en diversos géneros como entrevistas, programas secuenciales por entregas, crónicas, informativos, etc.

Es importante que a la hora de realizar un audio se cuente con los equipos tecnológicos para asegurar una buena calidad de audio. Las grabadoras digitales y los programas de edición de audio nos servirán para generar efectos, situaciones, secuencias y ambientes.

Para los recursos de audio, podemos volver a géneros olvidados venidos de la radio tradicional como la radionovela, que en alguna época de nuestra historia sirvió de inspiración y compenetración de la audiencia con una historia o con un suceso y como medio educativo.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Informe Global sobre Tecnología de la Información publicado por el Centro para el Desarrollo

Internacional de la Universidad de Harvard, el cual se puede leer en inglés, en su totalidad, en

el sitio: [http://www.cid.harvard.edu/cr/gitrr\\_030202.html](http://www.cid.harvard.edu/cr/gitrr_030202.html). Capítulo No. 4 traducido por Eduteka.org

DE PABLOS, Juan. Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación: una vía para la innovación.

En J. De Pablos y J. Jiménez (Eds.): Nuevas Tecnologías, Comunicación Audiovisual y Educación. Barcelona, CEDECCS, Barcelona. 1998.

VILLOTA HURTADO, Omar; GUTIÉRREZ, Fernando y VELÁSQUEZ APONTE, Daysi. Cultura Mediática: Internet y Televisión. Crítica y Creatividad. Centro de Comunicación Educativa Audiovisual, CEDAL. Bogotá. Colombia. 2006. Pág. 135, 136.

MAJÓ, Joan y MARQUÉS, Pere. La revolución educativa en la era Internet. Cisspraxis, S.A.

2002, Barcelona. Colección Compromiso con la educación. Primera edición enero de 2002.

Pág. 107.

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL. Secretaría de Apoyo Académico. Dirección de Tecnología Educativa. México.

<http://www.te.ipn.mx/webTE3/dte/DocumentosBase/pro10.doc>

RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis; ESCOFET, Anna, y AZZATO, Mariella. Un sistema abierto para la creación de contenidos educativos digitales. RED. Revista de Educación a Distancia. En

<http://www.um.es/ead/red/M4/>

GARCÍA GARCÍA, Francisco. Contenidos educativos digitales: Construyendo la Sociedad del Conocimiento, en Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa, CNICE de España, [http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/articulo\\_resumen.php?articulo=1](http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/articulo_resumen.php?articulo=1)

SANTOS, María Luisa. Organización y gestión de equipos para el desarrollo de contenidos educativos multimedia, en

[http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/articulo\\_capitulo.php?articulo=4&capitulo=5](http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/articulo_capitulo.php?articulo=4&capitulo=5)

PAUL, Nora y FIEBICH, Christina. Cinco elementos de la narrativa digital: introducción.

University of Minnesota, Institute for New Media Studies. Traducción Guillermo Franco, en

[http://200.41.9.40/ente\\_secc/ente\\_inte/noticias/ARCHIVO/ARCHIVO-2051662-0.doc](http://200.41.9.40/ente_secc/ente_inte/noticias/ARCHIVO/ARCHIVO-2051662-0.doc)

KAPLÚN, Mario. Una pedagogía de la comunicación. Madrid: Ediciones de la Torre, 1998, Pág.

107.

## Parámetros editoriales para la publicación de contenidos digitales en el Portal Educativo de Medellín

Para la generación y presentación de contenidos educativos digitales que respondan al anterior análisis y por consiguiente sean publicables en el [www.medellin.edu.co](http://www.medellin.edu.co), es necesario tener las siguientes consideraciones técnicas y conceptuales.

La Red de Portales de Medellín Digital, incluido el Portal Educativo, son administrados en la plataforma Microsoft Sharepoint 2007, por lo tanto cuenta con algunas especificaciones para la publicación de contenidos. Asimismo, el Portal Educativo cuenta con criterios editoriales propios que permiten estandarizar su información y generar coherencia para su público.

Vale la pena recordar que el Portal Educativo de Medellín está dirigido a la comunidad escolar de Medellín, dividida en 3 grandes públicos: Niños y niñas, Estudiantes y Docentes y directivos.

A continuación, hacemos las siguientes recomendaciones de acuerdo a los formatos.

### Imágenes

#### Fotografías

Recomendaciones generales:

- La fotografía debe cumplir un parámetro mínimo de calidad, en cuanto a encuadre, iluminación y enfoque. (Para mayor información <http://www.dzoom.org.es/cat-36-0.html>)
- Las fotografías deben ser entregadas en formato JPG para mayor facilidad de montaje en la plataforma web. Asimismo se recomienda el uso de cámaras que permitan la toma de fotografías en calidad superior.
- Las fotografías siempre deben ser tomadas en sentido horizontal.
- Las fotografías, según el caso, deben ser enviadas con pie de foto explicativo, especialmente cuando se trate de lugares o personas.
- Los tamaños se especifican de acuerdo a los usos.

#### Usos:

1. Imágenes para acompañar textos. Los artículos van acompañadas de fotografías que permitan complementar la información. Estas deben ser enviadas como

archivo individual y no pegadas en Word o Power Point. Debe ser enviada la fotografía original y de buena calidad, con el fin de facilitar su edición y manipulación para la posible publicación.

Ejemplos de cómo son utilizadas las imágenes de artículo:

La inclusión digital llegó a Santa Elena:

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Docentes/Paginas/inclusion-digital-llego-santa-elena-medellin.aspx>

I.E. Rodrigo Lara Bonilla graduó padres de familia digitales

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Docentes/Paginas/IE-Lara-alfabetizacion.aspx>

2. Pueden ser utilizadas para la subsección Conoce Medellín del público Niños y niñas, que tiene como misión dar a conocer a los infantes un lugar de la ciudad que les servirá para informarse. Se realizan en gran formato acompañadas de pies de foto explicativos y de contextualización que guíen el recorrido. Tamaño de la fotografía: 771 x 552 pixeles.

Las gordas de Fernando Botero:

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/Paginas/las-gordas-de-fernando-botero.aspx>

Museo de Ciencias Naturales de La Salle

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/Paginas/museo-ciencias-naturales-la-salle-itm.aspx>

3. Fotos de secuencia: para tutoriales, recetas u otros procesos de interés para los distintos públicos.

<http://www.buscocrecetas.com/cheesecake/>

4. Galerías fotográficas. Deben estar alojadas en administrador de contenidos que puedan ser embebidas en el Portal Educativo. Las fotografías deben cumplir los requerimientos descritos anteriormente.

La Libertad en imágenes:

[http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Estudiantes/Paginas/fotos\\_institucion\\_educativa\\_la\\_libertad.aspx](http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Estudiantes/Paginas/fotos_institucion_educativa_la_libertad.aspx)

### Ilustraciones

Este formato de imagen es protagonista en el Portal Educativo de Medellín, especialmente para los públicos Niños y niñas y Estudiantes.

Estas deben ser creativas y realizadas por personas que tengan las capacidades para ilustrar.

Pueden ser elaboradas digitalmente o con técnicas manuales. En este caso, deben ser escaneadas en calidad superior para su posterior digitalización.

Deben ser enviadas en calidad superior y en formato JPG.

Usos:

1. Cuentos, caricaturas e historietas:

No hay tamaños específicos para estos contenidos; sin embargo, el tamaño de ancho debe ser 700 píxeles. Asimismo, la caligrafía que acompañe estos contenidos debe garantizar su legibilidad.

*Si las ilustraciones serán enviadas en recopilación de video, por favor revisar las especificaciones para este formato más adelante en este documento.*

Ejemplos:

Marianita y Mateo, su perrito fiel:

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/Paginas/la-historia-marianita-mateo-su-perrito-fiel.aspx>

La fábula de Juanito el mentiroso llamando a la 1-2-3:

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/Paginas/la-fabula-juanito-mentiroso-llamando-123.aspx>

Fiebre jurásica:

[http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/interna/Paginas/ED20\\_IM\\_Dinosaurios.aspx](http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/interna/Paginas/ED20_IM_Dinosaurios.aspx)

## Infografías

Estas pueden ser realizadas por los docentes a través de las herramientas aprendidas durante formación en contenidos educativos o por ellos mismos.

No pueden realizarse en Flash, dado que este formato está en desuso para las publicaciones web debido a que no pueden ser visualizadas en dispositivos móviles.

Si se usa una herramienta debe enviarse el código de embebido. Si se envía una imagen debe ser en formato JPG con un máximo de 700 píxeles de ancho.

La infografía puede ser utilizada para diversas temáticas. Se pueden utilizar símbolos, caligrafía (debe ser legible para el usuario) y fotografías. Pueden ser interactivas o estáticas.

Llamemos las cosas por su nombre, ¿qué significa la sigla LGBTI?

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Estudiantes/Paginas/llamemos-cosas-nombre-significa-sigla-lgtbi.aspx>

Un mundo de galletas:

[http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Directivos/Noticias/Paginas/ED33\\_AE\\_MundoNoel.aspx](http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Directivos/Noticias/Paginas/ED33_AE_MundoNoel.aspx)

## VIDEOS

Los videos constituyen una herramienta muy efectiva en el proceso enseñanza-aprendizaje debido a que estamos en la era de la imagen en movimiento. Estos pueden ser de dos tipos:

De secuencia de fotografías en movimiento:

Fiebre jurásica:

[http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/interna/Paginas/ED20\\_IM\\_Dinosaurios.aspx](http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/interna/Paginas/ED20_IM_Dinosaurios.aspx)

De grabación con dispositivo de video

Experimentando con los vinilos:

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/Paginas/experimentando-con-los-vinilos.aspx>

Independientemente del dispositivo las imágenes deben cumplir las siguientes especificaciones:

- Un parámetro mínimo de calidad, en cuanto a encuadre, iluminación y enfoque.
- Una duración que no exceda los seis minutos.
- Hacer uso de las cortinillas de inicio (1) y cierre de los videos (2) que se publican en el Portal (les serán suministrados adjunto a este informe) y hacer uso de la plantilla de [www.medellin.edu.co](http://www.medellin.edu.co) para los intertítulos (3) de los videos (también se adjuntarán).
- Los videos deben ser enviados con código de embebido. Se sugiere que los videos se alojen en Youtube o Vimeo.
- Los videos según el caso, deben ser enviados con los créditos de la persona o lugar que aparece en la imagen, y además, debe contar con las cortinillas institucionales (mencionadas en el punto anterior).





- Los tamaños se especifican de acuerdo a los usos.

Usos:

Los videos pueden ser tipo tutoriales, cuya herramienta asociada es Camtasia, en el que se explique el uso de un software o una plataforma o una página web, entre otros.

Ejemplo:

Stellarium, un planetario en el aula de clase

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Estudiantes/Paginas/stellarium-planetario-aula-clase.aspx>

Los videos pueden ser secuencias de imágenes que evidencien un proceso. Por ejemplo la elaboración de una manualidad o una receta, entre otras.

Manualidades navideñas

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/infancia/Paginas/manualidades-navidenas.aspx>

Puede ser una video-columna corta en la que un personaje experto, docente o estudiante o directivo, explique o exponga un concepto, una experiencia o una corta ponencia con respecto a algún tema en específico.

“Quien no lee está en la oscuridad”

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Docentes/Paginas/promovamos-lectura-estudiantes.aspx>

Los videos pueden ser también ilustraciones animadas a modo de historieta en el que se exponga un tema educativo a través de una historia con inicio, nudo y desenlace.

"Diverdiferencias", material pedagógico para valorar la diversidad

<http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Docentes/Paginas/diverdiferencias-material-pedagogico-valorar-diversidad.aspx>

## Audios

Recomendaciones generales:

Por lo general, los audios son utilizados en el Portal Educativo para acompañar otros formatos como imágenes y textos. De igual forma los docentes pueden proponer contenidos exclusivamente de audio para ser publicados en cualquier sección del Portal.

- El audio debe cumplir parámetros mínimos de calidad, en cuando a sonido y nitidez.
- Los archivos de audios deben exportarse en formato .mp3
- La duración de los audios deben ir acorde a la realización del contenido. El docente deberá evaluar cuánto debe durar de acuerdo a qué otros formatos está acompañando, la temática y el material grabado. Pueden pensarse ideas creativas para disponer el audio sin que canse a los usuarios.

- El Portal Educativo no cuenta con cortinillas de audio para entradas y salidas. Puede ser utilizada la de interés del docente. Las cortinillas no deben durar más de 15 segundos.
- El docente deberá tener cuidado con los efectos de entrada y salida de las cortinillas, testimonios y demás elementos del audio.

### La Súper Teacher

- <http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Estudiantes/Paginas/la-super-teacher-capitulo-1.aspx>

### Textos

Para la escritura de textos, los docentes deberán escribir tutear, debido que es la fórmula de trato para nuestros usuarios. Asimismo, deberán adecuar su lenguaje dependiendo del público al que vaya dirigido el contenido.

Recomendaciones generales:

- La escritura web no se puede confundir con la que se utiliza en redes sociales o chats, la cual no es exigente. Para el Portal se debe escribir correctamente, cumpliendo las normas mínimas de ortografía, sintaxis y puntuación.
- La escritura para el Portal Educativo no debe ser académica, pero tampoco puede caer en la chabacanería. El docente deberá escribir de forma sencilla y atractiva, con un lenguaje que permita llegar fácilmente a los usuarios.
- El docente deberá escribir de forma que evite textos de gran envergadura, los llamados popularmente “ladrillos”, dado que la brevedad en la escritura web es fundamental para garantizar que los docentes se conecten con el texto y que la lectura en computador no se les haga pesada. Para ello, el docente deberá resumir las ideas y expresarlas de forma sencilla y amena.
- El docente deberá escribir con diseño, es decir, utilizando frases cortas y párrafos breves. Asimismo deberá echar mano de las viñetas, lo cual ayuda a mejorar la presentación de la información.

- Una buena práctica para la escritura web es acompañar los textos con otros formatos como audios, imágenes y videos. También es recomendable enlaces a otros textos que puedan enriquecer y complementar la información suministrada.

### **Contenidos recomendados:**

Cómo escribir un artículo de blog.

<http://avalerofer.blogspot.com/2007/01/cmo-escribir-un-articulo-de-blog.html>

Escribir para la Red.

<http://usalo.es/77/escribir-para-la-red/>

Cómo escribir para la Web.

[http://web.idrc.ca/es/ev-48407-201-1-DO\\_TOPIC.html#A](http://web.idrc.ca/es/ev-48407-201-1-DO_TOPIC.html#A)

Guía rápida para escribir para la Web.

[http://www.galinus.com/es/articulos/guia\\_escribir\\_para\\_web.html](http://www.galinus.com/es/articulos/guia_escribir_para_web.html)

Escribir en los blogs.

<http://escribirenlosblogs.wikispaces.com/>

Manuales de estilo abiertos al público.

<http://mica8.typepad.com/vision/2007/07/a-finales-de-lo.html>

*Anotación: los docentes deberán guardar los archivos originales de los productos con el fin de apoyar la edición de los mismos si es el caso.*

### **Consideraciones pedagógicas para la producción de contenidos educativos digitales**

A continuación se presentan algunas consideraciones que le facilitarán al docente el diseño de contenidos educativos digitales, para ello se propone una metodología basada en el diseño

instruccional que permita desarrollar contenidos de calidad, que pueden ser implementados en ambientes educativos y publicados en el Portal Educativo de Medellín.

Las cuatro etapas de diseño instruccional para la producción de contenidos educativos digitales son: análisis, diseño, desarrollo y validación. En las etapas se deben ir respondiendo preguntas que permitan reconocer las necesidades del público objetivo, el contexto, los referentes conceptuales y de política y las herramientas o recursos a usar y los objetivos que se desean alcanzar.

Con las respuestas a estas preguntas, se podrá estructurar y diseñar un prototipo del contenido que esté acorde al currículo, planes de clase y las competencias a desarrollar.

A continuación las preguntas para cada etapa:

<p><b>Análisis</b></p>	<p>¿Cuál es el público objetivo al que va dirigido el contenido que se desea diseñar?</p> <p>¿Cuál es el contexto socio-económico y cultural del público objetivo?</p> <p>¿Cuál es la necesidad de aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>¿Qué experiencias previas tienen los estudiantes frente a la temática a abordar?</p> <p>¿Cuáles son los recursos (humanos, técnicos y económicos) con los que dispongo para la construcción del contenido?</p> <p>¿Qué uso se le dará al contenido dentro de la clase?</p>
------------------------	--

<p><b>Diseño</b></p>	<p>¿Cuál es el objetivo del contenido educativo?</p> <p>¿A qué dimensión está asociado el contenido? Procedimental, actitudinal o conceptual.</p> <p>¿Cuáles son los referentes pedagógicos, conceptuales y de política que tendré en cuenta para la construcción del contenido?</p> <p>¿Qué competencias deseo promover con el uso del contenido?</p> <p>¿Qué teoría o técnica de aprendizaje seleccioné para el diseño del contenido?</p> <p>¿Qué actividades de seguimiento o medición se utilizarán para evaluar los resultados esperados?</p> <p>¿Qué impacto espero obtener con el desarrollo e implementación del contenido?</p> <p>¿Cuáles son las actividades que se proponen incluir dentro del contenido?</p> <p>¿Cuál es el tiempo de duración de las actividades incluidas dentro del contenido?</p> <p>¿Qué herramientas se requieren para crear el contenido? Por ejemplo, una cámara digital, una videocámara, un programa de diseño, una grabadora de voz, entre otros.</p> <p>¿Qué tipo de programas de edición se necesitan?</p> <p>¿Qué formatos son los más adecuados (.doc, .wmv, .mp3, .ppt, .swf)?</p> <p>¿En qué plataforma se van a alojar los contenidos?</p> <p>¿Qué herramientas de la Web 2.0 (blogs, wikis, foros) van a servir de soporte o de escenario para la interacción con los destinatarios del contenido?</p> <p>Teniendo en cuenta lo anterior se debe proceder a diseñar el prototipo del contenido el cual debe contener los siguientes elementos:</p>
----------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guión o story board de la secuencia de actividades</li> <li>• Propuesta gráfica</li> <li>• Diagrama de navegación</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se toman las decisiones frente al componente editorial</li> <li>• Se procede a realizar la producción del contenido con todos los elementos abordados en las etapas anteriores.</li> <li>• Se diligencia el metadato</li> <li>• Se incorporan los elementos y consideraciones sobre derechos de autor.</li> </ul>
<b>Validación o implementación</b>	<p>Posteriormente a la implementación e incorporación del contenido en el ambiente de aprendizaje se deben responder las siguientes preguntas:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Se cumplió con el objetivo del contenido?</li> <li>• ¿Los estudiantes alcanzaron las competencias planteadas?</li> <li>• ¿Cuál es el resultado de las actividades de seguimiento o medición implementadas para evaluar el uso del contenido?</li> </ul>
--	---

### Bibliografía

Fuentes, Juana Stella, 'Informe Final De Creación De Contenidos Educativos Digitales - Caso Practico', 2010

Romero, Diana Carolina, 'Creación De Contenidos Educativos : El Escenario Está Abierto'

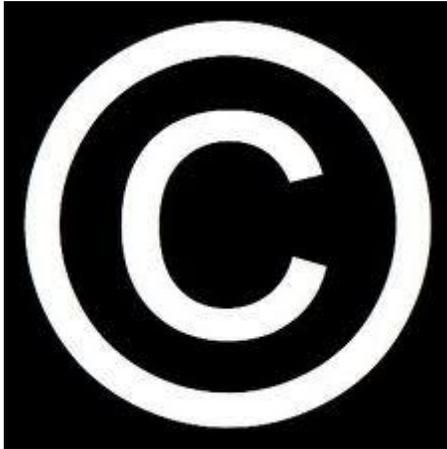
Schneider, Daniel K, 'Instructional Design Models and Methods', 2006

## Derechos de Autor



**ALGUNOS DERECHOS RESERVADOS.**





copyright

all rights reserved

Copyright

El **derecho de autor** es un conjunto de normas jurídicas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los *derechos de autor*), por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, musical, científica o didáctica, esté publicada o inédita. Está reconocido como uno de los derechos humanos fundamentales en la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Se utiliza la noción de copyright (traducido como "derecho de copia") que, por lo general, comprende la parte patrimonial de los derechos de autor (derechos patrimoniales).

Una obra pasa al dominio público cuando los derechos patrimoniales han expirado. Esto sucede habitualmente trascurrido un plazo desde la muerte del autor. El plazo mínimo, en Colombia, es de 80 años. Una vez pasado ese tiempo, dicha obra entonces puede ser utilizada en forma libre, respetando los derechos morales.

Campo de aplicación:

La protección del derecho de autor abarca únicamente la expresión de un contenido, pero no las ideas. Para su nacimiento no necesita de ninguna formalidad, es decir, no requiere de la inscripción en un registro o el depósito de copias, los derechos de autor nacen con la creación de la obra.

Son objeto de protección las obras originales, del campo literario, artístico y científico, cualquiera que sea su forma de expresión, soporte o medio. Entre otras:

Libros, folletos y otros escritos;

Obras dramáticas o dramático-musicales;

Obras coreográficas y las pantomimas;

Composiciones musicales con o sin letra;

Obras musicales y otras grabaciones sonoras;

Obras cinematográficas y otras obras audiovisuales;

Obras de dibujo, pintura, escultura, grabado, litografía;

Historietas gráficas, cómics, así como sus ensayos o bocetos;

Obras fotográficas;

Gráficos, mapas y diseños relativos a la geografía, a la topografía o a las ciencias;

Los proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería.

Programas informáticos.

Entrevistas

Sitios web

Hay varias categorías de materiales que generalmente no son elegibles para la protección de derecho de autor. Éstas incluyen entre otras como estas:

Trabajos que no han sido fijados en una forma de expresión tangible. Por ejemplo: obras coreográficas que no han sido escritas o grabadas, o discursos improvisados o presentaciones que no han sido escritas o grabadas.

Títulos, nombres, frases cortas y lemas, símbolos o diseños familiares, meras variantes de decoración tipográfica, letras o colores; meras listas de ingredientes o contenidos.

Ideas, procedimientos, métodos, sistemas, procesos, conceptos, principios, descubrimientos, aparatos, como diferenciaciones de una descripción, explicación o ilustración.

Obras que consisten totalmente de información que es de conocimiento público y no representan un trabajo que tenga un autor original. (Por ejemplo: calendarios, tablas de peso y estatura, cintas métricas o reglas, y listas o tablas obtenidas de documentos públicos u otras fuentes de uso común).

Las leyes, reglamentos y demás normas. Se pueden publicar pero no dan exclusividad: otros pueden también publicar ediciones de las leyes. En los casos de obras como concordancias, correlaciones, comentarios y estudios comparativos de las leyes, sí pueden ser protegidas en lo que tengan de trabajo original del autor.

Los derechos de autor

El titular de los derechos de autor goza de derechos exclusivos respecto de:

Reproducir la obra en copias o fonogramas.

Preparar obras derivadas basadas en la obra.

Distribuir copias o fonogramas de la obra al público vendiéndolas o haciendo otro tipo de transferencias de propiedad tales como alquilar, arrendar o prestar dichas copias.

Presentar la obra públicamente, en el caso de obras literarias, musicales, dramáticas y coreográficas, pantomimas, películas y otras producciones audiovisuales.

Mostrar la obra públicamente, en el caso de obras literarias, musicales, dramáticas coreográficas, pantomimas, obras pictóricas, gráficas y esculturales, incluyendo imágenes individuales de películas u otras producciones audiovisuales.

En el caso de grabaciones sonoras, interpretar la obra públicamente a través de la transmisión audiodigital.

La protección del derecho de autor existe desde que la obra es creada de una forma fijada. El derecho de autor sobre una obra creada se convierte inmediatamente en propiedad del autor que creó dicha obra. Solo el autor o aquellos cuyos derechos derivan del autor pueden reclamar propiedad.

Los autores de una obra colectiva son co-dueños del derecho de autor de dicha obra a menos que haya un acuerdo que indique lo contrario.

El derecho de autor de cada contribución individual de una publicación periódica o en serie, o cualquier otra obra colectiva, existen a parte del derecho de autor de una obra colectiva en su totalidad y están conferidos inicialmente al autor de cada contribución. La mera posesión de un libro, manuscrito, pintura o cualquier otra copia o fonograma le otorga al dueño el derecho de autor.

Los menores de edad pueden reclamar derecho de autor, pero las leyes específicas pueden reglamentar cualquier transacción relacionada con este tema donde ellos sean parte.

## Clases de derechos de autor

Dentro de la tradición jurídica del Derecho continental, Derecho internacional, y Derecho mercantil, se suelen distinguir los siguientes tipos de derechos de autor:

**Derechos patrimoniales:** son aquellos que permiten de manera exclusiva la explotación de la obra hasta un plazo contado a partir de la muerte del último de los autores, posteriormente pasan a formar parte del dominio público pudiendo cualquier persona explotar la obra.

**Derechos morales:** son aquellos ligados al autor de manera permanente y son irrenunciables e imprescriptibles.

**Derechos conexos:** son aquellos que protegen a personas distintas al autor, como pueden ser los artistas, intérpretes, traductores, editores, productores, etc.

**Derechos de reproducción:** es un fundamento legal que permite al autor de la obra impedir a terceros efectuar copias o reproducciones de sus obras.

**Derecho de comunicación pública:** derecho en virtud del cual el autor o cualquier otro titular de los derechos puede autorizar una representación o ejecución viva o en directo de su obra, como la representación de una pieza teatral o la ejecución de una sinfonía por una orquesta en una sala de concierto. Cuando los fonogramas se difunden por medio de un equipo amplificador en un lugar público, como una discoteca, un avión o un centro comercial, también están sujetos a este derecho.

**Derechos de traducción:** para reproducir y publicar una obra traducida se debe solicitar un permiso del titular de la obra en el idioma original.

## LICENCIAS DE PUBLICACIÓN



Las licencias y herramientas de derechos de autor Creative Commons, son herramientas que entregan a todos, desde creadores individuales a grandes compañías e instituciones, una vía simple y estandarizada de otorgar permisos de derechos de autor con sus trabajos creativos.

Es decir que los autores permiten que sus obras puedan:

Ser copiados, distribuidos, editados, remezclados, y usados como base para crear, todo dentro de los límites del derecho de autor.

Diseño y razón de ser de la Licencia

Las licencias Creative Commons tienen importantes características en común. Cada licencia ayuda a los creadores a mantener sus derechos de autor al mismo tiempo que permiten a otros copiar, distribuir, y hacer algunos usos de su obra, al menos de forma no comercial.

Todas las licencias Creative Commons permiten también que los autores obtengan el crédito que merecen por sus obras.

Las licencias Creative Commons funcionan alrededor del mundo y duran tanto tiempo como sea aplicable el derecho de autor (pues se basan en el derecho de autor).

Normas APA para citas bibliográficas

**Normas de referencias bibliográficas y citas textuales: resumen de normas APA**

Todas las publicaciones de diversos autores que se citan en los trabajos, se listan al final en el apartado de Referencias Bibliográficas o Bibliografía y Cibergrafía, por orden alfabético de autores.

Cada referencia se ajustará en su formato a las normas de la *American Psychological Association (APA)* en su *Publication Manual (4ª ed., Washington, 1994 o posterior)*.

Se trata de las normas estandarizadas del formato para citar en un trabajo escrito los documentos consultados. Estas normas de la APA son las más utilizadas y son diferentes para cada tipo de documento publicado. Los documentos más utilizados suelen ser:

- libro
- capítulo de libro
- artículo de revista
- comunicaciones en congresos publicadas en libros de actas de congresos
- documentos en la web
- documentos no publicados (informes internos, etc.)

Normas de referencias bibliográficas según tipo de documento

Libro

a) Libro completo (todos los capítulos son del mismo autor o autores) Apellido, Inicial., Apellido, Inicial. y Apellido, Inicial. (año del original). *Título* (edición). Lugar de publicación: Editorial. Año edición utilizada.

Antaki, C. (1994). *Explaining and arguing. The social organisation of accounts*. London: Sage.

Perelman, C. y Olbrechts-Tyteca, L. (1976). *Tratado de la argumentación*. Madrid: Gredos. 1989.

Adler, R.B., Rosenfeld, L., Towne, N. & Proctor, R. (1998). *Interplay: The process of interpersonal communication (7ªed.)*. Fort Worth, TX: Harcourt Brace.

b) Libro de compilación (cada capítulo es de autor diferente; los que aparecen como autores del libro en realidad son compiladores o editores de los capítulos)

Apellido, Inicial. (Ed.) (año original). *Título*. Lugar de publicación: Editorial.

Denzin, N.K. y Lincoln, Y.S. (Eds.) (1994). *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage

Capítulo de libro Apellido, Inicial. (año original). Título. En Inicial. Apellido y Inicial. Apellido (Ed.), *Título* (pp. nn-nn). Lugar de publicación: Editorial.

Antaki, C. (1988). Explanations, communication and social cognition. En C. Antaki (Ed.), *Analyzing everyday explanation. A casebook of methods* (pp. 1-14). London: Sage.

Artículo de revista Apellido, Inicial., Apellido, Inicial. y Apellido, Inicial. (año original). Título. *Revista, volumen*(número), pág. Inicial-pág. Final.

Berry, J. (2001). A psychology of inmigration. *Journal of Social Issues*, 57 (3), 615-631

#### Comunicaciones en Congresos

a) Comunicación publicada en libro de actas Apellido, Inicial., Apellido, Inicial. y Apellido, Inicial. (año). Título. En Nombre y apellidos del Compilador (Comp.), *Nombre del Congreso*, Ciudad de celebración del congreso, País de celebración.

Katz, I., Gabayan, K., y Aghajan, H. (2007). A multi-touch surface using multiple cameras. En J. Blanc-Talon, W. Philips, D. Popescu, & P. Scheunders (Eds.), *Lecture Notes in Computer Science: Vol. 4678. Advanced Concepts for Intelligent Vision Systems* (pp. 97-108). Berlin, Germany: Springer-Verlag

b) Comunicación o poster no publicados en libro de actas Apellido, Inicial., Apellido, Inicial. y Apellido, Inicial. (año, mes ). *Título*. Comunicación presentada en el Nombre del congreso, Ciudad de celebración del congreso, País de celebración.

Batagelj, V. y Mrvar, A. (1997, septiembre). *Visualization of multivariate data using 3D and VR presentations*. Comunicación presentada en el Indo-French Workshop on Symbolic Data Analysis and its Applications, París, Francia.

## Documentos en la web

a) Publicación en revista electrónica Apellido, Inicial. y Apellido, Inicial. (año original). Título. *Revista, volumen*(número), Consultado el fecha completa, de URL

Willinsky, J. (2002). Copyright contradictions in scholarly publishing. *First Monday*, 7(11), Consultado el 31 de enero de 2003, de [http://firstmonday.org/issues/issue7\\_11/willinsky/index.html](http://firstmonday.org/issues/issue7_11/willinsky/index.html)

b) Otros documentos en páginas web Apellido, Inicial. y Apellido, Inicial. (año original). Título. Consultado el fecha completa, de URL

Willinsky, J. (2000). The scholarly publishing and Internet documentation. Consultado el 31 de enero de 2003, de [http://firstmonday.org/issues/issue7\\_11/willinsky/index.html](http://firstmonday.org/issues/issue7_11/willinsky/index.html)

Documentos no publicados (informes internos, etc.)

Apellido, Inicial. y Apellido, Inicial. (año original). Título. Lugar de publicación: Centro o Institución (no publicado).

Willinsky, J. (2002). Contradictions in the web. New York: First Library (no publicado).

## Otras normas

- En un trabajo se puede citar literalmente el texto de un documento consultado pero siempre se debe citar al autor o autores, el año de publicación y la página. No citar al autor supone una apropiación indebida de las ideas de otros, es un delito denominado "plagio" que se puede penalizar.

- Toda cita textual que se haga en el texto irá seguida entre paréntesis del apellido del autor, año de la publicación y página. Irá entrecomillada si ocupa tres o menos líneas y si ocupa más de tres líneas no irá entrecomillada pero sí irá sangrada en el margen izquierdo y con un menor tamaño de letra.

Ejemplos:

Cita textual corta, de menos de 40 palabras (entrecorrida):

Si tenemos en cuenta la distinción que hace Maldonado (1998) entre aprendizajes básicos y aprendizajes especializados: los primeros se consideran "determinante causal último del comportamiento cotidiano de cualquier individuo" (p. 13)

Cita textual larga, de más de 40 palabras (no entrecorrida, con sangrado y menor tamaño de letra):

Lo interesante es la articulación e interacción entre niveles. Valgan las palabras de Huertas (1992, p. 24) para su descripción:

Cada nivel ascendente sería nuevo en esencia y no se podría reducir a los precedentes (...). Las leyes y principios básicos de aprendizaje serían, pues, diferentes en cada nivel [rompiendo así con el principio de equipotencialidad conductista]. Los organismos menos evolucionados carecerían de los niveles superiores de aprendizaje, pero se podrían estudiar en ellos los niveles inferiores y los resultados se podrían generalizar al funcionamiento independiente de los mismos niveles en los más evolucionados. Respecto a los humanos, los niveles superiores coexistirían e interactuarían con los inferiores, de los que dependen genética y funcionalmente, y la acción de éstos se vería influida por la de aquéllos. Sin embargo, mediante procedimientos adecuados, podría estudiarse un nivel inferior independientemente de la influencia de uno superior.

## BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA

Creative Commons (2010). Cómo funcionan las licencias. Consultado el 14 de septiembre de 2012, de <http://creativecommons.org/licenses/>

Romero Medina, Agustín (2010). Normas de referencias bibliográficas y citas textuales (resumen de normas APA). Consultado el 14 de septiembre de 2012, de <http://www.um.es/docencia/agustinr/docum/NormasRefBibl1011.pdf>

Wikipedia (2012). Derechos de autor. Consultado el 14 de septiembre de 2012, de [http://es.wikipedia.org/wiki/Derecho\\_de\\_autor](http://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_de_autor)