



## CURACIÓN DE CONTENIDOS, competencias con valor agregado

Uno de los retos a los que nos enfrentamos como sociedad en la actualidad, es la gran cantidad de información, la rapidez de transmisión de datos y la verificación de la noticias. Además a estos se le agregan las diferentes aplicaciones y formatos a través de los cuales se pueden compartir la información. Es decir existe mucho para ver, localizar, reconocer y gestionar. Se torna esencial acompañar a los/as estudiantes en este proceso continuo de clasificación de la información, que al final resulta en la organización de contenidos filtrados con criterios de calidad y relevancia, enfrentando el problema de la "Infoxicación" y favoreciendo la construcción del Entorno Personal de Aprendizaje. En ese proceso, estas acciones se conocen como "Curación de contenidos", cuyo objetivo es aprovechar la información disponible en la web para el aprendizaje y el conocimiento. El concepto de Curación de Contenidos se ha incorporado a la educación como estrategia para garantizar las competencias del Siglo XXI, que permitan a los/as estudiantes continuar sus trayectos educativos en estructuras tanto formales como no formales.

### Introducción a la "Curación de contenidos"



Con el crecimiento exponencial de la información que podemos encontrar en Internet es necesario que la búsqueda sea criteriosa para poder encontrar lo más relevante y darle sentido.



Si bien el término de curador proviene del arte y se aplicó en gran medida a la mercadotecnia, hoy en la dinámica del entorno tecnosocial se utiliza para distintas áreas, como por ejemplo la educación.

*"La curación de contenidos consiste en seleccionar la información más relevante que ya está publicada en Internet para filtrarla, gestionarla, incorporar cierto valor adicional mediante una personalización informativa y posteriormente utilizarla con sentido educativo."*

# ¿Cómo llegamos a la curación de contenidos?

De la web 1.0 a Web 3.0

En los años 60 cuando comienza la World Wide Web, la tecnología empieza por ofrecer acceso a información que difunde datos, pero con poco espacio para la participación y la colaboración entre usuarios de la Red. Es decir el usuario es un mero consumidor. Esta web es la forma más básica que existe, con navegadores de sólo texto, que fueron perfeccionándose con vistas más agradables e intuitivas, conocida como Web 1.0. A partir del año 2004, la historia de la Web comienza a fomentar la colaboración y el intercambio de información entre los usuarios, así surge la web 2.0.

Pocos años después aparece un nuevo término: la Web 3.0, que consiste en la transformación de la red en una base de datos y un movimiento dirigido a hacer los contenidos accesibles por múltiples aplicaciones. Como extensión de la 3.0 surge la Web semántica, que se encarga de definir el significado de las palabras y facilitar que un contenido Web pueda ser portador de un significado adicional que va más allá del propio significado textual de dicho contenido.

## ¿Y la Web 4.0?

La web 4.0 es aquella en donde la experiencia del usuario es elemental al diseñar o crear plataformas, productos y servicios. Esta web potencia la web semántica con el aporte de la inteligencia artificial para así proveerle a los consumidores una mejor experiencia. Se trata de una web activa, que funcionará como un asistente virtual con inteligencia artificial. Esta entenderá el lenguaje basándose en acciones previas, gustos, presupuestos comunes u otros factores propios del usuario.

## ¿Por dónde podemos empezar la curación?



El primer paso en la curación de contenidos es la "búsqueda" 🔍. En esta etapa contamos con la ayuda de las características de la web 3.0, en la medida que ingresemos datos de la preferencia de búsqueda, visualizaremos sitios más específicos.



El segundo paso es la "selección". En unos pocos minutos seguramente habremos encontrado varios sitios que nos pueden ser útiles y que deberemos organizarlos 📁.

Para esto, existen aplicaciones que nos permiten seleccionar contenidos y clasificarlos de acuerdo a categorías previamente definidas. Adicionalmente permiten etiquetar el contenido añadido a cada categoría para facilitar su búsqueda, poner una descripción y si se desea compartir cada artículo seleccionado en las redes sociales. Aquí tenemos algunas de ellas: <https://www.instapaper.com/> <https://getpocket.com/>

<https://list.ly/> <https://www.scoop.it/>

# ¿Cómo aprendo?

Con la llegada de Internet, las tecnologías de la Web 2.0 y la ubicuidad, ha cambiado el acceso que podemos tener a la información. La sobreabundancia de información, que puede parecer agobiante no debe impedir que tomemos conciencia de cuáles son nuestros entornos personales de aprendizaje,



## EL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE

Siempre hemos tenido un entorno personal del que aprendemos, aunque es probable que no hayamos sido conscientes de él y no hemos necesitado serlo. Hasta no hace mucho tiempo el aprendizaje fue centralizado en un profesor-experto que nos proveía de la información relevante para vivir, eso era suficiente, aún cuando seguíamos por fuera de ese sistema.

En el PLE de cada persona, se integran las experiencias que configuraron sus aprendizajes en la educación formal y las nuevas experiencias facilitadas por las Tecnologías de la Información. De esta forma, se organizan y reflejan una visión amplia del aprendizaje, tanto por la demanda de aprender a lo largo de toda la vida, lo que le imprime un carácter dinámico de adaptación a los cambios como en sus posibilidades de extender el proceso de aprendizaje de la de las personas más allá de los límites de las instituciones formales.



Décadas atrás nuestros entornos estaban integrados por lo que leíamos en libros y otras publicaciones; lo que nos llegaba a través de los medios de comunicación tradicionales, como la radio o la televisión; y nuestros contactos (docentes, familia, colegas). Eran algo muy sencillo, sobre lo que no se reflexionaba demasiado. Con el desarrollo de Internet, se han multiplicado las posibilidades de aprendizaje., y básicamente nuestro PLE se conforma por tres ejes principales:

**Fuentes de información:** los sitios y actividades de los que obtenemos información. Pueden ser medios online, bibliotecas digitalizadas, blogs que solemos consultar, canales de YouTube o Vimeo, newsletters, programas de televisión subidos a la Red. Algún lector de RSS, como Feedly o TheOldReader.

**Herramientas con las que modificamos la información:** son aquellas herramientas digitales o programas que nos permiten trabajar la información obtenida y crear contenidos para aprender. Por ejemplo, herramientas para crear blogs, como Blogger o WordPress; presentaciones, como Prezi, Genially o SlideShare; vídeos, como WeVideo o PowToon.

**Red personal de aprendizaje o Personal Learning Network (PLN):** formada por aquellas personas con las que compartimos nuestro conocimiento y experiencias o colaboramos en la creación de nuevos objetos de aprendizaje. Podemos conectarnos a ellas a través de las redes sociales, como Twitter, Facebook o LinkedIn; foros o comunidades virtuales; entornos colaborativos, como los que facilita Google, u otro tipo de herramientas, como Skype.

## Nuevos conceptos.

### APRENDIZAJE SIN COSTURAS

EL aprendizaje sin costuras conocido como el Seamless learning, se basa en la continuidad del aprendizaje en distintos contextos, ya sea dentro o fuera del aula, en clases o por tu cuenta, de manera virtual o física, solo o de manera colaborativa. Es decir, siempre estamos aprendiendo y, por lo general, aprendemos mejor si algo nos interesa.

La tecnología nos permite acceder a información en distintos dispositivos en cualquier sitio y cuando queremos gracias a celulares, tabletas y ordenadores. En este tipo de aprendizaje lo que ocurre dentro del aula es igual de importante que lo que pasa fuera, las experiencias en situaciones reales como, por ejemplo, ver videos en YouTube, en la tele, navegar por internet o leer un libro mientras. Esa ubicuidad es lo que nos permite hacerlo en cualquier momento.

Por ello, las nuevas tecnologías están muy presentes en este tipo de aprendizaje y está muy relacionado con el m-learning (mobile-learning), el b-learning (blended-learning) y la clase invertida. Es el alumno el que determina cuándo, cómo y dónde se realiza su aprendizaje, organiza sus recursos, dispone su información y comparte con los compañeros para avanzar en su aprendizaje. Así, el profesor se convierte en un facilitador y orientador en este proceso de aprendizaje y tiene que poner a disposición de sus estudiantes los recursos y tareas que sean adecuados a sus capacidades comunicativas y digitales.

### APRENDIZAJE A LO LARGO DE LA VIDA

Así como podemos aprender de muchos recursos, con distintos dispositivos en distintos lugares, podemos hacerlo en distintos momentos de nuestra vida. Nuestra trayectoria educativa no necesariamente debe responder a una determinada etapa de nuestra vida, si bien esto no es nuevo, hay una estrecha relación entre el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías. Es decir no hay una edad para aprender, ó aumentar el conocimiento y mejorar las competencias personales, cívicas, sociales y de empleabilidad. Este aprendizaje a lo largo de la vida dependerá de los espacios donde se obtiene y su rigor, así podremos encontrar distintos tipo:

- Formal** ◆ Sucede durante el desarrollo laboral. Nuestro trabajo entrena diferentes habilidades y nos ayuda a obtener conocimientos relacionado con nuestro oficio. Esta es la clase de aprendizaje a lo largo de la vida a la que todos tenemos fácil acceso, y se da inclusive cuando no la estamos buscando.
- Personal** ▲ Lo que distingue al aprendizaje personal es que se realiza fuera de las instituciones educativas y de la oficina. Usualmente está ligado a un interés que una persona toma por gusto más que por necesidad. Los individuos activos bajo esta forma de aprendizaje pueden buscar medios formales o informales para desarrollarlo.
- Autodirigido** ■ El aprendizaje autodirigido se da cuando los estudiantes tienen el control de la dirección y el paso del aprendizaje en cuestión. Cursos en línea que no están atados a un agenda, cursos MOOC, talleres o tutoriales de instituciones educativas o profesionales certificados, son buenos ejemplos de los esfuerzos didácticos en esta subcategoría.

- Indirecto** ● Se deriva de situaciones casuales como las conversaciones, los debates, las relaciones interpersonales, o los viajes, entre otros. Su naturaleza es completamente informal, pero las habilidades que ayuda a mejorar son muy útiles para el repertorio de capacidades no tradicionales y *power skills*.
- Profesional** ◆ Uno de los tipos más comunes de *lifelong learning* sucede durante el desarrollo laboral. Nuestro trabajo entrena diferentes habilidades y nos ayuda a obtener conocimientos relacionado con nuestro oficio.
- Informal ó libre** ● Es el tipo de aprendizaje que sucede cuando y como la persona lo desea. El estudiante tiene total control sobre los contenidos, el proceso didáctico y puede ejercer este aprendizaje con acciones como ver un tutorial en YouTube, asistir a una tutoría de un par, o por medio del ensayo y error. Las posibilidades son muy amplias, gracias a todas las maneras que tenemos de aprender a nuestro gusto hoy en día.

El aprendizaje a lo largo de la vida no solo se enfoca en aprender para trabajar, sino también es una forma de ayudar a las personas a mejorar su vida cotidiana y la de su familia, en un mundo donde las personas necesitan expandir su conocimiento, para satisfacer sus necesidades e intereses.

## Como una aguja en un pajar

Hasta hora vimos de qué se trata la curación de contenido y dimos los primeros pasos en la curación. Esos pasos podríamos resumirlo como la búsqueda, selección y listado. Pero la curación abarca muchas actividades más pequeñas que están agregando estructura y conocimiento a la desmedida información que se publica en línea. Estas acciones aportan a la transformación continua del PLE.





## Modelos de curación

En el proceso de la curación hay una etapa de macroactividad y otra etapa de especificidad. Es por eso que algunos especialistas consideran 5 modelos de curación:

1. **Modelo de Agregación** : busca conservar la información más relevante sobre un tema en particular en una sola ubicación, suelen utilizarse blogs, con enumeración de recurso. Son modelos aplicados a la curación comercial, porque se puede trabajar con grandes volúmenes de información ubicados en un mismo lugar.
2. **Destilación** : busca un formato más simplista donde solo se comparten las ideas más importantes o relevantes. Soluciona no tener los primeros pasos de la curación búsqueda, selección y listado de información.
3. **Elevación** : este modelo se refiere a la curación con la misión de identificar una tendencia más amplia o información de reflexiones diarias más pequeñas publicadas en línea. Se enfoca en lo que se comparte en las redes a través de un número limitado caracteres ó contenidos audiovisuales a través de los móviles.
4. **Mashup** : este modelo toma el concepto conocido en la música como mashups que utiliza la combinación de contenido existente para crear un nuevo punto de vista (el caso de los videos que combinan una secuencia conocida con un nuevo audio). Ofrecen una forma de crear algo nuevo sin dejar de utilizar la curación de contenido como base para ello, ya que se basa en contenido existente.
5. **Cronología**: el modelo reúne información histórica organizada en función del tiempo para mostrar una comprensión en evolución de un tema en particular. Una de las formas de ver la evolución de la información es a lo largo del tiempo, y cómo los conceptos o nuestra comprensión de los temas han cambiado con el tiempo. Es una forma de contar la historia a través de artefactos informativos que existen a lo largo del tiempo para demostrar cómo han cambiado las experiencias y la comprensión.



## La 4 S de la curación de contenidos

Como se mencionó en el módulo 1, la evolución de la web 1.0 a la web 3.0, trae añadido la gran cantidad información. Pero también se le agrega el fomento de la colaboración, el intercambio de información entre los usuarios, la transformación de la red en una base de datos y un movimiento dirigido a hacer los contenidos accesibles por múltiples aplicaciones.

Por eso en un principio la curación de contenido se trataba de "Buscar", "Seleccionar" y "Listar". Sin embargo hoy la web nos ofrece la posibilidad de tomar esos contenidos adaptarlos y darle el sentido con estilo y forma. Además de poder compartirlos y hacerlos públicos.

Leiva-Aguiera y Guallar (2013,2014) proponen un proceso de curación al que llaman las 4 S de la Curación de contenido, que hace referencia a las iniciales de las palabras en inglés: search (buscar), es decir, localizar los contenidos en diferentes fuentes de información; select (seleccionar), que implica filtrar y organizar los contenidos más relevantes de acuerdo con los intereses del público objetivo; sense making (dar sentido) implica preparar la información para adaptarla a los fines de la publicación en cuanto a contenido, forma y estilo; y share (compartir), publicar y difundir los contenidos a través de diferentes medios.

## EL ROL DOCENTE CURADOR

Para determinar el rol docente curador, es necesario hacer referencia a la influencia de las tics en el aula. Tal como menciona Delgado (2013), donde refiere algunos especialistas como Punya Mishra, Matthew Koehler, y Judi Harris, al considerar lo pedagógico y lo inherente a la disciplina, consideran que el uso de la tecnología en la enseñanza necesita de un conocimiento complejo y enmarcado en un contexto. Estas nuevas epistemologías del conocimiento o retomando las ya existentes, hacen referencia al modelo TPACK, el acrónimo de la expresión "Technological Pedagogical Content Knowledge" (Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido). Este modelo explica los conocimientos que debe manejar el docente sobre el contenido, las técnicas pedagógicas y uso de las tecnologías, con las interacciones que se dan entre cada uno de ellos enmarcado en el contexto. Por eso cuando pensamos en el rol del docente curador este modelo debe tenerse en cuenta.



### EL DOCENTE ENFOCADO EN LA CURACIÓN DE CONTENIDOS TENDRÁ QUE CONSIDERAR Y PLANEAR ESTAS ACCIONES:

- Identificar las palabras claves (en varios idiomas).
- Buscar, navegar y analizar fuentes de información.
- Filtrar, pulir (sacar el "ruido" en la web).
- Almacenar y categorizar los datos.
- Estructurar la información, es decir, guardarla y modificar el formato en el caso de ser necesario.
- Alimentar contenidos editoriales, comunicar, distribuir la información para su difusión



### **Tecnología y pedagogías emergentes**

Todo el potencial que aparece con las TIC, formado en la nueva cultura de aprendizaje, obligan a pensar en experiencias innovadoras conjugadas en nuevas didácticas. En estas didácticas están las tecnologías emergentes definidas por Velestianos (2010) como las herramientas, conceptos, innovaciones y avances utilizados en diversos contextos educativos al servicio de diversos propósitos relacionados con la educación. Mientras que comprometidas con las tecnologías emergentes surgen las pedagogías emergentes definidas por Adell y Castañeda (2012) como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje.

Estas pedagogías de la mano de las tecnologías, toman sentido pedagógico a través de las estrategias didácticas que se apoyan en teorías constructivistas. El aprendizaje se centra en el alumno y acontece en un ámbito social, creando colaborativamente una pequeña cultura compartida, en donde el aprendizaje es transformacional y donde los saberes particulares no pueden desligarse del contexto ni de todos aquellos factores que interactúan sobre ellos. Las metodologías activas son las que permiten poner en práctica estas estrategias. Estas metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Juegos, Aprendizaje Basado en Retos, la cultura Maker, la Gamificación, buscan un enfoque integrador de aprendizaje abierto y flexible para todo ámbito educativo.

## Recursos con sentido

### Curación Real y Elaborada

Siguiendo los pasos de la curación de contenidos, después de buscar, seleccionar, filtrar, listar y analizar, seguimos con el sentido que le demos, conocido como "Sense making" y finalmente la publicación.

Una vez que encontramos el contenido que necesitamos, debemos pensar como presentarlo a los estudiantes, el medio y la forma en que le agregamos valor. Esta fase es la que más tiempo lleva y necesita que se preste atención a aquellos contenidos seleccionados, porque serán los contenidos que se van a compartir a los estudiantes.

La forma en la que agregamos valor puede darse de dos modos:

En tiempo real: Consiste en una curación de contenidos en tiempo real, es decir, al mismo modo que estamos obteniendo y seleccionando determinada información, le aportamos valor de manera inmediata y poco elaborada con el fin de ofrecer contenidos interesantes de manera rápida a los estudiantes. Por ejemplo, re titular un artículo de otro blog, difundirlo a través de las redes sociales como Twitter ó facebook.

La curación elaborada: Consiste en una curación de contenidos más lenta, más elaborada, con el objetivo de producir contenidos más trabajados y que ofrezcan una información más completa o detallada a nuestro público (artículos de blog, informes especializados, tutoriales, etc.). Estos contenidos se comparten con los estudiantes de manera planeada.

✍ Si bien son consideradas dos formas diferentes de darle valor a la curación ambas pueden complementarse perfectamente.

✍ También es necesario tomar en cuenta que existen una serie de herramientas como las plataformas interactivas que permiten un seguimiento en tiempo real de los alumnos, ó aplicaciones gamificadas que ofrecen contenido curricular o herramientas que facilitan el acceso al contenido. Esta es una acción que debe tener en cuenta el docente, porque así como hay mucha información tóxica, hay plataformas y aplicaciones de baja calidad. Por eso debe considerarse la búsqueda, selección y análisis de aquellas plataformas ó aplicaciones que mejor se adaptan para darle sentido a la curación.



## Consideraciones para agregar valor

Una forma de aplicar valor agregado a la curación de contenidos es la realización de agrupaciones temáticas de contenidos digitales dirigidas a los estudiantes. Se trata de hacer presentaciones predominantemente dinámicas (es decir abiertas, con información que se va actualizando, y no guías cerradas, estáticas o de actualización lenta), que puedan ser publicadas en diversos tipos de plataformas online, que posibiliten un alto grado de segmentación temática y una gran flexibilidad en la aportación de valor o en la periodicidad de publicación.

Por lo tanto deben considerarse las siguientes características:

predominio de la información dinámica sobre la estática (actualización de contenidos);

canales de publicación;

posibilidad de segmentación temática;

aportación de valor (sense making) de diversa intensidad: baja, media, alta;

Existen diversas opciones de realización de productos de contenido curado, atendiendo a las posibilidades y especificidades de los programas o plataformas con los que llevarlos a cabo, siempre teniendo en cuenta el contexto que nos ocupa.



## Las redes como aliadas

El contenido curado es una gran opción para las redes sociales, y a la vez estas últimas son herramientas valiosas para la publicación de los contenidos curados, como Twitter y Facebook, e Instagram.

La tendencia de la redes a la personalización, la recepción de la información según nuestras necesidades, la generación de grupos dentro de las redes sociales, la elección de los seguidores origina que las redes se vuelvan una herramienta útil para distintos fines. Esto lleva a la necesidad de nuevos roles profesionales para la web (ej: Community Manager) que no solo se encargan de filtrar lo que es o no relevante, sino de personalizar la información según las necesidades de quienes integran nuestra comunidad virtual. Este aspecto que surgió para el mundo comercial, aplica para distintos objetivos, donde la educación también tiene su espacio, si pensamos en la metodología de los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) y los PLN (Redes Personales de Aprendizaje) como espacios de aprendizaje en red. Esta oportunidad que ofrecen las redes sociales, es una de las competencias que

## DOSSIER DE APRENDIZAJE

Hasta ahora consideramos la curación de contenidos desde la perspectiva del trabajo docente en el aula. Sin embargo con la incorporación de las estrategias de aprendizaje centradas en el alumno, aparecen algunas herramientas, que partiendo de la curación, forman parte de la evaluación formativa. Así surgen conceptos como "Dossier", "Carpetas" o "Portafolios", definidos como estrategias de selección y recolección de documentos que demuestren el progreso del proceso de aprendizaje del estudiante; pudiendo ser utilizados como estrategia de evaluación y autoevaluación y también como estrategia de reflexión sobre el conocimiento adquirido.

La elaboración del dossier, carpeta o portafolio, puede desarrollarse de manera secuenciada por el docente para ser realizadas por los estudiantes:

Recogida de información: Proponer una actividad en la cual los estudiantes deben de ser capaces de manejar distintas fuentes de información, esto ayudará a observar la autonomía del estudiante y el progreso en su aprendizaje. (Selección)

De la información recogida, el estudiante deberá ser capaz de distinguir los datos relevantes para su objetivo de los meramente anecdóticos. (Filtrado)

Apropiación: manejar los datos obtenidos, contrastarlos entre sí y llegar a determinadas conclusiones que aporten una solución satisfactoria a la pregunta o problema presentado por el profesor. (Sentido)

Publicación: Se trata de la fase final del portafolio. El alumno presenta su material de trabajo a su profesor y después a sus colegas en clase, ya sea en una tutoría individualizada, grupal o en clase, dependiendo de la tarea propuesta para cada tema. (Sentido, Publicación)

Valoración del trabajo. Una vez entregada y /o presentada la documentación que compone el dossier, carpeta o portafolio, se procederá a la valoración del mismo, tanto por el profesor a partir de los criterios de evaluación anunciados con anterioridad como por los propios estudiantes en el caso de presentarse en clase (Sentido, Publicación)

### TAMBIÉN EN EL TRABAJO CON DOSSIER CARPETAS O PORTFOLIO HAY QUE TENER EN CUENTA::

- ▶ la cantidad de actividades que el estudiante realizará para formar su dossier, carpeta o portafolio (tener en cuenta que como docentes deberemos hacer una revisión personalizada constante)
- ▶ definir criterios de evaluación (estos deben ser claros antes de armar el dossier, carpeta o portafolio)
- ▶ calendario de entrega y presentaciónIdentificar las palabras claves (en varios idiomas).

## LOS RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (REA)

Con frecuencia recurrimos al empleo de recursos electrónicos como herramientas para complementar las actividades de aprendizaje. Ellos se vuelven un recurso necesario cuando agregamos valor a la curación. Por lo que es necesario tener en cuenta algunas consideraciones.

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) comprenden los recursos educativos que están plenamente disponible para ser usado por educadores y estudiantes, sin que haya necesidad de pagar regalías o derechos de licencia.

Estos abarcan desde mapas curriculares, materiales de cursos, libros de estudio, streaming de videos, aplicaciones multimedia, podcasts y cualquier material que haya sido diseñado para la enseñanza y el aprendizaje. Si bien los REA son simplemente recursos educativos que incorporan una licencia que facilita su reutilización, y potencial adaptación, sin tener que solicitar autorización previa al titular de los derechos de autor, es común creer que los contenidos que se encuentran bajo una 'licencia abierta' que pertenecen al dominio público, y que el autor renuncia a todos sus derechos sobre ese material.  No es así, el surgimiento de licencias abiertas ha sido promovido por el deseo de proteger los derechos de autor dentro de ambientes en los que dichos contenidos (especialmente cuando se encuentran en formato digital) pueden ser fácilmente copiados y compartidos vía Internet sin autorización. Por ello es que una serie de marcos legales comienza a emerger para regular el licenciamiento de uso de los REA. Algunos de ellos simplemente



La herramienta <https://www.thinglink.com/es> es una aplicación que ofrece una opción gratuita. Permite al usuario convertir cualquier imagen o video en un gráfico interactivo con puntos que pueden ser utilizados como enlaces web.

Otra herramienta con la cual se puede realizar contenido interactivo es <https://genial.ly/es>. Esta aplicación cuenta con una opción gratuita, y epea la interactividad para añadir textos, imágenes, vídeos, audios o enlaces externos.