

Autores

Lara Fullerat, José Manuel
Moraga Campos, José

Título

Herramientas para la selección y organización de contenidos en Geografía de España.

Resumen

El artículo que presentamos pretende dar continuación a la línea iniciada en otro trabajo presentado en el número anterior de esta revista en el que los autores estudiaron el concepto de entorno personal de aprendizaje y sus posibles aplicaciones en el ámbito de las Ciencias Sociales. En esta ocasión se va a concretar este concepto en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura "Geografía de España" de 2º de Bachillerato avanzando en una de las líneas de actuación presentadas anteriormente: la selección y organización de contenidos, es decir, la curación de contenidos.

Texto

1. Introducción de los Entornos Personales de Aprendizaje en el aula

Este artículo pretende continuar con la labor iniciada en un anterior trabajo¹ en el que se trazaron las líneas teóricas relativas a este nuevo marco teórico o paradigma denominado **Entorno Personal de Aprendizaje** o **PLE** (*Personal Learning Environment*). Este concepto parte de la idea de que no existe una única forma de aprendizaje en consonancia con la diversidad de "inteligencias" que podemos detectar, por consiguiente, no podemos dar una única respuesta a tan variado espectro de aprendizaje. Se hace preciso implementar otras formas de enseñar, ya no nos vale con eso de "café para todos", esas tradicionales formas de enseñanza masiva. Debemos tender a la personalización del aprendizaje, a la creación de entornos personales de aprendizaje cada vez más creativos, más ricos, en los cuales se aprende entre iguales, con un profesorado que asume nuevos roles diferentes a los que se tenían asumidos en la escuela de antaño. Quizás la clave de este enfoque esté más que en el propio PLE, en el entorno social de aprendizaje, es decir, el PLN (en inglés, *Personal Learning Network*), el conjunto de personas con las que nos relacionamos y de las podemos aprender².

Según **David Álvarez**³ el **Entorno Personal de Aprendizaje** es "una combinación híbrida de dispositivos, aplicaciones, servicios y redes personales que empleamos para adquirir, de forma

¹ Lara Fullerat, J.M.-Moraga Campos, J.: "[Diseño e implementación de Entornos Personales de Aprendizaje en Secundaria](#)", Revista eCO, 10, 2013.

² Para conocer algo más de este concepto, recomendamos, a manera de introducción, el post de Jordi Martí titulado "[Etapas en la adopción de un PLN](#)" en su Blog "XarxaTIC".

² Enlace: <http://www.xarxatic.com/etapas-en-la-adopcion-de-un-pln/> Consulta de 17/01/2014.

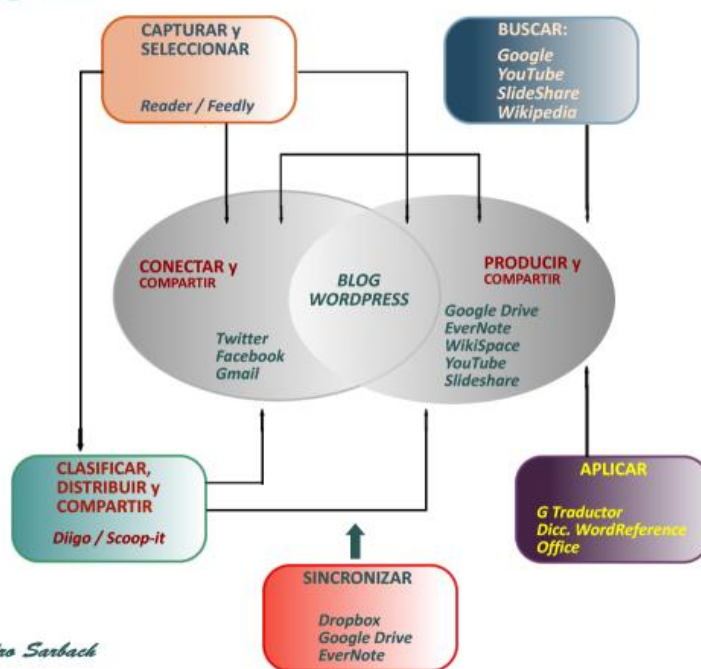
³ David Álvarez: "[PLE: aprendizajes emergentes y pedagogías invisibles](#)", entrada de 27/XI/2013, en su blog "e-aprendizaje". Consulta de 27/XII/2013.

autónoma, nuevas competencias para la resolución de problemas". Según esta definición, parecería, en principio, que se trata de una simple serie de herramientas TIC aplicadas a la enseñanza-aprendizaje. Pero, en nuestra opinión es mucho más que eso. Es por ello que nosotros somos más de la opinión de **Jordi Adell** y **Linda Castañeda**, según los cuales, el PLE es un enfoque pedagógico, con enormes implicaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero con una innegable base tecnológica, es decir, se trataría de un *constructo* tecno-pedagógico que pretende poner en juego las inmensas posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías y las nuevas ideas sobre el conocimiento al servicio del aprendizaje del alumno. En definitiva, un PLE sería un conjunto de aplicaciones, recursos, fuentes de información, metodologías de aprendizaje, redes y contactos, disponibles para alcanzar determinadas competencias tanto personales como profesionales. Un concepto con muchas posibilidades pero se encuentra aún en fase beta, en fase de experimentación y concreción. En este sentido, pretendemos realizar una modesta contribución a la construcción de este paradigma aplicándolo a la enseñanza y aprendizaje de las CC.SS y más concretamente a la de la Geografía de España, impartida en el Segundo curso de Bachillerato, en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales.

Así pues, antes de exponer los resultados de nuestra experiencia creemos preciso hacer una serie

de valoraciones acerca de este paradigma. Y lo primero que debemos plantear es si es posible, realmente, construir un PLE o Entorno Personal de Aprendizaje en Secundaria y Bachillerato. Como indicamos en nuestro artículo anteriormente referido, todo pasa, en primer lugar, por un cambio metodológico radical por parte del profesorado y el alumnado. Adquirir y utilizar una serie de herramientas TIC no es nada complicado ni inusual. De una manera consciente o no, todos y todas tenemos nuestro propio PLE, utilizamos herramientas para

M: PLE 2013



Alejandro Sarbach

comunicarnos, buscar información, compartirla e incluso producirla. El problema o la dificultad radica en insertar esa dinámica TIC particular en un entorno de aprendizaje consciente que impulse dinámicas de aprendizaje en el alumnado. En palabras de **Alejandro Sarbach** "reducir la cuestión a sus aspectos tecnológicos (por ejemplo, utilizar marcadores sociales, blogs, o lectores de feeds) aunque indudablemente significa un paso de gigante en relación a entornos compuestos básicamente por el libro de texto y las explicaciones del profesor o de la profesora, no

necesariamente implica una modificación del paradigma bancario tradicional"⁴. Efectivamente, no se trata sólo de introducir ciertas aplicaciones más o menos motivadoras, más o menos atrayentes para el alumnado. La creación de un PLE, y mucho más, su extensión a toda el aula, supone cambiar el viejo paradigma educativo centrado en el profesor y los contenidos, por otro en el que el protagonista sea el alumno/a y el desarrollo de las competencias básicas.

Sin duda, no es nada fácil poner en marcha esta verdadera "revolución" educativa ya que nos encontraremos con numerosos problemas, reacciones, obstáculos, de toda índole, tanto técnicos (conexiones, hardware, aplicaciones), como institucionales (burocracias educativas), como sociales (alumnado, profesorado, familias) que dificultan nuestra labor. De ahí que nuestra intención (como la de la mayoría de los y las que apuestan por llevar a cabo este proceso) sea ir paulatinamente introduciendo los cambios precisos, siempre con una adecuada y contrastada planificación de todo el proceso y marcando perfectamente las diferencias entre las distintas metodologías.

Como indicábamos en nuestro anterior artículo⁵, el establecimiento de un entorno personal de aprendizaje lleva consigo un continuo ejercicio de ensayo-error en el que tendremos que ir probando las diversas herramientas TIC que existen a nuestra disposición e incluso, ir adaptándolas al alumnado, al aula y a nuestros objetivos didácticos. Pero, por encima de todo, tenemos que tener presente que las herramientas que utilicemos, el PLE que hayamos seleccionado, no es un fin en sí mismo, sino un medio (y no el único) para alcanzar esos objetivos propuestos. Y esta afirmación es un principio que mantenemos firmemente, máxime cuando vemos la continua aparición de nuevas herramientas TIC que convierten en obsoletas las anteriores en un espacio de tiempo excesivamente corto. Es lo que **Jordí Martí**⁶ llama, de forma muy atinada, la "cultura educativa de la obsolescencia", extensible a todos los componentes del proceso educativo.

Por consiguiente, el PLE debe de enmarcarse en una concepción más amplia de nuestra labor educativa, una concepción no tecnológica sino metodológica, un elemento más de un proceso de innovación educativa que afecta a todo el conjunto.

2. La contribución de la Geografía al diseño del PLE/PLN.

La Geografía, como ciencia, se encarga, expresado de manera sintética, de estudiar las relaciones entre el Hombre y su medio, localización, distribución de los fenómenos humanos sobre el territorio. Es una ciencia de síntesis, a medio camino entre las ciencias humanas y naturales, que aporta una amplísima variedad temática y metodológica. Como se indica en la **Declaración Internacional sobre Educación Geográfica**⁷, los geógrafos buscan respuestas a interrogantes

⁴ Sarbach, Alejandro: *Entornos personales de aprendizaje (PLE) en Secundaria*, Carbonilla.net, 17 de abril de 2010 (revisado 3/06/2012). Consulta de 27/XII/2013.

⁵ Lara Fuillerat, J.M.-Moraga Campos, J.: "Diseño e implementación de Entornos Personales de Aprendizaje en Secundaria", *Revista eCO*, 10, 2013.

⁶ Martí, Jordi: "La cultura educativa de la obsolescencia", entrada en el blog "Xarxatic" de 24 de abril de 2013 (consulta realizada en 11/01/2014). <http://www.xarxatic.com/la-cultura-educativa-de-la-obsolescencia/>

⁷ Comisión de Educación Geográfica de la Unión Geográfica Internacional (UGI): "Declaración Internacional sobre Educación Geográfica", 1992.

como los siguientes:

- Dónde está
- Cómo es
- Por qué está ahí
- Cómo se desarrolla
- Con qué impacto
- Cómo debería ser gestionado para el beneficio tanto de la sociedad como de la naturaleza

Ante este amplio abanico conceptual, el profesorado que imparte Geografía en Secundaria y Bachillerato ha venido utilizando diversas estrategias metodológicas de mayor o menor éxito pero que, en su mayoría, responden a un enfoque tradicional, unidireccional, en el que el profesor/a es el que dirige el aprendizaje y el alumnado asume un papel pasivo, secundario, como receptor del conocimiento aportado por el profesorado. Una metodología que, no por ser la predominante en nuestras clases, podemos definir como obsoleta (al menos en su concepción más tradicional).

No obstante, la Geografía, como el resto de las Ciencias Sociales, presenta enormes posibilidades para apoyar el cambio metodológico que hemos indicado anteriormente y que venimos defendiendo. Se trata de centrar la actividad en el alumnado y asignar una nueva función al profesor/a como facilitador de aprendizajes, como mediador entre el conocimiento y el alumnado. En lo que a la Geografía se refiere, el profesor/a debe proporcionar las claves para que el alumno/a adquiera el conocimiento espacial que proporciona esta materia. Desde este prisma, podemos enlazar las posibilidades didácticas de la Geografía con el concepto de PLE y deducir que desde la Geografía podemos contribuir a la configuración del PLE (y el PLN) del alumnado a través de múltiples herramientas tecnológicas y metodológicas que se utilizarían para conseguir los objetivos y competencias derivados de la enseñanza y el aprendizaje de esta materia de una manera más eficaz y motivadora para el alumnado y, de forma recíproca, utilizar las herramientas disponibles para la creación del PLE en conseguir los objetivos y competencias que buscamos desde la Geografía. Pero, insistimos, esas herramientas son sólo la base tecnológica de un proceso de cambio e innovación más amplio que tiene un carácter metodológico y conceptual. Desde la observación, búsqueda, selección y comunicación de la información de tipo geográfico, a la publicación y edición de esa información, el trabajo con imágenes, sonidos, gráficos, la geolocalización, etc., son aspectos que podemos tratar con las herramientas TIC que hemos ido seleccionando y que constituyen el PLE/PLN del alumnado. No debemos obviar, ya que es uno de los aspectos más importantes del estudio de la Geografía, el conocimiento de la realidad inmediata que rodea al alumno/a y que gracias a esas herramientas TIC podemos desarrollar.

En esta comunicación vamos a dar cuenta del uso de algunas herramientas TIC en el trabajo de la Geografía, las posibilidades de esas herramientas en la configuración del PLE y el resultado de la puesta en práctica de las mismas. En concreto, nos centraremos en el denominado concepto de *curación de contenidos*, aplicada a una experiencia didáctica práctica desarrollada durante el curso 2012-13 en el IES *El Tablero* de Córdoba⁸

⁷ <http://www.raco.cat/index.php/RevistaGeografia/article/viewFile/46086/56892> (Consulta de 11/01/2014)

⁸ Queda pendiente para un futuro artículo los resultados de la inclusión de diversas herramientas digitales a dicha materia, obtenidos en diversas experiencias desarrolladas en el aula y en casa por el alumnado y por el profesor de la materia.

3. Curación de contenidos vs. selección y organización de la información digital

Internet es un enorme repositorio de recursos e información que, en la mayoría de las ocasiones, nos puede desbordar ("infoxicación") por lo que se hace imprescindible cada vez más que los alumnos/as y profesores/as adquieran toda una serie de capacidades para seleccionar, sintetizar, filtrar, compartir, crear y construir conocimientos a partir de la información que podemos encontrar en la red/nube de una forma dispersa, no sistematizada. Es en este contexto en el que ha surgido el término "curación de contenidos", procedente del inglés "content curation", y que hace



referencia a la selección, filtrado, elaboración, distribución y análisis de la información digital que hemos generado u otros han producido (artículos, tuits, entradas de blogs, libros, fotos, documentos, videos, presentaciones, podcasts, etc.) alrededor de un tema o tópico específico⁹.

El docente también puede y debe ser un *curador de contenidos*, esto es, debe jugar el papel de filtrador o intermediario de la enorme avalancha de información generada en Internet para proporcionar, de forma apropiada, constante y sistematizada, aquellos contenidos de valor formativo para el alumnado. Por ello, es básico, por una parte, que el propio docente de forma habitual obtenga información de múltiples fuentes y por otra, que de forma también continuada esté proporcionando a su alumnado aquellos datos, noticias, o enlaces que les ayuden a desarrollar sus proyectos o actividades de aprendizaje. Así, el docente como **curator** es un "mediador" entre la información bruta de la red, y su alumnado, de modo que selecciona aquel contenido con utilidad potencialmente educativa¹⁰. Esto implica una selección "*grano a grano*" enfocada a los intereses y necesidades del alumnado. Por ello y a pesar de que cada vez existen más soluciones técnicas que facilitan una criba previa entre tanta información, el factor humano inherente al proceso es imprescindible. Para construir nuestra credibilidad como curador de contenidos es importante dar siempre atribución al trabajo original, poner enlaces web de origen y dar crédito a su autor. En ningún caso podemos inducir al engaño, intentando hacer pasar el trabajo de otros por propio y abusar del esfuerzo ajeno. El mérito del curador es saber extraer contenido relevante dentro del gran ruido de información que hay en la red, darle sentido dentro de un contexto y transformarse en una voz influyente especializada en el tema¹¹.

Sin embargo, con la finalidad de adentrarnos en este universo digital de la información, diseñamos

⁹ [Del caos al orden: encontrar, filtrar y coleccionar contenido educativo](#), Blog "Ciencias Sociales, Geografía e Historia", 21 de septiembre de 2012 (Consulta realizada en 11-1-2014).

¹⁰ Manual Área: [Metáforas del docente 2.0: DJ, Curator, Community Manager](#), Ordenadores en el aula, 23 de mayo de 2012 (Consulta realizada en 14/01/2014)

¹¹ [Del caos al orden: encontrar, filtrar y coleccionar contenido educativo](#), Ciencias Sociales - Geografía e Historia, 21 de septiembre de 2012 (Consulta realizada en 11-1-2014)

para el curso 2012-13 una experiencia didáctica para desarrollar en la materia de Geografía de España; se trataba de experimentar sobre un trabajo de tipo colaborativo en la búsqueda de materiales digitales y en línea que puedan servir para complementar la información suministrada en el aula. Pero aspirábamos a ir más allá, deseamos convertir al alumnado en protagonista de su aprendizaje, además de/en lugar de suministrarle dicha información ya seleccionada y organizada. Además, entendimos este proceso como un trabajo complementario al desarrollado en la explicitación de currículo oficial, individual y voluntario en el que cada alumno se preocupaba en buscar, seleccionar, organizar y reflexionar sobre la presencia de una temática concreta en internet; con ello pretendíamos inculcar en nuestros alumnos aspectos de trabajo en el que la organización, selección y uso de contenidos digitales sea el centro de su interés. Al mismo tiempo, su esfuerzo personal permitiría constituir un *corpus* de materiales, organizados en diversos soportes digitales, que ayudarían, en la medida que ellos mismos lo demandasen, a enriquecer su conocimiento de estas herramientas digitales y de los materiales vinculados a los contenidos conceptuales y procedimentales de la Geografía de España; contribuiría de este modo de forma colaborativa, además, a que otros alumnos de nuestro centro y de otros ámbitos educativos puedan usarlos para profundizar en su aprendizaje durante el curso actual y venideros.

Este trabajo se desarrolló en torno a tres **herramientas en línea**, con cierta proyección en ámbito educativo y social:

- **Etceter.** Es herramienta digital, *start-up* de origen madrileño, que permite crear "píldoras"¹² de conocimiento y compartirlas con los demás personas sin necesidad de tener un blog o páginas web. Éstas *píldoras* son páginas de información que pueden contener: documentos como apuntes, datos específicos sobre temáticas concretas, artículos, presentaciones, vídeos, exámenes, prácticas, etc. Un docente de esta manera podría fácilmente compartir información de interés para sus alumnos a través de Etceter y explicar así un tema. La idea es añadir módulos con imágenes, texto o contenido de una URL. Esos módulos, después, podremos reordenarlos simplemente utilizando nuestro ratón, arrastrándolos y soltándolos al lugar deseado de la píldora. En línea con el nuevo concepto acuñado como 'curación Web', este proyecto se cimienta en una necesidad y una firme creencia: la de que el tiempo en Internet es muy valioso y que, a la accesibilidad y democratización del conocimiento, hay que añadirle un elemento de gestión humana que ni las máquinas ni la Inteligencia



¹² Introducimos en nuestro texto el vocabulario específico diseñado y proyectado por sus propios fundadores para así poder generar un conocimiento más exacto de la herramienta digital

Artificial han conseguido equiparar aún. Para la experiencia que llevamos a cabo, hemos concretado en este [sitio web](#) la vinculación de materiales curriculares de cada una de las unidades didácticas del temario oficial de la materia, para que complementen los contenidos del aula; se adjuntarían en Etceter todos aquellos documentos de texto, pdf, sonoros, vídeo (YouTube, Vimeo) presentaciones en línea (slideshare, slideboom y otras) que pueden tener relación alguna, que posibilite conocer nuevos conceptos, enfoques y materiales vinculados a dicho contenidos educativos. Se trataba de que fuese el repositorio principal del proyecto desarrollado. Este objetivo fue obtenido con facilidad debido a la gran cantidad de materiales existentes en la web, por lo que la consulta de los mismos puede proporcionarnos suficientes recursos para la elaboración de una propia guía pedagógica. No fueron trabajadas todas las unidades didácticas, puesto que era un trabajo voluntario que cumplimentó la mitad aproximada de la programación de la materia. En unos casos, fue implementado por el alumno correspondiente de forma muy completa, en otros, se aproximó a lo deseado.

- **Pinterest.** Es un tablón de anuncios en línea, virtual, pero colaborativo, social. Pinterest es una red social en la que el usuario crea y genera “*tableros*” personales para compartir y organizar contenidos multimedia. Visualmente muy atractivo, te permite crear y organizar todo lo que encuentres en la red para que le pongas chinchetas a todo lo que te interese, de ahí el nombre: *pin + interest*. Permite crear un tablón de anuncios, de imágenes, enlaces relevantes, etc., de carácter colaborativo, donde no sólo el profesorado pueda poner chinchetas, sino que sus colaboradores también puedan hacerlo; en este caso, se trata de que sean tus alumnos los colaboradores en el tablón *online*. En educación, puede centrarse en tablón sobre una lectura y/o un autor, sobre vocabulario útil para un tema concreto y tablón colaborativo sobre una época histórica concreta¹³. Existe una casi ilimitada variedad de recursos en línea, que pueden ser aprovechados para propósitos educativos y para cursos *e-learning* en particular. Organizar contenidos puede ser un tarea difícil si no contamos con la herramienta adecuada. Con Pinterest es posible organizar y categorizar nuestros recursos de una forma eficiente. Además, nos ofrece la posibilidad de compartir fácilmente el material interesante que descubrimos.¹⁴ Cada usuario puede crear un perfil totalmente afín a sus gustos, marcando aquellas imágenes que se ajustan a sus inquietudes, preferencias, y deseos... las pueden clasificar en su tablón a medida, creando sus etiquetas, siguiendo a otros usuarios con publicaciones y gustos similares... Nuestra [propuesta de trabajo](#) se centraba en organizar información relacionada con imágenes vinculadas con las unidades didácticas de la materia durante el curso 2012-13; se han podido incluir así imágenes,



¹³ [Pinterest e ideas para usarlo en el aula](#), Blog de TIC en Lenguas Extranjeras, 9 de febrero de 2012.

¹⁴ [10 formas de usar Pinterest en educación](#), 10formas.com, 7 de mayo de 2012; [Pinterest también tiene uso educativo](#), TICTAC. Las recomendaciones de EducaRed, 21 de marzo de 2012

gráficas, estadísticas, fotografías, mapas y cartografía temática, materiales en los que debía efectuarse un breve comentario explicativo de la misma para quien consultase el material pudiera valorar su relevancia e interés para sus propósitos personales; se obtenía con este esfuerzo unos paneles interactivos, muy atractivos visualmente y manejables, con comentarios de aprendizaje. De esta forma, se podía valorar el grado de madurez e interrelación alcanzado por el alumnado en la asimilación de los contenidos curriculares, así sobre el alcance de su iniciativa en la consecución de sus objetivos. Los resultados fueron en la línea de lo proyectado, sin obviar que no siempre se han seleccionado materiales totalmente relevantes, incluso se ha incluido información relativa a las otras herramientas digitales analizadas en este lugar, los cuales pueden ser eliminados o modificados con facilidad por el profesor.

- **Scoop.it.** En realidad es bastante sencillo en su uso: creas una cuenta y puedes formar

distintos temas (*topic*): se trata de establecer unos criterios de búsqueda a través de unas palabras clave que seleccionarán los contenidos que incluyen dichas palabras. Así puedes revisar tranquilamente los contenidos seleccionados cuando



tienes un rato libre y marcar lo que verdaderamente te interesa. De cada tema se crea una página web, en la que aparecen automáticamente tus enlaces seleccionados en un formato de ventanas bastante atractivo y visual desde las que se acceden directamente a los contenidos, aquellos que has introducido en último lugar. Estas páginas web pueden ser después reorganizadas, señalar favoritos o introducir entradas sobre el contenido. La gran ventaja de Scoop.it es su conectividad con todas las redes sociales. Puedes configurar tu cuenta para estar conectado con Facebook, Twitter, Tumblr, LinkedIn y WordPress de modo que cada vez que señalas un enlace para tu página de scoop.it automáticamente te permite seleccionar si quieres publicarla en cualquiera de tus cuentas. Especialmente interesante es la posibilidad de crear tu propia entrada en tu blog desde el contenido de scoop.it¹⁵. Esta herramienta puede ser muy apropiada para crear una revista digital en el contexto de múltiples iniciativas educativas: trabajos de alumnos, contenidos de un área, periódico escolar, formación del profesorado, etc. Es una forma diferente e interesante de "bloguear". Es posible elaborar en pocos clics una página que, a modo de mosaico, proporciona múltiples entradas sobre un tema concreto. Cada entrada podrá estar formada por título, imagen, breve descripción y enlace. Estas noticias se pueden redactar de forma original o bien capturar con un sólo clic directamente del buscador integrado o de su listado de sugerencias basadas en la coincidencia de etiquetas¹⁶ Debido a las limitaciones impuestas en el servicio gratuito a cinco paneles de trabajo hemos agrupado para el desarrollo de [nuestra experiencia](#) en temáticas generales (Geografía de la Población, Geografía Económica, Geografía Física, Geografía Regional, Geografía Urbana) las diferentes unidades didácticas; en cada entrada, además, utilizamos las etiquetas para destacar su relación con las unidades didácticas del temario oficial. El

¹⁵ Juan M. Cabrera: [Usando Scoop.it, Bibliotecas escolares y recursos educativos](#), 5 de noviembre de 2012. Una experiencia en el ámbito universitario, cfr. Marín Juarros, V. y otros: [Modelos educativos para la gestión de la información en Educación Superior: una experiencia de curación de contenidos como estrategia metodológica en el aula universitaria](#), *EduTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 42, Diciembre de 2012

¹⁶ [Scoop.it](#), CanalTIC. Uso educativo de las TIC, 31 de mayo de 2012.

trabajo en esta herramienta debía centrarse en recoger informaciones complementarias de blog, revista científicas y periódicos en línea (noticias, artículos especializados, esquemas, conceptos, glosario, etc.); no debían solaparse con referencias incorporadas en las herramientas anteriores, puesto que en ello iba la complementariedad que deseábamos imprimir en su uso. Al ser la última en desarrollar tuvo un menor seguimiento y algunas duplicidades, y no fue totalmente comprendida por el alumnado en su utilidad y funcionamiento. Ofrece un aspecto atractivo, pero puede ralentizar la pantalla, aunque su manejo es fácil al utilizar un botón en la barra de marcadores del navegador. Evidentemente, el carácter más profundo de sus temáticas pudo alejar el interés del alumnado.

4. Conclusiones

Tal y como es nuestra práctica habitual, consideramos oportuno efectuar una encuesta de valoración de estas herramientas digitales y su utilización; el grupo de alumnos valoró mayoritariamente positivo el empleo de estas herramientas digitales en la materia de Geografía; todos contaban con teléfono móvil, preferentemente con el sistema operativo Android; en todos los casos tienen ordenador en casa, (esencialmente ordenadores personales o portátiles; además, confirmaban tener un nivel aceptable de conocimiento en su uso. De estas tres herramientas preferían Pinterest (50%) y Scoop.it (42%) y ningún voto de aceptación para Etceter. Esta preferencia se ha detectado también cuando hemos preguntado por cada una de las herramientas digitales de forma individual; así, considerando solo las respuestas muy bien y excelente pinterest (72%), scoop.it (75%) y Etceter (44%). Aunque no fue muy extensa dicha encuesta, permite conocer aspectos concretos de su valoración que, en líneas generales, fue favorable

En cuanto a la elección misma de las herramientas digitales, somos conscientes de la duplicidad de las mismas, puesto que en casos como Etceter y Scoop.it pueden servir para los mismos intereses; únicamente, Pinterest por sus peculiaridades tendrían una especialización en los temas referentes a la imagen, donde se muestra con una calidad insuperable. Por tanto, no creemos necesario mezclar su uso, pero si fuese así debería existir un claro objetivo para su diseño y desarrollo, excluyéndose las funciones a las que serían destinadas cada herramienta, tal como hemos procurado en esta experiencia.

Esta experiencia no responde a una iniciativa aislada, sino que durante el desarrollo del curso venimos integrando otra serie de herramientas digitales para la mejor asimilación de los contenidos y la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Empleamos como repositorio de materiales la plataforma Moodle, donde agrupamos materiales y documentación, y recogemos prácticas y actividades; al igual solicitamos al alumnado un correo electrónico, esencialmente Gmail, para mantener las vías de comunicación de forma permanente; finalmente, podemos señalar que hemos puesto en funcionamiento un blog con los exámenes, aparecidos en la comunidad andaluza, desde 2001, en la Prueba de Acceso a la Universidad (geografiaeneltablero.wordpress.com).

De esta manera no sistemática, cotidiana, aportamos y hacemos a nuestros alumnos y alumnas partícipes de su propio proceso de enseñanza y aprendizaje a la vez que conseguimos la configuración de su propio entorno personal de aprendizaje y, al mismo tiempo, vamos definiendo el PLE de aula. En el caso que nos ocupa, la cuestión es que la información que nos llega está

aumentando cada día y necesita filtrarse so pena de acabar inundados entre noticias interesantes, curiosidades, y noticias no relevantes. Esta es la razón por la que la curación de contenidos está evolucionando para no ser solo una herramienta profesional sino una metodología tal que sirva a todos los usuarios de la red como un servicio personal, útil y efectivo en su proceso de formación. La curación de contenidos es una metodología que va a ir creciendo tanto dentro del aula como fuera, dada su potencialidad para ahorrar tiempo, filtrar, seleccionar y organizar información relevante (*salvo que para ti sean relevantes los mensajes de “tu vales mucho” con foto de rosa esplendorosa pillando toda la pantalla o los gatitos o similares, en cuyo caso ni herramienta de curación de contenido ni gaitas, cualquier feed de Facebook te vale :-)*)¹⁷.

¹⁷ Antonio V. Bauzano: [3 Herramientas para curación de contenidos que quizá no conozcas](#), Community Curator, 28 de mayo de 2013 (visita realizada en 19/01/2014)