

## recurso tecnológico

Por Gabriela Vinueza V.  
(mgvinueza@usfq.edu.ec)

# ThingLink: ¡una puerta hacia un aprendizaje interactivo y visual!



**C**aptar la atención de los estudiantes en esta era digital llena de estímulos puede llegar a ser todo un desafío para los docentes, lo que los obliga a actualizarse constantemente en el uso de herramientas novedosas e interactivas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Encontrar la herramienta adecuada y que cumpla los objetivos planteados puede llevar su tiempo, ya que se debe discernir entre una herramienta que sirva de apoyo y una que sirva como un auténtico aliado pedagógico para diseñar experiencias inmersivas y colaborativas dentro del aula.

**ThingLink** es una herramienta digital que permite transformar imágenes, videos o entornos 360° en experiencias interactivas de aprendizaje. A través de etiquetas o puntos activos (*hotspots*) se pueden incorporar textos, audios, videos, enlaces y otros recursos multimedia, directamente sobre una imagen, haciendo que el contenido cobre vida.

Dentro de las aulas hay una gran variedad de usos que se le puede dar a la herramienta para crear materiales didácticos que fomenten el aprendizaje significativo. Los estudiantes pueden usarla para crear proyectos que los impulse a investigar, trabajar de

manera colaborativa, propiciar la comunicación y el pensamiento crítico, además de fortalecer sus competencias digitales. Algunos ejemplos de su uso dentro del aula son:

- Elaboración de mapas interactivos con información geográfica y videos explicativos
- Diseño de líneas de tiempo visuales con enlaces y audios narrativos
- Creación de visitas virtuales a museos o sitios históricos
- Desarrollo de presentaciones

multimedia en donde podrán apoyar sus investigaciones de una manera creativa

Para incluir dentro de la planificación de clase el uso de ThingLink, el docente puede realizar la siguiente actividad, siempre considerando que se encuentre atada a un objetivo concreto:

1. Hacer una breve introducción sobre el tema.
2. Pedir a los estudiantes que investiguen información relacionada al contenido visto en clase.
3. Indicar a cada estudiante (o grupo) que deberá seleccionar un recurso (foto, mapa, ilustración, etc.) que represente su tema.
4. Una vez que tengan el recurso seleccionado, deberán ir a ThingLink y seguir los siguientes pasos:
  - Subir el recurso.
  - Añadir etiquetas interactivas (tags) con:
    - o Texto informativo
    - o Imagen complementaria
    - o Audio o video corto
    - o Enlace a fuente o recurso adicional
5. Cuando tengan su trabajo finalizado, pueden compartir el enlace a su docente a través de correo electrónico o en el LMS de la institución, si existiera.

### ¿Cómo puedes registrarte?

Deberás ir a la página: <https://www.thinglink.com/en>. Una vez adentro, regístrate con tu correo electrónico.

La aplicación es bastante intuitiva, fácil de manejar y puedes encontrarla en su versión en español o inglés. Como toda herramienta tecnológica, esta tiene sus ventajas y desventajas, las cuales se describen a continuación:



ThingLink es una herramienta digital que permite transformar imágenes, videos o entornos 360° en experiencias interactivas de aprendizaje.

### Ventajas:

- Estimula la comprensión, ya que combina imágenes, videos, textos y enlaces, ayudando a los estudiantes a conectar ideas de una manera más visual y generando un aprendizaje interactivo.
- Su formato multimedia despierta en los estudiantes el interés por explorar y crear contenido, motivándolos a crear cosas nuevas de manera creativa.
- Se adapta a diferentes asignaturas y niveles educativos. La complejidad dependerá de las instrucciones que el docente brinde a los estudiantes.
- Favorece el uso de TIC de manera crítica y creativa, tanto en docentes como en estudiantes.
- No requiere conocimientos técnicos avanzados; la creación de contenidos se realiza mediante una interfaz intuitiva, lo que la hace fácil de usar.
- Puede integrarse en plataformas educativas como Google Classroom, Moodle o Microsoft Teams.

### Desventajas:

- La versión gratuita ofrece un número restringido de proyec-

tos y funciones, lo que puede limitar un poco su uso.

- La herramienta requiere de conexión a internet, tanto para su creación como para su visualización, lo que puede ser un problema en entornos con poco acceso a internet.
- Inicialmente se puede requerir algún tiempo de dedicación para familiarizarse con algunas funciones, pero esto no es una limitante para explorar e indagar más de la herramienta.

ThingLink aportará en tus clases no solo en la comprensión de contenidos de manera más visual e interactiva, sino que te permitirá a ti y a tus estudiantes desarrollar habilidades clave como: creatividad, comunicación digital e investigación, dando la oportunidad a tus estudiantes de aprender de manera autónoma y pasar de ser receptores pasivos a ser creadores activos de su propio conocimiento.

¡Atrévete a explorar ThingLink y compártenos tu experiencia!

### Referencia

ThingLink. (s. f.). *Immersive learning for real world environments*. <https://www.thinglink.com/en>