



Visual Dictionary

Guía paso a paso para crear recursos en Visual Dictionary



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Índice de contenidos

Índice de contenidos	2
1. Introducción	3
1.1. La función del Visual Dictionary como herramienta digital en el aula	3
1.2. Introducción de la gamificación de los recursos visuales en las clases a partir del ejemplo de los recursos de Visual Dictionary	4
2. Cómo obtener un código de registro	5
3. Obtención de material visual para tus recursos	5
3.1. Marco legal para obtener materiales para el Visual Dictionary	5
3.2. Creación de materiales visuales propios: resumen rápido de editores gráficos gratuitos y de fácil acceso	8
4. Crear un nuevo curso	9
4.1. Pasos rápidos para crear un diccionario	9
4.2. Entrar a la biblioteca de Visual Dictionary	10
4.3. Editar información del curso	10
4.4. Crear una nueva página	11
4.5. Añadir un hotspot	12
4.6. Añadir una nueva página o crear una pestaña	15
4.6.1. Cómo añadir la siguiente página	15
4.6.2. Cómo añadir una pestaña	15
4.7. Incluir navegación	16
4.8. Aspecto visual	19
5. Revisión de las traducciones de los recursos del diccionario	20

1 Introducción

1.1. La función del Visual Dictionary como herramienta digital en el aula

El proyecto SWIM tiene como objetivo promover un enfoque innovador de visualización del conocimiento hacia los métodos de enseñanza de idiomas mediante una herramienta de creación de diccionarios visuales en línea. En este documento, ofreceremos una visión general sobre el papel del Diccionario Visual como herramienta digital en el aula, la gamificación de los recursos visuales en las clases a través de los recursos del Visual Dictionary, una visión general sobre la recopilación de materiales visuales para los recursos propios y una instrucción paso a paso sobre cómo crear sus propios recursos y algunas directrices para garantizar un aspecto visual eficiente.

La eficacia de la introducción de elementos visuales en el proceso de aprendizaje es un hecho ampliamente conocido, que ha sido demostrado por muchas investigaciones. El uso por parte del profesor de diferentes formas de imágenes, desde fotografías, dibujos, gráficos hasta diagramas, permite una transferencia más efectiva de la información en comparación con el efecto que tendría el simple uso de descripciones textuales. El uso de imágenes no es otra cosa que su visualización, gracias a la cual los alumnos son capaces de conectar los conocimientos adquiridos, consiguiendo una mejor comprensión del tema.

- El cerebro tarda unos **0,5 segundos en procesar imágenes**, mientras que necesita unos 6 segundos para preparar entre 20 y 25 palabras.
- La mayoría de los lectores prestan atención a la sección rica en imágenes de una página web mientras que **el texto solo recibe un 20% de la atención.**¹
- De toda la información que se transmite al cerebro, **el 90% es visual.**
- Los humanos somos capaces de captar la idea de una escena visual en menos de **1/10 de un segundo.**
- Nuestro cerebro puede ver imágenes que duran tan solo **13 milisegundos.**
- El ojo humano puede registrar **36.000 mensajes visuales cada hora.**²



¹ http://changingminds.org/explanations/learning/active_learning.htm

1.2. Introducción de la gamificación de los recursos visuales en las clases a través del ejemplo de los recursos del Visual Dictionary

Gracias a la herramienta SWIM - Visual Dictionary los educadores serán capaces de crear fácilmente materiales visuales de acuerdo a sus necesidades, y de utilizar los ya existentes y publicados. La herramienta puede utilizarse tanto para enseñar materia nueva como para comprobar el conocimiento adquirido.

Otro factor que mejora la eficacia de los recursos de aprendizaje de idiomas es su gamificación. Cuanto más se parezca el proceso de aprendizaje a un juego (es competitivo, tiene un objetivo y una condición de victoria, etc.), más atraerá la atención de los alumnos hacia el tema de la lección.



Nuestra herramienta SWIM - Visual Dictionary proporciona unos cuantos recursos que ayudarán a los educadores a gamificar sus clases y hacer que el proceso de aprendizaje no sólo sea más eficaz, sino también más atractivo para los alumnos.

Nuestro Visual Dictionary tiene algunos elementos de gamificación que harán que el aprendizaje de idiomas sea más fácil y divertido para los estudiantes. Además de tener

² https://www.researchgate.net/publication/261677104_The_Visual-Spatial_Learner

diferentes niveles de dificultad y de exigir a los usuarios que terminen un tema para acceder a otros, incluye juegos sencillos para poner a prueba los conocimientos de los estudiantes: la plataforma tiene una función que permite poner a prueba los conocimientos en minijuegos (emparejar palabras con una imagen, o escribir la palabra correcta en el espacio)

2 **Cómo obtener un código de registro**

Contactar con los socios del proyecto webmaster@visualdictionary.eu

3 **Obtención de material visual para sus recursos**

3.1. Marco legal para obtener materiales para el Visual Dictionary

Al obtener material para crear sus propios recursos del Visual Dictionary, los educadores deben asegurarse de que las imágenes o gráficos que utilizan no tienen derechos de autor.



Hay muchas páginas web donde los educadores pueden encontrar fácilmente imágenes de uso gratuito (CC0- Creative Commons 0), por ejemplo:

pixabay.com	gratisography.com	kaboompics.com
pexels.com	flickr.com	stocksnap.io
unsplash.com	jopwell.pixieset.com	createherstock.com
freepik.com	istockphoto.com	deathtothestockphoto.com
lifeofpix.com	burst.shopify.com	gettyimages.com
canva.com/photos/free	freeimages.com	picjumbo.com
crello.com	depositphotos.com	flickr.com

La otra opción es buscar gráficos a través de un motor de búsqueda, como Google, donde en las opciones avanzadas se pueden filtrar todas las búsquedas para que se muestren sólo las imágenes que se pueden utilizar sin derechos de autor. Además, Google nos da la posibilidad de filtrar por color, tamaño o tipo de gráficos. El filtro de "Derechos de Uso" sirve para encontrar imágenes que tienen información de licencia adjunta. Google filtra las imágenes por licencia basándose en la información proporcionada por los sitios que alojan las imágenes o por el proveedor de las mismas.

Sigue siendo muy importante comprobar siempre la información de la licencia de una imagen. Puede hacer clic en el enlace "Detalles de la licencia" y verificar si la información es correcta con el proveedor de la licencia y el sitio que aloja la imagen. Para encontrar los detalles de la licencia: seleccione una imagen y haga clic en Detalles de la licencia debajo de ella.

Conviene recordar que no todas las licencias Creative Commons son CC0, también hay imágenes que son de uso gratuito, pero que requieren que se cite la fuente. También puede haber restricciones sobre cómo y en qué contexto se pueden utilizar. Por ejemplo, la licencia de la imagen puede indicar que no se puede editar la imagen o utilizarla con fines comerciales. También puede encontrar imágenes con licencias distintas a la de Creative Commons, que pueden proceder de sitios gratuitos o de sitios comerciales que exigen un pago.

Si la búsqueda de una foto perfecta y gratuita en Internet no ha dado los resultados deseados, todavía hay algunas formas de evitarlo; por ejemplo, algunos sitios, en los que

normalmente hay que pagar por las fotos, pueden permitirte varias fotos gratuitas sin marca de agua si creas una cuenta. También puedes ver si hay alguna forma de pedir permiso al autor de una foto/gráfico que te interese para utilizarla. Piensa en dar algún crédito en esa situación.

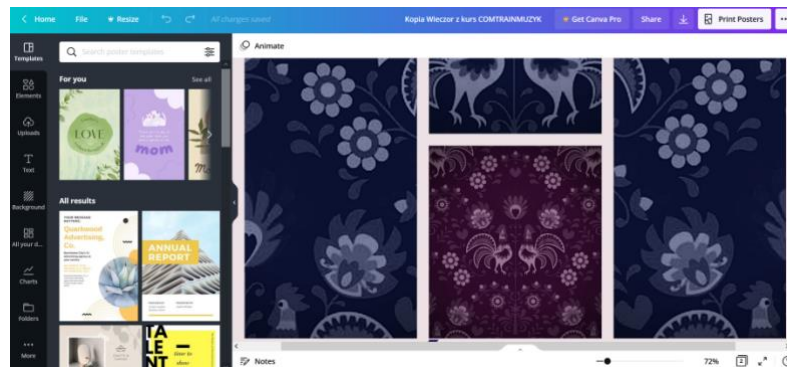
Incluso si todo lo anterior falla, siempre puedes utilizar tus propias fotos. Si no tienes la suerte de tener amigos fotógrafos, o de serlo tú mismo, puedes pedirles que posen para la foto que necesitas y hacer una sesión.

3.2. Creación de materiales visuales propios - resumen rápido de editores gráficos gratuitos y de fácil acceso

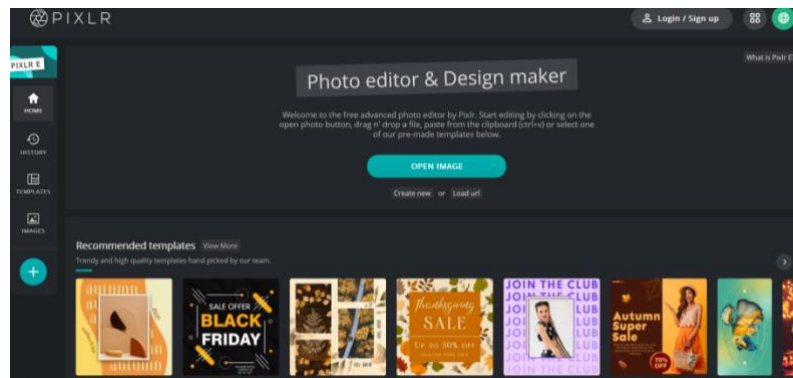
Cuando se trata de reunir recursos gráficos, las fotos o los gráficos ya preparados no son la única opción. Hay muchos editores gráficos gratuitos y de fácil acceso que pueden ayudar a los creadores a componer, por ejemplo, un collage.

¡Es hora de ser creativo!

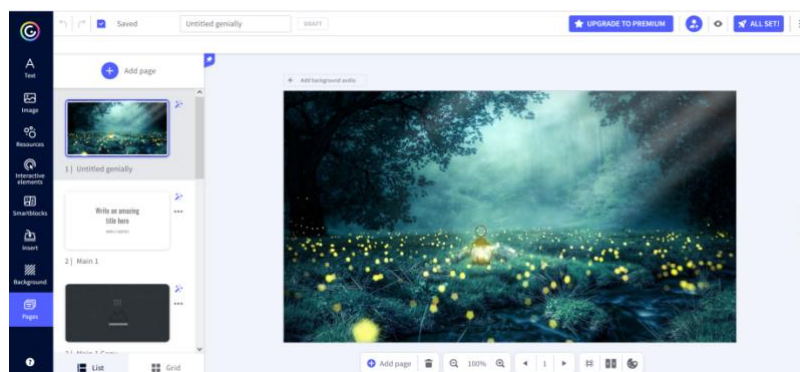
- **Canva editor**



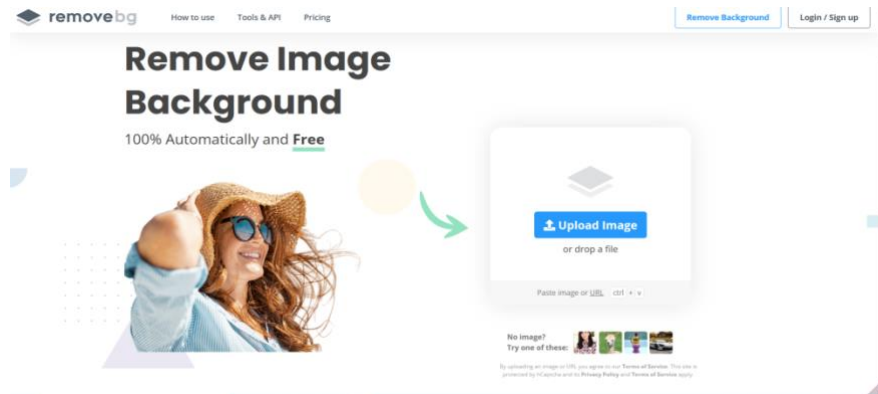
- **PIXLR**



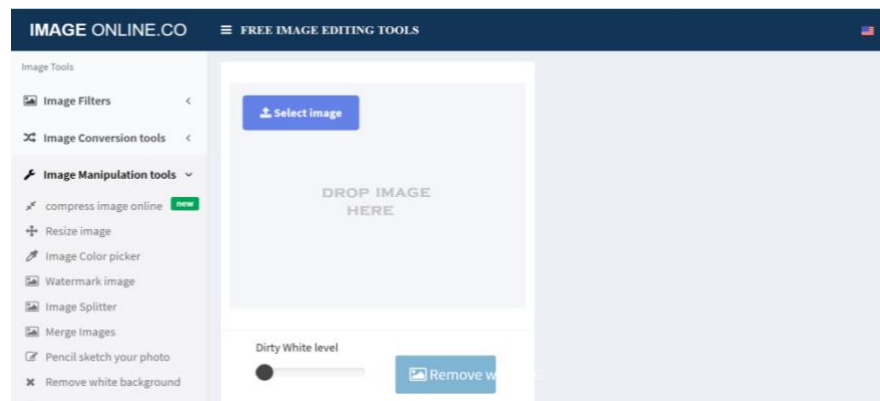
- **Genially**



- **remove.bg**



- **image online.co**



4. Crear un nuevo recurso

4.1. Pasos rápidos para crear un diccionario:

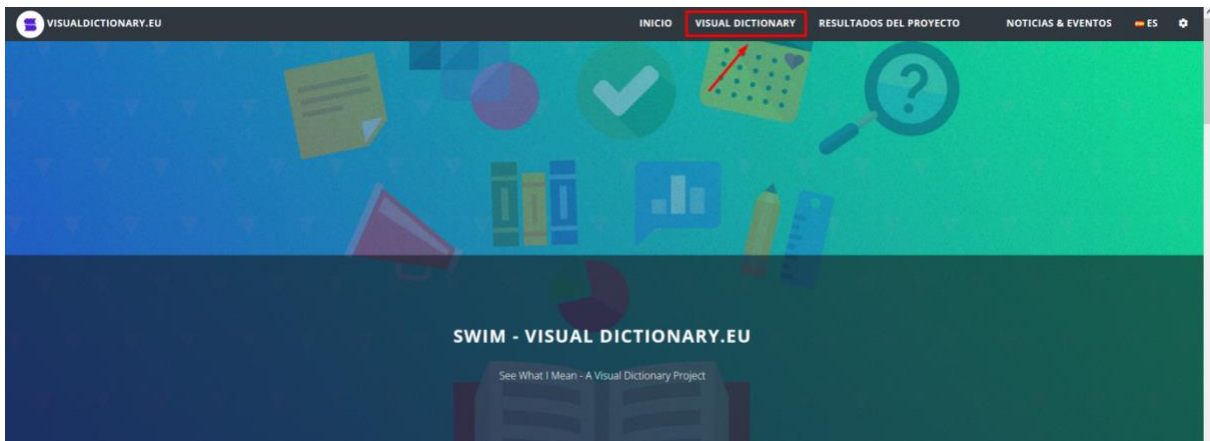
1. Regístrese o inicie sesión en la página: <https://visualdictionary.eu/>
2. Haga clic en la pestaña Visual Dictionary
3. Haga clic en el botón Crear curso
4. Rellene todos los campos obligatorios
5. Busque su recurso en la biblioteca y entre en el modo de edición
6. Añada la primera página - preferiblemente "Text and slide type"
7. Añada y personalice "Hotspots" en tu foto
8. Añada tantas pestañas y páginas a tu diccionario como desees

9. Añada la navegación entre páginas a través de hotspots mediante el menú de edición de hotspots
10. Añada traducciones
11. Comparta su diccionario a través de un enlace o incorpórelo en su página

Para más información, consulte el Manual del Visual Dictionary

4.2. Entrar a la biblioteca del Visual Dictionary

Después de registrarse o iniciar sesión en visualdictionary.eu y seleccionar la pestaña del diccionario visual, será dirigido a la biblioteca del diccionario visual, donde podrá crear nuevos cursos y completar los existentes.



4.3. Editar información del curso

Después de seleccionar el botón de crear un curso, se le dirigirá al menú de creación de cursos, donde podrá dar un nombre a su curso, seleccionar sus idiomas, la categoría y subir una portada.

Es crucial establecer el estado del curso como publicado para que pueda ser encontrado en la plataforma.

Título:

Idiomas* Alemán Inglés Español Finlandés Polaco Portugués

Categoría* Visual Dictionary

Portada Cargar imagen No file selected.

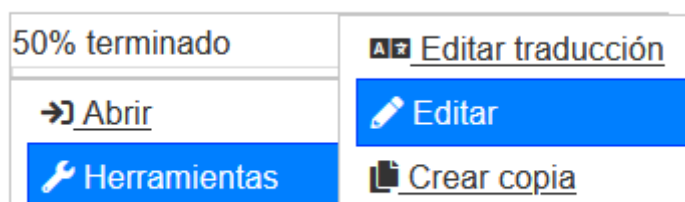
Estado Publicado No publicado

Privacy Public Selected audiences

This setting controls the general availability of the course. If selected audiences is chosen, the content is only available for the users and groups specifically selected in the Access editor.

4.4. Crear una nueva página

Después de hacer clic en el botón de guardar, podemos volver a la biblioteca principal y encontrar nuestro curso. Para entrar en el modo de edición, tenemos que seleccionar la opción de editar.



Esto nos llevará a la tabla de contenidos de nuestro nuevo diccionario, que al principio parecerá vacía. En la parte inferior de la página, encontrará un botón que le permitirá crear la primera página de nuestro nuevo diccionario

CREAR UNA PÁGINA NUEVA

4.5. Añadir un hotspot

Una vez dentro del editor, sube tu imagen e incluye tantos hotspots como necesites haciendo doble clic en la zona donde quieras colocarlos.

Los hotspots son personalizables, pudiendo seleccionar el color, el tamaño y el icono de cada uno de ellos. Hay un enlace a un sitio web (Font Awesome) que contiene una colección de iconos que se pueden incluir en tus propios hotspots para personalizarlos visualmente. Puedes encontrar este enlace debajo del área del nombre del icono. Cuando encuentres un icono en esta web, un icono que te guste, copia el código que hay debajo y pégalo en la caja de texto del icono.

TÍTULO

HAZ CLIC PARA EDITAR

DESCRIPCIÓN

Click to edit

IMAGEN

Cargar imagen No file selected.

SELECCIONAR DESDE EL BANCO DE IMÁGENES

ENLACE A PÁGINA

Seleccionar

PROPIEDADES DEL HOTSPOT

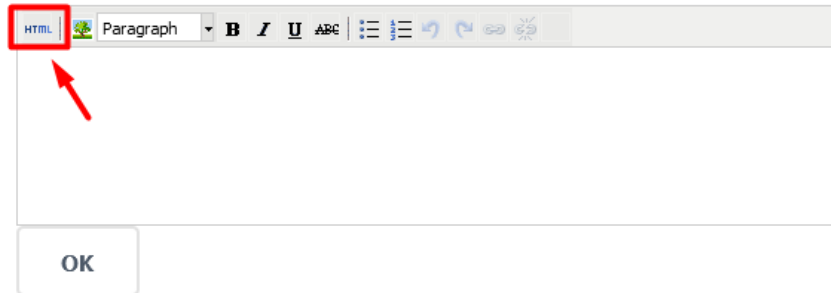
Color Rojo Verde Azul Morado Rosa Naranja

Tamaño Pequeño Mediano Grande

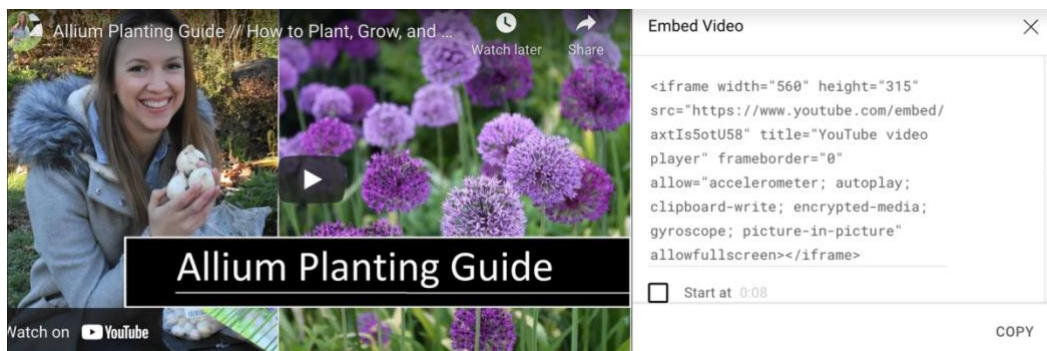
Icono

Modificar los hotspots:

- Haz clic en el botón "**Haz clic para editar**" para dar un **título** a tu hotspot,
- En la descripción puedes añadir algo más de texto sobre tu hotspot, aquí puedes incrustar multimedia como un vídeo compartiendo un enlace, o incrustando un iframe del vídeo de youtube en el editor HTML,



Youtube tiene una opción de incrustación, donde puedes encontrar iframe ya generado para tu vídeo.



- Puedes hacer que tu hotspot sea un **icono** como una flecha o un más,



[Encuentra iconos aquí](#)

Example: plus +

Mostrar siempre texto emergente

Posición del texto emergente Izquierda Derecha Arriba Abajo

Anchura del texto emergente

[pl](#) [es](#) [pt](#) [en](#)



- Si desea utilizar un icono diferente, haga clic en el icono Buscar aquí, que le dirigirá a fontawesome.com,
- Puede elegir la posición de la herramienta en "tooltip position",
- Haciendo clic en la abreviatura del idioma que aparece en la parte inferior de la ventana, puedes traducir la zona activa al idioma que elijas.

Para la creación de la plantilla, hemos utilizado básicamente tres iconos basados en su funcionalidad dentro del recurso:

- Una lupa ("search-plus") para nuevas áreas o escenas.
- Un círculo ("dot-circle") para mostrar las palabras en pantalla
- Una flecha ("arrow-alt-circle-left") para aquellas escenas que puedan ofrecer la posibilidad de volver a la escena principal.

4.6 Añadir una nueva página o crear una pestaña

4.6.1. Cómo añadir la siguiente página

Puede crear una página o pestaña siguiente de dos maneras. La primera es elegir la opción de crear una nueva página en la página principal del editor del curso.

PÁGINAS
Puedes cambiar el orden de las páginas arrastrando

Beekeeping - main garden	EDITAR	BORRAR	VER
Bee anatomy	EDITAR	BORRAR	VER
Life cycle of honey bee (in days)	EDITAR	BORRAR	VER
Hierarchy in the hive	EDITAR	BORRAR	VER
Beehive frame	EDITAR	BORRAR	VER
Beehive	EDITAR	BORRAR	VER
Honey harvesting equipment	EDITAR	BORRAR	VER

CREAR UNA PÁGINA NUEVA

TEXT AND SLIDE PAGE

La nueva página del tipo elegido aparecerá en la lista de arriba.

La segunda forma es entrar en una página ya creada en el modo de edición, y desplazarse hasta el final del editor y hacer clic en el botón de crear una nueva página.

< BEEHIVE

VER

CREAR UNA PÁGINA NUEVA

4.6.2. Cómo añadir una pestaña

La otra forma de construir nuestro diccionario, y poder incluir algo de navegación más adelante, es añadir más pestañas a las páginas.

El botón de creación de pestañas se encuentra en la parte superior del editor de páginas

Honey harvesting equipment

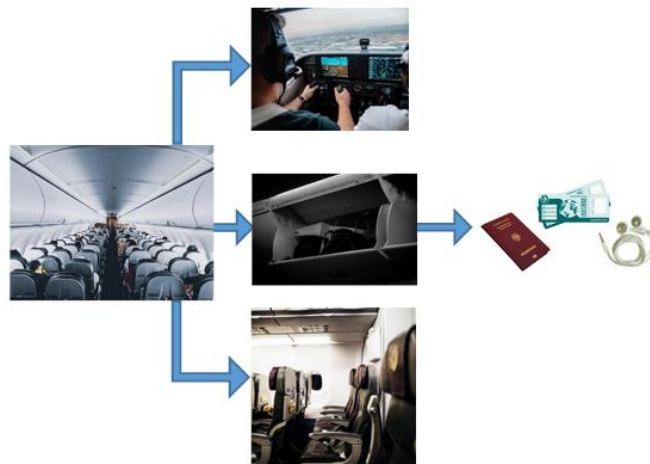
BORRAR

CREAR PESTAÑA

4.7. Incluir navegación

A la hora de crear su propio recurso de diccionario visual, podría ser útil tener en cuenta la posibilidad de navegar dentro de las diferentes escenas que forman el recurso, aumentando así el número de palabras del vocabulario.

Como puede verse en la imagen inferior, hemos seleccionado cinco escenas interconectadas. Las escenas de la zona de los asientos de los pasajeros, el compartimento superior y la cabina de mando dependen de la escena principal (la cabina) y podrían ser útiles para incluir diferentes palabras relacionadas con el vocabulario de un avión. Además, hay una cuarta imagen, dependiente de la escena del maletero, que contiene diferentes elementos que normalmente se encuentran en el equipaje. En consecuencia, la estructura del recurso será similar a un árbol ramificado, estando las diferentes imágenes conectadas.



Para hacer posible esa navegación, necesitaremos crear un hotspot específico para cada una de las nuevas escenas por las que queremos navegar. Como se puede ver en la siguiente imagen, hay tres hotspots correspondientes a cada una de las tres escenas mostradas en el árbol de ramificación (el asiento del pasajero, el armario del techo y la cabina). En este caso, se trata de enfocar o alejar zonas específicas que podrían ofrecer la posibilidad de acceder a más palabras. Por ejemplo, para acceder a la zona del asiento del pasajero, se ha colocado un hotspot con forma de lupa.



Para crear esa navegación, tendremos que vincular el hotspot deseado con su correspondiente página o escena. Para ello, tendremos que acceder a la configuración del hotspot y seleccionar la página correspondiente, como se puede ver en la siguiente imagen.

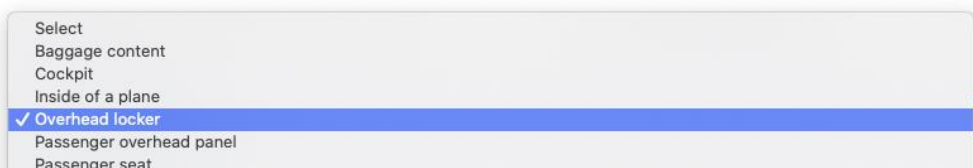
OVERHEAD LOCKER

DESCRIPTION

The **overhead locker** is a compartment where passengers can store their luggage.

*I put my backpack in the **overhead locker** so I could easily access it.*

IMAGE



Esta nueva escena se centrará en una zona diferente dentro del avión, mostrando también más palabras de vocabulario relacionadas con esa misma zona. En el caso de la escena del armario superior, nos centraremos en un área específica que se puede ver en la escena principal. Sin embargo, en esta plantilla de diseño, también hemos creado algunas áreas que no se pueden ver explícitamente en la escena principal, como la escena de la cabina del piloto.

En este caso concreto, no sería un problema colocar un hotspot para la cabina del piloto en ese lugar específico, ya que el usuario podría inferir fácilmente que este hotspot específico está relacionado con esa escena. Sin embargo, es posible que algunas imágenes no contengan otras zonas o escenas que podrían ser útiles para aumentar la calidad del recurso visual. Para evitar este problema, podríamos insertar algunas imágenes o elementos que se relacionarán claramente con estas escenas deseadas.



Por ejemplo, en la imagen anterior, podemos ver el consultorio médico, pero no hay una parte clara de esta escena que pueda llevar al usuario a una nueva escena en la que se muestran diferentes suministros médicos. Por esta razón, se creó un icono para estos suministros médicos en la parte inferior derecha de la escena para añadir una transición de una nueva página en la que se muestran estos suministros médicos, mejorando así la calidad del recurso en su conjunto.

Además, también podemos incluir escenas que contengan múltiples objetos, como el contenido del equipaje. Esto nos daría un número infinito de posibilidades ya que podemos crear cualquier imagen incluyendo tantos elementos como sean necesarios. En nuestra plantilla, la escena del equipaje daría lugar a una nueva escena que contiene diferentes objetos que normalmente se encuentran en su interior, como un pasaporte, unos auriculares y una tarjeta de embarque.



4.8. Aspectos visuales

Como se ha dicho anteriormente, para crear una identidad visual sólida, sería aconsejable que todos los recursos creados durante el proyecto siguieran normas similares. Por ejemplo, sería aconsejable que todos los recursos creados utilizaran los mismos colores e iconos de los hotspots.

En esta plantilla, hemos utilizado el color morado para aquellos iconos que muestran las palabras y los que llevan a nuevas escenas o áreas. Por otro lado, se ha utilizado el color rojo para aquellos iconos que sirven para ir a una escena anterior si se necesita. Además, como también se ha dicho antes, cada uno de estos hotspots incluye un icono específico:

- Una lupa ("search-plus") para nuevas áreas o escenas.
- Un círculo ("dot-circle") para mostrar las palabras en pantalla
- Una flecha ("arrow-alt-circle-left") para aquellas escenas que puedan ofrecer la posibilidad de volver a la escena principal.

En cuanto a las descripciones de las palabras, se han incluido y se muestran cuando se pulsa el punto de acceso.



Eso nos permitiría crear páginas de diccionario visual realmente completas y reforzar el proceso de aprendizaje de los usuarios.

5. Revisión de las traducciones de los recursos del diccionario

0% terminado

[Abrir](#)

[Herramientas](#)

[Editar traducción](#)

[Editar](#)

[Crear copia](#)

BODY LANGUAGE AND GESTURES ▶ TRADUCCIONES

IDIOMAS Español Inglés Finlandés Portugués Polaco Alemán

	Español	Inglés	Finlandés	Portugués	Polaco	Alemán	
1	Título	Bostezar	Yawn	Click to edit	Bocejar	Click to edit	Gähnen
	Descripción	Click to edit	Click to edit	Click to edit	Click to edit	Click to edit	Click to edit
2	Título	Cruzar las piernas	Cross your legs	Click to edit	Cruzar as pernas	Click to edit	Beine überschlagen
	Descripción	Click to edit	Click to edit	Click to edit	Click to edit	Click to edit	Click to edit

Al crear un diccionario visual, puede seleccionar los idiomas para su recurso.

Título:

Idiomas* Alemán Inglés Español Finlandés Polaco Portugués

Categoría* Visual Dictionary

Portada Cargar imagen No file selected.

Estado Publicado No publicado

Privacy Public Selected audiences

This setting controls the general availability of the course. If selected audiences is chosen, the content is only available for the users and groups specifically selected in the Access editor.

En el modo de visualización de su diccionario los usuarios pueden elegir el idioma de origen y el de destino según sus necesidades.

CURSOS ▶ GARDEN FLORA

GARDEN



Si un diccionario a medida tiene contenido traducido, veremos un símbolo de la bandera junto a la foto en miniatura en la vista de la biblioteca.

