

“2020. AÑO DE LAURA MÉNDEZ DE CUENCA: EMBLEMA DE LA MUJER MEXIQUENSE”



SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA TOLUCA, ZONA ESCOLAR S073.
ESCUELA SEC. OFIC. No. 0867 “DR. FERNANDO QUIROZ GUTIÉRREZ”
TURNO VESPERTINO.

*“ENSEÑAR NO ES TRANSFERIR,
ES MANIPULAR LAS
HERRAMIENTAS Y DIVERSIFICAR
EL CONOCIMIENTO”*

AUTOR: JOVANNY ISRAEL GUERRERO MILLÁN

“INTRODUCCIÓN”

La elaboración de este escrito tiene como finalidad orientar, informar y asesorar al lector sobre los Recursos Educativos Digitales que tenemos a nuestro alcance y que podemos manipular para la enseñanza y aprendizaje del conocimiento diversificado.

Ante esta nueva etapa de cambios e innovaciones tecnológicas, el docente tiene que estar preparado para poder enfrentar cualquier situación educativa y de aprendizaje, tiene que perder el miedo a interactuar con su medio, con la tecnología, con los recursos educativos digitales, tiene que explotar las herramientas que tiene a su alcance, los espacios que tiene en su escuela para poder manipularlos junto con sus alumnos y así recrear un espacio ameno de enseñanza-aprendizaje.

La educación no es fácil, pueden existir muchas trabas, pero el interés y las ganas de aprender pueden más que esos simples pretextos de la vida. Tienen en sus manos la herramienta más importante y poderosa...Su mente; todos tienen la capacidad para poder pensar y razonar, para buscar solución a cualquier problema, para enfrentarse a los retos de la vida, para manejar y manipular cualquier artefacto tecnológico que nos ofrezca la ciencia y la tecnología, solo es cuestión de encaminar y orientar estas herramientas y habilidades a nuestros alumnos para que ellos las pongan en práctica en su vida cotidiana.



“RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES”

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje, estos se relacionan con los recursos educativos abiertos como son: planes curriculares, libros, videos, audio y cualquier material usado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El recurso educativo digital es todo material que tiene la intencionalidad orientada a una acción educativa cuyo formato es digital y disponible en espacios de red pública como lo es el internet bajo una licencia de acceso abierto. Este recurso tiende a ser educativo cuando concierne a un proceso de enseñanza y aprendizaje en el que existe intencionalidad educativa destinada a favorecer la comprensión y desarrollo de habilidades, capacidades y competencias.

Es un requisito indispensable en estos tiempos para todo educador entrar a este mundo digital adaptando el uso de diferentes aplicaciones dentro del aula y fuera de ella. El docente tiene que administrar tiempos y organizar espacios para el uso y manipulación de estos recursos, puede combinar su clase teórica-práctica con la enseñanza y desarrollo de habilidades tecnológicas al alcance del adolescente.

Una herramienta indispensable para el desarrollo y desenvolvimiento de estos recursos y herramientas es el internet, con el apoyo de la sala de medios audiovisuales en las escuelas, tanto alumnos como el profesor pueden compartir experiencias educativas, mismas que enriquecerán los conocimientos de ambas partes.



Recuperado de: www.antioquiatic.edu.co

La educación ha venido cambiando de la mano de la tecnología, cada descubrimiento abre nuevas puertas al aprendizaje, esto también conlleva detalles, como la desorientación para los alumnos y docentes que son nuevos en este rango digital, esta necesidad se suple en gran medida con el apoyo de los REDA, pero que son los reda; Reda es el acrónimo de Recursos Educativos Digitales Abiertos, esto se refiere a cualquier tipo de material usado para la enseñanza como son: los libros de texto, videos, sitios web, sala de computo e infografías de libre acceso para cualquier persona, que permita estas cuatro acciones: reusar, redistribuir, revisar y remezclar.

Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica... se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes.

Los docentes podemos hacer uso de estas herramientas dentro y fuera de nuestra escuela, los alumnos se verán enriquecidos e interesados más en nuestras clases, se podrá combinar el aspecto teórico con lo práctico. Incluso se podrán dejar actividades extra clase que implique el manejo de los recursos educativos digitales al alcance del alumno, tomando en cuenta en que cada hogar existe al menos un celular y así poder manipular las redes sociales de libre acceso para poder trabajar y enviar evidencias de actividades realizadas en tiempo y forma.

Pueden citarse también páginas web, donde el alumno y docente navegaran en internet con una amplia gama de contenidos, listos para ser investigados y revisados para incrementar el acervo cultural de cada uno.

Los recursos audiovisuales han estado en el punto de mira de la innovación educativa desde la década de los 80. La mayor parte de las investigaciones realizadas en la década de los 90 sobre el uso de los medios audiovisuales en la enseñanza confirmaron la infrutilización de los mismos en las instituciones educativas (Area y Correa, 1992; Cabero, 1999).

Entre las nuevas generaciones los recursos digitales son considerados como uno de los instrumentos de aprendizaje más comunes, si vemos a nuestros alumnos navegando en internet, observando videos o metidos en las redes sociales, no tiene por qué desconcertarnos o sonar las alarmas, ellos están aprendiendo gracias a los recursos digitales, no se debe menospreciar esta herramienta sino por el contrario, debe ser contemplada al momento de planear nuestras clases y así combinar la metodología con la tecnología.

Los recursos educativos digitales más comunes en los adolescentes y el profesor son:

- 1) Videos.
- 2) Podcast de audio.
- 3) Pdfs.
- 4) Presentaciones.
- 5) Libros digitales.
- 6) Sala de medios.
- 7) Páginas web.
- 8) Redes sociales.



Recuperado de: gestioneducativa.educaweb.com

El uso de los recursos digitales debe de ir con una intencionalidad educativa, un buen recurso debe facilitar el aprendizaje y tiene que tener un fácil acceso para el alumno, se debe de comunicar al estudiante el sentido de los recursos elegidos, teniendo en cuenta los criterios de evaluación que se utilizaran para comprobar la eficacia para lo que fueron utilizados, es decir; lo digital no es un juego o una distracción o un pasatiempo interesante, si no que se trata de una herramienta al servicio del aprendizaje con todo lo que esto implica.

Al promover el uso de estos recursos, nos encontramos con dificultades y riesgos importantes como son:

- a) La gran facilidad de distracción.
- b) Dejarse seducir por informaciones carentes de rigor.
- c) Superficialidad en el tratamiento de los temas.
- d) Pasividad al recibir la información.
- e) Facilidad para los plagios en trabajos.

El profesor tiene que estar atento en evitar todos estos riesgos y dificultades y educar en un uso responsable de las fuentes de información y manejo de las herramientas que se utilizaran para la obtención de la misma. Pese a estos riesgos, los Red son una herramienta que enriquecerá nuestra actividad formativa notando la interactividad en las sesiones, facilitando las clases invertidas o apoyando a los alumnos con dificultades que se presenten.

Esto facilitara que todos los estudiantes puedan acceder a herramientas de *comunicación* como: el correo, el chat, mensajerías diversas, conferencias vía web, foros. De *información* como: documentos, imágenes, audios, videos. De *evaluación* como: examinadores, rubricas, etc. De todas formas, en la red es posible encontrar gran cantidad de plataformas que nos permitirán hacer uso de estas herramientas de forma totalmente gratuita.

Las herramientas educativas digitales forman parte de los métodos de aprendizaje que se usan en la educación. Herramientas como las computadoras con acceso a internet son muy importantes para permitir que los NNA estén a la vanguardia y puedan acceder a sitios para conseguir información que los ayude a complementar los conocimientos que adquieren en la escuela.

Las herramientas educativas digitales son todos aquellos programas que se encuentran en las computadoras con el fin de desarrollar competencias y habilidades, dando paso a la innovación, teniendo un personal capacitado que pueda sacar el mejor provecho para crear ambientes de aprendizaje en las aulas.

Estos ambientes de aprendizaje serán organizados por los docentes y administrados y producidos por los alumnos a fin de crear un ambiente ameno e interactivo en la clase.

Los materiales digitales se denominan también Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos.

Es así como en la actualidad docentes y estudiantes acceden tanto a software educativo como a sitios Web educativos, con la finalidad de fortalecer, mejorar y contextualizar sus prácticas educativas. La proliferación de estos materiales educativos lleva consigo la necesidad de evaluar su calidad pedagógica y su pertinencia con metodologías activas que permean la educación moderna.

Debido a que existen muchos recursos a disposición con diversos contenidos es necesario tener en cuenta que no solo sirven como una herramienta educativa, sino que como material didáctico para llamar la atención de los estudiantes para la realización de distintas actividades, según esto se puede decir que, un recurso puede ser un contenido que implica información y/o un software educativo, caracterizado éste último, no solamente como un recurso para la educación sino para ser utilizado de acuerdo a una determinada estrategia didáctica (Álvarez, 2014; García, Arellano y Ruiz, 2014; García-Valcárcel y Hernández, 2013)



Recuperado de: gestioneducativa.educaweb.com

De esta manera un recurso, conlleva estrategias para su uso. Estas pueden ser implícitas o explícitas o pueden estar relacionadas con el logro de los objetivos, por ejemplo; ejercitación, práctica, simulación, tutorial, video, uso individual o en pequeños grupos.

Los Red tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Entre otras ventajas de estos recursos están:

- 1) Su potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedial, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
- 2) Su capacidad para acercar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. Los sistemas interactivos le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje.
- 3) Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.



Recuperado de: [herramientas-crear-recursos-educativos](#)

En el marco de la Reforma Educacional inclusiva, las escuelas hoy buscan ser espacios donde nadie quede fuera, promoviendo la más amplia participación de todos sus miembros. En este sentido, la modalidad de Educación, en su tarea de contribuir en hacer efectivo el derecho a la educación, a la igualdad de oportunidades y a la participación de personas que presentan necesidades educativas, promoviendo su pleno acceso, permanencia y progreso en el sistema educativo, ha llevado a cabo un trabajo en conjunto que busca potenciar el uso de Recursos Educativos Digitales para aquellos estudiantes con mayores necesidades de apoyo (Arroyave, 2015; Goicoechea de Jorge, 2015).

A partir de esto se puede decir que la integración de estas herramientas en educación, son una clara oportunidad para el acceso y participación en el currículum nacional de todos los estudiantes, considerando el uso de recursos tecnológicos y digitales como medios que favorecen el aprendizaje y la comunicación. Los RED son una herramienta que bien utilizada puede ayudar a que ciertos grupos de estudiantes logren una mayor independencia en la realización de sus actividades de la vida diaria.



“ CONCLUSIÓN ”

Los Recursos Educativos Digitales, son una herramienta indispensable para el aprendizaje con el docente y los alumnos. El mundo está cambiando y evolucionando constantemente, uno se tiene que adaptar y buscar estrategias así como retomar herramientas que sirvan para digerir, manipular y apropiarse el conocimiento.

Apoyándonos de estas herramientas será más fácil transmitir a los alumnos la información, los docentes además de adaptar las metodologías de enseñanzas al nuevo entorno, tienen el reto de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes digitales que motivan al alumnado a hacer un uso crítico de la tecnología no solo en el aula de clases sino también en sus casas, vida social y en cualquier entorno que lo rodee.

Todos estos recursos los tenemos al alcance de nuestras manos, no tiene que ser algo desconocido para nadie, el aprendizaje tiene que ir de la mano con lo teórico y lo práctico, se tiene que hacer uso de los espacios con los que cuentan nuestras escuelas, se tiene que explotar la tecnología que tenemos a nuestro alcance, tenemos que ponernos al día con lo pedagógico y tecnológico, se tiene que unir fuerzas y hacer equipo entre todos, solo así se generaran muy buenos resultados.



Recuperado de: [herramientas-crear-recursos-educativos](#)

“REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS”

*GOOGLE IMÁGENES:

- www.antioquiatic.edu.co
- gestioneducativa.educaweb.com/herramientas-crear-recursos-educativos-digitales-eso/

*BIBLIOGRAFÍA:

- AREA, M. y CORREA, A.D. (1992). La investigación sobre el conocimiento y actitudes del profesorado hacia los medios. Una aproximación al uso de medios en la planificación y desarrollo de la enseñanza, Qurriculum, 4, 79-100.
- ÁLVAREZ, M.T. (2014). Una experiencia audiovisual en el trabajo de adolescentes y jóvenes. Revista Sociedad, 9 (22).
- ARROYAVE, C. O. (2015). Introducción del libro la imagen tecno-estéticas, neo-usos y glocalidades en la sociedad digital. Revista Luciérnaga-Comunicación, (6), 52-56.
- GOICOECHEA DE JORGE, M. (2015) El lector en el ciberespacio: Una etnografía literaria de la cibercultura.