



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 26 – ENERO DE 2010

## “RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA”

AUTORÍA <b>ANTONIA MARÍA MOYA MARTÍNEZ</b>
TEMÁTICA <b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>
ETAPA <b>EI, EP, ESO...</b>

### Resumen

Internet y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación son ya el presente de nuestros alumnos. Internet es una herramienta poderosísima a nuestro alcance, como lugar de encuentro virtual, como medio de comunicación y como fuente de informaciones diversas, pero también como lugar donde publicar nuevos contenidos.

### Palabras clave

Recursos informáticos y medios interactivos.

### 1. INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de recursos didácticos en la enseñanza estamos haciendo referencia a todos aquellos apoyos pedagógicos que refuerzan la actuación docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entendemos por recursos didácticos todos aquellos materiales, medios didácticos, soportes físicos, actividades, etc. que van a proporcionar al formador ayuda para desarrollar su actuación en el aula.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 26 – ENERO DE 2010

La utilización de los recursos didácticos debe consistir en un proceso organizado y sistematizado que facilite la interpretación de los contenidos que se han de enseñar. La correcta selección y utilización de los diferentes recursos va a condicionar la eficacia del proceso formativo.

De este modo, los recursos pueden convertirse en verdaderos instrumentos del pensamiento, de innovación, de motivación del aprendizaje, etc. facilitando la acción procedimental o metodológica, la expresión de valores, emociones, comunicaciones, etc.

## 2. CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

Una clasificación de los recursos didácticos podría ser:

- **Textos impresos:**
  - Manual o libro de estudio.
  - Libros de consulta y/o lectura.
  - Biblioteca de aula y/o departamento.
  - Cuaderno de ejercicios.
  - Impresos varios.
  - Material específico: prensa, revistas, anuarios.
- **Material audiovisual:**
  - Proyectorables.
  - Vídeos, películas.
- **Tableros didácticos:** Pizarra tradicional.
- **Medios informáticos:**
  - Software adecuado.
  - Medios interactivos.
  - Multimedia e Internet.

Los recursos informáticos son medios de comunicación diseñados para interactuar con el usuario, la utilización de estos recursos didácticos suponen un gran avance en la didáctica general, son recursos que permiten procesos de aprendizaje autónomos en los que se consolidan los principios del “aprender a aprender”, siendo el alumno partícipe directo o guía de su propia formación.

La utilización de medios interactivos contempla la utilización de una serie de programas que, aunque no tienen como meta la educación, proporcionan múltiples aplicaciones a la educación y convierten al ordenador e Internet en un medio eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    26 – ENERO DE 2010

Existen diversas aplicaciones y recursos didácticos en Internet, de los cuales vamos a citar los siguientes:

#### a. EDUBLOG

Un **edublog** es un weblog que se usa con fines educativos o en entornos de aprendizaje tanto por profesores como por alumnos.

Los blogs están encontrando un lugar cada vez más importante en educación y no sólo porque el software asociado elimina las barreras técnicas para escribir y publicar on-line, sino también porque el formato “diario”, en forma de una bitácora anima a los estudiantes a conservar una grabación de su propio pensamiento en un determinado espacio de tiempo. Los Edublogs, por supuesto, también facilitan la retroalimentación crítica como consecuencia de los comentarios de los lectores, que pueden provenir de los profesores, compañeros, padres o de una amplia audiencia.

El uso de los blogs por parte de los estudiantes tiene un amplio espectro. Un sencillo blog de autor, puede usarse para proporcionar un espacio propio on-line, para plantear preguntas, publicar trabajos y comunicarse con otros espacios web, así como comentarlos. Sin embargo, un blog no tiene porque estar limitado a un solo autor, sino que puede combinar a varios, incluyendo compañeros, profesores, tutores o especialistas en un tema concreto. Podemos a manera ilustrativa definir distintos usos de los blog en el proceso de aprendizaje:

##### - ***Edublog usados por profesores***

Son blog creados por profesores con el fin de mantener a los alumnos actualizados con las reflexiones y las fuentes de información que el profesor esta usando durante el desarrollo de un curso o programa. Los profesores están empezando a explorar el potencial de los blogs, de los servicios compartidos de los medios y otro software social el cuál, aunque no esté diseñado específicamente para e-learning, puede usarse para impulsar a los estudiantes y crear nuevas y estimulantes oportunidades de aprendizaje.

##### - ***Edublog creados por los alumnos***

Son blog creados por los alumnos de modo de un Portafolio de aula, como una selección deliberada de los trabajos, proyectos, investigaciones, encuestas del alumno que nos cuenta la historia de sus esfuerzos, su progreso, sus reflexiones o sus logros. En él deben incluirse múltiples fuentes como texto, vídeo, audio y fotografías. La participación del alumno en la elaboración y selección de su contenido es fundamental, así como los criterios



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 26 – ENERO DE 2010

usados para su publicación y las pautas para juzgar sus méritos. Al fin y al cabo son bitácoras relacionadas con la educación.

#### b. WIKI

Un **wiki**, o una **wiki**, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún lugar del wiki, esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página web.

#### c. CAZAS DEL TESORO

Una caza del tesoro es una de las estructuras de actividad didáctica más populares entre los docentes que utilizan la Internet en sus clases.

Una caza del tesoro es una hoja de trabajo o una página web con una serie de preguntas y una lista de páginas web en las que los alumnos y alumnas buscan las respuestas. Al final se suele incluir la **gran pregunta**, cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas y que exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda.

Las cazas del tesoro son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación en general y con el acceso a la información a través de la Internet en particular.

#### d. PÁGINA WEB

Una **página web**, también conocida como página de Internet, es un documento adaptado para la Web y que normalmente forma parte de un sitio web. Su principal característica son los hiperenlaces a otras páginas, siendo esto el fundamento de la Web.

Una página web está compuesta principalmente por información (sólo texto o multimedia) e hiperenlaces; además puede contener o asociar datos de estilo para especificar cómo debe visualizarse, o aplicaciones embebidas para hacerla interactiva.

Las páginas web son escritas en un lenguaje de marcado que provea la capacidad de insertar hiperenlaces, generalmente HTML.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    26 – ENERO DE 2010

El contenido de la página puede ser predeterminado ("página web estática") o generado al momento de visualizarla o solicitarla a un servidor web ("página web dinámica"). Las páginas dinámicas que se generan al momento de la visualización se hacen a través de lenguajes interpretados, generalmente JavaScript, y la aplicación encargada de visualizar el contenido es la que debe generarlo. Las páginas dinámicas que se generan al ser solicitadas son creadas por una aplicación en el servidor web que alberga las mismas.

#### e. HOT POTATOES

Es un sistema para crear ejercicios educativos que pueden realizar posteriormente a través de la web. Los ejercicios que crea son del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados. Su licencia no es libre, pero sí que permite su uso a instituciones educativas públicas sin ánimo de lucro siempre que los resultados sean accesibles vía web a cualquier persona. Es una creación del Centro de Humanidades y Computación de la Universidad de Victoria, en Canadá, para crear ejercicios sólo hay que introducir los datos (textos, preguntas, respuestas, etc.) y el programa generará las páginas Web automáticamente. Posteriormente se pueden publicar dichas páginas en cualquier servidor.

#### f. WEBQUEST

Una **WebQuest** es un tipo de actividad didáctica que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. El antecedente de estas actividades lo constituye el uso de retos en el desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en tecnologías de la información que aplican desde los ochenta Seymour Papert y sus discípulos.

Las WebQuest son utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información.

Una WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Se trata de hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 26 – ENERO DE 2010

Una WebQuest tiene la siguiente estructura:

- Introducción
- Tarea
- Proceso
- Recursos
- Evaluación
- Conclusión
- Autores

Para desarrollar una WebQuest es necesario crear un sitio web que puede ser construido con un editor HTML, un servicio de blog o incluso con un procesador de textos que pueda guardar archivos como una página web.

Tipos de webquest:

- **Corta duración**
  - Objetivo: La meta educacional de un WebQuest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias.
  - Duración: se diseña para ser terminado de uno a tres períodos de clase.
  
- **Larga duración**
  - Objetivo: Extensión y procesamiento del conocimiento (deducción, inducción, clasificación, abstracción, etc.)
  - Duración: Entre una semana y un mes de clase

### 3. OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

La creatividad e iniciativa tanto del docente como del alumnado pueden convertirse en verdaderos motores de nuevos y variados recursos didácticos.



**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    26 – ENERO DE 2010**

Considerando que gran parte de los recursos didácticos se basan en la utilización de medios audiovisuales, nos parece importante resaltar la relevancia que las proyecciones de imágenes tienen en los procesos de comunicación que se producen en el aula.

Muchas investigaciones demuestran que de los sentidos, el de la vista es el que mayor capacidad de retención tiene.

Una estimación aproximada del porcentaje de datos retenidos por los alumnos:

- De lo que leen 10%
- De lo que escuchan 20%
- De lo que ven 30%
- De lo que ven y escuchan 50%
- De lo que se dice y discute 70%
- De lo que se dice y realiza 90%

Desde la consideración de los recursos didácticos como ayudas pedagógicas que favorecen el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, éstos van a cumplir funciones muy claras:

1. Apoyando la presentación de los contenidos.
2. Mediando en el encuentro del alumno con la realidad.
3. Afianzando el aprendizaje de los conocimientos.

En 1964, Edgar Dale estableció el valor de los materiales didácticos en relación a su grado de concreción/abstracción. Creó una jerarquía de creciente abstracción donde colocó los diversos medios.

El nivel del realismo de la información nos va a permitir, mediante la utilización de la pirámide de Dale, concretar aquellos recursos más óptimos para los contenidos que tenemos que desarrollar.

**INNOVACIÓN  
Y  
EXPERIENCIAS  
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 26 – ENERO DE 2010



Por ello debemos de analizar los contenidos a impartir y seleccionar aquellos métodos que mejor se puedan adecuar a los ritmos de aprendizaje del alumnado, a la complejidad y nivel de abstracción de dichos contenidos.





ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    26 – ENERO DE 2010

#### **BIBLIOGRAFÍA:**

Como bibliografía podemos consultar las siguientes páginas web donde aparecen ejemplos de los recursos didácticos antes mencionados:

- [http://web.educastur.princast.es/cp/ramonmen/recursos\\_didacticos.htm](http://web.educastur.princast.es/cp/ramonmen/recursos_didacticos.htm)
- <http://www.webquest.es/>
- <http://www.aula21.net/segunda/hotpotatoes.htm>

#### **Autoría**

---

- Nombre y Apellidos: ANTONIA MARÍA MOYA MARTÍNEZ
- Centro, localidad, provincia: Guadix (Granada)
- E-mail: [antoniamoya@gmail.com](mailto:antoniamoya@gmail.com)