

Materiales didácticos tradicionales y digitales

Traditional and Digital Teaching Materials

Rita Maricristi Arroyo Vargas ^a

Abstract:

We tried to differentiate between traditional teaching resources vs digital ones, this, considering fundamental aspects for the proper use of these, based on its own general characteristics. With the purpose of highlight the importance of digital resources in education, promoting its use in the classroom and in this way improve collaborative learning strategies

Keywords:

digital teaching resources, traditional, learning, strategies, education

Resumen:

Se buscó diferenciar entre los recursos didácticos tradicionales vs los digitales, considerando aspectos fundamentales para el uso adecuado de estos, con base en sus características generales. Con la finalidad de resaltar la importancia de los recursos digitales en la educación, promoviendo su uso en el aula y de esta forma mejorar las estrategias de aprendizaje colaborativo.

Palabras Clave:

Recursos didácticos digitales, tradicionales, aprendizaje, estrategias, educación

Desarrollo del tema:

Todo acto educativo implica acciones comunicativas entre docente y estudiantes, quienes comparten información y la procesan para generar conocimiento. En el aula de clase, actividades como la exposición y discusión oral, la lectura de textos impresos, la ejercitación y la práctica en laboratorio se apoyan con materiales educativos como tablero, libros, documentos y manuales impresos es decir medios tradicionales. Protagoniza al maestro quien es la base y condición del éxito de la educación a él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar la materia que ha de ser aprendida. El alumno se limita a acumular y reproducir información, hay énfasis en los contenidos, la memoria tiene un rol decisivo. El foco de atención en los últimos años, es la aparición y el avance acelerado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), realidad que, sin duda, conlleva al replanteamiento de nuevas estrategias y técnicas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, en los que, de manera particular, se incrementa el aprendizaje en línea.

En la actualidad, la tecnología, y especialmente la Internet, se ha convertido en un medio potencial que ofrece un sinnúmero de recursos digitalizados en línea, los que, si bien es cierto, son recursos que han sido creados para diversas actividades, y a pesar de que no han sido creados con la intención de ponerlos en práctica en el campo educativo, poco a poco, con el transcurrir del tiempo, se han convertido en medios para potenciar la educación, gracias a que el ser humano ha puesto en práctica sus habilidades.

Ésta es la razón por la que las universidades están proponiendo cambios metodológicos y estratégicos en la educación a distancia o presencial, de tal forma que se pueda estar acorde con la realidad de tiempos. Por ejemplo, vemos que en diferentes partes del mundo (en algunos países más que en otros) están promoviendo el uso de estos materiales digitales en gran escala, gracias a las ventajas que nos ofrecen, tales como la reducción de costos y de tiempo. Todo docente a la hora de enfrentarse a la clase y seleccionar los materiales didácticos que tiene planeado a usar. La prioridad no debería ser crear materiales técnicamente perfectos sino pedagógicamente adecuados, significativos y útiles para cada grupo de alumnos en general y cada alumno en particular. Los profesionales que conforman la gran red de educadores deben enfrentar los avances y los retos que nos ofrece y demanda la sociedad, y las tecnologías son, precisamente, parte de los desafíos en los que nos encontramos inmersos. Se hace énfasis en recursos tecnológicos que se fundamentan en el trabajo colaborativo, y como todos ellos pueden encontrarse en línea en sitios gratuitos, es

^a Escuela Preparatoria Número 2, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México, ritamaricristi@yahoo.com.mx

que se ofrecen algunas estrategias que pueden ser consideradas en el momento de la planificación pedagógica de los cursos.

Con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es posible producir medios integrando texto, imagen, audio, animación, video, voz grabada y elementos de software, almacenarlos en computadores o llevarlos a Internet para ser leídos desde un computador o un dispositivo móvil. A estos medios se les conoce como medios digitales, producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores. A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil y conexión a Internet.

Estos materiales sirven como mediadores en el proceso enseñanza – aprendizaje, para comunicar los contenidos y facilitar su comprensión y apropiación.

El Internet o la red de redes, como también se le ha llamado, es un medio que ofrece una gran diversidad de recursos digitales para un sinnúmero de usos y que poseen características diferentes, por lo que ha sido necesario clasificarlos de acuerdo con el medio para el cual han sido creados.

Para Townsend (2000), éstos se clasifican en tres grupos, a saber:

Transmisivos	<ul style="list-style-type: none"> •Bibliotecas digitales, videotecas digitales, audiotecas digitales, enciclopedias digitales. •Tutoriales para apropiación y afianzamiento de contenidos. •Sitios en la red para recopilación y distribución de información. •Sistemas para reconocimiento de patrones (imágenes, sonidos, textos, voz). • Sistemas de automatización de procesos, que ejecutan lo esperado.
Activos	<ul style="list-style-type: none"> • Modeladores de fenómenos o de micromundos. • Simuladores de procesos o de micromundos. • Digitalizadores y generadores de imágenes o de sonido. • Juegos individuales de: creatividad, habilidad, competencia, roles. • Sistemas expertos en un dominio de contenidos. • Traductores y correctores de idiomas, decodificadores de lenguaje natural. • Agentes inteligentes: buscadores y organizadores con inteligencia. •Herramientas de productividad: procesador de texto, hoja de cálculo, procesador gráfico, organizador de información. • Herramientas multimediales creativas: editores de hipertextos, de películas, de sonidos o de música.
Interactivos	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos en la red, colaborativos o de competencia, con argumentos cerrados o abiertos, en dos o tres dimensiones. •Sistemas de mensajería electrónica (MSN, AIM,

1)	<p>ICQ), pizarras electrónicas, programas de videoconferencias en línea, así como ambientes de CHAT textual o multimedial (video o audioconferencia) que permiten hacer diálogos sincrónicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de correo electrónico textual o multimedial, sistemas de foros electrónicos, blogs, wikis, moderados o no moderados, que permiten hacer diálogos e interactuar, asincrónicamente.
----	--

Transmisivos, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios.

2) Activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos.

3) Interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar.

la siguiente tabla, se exponen algunos recursos digitales que pertenecen a los tres grupos citados anteriormente.

De acuerdo con esta clasificación, los primeros dos tipos adquieren la misma importancia, según sea el objetivo en un contexto educativo particular en que sean puestos en práctica.

Para efectos de análisis, se hace énfasis en los recursos interactivos, ya que ofrecen un mayor intercambio entre los usuarios, por medio de la participación que ellos ofrezcan, según la metodología planteada que se proponga. Además, por la flexibilidad y la manera en que se puede interactuar en cada uno de estos recursos, es que se pueden lograr aprendizajes significativos. Sin duda, la creatividad es un factor determinante que despierta el deseo y la motivación en el proceso de ese aprendizaje.

Con base en lo anterior, es que ha sido fundamental elegir al menos cinco recursos didácticos digitales que muestran una evolución con mayor rapidez en el campo educativo; además de que son sencillos, amigables y de fácil manipulación. Un factor esencial para la elección es que son recursos que potencian la educación a distancia sin perder de vista que existe un sinnúmero de recursos, este es tan solo un ejemplo.

Gracias a estos recursos, el deseo por aprender se vuelve cada vez mayor en los estudiantes, porque, ante todo, estimulan el aprendizaje colaborativo y propician la participación, la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico. Estos recursos didácticos digitales requieren y permiten nuevas estrategias didácticas acordes con cada contexto educativo. Los recursos seleccionados son el Blog, Wikis, Chat, Foros y el Cmap Tools.

Reflexión final

Es necesario que en estos tiempos se promueva el uso de estos recursos didácticos digitales en los estudiantes y en los profesores, para que puedan ser introducidos correctamente en un entorno colaborativo. Es decir, si estos medios se emplearan cada vez más en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, por medio de metodologías dinámicas de innovación, se generaría una nueva forma de pensar altamente necesaria, sobre todo, en épocas en las que vamos encaminados hacia una cultura tecnológica.

Por ello, se considera que el docente como un ente facilitador del proceso de aprendizaje tiene que asumir los grandes retos de esos cambios que enmarcan a la sociedad actual en el campo de las tecnologías. Y es que, además, basta con estar en permanente comunicación con los diferentes medios para darnos cuenta de la aparición de nuevos recursos digitales, los que, cada vez, son más complejos. Y es, en este sentido, que el docente debe estar en una renovación constante, de tal forma, que responda a las necesidades y a las exigencias que demanda la sociedad.

La revolución científico-técnica ha llegado a transformar los procesos educativos, ha brindado nuevas alternativas para hacer más eficaz los procesos de enseñanza y de aprendizaje; tenemos a la mano muchos de esos recursos para, realmente, revolucionar la educación, por eso resulta un reto para toda persona que debe enseñar y aprender, el hacer uso de esos medios. El reto es aprender a usarlos y para ello hay que tomar la decisión de usarlos para facilitar el proceso educativo y, sobre todo, romper con el paradigma de que sólo se puede aprender con medios y recursos que ofrece la educación presencial.

Sin embargo, el compromiso de toda persona que desee, verdaderamente, seguir educando y formando seres humanos, debe ser el de mantener una perspectiva de aplicar los principios humanistas; a pesar de que el contacto humano varía con la aplicación de estos recursos. Por eso es que el facilitador debe buscar siempre el cultivo de los

valores y la convivencia humana, para que la tecnología no nos robe esa sensibilidad que nos hace sentir que estamos vivos, luchando juntos por ser mejores.

Si somos conscientes de que estos recursos didácticos digitales se aplican como estrategias para la innovación dentro del proceso de enseñanza, y si hay una clara mediación pedagógica, nos aseguraremos aprendizajes significativos en nuestros estudiantes.

Referencias

- [1] Townsend, R. (2000). *El reto tecnológico*. Recuperado el 12 de junio de 2007, <http://wzar.unizar>.
- [2] Basterrechea, J. (2007). *Integración de los recursos didácticos digitales en la enseñanza del español*. <https://prezi.com/jhplzapnf4ud/recursos-didacticos-tradicionales/>. (s.f.).
- <http://www.deliverymedia.es/diferencias-entre-los-medios-tradicionales-y-las-redes-sociales/>. (s.f.).