

Recursos Educativos Digitales (RED): descripción, uso e influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Brayan Estiven Moreno Quenán

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

brianmoreno055@gmail.com

La revolución contemporánea en los métodos de enseñanza y aprendizaje contrasta de manera radical con las prácticas del pasado, uno de los principales beneficios de este cambio, tanto para estudiantes como para docentes, es el acceso a una amplia gama de oportunidades para adquirir conocimiento, el cual puede construirse de manera cómoda y a través de diversas modalidades. Durante mucho tiempo, estas ventajas, que hoy consideramos normales, eran impensables o requerían un esfuerzo desmesurado, hoy en día, la facilidad de acceder a cualquier contenido con un simple clic hace que esas dificultades parezcan absurdas.

En este contexto, los Recursos Educativos Digitales (RED), así como los materiales y herramientas de aprendizaje puramente digitales, adquieren una relevancia total cuando se busca compartir el conocimiento de manera abierta y pública, con el objetivo de mejorar la calidad educativa en todos los centros de formación. Al respecto, Mackintosh et al., (2011) afirman:

The concept of open education encapsulates a simple but powerful idea that the world's knowledge is a public good and

that the open web provides an extraordinary opportunity for everyone to share, use, and reuse knowledge. This represents a significant opportunity for universities to return to the core values of the academy, namely to share knowledge for the benefit of society. (p.3)

Los RED deben tener como calidad principal la accesibilidad, lo que permite que todo tipo de estudiantes puedan aprovecharlos. Esta característica es especialmente valiosa para aquellos que no pueden asistir a clases sincrónicas por diversas razones personales. Es fundamental y humanitario considerar esta situación, tanto para los educandos como para las instituciones educativas, al planificar una cobertura educativa inclusiva y sin discriminación. Además, un RED debe incorporar un conjunto de características y cualidades esenciales para ser una herramienta efectiva que complemente y apoye las lecciones y clases, en cuanto a estas características, Feria-Marrugo y Zuñiga-López (2016) mencionan:

Fiables: Información confiable, verdadera y oportuna según la temática, respetando los derechos de autor. Interactivos: Responden a diferentes demandas por parte del usuario de forma bidireccional en muchos casos, donde más de un camino es posible para el aprendizaje o utilización de la información.

Reutilizables o reusables: Permiten crear un nuevo OVA a partir de él, ya sea para mejorar su contenido o para utilizarlo en otros contextos.

Compatibles o interoperables: Compatibilidad con otras especificaciones o estándares que permitan su utilización sin inconvenientes técnicos. (p.66)

Interpretando estas características mencionadas por las autoras, se puede afirmar que, para el éxito de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es indispensable que los RED ofrezcan contenidos pertinentes a la temática que se desea impartir, estos contenidos deben ser verificables en su veracidad y mantenerse actualizados, ya que estas condiciones son determinantes para su riqueza y calidad.

Las características relacionadas a interactividad y estructuración, dotan a estos contenidos de un atractivo que fomenta la participación activa del estudiante, al permitir la manipulación dinámica y en tiempo real del recurso digital a través de una interfaz intuitiva, agradable y comprensible. Igualmente, la incorporación de elementos multimedia, como imágenes, sonido y video, resulta esencial, y si se integran de manera creativa, adecuada y sugestiva, estos elementos conforman una herramienta sólida, útil y beneficiosa para la asimilación de todo tipo de conocimientos.

La reutilización, por su parte, está relacionada con la flexibilidad, transversalidad y universalidad de un RED, lo cual depende de su diseño inicial y de cómo se ha concebido para expandirse a diversas áreas del conocimiento. De esta característica se deriva la compatibilidad, que garantiza el uso del recurso sin dificultades en distintos dispositivos con especificaciones determinadas, facilitando así el acceso general

y evitando problemas que puedan obstaculizar su exploración, tanto individual como colectiva.

El conjunto de RED disponibles es vasto y diverso en términos de forma y función, varios autores han llevado a cabo clasificaciones según diferentes criterios, con el objetivo de adaptarlos a contextos o funciones específicas, en cuánto a esto, Wang et al., (2020) señalan: “With the continuous development of information technology, new digital learning resources keep emerging, and it is more profound, more general and more comprehensive for people to understand digital learning resources that digital learning resources are classified systematically.” (p.96).

En cuanto a los RED más utilizados por maestros y estudiantes, la literatura y diversos estudios muestran predilección por los siguientes: contenido multimedia, plataformas de aprendizaje en línea, sitios web, correo electrónico, bibliotecas virtuales, aulas virtuales colaborativas, plataformas de presentaciones interactivas, podcasts, aplicaciones de realidad aumentada, simuladores, juegos educativos, sistemas de aprendizaje en línea, bases de datos, objetos virtuales de aprendizaje y libros electrónicos.

La elección de un recurso específico de este amplio repertorio, requiere un análisis minucioso de los beneficios que cada uno ofrece, así como una evaluación de su potencial pedagógico e instructivo. Es fundamental considerar cuántos de estos recursos se pueden implementar en el aula y con qué frecuencia, para evitar la saturación y fomentar un uso

equilibrado y variado que promueva el intercambio constante de alternativas educativas.

El diseño de los RED debe considerar fundamentalmente la alfabetización digital de los usuarios que los utilizarán, esta capacidad tecnológica debe ser vista como un requisito previo y esencial, en lugar de algo que se desarrollará posteriormente a través de la utilización del RED. Por lo tanto, es crucial implementar una formación intensiva en alfabetización digital desde etapas anteriores, garantizando que los usuarios estén adecuadamente preparados para aprovechar al máximo estas herramientas. Pérez (2021) argumenta:

Además, es un error suponer que hay que “vaciar” el conocimiento y la pedagogía en un recurso didáctico; más bien la lógica es la contraria: la formación digital empieza cuando los maestros reflexionan que primero está el saber qué se va a enseñar y el cómo se va a enseñar y luego –solo entonces– se puede pensar en la tecnología o en diseñar un recurso didáctico digital. Así, parece conveniente sugerir que la implementación y diseño de recursos digitales empiece por establecer algún modelo que explique la lógica de construcción y entrega de la instrucción a los alumnos de cualquier lección mediada por tecnología. (p.9)

Independientemente de si el maestro es el creador del recurso o simplemente lo utiliza, asume un importante compromiso de generar un ambiente inclusivo en el uso de tecnologías actuales, este compromiso implica priorizar la eliminación de cualquier forma de discriminación en el aula,

que pueda surgir debido a la falta de comprensión básica de conceptos tecnológicos o al uso deficiente del software y hardware disponibles.

Los RED son herramientas propias de nuestra era, aunque su origen se remonta a varias décadas atrás, en formatos diferentes y con una concepción distinta sobre la tecnología y la difusión de la información. El avance que hemos experimentado en comparación con el pasado nos ha beneficiado de maneras que, en gran parte, aún no logramos comprender completamente, debido al rápido ritmo de innovación y desarrollo que hemos vivido como parte de esta generación digital.

Estos beneficios conllevan, sin embargo, un deber, una responsabilidad y un desafío para el futuro: aprovechar al máximo las posibilidades de los RED para crear una educación de calidad que sea diversa, inclusiva y enriquecida por la creatividad y el ingenio. Esta educación debe ser motivadora y fundamentarse en el uso de innovaciones tecnológicas para facilitar la creación, diseño y actualización de recursos educativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Feria-Marrugo, I.M. & Zúñiga-López, K.S. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de Inglés. *Praxis*, 12(1), 63–77
<https://revistas.unimadlena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848/1327>
- Mackintosh, W., McGreal, R. & Taylor, J. (2011). Open education resources (OER) for assessment and credit for students project: Towards a logic model and plan for action. Athabasca: Athabasca University, Technology Enhanced Knowledge Research Institute.
https://auspace.athabascau.ca/bitstream/handle/2149/3039/Report_OACS-FinalVersion.pdf
- Pérez, F. (2021). El diseño de recursos didácticos digitales: criterios teóricos para su elaboración e implementación. Diálogos sobre Educación. Temas Actuales en Investigación Educativa, 12(22), 1-18.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/dsetiae/v12n22/2007-2171-dsetiae-12-22-00015.pdf>
- Wang, J., Han, M. & Wang, W. (2020). Research on the Evolution and Classification of Digital Learning Resources. International Conference on Education, Economics and Information Management (ICEEIM 2019), 92-100.<https://www.atlantis-press.com/proceedings/iceei-m-19/125938437>