



TALLER DE DISEÑO DE MATERIALES DE APOYO PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL II

# USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA CREACIÓN DE MATERIALES

## USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA CREACIÓN DE MATERIALES

En este tema estaremos abordando a diferentes autores y sus posiciones con respecto al uso de la tecnología en la educación, para finalizar con algunas propuestas. Partiendo de la idea que el uso de recursos tecnológicos en la creación de materiales didácticos ha transformado, significativamente, los procesos educativos, puesto que permite a los docentes diseñar recursos más interactivos, personalizados y accesibles. Se considera que estos recursos no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también facilitan la adaptación a las necesidades específicas de los estudiantes, promoviendo un entorno educativo más inclusivo y dinámico.

Según Cabero Almenara (2003), los recursos tecnológicos son herramientas claves para innovar en la educación, porque permiten integrar elementos multimedia, interactivos y colaborativos en los materiales didácticos. Esto fomenta un aprendizaje más significativo y atractivo, especialmente en contextos donde los estudiantes tienen diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.



Por su parte, Salinas (2012), destaca que el uso de tecnologías en la creación de materiales didácticos facilita la personalización del aprendizaje, permitiendo a los docentes diseñar recursos adaptados a las características individuales de los estudiantes, como videos interactivos, simulaciones y aplicaciones educativas.

Para Ricardo, et al. (2021), citando otros autores, en la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado la sociedad, convirtiéndose en herramientas esenciales en diversos ámbitos, incluyendo el educativo. Su uso enriquece las prácticas pedagógicas, permitiendo a los docentes utilizarlas como mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (MEN, 2010). Sin embargo, muchos docentes evitan las TIC por falta de habilidades, miedos o comparaciones con sus estudiantes (Pons et al., 2010). Es necesario buscar soluciones para superar estas barreras.



Los recursos educativos digitales son materiales digitales diseñados para facilitar el aprendizaje (Zapata, 2012), Ricardo, et al. (2021). Estos recursos, como videos, imágenes o textos con hipervínculos, permiten la interacción visual y auditiva, enriqueciendo la información y fomentando diferentes estilos de aprendizaje.

Además, promueven la memorización, la creatividad y pueden servir como apoyo didáctico, algunos ejemplos de lo expuesto:

**Un video interactivo.** Un video sobre el ciclo del agua que permite a los estudiantes hacer clic en diferentes partes para obtener más información o realizar actividades.

**Un juego educativo en línea.** Un juego que enseña a los niños a identificar figuras geométricas o a resolver problemas matemáticos.

**Una presentación multimedia.** Una presentación con imágenes, videos y audio que explica un tema complejo de manera visual y atractiva.

**Un libro digital interactivo.** Un libro que permite a los niños escuchar la narración, ver animaciones y realizar actividades interactivas.

Desde el punto de vista de Fernández, et al. (2021), las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), han sido fundamentales en la revolución digital, que sigue evolucionando y transformando la comunicación y gestión de la información en nuestras sociedades. Esto ha llevado a las escuelas a experimentar cambios profundos que requieren la actualización de sus metodologías y materiales educativos. En el siglo XXI, es esencial que los recursos didácticos sean interactivos, innovadores y multimedia, adaptándose a la realidad social sin perder su esencia de generar procesos de enseñanza y aprendizaje significativos.



La incorporación de las TIC en la educación es necesaria, dado que los jóvenes de hoy, crecidos en la cultura digital, esperan que se integren recursos digitales en su aprendizaje. Por lo tanto, los docentes deben ofrecer experiencias educativas más dinámicas y participativas. Además, la educación actual debe incluir una socialización cultural y moral que se transmite de generación en generación, teniendo en cuenta el

contexto social en el que se educa a los estudiantes. La brecha digital sigue siendo un problema en sectores vulnerables, lo que resalta la necesidad de legislar sobre el uso de tecnologías en el aula (Fernández, et al., 2021).

Las TIC mejoran el proceso educativo, siempre que se utilicen como apoyo y no como sustituto de la enseñanza y el aprendizaje. Es necesario que las escuelas del siglo XXI reinventen su praxis educativa y su material didáctico, con un enfoque más innovador y revolucionario. La transición del soporte con papel a la digital, implica una transformación profunda en el ámbito social, normativo y educativo, que va más allá de simplemente enriquecer textos con multimedia. Esta diversidad digital y tecnológica, ya está presente en nuestras realidades educativas, y su integración adecuada puede enriquecer significativamente el aprendizaje (Fernández, et al., 2021).

Después de tener más elementos conceptuales sobre el uso de recursos tecnológicos en la creación de materiales, podemos referirnos a lo que expresa Cabero Almenara (2003); la selección de medios educativos no se basa en la idea de que unos sean intrínsecamente mejores que otros, sino en cómo interactúan diversas variables y los objetivos específicos que se desean alcanzar. La facilidad de uso o la disponibilidad de un medio no lo convierte en superior a otro, por lo que es esencial adoptar un enfoque de complementariedad e interacción, al elegir recursos para el diseño instruccional. Este cambio de perspectiva implica reconsiderar los criterios tradicionales y adoptar nuevos principios que guíen la selección de medios.

Entre los nuevos criterios, es importante seleccionar los medios teniendo en cuenta los objetivos y contenidos que se pretenden transmitir. Además, es importante considerar las predisposiciones de los educadores hacia los diferentes medios, puesto que estas pueden influir en los resultados obtenidos. También se debe tener en cuenta las características de los receptores, como su edad, nivel sociocultural y educativo, así como su alfabetización tecnológica (Cabero Almenara, 2003).

El entorno en el que se usa la tecnología, tanto en el aspecto físico como en el pedagógico, es clave para que los niños aprovechen al máximo los recursos tecnológicos en educación inicial. Por ejemplo, un aula bien equipada, iluminada y organizada, facilita que los niños interactúen con tabletas o pizarras digitales, de manera efectiva. Además, las diferencias cognitivas de cada niño, como su estilo de aprendizaje o inteligencia predominante, influyen en cómo comprenden y utilizan los recursos (Cabero Almenara, 2003).

Un niño con inteligencia visual-espacial podría beneficiarse más de actividades interactivas con imágenes, mientras que otro con inteligencia kinestésica, aprendería mejor con juegos que impliquen movimientos o exploración física. Por último, es esencial que estas herramientas tecnológicas fomenten la participación activa de los niños, como aplicaciones que permitan resolver problemas o diseñar dibujos, y que se revisen constantemente, para asegurar que cumplen con estándares de calidad técnica y pedagógica adecuados. Esto garantiza su efectividad en el aprendizaje . (Cabero Almenara, 2003).