

## MODULO 5

### Los Recursos Didácticos en el Facilitador

La innovación metodológica que debe suponer una mejora en la práctica educativa vendrá definida siempre por la determinación de la finalidad del aprendizaje, su objetivo. La innovación en los recursos debe hacer visible siempre aquella mejora.

Por lo tanto, los cambios profundos se producen en el momento de definir los objetivos de aprendizaje, que deben permitir que profesores y alumnos se aventuren a mejorar las prácticas escolares tradicionales. Los recursos didácticos deben contener propuestas y materiales diseñados y desarrollados expresamente con la intención de conseguir el objetivo pretendido. No puede ser sólo un cambio de soporte o una digitalización de modelos caducos.

Para hacerlo posible, los recursos didácticos innovadores deberían tener ciertas cualidades:

- Contener una propuesta de secuencias didácticas en las que el alumnado participe poco o mucho en las decisiones de lo que trabajan y cómo lo trabajan.
- Aportar un entorno virtual de aprendizaje que permita una relación fluida entre los contenidos, el entorno digital, la secuencia didáctica y el aula (resto de la clase y el profesorado).
- Compilar un conjunto de recursos textuales, audiovisuales y multimedia en lenguas diversas, adaptados a las necesidades y posibilidades del nivel educativo: un material de consulta indispensable para resolver los retos propuestos en la secuencia didáctica.
- Vertebrar la propuesta didáctica en el trabajo competencial que faculte a los alumnos a aprender a aprender en entornos de trabajo colaborativos digitales.
- Suponer una oportunidad de resolución de retos intelectuales, manipulativos o artísticos que se presenten como retos a resolver de forma individual o en grupo, en un entorno verosímil, con fines auténticas

que pongan en práctica habilidades diversas relacionadas con las inteligencias múltiples.

- Permitir la personalización de los materiales a la realidad de los centros y de las necesidades de los alumnos. El profesorado debe poder hacerlo se sus ampliándolos, convirtiéndolos o reduciendo en función de las necesidades del grupo clase, de determinados alumnos con necesidades educativas singulares y de los intereses del alumnado.
- Permitir la evaluación formativa entendida como una oportunidad de aprendizaje y regulación.
- Ir acompañado de un apoyo al profesorado de carácter documental (programaciones, orientaciones, herramientas de evaluación) y de programas de formación que permitan el aprovechamiento de las posibilidades didácticas del material.
- Permita el trabajo en red de docentes y de alumnos en episodios de intercambio y aprendizaje entre iguales que fomente la colaboración y la conectividad.
- Repensar la educación no es tarea fácil, pero no debe convertirse en una quimera imposible. Los recursos didácticos deben servir para facilitar este tránsito. Estamos ante un movimiento estratégico de los centros que pide coraje y audacia pero no se puede pedir heroicidades al profesorado. Es más fácil tirar tabiques y diseñar espacios amables que construirse los materiales didácticos que permitan vivir experiencias didácticas en las aulas.

Esperemos que los diseñadores de recursos didácticos propongan soluciones con estas características que faciliten el camino de la comunidad educativa por conseguir los retos de la innovación educativa que la sociedad reclama. Ya hay muestras aplicadas en algunos centros educativos que permiten ser optimistas.

## Clasificación de los recursos didácticos

Luego de la identificación, a partir de delimitar conceptualmente la esencia de los recursos didácticos y de profundizar en las características que le son inherentes, se clasifican en cuatro grandes áreas de sustento teórico, metodológico y operativo, el soporte interactivo, la intención comunicativa, su fuente de obtención y su uso en el proceso de enseñanza - aprendizaje, que a su vez incluyen diversos subgrupos; estas áreas de sustento no se excluyen mutuamente.

Según el soporte interactivo, desde el basamento de las relaciones de mediación.

Recursos didácticos personales, incluye a todo el sistema de influencias educativas del entorno donde se desarrolla el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Recursos didácticos materiales, son los soportes manuales o industriales que en dependencia de su plataforma de interacción pueden ser impresos, audiovisuales e informáticos.

Materiales impresos: textos formales o alternativos, prensa escrita, afiches, documentos, revistas.

Materiales audiovisuales: montajes, documentales, programas de televisión, música, dibujos animados, películas

Materiales informáticos: videojuegos, multimedias, presentaciones de power point, manuales digitales, enciclopedias.

Según la intención comunicativa, para relacionar el modo en que el escolar acciona con el mediador durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Recursos didácticos interactivos, donde se establece una relación comunicativa con códigos diferentes.

Recursos didácticos informativos, son aquellos que se presentan al escolar con mensajes preestablecidos.

Recursos didácticos organizativos, son recursos, por lo general elaborados por alguno de los interactuantes o de conjunto y en su esencia está la gradación e individualización de las actividades.

Según su fuente de obtención, en este criterio de clasificación se estima el origen del recurso:

Recursos didácticos convencionales.

Recursos didácticos no convencionales.

Según su uso en el proceso de enseñanza – aprendizaje, este criterio establece la función a desempeñar por los recursos didácticos como complementos de los componentes del proceso de enseñanza – aprendizaje, de uno o varios, en dependencia de las características de los interactuantes, pueden clasificarse en recursos para la programación, la activación, la orientación, de enlace, para la conducción, la reflexión y la evaluación.

## Ventajas y desventajas de los recursos didácticos para la exposición.

A continuación, vamos a revisar las principales características de los siguientes recursos didácticos: PIZARRA, PAPELÓGRAFOS, TRANSPARENCIAS, RETROPROYECTOR, CARTEL, DIAPOSITIVAS, VÍDEOS CORTOS, SISTEMAS DE PRESENTACIÓN CON ORDENADOR, POWER POINT, PREZI , LA PIZARRA ELECTRÓNICA.

**1.- Pizarra:** la pizarra tradicional es el recurso gráfico más importante por su uso generalizado, ya que es el medio más accesible, más económico y más fácil de utilizar. Consiste en un soporte plano, normalmente de forma rectangular. TIPOS DE SUPERFICIE: Superficie Blanca, y verde para utilizar con tiza

Superficie de pizarra blanca: para utilizar con cualquier marcador de borrado en seco, con excelente capacidad de limpieza y sin dejar marcas o ralladuras.

### Pizarra ventajas e inconvenientes

Resulta funcional para el profesor porque puede esquematizar o transmitir informaciones directas, sencillas. Los alumnos pueden practicar, exponer conocimientos al resto de compañeros, realizar actividades, hacer esquemas, dibujos, remarcar con colores y formas y que permite borrar.

La información que vamos escribiendo no es permanente, puesto que hay que ir borrando. El formador debe dar la espalda al escribir.

El polvillo que suelta la tiza, tanto al escribir como al borrar es causante de muchas alergias. No es posible prepararla con antelación

**2.- Papelógrafo:** Un papelógrafo, es un instrumento usado para la presentación de ideas en forma de exposiciones. Éste consiste en un caballete, sobre el cual se montan hojas de papel impresas o dibujadas,

sujetas al caballete con argollas, cintas o tachuelas. Según el material, existen rotafolios de madera o de tubos, generalmente de aluminio.

### **VENTAJAS E INCOVENIENTES Su uso representa bajo costo.**

Si es necesario, permite regresar las láminas para analizarlas nuevamente. Cuando se usa el papelógrafo con hojas previamente elaboradas, estas deben ser preparadas y ordenadas con cuidado. Cada una de ellas debe llevar el mensaje en forma precisa, resaltando los puntos clave.

Cuando una lámina no se adapte a la idea que se busca expresar, debe ser eliminada. Al realizar o elaborar el papelógrafo lleva mucho tiempo en acabarlo. Al escribir podríamos tener alguna falta de ortografía y no la podríamos corregir.

Se muestra una escritura pésima (no siempre). No es muy confiable, ya que sin darse cuenta, por causas externas o ajenas a las nuestras, se podría mojar, esto ocasionaría que la tinta de los marcadores se corriera, o se podría romper.

### **3. Transparencias para retroproyector**

Las transparencias son gráficos, fotografías y esquemas impresos o fotocopiados sobre unas hojas transparentes de acetato, normalmente de tamaño DINA4 pero también en formato de rollos continuos, que se pueden proyectar sobre una pantalla mediante el retroproyector o proyector de transparencias. El proyector es un aparato de proyección fija.

Su elemento principal lo constituye una lente que actúa como condensador y que, para evitar un grosor excesivo.

**VENTAJAS E INCOVENIENTES** Las imágenes y los esquemas atraen la atención de los estudiantes y aumentan su motivación. Constituyen un medio idóneo para enseñanza a grandes grupos. Se pueden emplear con cualquier tema y nivel educativo. El proyector resulta fácil de utilizar. La

elaboración de transparencias resulta muy sencilla. Supone una gran dificultad para transportarlo debido a lo pesado que es. Se puede averiar a mitad de la sesión y no poder continuar la exposición. No siempre se consigue una imagen clara. En grupos amplios existen dificultades para observar la imagen. En ocasiones quita posición al profesor. No se puede hacer con luz natural. Hay que tener mucho cuidado con las bombillas, porque se funden rápidamente y son muy costosas.

**4. Cartel.-** Es un material gráfico que transmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves.

Su función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante a lo sugerido por el propio cartel. Existen 2 tipos: Cartel informativo y Cartel formativo.

El cartel informativo, es el que está planeado para comunicar eventos, conferencias, cursos, reuniones sociales, espectáculos, etc. Los textos deberán proporcionar sólo la información indispensable.

El cartel formativo, es el que se utiliza como un medio para propiciar el establecimiento de hábitos propiciar actitudes de confianza, actividad, esfuerzo, conciencia, etc. En el cartel formativo la imagen tiene preponderancia sobre el texto, el mensaje es expresado gráficamente en forma clara y sólo se apoya en un corto texto, que dé énfasis a la idea sugerida.

## **VENTAJAS E INCOVENIENTES**

Facilita mostrar los resultados de un contenido complejo. Permite la lectura en un lugar específico para un público interesado. Se puede retornar al lugar de presentación cuantas veces sea necesario. Posibilita estudiar la presentación de imágenes en detalle. El autor puede distribuir, en cualquier momento, plegables con información más detallada. Admite la utilización de varios tipos de ilustraciones, tales como fotografías, gráficos, dibujos pinturas, etc.

Limitaciones creativas y escaso nivel de atención, debido a que las personas en promedio lo ven menos de 10 segundos. Los textos promedio de los exteriores solo tienen entre 7 y 10 palabras. Poca selectividad de

público dirigido a todos los segmentos en general y a nadie en particular. Problemas de disponibilidad.

**5. Diapositivas.-** Las diapositivas son cada uno de los elementos que constituyen la presentación, y cada una de ellas podría identificarse con una lámina o página donde se pueden insertar datos. Se pueden crear y modificar de manera individual. –

FINES DE LA DIAPOSITIVA:

- 1- MOTIVAR
- 2- INSTRUIR
- 3- IDENTIFICAR O EVALUAR
- 4- SUGERIR

### VENTAJAS E INCOVENIENTES

Libertad absoluta para reordenarlas y proyectarlas. Facilita la organización del archivo. La atención de los alumnos es superior. Fáciles de hacer. Uso individual o colectivo. Materiales susceptibles a estropearse por el uso. Posibilidad de crear rutina en el alumno. Posible pérdida de la relación alumno –profesor. No disposición de aulas y materiales específicos.

**6. Videos cortos.-** El vídeo es uno de los medios didácticos que: Facilita la transmisión de conocimientos y la asimilación.

Podemos definir un vídeo educativo como: Aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado. Aquel que ha sido elaborado y diseñado para transmitir unos contenidos, habilidades o actividades y propicie el aprendizaje en los alumnos.

Existen 4 tipos de vídeos diferentes:

**Curriculares:** Se adaptan expresamente a la programación de la asignatura. **Divulgación cultural:** cuyo objetivo es presentar aspectos relacionados con determinadas formas culturales.

**Científico-técnico:** Contenidos relacionados con el avance de la ciencia y la tecnología.

Educación: Obedeciendo a una determinada intencionalidad didáctica, son utilizados como recursos didácticos, pero han sido específicamente realizados con la idea de enseñar.

## **VENTAJAS E INCOVENIENTES**

Está lleno de imágenes y sonidos que ayudan a comprender. Necesita que el profesor esté pendiente. Se puede repetir cuantas veces se desee hasta que el tema esté comprendido. Los conocimientos teóricos más significativos, muestra a los alumnos la práctica de lo visto. La visualización de un vídeo en el aula ayudará romper con la monotonía de las clases, lo que hará que los alumnos presten más atención y estén motivados. Permite observar las actitudes.

Puede no ser del interés de los alumnos. Puede que no se cumpla con el objetivo previsto. Se necesita electricidad para su uso. Para su producción se necesita de una mínima dotación y conocimientos. Limitación de copyright. La complejidad lingüística puede exceder el nivel de comprensión del alumnado. Puede crear pasividad en el alumno, si no se han diseñado actividades motivadoras y capaces de despertar su interés.

**7. Sistemas de presentación con ordenador power point - prezi**  
Son programas para realizar presentaciones, con texto esquematizado, así como presentaciones con diapositivas, animaciones de texto e imágenes prediseñadas.

### **Power Point VENTAJAS E INCOVENIENTES**

Permite mostrar la información a varios usuarios. Se puede esquematizar la idea principal. No es interactivo Normalmente no recoge los detalles Requiere siempre de un retroproyector asociado.

### **Prezi VENTAJAS E INCOVENIENTES**

Es una forma más dinámica y más didáctica de crear presentaciones ya sea en línea o cuando no se cuenta con una conexión a internet. Cuenta con movimientos gratos a la vista. Podemos reproducir videos dentro de

las mismas presentaciones en donde estos se reproducirán automáticamente. No es necesario tener instalado el programa en la computadora ya que se pueden crear presentaciones en la red.

Es un programa un poco complicado de entender al principio por las múltiples funciones que este nos brinda. Es necesario contar con Adobe Reader, y algunas computadoras no cuentan con este programa y eso puede ser un poco complicado con el trato del programa. Es un programa que para crear las presentaciones es necesario el uso de internet. Es programa que se encuentra en idioma inglés.

## **8. La pizarra electrónica (pdi)**

Es un ordenador conectado a un video proyector, sobre una superficie lisa y rígida sensible al tacto, desde la cual se puede controlar el ordenador. Es interactiva con el ordenador. Realiza anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como guardarlas e imprimirlas. Se pueden enviar por correo y exportarlos en diferentes formatos.

### **VENTAJAS E INCOVENIENTES**

Permite explicar con suficiente detalle y animación. Pueden participar simultáneamente varios usuarios. Ofrece la posibilidad de interactuar con la imagen proyectada. Desde la PDI se interactúa con el ordenador. Se guarda la información para su posterior utilización. Al igual que las pizarras convencionales su uso puede ser muy creativo.

Requiere un curso previo para sacar el máximo rendimiento. Precio elevado Depende de la corriente eléctrica y le afecta cualquier avería.

## La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El pensamiento creativo o pensamiento lateral es importante porque le da al ser humano la capacidad de descubrir conocimientos e ideas nuevas (Edward De Bono, 1989).

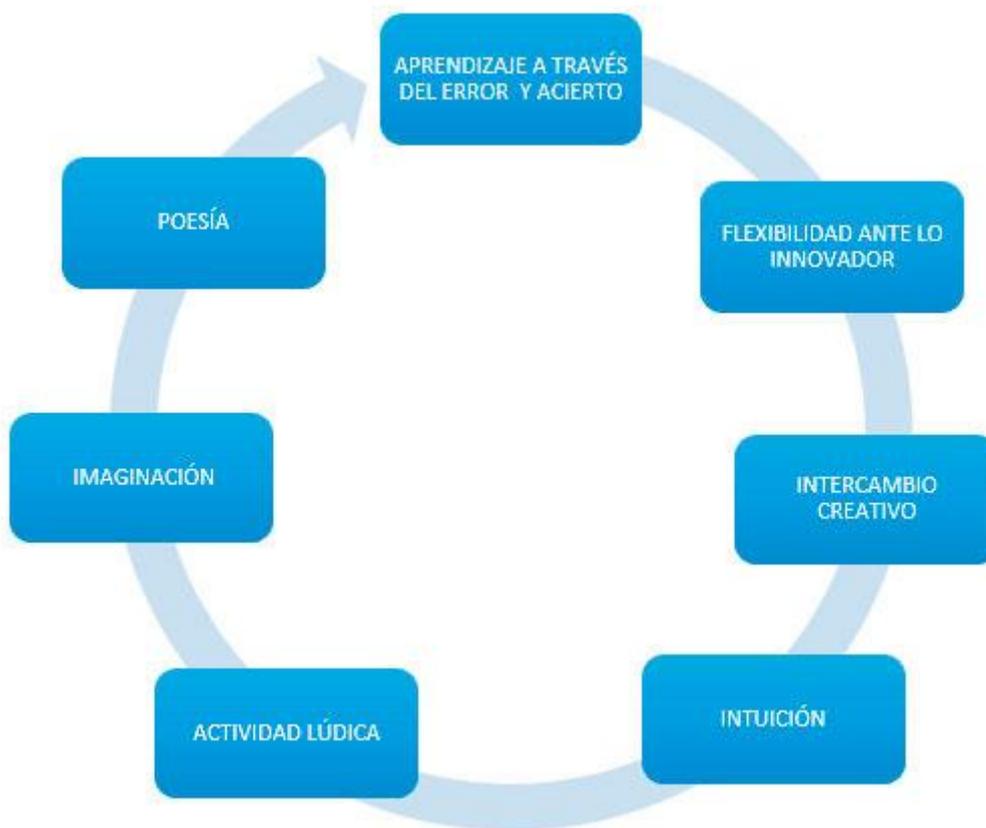
Distintas voces expertas sostienen que las escuelas “matan” la creatividad y que la bloquean cuando nos tratan a todos los como iguales cuando en realidad son diferentes. Un error pedagógico que parece fácil de comprender pero difícil de desarraigar en la práctica educativa cotidiana.

El primer paso para abrir la escuela a la creatividad es entender que la gente es distinta, que piensa distinto y, por tanto, hay que incentivarle a que haga cosas originales, por ejemplo lecturas originales para que cuando lea se expresen en sus propios términos; promover la fluidez, plantearles situaciones que los lleven a dar no una respuesta sino dos, tres y más; un camino sino tres, cinco, diez; hay que enriquecer su vocabulario; hay que favorecer en ellos actitudes básicas como el riesgo.

Una consecuencia de esta apertura a la creatividad de los alumnos y alumnas es que el rol y actitud del maestro cambia situándolo en una zona de incertidumbre profesional al estar expuesto a la creatividad e inmediatez sorpresiva de sus alumnos cuando ha potenciado que fluya su creatividad en esos procesos de aprendizaje que viven de forma personalizada y significativa.

### **Factores sociales potenciadores el pensamiento creativo**

Existen numerosos factores sociales que intervienen positivamente en el pensamiento creativo. Entre los factores sociales que más lo favorecen se encuentran el aprendizaje a través de error y acierto, la flexibilidad frente a lo innovador, un ambiente fomentador del intercambio creativo, donde se valore lo intuitivo, lo lúdico, lo imaginativo y lo poético. De forma esquemática se presentan en esta figura.



*Factores sociales potenciadores de la creatividad*

### Elementos bloqueadores de la creatividad

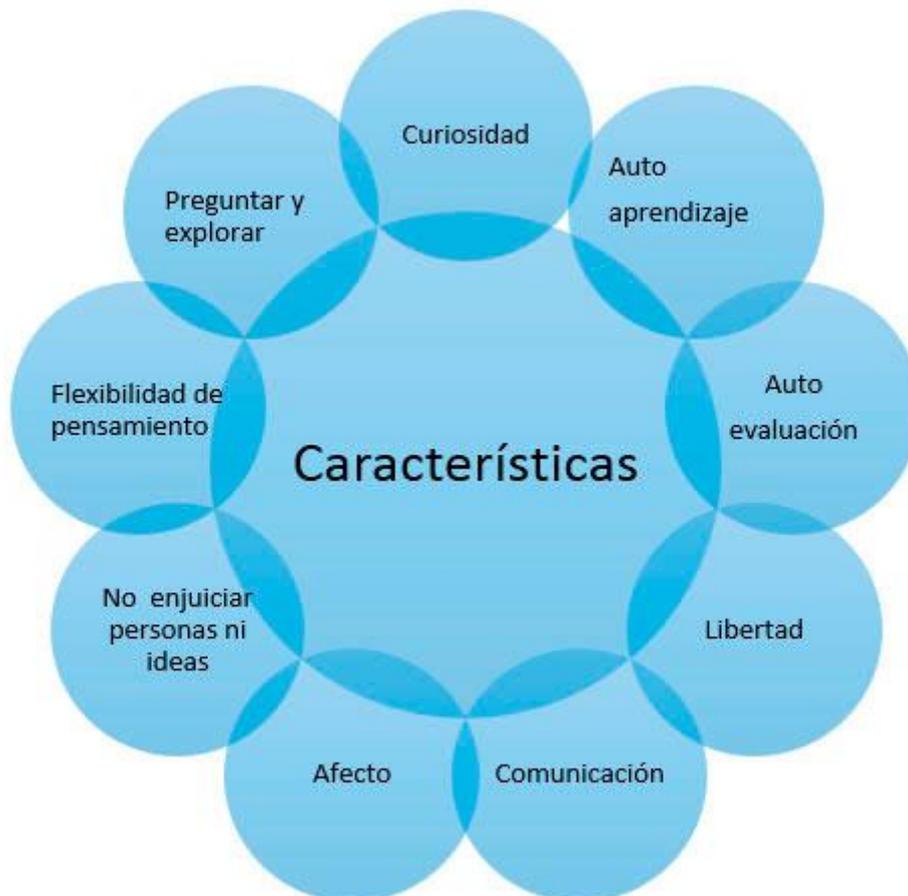
En el polo opuesto y como factores que impedirían el desarrollo de la creatividad, pueden destacarse los siguientes:

- Excesiva disciplina formal
- La rigidez intelectual
- El apoyo exclusivo a lo racional
- La presión que se genera por descalificaciones, ridículo o rechazo.

Centrándose en el ámbito académico, J. Muñoz (1994: 24) señala como factores negativos las **presiones conformistas** (hacer las cosas como siempre se han hecho o como las hace todo el mundo); las **actitudes autoritarias en el aula** (coartan el proceso de comunicación necesario para cualquier aprendizaje); **actitudes burlescas** inhiben la creatividad del mismo modo que el sentido del ridículo; la **rigidez de un profesor** (por ej., su falta de referencia a los sentimientos, no ayuda a crear un ambiente de participación y libertad, completamente necesarios para la creatividad); **la**

**excesiva exigencia de la verdad** puede provocar un recorte de los procesos, dejando de lado la creatividad.

Si bien es cierto que nuestra cultura académica siempre se ha decantado hacia el lado de la verdad, la racionalidad frente a la imaginación; la intolerancia hacia una actitud de juego en relación con los contextos de enseñanza-aprendizaje, decía, es una cultura que frustra la creatividad. Por el contrario, un ambiente creativo, incentiva la curiosidad, fomenta la autoevaluación y el autoaprendizaje, busca un clima de libertad, comunicación y afecto en el aula, pospone juicios sobre las personas y las ideas, promueve la flexibilidad de pensamiento, motiva las preguntas y explora la dimensión holística de las distintas situaciones. En la siguiente figura se muestra esquemáticamente las consecuencias naturales que se producen en un aula en la que se establece un ambiente habitual de creatividad.



*Rasgos del aula de ambiente creativo (Fuente: elaboración propia a partir del pensamiento I. Muñoz, 1994)*

Para finalizar este análisis reflexivo sobre cómo potenciar el pensamiento creativo en los procesos de aprendizaje, sugerimos lanzar una sencilla – no por obvia resulta fácil- transferencia a la práctica docente para quienes

buscamos permanentemente mejorar la práctica tras la reflexión pedagógica.

### **Conclusión y transferencia a la práctica docente**

Se precisa diseñar actividades que reten las experiencias, la curiosidad y el interés de los alumnos/as, que a la vez incluyan un componente lúdico-pedagógico donde el juego, la exploración de los lenguajes de la persona y la intencionalidad de las acciones del maestro/profesor estén siempre presentes, aprovechando cada momento. Este tipo de actividades resultan motivantes para los estudiantes por ser diferentes a las usadas en la rutina diaria de la capacitación. Esto nos desvela una aplicación práctica para el aula: la creatividad se verá estimulada y apoyada en la medida que se posibiliten actividades y espacios que resulten retadores e interesantes para nuestros participantes.

### **Referencias bibliográficas**

De Bono, E. (1994) *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.  
Muñoz, I. (1994). *El pensamiento creativo. Desarrollo del programa "Xenius"*. Barcelona: Octaedro.

## **Siete claves para desarrollar la creatividad en la enseñanza.**

1. **Todas las personas son creativas:** Uno de los errores que solemos cometer es considerar únicamente actividades creativas aquellas que tienen que ver con el arte, como la música o la pintura. Sin embargo, cada persona tenemos un talento y una actividad con la que disfrutamos y en la que podemos desarrollar nuestra imaginación. ¡Sólo debemos aprender a encontrarlo!
2. **Si quieres participantes creativos, sé un docente facilitador:** Debemos estar dispuestos a modificar nuestra manera también de impartir nuestro mensaje. Si hacemos lo mismo de siempre, nuestros alumnos aprenderán lo mismo de siempre. Ve cada día a tu trabajo con la mente bien abierta, dispuesto a aprender nuevas formas de hacer las cosas y a escuchar y tener en cuenta las propuestas de tus participantes.

3. **Aprovecha las inteligencias múltiples:** Según esta teoría, son muchas las inteligencias que existen y para favorecer el desarrollo de todas ellas debemos ofrecer espacios con recursos y estímulos variados donde cada uno pueda descubrir y potenciar su manera de aprender. Cada estudiante tendrá más desarrollada un tipo de inteligencia que otra, y no podemos dejar que se sientan frustrados por ello. ¡Es más bien toda una oportunidad para fomentar su talento!
4. **No hay respuestas correctas:** Muchas veces tendemos a definir las ideas como “buenas” o “malas”, pero ese pensamiento únicamente nos limita. Todas las respuestas o ideas son posibilidades, y es importante que no frustremos el proceso creativo de nuestros alumnos diciéndoles qué deben pensar y qué no. El mundo no es blanco o negro, ¡está lleno de millones de colores!
5. **No existen los errores:** Intentar algo y no conseguirlo no es fallar, es una forma de aprendizaje. Lo importante no es el resultado en sí mismo, sino el proceso y lo que aprendemos con él. Las personas que nunca se equivocan es porque nunca han intentado nada nuevo. ¡Anima a tus participantes a perder el miedo a equivocarse!
6. **Crea un ambiente que fomente el pensamiento creativo:** ¡Intenta que en tu aula se reconozca la creatividad! Puedes exponer tableros de anuncios para mostrar diferentes maneras de resolver un problema, o soluciones creativas a un escenario del mundo real. También es interesante reservar algún espacio para la generación de ideas, como una mesa de pensar, un rincón de dibujo, o un espacio para que los grupos intercambien y generen propuestas.
7. **Anima la curiosidad de tus alumnos:** Tus participantes ya están llenos de creatividad y curiosidad, lo más importante es darles espacio y libertad para que puedan utilizarla. Averigua qué les interesa y aprovéchalo para que aprendan cosas nuevas relacionadas.