

Cómo citar la publicación:

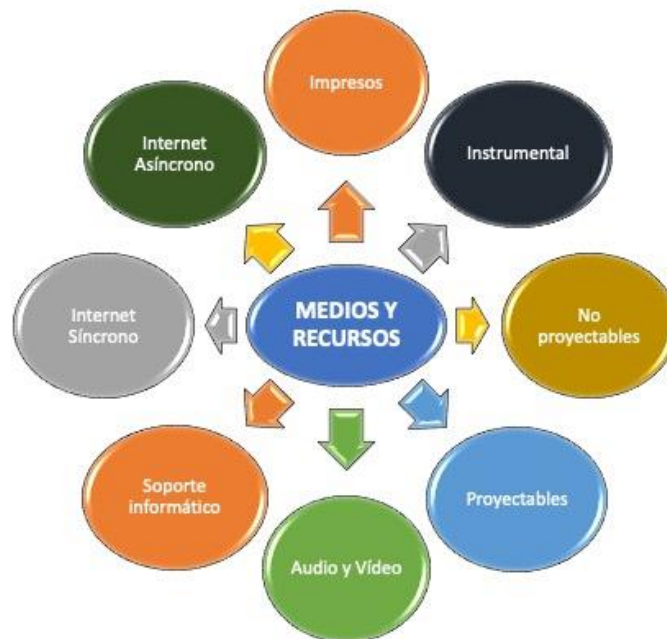
García Aretio, L. (23/03/2020). Los medios y recursos didácticos. *Contextos universitarios mediados*. (ISSN: 2340-552X), <https://aretio.hypotheses.org/3232..>

Los medios y recursos didácticos

Lorenzo García Aretio
UNED

Extraído de mi libro (García Aretio, 2014), con alguna pequeña adaptación, les propongo hoy referirme a los medios y recursos didácticos que pueden emplearse en la enseñanza en general y en los formatos digitales en particular. Voy a partir de la definición que sobre medios y recursos didácticos propuse hace casi 20 años (García Aretio, 2001). Los entendía como los *apoyos de carácter técnico que facilitan de forma directa la transmisión del saber y la comunicación (interacción), encaminados a la consecución de los objetivos de aprendizaje.*

Son multitud de taxonomías las que se han elaborado para ofrecer una determinada ordenación de los diferentes recursos. Voy a recoger aquí aquellos que más pueden aproximarse al sentido de la definición de medio o recurso didáctico que he aportado.



Voy a presentar una relación de todos ellos en la que, de forma muy breve, reseño su utilidad didáctica, recogiendo las aportaciones de numerosos autores que ya explicité en García Aretio (2001).

Téngase en cuenta que se incluyen medios que no están pensados para formatos a distancia. La razón de incluirlos es que son muchas las instituciones universitarias con programas a distancia que vienen proponiendo sesiones presenciales de tutoría. Igualmente, se presentan recursos que hoy día se vienen mostrando en desuso, aunque existen zonas geográficas en que aún los utilizan.

Referencias:

- García Aretio, L. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Síntesis.
- García Aretio, L. (2001). *La educación a distancia. De la teoría a la práctica*. Ariel.

MEDIOS Y RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA A DISTANCIA		
MATERIAL	UTILIZACIÓN/UBICACIÓN	TIPOS
IMPRESO	Compatible con las situaciones colectivas, individuales y grupales de aprendizaje. (Domicilio, centro, aulas, bibliotecas...). Cada vez en menor uso en EaD	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de estudio (libros, unidades didácticas, guías didácticas, cuadernos de trabajo, evaluación y de prácticas...) • Láminas y fotografías. • Periódicos, revistas... • Correo postal..
INSTRUMENTAL, HERRAMENTAL Y APARATOS	Para prácticas de laboratorio y taller. (En laboratorios y talleres presenciales).	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumental de laboratorio. • Herramientas de taller.
VISIBLE NO PROYECTABLES	Para cualquier situación instructiva (Aulas, laboratorios, museos, exteriores...).	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos, modelos. • Realidades físicas (museos, terrarios, acuarios...) • Pizarra clásica o plastificadas (fija o móvil). • Pizarra fotocopidora, rotafolios.

		<ul style="list-style-type: none"> • Murales, posters y carteles. Mapas y planos.
PROYECTABLES	Para situaciones colectivas y de grupo. (Aulas y mediatecas, tutorías presenciales...).	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector de diapositivas. • Vídeos (sin audio).
AUDIO y/o VÍDEO	Para cualquier situación de aprendizaje, (Aulas, mediatecas, tutorías, domicilio...)	<ul style="list-style-type: none"> • Teléfono. Audioconferencia telefónica. • Radio. Vídeo y TV. • Audio y vídeo en CD, DVD. Reproductores y grabadores de sonido. • Montajes que combinan imágenes con otra fuente diferenciada de audio.
HARDWARE Y SOFTWARE INFORMÁTICO	Básicamente para situaciones individualizadas. Pueden ser colectivas si se dispone de proyector (cañón-video-proyector). Uso doméstico, en sala de ordenadores o de informática o aulas dotadas de equipación adecuada	<ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones apoyadas en programas gráficos y proyectadas. • Sistemas multimedia (CD-ROM, DVD) • Videoconferencia de sala o sobre IP. • Pizarras digitales. • Videojuegos. • Lectores libros electrónicos. E-books. • Objetos de aprendizaje. • Móviles y tabletas.
INTERNET SÍNCRONO	Para el aprendizaje independiente y colaborativo (Uso habitualmente doméstico).	<ul style="list-style-type: none"> • Audio y vídeo interactivo, Radio y TV digital. • Chat, mensajería instantánea, audio síncrono, videoconferencia, webconferencia.

INTERNET ASÍNCRONO

Para el aprendizaje independiente y colaborativo (Uso habitualmente doméstico)

- Web, e-mail, listas de distribución.
- Foros, wikis, redes sociales.
- Plataformas o entornos virtuales.
- Blogs, podcast, vídeos (Youtube), imágenes (Flickr), presentaciones (SlideShare).
- Marcadores, agregadores (RSS).
- E-portfolios.
- Recursos educativos abiertos.
- PLE
- Aplicaciones móviles
- Nube, MOOC, inteligencia artificial, realidad virtual, aumentada y extendida, robótica, gamificación...