

# Introducción



Fuente: freepik

Al acceder a éste módulo, habrás visto que es bastante extenso ¡No por ello tenemos que asustarnos! El tema que abordamos es muy amplio y está en continua evolución: **la creación de contenidos digitales y las herramientas digitales**.

Estas herramientas, aplicaciones y recursos digitales son innumerables, y prácticamente aparecen y desaparecen a diario en los distintos portales, repositorios, bancos de recursos o tiendas de aplicaciones que podemos consultar. Con este tipo de **recursos digitales** pueden darse varias **situaciones** en un **corto y largo período de tiempo**:

1. Siguen estando actualizados durante años
2. Dejan de funcionar
3. Sus funcionalidades son reducidas
4. Algunas características o todo se vuelve de pago

Por ello es importante, **antes de usar** cualquier **recurso digital** que ya conozcamos con el alumnado, **probarlo** previamente para no quedarnos en el aula colgados en mitad de una actividad. Y si no funciona, no agobiarnos, casi seguro que habrán desarrollado otro similar o mejor.

Los siguientes capítulos recogen distintos **recursos digitales**, y ejemplos de **aplicación en el aula** que nos pueden orientar y ayudar a ponerlo en práctica en la nuestra. Estos capítulos se centran en:

- Recursos de los Centros de Profesorado

- Herramientas digitales
- Realidad aumentada
- Aplicaciones
- Pensamiento computacional
- Edición de vídeo

Es una **pequeña selección** de algunos de los recursos que existen actualmente online y en el mercado, que han sido **usados** en las **aulas** de educación **infantil con éxito por docentes principalmente de nuestra comunidad.**

---

Revision #4

Created 26 February 2023 14:09:21 by MarG

Updated 26 February 2023 14:42:23 by MarG