3. Características de los recursos educativos y posibilidades de uso

Para poder desarrollar en el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario tener en cuenta los elementos que hemos ido viendo a lo largo de esta competencia.

> Los **recursos educativos digitales tienen el potencial de facilitar el aprendizaje, incluso para redefinirlo**, como marca el nivel más alto del modelo de Puentedura pero, **para poder usarlos de manera segura y eficaz en clase, debemos tomar en consideración ciertos aspectos** y características de cada uno de ellos.

> Algunas cualidades como **la gratuidad**, que en principio puede ser muy atractiva, **pueden esconder un acceso a datos privados** que en realidad no queremos compartir; también pueden conllevar la inclusión de publicidad que normalmente no podemos controlar, por tanto, **el alumnado quedará expuesto** a lo que ofrezca la empresa pagadora del servicio publicitario.

Algunos de esos elementos se sirven de herramientas digitales, que pueden variar dependiendo del contexto y de las características del alumnado, pero hay una serie de características o aspectos que debemos de tener presentes siempre.

Las **principales propiedades que tenemos que sopesar a la hora de elegir herramientas digitales** que vamos a introducir en el aula son:

Copyright 2026

Solicitud de registro	Si existe solicitud de registro se suele requerir una **dirección de correo electrónico**, por lo que tenemos que tener en cuenta, según la etapa educativa, **si disponen de ella y si ésta es corporativa** (por ejemplo, de la Google Workspace o de un dominio que pueda tener el colegio) o personal. En el caso de que sea corporativa tenemos que asegurarnos de que damos acceso a este tipo de servicios. Ejemplo de herramienta code.org, no necesita registro para usar las lecciones, pero se puede crear una cuenta para guardar los avances realizados.
Acceso con cuentas de Google o RRSS	Algunas aplicaciones o páginas permiten también **ingresar enlazando las cuentas** que se puedan tener creadas en algunos servicios como Google, Microsoft o Facebook (que tienen grandes servidores donde almacenan una cantidad ingente de datos). Como veremos en la parte de protección de datos, será necesario **investigar qué datos exactamente son los que se comparten**. En el ejemplo anterior de la plataforma code.org, también existe la opción de iniciar sesión a través de las redes sociales.
Gratuidad o coste	Hay que tener en cuenta que **la gratuidad monetaria puede no ser una gratuidad total**, ya que **puede conllevar una cesión de datos** que, en un principio, puede no ser muy transparente. Por otro lado, como ya hemos comentado, pueden existir espacios publicitarios que no nos interesen porque pueden provocar distracción o transmitir contenido no apto y completamente innecesario. Por otro lado, en las herramientas o aplicaciones con coste hay que tener en cuenta si es una **compra única o una suscripción**. También hay opciones de la doble funcionalidad, con una versión gratuita tienes ciertas limitaciones, publicidad o menos opciones; mientras que con una cuenta premium se eliminan esas barreras. Un ejemplo de esto sería Genially.

Copyright 2026

Tipo de licencia	Tendríamos, por un lado, las **licencias de propietario**, que están limitadas a usuarios que bien han pagado personalmente o comparten una cuenta (Netflix, por ejemplo). Por otro lado, estarían las **licencias de software libre** que **no hay que confundir con gratuitas**; se caracterizan por no tener derechos de autor y, por tanto, se pueden hacer copias, distribuirlo sin limitación y permitir la edición de su código. Un claro ejemplo de software libre sería Linux, el cual se ha modificado en la Comunidad Autónoma de Aragón y se ha bautizado con el nombre de Vitalinux.
Forma de uso (Offline/Online)	Estas opciones implican **la necesidad, o no, de estar conectado a internet** para hacer uso del software. Offline, implica que no es necesaria la conexión a internet y, online, implica que sí es necesaria la conexión a internet. También hay alguna herramienta que permite un **sistema híbrido**, como por ejemplo la aplicación de escritorio de Google Drive, que necesita la conexión a internet para actualizar y acceder a los documentos, pero permite también seleccionar archivos a los que se puede acceder también de manera offline.
Compatibilidad	Algunos programas o herramientas tienen **versiones para diferentes sistemas operativos**: Windows, MacOS, Linux... Como por ejemplo el navegador Mozilla Firefox. Del mismo modo pasa con las apps que también estarían disponibles para IOS y Android en dispositivos móviles, como la app DuckDuckGo, un navegador y buscador que protege la privacidad.
Tutoriales	Algo que puede ser interesante conocer es el **soporte que hay detrás el recurso**. Por un lado pueden darlo desde la propia compañía - creadores/as del producto, o a través de comunidades que hayan podido surgir alrededor de la herramienta, que pueden ser muy variadas y estar alojadas en diferentes lugares. En el caso de la herramienta Genially tendríamos una parte de comunidad en la propia página.

Copyright 2026

Valoración	Más relacionado tradicionalmente con las aplicaciones de dispositivos móviles, aunque ahora también se ha puesto de moda la Microsoft Store, están las **valoraciones que hacen los usuarios y que comparten en la plataforma de descarga**. Esta funcionalidad permite a los usuarios participar en la evolución de la aplicación y ayudar al resto de usuarios. Normalmente suele incluir un apartado de valoración de 1 a 5 estrellas, otro con el número de descargas y una sección de comentarios para ayudar a usuarios, reportar problemas, enviar sugerencias a los desarrolladores...
Edad de uso	Algunas aplicaciones, **ya sea por contenido o por dificultad en el uso**, establecen unos mínimos o edades recomendadas. También hay que tener en cuenta que en aspectos como aplicaciones de RRSS la normativa no permite a menores de 15 años usarlas, salvo con consentimiento de sus responsables adultos. Por ejemplo, las PowerToys de Microsoft, tienen una calificación PEGI 3, referente a la edad.
Área de uso	Puede ser que **algún recurso esté más vinculado a una o varias áreas**, sin que por eso deba dejarse de usarse en otras.
Protección de datos	Este apartado preocupa cada vez más ya que, como dice la frase que se ha hecho conocida por much@s, "*los datos son el nuevo oro negro*". **Son muchos los datos que se pueden recabar** sobre tiempos de atención, tiempo y forma de uso... que se pueden extraer **del uso de cualquier herramienta digital online**, y por tanto, su cesión puede producir que haya un comercio con esa información. Por ejemplo, a la hora de buscar información en internet, existen buscadores como Duckduckgo que especifican que no recolectan ni comparten ninguna información personal.

Revision #2
Created 2023-04-08 18:20:10 CEST by Isabel Catalán Sancho
Updated 2023-04-09 09:27:36 CEST by Isabel Catalán Sancho

Copyright 2026