

# 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:

Solicitud de registro	<p>Si existe solicitud de registro se suele requerir una <b>dirección de correo electrónico</b>, por lo que tenemos que tener en cuenta, según la etapa educativa, <b>si disponen de ella y si ésta es corporativa</b> (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.</p> <p>Ejemplo de herramienta <a href="https://code.org">code.org</a>, no necesita registro para usar las lecciones, pero se puede crear una cuenta para guardar los avances realizados.</p>
Acceso con cuentas de Google o RRSS	<p>Algunas aplicaciones o páginas permiten también <b>ingresar enlazando las cuentas</b> que se puedan tener creadas en algunos servicios como Google, Microsoft o Facebook (que tienen grandes servidores donde almacenan una cantidad ingente de datos).</p> <p>Como veremos en la parte de protección de datos, será necesario <b>investigar qué datos exactamente son los que se comparten</b>. En el ejemplo anterior de la plataforma <a href="https://code.org">code.org</a>, también existe la opción de iniciar sesión a través de las redes sociales.</p>
Gratuidad o coste	<p>Hay que tener en cuenta que <b>la gratuidad monetaria puede no ser una gratuidad total</b>, ya que <b>puede conllevar una cesión de datos</b> 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.</p> <p>Por otro lado, en las herramientas o aplicaciones con coste hay que tener en cuenta si es una <b>compra única o una suscripción</b>. 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 <a href="https://www.genially.com/">Genially</a>.</p>
Tipo de licencia	<p>Tendríamos, por un lado, las <b>licencias de propietario</b>, que están limitadas a usuarios que bien han pagado personalmente o comparten una cuenta (Netflix, por ejemplo).</p> <p>Por otro lado, estarían las <b>licencias de software libre</b> que <b>no hay que confundir con gratuitas</b>; 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 <a href="https://vitalinux.org/">Vitalinux</a>.</p>

Forma de uso (Offline/Online)	<p>Estas opciones implican <b>la necesidad, o no, de estar conectado a internet</b> 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 <b>sistema híbrido</b>, como por ejemplo la aplicación de escritorio de <a href="#">Google Drive</a>, 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.</p>
Compatibilidad	<p>Algunos programas o herramientas tienen <b>versiones para diferentes sistemas operativos</b>: Windows, MacOS, Linux... Como por ejemplo el navegador <a href="#">Mozilla Firefox</a>. Del mismo modo pasa con las apps que también estarían disponibles para IOS y Android en dispositivos móviles, como la app <a href="#">DuckDuckGo</a>, un navegador y buscador que protege la privacidad.</p>
Tutoriales	<p>Algo que puede ser interesante conocer es el <b>soporte que hay detrás el recurso</b>. 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 <a href="#">Genially</a> tendríamos una parte de comunidad en la propia página.</p>
Valoración	<p>Más relacionado tradicionalmente con las aplicaciones de dispositivos móviles, aunque ahora también se ha puesto de moda la Microsoft Store, están las <b>valoraciones que hacen los usuarios y que comparten en la plataforma de descarga</b>. 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...</p>
Edad de uso	<p>Algunas aplicaciones, <b>ya sea por contenido o por dificultad en el uso</b>, 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 <a href="#">PEGI 3</a>, referente a la edad.</p>
Área de uso	<p>Puede ser que <b>algún recurso esté más vinculado a una o varias áreas</b>, sin que por eso deba dejarse de usarse en otras.</p>

## 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 8 April 2023 18:20:10 by Isabel Catalán Sancho

Updated 9 April 2023 09:27:36 by Isabel Catalán Sancho