U3. Materiales para la FIPA y ESPA

Los materiales tradicionales siguen teniendo un gran valor por haber sentado las bases de la FIPA, por su inmediatez y por ser materiales con los que el alumnado adulto se siente cómodo por tener ese recuerdo de la infancia.

Sin embargo, no debemos olvidar que *la educación es reflejo de la sociedad* y que, además, uno de los objetivos de la FIPA señalados en la Orden de 18 de noviembre de 2008 es *Iniciarse en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico.*

Es imprescindible que las tecnologías de la información y la comunicación tengan un papel relevante en la FIPA, pues en la era digital es tan necesario tener bien asentadas las competencias lingüísticas y matemáticas como las competencias digitales. Una persona que no sabe utilizar dispositivos tecnológicos básicos es considera una persona analfabeta digital.

Por tanto, no solo es necesaria una actualización de los métodos de enseñanza orientándolos hacia la realidad digital actual, sino que es preciso alfabetizar en TIC.

En la actualidad existen abundantes materiales educativos para secundaria, pero no es tan rica la oferta para FIPA. De nuevo, encontramos numerosas webs y materiales multimedia para infantes, pero no siempre es adecuado para personas adultas.

Además, Internet tiene la característica del cambio continuo, por lo que elaborar un listado de materiales es complicado, pues la constante *fase beta* de la World Wide Web hace impredecible la continuidad o no de lo que en ella podemos encontrar.

A modo de ejemplos, podemos consultar las propuestas para FIPA del CPEPA Bajo Cinca.

Quizá lo importante no sea tanto disponer de un listado de materiales, sino tener una metodología diferente a la tradicional o completar los materiales tradicionales con las nuevas oportunidades multimedia.

Si vamos a trabajar el cuerpo humano puede ser interesante utilizar fichas, pero también es muy interesante aprovechar recursos multimedia como

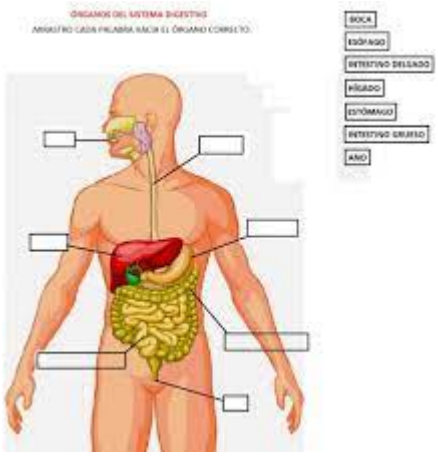
Copyright 2026

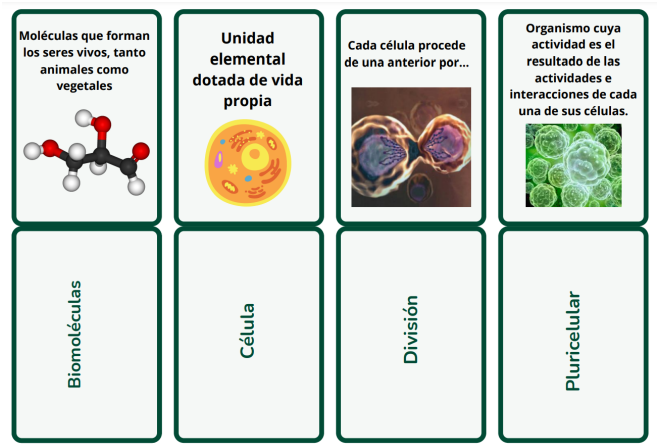
Vídeos:

https://www.youtube.com/embed/QZqJ3oAESvU

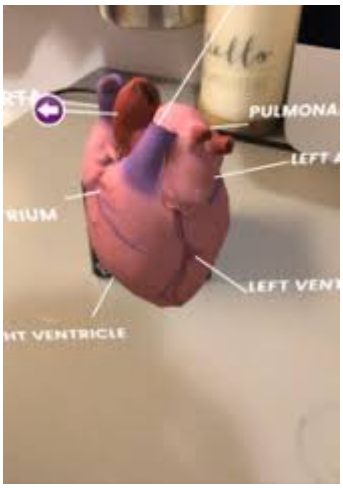
https://www.youtube.com/embed/1SfHITH0-tE

Juegos, ya sean digitales como CEREBRITI o físicos como una baraja de cartas sobre la





Realidad Aumentada, como MERGECUBE o QUIVER:





Revision #9
Created 2022-02-01 12:47:53 CET by Equipo CATEDU
Updated 2026-10-15 18:54:20 CEST by Alejandro Ibañez

Copyright 2026