

## CLASIFICACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES

Para el Instituto Politécnico Nacional, un Recurso Didáctico Digital (RDD) se define como todo aquel contenido educativo presentado en formato digital, que sirve como sustento y/o soporte pedagógico para promover el aprendizaje en sus diferentes modalidades: escolarizada (presencial), no escolarizada (abierta, a distancia, virtual) y mixta.

En esta definición, se puede incluir una gran variedad de RDD, que van desde sencillos apuntes digitalizados, hasta el desarrollo de cursos completos en línea. A fin de establecer puntos de referencia que faciliten la creación de recursos digitales específicos a los docentes del Instituto, se desarrolló una categorización, que considera dos criterios básicos para tipificar este tipo de materiales:

1. El alcance didáctico.- Es el nivel de aprendizaje que el RDD favorece en los alumnos por su formato y contenido; su intención didáctica puede ir desde la comprensión de información básica, hasta el desarrollo de competencias o saberes más complejos e integrales.
2. El alcance curricular.- Se refiere a la extensión con la que el RDD aborda los contenidos específicos de un programa de estudios y puede incluir desde un material muy sencillo para presentar un concepto específico del temario, hasta un curso completo que involucra textos, actividades de aprendizaje, técnicas e instrumentos de evaluación, uso de plataformas tecnológicas, etcétera.

Con base en estos dos criterios de clasificación, se diseñó la siguiente tabla en donde se ubican algunos tipos de RDD según las categorías que les corresponden:

Tabla 1. Clasificación de Recursos Didácticos Digitales

Alcance didáctico \ Alcance curricular	Curso completo: una especialidad o disciplina científica completa	Unidad o módulo: dos o más temas secuenciados o relacionados	Tema: un tema específico en extenso	Concepto: sólo un argumento o un registro de referencia
<p>Informativos: integran documentos de autoría propia que contienen datos de utilidad y que explican o aclaran desde una teoría hasta datos específicos y concretos, pasando por conceptos clave. Su marco de referencia es temático.</p>	<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro digital</li> <li>• Apunte</li> <li>• Cuaderno</li> <li>• Instructivo de talleres</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Audiovisuales</li> <li>• Podcast</li> <li>• Blog informativo</li> </ul>	<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia</li> <li>• Audiovisuales</li> <li>• Podcast</li> <li>• Blog</li> </ul>	<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia</li> <li>• Audiovisuales</li> <li>• Podcast</li> <li>• Blog</li> </ul>	<p>• Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia</li> <li>• Audiovisuales</li> <li>• Podcast</li> <li>• Blog</li> <li>• Fotografías</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Ilustraciones</li> </ul>
<p>Apoyo educativo: incluyen contenidos que favorecen la incorporación de conocimientos, cuentan con actividades para el estudiante y están encaminados a un grado y especialidad específicos.</p>	<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Polilibro</li> <li>• Libro digital interactivo</li> <li>• Problemario</li> <li>• Práctica de laboratorio</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Edu-Blog</li> <li>• Webquest</li> <li>• Wiki</li> </ul>	<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia</li> <li>• Blog</li> <li>• Webquest</li> <li>• Wiki</li> </ul>	<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia</li> <li>• Blog</li> <li>• Webquest</li> <li>• Wiki</li> </ul>	<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia</li> <li>• Blog</li> <li>• Webquest</li> <li>• Wiki</li> </ul>

## CLASIFICACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES

Tratamiento educativo: incluyen contenidos que median el acceso a la información para procurar un aprendizaje formativo significativo con un lenguaje apropiado según el usuario al que va dirigido; cuentan con un diseño instruccional o didáctico implícito.	Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Polilibro</li> <li>• Curso en línea</li> <li>• Objeto de aprendizaje</li> </ul>	Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objeto de aprendizaje</li> </ul>	Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objeto de aprendizaje</li> </ul>	Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objeto de aprendizaje</li> </ul>
---	--	---	---	---

Los de los RDD que se ubican en los cuadrantes sombreados de la tabla, no serán objeto de la evaluación técnico-pedagógica que realiza la UPEV.

En cuanto a la evaluación de software educativo, la Unidad Politécnica para la Educación Virtual considera la siguiente clasificación:

Tabla I. Clasificación de Software

Categoría	Complejo e integrado: Se constituye a través de módulos que interactúan y funcionan para el logro de objetivos funcionales y operativos en común.	Modular o subsistema: Es un componente autocontrolado con una interfaz bien definida, producto de la unión de varias partes que interactúan entre sí y que trabajan para alcanzar un objetivo.
<b>Simulador:</b> Aplicación de cómputo que emula una situación de la realidad, permitiendo al alumno estudiar un proceso o fenómeno que estará en permanente cambio y que obligará al estudiante a actuar, de acuerdo a las diversas condiciones que se vayan presentando en forma progresiva y de manera interactiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videojuego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videojuego</li> <li>• Recorrido virtual en un museo</li> </ul>
<b>Sistema:</b> Desarrollo informático integral de carácter educativo basado en una estructura modular (a veces establecida con técnicas de inteligencia artificial), que permite a los usuarios llevar a cabo varias tareas específicas automatizadas o asistidas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma educativa</li> <li>• Sistema de administración de objetos de aprendizaje</li> <li>• Agente educativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programa de autoría</li> <li>• Agente educativo</li> </ul>
<b>Tutorial interactivo:</b> Aplicación de cómputo que enseña y/o ayuda al alumno a descubrir ciertos principios o conceptos preestablecidos. Además de entregar información, exige la intervención del estudiante, proporcionando la comprensión, análisis, síntesis y evaluación realizados a través de la interacción con el software.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutorial completo para el manejo de una plataforma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutorial para la creación de una cuenta de correo electrónico</li> </ul>

Fuente: Reglamento de promoción docente. Art. 92

Además de facilitar el logro de aprendizajes específicos, cada tipo de RDD propicia en los alumnos el desarrollo de habilidades cognitivas como el análisis, síntesis y discriminación de información, así como competencias esenciales para la ciudadanía digital. Es importante considerar estos elementos al momento de elegir y diseñar un RDD para que los alumnos obtengan el máximo beneficio de estos materiales.