

3 CÓMO ELABORAR RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA EN LÍNEA

Ronny Reyes González¹
Alfa R. Suero²

RESUMEN

Frente a la necesidad de cambiar la modalidad presencial por la enseñanza a distancia, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo describir los procesos para la elaboración de los recursos didácticos más utilizados en la docencia en línea. El diseño metodológico es documental, con aplicación de técnicas de búsqueda, selección y análisis de publicaciones especializadas en el tema, dentro de los últimos diez años. Se ha procurado guardar la ética de investigación en el manejo de las informaciones, cuidando de usar los aportes de otros autores como fuente de referencia, sin alterar su naturaleza y sentido. El resultado es un material dirigido a docentes universitarios para apoyarles en su introducción a la elaboración y/o adaptación de recursos didácticos tecnológicos disponibles en forma gratuita. Elaborar recursos audiovisuales y exámenes o cuestionarios mediante aplicaciones de juegos, la utilización de imágenes, la creación de documentos con programas en línea, así como obtener el

¹ Licenciatura en Educación Física y Maestría en Educación Universitaria. Lugar de trabajo: Universidad Adventista Dominicana/Unión Nacional de Colegios Adventistas. Correo electrónico: reyes03gonzales@gmail.com

² Doctorado en Educación con énfasis en Currículo (tesis en defensa), Máster Internacional en Gestión Universitaria, Máster en Investigación Científica/Centro de Investigación en Cuidado Integral de Salud de la Universidad Adventista Dominicana. Correo electrónico: arsuerom@unad.edu.do.

conocimiento de cómo crear clases sincrónicas, son partes fundamentales del cuerpo de esta investigación. Se explican en detalle los pasos que deben tener en cuenta los docentes y alumnos para usar dichos recursos al momento de interactuar en clases virtuales, sin importar las plataformas que utilicen. Se concluye que la variedad de recursos existentes favorece que la educación a distancia cuente con apoyo didáctico para adaptar las estrategias de enseñanza a las diversas situaciones de aprendizaje, pero deben realizarse estudios sobre uso, adaptación e impacto de estas tecnologías para mejorar continuamente su aprovechamiento, ya sea en modalidad presencial o a distancia.

Palabras clave: Recursos educativos abiertos, digitalización, tecnología educativa, enseñanza a distancia.

ABSTRACT

Faced with the need to change the face-to-face modality for distance teaching, the present research work aims to describe the processes for the elaboration of the most used didactic resources in online teaching. The methodological design is documentary, with the application of search, selection, and analysis techniques of specialized publications on the subject, within the last ten years. Efforts have been made to preserve research ethics in the handling of information, taking care to use the contributions of other authors as a source of reference, without altering its nature and meaning. The result is a material aimed at university teachers to support them in their introduction to the development and / or adaptation of technological didactic resources available for free. Developing audiovisual resources and exams or questionnaires through game applications, the use of images, the creation of documents with online programs, as well as obtaining knowledge of how to create synchronous classes, are fundamental parts of the body of this research. The steps that teachers

and students should consider using these resources when interacting in virtual classes are explained in detail, regardless of the platforms they use. It is concluded that the variety of existing resources favors that distance education has didactic support to adapt teaching strategies to different learning situations, but studies should be carried out on the use, adaptation, and impact of these technologies to continuously improve their use, either in face-to-face or distance mode.

Key words: Open educational resources, digitization, educational technology, distance learning.

INTRODUCCIÓN

En la última década, se acoge la educación a distancia mediada por tecnología como la modalidad hacia donde debe cambiar la educación en todos sus niveles. Los planes de adaptación paulatina diseñados por los gobiernos y las instituciones fueron acelerados por la pandemia del COVID-19 y no se verificó la preparación necesaria para su implementación. En consecuencia, se precisa de contribuciones que faciliten la inducción de los docentes nóveles en el uso de la tecnología. Uno de los temas que parecen ameritar atención es el de los recursos didácticos para el aula virtual. Al tomar consciencia de esta realidad, es apropiado preguntar: ¿cómo pueden los docentes elaborar recursos digitales para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Objetivo general

Describir los pasos que se deben tomar en cuenta para elaborar o adaptar recursos didácticos tecnológicos de apoyo a las actividades para propiciar el desarrollo de competencias, según la naturaleza del objeto a estudiar.

Objetivos específicos

1. Resaltar la importancia de los recursos didácticos para la enseñanza en línea.
2. Clasificar los recursos didácticos para la enseñanza en línea.
3. Identificar cuáles son los recursos más usados para la enseñanza en línea.
4. Describir los pasos que se deben tomar en cuenta para elaborar recursos para la enseñanza en línea.

DESARROLLO

Al hacer referencia a los recursos en línea se concibe la idea de que son herramientas útiles que ayudan en el buen desempeño profesional y cotidiano. Estos recursos pueden ser utilizados en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollan los docentes, con la finalidad de educar en los conocimientos, competencias y destrezas marcados en el currículo (Candel, 2018).

ANTECEDENTES

Aunque los recursos audiovisuales interactivos surgieron en la década de los 80', en los últimos años se ha desarrollado una cantidad significativa de empresas e instituciones dedicadas a servicios digitales, entre las que existen las que se dedican a elaborar aplicaciones que se adaptan a la docencia para hacer posible la innovación de sus distintas funciones, imprimiendo expresión y creatividad a los materiales didácticos con una comunicación basada en imagen, sonido y movimiento (García, 2016).

Dentro de las plataformas disponibles en línea, se pueden llevar a cabo actividades diversas, como la consulta de textos, videos, sonidos, tareas, etc. También son útiles para el envío, evaluación, calificación y

devolución de tareas, trabajos y proyectos académicos, presentados en documentos con distintos formatos. Esto favorece tener una buena comunicación mediante mensajería entre docentes y alumnos y hacer dinámica la gestión misma de la clase (Mejía, 2018).

Una de esas entidades que es altamente conocida a nivel mundial es Google que, aparte de ser un buscador de Internet, se está dedicando a crear herramientas para uso de chat, correos electrónicos, video llamadas, imágenes, mapas en 3D, entre otras, ofreciendo así un espacio virtual con el fin de colaborar con miles de usuarios (Pérez, 2011).

Los especialistas están de acuerdo (Bustos y Coll, 2010; Cassany, 2016; Zapata, 2012) en que el uso de las TIC en educación debe implicar la creación, búsqueda y selección de recursos educativos digitales acordes con los niveles cognitivos que se desean tales como: 1) formación de conceptos, para lo cual se utilizan los tutoriales, hipertextos, documentos html, y distintos recursos audiovisuales; 2) comprensión, asociación y consolidación de los aprendizajes llámese: los simuladores aplicaciones multimedia juegos educativos, entre otras aplicaciones que permiten ejercicios y práctica. Zapata (2012), los ve como recursos que facilitan la interacción académica.

METODOLOGÍA

La investigación tiene un diseño documental (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), con el cual se desarrolló un análisis de las informaciones de interés sobre cómo elaborar recursos digitales, detectadas en publicaciones científicas de los últimos diez años. Las búsquedas se realizaron en bases de datos especializadas en temas educativos como Redalyc, Scielo, Biblioteca Virtual Adventista, entre otras. Los materiales fueron seleccionados considerando su actualidad y su enfoque y profundidad hacia el tema de interés.

Se utilizó la técnica de ficha bibliográfica digital para capturar y organizar las informaciones, junto a los datos bibliográficos de cada fuente. Luego se procedió a contrastar las posiciones de los autores para establecer categorías y relaciones entre los recursos didácticos tecnológicos de acuerdo con su uso y proceso de elaboración. Entonces, se escogieron casos típicos de cada categoría identificada, y se explicó el proceso general para la elaboración de cada tipo de recurso, a partir de los ejemplos seleccionados.

Se espera este trabajo aporte un material práctico que promueva la variedad y la creatividad en el uso de recursos tecnológicos para la docencia.

RESULTADOS

Antes de entrar a la explicación de los procesos de elaboración, es importante indicar la diferencia entre una herramienta y un recurso digital. Las herramientas suelen ser programas o softwares con los cuales se puede tener algún tipo de interacción o lograr el desarrollo de recursos. Las herramientas necesitan de dispositivos (hardware) para poder ser aprovechadas (Bustos y Cols., 2010). En cambio, un recurso digital puede ser un material informativo de cualquier tipo (libro, revista, aplicación), interactiva o no, que solo puede ser utilizada en dispositivos digitales (computadoras, tablets, celulares) y a la cual se puede acceder bien sea de manera directa o mediante un acceso remoto.

Conocer los diferentes recursos tecnológicos para la enseñanza en línea es importante, ya que existen muchas necesidades distintas, tales como: plantear la búsqueda en términos operativos, manejar parámetros de cada recurso y finalmente, saber interpretar los resultados.

No es fácil ni parece que pueda hacerse sin nociones básicas de tecnología (Cassany, 2016).

En palabras de Bustos y Coll (2010), las herramientas que permiten la combinación de recursos, como simuladores, materiales multimedia, tableros electrónicos, correo electrónico, listas de correo, grupos de noticias, mensajería instantánea, videoconferencia interactiva, entre otras, resultan ser muy útiles y prácticas para armar el entramado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Bajo las condiciones presentes de distanciamiento social, se hace difícil llevar la formación académica universitaria sin el uso de aplicaciones y herramientas que permiten la combinación de recursos, como simulaciones, materiales multimedia, tableros electrónicos, correo electrónico, listas de correo, grupos de noticias, mensajería instantánea, videoconferencia interactiva, etc. Y aun contando con todo eso, es saludable poder disponerlos en una plataforma que facilite su localización rápida al momento de planificar o desarrollar actividades de aprendizaje. El implementar un tipo de plataformas dentro de la educación tiene beneficios positivos, siendo un factor determinante en el aprendizaje, y a la vez promueve el interés y la creatividad por utilizar este tipo de tecnologías. (Mejía, 2018). Sin embargo, para poder ver esos beneficios se asume que todos los involucrados deben tener nociones básicas o recibir un entrenamiento de las plataformas o red a utilizar. Además, deberían poder adaptar los recursos disponibles a las necesidades de aprendizaje.

Tipos de recursos

Existe una amplia variedad de recursos didácticos digitales que son creados a partir de softwares o programas diseñados para hacer más fácil a los docentes preparar o adaptar material para sus clases. Uno de los

softwares utilizados para la elaboración de materiales para la enseñanza es Clic3.0 y Jclic. Estos permiten crear varias actividades que bien pueden ser modificadas o ampliadas cuando sea necesario. Otro software que ayuda a editar las imágenes es el Gimp. Y para el grabado y edición de audio está el programa Audacity. Pianucci, Chiarani y Tapia (2010), sostienen que estos proponen actividades asociativas del tipo crucigramas, sopa de letras, entre otros y son recursos gratuitos cuyas instrucciones encuentras en las páginas que los promueven.

Cuando se hace referencia a la elaboración de recursos para la enseñanza en línea se debe resaltar que estos deben estar acordes con el nivel de desarrollo cognitivo deseado. Estos bien podrían ser clasificados atendiendo a la forma en que trabajan las ideas, como son: formación de conceptos o de comprensión, asociación y consolidación de conceptos (Zapata, 2012).

Los recursos presentados en este trabajo se han clasificado en los siguientes grupos o tipos:

1. Recursos audiovisuales: combinan visión (hemisferio derecho) y sonido (hemisferio izquierdo) para mejorar la fijación del aprendizaje (Jiménez y Fernández, 2003).
2. Programas en línea: Son herramientas que permiten crear espacios para compartir información teórica y práctica como estrategia para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Incluyen a las páginas Web y los blogs (Seghiri, 2016).
3. Aplicaciones de juego. La gamificación es útil para incluir los intereses de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Cuando se aplica en entornos virtuales o con algún soporte técnico se denomina gamificación plugged (Candel, 2018).
4. Video conferencias: Son recursos de comunicación sincrónica que representan a la comunicación cara-a cara, pero a través de medios electrónicos (Zapata, 2012).

En las secciones siguientes se explican los procesos básicos para elaborar diferentes tipos de recursos audiovisuales. Las informaciones han sido adaptadas de las páginas electrónicas que promueven dichos recursos.

Elaboración de recursos audiovisuales

Aquí se explican tres tipos con funciones diferentes: el Inklewriter, el Genia.ly y el video.

Inklewriter: Es una herramienta que puede crear cuentos interactivos sin mucha dificultad.

- Lo primero es registrarse, si ya estás registrado, solo debes darle a empezar.
- Luego debes ir añadiendo los párrafos y cada uno de ellos lo considera independiente a los demás de tal forma que se puedan enlazar desde cualquier parte del texto a cualquier párrafo. También puedes ver todas las opciones que ofrece esta herramienta en la parte izquierda.
- Por último, en esta barra está también la opción de introducir condicionales en el texto con el botón «if». Esto puede resultar muy útil, pero complica bastante el asunto. Básicamente, con las condicionales, tenemos la posibilidad de mostrar u ocultar texto, en función de lo que el alumno haya elegido con anterioridad. No vamos a entrar en detalle en esta opción ya que, como he dicho, es algo complicado.
- En la barra superior a la derecha, tenemos las distintas opciones para ver lo que estamos creando.
- Para poder visualizar como va quedando lo escrito en el formato preliminar, se debe ir a la barra de herramientas superior en la parte derecha y dar clic en leer (read), entonces aparecerá lo que

usted ha hecho hasta el momento.

- Todas las historias que escribes tendrán su propia página web con un enlace para compartir y otras personas puedan leerla. El registro se realiza con su dirección del correo electrónico y su propia contraseña. Si se pierde o se olvida la contraseña el correo puede ayudar a entrar. Finalmente su historia estará disponibles en su navegador.

Genial.ly: Esta es útil para personas sin habilidad de programación. Ayudan a crear presentaciones como: posters, líneas cronológicas, mapas temáticos, documentos e infografías.

- Una vez se da entrada a Genially debes registrarse o conectar con la plataforma con nuestra cuenta de Google + o Facebook.
- En cada una de ellas encontraremos diversas plantillas, bastante heterogéneas.
- En el espacio de trabajo que se abre una vez entramos nos encontramos con una barra de herramientas en la parte superior y unas opciones genéricas a la izquierda con distintos elementos para seleccionar. Cada una de ellas lleva a que la creación sea más atractiva e interesante para los alumnos.
- Una vez tocas los elementos del modelo predefinido, además de moverlos y modificarlos al gusto, se abren distintos paneles con un amplio abanico de opciones.
- Una vez finalizado el proyecto, será posible compartirlo a través de las redes sociales, incrustarlo en una web (con el código que se nos proporcionará), descargarlo en nuestro ordenador, duplicarlo, enviarlo.

El video: Es una representación audiovisual de conceptualizaciones sobre ideas, cosas o fenómenos. Es útil para representar conceptos abstractos y mejorar su aprendizaje. (De la Fuente y cols., 2013).

Para hacer un buen video, el docente y/o el estudiante puede seguir estos consejos.

- Para el ambiente:
 1. Usar fondos sin distractores para que la persona pueda concentrarse en lo que se dice y hace.
 2. Colocar el objeto o sujeto blanco de grabación frente a la luz para que la imagen se aprecie.
- Para la grabación:
 1. Usar un trípode para fijar la cámara o el celular.
 2. Limpiar la lente: para que no haya polvo ni suciedad que pueda estropear la visibilidad.
 3. Escribir un guion, aunque sea algo básico, para saber lo que se quiere grabar.
 4. Comprobar que las baterías tienen carga suficiente para el tiempo de grabación.
 5. Revisar que la memoria tiene suficiente espacio libre.
 6. Poner el dispositivo en modo avión, si es un celular o tablet. Además, deberá ponerlo en posición horizontal si es para editar un video o en posición vertical si solo lo compartirá en las redes sociales.
 7. Configurar el dispositivo para que la luz, el color, el tamaño y la distancia, sean buenos.
 8. Ubicar al sujeto con espacio libre por encima de su cabeza, a los lados y por debajo.
 9. Esperar dos o tres segundos después de pulsar el botón de grabar y al terminar la grabación, antes de detenerla.
 10. Si desea, descargue una aplicación que le ayude con la edición del video que realizó.

Elaboración de documentos con programas en línea

Seghiri (2016) recomienda que al diseñar páginas o blogs se debe lograr una adecuada estructuración de la información, una imagen agradable y que los botones funcionen bien.

Para la creación de un blog, este proceso es útil:

1. Decidir la temática. De eso depende el nombre, los apartados y la apariencia que lleva.
2. Registrar el dominio: El nombre de dominio es la dirección web que deberá escribir la gente en su navegador para ir al blog. Un nombre de dominio corto, memorizable y directo a la temática es muy útil. También puede usarse el nombre del dueño del dominio.
3. Contratar un hosting o servidor donde alojarás tu blog. Hay gratuitos y pagados.
4. Redirigir los DNS (Sistema de Nombres de Dominio): Se trata de hacer que el dominio registrado, apunte al servidor que se ha contratado, que es donde alojarás todos los archivos (textos, imágenes, etc.) de tu blog.
5. Instalar WordPress: Es una herramienta amigable para gestionar contenido con una versión limitada gratuita. Al descargarla, envían datos por e-mail para colocar en el panel personal y usarlos para instalar WordPress en el blog.
6. Dar seguridad al blog (opcional): Activar los botones de seguridad filtrará lo que se recibe en el blog.
7. Elegir una plantilla: WordPress permite configurar el blog. Trae plantillas pre-elaboradas que se pueden personalizar al gusto usando las rutas de: a) apariencia/personalizar, b) inicio/configurar los plugins o pequeños programas que se instalan en el blog y le confieren posibilidades adicionales, como la función de crear formularios de contacto, calendarios o filtros anti-spam.

8. Empezar a escribir: en este paso, sólo se cuelgan o redactan los materiales a publicar en el blog.

Para hacer páginas Web:

Existen varias plataformas donde se puede crear página web de forma gratuita y fácil de hacer, tales como: Google Docs, Google Sites, Zoho Docs, Jimdo entre otros. También, algunos autores como Seghiri (2016), dan explicaciones para el desarrollo de estos recursos. En la mayoría, los pasos son los mismos que lleva hacer un blog, excepto que no se necesita descargar ningún programa. Sólo que, al terminar, se recomienda darle promoción en las redes sociales y los buscadores, cuando se tiene la intención de recibir visitas más allá de los grupos de clases. promociona tu página.

Elaboración de exámenes o cuestionarios usando aplicaciones de juego

Las propuestas de video juegos para la enseñanza deben contemplar tres aspectos fundamentales: 1) el reto: tratar de que los participantes sientan un desafío. 2) la sorpresa: crear curiosidad y motivar a continuar, y 3) la fantasía: generar ideas no ajustadas a la realidad. Estas tres características son de suma importancia para la creación de los juegos educativos y la motivación de los alumnos (García, 2016). Antes de usar estas opciones, el docente debe investigar cuáles son los efectos en el cerebro de sus estudiantes, a fin de prevenir el desarrollo de adicciones que degeneren en el fracaso integral de ellos.

Quizizz: Es la versión digital del careo o concurso de preguntas y respuestas. Es adaptable a clases de tipo tradicional como a metodologías activas más innovadoras. Se usa de esta forma:

- Escribir Quizizz en el buscador Google para hallar la página oficial.
- Pulsar donde dice empezar para registrar una cuenta de Google o

un correo.

- Una vez hecho el registro, se presentará el tablón para crear Quizizz.
- Las opciones se ubican a la izquierda y son: a) Crear (aquí diseñas tu careo, b) Explorar (aquí puedes escoger entre varias planillas preestablecidas), c) Biblioteca (guarda los trabajos hechos), d) Informes (son los resultados de los participantes), e) Clases (datos de la bienvenida) y f) Ajustes.
- Llenar el formulario: completar los datos que se requieren y pulsar en siguiente.
- Redactar la pregunta. Aparecerán varias modalidades de respuesta y hay que escoger entre: 1) Opción múltiple o caja de respuestas. 2) Rellenar el espacio en blanco. 3) Respuestas de encuesta. 4) Respuestas abiertas y 5) Crear diapositiva.
- Agregar otros detalles: En la parte derecha aparece una sección de opciones para agregar una foto y otros datos, si se quiere.
- Para crear la próxima pregunta o corregir la que se ha elaborado, pulsar en editar y repetir el proceso. Se recomienda que el careo tenga un mínimo de cuatro preguntas.
- Para acabar, se da un clic en el botón: Terminar. Se guarda en la Biblioteca.
- Para compartir este juego se dan tres pasos: 1) pulsar en asignar tareas, especificar la fecha y hora límites y luego darle a continuar; 2) cuando aparezca la opción, pulsar en compartir y 3) en copiar, se encuentran opciones para enviar.

Kahoot: Es otro recurso para concursos. También es sencillo de usar:

- Ir a la página principal de Kahoot!® y registrarse llenando los datos solicitados.
- Después de estar dentro, pulsar en «Quiz» para ir a la página de creación.
- Llenar los campos informativos del juego (título, descripción, idio-

ma, público objetivo).

- Pulsar sobre el botón verde de la parte superior derecha para continuar.
- Pulsar «Add question» y la plataforma pedirá algunos datos sobre la pregunta: 1) Límite de tiempo - condiciona la dificultad-, 2) Posibles respuestas-entre 2 y 4-. Se marcan las opciones correctas; 3) Recursos para dar crédito, cuando quieres ampliar la información de la pregunta; 4) añadir Media, imagen o un vídeo.
- Repetir para crear otras preguntas. Se guarda en la sección «My Kahoots».
- Programar el momento en que se jugará (opcional).

Elaboración de recursos para videoconferencias

Son recursos que apoyan las clases sincrónicas (en tiempo real), porque permiten intercambio y adaptación de contenidos según el grupo de estudiantes que conformen el aula. Las experiencias han enseñado que estas clases requieren ser programadas y promover los encuentros para que todos estén enterados sobre cuándo y cómo conectarse. Además, los participantes deben tener opciones en sus dispositivos para activar o desactivar imagen y sonido, según el rol que desempeñan, de modo que puedan guardar medidas éticas.

Existen muchas aplicaciones o plataformas que facilitan este tipo de actividad y son muy prácticas y fáciles de manejar.

Meet: Esta es una herramienta de Google, muy sencilla y fácil de usar:

- Ir a Google y en la parte superior derecha pulsar el cuadrado formado por nueve puntos. Se desplegará un menú de herramientas.
- Ubicar y pulsar el botón de Meet.
- Escoger la opción deseada entre nueva reunión (crearla) e ingresar a reunión (entrar a una con invitación).

- Al escoger la opción de nueva reunión hay tres opciones: a) vínculo para copiar y compartir, b) iniciar una reunión instantánea o, c) programar una reunión en calendario de Google. Es importante seguir cada paso para que no se escape algún detalle de la reunión. Aquí se puede invitar a otros o compartir el enlace. A la derecha se ve el mensaje de que la reunión está lista.
- Ajustar el audio y la cámara en la pantalla de muestra.
- Agregar personas: Muestra los contactos registrados en el correo y permite copiar la información de acceso a la reunión o llamada para enviarlo a quienes sea necesario.

WhatsApp: Para poder realizar video llamadas por esta aplicación, se debe tomar en cuenta:

- Abrir WhatsApp y buscar el chat de la persona o grupo con el cual se hará la videollamada.
- Ir al menú de compartir fotos, video, documentos y otros (ícono de clip).
- Seleccionar la opción de sala y se abrirá la aplicación de Messenger.
- Tocar en la parte donde dice crear la sala como: (aparecerá el nombre de registro de la cuenta) y abre una sala virtual.
- Pulsar en compartir el enlace y saldrán las opciones para escoger y pegar.

Zoom: Para crear una reunión lo primero es descargar o instalar la aplicación de Zoom y, luego, escoger entre crear nueva reunión o programar una.

1. Crear una nueva reunión:

- Ir a la página principal de Zoom
- Pulsar en: nueva reunión
- Pulsar en la parte superior izquierda en el punto verde con el co-

tejo.

- Copiar el enlace.
- Compartir el enlace.

2. Programar una reunión.

- Ir a la página principal de Zoom
- Pulsar en agendar
- Llenar la información necesaria para la reunión y hacer clic en "Completar"
- Regresar a la página principal y copiar la invitación, haciendo clic en la reunión programada y después en copiar.
- Compartir con otros.

En todas las aplicaciones presentadas se puede ver que hay algunos pasos generales que bien pueden tomarse en cuenta para la elaboración de los recursos para la enseñanza en línea. He aquí algunos de ellos:

- Atención a requerimientos tecnológicos y condiciones legales de uso.
- Registro.
- Descarga e instalación.
- Acatamiento: Seguir las instrucciones para utilizar la herramienta.
- Exploración.

Como afirman Del Carmen, y Cols (2016), cuando se trabaja con entornos virtuales es importante tener en cuenta las características de los actores durante la formación, donde la reflexión, el análisis, la síntesis, la crítica y la aplicación son los elementos para evaluar y no la memorización ni la mecanización de los contenidos.

CONCLUSIONES

Definitivamente los recursos para la enseñanza en línea son de suma importancia para la continuidad del proceso de enseñanza en el nivel universitario. Los recursos utilizados para la enseñanza en línea colaboran con la construcción del conocimiento de los estudiantes y la misma debe ser una combinación con las estrategias del docente y el trabajo individual o en grupo de los alumnos. Las áreas de los recursos para la enseñanza en línea están diseñadas para que se pueda aprovechar de acuerdo con la función que desempeñan, tales como: consultas y acceso a la información, para el desarrollo de estrategias y habilidades, de instrucción o creación.

BIBLIOGRAFÍA

- Bustos Sánchez, A., & Coll Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184.
- Candel, E. C. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (36).
- Cassany, D. (2016). Recursos lingüísticos en línea: Contextos, prácticas y retos. *Revista signos*, 49, 7-29. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-09342016000400002&script=sci_arttext&tlng=en
- Como crear una página web (s.f) Jindo.com Recuperado de: <https://www.jimdo.com/es/pagina-web/como-hacer/>
- De la Fuente Sánchez, D., Solís, M. H. y Martos, I. P. (2013). El mini video como recurso didáctico en el aprendizaje de materias cuantitativas. *RIED. Revista Iberoamericana de educación a Distancia*, 16(2), 177-192.
- Del Carmen, L.; Miguelena, y R.; Diallo, A. F. (2016). La efectividad de la formación en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Campus Virtuales*, 5(2), 10-17. Recuperado de www.revista-campusvirtuales.es
- García, J. P. (2016). Cómo escribir historias interactivas. [Inklewriter] Recuperado de <https://www.educaryjugar.com/docentes/inklewriter-his>

torias-interactivas/

- González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Researchgate.net, 1-22.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). Metodología de la investigación. (6ª. Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana
- Jiménez, E. R., & Fernández, J. R. C. (2003). La utilización de recursos audiovisuales en la enseñanza universitaria. El Guiniguada, (12), 137-148.
- Mejía, S, G. (2018) El uso de la plataforma educativa EDMODO como recurso para la gestión de actividades escolares. El uso de la plataforma educativa EDMODO como recurso para la gestión de actividades escolares. Recuperado de <https://eds-b-ebshost.com.ezproxy.interamerica.org/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=aa06006c-a6cd-4b6d-bf65-eac54b57ccab%40pdc-v-sessmgr03>
- Pérez, E. G. (2011). Recursos de Google para el desarrollo de una unidad didáctica con estudiantes de educación superior. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación 11, 1-15.
- Pianucci, I., Chiarani, M., & Tapia, M. (2010). Elaboración de materiales educativos digitales. In Primer congreso internacional de punta del este. Recuperado el (Vol. 24).
- Seghiri, M. (2016). Diseño de una plantilla electrónica de evaluación de sedes web científicas para la creación de recursos de enseñanza-aprendizaje (alemán-inglés-español). Educatio Siglo XXI, 34(3), 9-26. <https://doi.org/10.6018/j/275741>

Zapata M. (2012) Recursos educativos digitales. Programa Integración de Tecnologías a la Docencia. Universidad de Antioquia. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDo-vL2FwcmVuZGVlbmxpbmVhLnVkZWEuZWR1LmNvL2VzdGlzb3M-vYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>