

Recursos educativos digitales. Intencionalidad didáctica, pedagógica y diseño

Maribel Salazar Estrada*

DOI: <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v13n25a6>

Resumen

Se presenta la reflexión producto de investigación en torno a la intención pedagógica, así como del diseño de los recursos educativos digitales (RED), para lo cual se requiere de intervenciones interdisciplinarias de profesionales tales como asesores pedagógicos, guionistas, correctores de estilo, diseñadores gráficos, ilustradores, animadores, realizadores audiovisuales y desarrolladores.

Palabras clave: Recursos educativos digitales; educación virtual; pedagogía; diseño; TIC.

Recibido. Octubre 12, 2020 - **Aceptado.** Noviembre 09, 2020

*Magíste en Comunicación línea de énfasis: Comunicación, Educación y TIC. Especialización en Gerencia de la Comunicación con Sistemas de Información, Diplomado Hypermedia y Marketing Virtual, y Pregrado en Comunicación Gráfica Publicitaria de la Universidad de Medellín- Colombia. Docente Facultad de Comunicación Audiovisual del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4201-3497> ; e-mail: maribelsalazar@elpoli.edu.co



Digital educational resources. Didactic, pedagogical intention and design

Maribel Salazar Estrada*

DOI: <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v13n25a6>

Abstract

The article reflects on the didactic and pedagogical intentionality as well as the design of digital educational resources (RED), this requires interdisciplinary interventions from professionals such as pedagogical advisers, scriptwriters, copyeditors, graphic designers, illustrators, animators, audiovisual producers and developers.

Keywords: Virtual education; pedagogy; design; TIC.

Received. October 12, 2020 - **Accepted.** November 09, 2020

*Master in Communication line of emphasis: Communication, Education and ICT. Specialization in Communication Management with Information Systems, Hypermedia and Virtual Marketing Diploma, and Undergraduate Degree in Advertising Graphic Communication from the University of Medellín- Colombia. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4201-3497> ; e-mail: maribelsalazar@elpoli.edu.co

Recursos educacionais digitais. Intenção didática, pedagógica e de design

Maribel Salazar Estrada*

DOI: <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v13n25a6>

Resumo

O artigo reflete sobre a intencionalidade didático-pedagógica e também sobre o design de recursos educacionais digitais (RED), o que requer intervenções interdisciplinares de profissionais como assessores pedagógicos, roteiristas, redatores, designers gráficos, ilustradores, animadores, produtores audiovisuais e desenvolvedores.

Palavras-chave: Educação virtual; pedagogia; Projeto; TIC.

Recebido. Outubro 12, 2020 **Aceito.** Novembro 09, 2020

*Mestre em Comunicação com ênfase na linha: Comunicação, Educação e TIC. Diploma de Especialização em Gestão da Comunicação com Sistemas de Informação, Hipermídia e Marketing Virtual e Graduação em Comunicação Gráfica Publicitária pela Universidade de Medellín- Colômbia. Professor of the Faculty of Audiovisual Communication of the Jaime Isaza Cadavid Colombian Polytechnic. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4201-3497> ; e-mail: maribelsalazar@elpoli.edu.co

Introducción

La constante transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, consecuencia del auge de las tecnologías y los medios digitales, ha abierto diferentes posibilidades de desarrollo para la sociedad en todos los ámbitos. En el área de la educación, un cambio sustancial se ha visto reflejado en los diferentes roles educativos, por lo que se hace importante entender cómo sus participantes han asumido las variaciones en sus funciones. En el caso del docente, su figura se relaciona ampliamente con la transmisión del conocimiento a través de los nuevos medios y formatos, donde predomina el uso de materiales educativos o, como se les conoce en el contexto colombiano, recursos educativos digitales (RED).

La aparición de los RED en la escena educativa ha traído consigo muchas preguntas en relación a las funciones del docente, pues es quien debe adaptarse a su uso y en ocasiones a su diseño. Tal ha sido el impacto de los RED, tanto en los espacios presenciales como virtuales, que han influido de manera directa en la planeación pedagógica, cuestión que se esbozó de primera mano en el proyecto Ruta TIC (2019-2020), investigación financiada por la Gobernación de Antioquia (Colombia) y el Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación de Colombia (Minciencias).

En este se diseñó una ruta de formación de apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para cualificar, en la modalidad virtual, las prácticas docentes de los profesores del departamento de Antioquia. Se retomaron algunos elementos del modelo TPACK, como lo mencionan Cejas León y Navío (2016):

El conocimiento disciplinar de un profesor, unido a sus conocimientos pedagógicos y tecnológicos, puede sintetizarse en el modelo TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), propuesto ya hace una década (...). Este modelo comprende la integración de la tecnología como un proceso en el que el profesor logra conjugar los conocimientos de la materia (CK), los pedagógicos (PK) y los tecnológicos (TK). (p. 1)

De esta forma, la conjunción entre los conocimientos disciplinares, las competencias pedagógicas, tecnológicas y comunicativas, así como el reconocimiento del propio contexto y las tendencias del aprendizaje digital, elementos como las e-actividades, los principios de interactividad e hipertextualidad y la gamificación, marcaron el diseño metodológico y didáctico de la Ruta TIC.

El proceso develó la importancia de los materiales didácticos, a su vez, trajo a colación la pregunta sobre el uso de los RED por parte de los docentes y sus aportes en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este texto se utiliza un discurso expositivo que intenta ahondar en la relación entre los RED y la planeación pedagógica, teniendo en cuenta la experiencia obtenida del proyecto en mención.



1. Intencionalidad didáctica y pedagógica de los recursos educativos

De acuerdo con Moreno Herrero (2004), el recurso es una “forma de actuar, o más bien la capacidad de decidir sobre el tipo de estrategias que se van a utilizar en los procesos de enseñanza; es, por tanto, una característica inherente a la capacidad de acción de las personas” (p. 3). Así, un RED se concibe como una herramienta que sumada a una acción pedagógica facilita la labor de los docentes, el aprendizaje de los estudiantes y fomenta el interés de los mismos.

A su vez, se caracteriza por proporcionar información a los estudiantes y guiarlos en el aprendizaje de una manera organizada mientras desarrollan habilidades e impulsan la motivación y la creatividad. Por tal motivo, a la hora de crear e implementar un RED, es necesario tener ideas claras y sencillas sobre lo que se quiere enseñar. Además, este debe ser accesible y agradable para los estudiantes, puesto que es fundamental su interacción y pertinencia con respecto al tema, las características y las necesidades del grupo con el que se está trabajando.

Lo anterior revela la importancia de la planeación pedagógica, pues es allí donde se da un orden y se especifican las intenciones educativas, las cuales son fundamentales para la óptima utilización de recursos que aportarán al desarrollo de las estrategias educativas y al cumplimiento de los objetivos, tanto a corto como a largo plazo. Así mismo, dentro de la planeación pedagógica, se deben tener en cuenta elementos como la comunidad educativa, el tiempo, el espacio, los recursos de enseñanza y el proceso de evaluación, así como las condiciones técnicas y tecnológicas del contexto.

En cuanto a la intencionalidad que se encierra dentro de la planeación, de acuerdo con Ulloa Ramírez (2013), es fundamental seleccionar y jerarquizar los distintos propósitos y objetivos establecidos, así se posibilita ordenar las prácticas educativas, dotando de sentido tanto el quehacer educativo como las experiencias de los estudiantes. Esto constituye una primera definición de la intencionalidad: aquello que da sentido a la acción de enseñar y aprender. Adicionalmente, los RED proporcionan una gama de criterios que le permiten al docente evaluar a los estudiantes desde las diferentes áreas que componen los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los RED también son una herramienta de evaluación integral, pues con ellos se establece la evaluación del proceso considerando la efectividad del estudiante y su evolución a través de la valoración de su rendimiento personal —en relación con su desarrollo y potencial individual— y su rendimiento absoluto —en concordancia con los objetivos generales de la planificación y plan de estudios—, ofreciendo la posibilidad de una respuesta cognitiva estimulante por parte de este, con el fin de compensar y corregir sus dificultades (González, 2015). Por lo tanto, se trata de un proceso en el que interacciona lo actitudinal, lo metodológico y lo conceptual en conjunto con los conocimientos previos y los recién adquiridos.



Lo anterior se debe a que los **recursos hacen parte de la intención pedagógica** del docente; allí se encierra la observación e identificación de las características y necesidades grupales e individuales de los estudiantes para articularlas a un proyecto educativo en el cual se formulen metas y objetivos encaminados al desarrollo de ciertas competencias específicas que, además de ser un avance en el proceso de aprendizaje, hacen parte de la finalidad del proyecto. Dicho de otro modo “la intencionalidad [se entiende] como la finalidad o meta de la formación, concretados en los propósitos, planes y proyectos educativos que se estructuran para dar alcance a dicha intencionalidad” (López Sánchez y Venet Muñoz, 2008, p. 38).

Ahora bien, los procesos de enseñanza-aprendizaje son entendidos como un fenómeno que genera interacción e intercambio con intenciones que propenden por el aprendizaje y forman parte de la estructura de instituciones sociales, de sus necesidades e intereses (Contreras, 1990, citado en Meneses Benítez, 2007). En ese sentido, es fundamental la intención tanto por parte del docente, como planeador y orientador de la información y el conocimiento, como por parte del estudiante, quien debe tener la disposición para aprender y adquirir nuevas competencias como receptor y participante en la gestión de la información y el conocimiento.

Desde otra perspectiva, se afirma que existe una doble intencionalidad pedagógica en la educación, en el sentido de que se educa para sí y para el desempeño de una profesión (López Sánchez y Venet Muñoz, 2008). Con esto se da por entendido que el uso de los recursos educativos funciona como un **apoyo para los procesos de enseñanza-aprendizaje**, en tanto que aportan al desarrollo de habilidades que servirán al estudiante.

Esto no aplica únicamente para una profesión, sino también para enfrentar situaciones particulares en las que se verá involucrado constantemente. En ese sentido, podemos entender que

El aprendizaje se ve facilitado por los medios como instrumento de representación, facilitación o aproximación a la realidad. [Los recursos] por sí solos no mejoran la enseñanza o el aprendizaje sino en la medida que hayan sido seleccionados adecuadamente y con funcionalidad al contexto de acción didáctica en el que se vayan a emplear. (Meneses Benítez, 2007, p. 42)

Asu vez, los recursos educativos son medios utilizados para establecer **comunicación entre los estudiantes y el docente**, siendo este un elemento imprescindible en los procesos de enseñanza-aprendizaje, dado que la comunicación es la verdadera causa de la conformación del pensamiento. Es por ello que, a la hora de utilizar los recursos como medios para comunicar intencionalmente una idea o el desarrollo de una habilidad, es de suma importancia tener en cuenta la pertinencia del recurso para transmitir el mensaje de forma clara, precisa y acorde con el contenido.

Dentro de los RED se utilizan muchos formatos de información digital para su representación y pueden ser manipulados de manera individual o en conjunto durante los procesos de producción de recursos educativos digitales abiertos (REDA). Los formatos más comunes son:

- **Textuales:** información representada en un sistema de escritura a través de caracteres que puede apoyarse en otro tipo de representaciones visuales, como esquemas, diagramas, gráficos, tablas, entre otros. Su uso se desarrolla a través de la lectura.
- **Sonoros:** elementos o secuencias de información acústica cuya oscilación y vibración puede ser percibida mayormente por el sentido de la escucha.
- **Visuales:** elementos o secuencias de información representada en mayor porcentaje e importancia a través de imágenes, fotografías, gráficas, ilustraciones, capturas ópticas, entre otras. Sus oscilaciones y vibraciones pueden ser captados mayormente por el sentido de la vista.
- **Audiovisuales:** elementos de información secuenciados sincrónicamente donde convergen, articulan y se integran lo sonoro, lo textual y lo visual. Sus oscilaciones y vibraciones pueden ser captadas simultáneamente por los sentidos de la vista y la escucha.
- **Multimediales:** elementos de información secuenciados principalmente de forma asincrónica que articulan, secuencian e integran múltiples formatos (textuales, sonoros, visuales y audiovisuales). Su potencialidad reside en las posibilidades de interacción que ofrece.

Desde lo anterior, para que la utilización de estos recursos sea óptima y dé resultados favorables es necesario tener en cuenta su utilidad y funcionalidad, pues estos no deben sustituir al docente en su labor de enseñar ni al alumno en su función de aprender, sino que se deben establecer los criterios de selección y construirlos colectivamente durante el proceso de aprendizaje desde una perspectiva crítica. Para esto es necesario partir de las necesidades e intereses identificados, con concepciones e ideas propias, y plasmarlos en un proyecto que sea el referente de toda la tarea educativa. En cuanto a la elaboración de este tipo de propuestas, también se deben tener presentes los aspectos básicos sobre los cuales se establecerán los criterios de selección.

2. Aspectos del diseño metodológico y didáctico

El diseño metodológico y didáctico de la Ruta TIC retomó elementos del modelo TPACK con la articulación y transformación de los contenidos disciplinares en conjunción con las dimensiones didácticas y tecnológicas fundamentadas en el diseño de actividades interactivas y gamificadas.

Este diseño respondió al modelo de diseño instruccional ADDIE, acrónimo cuyas letras significan, según Belloch (2013), **Análisis** —en este se analiza a los estudiantes, el contenido y el entorno, y a partir de esto se describe la situación formativa—, **Diseño** —se realiza el programa de curso con especial énfasis en lo pedagógico y la organización de este—, **Desarrollo** —se refiere a la producción de los contenidos y materiales planteados en la fase anterior—, **Implementación** —es el proceso de llevar a cabo la acción de formación— y **Evaluación** —se caracteriza por la valoración, análisis y ajustes de cada una de las fases que lo componen.

El diseño educativo del proyecto Ruta TIC, creado por un equipo interdisciplinario, tuvo como objetivo principal que los profesores del departamento de Antioquia, inscritos en el proceso de formación, tuvieran una experiencia educativa centrada no solo en el consumo de información de los recursos educativos, sino que también pudieran construir, interactuar e indagar los contenidos temáticos de una manera dinámica. Esto permitió la familiarización con la información presentada, acompañada además por una retroalimentación para afianzar y evaluar su propia comprensión de los contenidos dispuestos en los recursos didácticos centrados en el concepto de *e-actividades*. Esta últimas son entendidas como un modelo que se basa en:

Una propuesta metodológica de aprendizaje centrada en el estudiante, que se establece en la convicción de que los sujetos aprenden “haciendo” e “interactuando”. Desde este punto de vista, se fomenta el desarrollo de “actividades” que privilegien el trabajo práctico, en equipo y relacionado con situaciones concretas orientadas a la resolución de problemas o el desarrollo de habilidades de orden superior. (Silva, 2017, p. 8)

En este orden de ideas, los RED de la Ruta TIC se diseñaron bajo el esquema de actividades interactivas e hipertextuales que buscaban la interacción, participación y construcción de conocimiento del profesor a través del trabajo individual y colaborativo, no solo el consumo y transmisión de información. En la siguiente figura se muestra el proceso de creación de materiales didácticos digitales implementados en el proyecto Ruta TIC.

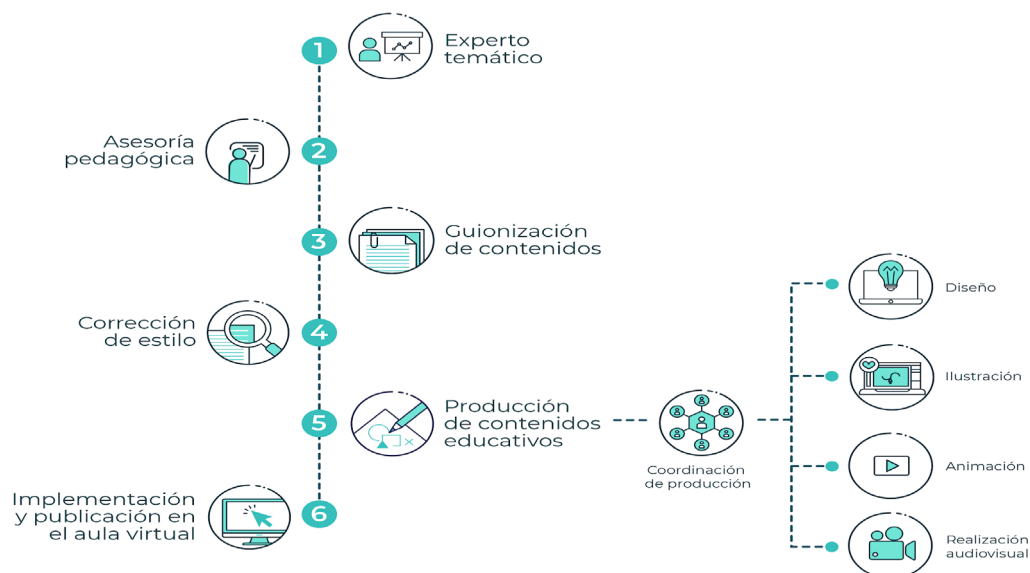
En la creación del diseño educativo participaron profesores expertos en cada área del saber en compañía de un asesor pedagógico. Estos profesionales diseñaron la ruta metodológica, didáctica y pedagógica y definieron los contenidos temáticos que luego pasarían a la etapa de elaboración de guiones.



La información suministrada fue pensada en narrativas, formatos y actividades interactivas que respondieran de manera pedagógica a los estilos, ritmos de aprendizaje y al perfil del público de la ruta de formación, en este caso, docentes del departamento de Antioquia, para cualificar sus prácticas a las demandas de la escuela digital.

Después de la disposición de los contenidos en guiones narrativos, audiovisuales e interactivos, se pasó al proceso de corrección de estilo, donde se eliminaron errores ortotipográficos, de sintaxis, cohesión y redacción, y se verificó el uso del lenguaje en cada recurso educativo de acuerdo con su tipología.

Figura 1.
Proceso de creación de un RED



Nota: elaboración propia.

Después de esta fase se inició el proceso de diseño, donde se definió el concepto creativo, el estilo gráfico, la paleta de colores y la tipográfica, al igual que otros elementos gráficos como personajes, texturas, iconografías, fondos y figuras.

Esta información fue consignada en el manual de identidad del proyecto, el cual fue la guía principal para el equipo creativo. Este estuvo conformado por un diseñador gráfico, un ilustrador, un animador y un realizador audiovisual, para la creación de los recursos educativos y de las e-actividades en diferentes formatos.

Después de su creación, los recursos fueron revisados por la coordinación de producción con el fin de verificar que cumplieran con los requisitos pedagógicos, didácticos, gráficos y comunicativos pactados en el proceso de guionización y de asesoría pedagógica. Los RED que no necesitaron de ningún ajuste por parte del profesional creativo pasaron directamente a ser revisados por el profesor experto y el asesor pedagógico. Después su aval, los contenidos continuaron al proceso de programación, donde se realizó su montaje y debida publicación en la plataforma.

En caso de que algún RED requiera ajustes, pasan al personal creativo, según el caso, y continúan por el proceso de revisión descrito anteriormente hasta llegar a la programación y publicación. Después de esta última fase, se realiza una revisión final por parte del gestor de calidad, quien se asegura de que los recursos y actividades tuvieran toda la información, que cargaran adecuadamente y que tuvieran los criterios necesarios de usabilidad y navegabilidad en dispositivos tanto móviles como de escritorio. Con ese proceso, como lo plantea Cabero (2012), es posible abordar:

Aspectos referidos al diseño, lo primero que debemos contemplar es que a la hora de diseñar nuestra acción formativa relacionada en la red, tenemos que prestarle atención a diferentes tipos de diseños, preocupados cada uno de ellos por diferentes aspectos, que van desde las metodologías y estrategias que vamos a utilizar en la acción virtual (diseño formativo), al tipo de navegación que permitiremos dentro de los materiales (diseño de navegación), las posibilidades de relación que establezcamos entre los estudiantes entre sí y también con el profesor (diseño de interacción), las formas gráficas en las cuales presentaremos la información (diseño de navegación), las diferentes estrategias de evaluación que se permitirán y utilizarán en la acción formativa (diseño de evaluación), y formas de presentar los contenidos y sus formas de construcción (diseño de contenidos) (p.10-11).

Tabla 1.
RED creados en la Ruta TIC

Material didáctico interactivo	Intencionalidad didáctica	Nivel de interactividad
Videos interactivos (h5P)	Explicar, ejemplificar e ilustrar situaciones de la vida real; realizar dramatizados, puestas en escena, relatos documentales y videotutoriales para favorecer la comprensión de temáticas, conceptos o procedimientos a través de la participación del estudiante.	Alta

Líneas de tiempo interactivas	Reconocer hitos históricos, fechas o acontecimientos importantes; comprender el tiempo y su correlación con sucesos históricos de manera interactiva.	Alta
Infografías interactivas	Favorecer la comprensión y síntesis de temáticas, conceptos o sucesos de manera gráfica y dinámica.	Alta
Juegos	Apropiarse de conceptos, desarrollar destrezas y habilidades, y asimilar contenidos temáticos.	Alta
Apareamiento (soltar y arrastrar)	Relacionar conceptos, temáticas o procedimientos.	Alta
Material didáctico transmisión de información	Intencionalidad didáctica	Nivel de interactividad
Audios	Recrear escenarios naturales, sociales y artificiales; acompañar la lectura para imponer un ritmo, enfatizar algunas partes del texto, enseñar pronunciación o enfatizar en temáticas.	Baja
Imágenes, gráficas ilustraciones	Mostrar escenarios reales y personajes, graficar relaciones entre conceptos, representar procesos y esquematizar formas.	Baja
Animaciones	Mostrar escenas reales, representar hechos históricos, mostrar fenómenos físicos no visibles por el ojo humano.	Baja
Gifs	Transmitir conceptos cortos de forma dinámica.	Baja
Videos	Mostrar escenas reales, representar hechos históricos, mostrar fenómenos físicos no visibles por el ojo humano.	Baja

Nota: elaboración propia.

En el contexto de Ruta TIC se diseñaron los RED que se expusieron en la Tabla 1. Los primeros representan los materiales didácticos interactivos, los cuales buscan la apropiación de los contenidos temáticos a través de la participación del usuario bajo el concepto de e-actividades y que propenden no solo por el cumplimiento de los propósitos cognitivos, sino también por la motivación, la socialización y el trabajo colaborativo entre los profesores participantes de la acción formativa a través de actividades gamificadas. Los segundos, por su parte, se plantearon como recursos educativos que buscaban la simple transmisión de información.

Conclusiones

La intencionalidad pedagógica trae consigo un doble aprendizaje para el docente: le exige hacer un diagnóstico de las características y necesidades del grupo, al igual que estructurar y diseñar el curso de acuerdo con ello. También le demanda operar como mediador entre los conocimientos previos de sus estudiantes, las situaciones que les presenta y conocer las herramientas que utiliza para ello. Todo esto, dado que “el sustento didáctico se fundamenta en la didáctica activa; es decir, el centro es el estudiantado, sus intereses y necesidades en torno a una futura profesionalización, así como para un desempeño exitoso en su vida personal y en sociedad” (Canales García y Araya Muñoz, 2017, p. 3).

En ese sentido, la intencionalidad, además de referirse al deseo del docente de enseñar de forma diferente y compartir objetivos específicos, es también el propósito de estimular en los estudiantes la autonomía para aprender a dar solución a problemas reales a través de la conexión entre sus conocimientos previos y las nuevas experiencias de aprendizaje. Esto implica que los saberes ya no sean segmentados, sino que se interrelacionen a través del uso de los recursos educativos, logrando con ello despertar en el estudiante un mayor interés hacia el aprendizaje. A la par, el proceso es más creativo, colaborativo, reflexivo, contextualizado y óptimo.

Si bien los RED son herramientas para dinamizar y apoyar la organización, motivación y desarrollo de habilidades que faciliten el aprendizaje, la utilización de estos no garantiza su éxito por sí solos, pues es claro que su implementación requiere de un acercamiento y de unos conocimientos por parte del docente, tanto de sus estudiantes como de sus objetivos y de las funciones de las herramientas que planea implementar, de modo tal que las necesidades se vean realmente suplidas en la función y uso del recurso didáctico seleccionado. En consecuencia, todos los RED tienen un fin en su funcionalidad, por lo que deben ser seleccionados con un propósito que ayuden a determinar cuál de ellos cumple las condiciones adecuadas, pues la intencionalidad didáctica y pedagógica se refiere a un cúmulo de propósitos unidos a estrategias que garanticen su logro y doten de sentido el accionar de ambos actores.

Finalmente, el proceso de creación de recursos educativos digitales que recoge la experiencia del proyecto Ruta TIC busca aportar a la literatura de la creación de materiales didácticos y al trabajo interdisciplinario de diferentes profesionales, entre ellos, asesores pedagógicos, guionistas, correctores de estilo, diseñadores gráficos, ilustradores, animadores, realizadores audiovisuales, desarrolladores y publicadores, quienes lograron integrar sus conocimientos a un proceso de formación que generó otras experiencias de enseñar y aprender en los tiempos que demanda la escuela de hoy. Cabe aclarar que el diseño educativo es el resultado de un proceso riguroso e interactivo en el cual cada fase es validada por diferentes profesionales, lo que redundó en ajustes constantes y en demanda de tiempo y recursos financieros.

Bibliografía

- Belloch, C. (2013). *Recursos tecnológicos (TIC)*. <https://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo1.pdf>
- Cabero, J. (2012). Tendencias para el aprendizaje digital: de los contenidos cerrados al diseño de materiales centrado en las actividades. *El Proyecto Dipro 2.0. RED, Revista de Educación a Distancia*, 32. <https://www.um.es/ead/red/32/cabero.pdf>
- Canales García, A. y Araya Muñoz, I. (2017). Recursos didácticos para el aprendizaje de la educación comercial: Sistematización de una experiencia en educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 21(2), 1-23. <http://b.link/border45>
- Cejas León, R., y Navío, A. (2016). *El modelo TPACK competencial. Elaboración de un cuestionario para el profesorado universitario*. <https://bit.ly/3IGxn9g>
- González, I. (2015). El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula. *Escritos en la Facultad*, 11(109), 14-17. <https://bit.ly/2UeUE5p>
- López Sánchez, I. y Venet Muñoz, R. (2008). La Doble Intencionalidad Pedagógica desde la formación inicial

intensiva. *EduSol*, 8(25), 36-47. <https://bit.ly/2JcdCXb>

Meneses Benítez, G. (2007). NTIC, interacción y aprendizaje en la Universidad [Tesis doctoral]. Universitat Rovira I Virgili: Pedagogía, Tarragona. <https://bit.ly/2l87FLM>

Moreno Herrero, I. (2004). *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula*. <https://bit.ly/2GZReyD>

Sauvé, L. y Panneton, F. (2003). Las intenciones pedagógicas. *Caja de herramientas. Programa corto 2do ciclo en Educación Ambiental*. Universidad de Quebec, 1-6.

Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 53. <https://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf>

Ulloa Ramírez, D. B. (2013). *La intencionalidad pedagógica en la planificación, favorece un aprendizaje significativo en: segundo nivel de transición, Colegio Portales* [Proyecto de titulación para licenciatura en Educación]. Santiago de Chile: Universidad Alberto Hurtado, Facultad de Educación.

Para citar

Salazar, M. (2021). **Recursos educativos digitales. Intencionalidad didáctica, pedagógica y diseño.** *Revista Luciérnaga Comunicación* Vol. 13, Núm. 25. Pp. 87-98.

Doi: <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v13n25a6>

OJS: <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/issue/archive>

Link: <https://www.politecnicojic.edu.co/revista-luciernaga>