

## BANCO DE RECURSOS EDUCATIVOS



### Recurso humano especializado

Incluye docentes, tutores, sabedores, monitores, personal de bienestar, asesores pedagógicos y equipos administrativos. Son un recurso educativo porque orientan, acompañan, adaptan estrategias y sostienen la experiencia formativa, especialmente cuando se trabaja con modelos flexibles, híbridos o centrados en el aprendizaje.



### Biblioteca viva y material bibliográfico

No se limita a libros impresos. Incluye guías, cartillas, diccionarios, revistas, archivos locales, narradores orales y colecciones comunitarias. Sirve para consultar, contrastar y profundizar ideas, y también para reconocer saberes territoriales que muchas veces no aparecen en materiales comerciales tradicionales y que incluso están en la tradición oral de las comunidades.



### Bitácora de aprendizaje

Cuaderno o formato físico donde cada estudiante registra procesos, dificultades, reflexiones y avances en su aprendizaje. Este mecanismo fomenta la participación protagonista del estudiantado, fomenta la autonomía y responsabilidad, así como propicia la formación de habilidades de escritura.



### Plataformas de aprendizaje (LMS)

Son espacios digitales como Moodle o Classroom donde se organizan contenidos, actividades, evaluaciones y seguimiento. Funcionan como aula extendida, permitiendo acompañamiento continuo, trabajo autónomo y comunicación ordenada entre docentes y estudiantes en distintos tiempos.



### Bibliotecas y repositorios digitales

Permiten acceder a libros, artículos, bases de datos, tesis y documentos desde cualquier lugar con conexión. Son clave para democratizar el conocimiento, reducir barreras geográficas y facilitar que estudiantes de regiones apartadas cuenten con materiales actualizados sin depender de desplazamientos físicos.



### Objetos virtuales de aprendizaje (OVA)

Son recursos digitales diseñados con una intención educativa concreta: explicar, practicar o evaluar. Pueden ser animaciones, ejercicios interactivos, aplicaciones, videojuegos o simulaciones. Su valor está en que se pueden reutilizar, adaptar y consultar varias veces según el ritmo de aprendizaje de cada persona.



### Ruta de evidencias

Muro o panel físico donde el estudiantado organiza productos, avances y logros vinculados a resultados de aprendizaje. Tiene el potencial de construir una idea colectiva de formación, permitiendo llevar un seguimiento al tiempo que motivar al estudiantado.



### Videoconferencias y clases sincrónicas

Herramientas como Zoom, Teams o Meet permiten encuentros en tiempo real, tutorías, seminarios y trabajo grupal. Son útiles cuando se requiere interacción directa, retroalimentación rápida o participación de invitados externos sin necesidad de reunir a todos en el mismo lugar físico.

-  **Retos en papel o materiales físicos**  
Fichas impresas con problemas, casos o dilemas que activan el análisis, la toma de decisiones y el trabajo por competencias. También pueden ser empleados para proponer al estudiantado la construcción de prototipos de solución a problemas relevantes para el territorio.
-  **Aplicaciones de realidad aumentada y realidad virtual**  
Estas tecnologías crean experiencias inmersivas o enriquecen el entorno con información digital. Sirven para aprender haciendo, recorrer escenarios complejos o visualizar procesos difíciles de observar. Bien orientadas pueden acercar experiencias avanzadas a territorios con oferta presencial limitada.
-  **Inteligencia artificial como apoyo pedagógico**  
Incluye chatbots, asistentes virtuales, tutores inteligentes y sistemas que sugieren rutas de aprendizaje. Pueden apoyar explicaciones, resolver dudas iniciales y personalizar procesos, siempre que su uso esté guiado por criterios éticos, revisión docente y objetivos pedagógicos claros.
-  **Dispositivos móviles como aula portátil**  
El celular o la tableta pueden convertirse en recurso educativo para grabar, documentar, investigar, responder actividades o crear contenidos. Son útiles porque aprovechan una herramienta cercana a la vida cotidiana y permiten aprender en movimiento y en contextos reales.
-  **Podcasts y recursos en audio**  
Los audios educativos permiten estudiar mientras se camina, se viaja o se trabaja en otras tareas. Son recursos accesibles, de bajo costo y muy útiles para reforzar ideas, escuchar entrevistas, ampliar temas o llegar a personas con limitaciones de tiempo o conectividad intermitente.
-  **Tableros digitales colaborativos**  
Herramientas como Jamboard, Miro o Padlet sirven para construir mapas de ideas, ordenar propuestas y trabajar en grupo. Son muy útiles para procesos participativos porque permiten que varias personas aporten al mismo tiempo, incluso si están en ciudades diferentes.
-  **Recursos para gamificación y evaluación interactiva**  
Recursos como Kahoot, Quizizz o formularios interactivos convierten la evaluación en una experiencia más dinámica. Ayudan a mantener la atención, verificar comprensión y dar retroalimentación inmediata, sin reducir el aprendizaje a memorizar respuestas o repetir información.
-  **Microcredenciales y portafolios digitales**  
Las microcredenciales certifican habilidades concretas y los portafolios digitales reúnen evidencias del aprendizaje logrado. Ambos recursos ayudan a mostrar competencias reales, facilitar trayectorias formativas flexibles y conectar mejor la formación con oportunidades laborales, comunitarias o de emprendimiento.