

ELABORACIÓN DE **RECURSOS DIGITALES**

.....
CARACTERÍSTICAS DE REDA Y OVA

▶ **EMPEZAR**



Antonio José de Sucre
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

AMBIENTES VIRTUALES
DE APRENDIZAJE

¿QUE SON RECURSOS DIGITALES?



- Un recurso digital puede ser cualquier elemento que esté en formato digital y que se pueda visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico y consultado de manera directa o por acceso a la red.
- Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes.



¿QUE SON RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES ABIERTOS?

REDA

Son todo tipo de materiales que tienen una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción educativa, cuya información es digital. Dispone de una infraestructura de red pública, como Internet, bajo un licenciamiento de acceso abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización.

- Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.
- Se caracteriza por poder ser adaptable, modificable, tener una licencia y poder personalizarlo.
- Pueden ser textuales, sonoros, visuales, multimediales y audiovisuales.



¿QUE SON OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE? OVA

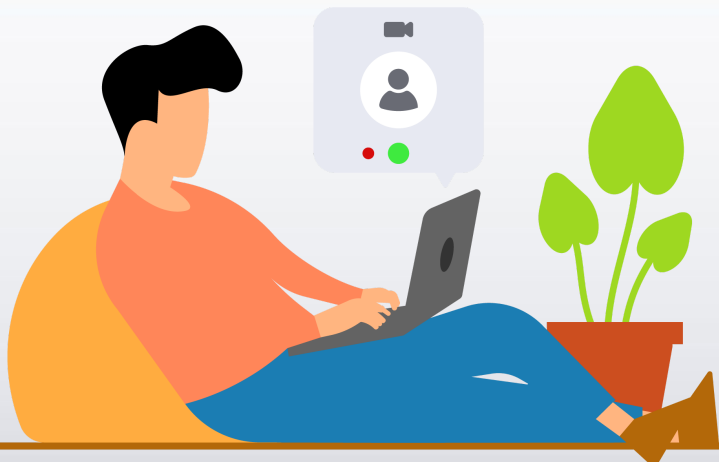
Es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

- Los OVA hacen posible el acceso a contenidos educativos, integrando diferentes elementos multimedia para presentar un recurso más didáctico para el estudiante.
- Se caracteriza por ser accesible, reutilizable, durable, generativo, educativo, flexible e interoperable.
- Pueden ser básicos o estructurados.



CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **Accesibilidad:** disponibilidad para ser localizados y usados
- **Interoperabilidad:** facilidad para ser adaptados e interconectados entre diferentes sistemas
- **Sostenibilidad:** funcionamiento correcto independientemente de las versiones, software, etc.)
- **Metadatos:** descripciones para su indización, almacenaje, búsqueda y recuperación
- **Granularidad:** unidades simples o compuestas
- **Reutilización:** propiedad para ser modificado



LICENCIAS ABIERTAS

La propiedad intelectual es una cuestión clave para los REA, en especial si tenemos en cuenta que los contenidos están pensados para su reutilización.

- La aparición de las licencias abiertas está relacionado con la necesidad de proteger los derechos de autor dentro de entornos digitales, para evitar su copia o distribución sin autorización.
- Existen varios marcos legales que permiten regular el licenciamiento de los contenidos:

Licencias contenidos digitales



Fuente: Proyecto CECARW



LICENCIAS CREATIVE COMMONS (CC)

El autor que somete su obra a una licencia CC retiene la titularidad sobre la misma (reconocimiento por su obra), pero consiente a ceder algunos derechos; permitiendo que dicho material sea compartido y adaptado o impidiendo su uso para actividades comerciales o su modificación.

Proporciona diversas normas de derecho de autor en diferentes países y sistemas jurídicos y está disponible en varios idiomas:

<https://creativecommons.org/>

Dispone de un generador de licencias que sugiere cuál es la licencia más adecuada, a partir de preguntas sobre el uso de una obra.

https://creativecommons.org/choose/?lang=es_ES

Beneficios: La licencia CC asegura que, cuando el contenido se comparta:

- Se continúe atribuyendo el reconocimiento al autor original.
- Se pueda detectar el plagio más rápido, pues los materiales originales son de fácil acceso.



LICENCIAS CREATIVE COMMONS (CC)



Reconocimiento (by): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.



Reconocimiento – NoComercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.



Reconocimiento – NoComercial – Compartirlgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



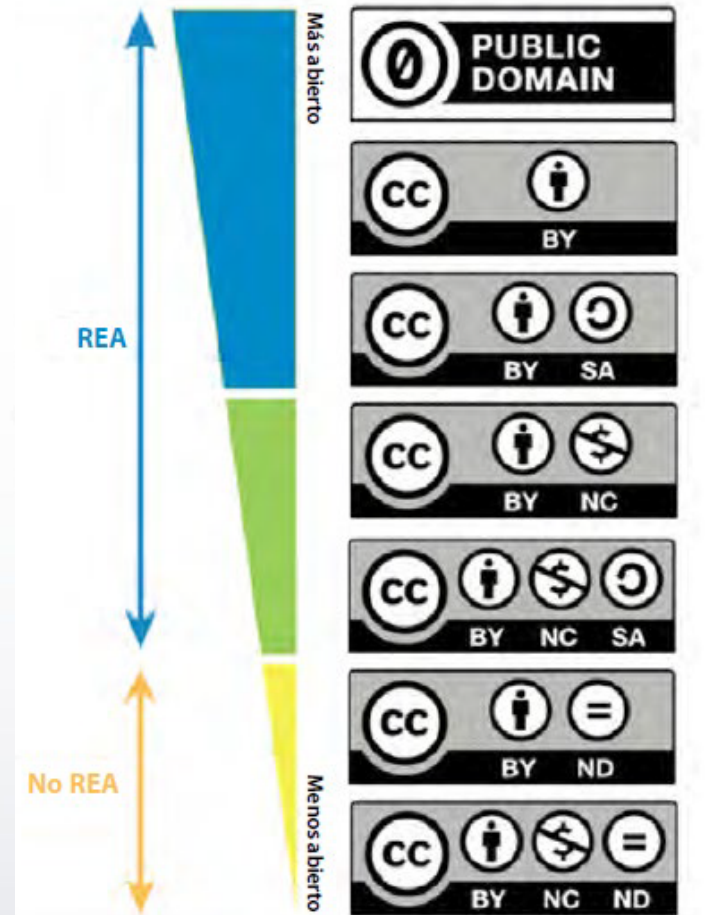
Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Reconocimiento – Compartirlgual (by-sa): Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento – SinObraDerivada (by-nd): Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.





ETAPAS EN LA CREACIÓN Y UTILIZACIÓN DE LOS MATERIALES DE APRENDIZAJE

1 **Planifica**
Tener un plan por escrito de lo que queremos diseñar.

2 **Crea**
Utilizar eXeLearning como herramienta de autor.

3 **Estructura**
Previsible e intuitiva para los potenciales destinatarios.

4 **Presenta**
Impacta al alumnado desde el principio.

5 **Incluye**
Secciones, actividades, contenidos, estilo de texto, etc.

6 **Enriquece**
Con imágenes, multimedia, documentos, interactividad, etc.

7 **Licencia**
Tu autoría con licencia cc-by-sa en un REA.

8 **Perfecciona**
Revisar para pulir el REA.

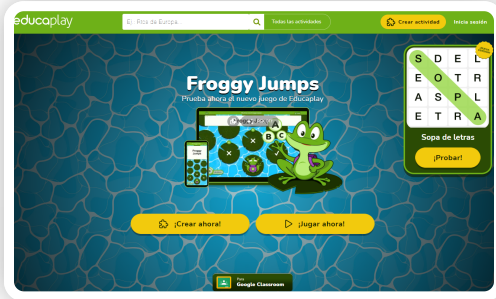
9 **Dualiza**
Hacer más accesible el recurso para todos.

10 **Publica y difunde**
Compartir en beneficio de la comunidad educativa.

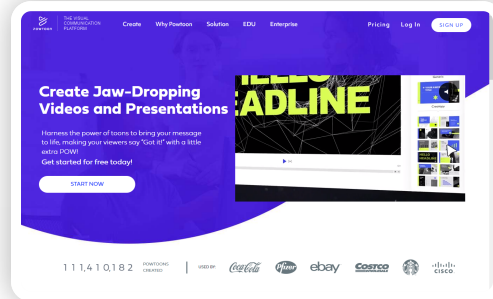
crea
creación de recursos educativos abiertos



HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN



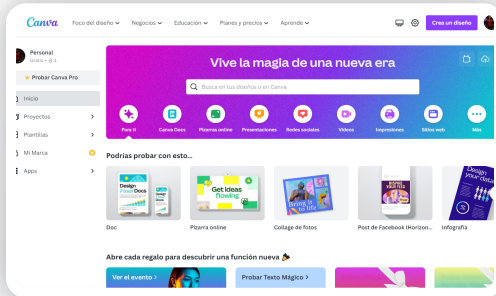
EDUCAPLAY



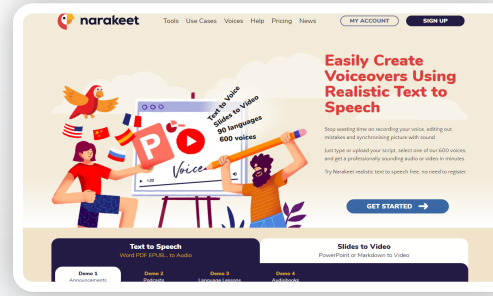
POWTOON



FREEPIK



CANVA



NARAHEET



CÓDIGOS QR

