

TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA

“RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS”

1°1

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

INTEGRANTES:

- ★ Quirino Miranda Aide Natali
- ★ Dávila Rosales Jennifer Gabriela
- ★ Claudio Monjardin Emmanuel
- ★ Silverio Santillán Christian Alejandro
- ★ Torres Carbajal Lorena
- ★ Bazán Cruz Angela Gabriela

INTRODUCCIÓN

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) son materiales de aprendizaje, enseñanza e investigación en cualquier formato y soporte que existen en el dominio público o están bajo derechos de autor y fueron liberados bajo una licencia abierta, que permiten su acceso sin costo, su reutilización, reorientación, adaptación y redistribución por parte de terceros.

La licencia abierta se refiere a una licencia que respeta los derechos de propiedad intelectual del propietario de los derechos de autor y proporciona permisos que otorgan al público los derechos de acceso, reutilización, reorientación, adaptación y redistribución de materiales educativos.

La UNESCO estableció la Coalición Dinámica sobre los REA para apoyar la implementación de la Recomendación de 2019 sobre los REA por parte de los Estados miembros. La Coalición Dinámica sobre los REA busca apoyar el establecimiento de redes e intercambio de información para crear sinergias en torno a los cinco ámbitos de acción de la recomendación

Los recursos educativos abiertos, son materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en soporte digital de carácter gratuito.

Ejemplos de REA

<https://es.educaplay.com/>

Aplicación en línea que permite a los docentes crear y personalizar actividades educativas interactivas para sus estudiantes de manera gratuita y sin límite de contenido.

<https://pruebat.org/>

PruébaT es una plataforma educativa en línea desarrollada por la Fundación Carlos Slim, cuyo objetivo es brindar de manera gratuita, experiencias de aprendizaje con el fin de ofrecer y fortalecer conocimientos y habilidades que son indispensables en el siglo XXI.

<https://www.liveworksheets.com/>

Herramienta gratuita que permite a los profesores crear y digitalizar actividades interactivas para el aula y convertirlas en actividades a distancia.

<https://oercommons.org/oer>

biblioteca digital pública que ofrece recursos educativos abiertos (OER) y otros materiales de aprendizaje gratuitos

APP

<https://www.ck12.org/student/>

una aplicación para ayudar a los estudiantes y profesores a mejorar el aprendizaje desde preescolar hasta el nivel secundario a nivel mundial al brindarles contenido y herramientas de aprendizaje a su propio ritmo

<https://procomun.intef.es/>

Es un espacio destinado a realizar recursos educativos de aprendizaje, fundamentalmente por partes de la comunidad docente y alumnao, permitiendo buscar, consultar y descargar objetos de aprendizaje en distintos formatos, así como

elementos multimedia; permite a los autores de un recurso creado con esta herramienta, editar los contenidos del mismo directamente en la plataforma.

<https://phet.colorado.edu/es/>: Proporciona simulaciones científicas y matemáticas divertidas, gratuitas, interactivas y basadas en la investigación.

<https://sites.google.com/view/classroom-workspace/> : Es una aplicación que ayuda a los educadores a crear experiencias de aprendizaje interesantes que pueden personalizar, administrar y medir.

<https://kahoot.com/>

permite la creación de juegos de aprendizaje, para comenzar a trabajar un tema, revisar y reforzar contenidos e incluso realizar evaluaciones

<https://quizizz.com/?lng=es-ES>:

es una aplicación web y móvil que permite a los profesores crear cuestionarios y juegos educativos para sus estudiantes.

