

# 5.1. REAs INTEF

## Recursos educativos abiertos: El proyecto EDIA

Se trata de un proyecto abierto que promueve y apoya la innovación y la experimentación didáctica en el aula a partir del desarrollo de **recursos educativos abiertos y la formación de redes de docentes y centros educativos**.

Posee un **banco de recursos educativos abiertos en constante actualización** (actualmente existe un buen número de Situaciones de Aprendizaje), donde docentes que comparten y publican contenidos, propuestas y resultados y nuevas versiones de los recursos, así como **experiencias en aprendizaje** que sirven de modelo para cualquier docente o equipo docente que quiera aplicar en el aula estos recursos.

<https://www.youtube.com/embed/5wE1I-ZCNBs>

Youtube. Hay que ver...Los REA. INTEF.

Los recursos están **distribuidos por materias y niveles**, pudiéndose filtrar por nivel educativo e idioma.

## Recursos

Situaciones de aprendizaje

Guías

Infografías

Buscar...



### Materias / Áreas

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Ámbito Sociolingüístico           | <input type="checkbox"/> Biología / Geología             |
| <input type="checkbox"/> Ciencias de la Naturaleza         | <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales               |
| <input type="checkbox"/> Educación Física                  | <input checked="" type="checkbox"/> Educación Plástica   |
| <input type="checkbox"/> Empresa e Iniciativa Emprendedora | <input type="checkbox"/> Filosofía                       |
| <input type="checkbox"/> Física / Química                  | <input type="checkbox"/> Formación y Orientación Laboral |
| <input type="checkbox"/> Geografía / Historia              | <input type="checkbox"/> Inglés                          |
| <input type="checkbox"/> Interdisciplinar                  | <input type="checkbox"/> Lengua y Literatura             |
| <input type="checkbox"/> Matemáticas                       | <input type="checkbox"/> Música                          |
| <input type="checkbox"/> Tecnología                        | <input type="checkbox"/> Transversales                   |

### Etapas educativas

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Infantil            | <input type="checkbox"/> 1º y 2º de Primaria |
| <input type="checkbox"/> 3º y 4º de Primaria | <input type="checkbox"/> 5º y 6º de Primaria |
| <input type="checkbox"/> 1º y 2º de ESO      | <input type="checkbox"/> 3º y 4º de ESO      |
| <input type="checkbox"/> Bachillerato        | <input type="checkbox"/> FP                  |
| <input type="checkbox"/> PMAR / DIVER        |  |

### Idioma

- |  |                                  |
|--|----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Castellano | <input type="checkbox"/> Euskera |
| <input type="checkbox"/> Inglés                |                                  |

Mostrando 6 de 6 situaciones de aprendizaje

### Pintura virtualizada

📌 Educación Plástica · Geografía / Historia · 3º y 4º de ESO · Bachillerato



Es un REA que nos permite trabajar en torno a la pintura de una manera integral, cooperativa y abierta. Los alumnos se enfrentarán al desafío de crear museos virtuales de pintura con algunas de las pinturas más importantes de la Historia. Los contenidos de este museo virtual serán vídeos e imágenes creados por los propios alumnos y alumnas.

Contenidos / Saberes básicos: ▶ Historia de la pintura  
Número de sesiones: 12

▶ Ver en navegador

▶ Opciones de descarga

Experiencias relacionadas con este recurso:

- ▶ Aulas EDIA: REAdictas a la Historia durante el curso 2019-20
- ▶ Recopilación de experiencias EDIA de Geografía e Historia. Curso 2018/2019.
- ▶ El REA 'Pintura Virtualizada' en el IES 'Las Lagunas' de Mijas

### Luz y ciencia a escena

📌 Ciencias de la Naturaleza · Educación Plástica · Interdisciplinar · 5º y 6º de Primaria



El recurso tiene como objetivo contribuir al desarrollo de las competencias STEAM. La secuencia nos acerca al mundo científico y a su método de trabajo a través del estudio sobre la luz y sus propiedades. El alumnado tendrá que diseñar una sesión- espectáculo de ciencia y magia en la que pondrá en juego todo lo aprendido y justificará científicamente fenómenos que se pueden percibir como mágicos.

Contenidos / Saberes básicos: ▶ La ciencia y el método científico  
▶ Conocimiento intuitivo vs conocimiento científico ▶ Propiedades de la luz ▶ Búsqueda y selección de información en soporte digital  
▶ Textos expositivos y póster científico ▶ El concepto de la luz a lo largo de la Historia

Para nuestro ámbito podemos ver que tenemos un ítem en concreto que está vinculado a las etapas educativas de 1º y 2º de ESO por un lado, y 3º y 4º por otro.

Tomemos como ejemplo "¡Esto es arte! Pintura virtualizada". Una vez accedemos encontramos:

# ¡ESTO ES ARTE!: PINTURA VIRTUALIZADA

Siguiente »

## Pintura virtualizada

- Pintura para pensar
- Pintura y pintores
- Pintura en el tiempo
- Pintura comentada
- Pintura videoguiada

## GUÍA DIDÁCTICA

## FICHA TÉCNICA Y DESCARGA

## OPINA SOBRE EL RECURSO

## Recursos

## Pintura virtualizada

### Partes de la situación de aprendizaje

### Desarrollo teórico de cada apartado

Esta es una secuencia didáctica dedicada al arte de la pintura. Conoceremos las etapas y los creadores más importantes de la historia de este arte. También aprenderemos a interpretar mejor los cuadros y a crear un archivo de obras pictóricas...



JD Hancock. Vincent (CC BY)

El desafío que se nos plantea es crear un museo virtual de pintura con vídeos divulgativos grabados por nosotros

Pulsando en el menú lateral accedemos a los diversos apartados, que se desarrollan en la parte central de la página con todo tipo de recursos: vídeos, imágenes, cuestionarios...

### Guía didáctica

**Introducción**

Este proyecto está dirigido a trabajar contenidos de Geografía e Historia de primer ciclo de ESO (Bloque 3: "La Historia" y cuarto de ESO (Bloque 4: "El Imperialismo del siglo XIX y la I Guerra Mundial)).

El trabajo del proyecto culmina con las video-guías sobre diferentes obras de arte. Como ampliación del proyecto, se propone la creación de recursos de realidad aumentada.

La propuesta didáctica está dividida en tareas. Cada una de ellas está integrada con las demás de manera coherente y supone un paso en el desarrollo del proyecto. No obstante, el formato del recurso permite trabajar cada una de las tareas de manera independiente y sin necesidad de trabajar el proyecto completo.

### Ficha técnica

Título	Pintura virtualizada
Materia	Geografía e Historia
Nivel educativo	4º de ESO y Bachillerato
Reto	Los alumnos se enfrentarán en este REA al desafío de crear museos virtuales de pintura con algunas de las pinturas más importantes de la Historia. Los contenidos de este museo virtual serán vídeos e imágenes creados por los propios alumnos y alumnas.
Descripción	Este recurso nos permite trabajar en torno a la pintura de una manera integral, cooperativa y abierta.
Contenidos	La pintura a lo largo de la historia
Temporalización	12 Sesiones

En el apartado "**Guía didáctica**", podemos obtener una **síntesis del contenido, recursos** (rúbricas, herramientas de planificación, etc).

En el apartado "**Ficha técnica y descarga**", tenemos otra **síntesis y** la posibilidad de **descargar el archivo fuente** modificable en formato eXeLearning.

La clave de estos proyectos: son **recursos abiertos**, que **se pueden descargar y ser modificados libremente** según nuestros intereses.

Revision #3

Created 4 March 2023 07:42:28 by Minerva Rodríguez

Updated 4 March 2023 08:45:08 by Minerva Rodríguez