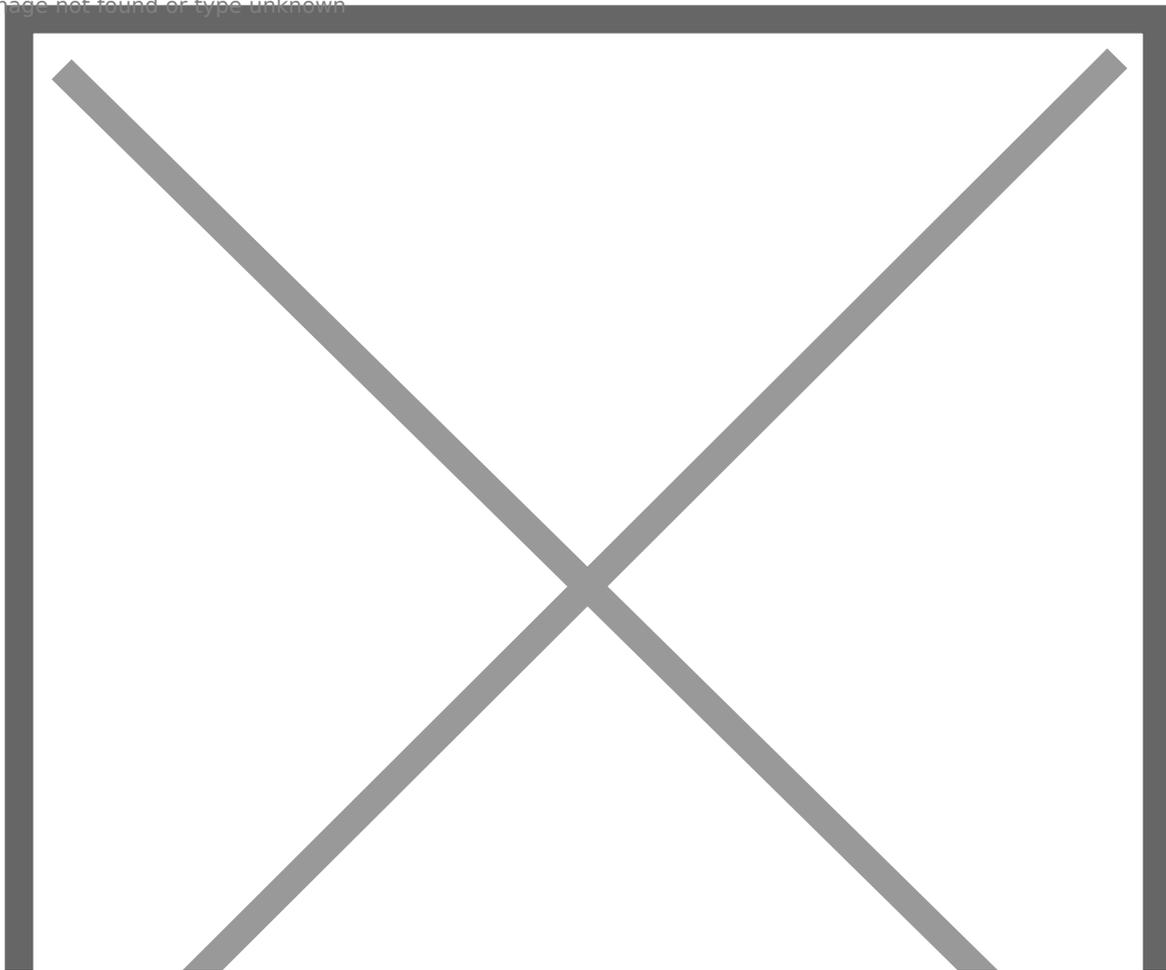


# 1. Primeras premisas...

En cuanto a la creación de contenidos educativos digitales debemos tener en cuenta algunas premisas como que los segundos deben ser estandarizados, identificados y catalogados para que se usen con dicho fin, administrándolos de manera responsable y, como ya hemos visto, respetando la normativa sobre derechos de autor y propiedad intelectual, al usarlos, modificarlos y compartirlos.

También han de atender a las necesidades de todo el alumnado (método DUA). Los elementos comunes que integran la creación y modificación de contenidos, tal y como veníamos diciendo, son la propiedad intelectual y derechos de autor, sistemas de catalogación y uso de metadatos y, finalmente, uso de estándares) se relacionan en este gráfico:

Image not found or type unknown



Si bien para poder crear contenidos educativos digitales tenemos antes que buscar referentes y seleccionarlos tal y como hemos visto en el apartado anterior, nos centraremos ahora en la modificación de los mismos. Para establecer el nivel competencial que nos compete (B2) debemos ser capaces de integrar y modificar contenidos digitales en diferentes formatos y procedentes de diversas fuentes incluyendo también elementos de creación propia para

generar esas nuevas unidades y secuencias de aprendizaje.

- Para ello vamos a trabajar con diferentes **herramientas de autor** para la modificación, diseño y creación de contenidos educativos digitales nuevos o derivados de otros contenidos con niveles de agregación crecientes: esto es diferentes programas, aplicaciones y herramientas, profundizando en su estudio y técnica.
- Se aplicarán **criterios de calidad de los contenidos educativos digitales** para su adaptación al alumnado con el que se trabaja y a los fines perseguidos: tener claro nuestro objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y los destinatarios es fundamental a la hora de crear o modificarlos.
- **Respeto a los derechos de autor y las limitaciones de la propiedad intelectual** aplicadas al ámbito educativo para la reutilización y la creación de los mismos, así como de las excepciones contempladas tanto en su uso general como para la ilustración con fines educativos o de investigación científica, respetando las condiciones de uso establecidas por cada licencia.

---

Revision #3

Created 21 February 2023 21:14:34 by Elena I. Moncayo

Updated 22 February 2023 20:04:48 by Elena I. Moncayo