

## 4.1. REAs INTEF

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?si=b55m--6hg5X4Mz5V>

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

## Recursos

[Situaciones de aprendizaje](#) [Guías](#) [Infografías](#)


### Materias / Áreas

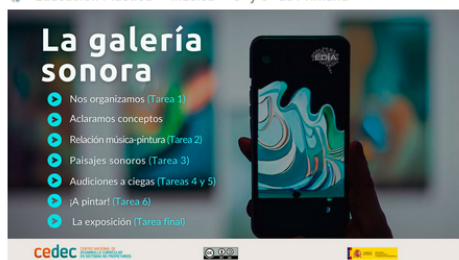
- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Ámbito lingüístico y social     | <input type="checkbox"/> Biología / Geología               |
| <input type="checkbox"/> Ciencias de la Naturaleza       | <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales                 |
| <input type="checkbox"/> Educación en valores            | <input type="checkbox"/> Educación Física                  |
| <input 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 checked="" type="checkbox"/> <b>Música</b>        | <input type="checkbox"/> Tecnología                        |

### 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"/> Diversificación     |  |

Mostrando 3 de 3 situaciones de aprendizaje

### La galería sonora

[Educación Plástica](#) · [Música](#) · 5º y 6º de Primaria


Esta situación de aprendizaje, dirigida a 5º y 6º de Educación Primaria, une la expresión plástica y la percepción auditiva. En ella, el alumnado explorará el mundo de los sonidos que nos rodean. Utilizando dispositivos móviles deberán capturar paisajes sonoros que servirán de inspiración para la creación de obras pictóricas que serán exhibidas en una exposición interactiva.

La exposición interactiva de cuadros será el resultado final de un proceso en el que el alumnado tendrá que crear equipos, registrar los sonidos de diferentes paisajes sonoros o grabar sonidos aislados que resulten curiosos y reproducirlos ante el resto de compañeros/as, elegir los paisajes sonoros más sugerentes y pintar cuadros inspirados en dichos paisajes.

### ¿Demasiados decibelios?

[Música](#) · 1º y 2º de ESO


La toma de conciencia del nivel de ruido que acompaña nuestras actividades diarias es vital para poder crear espacios de escucha saludable. En esta situación de aprendizaje el alumnado realizará estudio del nivel de contaminación acústica de su centro, medirá el nivel de ruido con una aplicación para dispositivos móviles, analizará los resultados y realizará propuestas de mejora.

La realización posterior de una campaña de concienciación le permitirá compartir toda su investigación con el resto de la comunidad educativa con el fin de transmitir un mensaje claro: necesidad de actuar ante este tipo de contaminación que sufre



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

Revision #17

Created 18 April 2023 12:37:59 by Carmen Alvarez

Updated 9 October 2023 12:25:56 by Javier