

2.2.4. REA

¿Qué son los REA?

Qué son los REA.

El término **Recursos Educativos Abiertos (REA)** designa a **materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier soporte, digital o de otro tipo, que sean de dominio público** o que hayan sido publicados con una licencia abierta que permita el acceso gratuito a esos materiales, así como su uso, adaptación y redistribución por otros sin ninguna restricción o con restricciones limitadas (UNESCO 2012). Para comprender mejor este concepto aconsejamos la visualización del siguiente vídeo en el que se aborda el tema de manera sencilla:

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

CEDEC. Hay que ver... los REA

Los REA son contenidos de uso educativo que han sido publicados con licencia libre lo cual **permite su reutilización, adaptación al aula, modificación y difusión gratis en la comunidad educativa**. En definitiva los REA implican material para difundir, motivar y generar una nueva cultura educativa basada en nuevos contenidos educativos. Son recursos que se ofrecen a docentes, padres, alumnos y cualquier persona interesada en la educación ya que mediante su uso, modificación, difusión y mejora podemos adaptar el contenido de nuestra materia a nuestro alumnado, de manera completamente competencial y mediante el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

Gráfico explicando qué son los rea

Cedec. Qué son los REA (CC BY-SA)

Los REA incluyen:

1. **Contenidos de aprendizaje:** cursos completos, materiales para cursos, módulos, contenidos, recursos, situaciones de aprendizaje, objetos de aprendizaje...
2. **Herramientas:** software para la creación, entrega, uso y mejora del contenido de aprendizaje abierto, incluyendo búsqueda y organización de contenido, Entornos Virtuales de Aprendizaje, herramientas de desarrollo de contenidos, y comunidades de aprendizaje en línea.
3. **Licencias abiertas:** licencias de derechos de autor que promuevan la publicación abierta de materiales, principios de diseño y adaptación local de contenido.

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.

Una vez dentro seleccionamos curso y materia

Situaciones de aprendizaje

Guías

Infografías

Buscar...

Materias / Áreas

☐ Ámbito Sociolingüístico
 ☐ Biología / Geología
 ☐ Ciencias de la Naturaleza
 ☐ Ciencias Sociales
 ☐ Educación Física
 ☐ Educación Plástica
 ☐ Empresa e Iniciativa Emprendedora
 ☐ Filosofía
 ☐ Física / Química
 ☐ Formación y Orientación Laboral
 ☐ Geografía / Historia
 ☐ Inglés
 ☐ Interdisciplinar
 ☐ Lengua y Literatura
 ☐ Matemáticas
 ☐ Música
 ☐ Tecnología
 ☐ Transversales

Etapa educativa

☐ Infantil
 ☐ 1º y 2º de Primaria
 ☐ 3º y 4º de Primaria
 ☐ 5º y 6º de Primaria
 ☐ 1º y 2º de ESO
 ☐ 3º y 4º de ESO
 ☐ Bachillerato
 ☐ FP
 ☐ PMAR / DIVER

Idioma

☐ Castellano
 ☐ Euskera
 ☐ Inglés

Para el ámbito sociolingüístico podemos ver que tenemos un ítem en concreto que está vinculado a programas PMAR y Diversificación pero luego tenemos de materias específicas como Geografía e Historia, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales o Filosofía. Como se puede comprobar se puede filtrar por etapa educativa e idioma.

Tomemos como ejemplo "[Viaje a la Edad Media](#)". Una vez accedemos encontramos:



PARTES DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- Viaje a la Baja Edad Media
- Preparamos las maletas
- La crisis bajomedieval. Los libros de viajes
- La crisis y el arte peninsular en la Baja Edad Media. El mundo del cómic
- La recuperación de la crisis. Taller de romances
- Organizamos un escape room o un BreakOutEdu medieval
- GUÍA DIDÁCTICA
- FICHA TÉCNICA Y DESCARGA
- OPINA SOBRE EL RECURSO

DESARROLLO TEÓRICO DE CADA APARTADO

A finales de la Edad Media tienen lugar una serie de hechos de crucial importancia. Así, por ejemplo, se reaviva el comercio entre Oriente y Occidente, se repueblan y expanden las ciudades, se desarrolla la burguesía, los señores feudales pierden poder al mismo tiempo que se fortalece la figura del rey, la Iglesia sufre una profunda crisis interna que da paso a lo que se conoce como Cisma de Occidente, surgen movimientos que cuestionan el poder de Roma (husitas y lolardos), se incrementan las peregrinaciones a los lugares santos (Jerusalén, Roma y Santiago de Compostela). Pero, sin lugar a dudas, uno de los acontecimientos más llamativos de la Baja Edad Media fue la aparición de la peste negra o muerte negra, la pandemia de peste más devastadora de la historia de la humanidad. Esta se inició a mediados del siglo XIV y constituyó una auténtica catástrofe demográfica ya que acabó con un tercio de la población europea.



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

Tenemos una síntesis del contenido en el apartado de la *Guía didáctica*

CANVAS**TÍTULO:** Viaje a la Baja Edad Media**CURSO:** 1º de PMAR**MATERIA:** Ámbito sociolingüístico**COMPETENCIAS**

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.
- Competencia para aprender a aprender.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Competencia digital.
- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

OBJETIVOS

- Conocer y valorar la Plena Edad Media.
- Conocer y producir textos narrativos pertenecientes a diferentes géneros textuales (libros de viajes, cómics y romances narrativos).
- Acceder y seleccionar fuentes de información.
- Aprender a trabajar en equipo.
- Desarrollar la creatividad.
- Reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje.

EVALUACIÓN

Evaluación formativa y procesual utilizando herramientas diversas: rúbricas de evaluación, escalas de valoración, listas de control, diana de evaluación, diario de aprendizaje...

PREGUNTA GUÍA

¿Qué sorpresas descubriríamos si pudiéramos viajar a la Baja Edad Media?

DESAFÍO FINAL

Crear y organizar un *escape room* o un *BreakOutEdu* bajomedieval con pruebas históricas y lingüísticas que engloben todos los aprendizajes adquiridos.

RECURSOS

Recursos fungibles y ordenadores o tabletas.

AGRUPAMIENTOS

Diferentes tipos de agrupamiento según la tarea: individual, en parejas, en gran grupo o en grupos cooperativos.

TAREAS

- Elaborar un abanico o mapa visual en formato acordeón que recoja aspectos relacionados con la crisis bajomedieval.
- Escribir un libro de viajes ilustrado centrado en la crisis secular.
- Crear un juego tipo Tabú para repasar y afianzar lo aprendido.
- Generar una imagen explicativa en torno al arte gótico o mudéjar en la península ibérica.
- Elaborar un cómic centrado en la historia o el arte hispánico de finales de la Edad Media.
- Construir dados tipo Story Cubes para repasar y afianzar lo aprendido.
- Crear un Pictionary que recoja aspectos relacionados con la superación de la crisis a finales de la Edad Media.
- Componer romances centrados en hechos relacionados con este periodo histórico.
- Seleccionar palabras para crear un juego tipo wordle que sirva para repasar y afianzar lo aprendido.
- Crear y organizar un *escape room* o un *BreakOutEdu* bajomedieval con pruebas que aúnen los conocimientos históricos y lingüísticos trabajados a lo largo de la secuencia didáctica.

TEMPORALIZACIÓN

8 semanas, si bien la temporalización puede variar en función del ritmo de aprendizaje del alumnado.

Esa síntesis también aparece en el apartado de "Ficha técnica y descarga"

Título	Viaje a la Baja Edad Media
Materia	Ámbito socio-lingüístico
Nivel educativo	1º de PMAR
Descripción	Secuencia didáctica interdisciplinar en la que se combinan contenidos de Historia y de Lengua. Siguiendo una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, los alumnos realizan tareas y productos para descubrir qué hallarían en un viaje por la Baja Edad Media.
Reto o desafío final	Organizamos un escape room o un BreakOutEdu medieval para repasar y afianzar todo lo aprendido, utilizando para ello los materiales que hemos ido generando a lo largo de la secuencia didáctica.
Contenidos	Historia: la Baja Edad Media. Lengua: libros de viajes, cómics y romances.
Temporalización	Aproximadamente 62 sesiones, de las cuales 25 tratan contenidos históricos, 25 sesiones se vinculan con Lengua Castellana y 12 sesiones se emplean en producir materiales o productos complejos que implican a ambas materias.

Y aquí está la clave del proyecto: es un recurso abierto, que se puede descargar y ser modificado libremente según nuestros intereses.

Otros proyectos REA

<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/transformacion-digital-educativa/rea>

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

<https://bibliotecaescolardigital.es/page/2/>

<https://www.rtve.es/play/archivo/>

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/seguridad/ciudadania-y-seguridad-tic/principios-legales/recursos-educativos-abiertos/>

Revision #11

Created 16 March 2023 17:44:42 by Javier Anzano

Updated 6 November 2023 23:08:15 by Javier Anzano