# I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha

25 de Marzo 2023

# TALLER PROYECTO REACLM

Autor/a:

Leticia Gil Ramos **@MsLeticiaGil** Cati Navarro Guillermo **@catinagui** Carlos Roncero Parra **@crpalba** 

Centro: Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha







rlan de Recuperación, ransformación r Resiliencia



**#DigEduCLM** 

# Índice

# ¿Qué son los REA?

- Características
- Principios
- Accesibilidad
- Licencias

# ¿Qué es el DUA?

- Principios, pautas y estrategias
- Ejemplos

# Planificamos

# Diseñamos

Creamos

# Evaluamos









# ¿QUÉ SON LOS REA?

Los REA son materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación que utilizan herramientas apropiadas, como las licencias abiertas, para permitir su libre reutilización, su mejora continua y su adaptación por terceros con fines educativos." Unesco (2020)



### HAY QUE VER... LOS REA de Cedec\_Intef





















Plan de Recuperación,

Castilla-La Mancha

# **PRINCIPIOS**

Presentación Genial.ly "Principios REACLM" de de Consejería de Educación, Cultura y Deportes de CLM





# ACCESIBILIDAD

CEDEC INTEF. Recomendaciones para elaborar materiales accesibles e inclusivos (CC BY-SA)





R:













۲	Reconocimiento (Attribution - BY)	Debe reconocerse la autoría de la obra de manera adecuada.
©	No Comercial (Non Commercial - NC)	No se permite la utilización de la obra para fines comerciales.
⊜	Sin obras derivadas (No Derivate Works - ND)	No se permite la distribución de obras derivadas basadas en ella.
0	Compartir Igual (Share Alike - SA)	Si se crea una obra derivada, debe distribuirse bajo la misma licencia que la obra original.

Cedec. Guía práctica de licencias de uso para docentes (CC BY-SA)

# LICENCIAS









LICENCIAS

LICENCIA	PERMITE	SIEMPRE QUE
Recanacimiento (BY)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comercia- les.	Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.
Retenecimiento - Compartir Igual (BY-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comercia- les.	<ul> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-SA)</li> </ul>
Reconscimiento - Sin Obra Derivada (BY-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material, incluso para fines comerciales.	<ul> <li>Se reconozca la autoria de la obra original de forma adécuada.</li> <li>No se distribuyan modificaciones de la obra original.</li> </ul>
Reconccimients - No Comercial (BY-NC)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se utilice con propósitos comerciales.</li> </ul>
Interest interest in the Compartin Igual (BY-NC-SA)	Compartir (capiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de formo adecuada.</li> <li>No se utilice con propósitos comerciales.</li> <li>Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-NC-SA)</li> </ul>
	Compartir (copiar y redistribuir) el material.	Reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.     No se utilice con propósitos comerciales.     No se distribuyan modificaciones de la obra original.

Cedec. Licencias Creative Commons (CC BY-SA)

Vídeo CEDEC\_INTEF: HAY QUE VER... LAS LICENCIAS Licencia Atribución de Creative Commons (reutilización permitida)









l Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha











# ¿QUÉ ES EL DUA?

"El Diseño Universal de Aprendizaje es un conjunto de principios para desarrollar el currículo que proporciona a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender." (Centro para la Tecnología Especial Aplicada "CAST", 2011)



Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) de Recursos Aula









### BARRERAS / PUNTOS DE VERIFICACIÓN / ESTRATEGIAS DUA Plena Plena PARTICIPANTES **CO-CONSTRUCCIÓN DE ELIMINACIÓN DE BARRERAS ACCIÓN Y EXPRESIÓN** COMPROMISO REPRESENTACIÓN PROPORCIONAR OPCIONES PARA CAPTAR **PROPORCIONAR DIFERENTES OPCIONES PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA** EL INTERÉS(7) PARA LA PERCEPCIÓN(1) INTERACCIÓN FÍSICA (4) 🚛 Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1) 校 Ofrecer opciones que permitan la personalización VO ······ Variar los métodos para la respuesta y la 🎸 \*\*\*\*\* en la presentación de la información (1.1) navegación (4.1) ..... Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad 🚛 Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2) 👸 \*\*\*\*\*\* (7.2) ..... Optimizar el acceso a las herramientas y los 🏠 Productos y tecnologías de apoyo (4.2) ..... Ofrecer alternativas para la información visua (1.3) 🖓 🚥 Minimizar la sensación de inseguridad y las 😽 distracciones (7.3) PROPORCIONAR MULTIPLES OPCIONES **PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA** PARA EL LENGUAJE, LAS EXPRESIONES PROPORCIONAR OPCIONES PARA MANTEN EXPRESIÓN Y LA COMUNICACIÓN (5) MATEMÁTICAS Y LOS SÍMBOLOS(2) **EL ESFUERZO Y LA PERSISTENCIA (8)** Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1) 💛 Usar múltiples medios de comunicación (5.1) 🍾 Resaltar la relevancia de metas y objetivos (8.1) 👸 Clarificar la sintaxis y la estructura (2.2) 👸 um Usar múltiples herramientas para la construcción 🏹 + y la composición (5.2) Variar las exigencias y los recursos para optimizar 🚥 Facilitar la decodificación de textos, notaciones 🏠 Ios desafios (8.2) matemáticas y símbolos (2.3) Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución (5.3) Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3) "" Promover la compresión entre diferentes idiomas ····· (2.4) um Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en 💥 ..... **PROPORCIONAR OPCIONES PARA LAS** 🛄 Ilustrar a través de múltiples medios (2.5) 🌾 \*\*\*\*\* una tarea (8.4) FUNCIONES EJECUTIVAS (6) **PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA** 🛄 Guiar el establecimiento adecuado de metas (6.1) 🍾 **PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA** COMPRENSIÓN (3) AUTORREGULACIÓN (9) ..... Activar o sustituir los conocimientos previos (3.1) 😯 🚥 Apoyar la planificación y el desarrollo de 📩 ..... Promover expectativas y creencias que optimicen la 🔞 +\*\*\*\* estrategias (6.2) ..... Destacar patrones, características fundamentales, +\*\*\*\* motivación (9.1) ..... ideas principales y relaciones (3.2) ..... Facilitar la gestión de información y de recursos 🔧 \*\*\*\* Facilitar estrategias y habilidades personales para 344 +\*\*\*\*\* (6.3) ..... Guiar el procesamiento de la información, la 😯 afrontar los problemas de la vida cotidiana. (9.2) visualización y la manipulación (3.3) num Aumentar la capacidad para hacer un 💥 111111 Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3) 🦞 seguimiento de los avances (6.4) 🚛 Maximizar la transferencia y la generalización (3.4) 💙

### Presentación Genial.ly "Pautas, principios, barreras y Estrategias" de Aula Desigual





ETERO DUCACIÓN MINACIÓN MICHERONAL





# PRINCIPIOS Y PAUTAS DUA

# Ejemplos

**PRINCIPIO:** Proporcionar múltiples formas de implicación

**PAUTA:** Proporcionar opciones para captar el interés(7)

**ESTRATEGIA:** Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1)

- Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado.
- Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos.

Ahora te proponemos ejercicios para que los hagas individualmente	
Lo harás genial!	mente.
Opción A: Recordamos cifras y letras	0
Opción B: ¡Pon orden!	0
Opción C: ¡Cada uno/a en su lugar!	0
Opción D: Comprendemos para formar números	0
P Opción E: Jugamos a los adivinos	

# Proyecto READUA: "La vuelta al mundo en 10 cifras"









# Ejemplos

**PRINCIPIO:** Proporcionar múltiples formas de representación

**PAUTA:** Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos(2)

**ESTRATEGIA:** Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1)

 Insertar apoyos al vocabulario / símbolos / referencias desconocidas dentro del texto (hipervínculos, notas a pie de página a las definiciones, explicaciones, ilustraciones, traducciones, glosarios).

### Diccionario lectura facilitada

### Campaña de concienciación



Definición: Acciones que procuran lograr el cambio del comportamiento individual y las normas y actitudes sociales

Ejemplo: El gobierno ha hecho una campaña de concienciación para que la población se vacune contra el Covid.

Cifra	
Comparar	
Desigualdades	
Enigma	
Objetivos desarrollo sos	tenible
Porcentaje	
Recompensa	

# Proyecto READUA: "La vuelta al mundo en 10 cifras"









# Ejemplos

**PRINCIPIO:** Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.

**PAUTA:** Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación (5)

**ESTRATEGIA:** Usar múltiples medios de comunicación (5.1)

Componer/ Redactar en múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.).

PRESENTAR LO QUE HA APRENDIDO SOBRE UN TEMA A TRAVÉS DE :

- PRESENTACIÓN INTERACTIVA
- PRESENTACIÓN ORAL
- REDACCIÓN
- VISUAL THINKING
- •••







# Planificamos

A la hora de planificar tu REA debes tener en cuenta las siguientes indicaciones:

- Incluirán orientaciones para que el alumnado sepa qué va a aprender
- Recoger todos los aspectos curriculares y pedagógicos, que servirán de sugerencia a otros/as docentes.
- Se desarrollarán, preferiblemente, a través de metodologías activas.
- Atenderán a la diversidad del alumnado garantizando la accesibilidad universal.
- Contendrán tareas interdisciplinares contextualizadas, significativas y diversas, dándoles la oportunidad de aprender resolviendo problemas de la vida real. (Taxonomía de Bloom)
- Se aconseja relacionar tarea-criterio de evaluación e instrumento.
- Todos los documentos que se utilicen para el desarrollo del REA deben estar en formato editable









# Comenzamos

¿Qué y cómo enseñar y evaluar?

Incluirán orientaciones para que el alumnado sepa qué va a aprender

-								
20	m	e	n	z	а	m	0	S.

### "Título de la secuencia didáctica"

### Justificación

Describe brevemente en qué consiste la secuencia didáctica

Contexto

Temporalización

### ¿Qué y cómo vamos a aprender?

Para que el alumnado se motive y sienta la necesidad y utilidad de aprender es necesario que sepa qué va a aprender y para qué le va a servir, por ello, define:

### ¿Qué vas a aprender?

Define los objetivos que el alumnado habrá desarrollado y alcanzado al finalizar la secuencia didáctica

¿Cómo vas a aprender?

¿Qué y cómo se va a evaluar?

# Proyecto REACLM: "Guía para la elaboración de REACLM"









# Ficha Técnica

Recoger todos los aspectos curriculares y pedagógicos, que servirán de sugerencia a otros/as docentes.

	DATOS IDENTIFICATIVO	35			
111010:					
ETAPA:	CURSO:	ÁREA/HATERIA:			
DESCREPCIÓNI					
JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN:					
	CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CO	URLICULARES			
DEJETTIVOS:					
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:		SABERESI			
METODOLOGÍA:					
TEMPORALIZACIÓN:	AGRUPAMIENTOS:	ESPACIOS:			
	SECUENCIA COMPETENCI	TAL			
		PRODUCTO:			
TAREA		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓNI			
		RECURSOS:			
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:			
ACTIVIDADES Y EJERCICIOS:		RECURSOS			

# Proyecto REACLM: "Guía para la elaboración de REACLM"









# **Idevice DUA**

Atenderán a la diversidad del alumnado garantizando la accesibilidad universal.

Añadir página Borrar Renombrar 🔳	Contenido	Propied	ades													
Estructura	Título	: 😰														
Inicio	Haz doble clic o escribe para ver sugerencias															
	<b>A</b>	stor a			A 5	ustos	do ir	lioma								
	Aju	stes y	ener	ales	AJ	ustes	uen	JIUIIIa								
	Tipo:	O Im	nlica	ción	0	Comp	rensi	ón	0 E	nresi	ón					
		- III	ipiice			oomp	i enoi		- L/	(pi coi						
	#	1														
		-														
	Text	o del b	otón	: Vací	o = \$	Sin bo	tón									
	Cor	topido pr	incinal	(obligate	vrio)	Loctur	a facili	tada	Audio	4000	io vicu	un l				
	COL			(Ubligate		Teclu		laua	Auulo	Apo	/U VISU					
	Edit	ar - ins	eπar •	Form	ato -	labla	- Uti	lidades	Ť							
		B I	Pá	rrafo	Ŧ	12pt		- 1	/erdan	а	*   <u>-</u>	<u>A</u>	Α -			
Desagrupar los iDevices disponibles	E	≣ ∃			7	ŧΞ	Ξ	- 1	P	\$2		≣ 60	<u>66</u>			
Devices 🔺	\$	A	Ð	6	•	<>	Σ		Fχ	<b></b>	•		5	8775	20	
J Texto y tareas															1	
Contenido DUA																
area																
Actividades interactivas																

### **iDevices**

En las plantillas para crear tu REA encontrarás que se ha seleccionado el modelo de iDevices de "contenido DUA" para garantizar la accesibilidad y facilitar que todas las personas puedan comprender la información que incluyas en él, a través de las distintas opciones presentadas a continuación.



La opción "Lectura Fácil" es una estrategia que facilita la comprensión de textos y documentos y ayuda a las personas a entenderlos.

Se recomienda que el tamaño de letra de la Lectura Facilitada sea de 14px.



La opción "Audio" permite facilitar la comprensión del contenido incorporando audio.

Es recomendable grabar el audio de forma natural, aportando entonación y énfasis para facilitar la comprensión por parte del alumnado.

El audio creado puede ser transcripción literal del texto y contenido presentado (definiciones de conceptos, pasos detallados sobre procedimientos...), puede también incluir audio no literal (resúmenes, contenidos a destacar...)



La opción "Apoyo visual" sirve de complemento al texto/contenido original. Una o varias imágenes facilitan la comprensión del contenido. No se trata de incluir el texto a través de pictogramas y sí otros elementos que faciliten visualmente el texto original: mapas conceptuales, infografías, visual thinking, etc.

# Proyecto REACLM: "Guía para la elaboración de REACLM"











# Diferencias entre ejercicio, actividad y tarea

Contendrán tareas interdisciplinares contextualizadas, significativas y diversas, dándoles la oportunidad de aprender resolviendo problemas de la vida real.



Presentación Genial.ly "Diferencias ejercicio, actividad y tarea" de Consejería de Educación, Cultura y Deportes de CLM









I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha

# Taxonomía de Bloom revisada Anderson, Krathwohl y Churches

Contendrán tareas interdisciplinares contextualizadas, significativas y diversas, dándoles la oportunidad de aprender resolviendo problemas de la vida real.



Presentación Genial.ly "Diseño de actividades" de Consejería de Educación, Cultura y Deportes de CLM









- Tarea
- Criterio de evaluación
- Instrumento de evaluación

# Se aconseja relacionar tarea-criterio de evaluación e instrumento.

★ Experimentamos	
	Duración: 2 sesione Agrupamiento: Parejas
Que os parece si para comprobar todo lo que hat los podéis hacer en casa o en el cole, <b>siempre b</b>	xéis aprendido sobre los cambios de estado de los materiales realizáis algunos experimentos, a <b>jo la supervisión de un adulto.</b>
	Name and Andreas a
Una vez realizado el experimento será necesario través de la tarea correspondiente del Entorno de Aquí tenéis algunos experimentos sobre los cam • YouTube MenteOuimik: Cambios di	que rellenéis esta ficha que podéis descargar en formato editable <u>ODT</u> o <u>PDF</u> . Y enviala a e aprendizaje de EducamosCLM. bios de estado de la materia. e estado IPARA NIÑOSI, 2 EXPERIMENTOS sobre fusión y solidificación.
YouTube MenteQuímik:Cambios de     Youtube Jessie Sabe: Estados de la	estado EVAPORACIÓN Y CONDENSACIÓN IPara niñosi 2 Experimentos a materia para niñosi: cambios de estado liguido, solido y gaseoso.

### Rúbrica Evaluación experimento

Rúbrica evaluación Experimentos (Criterio 2.3: Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.) Aplicar

	Excelente	Buenos	Mejorable	Insuficiente	
Presentación del experimentoRecoge de manera exhaustiva, los materiales que van a utilizar, los instrumentos que se necesitan, el objetivo del experimento Siendo muy atractivo y atrayente lo que van a hacer (5)Realización del experimentoSigue la secuencia de pasos de manera exhaustiva, con orden y claridad consiguiendo un éxito total en su realización (5)		Recoge con claridad el experimento, los materiales que van a utilizar, los instrumentos que se necesitan, objetivo del experimento Quedando claro de qué se trata lo que van a hacer (3.75)	Recoge el experimento de manera desorganizada , los materiales que van a utilizar, los instrumentos que se necesitan, objetivo del experimento no queda claro de qué se trata lo que van a hacer (2.5)	No recoge con claridad el experimento, no hace referencia a los materiales que van a utilizar, o a los instrumentos que se necesitan, o al objetivo del experimento no queda claro de qué se trata lo que van a hacer (1)	
		Sigue la secuencia de pasos necesarios, con orden para conseguir el resultado esperado (3.75)	Sigue los pasos necesarios de manera desorganizada pero consigue el resultado esperado (2.5)	No sigue los pasos necesarios para conseguir el resultado esperado. (1)	

# Proyecto REACLM: "Todo es materia"









# Diseñamos

Decide entre estas cuatro plantillas la que más se ajusta a tu contexto y sigue las orientaciones que cada una ofrece a través de su estructura, pensada para que, una vez creado el recurso, sea muy sencillo e intuitivo ponerlo en práctica:

- <u>Secuencia didáctica tipo 1</u>
- <u>Secuencia didáctica tipo 2</u>
- <u>Secuencia didáctica tipo 3</u>
- <u>Situación de aprendizaje</u>



Presentación Genial.ly "Secuencia didáctica Tipo1" de Consejería de Educación, Cultura y Deportes de CLM











- Instalación eXeLearning
- Importar Estilo REACLM



- Importar plantillas Proyecto REACLM (.elp):
  - <u>Secuencia didáctica tipo 1</u>
  - <u>Secuencia didáctica tipo 2</u>
  - <u>Secuencia didáctica tipo 3</u>
  - <u>Situación de aprendizaje</u>
- Manual eXeLearning (versión 2.8)
- <u>Tutoriales CEDEC-INTEF</u>









# Evaluamos

El REA debe dar respuesta a una serie de criterios didácticos, técnicos y científicos que garanticen la calidad del recurso en cuanto a rentabilidad económica, perdurabilidad tecnológica, sostenibilidad, robustez y educativamente usables y eficaces para el aprendizaje y la enseñanza.

CRIT	CRITERIOS DIDÁCTICOS								
Castilla-La Mancha						ren	CLM		
	EV	ALÚ	A REA	CLI	M				
Título:									
Etapa:		Curs	o:	Ma Áre	teria/ ea:				
	CRIT	ERIO	S DIDÁ	CTIC	OS				
Cohere	ncia didáctica								
	Criterio		Valorac	ión		oservacione	S		
Hay coherenci lo que se pide (producto fina y ejercicios.	a a lo largo de la secuenc que se haga en el reto o I) y las diferentes activida	ia entre tarea ides	Nada coherer	ite					
El REA incluye didácticas tan el alumnado, p de manera aut	El REA incluye instrucciones y sugerencias didácticas tento para el docente como para el alumnado, pudiendo este llevarlo a la práctica de manera autónomo.								
La tarea cone y se concreta y ejercicios, g pudiendo esta una situación	La tarea conecta con la realidad del alumnado y se concreta a través de diferentes actividades y ejercicios, generando un producto relevante, pudiendo estar orientade a la resolución de une situación o problema.								
Se proponen au diferentes proc recordar, comp evaluar, crear).	Se proponen actividades y ejercicios que implican diferentes procesos cognitivos (de orden inferior: recordar, comprender, aplicar y superior: analizar, evaluar, crear).								
Se proponen ao que deben reso cooperativo.	Se proponen actividades individuales y grupales que deben resolver a través de aprendizaje ceoperativo.								
Motiva	ción y aprendiz	aje							
	Criterio		Valorac	ión	0	oservacione	s		
El título del RE/ capaz de llamar	A es atractivo, debe ser la atención del alumnado.		Inadecuado						

### **CRITERIOS TÉCNICOS** G rencla EVALÚA REACLM Título: Materia/ Etapa: Curso: Área: CRITERIOS DIDÁCTICOS Coherencia didáctica lay coherencia a lo largo de la secuencia entre o que se pide que se haga en el reto o tarea Nada coherente producto final) y las diferentes actividades ejercicios. El REA incluye instrucciones y sugerencias Inadecuado didácticas tanto para el docente como para el alumnado, pudiendo este llevarlo a la prácti de manera autónoma. La tarea conecta con la realidad del alumnado y se concreta a través de diferentes actividades y ajercicios, generando un producto relevante, pudiendo estar orientada a la resolución de Inadecuado na situación o problema. Se proponen actividades y ejercicios que implican diferentes procesos cognitivos (de orden inferior: necordar, comprender, aplicar y superior: analizar, evaluar, crear). nadecuado Se proponen actividades individuales y grupales que deben resolver a través de aprendizaje Inadecuado coperativo Motivación v aprendizaie El título del REA es atractivo, debe ser capaz de llamar la atención del alumnad nadecuado

### **CRITERIOS CIENTÍFICOS**













# ¿Practicamos?







Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia



# SCAN ME











### I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha



### •Busca en qué carpeta tienes guardado el •Selecciona "Estilos". **ESTILOS** archivo "Estilo\_REACLM.zip", selecciónala •Escoge la opción "Gestor de estilos" sin descomprimir. Estilos - Ayuda -•Una vez importada la plantilla, selecciona Gestor de estilos tenido Propiedade: Añadir página Abrimos eXeLearning "Estilos" •Selecciona "Modo avanzado" Inicio •Escoge "Estilos" y selecciona "REACLM" Pulse en los elementos o Avuda -Archivo - Utilidades Contenido Propiedade Añadir página Gestor de estilos Estructur Estilos CEDEC CREA\_infantil • • • • Docs DUA Kids • Escoge "Importar estilo" Proyecto REACLM: "Guía REACLM" Preestablecido s elementos Presentación REACLM3 B runne until 5 8 1 0 3 8 1 0 3 8 1 0 3 8 1 1 3 8 \* \* \* \* Desagrupar los iDevices — iDevices disponible Proyecto REACLM: "Guía REACLM" EstiloREACLM.zip **Proyecto REACLM:**









# IMPORTACIÓN DE PLANTILLA

Selecciona "archivo".
Escoge la opción "importar" y selecciona "insertar un elp. en la página actual".

# Guía REACLM

Archi	ivo 🔹 🛛 🛛 🗤	E <u>s</u> tilos ·	<ul> <li>Ayud</li> </ul>	a 🕶	Contonid	Duc niedz dau
	<u>N</u> uevo	▶ mb	rar	+	Contenid	o Propiedades
	Abrir					
	Proyectos recientes	Þ				
	Guardar					
	Gu <u>a</u> rdar como				I	nicio
	Plantillas	₽				
	<u>E</u> xportar	▶		_		
	<u>I</u> mportar		Inser	tar un	elp en la pá.	<sup>gina actual</sup> nel i
	Im <u>p</u> rimir		Fic <u>h</u> e	ros HT	ML	
	Salir		Archi	vo <u>X</u> LIF	F	
			<u>M</u> eta	datos		
_						
	😑 Plan	tillaF	REA_S	itua	cionApro	endizaje.elp

nin M

Castilla-La Mancha

Plan de Recuperación,

ransformación



# METADATOS

- Propiedades:
  - Título:
  - Idioma: Español
  - Descripción:
  - Licencia: CC-By-SA
- Guardar

and the second	
Archivo	
Añadir página Borrar Renombrar 🕢	Contenido Propiedades
Estructura	
Inicio	Titulo:
	Idioma: Español
	Descripción general:
	Autor:
	Licencia: Creative Commons: Reconocimiento - compartir igual 4.0
	Guardar Borrar todo Reiniciar
Pro	vecto RFACI M <sup>.</sup> "Guía RFACI M"









I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha

# IMPORTACIÓN DE SITUACIONES APRENDIZAJE

Importa la Plantilla REA: Sit. Aprendizaje
Selecciona "secuencia didáctica".
Botón de la derecha del ratón e "Insertar .elp en esta página".
Selecciona la Plantilla que mejor se adapte a tu REA.

Estructura	
Plantilla REA: Situaciór	n de aprendizaje (escrib
Punto de partida	
Secuencia did	
Occuencia dide	Anadir pagina
Secuencia dida	Borrar
Secuencia dida	Renombrar
Ficha tecnica	
Anexo	Insertar .elp en esta página
	Exportar esta página como jelp 56
	Exportar esta pagina como SCORM
	Nombre 🔺
	<u>.</u>
	PlantillaREA_SecuenciaDidactica1.elp
	PlantillaREA_SecuenciaDidactica2.elp
	PlantillaREA_SecuenciaDidactica3.elp
	PlantillaREA_SituacionAprendizaje.elp

nin M

Castilla-La Mancha

Plan de Recuperación

ransformación





No "guardar" pensando que se guarda automáticamente.

Cerrar directamente sin pulsar en "Salir"

← ·	C OI	ocalhost:51238/n	/newPackage						
cu	ración de conteni.	, scratch	📙 lectoescritura 📃 charla RA 📙 curación curso tuto 📙 pe	lis					
Archivo	Archivo • Utilidades • Estilos • Ayuda •								
<u>N</u> u	Jevo	🕨 mbrar 🛛 🖝	Contenido Propiedades						
Ab	prir								
P <u>r</u>	oyectos recientes	▶							
Gu	uardar								
Gu	u <u>a</u> rdar como		Inicio						
Pla	antillas	₽							
Ex	portar	Þ							
Īu	nportar	•	Pulse en los elementos del panel izquier	do					
In	n <u>p</u> rimir								
Sa	alir								

# Proyecto REACLM: "Guía REACLM"









**Copiar textos con formato de otro lugar y pegarlos en eXe**. Esta acción puede arrastrar mucho código que puede dar problemas. Por eso, a partir de la versión 2.6, está activada por defecto la opción "Pegar sin formato". En caso de necesitar pegar formato, podemos desactivarla.

dit	ar -	Inse	rtar -	Fo	rmato	) <del>-</del> - '	Tabia.	- U	tildad	des ~					
Ē	В	I	Pá	mato		÷	13pt			Q.	liokse	and	÷	<u>A</u> - <u>A</u> -	
Ε	≣	3	=	17	₽	i≣	- 8		Ξ	P	82	-		66 4 <u>4</u>	
١	$c^{+}$	ж	ų,	Ð	險	0	٥	Σ	$\Box$		۳x			/ = X	
	Pe	gar ah	ora d	hegar o	en kin	format	a pla	no. P	'ulse (	otra ve	ez pa	ra volv	ver al	i modo de pegado normal. Cuando pegue algo, volverá al modo de pegado normal.	ж
Eń	est	e ap	arta	do r	ecog	gem	08 U	n list	ado	de e	rror	es tij	pico	os al trabajar con las funcionalidades de exe vistas hasta el	
	0.000	entre:													

# CEDEC-INTEF. Copiar sin formato (CC BY-SA)









No rellenar el texto alternativo de las imágenes que insertamos. Debemos rellenar el campo "Descripción de la imagen", incluyendo en él una descripción corta (y real) de la imagen que insertamos. Si no lo introducimos generamos problemas de accesibilidad.

**PRINCIPIO:** Proporcionar múltiples formas de representación

**PAUTA:** Proporcionar diferentes opciones para la percepción(1)

ESTRATEGIA: Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)

• Descripciones texto/voz de imágenes, gráficos, vídeos.

General	Avanzado	Título y reconocimiento	
Fuente	•		10
Descripció	ón de la imagen		
Título de l	a imagen		
Dimension	nes	x	<ul> <li>Limitar las proporcion</li> </ul>
			Acentar Cancel

# **<u>CEDEC-INTEF</u>**. Insertar y editar imagen (<u>CC BY-SA</u>)









No rellenar el Reconocimiento de las imágenes o contenido multimedia que insertamos o embebemos. Siempre que utilicemos materiales ajenos debemos referenciarlos y atribuir a su autor, indicando la licencia de los mismos. Recordemos que el fin de los REA es que sean utilizados, difundidos y adaptados por otras personas, por lo que es recomendable que todos los elementos estén debidamente referenciados, incluso si yo soy el autor.

Inserta	nr/editar in	nagen ×
General	Avanzado	Título y reconocimiento
Encabeza	do	
Pie		
Título d	e la imagen	
Enlace	del título	
Origen/	autor	
Enlace	origen/autor	
Licencia	a	Seleccionar licencia ~
Licencia	a personalizada	
		Aceptar Cancelar

<u>CEDEc-INTEF</u>. Titulo y reconocimiento de una imagen (<u>CC BY-SA</u>)

Castilla-La Mancha

Plan de Recuperación



No rellenar el Título en los enlaces. De nuevo, estaremos creando problemas de accesibilidad si no indicamos en este campo qué va a ocurrir al pinchar en ese enlace, es decir, a dónde se dirige y si se va a abrir en ventana nueva. Si el enlace contiene un texto, y el texto explica suficientemente bien el destino del enlace, no hay problema, pero debemos evitar enlaces del tipo "pincha aquí" para evitar problemas de accesibilidad.

**PRINCIPIO:** Proporcionar múltiples formas de representación

PAUTA: Proporcionar diferentes opciones para la percepción(1)

**ESTRATEGIA:** Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)

Descripciones texto/voz de imágenes, gráficos, vídeos.



### <u>CEDEC\_INTEF</u>. insertar/editar hipervínculo (<u>CC BY-SA</u>)









No rellenar todos los datos básicos de propiedades, lo que dificulta su catalogación y puede provocar errores al publicar el recurso en repositorios. Esto es importante, porque si no rellenamos esos datos, estamos creando un contenido sin título, autor, descripción

### Seleccionamos:

- Propiedades,
- Metadatos,
- DUBLIN CORE

**Rellenamos:** 

- Título
- Creador
- Descripción

Cantanida		
Ramate Ma	ropecone:	
Dublin Core		
Heledates Date		
- Metadatos Duc	an Lore	
Titulo:	Iniciaci e la ertografía	
Creador:	Consej de Educación, Cultura y Deportes de Castilla La Mancha.	
Tema:		•
Descripción:	Este ite uno de aprendizaje consta de una serie de recursos para trabajar la ortografia y el uso de los signos de puntuación.	
	Resumen del contenido del recurso.	
Editor:		
Colaboradores	G	
Fecha:		60
Tipo:		0
Formato:		×
Identificador:	4a74755e-34a5-410a-a7d4-601881136623	
Fuente:		
Idioma:	Español	*
Relación:		
Cobertura:		
Derechos:		0

# Proyecto REACLM. Datos básicos de propiedades (CC BY-SA)







### #DigEduCLM 25 de Marzo 2023

# Errores más comunes

**Error en iDevice descargar archivo fuente**. Normalmente el error es debido a que no hemos completado correctamente los campos en la pestaña de "propiedades" o bien, si lo hemos hecho, no le hemos dado a guardar.

El IDevice "**Descargar archivo fuente**" hay que insertarlo en el REA después de haber rellenado los metadatos tal y como se indica en la diapositiva anterior.

En las plantillas se ha incluido para que no se olvide insertarlo y se han incluido unas orientaciones por si sirven de ayuda para que otros docentes sepan cómo referenciarlo si lo adaptan o utilizan

Idioma: Españo Descripción La pre- sentido	hel resente quis tener como abetivo duelficar los pasos para compereder y comenzar a telabajar con Recursos Educativos Ableitos (REA) (diveñados con eXet earring, El diseño de la quia es motular, de forma que cada bloque tiene	× [			
Descripción La pres	resente quía tiene como objetivo clarificar los pasos para comprender y comenzar a trabajar con Recursos Educativos Ablentos (REA) diseñados con eXel eaming. El diseño de la quía es modular, de forma que cada bloque tiene				
compe	La presente guis tese corre diptrio dentico his passo pera comprende y comercer a tabajar con Recontens Alaerton (REA) diseñadas con exista aerring. El diseña de la guis en readuat, de farra que cada blegan fere sentido en si minon, y estabarba, patendo de un inde de concelerato muy básico pra avenzar hacia un uso inda profundo de la hernantenta existaarring. Cada módulo propore adendo actividades para la incrementar el nivel de competencia, astí como ejeracios de autovalazión en línea.				
Autor:	Cristina Valdem López y Lola Albenti Causse				
Licencia:	as Dreative Commons: Reconscimento - companiti igual 4.0				

# **<u>CEDEC-INTEF</u>**. *iDevice archivo fuente* (<u>CC BY-SA</u>)



# Proyecto REACLM: "Guía REACLM"







Error al optimizar una imagen. Es importante recordar que:
•Hay que activar la casilla de "Optimizar imagen" ANTES de seleccionar la imagen
•Para modificar una imagen optimizada hay que guardar el iDevice primero o volverla a seleccionar.

General	Avanzado	Título y reconocimiento	
Fuente			Ŕ
			<ul> <li>Optimizar imagen</li> </ul>
Descripció	ón de la imagen		
Título de l	a imagen		
Dimensior	nes	x	<ul> <li>Limitar las proporciones</li> </ul>

### Proyecto REACLM: "Guía REACLM"









- Error al crear una lista de definiciones. Un error típico es no situarse en el lugar adecuado para añadir la siguiente palabra en la lista de definiciones y comenzar a crear, sin querer, una lista nueva. El error se visualiza de la siguiente manera
- El problema ha sido que no hemos añadido desde "término" o desde "definición del término", sino que nos hemos ido más abajo, comenzando realmente una lista nueva.

Inicio	
Un error típico es no situarse en el lugar correcto para hacer la lista de definiciones:	
<ul> <li>Definition</li> <li>Término</li> <li>Término</li> </ul>	
<ul> <li>Description</li> <li>Description</li> <li>Description</li> </ul>	Editar * Insertar * Formato * Tabla * Utilidades *         Image: Bit / Párrafo       • 13pt       • Quioksand       ▲ • ▲ •         E E E E E E F P E * E * E & % ※ E E 66 %         No % © © ©        • EssentingStimennes       • Margatetrinistor
<u>CEDEC-INTEF</u> . Error en lista de definiciones ( <u>CC BY-SA</u> )	Un error típico es no situarse en el lugar correcto para hacer la lista de definiciones: Término Definición del término
	Término     Definición del término     FRROR

CEDEC-INTEF. Error al añadir término en lista de definiciones (CC BY-SA)





R Plan de Recuperación Transformación y Resiliencia



- Error al adjuntar archivos: Dentro de la secuencia didáctica o plantilla, en Anexo, añade el iDevice "Ficheros adjuntos".
- Guarda el Archivo (o Archivos) y copia el enlace (s) (botón derecho del ratón) si necesitas referenciarlo a lo largo del REA. De esta forma, cuando guardes el REA se hará con los archivos en su interior.

Desagrupar los iDevices iDevices disponibles	Plantilla REA: Situación de aprendizaje (escribente)
iDevices 🔺	·· Punto de partida
<ul> <li></li></ul>	<ul> <li>Secuencia didáctica 1</li> <li>Plantilla REA: Secuencia Didáctica 1 (es</li> <li>Comenzamos</li> <li>¿Qué y cómo vamos a aprender?</li> <li>Manos a la obra</li> </ul>
± Juegos	Anexo
Otros contenidos     Descargar el fichero fuente	Secuencia didáctica 3
Ficheros adjuntos	Ficha técnica
Galena de imagenes	Anexo
Nota	
Rúbrica	
At	prir enlace en una pestaña nueva

### Ficheros adjunto

- Archivo Adjunto (Ver
- N 🗙



Financiado po la Unión Europ NextGenerationEt









# ijGracias!!

Leticia Gil Ramos **@MsLeticiaGil** Cati Navarro Guillermo **@catinagui** Carlos Roncero Parra **@crpalba** 





R Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia

