



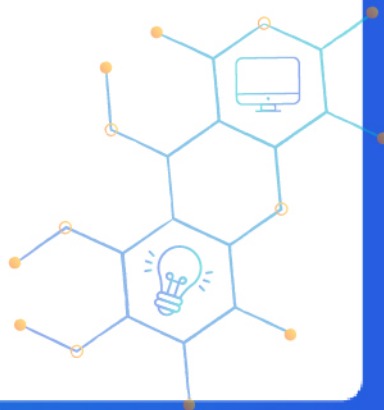
Aplicaciones y recursos digitales

Rennier Ligarretto

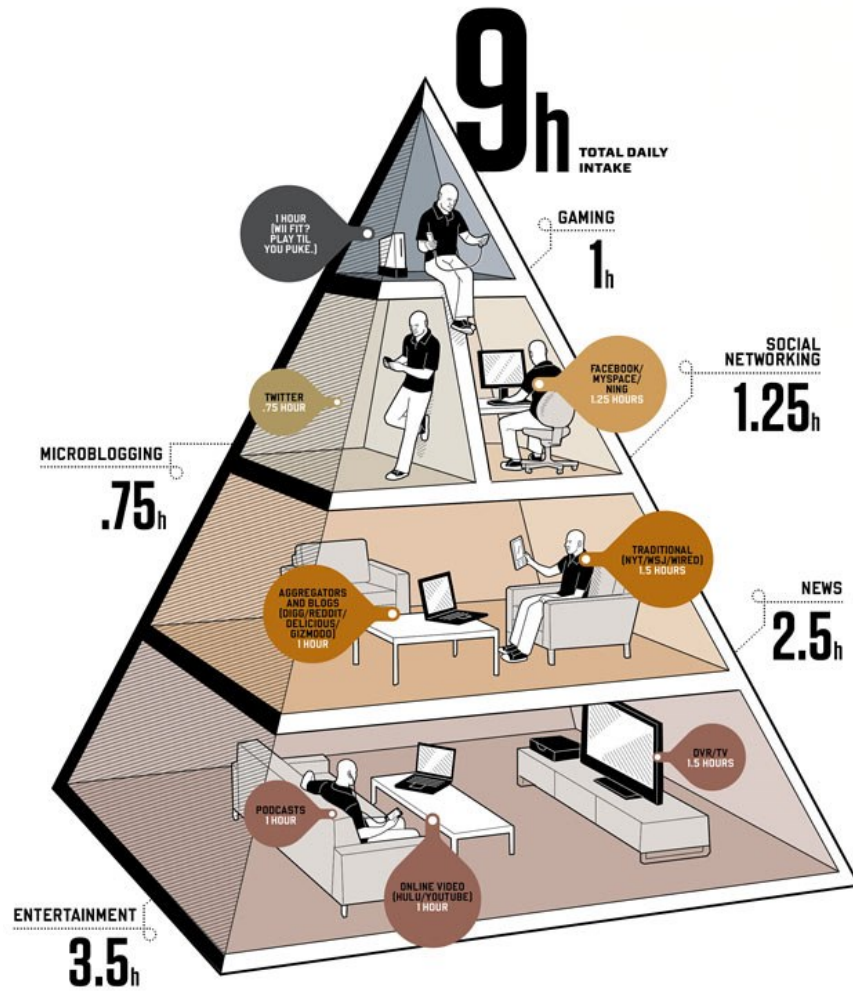


Premisas

- Los aplicativos y recursos digitales median la práctica educativa.
- Más aplicativos no es igual a innovación

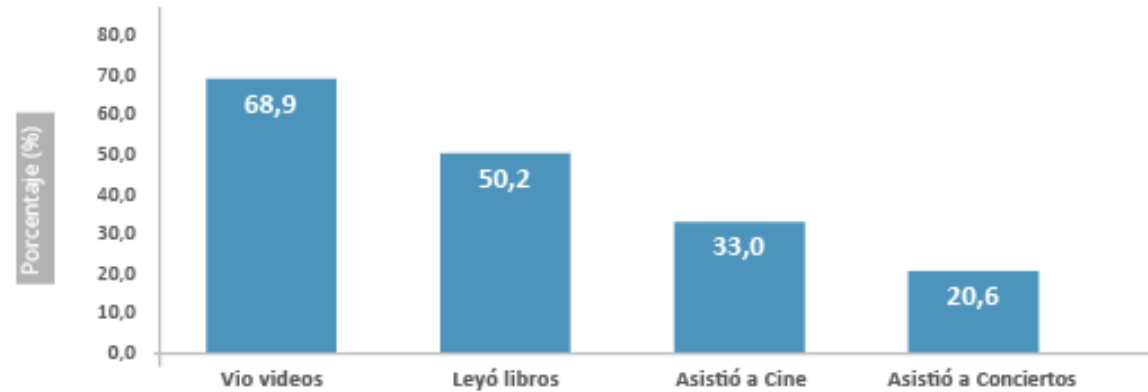


Consumo mediatico



(ECC) Encuesta de consumo cultural

Porcentaje de personas de 12 años y más según consumos culturales - Cabeceras municipales - 2020



Fuente: DANE



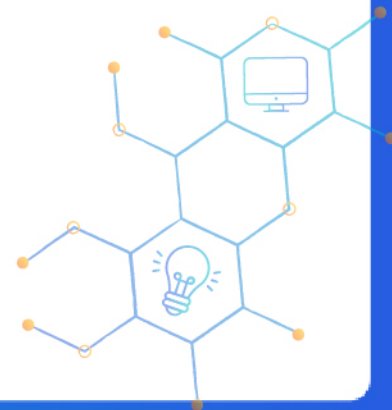
Consumo mediatico



Que son?

Un **recurso educativo digital** es una creación digital que aborda uno o más temas a través de una estructura pedagógica y el uso de contenidos multimediales (actividades interactivas, vídeos, audios, gamificación, etc.). Estos no están sujetos a una estructura rígida, de hecho, hay diferentes modelos que pueden ser referentes para la construcción de un recurso, pero el cómo se defina su estructura depende del propósito que tenga ese recurso.

Los **recursos educativos abiertos (REA)** son materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos.





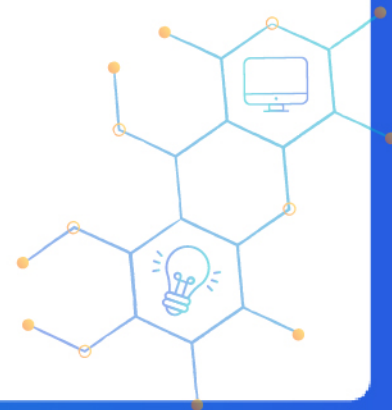
Un tema de edad?





Explorar

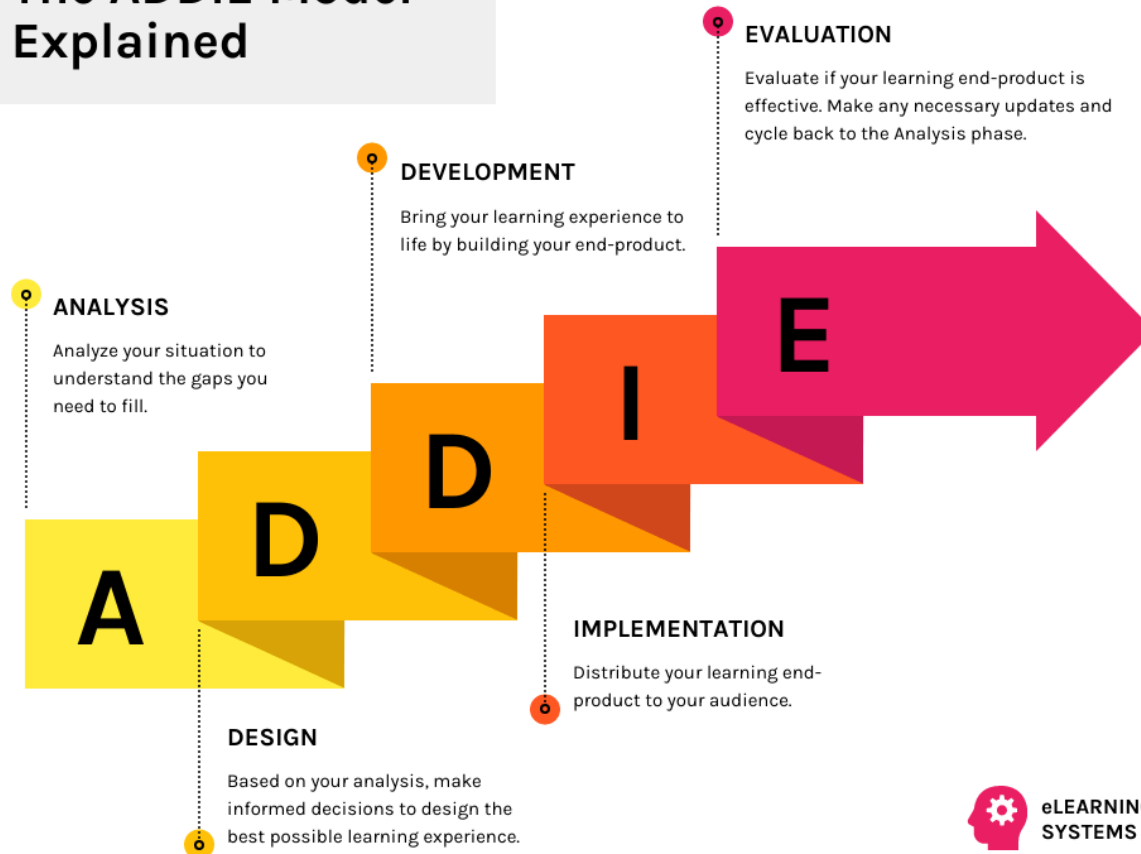
- <http://www.temoa.info/es/>
- <https://maguare.gov.co/>
- <https://www.ck12.org/student/>
- <https://www.thingiverse.com/>





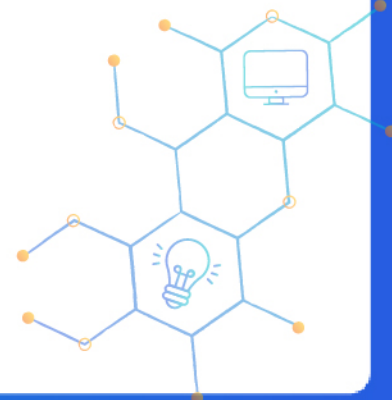
Diseño instruccional

The ADDIE Model Explained



<https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/rea>

<https://blog.genial.ly/ejemplo-flipped-primary-gamificacion/?fbclid=IwAR369AuQF1NXnf1EPaMcpUD25PHqgSoh5aMH-9mTn6BGiCd5rwnCXHdeFQs>





Explorar2



- <https://es.educaplay.com/>

- Tarea

- <https://marvelapp.com/>

