

**LISTA DE COMPROBACIÓN PARA EVALUAR LA CALIDAD DE UN REA EDIA**

INDICADORES	SÍ	NO
<b>1. PORTADA DEL RECURSO</b>		
1.1. El título del recurso es motivador y sugerente.		
1.2. En la portada del recurso se explicita el objetivo del recurso y el producto o resultado final.		
1.3. La portada posee una imagen sugerente, en consonancia con el contenido del recurso.		
1.4. Aparece un itinerario de aprendizaje sencillo (imagen interactiva de H5p) en la portada o primera página.		
<b>2. METODOLOGÍA DIDÁCTICA</b>		
2.1. Existe coherencia entre la teoría y la práctica (entre los contenidos y las actividades, los objetivos y las competencias).		
2.2. Prima el papel activo del alumnado, mediante el uso de metodologías activas y el aprendizaje experiencial.		
2.3. Incluye acciones para potenciar la reflexión sobre el aprendizaje.		
2.4. Pone en valor el aprendizaje cooperativo, con técnicas y estructuras propias de esta metodología.		
2.5. Se sugieren rutinas de pensamiento a lo largo del recurso que ayudan a organizar el pensamiento autónomo.		
<b>3. CONTENIDOS</b>		
3.1. El contenido es coherente con los objetivos didácticos y finalidad del recurso.		
3.2. Los contenidos se presentan de forma atractiva o innovadora, con opciones para captar el interés del alumnado.		
3.3. La información se presenta en diferentes formatos, facilitando la percepción del usuario: escrita, gráfica, material interactivo y/o multimedia.		
3.4. Existe una relación entre lo aprendido y el entorno vital del alumnado (la información conecta con los intereses y realidad social del alumnado).		
3.5. Incluye títulos sugerentes y/o diferentes formas para suscitar la curiosidad.		
3.6. El contenido que se incorpora al recurso facilita la sostenibilidad del recurso a largo plazo.		
<b>4. TAREAS</b>		
4.1. El recurso incluye en su inicio una tarea de motivación, una situación o pregunta inicial motivadora.		
4.2. Se incorporan tareas individuales y tareas grupales.		
4.3. Las tareas incluyen instrucciones que son claras y directas.		
4.4. Las tareas evaluables especifican los criterios de evaluación y los instrumentos de evaluación, que se incorporan en el recurso.		
4.5. Las tareas digitales se pueden realizar con varias herramientas digitales, sugiriendo alternativas.		
4.6. Existe coherencia entre las tareas propuestas, los contenidos, objetivos y finalidad del recurso.		
4.7. A menudo las tareas pueden realizarse de manera digital y analógica.		



5. GUÍA DIDÁCTICA		
5.1. La guía didáctica incorpora una descripción general del recurso.		
5.2. Los objetivos didácticos están claramente especificados y son coherentes con el nivel educativo de los alumnos (Infantil, Primaria, Secundaria) y su perfil (PMAR, ESO, FPB...).		
5.3. La guía didáctica ofrece referencias curriculares: competencias, contenidos, criterios y estándares de evaluación.		
5.4. La guía didáctica incorpora una propuesta de temporalización.		
5.5. La guía didáctica incorpora un canvas que resume visualmente el recurso.		
6. CAPACIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE		
6.1. El recurso promueve el aprendizaje significativo del alumnado.		
6.2. El recurso promueve la reflexión y la capacidad crítica.		
6.3. Se varía el modelo de respuesta en las actividades (expresión y comunicación).		
7. ADAPTABILIDAD		
7.1. El contenido y las actividades se pueden modificar para ajustarlos a los distintos tipos de alumnado.		
7.2. Se ofrece el archivo fuente original del recurso.		
7.3. El REA es diseñado de una manera modular.		
8. INTERACTIVIDAD		
8.1. La estructura de navegación del recurso es evidente.		
8.2. Es posible interactuar con el material.		
8.3. El manejo general de la interfaz del recurso es intuitivo.		
8.4. El recurso favorece la participación del alumnado o usuario con el recurso.		
9. REQUISITOS TÉCNICOS		
9.1. El recurso es robusto técnicamente: no falla durante su funcionamiento y no se ve afectado por errores del usuario.		
9.2. El recurso se realiza con una herramienta que permite y facilita su modificación por parte de otros usuarios.		
9.3. Permite su exportación a formatos estándar, incluyendo estándares educativos.		
9.4. El recurso se realiza con la herramienta de software libre eXeLearning.		
10. FORMATO Y ESTILO		
10.1. La extensión de los contenidos y tareas se distribuyen de manera equilibrada a lo largo de todo el recurso.		
10.2. Las imágenes, audios y vídeos son de calidad.		
10.3. Hay un estilo gráfico uniforme que facilita la lectura.		
10.4. El lenguaje se utiliza de una manera cercana a los destinatarios.		



10.5. El recurso se realiza con las recomendaciones del formato EDIA.		
10.6. El recurso incluye una ficha técnica.		
10.7. El recurso incluye una página de “opina sobre el recurso”.		
<b>11. ACCESIBILIDAD</b>		
11.1. Existe un alto contraste entre texto/imágenes/vídeos sobre el fondo.		
11.2. Los textos escritos siguen recomendaciones de 'lectura fácil', según el público objetivo.		
11.3. Todos los contenidos audiovisuales (vídeo, gráficos, figuras, etc:) poseen una descripción textual alternativa.		
11.4. Todos los enlaces o hipervínculos se abren en ventana nueva.		
11.5. Las imágenes y vídeos contemplan un rótulo a sus pies.		
11.5. Las tablas se incorporan directamente en el recurso, no son una imagen.		
11.6. Todas imágenes y vídeos son descritos adecuadamente.		
11.7. Los vídeos contemplan posibilidad de añadir subtítulos.		
<b>12. LICENCIAS Y DERECHOS DE AUTORÍA</b>		
12.1. El recurso se ofrece bajo una licencia abierta (como dominio público o creative commons).		
12.2. La creación e inclusión de diferentes elementos (textos, vídeos, audios y otros) deben atenerse en lo máximo lo posible a esta licencia u otras licencias compatibles.		
12.3. Los textos de otros autores incluidos en el recurso son reconocidos con la correcta cita de autor.		
12.4. Las imágenes y vídeos son reconocidos: incluyen autoría y licencia en el pie.		
12.5. Los enlaces a contenidos externos (páginas web, blogs, artículos, textos/documentos, presentaciones, vídeos, audios...) deben apuntar al recurso original publicado por el autor.		
12.6. Los elementos embebidos deben estar publicados por sus autores o por quienes tengan el derecho para su publicación y difusión.		
12.7. Los recursos EDIA se licencia con CC BY SA.		
<b>13. COMUNICACIÓN INCLUSIVA</b>		
13.1. Los contenidos se incluyen teniendo en cuenta la perspectiva de género.		
13.2. El lenguaje icónico es inclusivo		
13.3. El lenguaje escrito tiende a ser inclusivo.		
13.4. Se representan personas con rasgos físicos diferentes y/o que se asemejen a la realidad del alumnado.		

Fuente:

- 🕒 La Norma UNE 71362 de “Calidad de los materiales educativos digitales” elaborada por UNE (normalización española).
- 🕒 “Crea con DUA” del Proyecto CREA de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura
- 🕒 “Guía para la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA)” de Cedec.



ANEXO I. ESPECIFICACIONES.

INDICADORES	SÍ	NO
<b>1. PORTADA DEL RECURSO.</b> Primera página o primera pantalla visible del recurso.		
<b>1.1. El título del recurso es motivador y sugerente.</b> El título no solo ofrece una idea general del contenido del recurso sino que está redactado teniendo en cuenta la etapa educativa, edad y nivel del alumnado al que se dirige, o bien del profesorado y/o agentes educativos para quienes se construye el recurso. Por ello, el título promueve la interacción con el recurso, despierta el interés y estimula a leerlo/verlo.		
<b>1.2. En la portada del recurso se explicita el objetivo del recurso y el producto o resultado final.</b> En la portada del recurso, primera pantalla o página, se aclara qué aprendizajes genera el recurso y cuál es la acción general que deben realizar los agentes a los que se dirige el mismo.		
<b>1.3. La portada posee una imagen sugerente, en consonancia con el contenido del recurso.</b> La imagen no solo ilustra el contenido o temática del recurso, sino que promueve interactuar con el recurso, leerlo y visualizarlo.		
<b>1.4. Aparece un itinerario de aprendizaje sencillo (imagen interactiva de H5p) en la portada o primera página.</b> El itinerario de aprendizaje se realiza con una herramienta de software libre, por ejemplo con H5p. El itinerario ofrece un resumen del recurso, señalando de una manera concisa los diversos pasos o tareas a realizar. La imagen del itinerario es atractiva y libre. Se insertan los iconos oficiales del Proyecto EDIA y se publica con una licencia CC BY SA.		
<b>2. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.</b> Principios metodológicos que inspiran el diseño general de los diferentes elementos del recurso.		
<b>2.1. Existe coherencia entre la teoría y la práctica (entre los contenidos y las actividades, los objetivos y las competencias).</b> El recurso se realiza atendiendo a la adecuada conexión, relación o unión entre sus componentes para que desarrolle de manera lógica y consecuente los principios o metas educativas para los que ha sido diseñado.		
<b>2.2. Prima el papel activo del alumnado, mediante el uso de metodologías activas y el aprendizaje experiencial.</b> La secuencia de aprendizaje se diseña bajo el prisma de metodologías didácticas que favorecen el 'aprender haciendo o experimentando' por parte del alumnado como, por ejemplo, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Retos, Ludificación, mapas visuales o visual thinking, etc.		
<b>2.3. Incluye acciones para potenciar la reflexión sobre el aprendizaje.</b> Utiliza el diario de aprendizaje del alumno como recurso, incorpora de manera sistemática rutinas de pensamiento u otras estrategias metacognitivas que ofrezcan una guía para la reflexión sobre el propio aprendizaje.		
<b>2.4. Pone en valor el aprendizaje cooperativo, con técnicas y estructuras propias de esta metodología.</b> Se parte de una organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde el alumnado trabaja conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas, de manera que la aportación de todos sea importante. Al inicio del recurso se explicita cómo van a trabajar los alumnos e incluso se sugieren los roles de los alumnos en los equipos, cómo realizar los grupos y distribuir las tareas.		



<p><b>2.5. Se sugieren rutinas de pensamiento a lo largo del recurso que ayudan a sistematizar el pensamiento autónomo.</b> Las rutinas son organizadores que ayudan a estructurar, ordenar y desarrollar distintas formas de pensamiento en el proceso de aprendizaje y que promueven la autonomía de los estudiantes (Jacqueline Tipold (2018): Aprender a pensar y pensar para aprender. Formación Intef). Estas rutinas se sugieren de manera repetida a lo largo del recurso.</p>		
<p><b>3. CONTENIDOS.</b> Los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que los alumnos deben adquirir durante el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>		
<p><b>3.1. El contenido es coherente con los objetivos didácticos y finalidad del recurso.</b> El contenido del recurso (en referencia al currículo educativo o bien al marco de referencia utilizado) sirve para alcanzar los objetivos didácticos planteados y la finalidad general del recurso.</p>		
<p><b>3.2. Los contenidos se presentan de forma atractiva o innovadora, con opciones para captar el interés del alumnado.</b> El recurso realiza un esfuerzo por hacer un planteamiento y una presentación original de los contenidos, no repitiendo los estándares académicos habituales, para sorprender al alumnado.</p>		
<p><b>3.3. La información se presenta en diferentes formatos, facilitando la percepción del usuario: escrita, gráfica, material interactivo y/o multimedia.</b> La información relevante se presenta de una manera variada para asegurar la comprensión por parte del usuario.</p>		
<p><b>3.4. Existe una relación entre lo aprendido y el entorno vital del alumnado (la información conecta con los intereses y realidad social del alumnado).</b> El recurso plantea situaciones cercanas a la realidad social del alumnado: por ejemplo, utiliza una situación de partida frecuente o habitual para los alumnos; incluye retos o desafíos relacionados con situaciones o elementos motivadores para los alumnos; propone problemas que parten de sus intereses o bien conectan con su vida diaria.</p>		
<p><b>3.5. Incluye títulos sugerentes y/o diferentes formas para suscitar la curiosidad.</b> La presentación de los contenidos utiliza todas las posibilidades que ofrece la herramienta eXeLearning para suscitar interés. Fx (efectos), lista de definiciones, botón de retroalimentación, no muy largos.</p>		
<p><b>3.6. El contenido que se incorpora al recurso facilita la sostenibilidad del recurso a largo plazo.</b> El contenido se incorpora en el recurso por medio de varios enlaces externos (atendiendo a espacios webs con vocación de perdurabilidad) o por medio de contenidos elaborados por el autor e incorporados directamente en el recurso. El contenido se incorpora teniendo en cuenta la sostenibilidad del recurso a largo plazo, por ello se apela a un número variado de enlaces referenciados conforme a páginas webs estables (primando webs de instituciones oficiales). El contenido también se puede incorporar directamente en el recurso mediante un texto escrito, una imagen, una presentación... que puede alojarse en el banco de rúbricas y otros documentos de Cedec.</p>		
<p><b>4. TAREAS.</b> Conjunto de acciones que los usuarios deben realizar a lo largo del recurso para alcanzar los objetivos y meta educativa.</p>		
<p><b>4.1. El recurso incluye en su inicio una tarea de motivación, una situación o pregunta inicial motivadora.</b> Esta tarea inicial puede incluir reflexión y motivación a partir de generar una duda, suscitar una pregunta, o a partir de un recurso como una imagen, un vídeo, un texto o un audio. El objetivo de esta tarea inicial es despertar el interés y recabar sus conocimientos, sentimientos y experiencias.</p>		
<p><b>4.2. Se incorporan tareas individuales y tareas grupales.</b> El recurso alterna actividades y tareas para realizar según diversos tipos de</p>		



agrupamiento: de manera individual, en parejas, en pequeño grupo y/o en gran grupo, en consonancia con los principios del trabajo cooperativo.		
<b>4.3. Las tareas incluyen instrucciones claras y directas.</b> Es fácil localizar las orientaciones para realizar las tareas. Las orientaciones son sencillas y comprensibles. Además, las instrucciones se redactan teniendo en cuenta el punto de vista del usuario del recurso, para prever las posibles dificultades y ofrecer una solución (el alumnado o usuario sepa qué se espera de él en cada momento y qué pasos debe seguir para realizar una tarea).		
<b>4.4. Las tareas evaluables especifican los criterios de evaluación y los instrumentos de evaluación, que se incorporan en el recurso.</b>		
<b>4.5. Las tareas digitales se pueden realizar con varias herramientas digitales, sugiriendo alternativas.</b> Las tareas digitales promueven el uso de software libre y, si no es posible, de software gratuito. Se evita ofrecer una sola herramienta digital para realizar una tarea para fomentar la autonomía del alumnado y su competencia digital, y se prima el software no privativo		
<b>4.6. Existe coherencia entre las tareas propuestas, los contenidos, objetivos y finalidad del recurso.</b> Cada tarea del recurso desarrolla uno o varios de los objetivos y contenidos curriculares, asegurando la coherencia entre los diversos elementos que componen el recurso (en alusión al currículo educativo o bien el marco de referencia utilizado).		
<b>4.7. A menudo las tareas pueden realizarse de manera digital y analógica.</b> Se ofrecen diversas posibilidades para realizar la tarea, en la medida de lo posible, para facilitar la adaptación del recurso al entorno concreto de cada aula y posibilitar la elección por parte del profesorado de las competencias a desarrollar en la tarea.		
<b>5. GUÍA DIDÁCTICA.</b> Ofrece especificaciones y orientaciones sobre la finalidad, partes y uso del recurso.		
<b>5.1. La guía didáctica incorpora una descripción general del recurso:</b> si está redactado para el profesorado o el alumnado, resumen del mismo, objetivo o finalidad general y conocimientos previos que requiere el alumno. En un apartado principal y visible de la guía didáctica se resumen los aspectos principales del recurso para facilitar la comprensión del mismo por parte de los usuarios.		
<b>5.2. Los objetivos didácticos están claramente especificados y son coherentes con el nivel educativo de los alumnos (Infantil, Primaria, Secundaria) y su perfil (PMAR, ESO, FPB...).</b> Los objetivos didácticos se comprenden perfectamente, son concretos y alcanzables por parte del público objetivo para el que se realiza el recurso, y se enuncian teniendo en cuenta su coherencia con el resto de elementos del currículo (contenidos, competencias, etc.)		
<b>5.3. La guía didáctica ofrece referencias curriculares: competencias, contenidos, criterios y estándares de evaluación.</b> Estos elementos son coherentes entre sí. En el caso de que el recurso sea una secuencia didáctica dirigido al alumnado, éste incorpora los elementos imprescindibles del currículo educativo.		
<b>5.4. La guía didáctica incorpora una propuesta de temporalización.</b> La propuesta de temporalización es realista y se incorpora tanto en la guía didáctica como en la ficha resumen del proyecto.		
<b>5.5. La guía didáctica incorpora un canvas que resume visualmente el recurso.</b> En un apartado principal de la guía didáctica (primer o segundo		





apartado) se incorpora un canvas de proyecto que resume los aspectos principales del mismo, según el modelo Cedec (disponible en el banco de rúbricas con los logos actualizados).		
<b>6. CAPACIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE.</b> El recurso es idóneo para aprender.		
<b>6.1. El recurso promueve el aprendizaje significativo del alumnado.</b> El recurso activa conocimientos previos del alumnado así como las actividades y tareas posibilitan el entrenamiento de procesos psicológicos inferiores y superiores (memorizar - comprender - aplicar - analizar - evaluar - crear)		
<b>6.2. El recurso promueve la reflexión y la capacidad crítica.</b> Incorpora estrategias e instrumentos de autoevaluación y coevaluación, tanto del proceso de aprendizaje como del recurso en sí mismo. Incorpora sugerencias para aplicar rutinas de aprendizaje.		
<b>6.3. Se varía el modelo de respuesta en las actividades (expresión y comunicación).</b> Existen diferentes posibilidades para que el alumnado exprese lo que sabe a lo largo de las tareas del recurso: textual, audiovisual, gráfica, interactiva, cinestésica, musical...		
<b>7. ADAPTABILIDAD.</b> El recurso puede ajustarse a contextos concretos con facilidad.		
<b>7.1. El contenido y las actividades se pueden modificar para ajustarlos a los distintos tipos de alumnado.</b> Por ejemplo, el recurso permite la elección entre diversas herramientas digitales, o entre tarea analógica y digital.		
<b>7.2. Se ofrece el archivo fuente original del recurso.</b> El recurso está realizado con una herramienta que permite compartir el archivo original para ser descargado y modificado.		
<b>7.3. El REA es diseñado de una manera modular.</b> El recurso permite seleccionar una tarea o parte del recurso para llevar al aula, teniendo sentido en sí misma.		
<b>8. INTERACTIVIDAD.</b> El recurso permite una interacción, a modo de diálogo, entre el dispositivo y el usuario.		
<b>8.1. La estructura de navegación del recurso es evidente.</b> El alumnado/profesorado sabe en todo momento en qué parte del recurso se halla por lo que puede avanzar y retroceder fácilmente.		
<b>8.2. Es posible interactuar con el material.</b> La interacción se puede realizar, por ejemplo, a través del menú navegación, con el buscador, a partir del despliegue de contenidos, actividades interactivas, la incorporación de efectos interactivos, etc.		
<b>8.3. El manejo general de la interfaz del recurso es intuitivo.</b> Por ejemplo, los contenidos e instrucciones se localizan fácilmente, así como la evaluación o cualquier elemento que sea destacado para la realización del recurso.		
<b>8.4. El REA favorece la participación del alumnado o usuario con el recurso.</b> Por ejemplo, el recurso está redactado para el alumnado, en primera persona del plural, y se incluyen tareas interactivas (por ejemplo, vídeo interactivo, rosco, verdadero o falso, rellenar hueco, etc.).		
<b>9. REQUISITOS TÉCNICOS.</b> Necesidades de la tecnología con la que se realiza el recurso.		



<p><b>9.1. El recurso es robusto técnicamente: no falla durante su funcionamiento y no se ve afectado por errores del usuario.</b> El recurso responde con rapidez de forma visible y audible ante las reacciones del usuario. Además proporciona opciones de ayuda.</p>		
<p><b>9.2. El recurso se realiza con una herramienta que permite y facilita su modificación por parte de otros usuarios.</b> El recurso no es un elemento cerrado como puede ser un pdf, sino que está hecho con un programa que permite su transformación, al menos en algunos de sus elementos, por parte de los usuarios. Esta herramienta no obliga a pagar una licencia ni requisitos técnicos específicos; es multiplataforma y multidispositivo (se puede utilizar con o sin conexión). Por ejemplo, está realizado con la herramienta de autor eXeLearning, con el editor de textos Libreoffice, con el editor de imágenes Gimp o Inkscape, etc.</p>		
<p><b>9.3. La herramienta permite su exportación a estándares educativos (SCORM, IMS) y si la herramienta permite catalogación, la ficha de metadatos LOM-ES está cumplimentada para facilitar su exportación y lectura.</b></p>		
<p><b>9.4. El recurso se realiza con la herramienta de software libre eXeLearning.</b> Exelearning cumple todos los requisitos anteriores y, además, permite personalizar la interfaz (tipo, color y tamaño de fuente, color del fondo, apariencia del menú, etc.) y el uso de ayudas técnicas (tecnologías de asistencia: comunicadores electrónicos, ratón y teclado adaptado, amplificadores de pantalla, conmutadores, complementos en el navegador, etc.).</p>		
<p><b>10. FORMATO Y ESTILO.</b> El recurso se diseña teniendo en cuenta pautas formales que mejoran la capacidad de comprensión en todas las personas.</p>		
<p><b>10.1. La extensión de los contenidos y tareas se distribuyen de manera equilibrada a lo largo de todo el recurso.</b> No aparecen páginas o partes del recurso muy pobladas de contenidos, tareas y otros elementos y otras poco pobladas salvo que exista una justificación para ello.</p>		
<p><b>10.2. Las imágenes, audios y vídeos son de calidad.</b> El recurso incorpora elementos que son estimables o apreciables y que, por lo tanto, aumentan el valor del recurso.</p>		
<p><b>10.3. Hay un estilo gráfico uniforme que facilita la lectura.</b>                  El texto se alinea a la izquierda.                  Se utilizan tipologías de letra accesibles.                  Se señalan algunas palabras o ideas con negrita pero sin abusar.                  Hay punto y final después de cada frase.                  Existe coherencia entre los iconos.</p>		
<p><b>10.4. El lenguaje se utiliza de una manera cercana a los destinatarios</b>                  Vocabulario comprensible.                  Explicación del vocabulario científico o complejo.</p>		
<p><b>10.5. El recurso sigue el estilo EDIA.</b>                  El recurso se redacta en primera persona del plural y las imágenes siguen mayormente las recomendaciones EDIA Se insertan, en principio, en tamaño 560 x 315.</p>		





<p>Se mantienen las proporciones de las imágenes para no distorsionarlas.                  Las imágenes se localizan mayormente centradas.                  Las imágenes no son excesivas en su peso, para facilitar la robustez técnica del recurso (no más de 100 mb).</p>		
<p><b>10.6. El recurso incluye una ficha técnica.</b> La ficha técnica incluye una síntesis del recurso que, para el caso de contenidos curriculares, incluye: título, materia, nivel educativo, descripción, reto o desafío final, contenidos y temporalización.</p>		
<p><b>10.7. El recurso incluye una página de "opina sobre el recurso".</b> Esta página enlaza con un cuestionario de Cedec que permite obtener retroalimentación sobre el recurso para mejorarlo.</p>		
<p><b>11. ACCESIBILIDAD.</b> El recurso se diseña desde una perspectiva abierta e inclusiva, facilitando al máximo la comprensión del mismo y la interacción con el material en caso de necesitar tecnología de asistencia.</p>		
<p><b>11.1. Existe un alto contraste entre texto/imágenes/vídeos sobre el fondo.</b> El recurso está realizado de una manera que la visualización y lectura del mismo es cómoda y de calidad.</p>		
<p><b>11.2. Textos escritos siguen las recomendaciones de 'lectura fácil', según público objetivo.</b>                  La sintaxis es directa, sencilla y previsible.                  Puede ajustarse el tamaño del texto. El texto se alinea a la izquierda.                  La fuente utilizada es accesible (fácil lectura, por ejemplo, sans serif o una fuente que sea sencilla).</p>		
<p><b>11.3. Todos los contenidos audiovisuales (vídeos, gráficos, figuras, etc.) han de tener una descripción textual alternativa</b> a la que se puede acceder de forma directa o bien a través de tecnologías de asistencia.</p>		
<p><b>11.4. Todos los enlaces o hipervínculos se abren en ventana nueva.</b> A la hora de enlazar el hipervínculo escogemos la opción abrir en ventana nueva para facilitar la continuidad en el recurso original.</p>		
<p><b>11.5. Las tablas se incorporan directamente en el recurso, no son una imagen.</b> Por ejemplo, en el editor de texto se selecciona/ inserta 'tabla' para posibilitar la lectura por parte de las tecnologías de asistencia utilizadas por personas con discapacidad visual.</p>		
<p><b>11.6. Todas las imágenes y vídeos son descritos adecuadamente en eXelearning</b> para favorecer el acceso a la información por parte de todas las personas.</p>		
<p><b>11.7. Los vídeos contemplan posibilidad de añadir subtítulos</b> para favorecer la comprensión por parte de personas con discapacidad auditiva.</p>		
<p><b>12. LICENCIAS Y DERECHOS DE AUTORÍA.</b> El recurso respeta la legislación vigente y se realiza bajo la premisa de un compromiso ético con el conocimiento y la autoría.</p>		
<p><b>12.1. El recurso se ofrece bajo una licencia abierta (como dominio público o creative commons).</b> Una licencia abierta significa que el titular de los derechos de autor (el creador o cualquier otro titular de los derechos) concede al público en general permiso jurídico para utilizar su trabajo, adaptarlo y reproducirlo, siempre y cuando se cumplan los requisitos estipulados en la licencia.</p>		



<p><b>12.2. La creación e inclusión de diferentes elementos (textos, vídeos, audios y otros) deben atenerse en lo máximo lo posible a esta licencia u otras licencias compatibles.</b> El fin didáctico del recurso permite apelar a creaciones externas (como una imagen, un audio, un vídeo o producción audiovisual) siempre y cuando su introducción se justifique por motivos pedagógicos y no estéticos.</p>		
<p><b>12.3. Los textos de otros autores incluidos en el recurso son reconocidos con la correcta cita de autor.</b> Los textos citados deben distinguirse claramente del resto del texto (entrecomillado, negrita, cursiva, sangría o párrafo independiente) y hay que reconocer al autor.</p>		
<p><b>12.4. Las imágenes y vídeos son reconocidos: incluyen autoría y licencia. En el pie de la imagen o del vídeo aparece escrita la autoría y la licencia bajo la cual se ha publicado.</b></p>		
<p><b>12.5. Los enlaces a contenidos externos (páginas web, blogs, artículos, textos/documentos, presentaciones, vídeos, audios...) deben apuntar al recurso original publicado por el autor.</b> En la medida de lo posible se debe evitar el enlace a webs o sitios externos que reproducen el contenido cuando este se halla disponible en un espacio web.</p>		
<p><b>12.6. Los elementos embebidos deben estar publicados por sus autores o por quienes tengan el derecho para su publicación y difusión.</b> El recurso respeta la autoría original de los materiales que se incluyen embebidos en el recurso y por lo tanto que aparecen al descargar el archivo fuente original.</p>		
<p><b>12.7. Los recursos EDIA se licencia con CC BY SA.</b> Esta licencia respeta la autoría y permite la máxima difusión del conocimiento ya que se puede modificar y adaptar el recurso, generando materiales nuevos, siempre y cuando éstos se licencien también con CC BY SA.</p>		
<p><b>13. COMUNICACIÓN INCLUSIVA.</b> Las pautas comunicativas orales e icónicas se orientan hacia la inclusión de hombres y mujeres así como todo tipo de personas desde una perspectiva igualitaria.</p>		
<p><b>13.1. Los contenidos se incluyen teniendo en cuenta la perspectiva de género.</b> Se seleccionan contenidos que dan visibilidad a las contribuciones de las mujeres en los diferentes campos del conocimiento, evitando una perspectiva androcéntrica o sesgada.</p>		
<p><b>13.2. El lenguaje icónico es inclusivo</b> El lenguaje icónico no es sexista, cuida que en las imágenes de grupo no exista supremacía de representación masculina y tópicos culturales (por ejemplo, el médico y la enfermera, los niños fuertes y las niñas sensibles) y propone imágenes contra estereotipadas, llamadas también positivas (por ejemplo, aparecen niños sensibles y niñas fuertes, hombres que son enfermeros y mujeres doctoras).</p>		
<p><b>13.3. El lenguaje escrito tiende a ser inclusivo.</b> En la medida de lo posible se evitar el masculino genérico y el masculino singular y, para ello, se propone el cambio de redacción con un giro que diga lo mismo utilizando la perífrasis o la metonimia. Por ejemplo, utilizar vocablos inclusivos del tipo alumnado, profesorado, personas, amistades, jefatura.</p>		
<p><b>13.4. Se representar personas con rasgos físicos diferentes que se asemejen a la realidad del alumnado.</b> Se representa una realidad humana variada y no estereotipada (por ejemplo, no todos los personajes son altos y de rasgos centroeuropeos), cercana al alumnado, evitando la reproducción del imaginario creado por los medios de comunicación masivos, para ofrecer una imagen real del mundo.</p>		



Fuente:

- 🕒 La Norma UNE 71362 de “Calidad de los materiales educativos digitales” elaborada por UNE (normalización española).
- 🕒 “Crea con DUA” del Proyecto CREA de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura
- 🕒 “Guía para la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA)” de Cedec.

