



UNIVERSIDAD  
DE COLIMA

**TIPOS DE**

**RECURSOS EDUCATIVOS  
DIGITALES (RED)**

# Contenido

Tipo de Recursos Educativos Digitales (RED)	2
Animación	3
Antología digital con ejercicios	3
Aplicación o software	3
Audio	4
Autoevaluación	4
Cápsula	4
Demostración	5
Diagrama	5
Ejercicio	5
Enunciado de problema o pregunta	6
Experimento	6
Gráfico	6
Imagen	7
Infografía	7
Juego educativo	7
Micrositio	8
Objeto de aprendizaje	8
MOOC	8
Curso autogestivo	9
Presentación	9
Simulación	9
Tutorial	10
Video	10



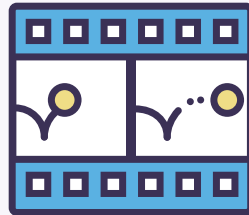
## Tipos de Recursos Educativos Digitales (RED)

Los Recursos Educativos Digitales (RED) pueden clasificarse en distintos tipos, dependiendo de sus características, como los objetivos de aprendizaje, el propósito de uso, su nivel de complejidad y la forma en que están estructurados.

En este documento encontrarás un listado con los tipos de recursos que pueden registrarse en la plataforma REDI, acompañado de una breve descripción de cada uno.

Esta información tiene como finalidad apoyarte tanto en la correcta clasificación del recurso al momento del registro, como en la elección del tipo de recurso más adecuado para desarrollar, según tus propósitos educativos y el contexto en el que enseñas.

## Animación



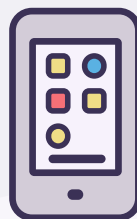
Secuencia de imágenes o gráficos animados que generan la ilusión de movimiento. Se utiliza para representar conceptos, procesos o fenómenos de forma visual y dinámica, lo que facilita la comprensión y promueve el aprendizaje significativo.

## Antología digital con ejercicios



Documento en formato digital que reúne textos, actividades prácticas, evaluaciones y recursos multimedia sobre un tema, asignatura o curso específico. Facilita el estudio y la práctica de manera estructurada desde un solo recurso.

## Aplicación o software



Programa informático con fines educativos que ofrece interactividad, simulaciones, ejercicios o actividades dirigidas. Permite a los estudiantes practicar y aprender de forma autónoma, dinámica y práctica.

## Audio

---



Grabación sonora que puede incluir narraciones, explicaciones, diálogos, música o efectos. Apoya el aprendizaje auditivo y puede complementar otros tipos de materiales educativos.

## Autoevaluación

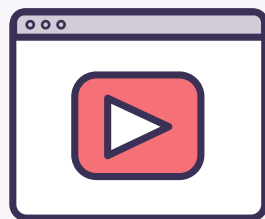
---



Herramienta que permite al estudiante valorar su propio desempeño, comprensión o avance. Favorece la reflexión crítica y promueve la autonomía en el proceso de aprendizaje.

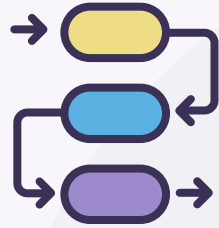
## Cápsula

---



Recurso audiovisual breve (2-10 min) que presenta información clave sobre un tema específico de manera concisa, clara y atractiva. Facilita la comprensión rápida y efectiva de los contenidos, utilizando formatos audiovisuales o interactivos para captar la atención del estudiantado y reforzar los conocimientos en un periodo corto.

## Demostración



Presentación práctica o video que muestra cómo funciona un dispositivo, técnica o proceso. Facilita el aprendizaje a través de la observación directa.

## Diagrama



Representación gráfica que esquematiza relaciones entre elementos de un sistema, proceso o concepto. Ayuda a comprender información de forma visual y sintetizada.

## Ejercicio



Actividad interactiva diseñada para practicar habilidades o aplicar conocimientos. Refuerza el aprendizaje mediante la repetición, la aplicación y la retroalimentación.

## Enunciado de problema o pregunta



Descripción de una situación, caso o desafío que plantea la necesidad de aplicar conocimientos y habilidades para resolverlo. Estimula el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

## Experimento



Actividad práctica que permite observar y analizar fenómenos naturales o científicos siguiendo un método específico. Promueve el aprendizaje por indagación y razonamiento.

## Gráfico



Representación visual de datos o estadísticas mediante barras, líneas, puntos u otros elementos. Facilita el análisis y la interpretación de información cuantitativa.

## Imagen

---



Representación visual como fotografía, ilustración o gráfico que complementa, ejemplifica o refuerza contenidos educativos. Mejora la comprensión mediante recursos visuales.

## Infografía

---



Recurso visual diseñado para sintetizar y comunicar información compleja de manera clara y rápida, utilizando una combinación de datos, textos breves e imágenes. Es ideal para la presentación de estadísticas, resúmenes de conceptos o procesos.

## Juego educativo

---



Actividad lúdica diseñada con objetivos pedagógicos. Motiva el aprendizaje mediante la participación activa y la resolución de retos.

## Micrositio

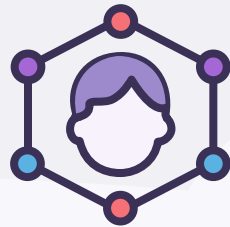
---



Sitio web temático con recursos educativos organizados alrededor de un tema específico. Integra textos, videos, ejercicios y enlaces de forma clara y accesible.

## Objeto de aprendizaje

---



Unidad educativa digital (un texto, una imagen, un audio, un video o una combinación de estos) enfocada en un objetivo de aprendizaje específico. Su diseño modular facilita su reutilización y adaptación en distintos contextos formativos.

## MOOC

---



Curso en línea masivos y abiertos que estructuran unidades de aprendizaje, basadas en un diseño instruccional, sobre un tema determinado. Su extensión es suficiente para garantizar la adquisición y el desarrollo de una competencia en el participante.

## Curso autogestivo



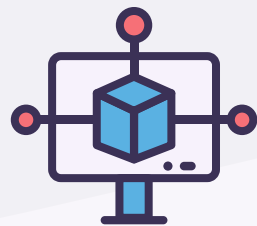
Modalidad de formación en línea que permite aprender de manera autónoma y a ritmo propio. Incluye contenidos estructurados, recursos de apoyo y herramientas de autoevaluación.

## Presentación



Conjunto de diapositivas organizadas para exponer información de forma visual y secuencial. Es útil para apoyar clases, conferencias o exposiciones temáticas.

## Simulación



Entorno virtual que imita procesos o situaciones reales. Permite experimentar, tomar decisiones y observar consecuencias sin riesgos, fomentando el aprendizaje práctico.

## Tutorial

---



Guía instructiva estructurada en video, texto o multimedia, que explica paso a paso cómo realizar una tarea, utilizar una herramienta o entender un concepto. Facilita el aprendizaje autónomo.

## Video

---



Contenido audiovisual que puede incluir lecciones explicativas, demostraciones prácticas o narraciones. Es apropiado para visualizar conceptos, procesos, o técnicas. Enriquece el aprendizaje mediante la observación y la escucha.

Contribuye al fortalecimiento de una cultura de colaboración, innovación y acceso abierto al conocimiento. Tu experiencia y creatividad pueden convertirse en un valioso recurso para otros docentes y estudiantes.

Publica tus recursos educativos digitales en la Plataforma REDI, obtén reconocimiento institucional y deja tu huella en la educación digital.

¡Comparte, inspira e innova!  
**¿Estás REDI?**

<https://redi.ucol.mx>

