

## Cátedra UNESCO en e-Learning de la UOC

### Proyecto #metaOER

### ¿Qué significa OER?



#### Definición:

OER<sup>1</sup> significa *Open Educational Resources*: recursos de aprendizaje de los cuales se puede disponer libremente para:

- Reutilizarlos
- Remezclarlos
- Revisarlos
- Redistribuirlos

#### Trasfondo

El término “Open Educational Resources” fue adoptado por primera vez en el Foro de la UNESCO de año 2002 sobre el impacto del Open Courseware en la Educación Superior en los Países en Vías de Desarrollo, financiado por la William and Flora Hewlett Foundation. Los recursos educativos en abierto son materiales y recursos educativos que se comparten libremente en abierto para que cualquiera pueda usarlos, y bajo ciertas licencias, remezclarlos, mejorarlos y redistribuirlos. Los recursos educativos en abierto incluyen:

- *Contenido educativo*: cursos completos, materiales para cursos, contenido para módulos, objetos de aprendizaje, colecciones y revistas científicas.
- *Herramientas*: software que permita la creación, entrega, uso y mejora de contenido, sistemas de gestión del aprendizaje, herramientas de desarrollo de contenidos, y comunidades de aprendizaje en línea.
- *Recursos de implementación*: licencias de propiedad intelectual para promover la publicación en abierto, principios de diseño, y localización de contenido.

---

<sup>1</sup> *Open Educational Resources*. Wikipedia. [http://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_educational\\_resources](http://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources)

## **Objetivo del Proyecto:**

*"Conseguir un sistema sencillo para centralizar Recursos en Abierto sobre Recursos Educativos en Abierto "*

### **Tres escenarios:**

#### **Escenario #1**

Supongamos que un estudiante está encontrando problemas al realizar sus tareas y decide que necesita ayuda. En el siglo XXI, el estudiante recurre a la World Wide Web antes que prestar atención a las referencias de su libro de texto, sus amigos o incluso sus profesores. El estudiante accede a un motor de búsqueda como Google, Yahoo o Bing, y busca ayuda. El estudiante utiliza palabras clave que cree que le proporcionarán los resultados más relevantes. La mayoría de los resultados, sin embargo, no son relevantes; el estudiante tendrá que emplear tiempo buscando la información que necesita, incluso si se encuentra entre esos resultados.

#### **Escenario #2**

Supongamos que a un profesor le gustaría recopilar material a fin de preparar una lección sobre un tema concreto que le han solicitado sus estudiantes. Tal y como hizo el estudiante del escenario #1, el profesor seguramente recurrirá a la World Wide Web en algún momento mientras busque ese material educativo. Usando los diferentes motores de búsqueda mencionados en el escenario#1, el profesor interrogará al motor de búsqueda con determinadas palabras clave. A pesar de todo, hay ciertas variables que no se tienen en cuenta cuando se buscan materiales educativos en línea. ¿Es el material encontrado apropiado para la edad del grupo de estudiantes del profesor? ¿Está actualizado ese material? ¿Se puede confiar en ese material? Todas estas preguntas y más no se pueden contestar con seguridad cuando un educador está buscando materiales educativos para su clase. Estas variables pueden provocar que el profesor emplee mucho tiempo en la red buscando materiales que tal vez finalmente no pueda utilizar.

#### **Escenario #3**

A un investigador X se le asigna una ardua tarea que el investigador Y, que está en la otra punta del planeta, ya ha completado. Los resultados de la tarea son costosos de obtener y el investigador Y los introduce en su base de datos privada institucional.

Antes de que el investigador X empiece sus experimentos y tareas, investiga un poco en la Word Wide Web sobre la materia a tratar.

Aunque el investigador X ha obtenido algunos fragmentos de información valiosa sobre la tarea que tiene que realizar, no encuentra los resultados descubiertos por el investigador Y. El investigador X gasta grandes cantidades de tiempo y dinero en los mismos experimentos y tareas que hizo el investigador Y, para acabar obteniendo los mismos resultados.

## Conclusión

Los tres escenarios tienen algo en común. Todos tienen una conclusión negativa en la cual los tres protagonistas (estudiante, profesor e investigador) malgastan un tiempo y/o dinero muy valiosos. Con la World Wide Web y los motores de búsqueda como primera fuente de información en nuestro siglo, es imperativo que la información que busquemos esté disponible, sea de calidad y accesible. Si un recurso no tiene una de esas tres cualidades, entonces ese recurso no debería existir.

Es la meta no solo del Proyecto #metaOER, sino también del movimiento de educación en abierto, conseguir que los recursos educativos estén disponibles de forma libre, accesible, y con la calidad necesaria. Si todo el material educativo tuviera que estar centralizado en uno o unos pocos repositorios, entonces el mundo educativo podría tener una dirección común conocida en la cual todo el mundo tendría la posibilidad de aprender.

Así también, el material centralizado sería supervisado a fin de garantizar su calidad. De todos modos, ¿quién desearía hacerse cargo de la inmensa tarea de organizar y clasificar todos esos recursos? ¿Cómo se puede conseguir que los materiales sean accesibles para todo el mundo? ¿Quién va a supervisar todo ese material? Las respuestas a todas estas preguntas están siendo formuladas por aquellos estudiantes, profesores e investigadores que están cansados de malgastar su tiempo y dinero. Los partidarios de los recursos educativos en abierto están proponiendo soluciones cada día, pero tal y como ocurre con los propios recursos en abierto, las respuestas a estos problemas son descentralizadas.

El Proyecto #metaOER propone centralizar estos recursos distantes utilizando herramientas de la Web 2.0. Los pasos preliminares del proyecto han empezado y el proyecto se ha centrado en construir “Un sistema sencillo de centralizar documentos sobre recursos educativos en abierto.” Siguiendo el espíritu del movimiento de educación en abierto, si las ideas y recursos sobre los recursos educativos en abierto tuvieran que centralizarse de manera que cualquier interesado en el tema pudiera contribuir, estaríamos un paso más cerca de hacer los recursos educativos en abierto realmente “Abiertos”.

## Sumario

La meta general del Proyecto #metaOER es facilitar el progreso y promover el movimiento de la Educación en Abierto en el mundo. Pero, para poder llegar a un objetivo tan ambicioso, el grupo del Proyecto #metaOER ha preparado un proyecto dividido en tres partes. El proyecto se centrará en construir un repositorio en abierto en el cual profesores e investigadores, sin distinción, podrán depositar materiales educativos para “compartirlos, remezclarlos y reusarlos (Creative Commons).” El Proyecto #metaOER de la Cátedra UNESCO en e-Learning de la UOC aspira a convertirse en uno de los repositorios en abierto predominantes del mundo, siendo un pilar esencial en el movimiento de la educación en abierto.

En segundo lugar, el proyecto planea innovar en la forma en que las personas depositan y obtienen recursos de la World Wide Web. Aprovechando la sencillez de las herramientas 2.0 actuales, el proyecto planea crear un *script* que automáticamente actualizará el repositorio de las instituciones con cualquier recurso educativo etiquetado en uno de los sitios 2.0. Por ejemplo Delicious, que es una herramienta de etiquetado social de AVOS, podría ser usado para etiquetar y marcar un documento. Este documento, así como sus etiquetas, serían recuperados instantáneamente y añadidos al repositorio de la institución para que todo el mundo pueda “compartirlo, remezclarlo y reutilizarlo (Creative Commons).”

Tercero, la institución planea crear una guía de acompañamiento para presentar en la conferencia OpenEd (Barcelona. España). Esta guía acompañará a cualquiera interesado en los recursos educativos en abierto (estudiantes, profesores de secundaria, profesores universitarios, investigadores) a través de los pasos necesarios para publicar materiales educativos en el repositorio en abierto de la institución. La guía será tan simple y concisa como sea posible, y eso es también un objetivo de proyecto, que en unos pocos minutos, alguien que no sepa acerca de los recursos educativos en abierto, sea totalmente introducido e integrado en el movimiento.

### Esquema del proyecto:

#### 1. Repositorio en Abierto de la UOC (Universitat Oberta de Catalunya):

La Universitat Oberta de Catalunya (UOC) ha ofrecido voluntariamente su repositorio institucional en abierto para acoger el repositorio en abierto de la Cátedra UNESCO en e-Learning de la UOC. El proyecto planea crear una comunidad llamada *Cátedra UNESCO en e-Learning*. Bajo la comunidad *Cátedra UNESCO en e-Learning* se encontrará una sub-comunidad con el nombre de #metaOER.

Esta sub-comunidad contendrá toda la información del proyecto (documentación, guías, etc.) Bajo la sub-comunidad #metaOER habrá otra sub-comunidad llamada *Recursos en Abierto sobre Recursos Educativos en Abierto* (es decir, recursos sobre recursos). Los recursos almacenados se dividirán en cinco colecciones. Las colecciones y sub-comunidades son muy genéricas de forma intencionada, puesto que el proyecto quiere dotar al repositorio en abierto de la máxima flexibilidad, en vistas a una posible expansión futura.

La estructura de comunidades, sub-comunidades y colecciones será similar a la siguiente:

- **Càtedra UNESCO en e-Learning** [8]
  - Annual reports [2]
  - **MetaOER** [6]
    - Documents del projecte [1]
    - Taller sobre recursos educatius en obert [5]
  - **Open Resources on Open Educational Resources** [0]
    - Awareness [0]
    - Formats [0]
    - Licenses [0]
    - Metadata [0]
    - Repositories [0]
    - Software [0]

Sumario de la estructura del Repositorio:

- Cátedra UNESCO en e-Learning (Comunidad)
  - #metaOER (Sub-comunidad)
  - Recursos en Abierto sobre Recursos Educativos en Abierto (Sub-comunidad)
    - Sensibilización (Colección)
    - Metadatos (Colección)
    - Licencias (Colección)
    - Software (Colección)
    - Formatos (Colección)
    - Repositorios (Colección)

## 2. Integrando el Repositorio Institucional con la herramienta 2.0 *Delicious*:

Usar *Delicious* para etiquetar y organizar recursos encontrados sobre recursos educativos en abierto (es decir, recursos en abierto que tratan sobre recursos educativos en abierto).

Una de las primeras tareas que llevó a cabo el equipo del proyecto fue recolectar la mayor cantidad de documentos relevantes sobre recursos educativos en abierto, a fin de tener una amplia base de referencia. Los documentos fueron añadidos a la cuenta de Delicious de la Cátedra UNESCO y fueron etiquetados con los siguientes juegos de etiquetas:

- author (autor)
- category (categoría)
- format (formato)
- license (licencia)
- type of document (tipo de documento)
- organization (organización)

## 3. Guía paso a paso

Esta guía es intencionadamente concisa, a fin de ajustarse al objetivo global del proyecto: “Una manera sencilla de centralizar documentos sobre recursos educativos en abierto”. 7 sencillos pasos permiten publicar y etiquetar un recurso en Delicious:

- i. Obtener una cuenta de Delicious
- ii. Crear un preferido (bookmark)
- iii. Obtener e insertar la URL del recurso
- iv. Insertar "Título" (obligatorio) y cualquier “nota” necesaria sobre el recurso
- v. Etiquetar el recurso con la etiqueta (tag) #metaoer
- vi. Etiquetar el recurso con el resto de etiquetas
- vii. Guardar y ya está

Os animamos a etiquetar documentos con **#metaoer**, ya que esta etiqueta tiene la función de mostrar la participación en este proyecto y no tanto de proporcionar información específica sobre el propio recurso.

## Categorías de documentos

- *Sensibilización*

Documentos relacionados con la filosofía detrás del movimiento de los recursos educativos en abierto, declaraciones institucionales, políticas y demás...

- *Formato*

Documentos relacionados con los mejores formatos de archivo y estándares usados para soportar recursos educativos en abierto.

- *Licencias*

Documentos para entender qué licencias son las más apropiadas y las restricciones que impone cada una de ellas.

- *Metadatos*

Documentos sobre estándares y especificaciones para describir objetos de aprendizaje usando metadatos, vocabularios y taxonomías.

- *Repositorios*

Documentos acerca de cómo construir y mantener un repositorio en abierto, así como acerca de buenas prácticas y colecciones de recursos educativos en abierto.

- *Software*

Documentos acerca de las herramientas de software relacionadas con las otras categorías (conversión de formatos, repositorios, etc.)

## Tipos de Documentos

- Wikis
- Artículos
- Videos
- Tutoriales
- Gráficos
- Libros
- Editoriales
- Páginas web

## Formatos de Documentos

- PDF
- Web (HTML)
- Software
- Excel
- Imágenes (JPG, PNG, TIFF...)
- PowerPoint (PPT)

## Licencias

- Licencias básicas proporcionadas por Creative Commons:
  - CC-by (BY) Atribución
  - CC-by-sa (BY-SA) Atribución + Compartir Igual
  - CC-by-nd (BY-ND) Atribución + No Obras Derivadas
  - CC-by-nc (BY-NC) Atribución + Uso No Comercial
  - CC-by-nc-sa (BY-NC-SA) Atribución + Uso No Comercial + Compartir Igual
  - CC-by-nc-nd (BY-NC-ND) Atribución + Uso No Comercial + No Obras Derivadas
- Licencias básicas proporcionadas por el proyecto GNU:
  - GNU General Public License (GPL)
  - GNU Lesser General Public License (LGPL)
  - GNU Affero General Public License (AGPL)
  - GNU Free Documentation License (FDL)

---

Este documento está bajo una licencia  
[Creative Commons Reconocimiento-No comercial 3.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/)

