

Càtedra UNESCO en e-Learning de la UOC

Projecte #metaOER

Què vol dir OER?

Definició:



OER¹ significa *Open Educational Resources*: recursos d'aprenentatge dels quals es pot disposar lliurement per:

- Reutilitzar-los
- Remesclar-los
- Revisar-los
- Redistribuir-los

Rerefons

El terme "recursos educatius oberts" va ser adoptat per primera vegada al Fòrum de la UNESCO de l'any 2002 Sobre l'Impacte del OpenCourseWare en l'Educació Superior en els Països en Vies de Desenvolupament, finançat per la William and Flora Hewlett Foundation. Els Recursos Educatius en Obert són Materials i recursos educatius que es comparteixen lliurement en obert per tal que qualsevol pugui usar-los, i sota certes llicències, remesclar-los, millorar-los i redistribuir-los. Els Recursos Educatius en Obert inclouen:

- *Contingut Educatiu*: cursos Complets, materials per a cursos, contingut per a mòduls per a, objectes d'aprenentatge, col·leccions i revistes científiques.
- *Eines*: programari que permeti la creació, ús i millora de contingut, sistemes de gestió de l'aprenentatge, eines de desenvolupament de continguts, i comunitats d'aprenentatge en línia.
- *Recursos d'Implementació*: Llicències de Propietat intel·lectual per promoure la publicació en obert, principis de disseny i localització de contingut.

¹ *Open Educational Resources*. Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources

Objectiu del Projecte:

"Aconseguir un sistema senzill per centralitzar Recursos en Obert sobre Recursos Educatius en Obert "

Tres escenaris:

Escenari #1

Suposem que un estudiant té problemes per fer els seus deures i decideix que necessita ajuda. Al Segle XXI, l'estudiant recorre a la World Wide Web abans que parlar amb els seus professors, els seus amics o fins i tot amb els seus professors. L'estudiant accedeix a un motor de cerca com Google, Yahoo o Bing i busca. L'estudiant introdueix les paraules clau que creu que li proporcionaran els resultats més rellevants. La majoria dels resultats, malauradament, no són rellevants; l'estudiant haurà d'emprar temps buscant la informació que necessita, encara que es trobi entre els resultats.

Escenari #2

Suposem que a un professor li agradaria recopilar material per preparar la lliçó sobre un tema concret que li han demanat els seus estudiants. Tal com va fer l'estudiant de l'escenari #1, el professor segurament recorrerà a la World Wide Web en algun moment per buscar material educatiu. Usant els diferents motors de cerca esmentats a l'escenari #1, el professor interrogarà el motor de cerca amb determinades paraules clau. Malgrat tot, hi ha certes variables que no es tenen en compte quan es busquen materials educatius en línia. És el material trobat apropiat per l'edat del grup d'estudiants del professor? Està actualitzat el material? Es pot confiar en el material? Aquestes preguntes i moltes altres no es poden contestar amb seguretat quan un educador està buscant materials educatius per a la seva classe. Aquestes variables poden provocar que el professor ocupi molt de temps buscant materials a la xarxa que potser finalment no pugui utilitzar.

Escenari #3

A un investigador X se li assigna una tasca àrdua que l'investigador Y, que està a l'altra punta del planeta, ja ha completat. Els resultats de la tasca han estat costosos d'obtenir i l'investigador Y els introdueix a la seva base de dades institucional privada.

Abans que l'investigador X comenci els seus experiments i tasques, investiga una mica a la Word Wide Web sobre la matèria a tractar.

Encara que l'investigador X ha obtingut alguns fragments d'informació valuosa sobre la tasca que ha de realitzar, no troba els resultats descoberts per l'investigador Y. L'investigador X gasta grans quantitats de temps i diners en els mateixos experiments i tasques que va fer l'investigador Y, per acabar obtenint els mateixos resultats.

Conclusió

Els tres escenaris tenen una cosa en comú; tots tenen una conclusió negativa en la qual els tres protagonistes (estudiant, professor i investigador) malgasten temps y/o diners. Amb la World Wide Web i els motors de cerca com a primera font d'informació en el nostre segle, és imperatiu que la informació que busquem estigui disponible i que sigui de qualitat i accessible. Si hi ha un recurs sense una d'aquestes tres qualitats, llavors aquest recurs no hauria d'existir.

És l'objectiu no només del projecte #metaOER, sinó del moviment d'educació en obert, aconseguir que els recursos educatius estiguin disponibles de forma lliure, accessible, i amb la qualitat necessària. Si tot el material educatiu hagués d'estar centralitzat en un o uns pocs dipòsits, llavors el món educatiu podria tenir una adreça comú coneguda a la qual tothom podria accedir per aprendre.

Així també, el material centralitzat seria supervisat a fi de garantir-ne qualitat. Tot i això, qui voldria fer-se càrrec de la immensa tasca d'organitzar i classificar tots els recursos? Com es pot aconseguir que els materials siguin accessibles a tot el món? Qui supervisarà tot aquest material? Les respostes a totes aquestes preguntes estan sent formulades per aquells estudiants, professors i investigadors que estan cansats de malgastar diners i temps. Els partidaris dels recursos educatius en obert estan proposant solucions cada dia, però tal i com succeeix amb els propis recursos en obert, les respostes a aquesta problemàtica són descentralitzades.

El Projecte #metaOER proposa centralitzar aquests recursos distants utilitzant eines de la web 2.0. Els passos preliminars del projecte han començat i el projecte s'ha centrat en construir "Un sistema senzill per centralitzar documents sobre recursos educatius en obert." Seguint l'esperit del moviment d'educació en obert, si les idees i recursos sobre recursos educatius en obert s'haguessin de centralitzar de manera que qualsevol interessat en el tema pogués contribuir, estariem un pas més prop de fer els recursos educatius en obert realment "Oberts".

Sumari

L'objectiu general del projecte #metaOER és facilitar el progrés i promoure el moviment de l'educació en obert al món. Però, per poder arribar un objectiu tan ambiciós, el grup del Projecte #metaOER ha preparat un projecte dividit en tres parts. El projecte es centrarà en construir un dipòsit en obert en el qual professors i investigadors, sense distinció, podran dipositar materials educatius per "compartir, remesclar i reutilitzar (Creative Commons)." El projecte #metaOER de la Càtedra UNESCO en e-Learning de la UOC aspira a esdevenir un dels dipòsits en obert predominants del món, sent un pilar essencial en el moviment de l'educació en obert.

En segon lloc, el projecte planteja innovar en la forma en què les persones dipositen i obtenen recursos de la World Wide Web. Aprofitant la senzillesa de les actuals eines 2.0, el projecte planeja crear un *script* que automàticament actualitzarà el dipòsit de les institucions amb qualsevol recurs educatiu etiquetat en un dels llocs 2.0. Per exemple Delicious, que és una eina d'etiquetatge social d'AVOS, podria ser usat per etiquetar i marcar un document. Aquest document, així com les seves etiquetes, seria recuperat instantàniament i afegit al repositori de la institució per tal que tot el món el pugui "compartir, reutilitzar i remesclar (Creative Commons)."

Tercer, la institució planteja crear una guia d'acompanyament que presentarà a la conferència OpenEd (Barcelona. Espanya). Aquesta guia acompanyarà qualsevol interessat en els recursos educatius en obert (estudiants, professors de secundària, professors universitaris, investigadors) a través dels passos necessaris per publicar materials educatius al repositori en obert de la institució. La guia serà tan concisa i senzilla com sigui possible, també és objectiu del projecte que en uns pocs minuts, algú que no sap res sobre els recursos educatius en obert, sigui totalment introduït i integrat en el moviment.

Esquema del projecte:

1. Repositori en Obert de la UOC (Universitat Oberta de Catalunya):

La Universitat Oberta de Catalunya (UOC) ha ofert voluntàriament el seu dipòsit institucional en obert per tal d'acollir el repositori en obert de la Càtedra UNESCO en e-Learning de la UOC. El projecte planeja crear una comunitat anomenada *Càtedra UNESCO en e-Learning*. Sota la comunitat *Càtedra UNESCO en e-Learning* es trobarà una sub-comunitat amb el nom de #metaOER.

Aquesta sub-comunitat contindrà tota la informació del projecte (documentació, guies, etc.) Sota la sub-comunitat *#metaOER* hi haurà una altra sub-comunitat anomenada *Recursos en Obert sobre Recursos Educatius en Obert* (és a dir, recursos sobre recursos). Els recursos emmagatzemats es dividiran en cinc col·leccions. Les col·leccions i sub-comunitats seran molt genèriques de forma intencionada, ja que el projecte vol dotar el repositori en obert de la màxima flexibilitat, en vistes a una possible expansió futura.

L'estructura de comunitats, col·leccions i sub-comunitats i serà similar a la següent:

- **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]

Sumari de l'estructura del Repositori:

- Càtedra UNESCO en e-Learning (Comunitat)
 - #metaOER (Sub-comunitat)
 - Recursos en Obert sobre Recursos Educatius en Obert (Sub-comunitat)
 - Sensibilització (Col·lecció)
 - Metadades (Col·lecció)
 - Llicències (Col·lecció)
 - Software (Col·lecció)
 - Formats (Col·lecció)
 - Repositoris (Col·lecció)

2. Integrant el Repositori Institucional amb l'eina 2.0 *Delicious*:

Usar Delicious per etiquetar i organitzar els recursos trobats sobre recursos educatius en obert (és a dir, recursos en obert que tracten sobre recursos educatius en obert).

Una de les primeres tasques que es va portar a terme dins el projecte va ser recollir la major quantitat possible de documents rellevants sobre recursos educatius en obert, a fi de tenir una àmplia base de referència. Els documents van ser afegits al compte de Delicious de la Càtedra UNESCO i etiquetats amb els següents jocs d'etiquetes:

- author (autor)
- category (categoria)
- format (format)
- license (llicència)
- type of document (tipus de documento)
- organization (organització)

3. Guia pas a pas

Aquesta guia és intencionadament concisa, a fi d'ajustar-se a l'objectiu global del projecte: "Una manera senzilla de centralitzar documents sobre recursos educatius en obert". 7 senzills passos permeten publicar recurs i etiquetar-lo a Delicious:

- i. Obtenir un Compte de Delicious
- ii. Crear un marcador (bookmark)
- iii. Obtenir i inserir la URL del recurs
- iv. Inserir "Títol" (obligatori) i qualsevol "nota" necessària sobre el recurs
- v. Etiquetar el recurs amb l'etiqueta (tag) #metaOER
- vi. Etiquetar el recurs amb la resta d'etiquetes
- vii. Guardar i ja està

Us animem a etiquetar documents amb l'etiqueta **#metaoer**, ja que aquesta etiqueta té la funció de mostrar la participació en aquest projecte, més que no pas de proporcionar informació específica sobre el propi recurs.

Categories de documents

- *Sensibilització*

Documents relacionats amb la filosofia darrere del moviment dels recursos educatius en obert, declaracions institucionals, polítiques i altres...

- *Format*

Documents sobre els millors formats d'arxiu i estàndards usats en els recursos educatius en obert.

- *Llicències*

Documents per entendre quines llicències són les més apropiades i quines restriccions imposa cadascuna.

- *Metadades*

Documents sobre estàndards i especificacions per descriure objectes d'aprenentatge usant metadades, taxonomies i vocabularis.

- *Repositoris*

Documents sobre com construir i mantenir un dipòsit en obert, així com sobre bones pràctiques i col·leccions de recursos educatius en obert.

- *Programari*

Documents sobre les eines programari relacionades amb les altres categories (conversió de formats, repositoris, etc)

Tipus de Documents

- Wikis
- Articles
- Vídeos
- Tutorials
- Gràfics
- Llibres
- Editorials
- Pàgines web

Formats de Documents

- PDF
- Web (HTML)
- Programari
- Excel
- Imatges (JPG, PNG, TIFF...)
- PowerPoint (PPT)

Llicències

- Llicències bàsiques proporcionades per Creative Commons:
 - CC-by (BY) Atribució
 - CC-by-sa (BY-SA) Atribució + Compartir Igual
 - CC-by-nd (BY-ND) Atribució + No Obres Derivades
 - CC-by-nc (BY-NC) Atribució + Ús No Comercial
 - CC-by-nc-sa (BY-NC-SA) Atribució + Ús No Comercial + Compartir Igual
 - CC-by-nc-nd (BY-NC-ND) Atribució + Ús No Comercial + No Obres Derivades

- Llicències bàsiques proporcionades pel projecte GNU:
 - GNU General Public License (GPL)
 - GNU Lesser General Public License (LGPL)
 - GNU Affero General Public License (AGPL)
 - GNU Free Documentation License (FDL)

Aquest document està sota una llicència Creative Commons
[Creative Commons Reconeixement-No comercial 3.0 Espanya](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/)

