

# EVENTOS

VI WORKSHOP REBIUN PROYECTO  
DIGITALES. LAS BIBLIOTECAS  
DIGITALES EN EL ESPACIO GLOBAL  
COMPARTIDO

2006



LOS REPOSITORIOS DE MATERIALES DIGITALES  
COMO APOYO A LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LA  
DOCENCIA UNIVERSITARIA EN EL ESPACIO  
EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR



crue

Universidades  
Españolas

Red de Bibliotecas  
REBIUN



Los repositorios de materiales digitales como apoyo a la integración de las TIC en la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior:

**MOREA**



**¿Por qué MOREA?**

**Porque:**

- La construcción del Espacio Europeo de Educación Superior representa una oportunidad para repensar la docencia universitaria en el marco de un paradigma de enseñanza para el aprendizaje, un cambio de enfoque que implica fuertes desafíos metodológicos para el profesorado universitario.
- Repensar la docencia no es una tarea fácil, requiere actitudes, conocimientos y habilidades específicas para su puesta en práctica.
- El desarrollo del aprendizaje electrónico, como una de las estrategias para la adecuación de la docencia universitaria a las condiciones que impone la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior, genera algunos **problemas**, sobre todo a la hora de adaptar los contenidos de enseñanza a la web.
- Reivindicamos el lugar del profesorado en ese proceso de cambio y las necesidades de apoyo que el mismo requiere.



- **Falta de conocimientos técnicos para la elaboración de recursos como mediadores instrumentales lógicos para producir aprendizaje;**
- **Alto coste económico para la producción de materiales Web de calidad, debido a la necesidad de colaboración de diversos especialistas (en contenidos específicos, didactas, informáticos, diseñadores gráficos...);**
- **Baja posibilidad de reutilización/adaptación de contenidos cuando cambia algún factor (plataforma, contexto, etc.) y**
- **Ausencia de sistemas de apoyo que faciliten los cambios metodológicos.**




**Implica múltiples ideas:**

- Es un **Repositorio** de objetos para reutilizar con fines de enseñanza
- Tiene **Orientaciones** para el diseño de propuestas de enseñanza con soporte web basadas en diferentes estrategias didácticas: simulaciones, webquest, estudio de casos, presentaciones...
- Ofrece **Guías** para la reutilización de recursos multimedia en los propios materiales de enseñanza




**Para posibilitar:**

- Que el profesorado universitario tenga a mano herramientas de fácil acceso y de sencilla utilización.
- Hacer accesible la gran cantidad de recursos web que en este momento están accesibles en la red.
- Incentivar el diseño de propuestas de enseñanza con materiales multimedia para la web, que medien en el proceso educativo potenciando la construcción del conocimiento.



**Para posibilitar:**

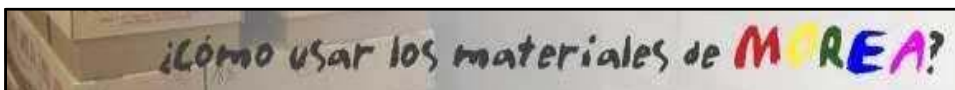
- Ofrecer pautas de actuación formativa y autoformativa para el profesorado universitario en el marco de la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior.
- Ofrecer recursos para ayudar a la transformación del rol del profesorado universitario en este momento histórico.





## ¿Qué hemos hecho hasta ahora?

1. Buscar objetos de enseñanza adecuados para la enseñanza universitaria disponibles en la Red
2. Evaluar la calidad y pertinencia de dichos objetos por expertos en contenido
3. Organizarlos por áreas de conocimiento
4. Incorporar metadatos adecuados que posibilite la búsqueda ágil por parte del profesorado
5. Empaquetar los objetos utilizando software adecuado
6. Elaborar guías de uso para apoyar al profesorado en la elaboración de material de enseñanza para la web



- Cómo utilizar el repositorio

### Guías de uso

- Orientaciones para analizar recursos y elaborar los propios materiales



**MOREA**  
Múltiples Objetos Reutilizables para la Enseñanza y el Aprendizaje  
Última actualización: 21-Octubre-2005

Inicio    Guías de uso    Acceso al Repositorio    Uso del Repositorio

**Búsqueda rápida**  
 Área de conocimiento:  
 Todas  
 Servidor:  
 USC  
 Buscar

**Búsqueda avanzada**  
 Búsqueda por categoría  
 Búsqueda acumulada

**Objetos de Aprendizaje**  
 (Sólo usuarios registrados)  
 Regístrese como usuario

**Usuarios registrados:**  
 Usuario:  
 Contraseña:  
 Tipo:  
 Usuario registrado  
 Entrar    Limpiar

**Herramientas:**

- ◆ ELSI: editor de objetos de aprendizaje

**Enlaces:**

- ◆ Universidad de Santiago de Compostela
- ◆ Grupo de investigación Stellae
- ◆ C.E.T.A.
- ◆ Planet Digital Repository
- ◆ Repositorio CAREO
- ◆ Repositorio MERLOT
- ◆ Listado de repositorios

**Correo electrónico:** morea@usc.es

**Acceso al repositorio**

**Áreas de conocimiento**

- Enseñanzas técnicas
- Ciencias de la salud
- Ciencias experimentales
- Humanidades
- Ciencias sociales y jurídicas

**Ejemplo:** Búsqueda de "tutoriales".

**Búsqueda rápida**  
tutorial  
Área de conocimiento:  
Todas  
Servidor:  
USC  
Buscar

1º- Escriba "tutorial".

2º- Seleccione "Todas" en área de conocimiento.

3º- Haga clic en el botón "Buscar".

Resultados de la búsqueda realizada

Número del objeto seleccionado 1  
Área: SOCIALES

**Título** Análisis de resultados y de rentabilidad de un banco.  
**Descripción** Este tutorial explica cómo analizar los resultados y la rentabilidad de una entidad bancaria. Presentando las principales herramientas para ello. Su objetivo es también hacer entender porque la banca presenta una cuenta de resultados diferente al resto de las empresas. Valorado muy positivamente por el experto.

Ficha descriptiva

Para acceder al objeto visite la siguiente dirección web:  
<http://www.5campus.org/leccion/banca3>

Número del objeto seleccionado 2  
Área: EXPERIMENTALES

**Título** Software Didáctico de Matemáticas  
**Descripción** Tutorial multimedia interactivo con contenidos sobre matemáticas: rectas, parábolas, matrices, funciones, intervalos, etc. Cada tema cuenta con ejemplos de plantillas y programas para actividades didácticas. Las páginas del temario contienen programas implementados en Java. Son una muestra de algunas actividades desarrolladas en la Escuela de Matem (...)

Ficha descriptiva  
Descargar

Número del objeto seleccionado 3  
Área: HUMANIDADES

**Título** Aprende Léxico  
**Descripción** Tutorial de palabras: Temas, actividades, evaluación y juegos. Conviene una guía para el profesor y otra para el alumno. Su finalidad es proporcionar a los alumnos de Primaria una forma interactiva y amena de adquirir, practicar, evaluar y ampliar sus conocimientos sobre la lengua castellana.

Ficha descriptiva

Para acceder al objeto visite la siguiente dirección web:  
<http://www.5campus.org/leccion/temario/matem2002.html>

El resultado de la búsqueda muestra varias fichas, una ficha por cada objeto. Como hemos seleccionado "Todas" como área de conocimiento aparecen objetos de todas las áreas. Cada ficha tendrá un color según el área de conocimiento al que pertenezca el objeto.

El resultado de las búsquedas son fichas. Cada ficha representa un objeto.

Hay dos maneras de acceder a los objetos:

Número del objeto seleccionado 1  
Área: SOCIALES

**Título** Análisis de resultados y de rentabilidad de un banco.  
**Descripción** Este tutorial explica cómo analizar los resultados y la rentabilidad de una entidad bancaria. Presentando las principales herramientas para ello. Su objetivo es también hacer entender porque la banca presenta una cuenta de resultados diferente al resto de las empresas. Valorado muy positivamente por el experto.

Ficha descriptiva

Para acceder al objeto visite la siguiente dirección web:  
<http://www.5campus.org/leccion/banca3>

Número del objeto seleccionado 2  
Área: EXPERIMENTALES

**Título** Software Didáctico de Matemáticas  
**Descripción** Tutorial multimedia interactivo con contenidos sobre matemáticas: rectas, parábolas, matrices, funciones, intervalos, etc. Cada tema cuenta con ejemplos de plantillas y programas para actividades didácticas. Las páginas del temario contienen programas implementados en Java. Son una muestra de algunas actividades desarrolladas en la Escuela de Matem (...)

Ficha descriptiva  
Descargar

Objetos que son accesibles desde una página Web haciendo clic en el enlace.

Objetos que se pueden bajar desde el repositorio haciendo clic en el botón "Descargar".

Número del objeto seleccionado 2  
 Área: EXPERIMENTALES

**Título** Software Didáctico de Matemáticas  
**Descripción** Tutorial multimedia interactivo con contenidos sobre matemáticas: rectas, parábolas, matrices, funciones, intervalos, etc. Cada tema cuenta con ejemplos de plantillas y programas para actividades didácticas. Las páginas del temario contienen programas implementados en Java. Son una muestra de algunas actividades desarrolladas en la Escuela de Matem (...)


Ficha descriptiva  
 Descargar

1º- Para descargar el objeto hay que hacer clic aquí.

---

Descarga de Objetos de Aprendizaje

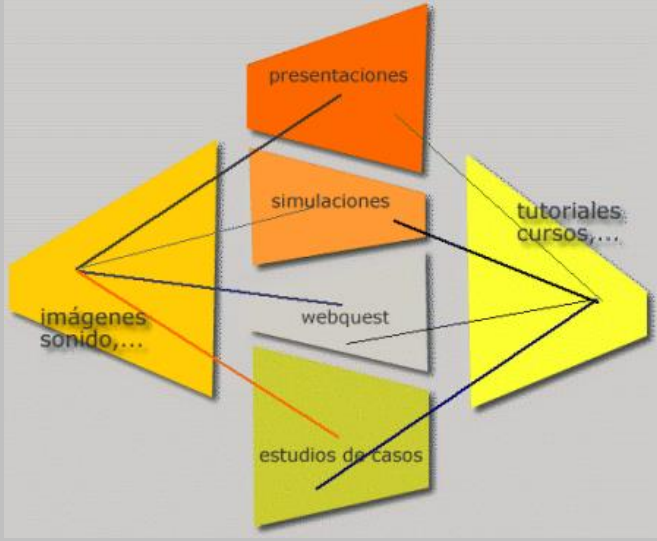
Objeto solicitado al servidor correctamente.  
 Haga click en icono para descargarlo:



2º- Para confirmar la descarga hay que hacer clic en este icono.

Atrás

## Guías de uso



presentaciones

simulaciones

webquest

estudios de casos

tutoriales, cursos, ...

imágenes sonido, ...

Estrategia	Material Web
Exposición	Presentaciones multimedia
Tareas	Webquest
Simulación	Mundos virtuales, applets

¿Cómo usar los materiales de MOREA?

Concepto

Uso

Ejemplos

Para saber +


Glosario

---

Inicio

Guías de uso

Repositorio




¿Qué es un elemento multimedia?

¿Qué tipos existen?

¿Dónde pueden localizarse?

¿Qué posibilidades de uso educativo ofrecen?



**ELSI** (Programa para etiquetar objetos de aprendizaje)

Dirección web: \*\*

Objeto a subir: \*\*

Título: \*

Idioma:

Descripción:

Palabra clave:

Nombre del autor:

Formato:

**MOREA**

Propuestas de futuro

- Continuar con el desarrollo de Morea, ampliando su base de datos
- Iniciar un proceso de formación del profesorado estructurado como combinación de talleres y cursos para el diseño de materiales utilizando objetos reutilizables
- Complementar y mejorar su base técnica buscando la interconexión con otros repositorios universitarios
- Continuar con la elaboración de guías de uso ampliando a otras estrategias y recursos

¿Quiénes somos?



UNIVERSIDADE  
DE SANTIAGO  
DE COMPOSTELA



Los **grupos de investigación** de la Universidad de Santiago de Compostela, USC:

**STELLAE**

**LITER 21**

Y el Centro de Tecnología para el aprendizaje (CeTA) de la USC:

**CeTA**

Proyecto financiado por la Secretaría de Estado de Universidades e investigación en su programa de Estudio y Análisis (Convocatoria 2/11/2004, BOE 22/11/2004).

Por resolución de 23/3/2005 (BOE 8/4/2005)  
Referencia EA2005-06/61



**MOREA**

<http://www.usc.es/morea/>