

EVENTOS

XVIII Workshop de Proyectos Digitales
VIII Jornadas OS Repositorios

2019

e

Guía de metadatos educativos para agregar Recursos Educativos Abiertos (REA) en repositorios basados en DSPACE.

Guía de metadatos educativos para agregar Recursos Educativos Abiertos (REA) en repositorios basados en DSPACE.

Erla Mariela Morales-Morgado
Rosalynn Argelia Campos-Ortuño
Tránsito Ferreras-Fernández



Ecos, Retos y Oportunidades de los PlaneS
Echoes, Challenges and Opportunities of PlanS



INTRODUCCIÓN

- El Repositorio Gredos junto con los repositorios de las Universidades de Castilla y León están llevando a cabo un proyecto de “Servicio de mejora de los repositorios de las universidades públicas de Castilla y León y creación de un recolector de producción científica”.
- Este proyecto ha tenido una primera fase de normalización y puesta al día de los cuatro repositorios de BUCLE (Bibliotecas de las Universidades de Castilla y León).
- Algunos de estos cambios en el repositorio Gredos han sido la migración a la versión 5.1 de DSpace con interfaz xmlui y la migración a un nuevo servidor local de la Universidad de Salamanca.

INTRODUCCIÓN

- Por lo que respecta a la normalización de la descripción de recursos educativos en los cuatro repositorios BUCLE se ha seguido el modelo utilizado en el repositorio **GEDOS** con el **proyecto DIRE**, <https://gedos.usal.es/handle/10366/121959>, a través del cual, se ha definido una extensión de metadatos, a través de un **mapeo de LOM a Dublin Core**, para agregar datos educativos de manera estandarizada en repositorios basados en **Dspace**.
- Los metadatos educativos descritos en la guía, contemplan:
 - **Descripción Educativa** (Objetivos educativos, tipo de contenidos, competencias..)
 - **Descripción de estilos de aprendizaje, tipo y nivel de interactividad, nivel de dificultad.**
 - Clasificación de los REA según las dimensiones de la **Competencia Digital** que se quieran desarrollar (en desarrollo).

METADATOS

Descripción Educativa

CLASIFICACIÓN	ETIQUETAS Dublin Core
Resumen	dc.description.abstract
Descripción	dc.description
Objetivo	dc.description.objective
Tipo de contenido	dc.description.contentType
Proceso cognitivo	dc.description.cognitiveDevelopment
Procedimientos	dc.description.procedures
Habilidades y destrezas	dc.description.skills
Actividades para la comprensión	dc.description.comprehensionActivities
Actividades de evaluación	dc.description.evaluationActivities
Metodología	dc.description.methodology
Campos de aplicación	dc.description.application
Conocimientos asociados	dc.description.knowledgeAssociation
Experiencia de uso	dc.description.usageExperience
Índice de contenidos	dc.description.TableofContents

METADATOS

Estilos de Aprendizaje

ETIQUETA Dublin Core

Estilo de aprendizaje: dc.description.learningstyle

ESTILO	DESCRIPCIÓN
Activo	Prefieren aprender a través de actividades prácticas, motivadoras y que inviten a iniciar nuevas búsquedas de experiencias; liderando grupos de trabajo; y creciéndose ante los desafíos que suponen esa experiencia. Sus características principales: Animador, Improvisador, Descubridor, Arriesgado y Espontáneo. Según la teoría de (Honey and Mumford, 1986).
Reflexivo	Prefieren aprender observando, escuchando y pensando a través de varias perspectivas; con tiempo para pensar e investigar todos los detalles antes de comentar, planificar o actuar ante una situación. Sus características principales: Conciencioso, Receptivo, Analítico, Exhaustivo y Observador. Según la teoría de (Honey and Mumford, 1986).
Teórico	Prefieren aprender a través de actividades basadas en ideas y conceptos que forman modelos, hechos, sistemas o teorías; analizando las ideas lógicas en situaciones estructuradas; leyendo sobre expertos, hechos lógicos y objetivos. Sus características principales: Metódico, Lógico, Objetivo, Crítico y Estructurado. Según la teoría de (Honey and Mumford, 1986).
Pragmático	Prefieren aprender practicando las actividades que presenta beneficio inmediato; copiando ejemplos o siguiendo modelos; cuando se le da la oportunidad de aportar nuevas ideas y comprobar las ideas con expertos. Sus características principales: Experimentador, Práctico, Directo, Eficaz y Realista. Según la teoría de (Honey and Mumford, 1986).

METADATOS

Estilos de Aprendizaje

ETIQUETA Dublin Core

Estilo de aprendizaje: dc.description.learningstyle

ESTILO	DESCRIPCIÓN
Convergente	Prefieren aprender a través de la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Actúan mejor en las situaciones en que existe una única solución correcta, y cuando pueden aplicar de manera práctica sus ideas, utilizando el razonamiento hipotético deductivo. Sus características principales: Pragmático, Racional, Analítico, Organizado y Buen líder. Según la teoría de (Kolb, 1984).
Divergente	Prefieren aprender por la experiencia concreta y observación reflexiva. Se destacan por sus habilidades para contemplar las situaciones desde diversos puntos de vista y organizar muchas relaciones en un todo significativo. Sus características principales: Sociable, Sintetiza bien, Genera ideas, Soñador y Emocional. Según la teoría de (Kolb, 1984).
Asimilador	Aprenden básicamente por observación reflexiva y conceptualización abstracta. Se destacan por su razonamiento inductivo y por una habilidad para crear modelos abstractos teóricos. Sus características principales: Poco sociable, Genera modelos, Reflexivo, Pensador abstracto y Disfruta el diseño. Según la teoría de (Kolb, 1984).
Acomodador	Sus preferencias de aprendizaje están basadas en la experimentación activa y en la experiencia concreta. Se adaptan bien a las circunstancias inmediatas; aprenden sobretodo, haciendo cosas, aceptando desafíos. Sus características principales: Sociable, Organizado, Acepta retos, Impulsivo y Espontáneo. Según la teoría de (Kolb, 1984).

METADATOS

Tipo de Interactividad

ETIQUETA Dublin Core

dc.methodofinstruction.instructionalmethod

TIPO DE INTERACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
Expositiva	Recurso con un nivel de interactividad muy bajo (el alumno recibe información sin la posibilidad de interactuar con los contenidos) y bajo (la participación del alumno es mínima, con enlaces mínimos de navegación).
Mixta	Recurso con un nivel de interactividad combinada, se exponen contenidos y el alumno tiene la posibilidad de acceder a sofisticados documentos con múltiples enlaces.
Activa	Se relaciona con un nivel de interactividad alto (los alumnos realizan actividades de participación directa y guiada a través de cuestionario cerrado, acceso a múltiples enlaces, etc.) y muy alto (Objetos de Aprendizaje con un tipo de interactividad activa, que promueven actividades productivas como la toma de decisiones, preguntas abiertas, elaboración de productos propios, etc.)

METADATOS

Nivel de Interactividad

ETIQUETA Dublin Core

dc. methodofinstruction.Instructionalmethodinteractivitylevel

NIVEL DE INTERACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
Muy bajo	Recurso con Tipo de interactividad expositiva, el alumno recibe información sin la posibilidad de interactuar con los contenidos.
Bajo	Recurso con un tipo de interactividad expositiva, en donde la participación del alumno es mínima (enlaces mínimos de navegación).
Medio	Recurso con un tipo de interactividad combinada, se exponen contenidos y el alumno tiene la posibilidad de acceder a sofisticados.
Alto	Se relaciona con un tipo de interactividad activa, en donde los alumnos realicen actividades de participación directa y guiada (cuestionario cerrado, acceso a múltiples enlaces, etc.)
Muy alto	Recurso con un tipo de interactividad activa, que promueven actividades productivas (toma de decisiones, preguntas abiertas, elaboración de productos propios, etc.)

METADATOS

Nivel de Dificultad

ETIQUETA Dublin Core

dc. methodoinstruction. instructionalmethoddifficulty

NIVEL DE DIFICULTAD	DESCRIPCIÓN
Muy fácil	Básico, concreto, que es fácilmente reconocido.
Fácil	Básico que es conectado fácilmente con los conocimientos previos.
Medio	Requiere comprender y aplicar lo aprendido sin mayores dificultades.
Difícil	Complejo que requiere emplear un alto nivel cognitivo.
Muy difícil	Información muy compleja generalmente abstracta que requiere aplicar habilidades de un alto nivel cognitivo (p.e. analizar, sintetizar y/o evaluar).

EN DESARROLLO...

METADATOS

Competencia Digital
Áreas INTEF



Erla Mariela Morales-Morgado

Departamento de Didáctica, Organización y MIDE
erla@usal.es

Rosalynn Argelia Campos-Ortuño

Departamento de Teoría e Historia de la Educación
rosecampos@usal.es

Tránsito Ferreras-Fernández

Servicio de Bibliotecas
transiff@usal.es



Ecos, Retos y Oportunidades de los Planes
Echoes, Challenges and Opportunities of Plans



VNIVERSIDAD
DSALAMANCA

CAMPUS OF INTERNATIONAL EXCELLENCE

