



MENDOZA, 15 de octubre de 2024.-

VISTO:

El **Expediente Nro. 30475/2024**, por el cual la Dirección de Educación a Distancia eleva para su aprobación los protocolos de publicación de Recursos Educativos Digitales, y

CONSIDERANDO:

Que el proceso de catalogación y distribución de contenidos educativos digitales implica una serie de medidas integrales para favorecer su accesibilidad y protección.

Que resulta fundamental establecer plataformas seguras que no solo almacenen y clasifiquen estos recursos, sino que también garanticen su disponibilidad para la comunidad educativa y los profesionales de manera confiable y eficiente.

Que es crucial respetar y cumplir estrictamente con la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor al gestionar y compartir estos contenidos.

Que se deben establecer políticas claras y procedimientos transparentes para el uso y la distribución de contenidos digitales, promoviendo la ética y el cumplimiento legal en todas las interacciones.

Que la Dirección de Educación a Distancia ha elaborado un documento que contiene los protocolos de publicación de Recursos Educativos Digitales.

Que dicho documento busca ofrecer un protocolo de catalogación de recursos educativos digitales, como instrumento clave en el último paso del proceso de curaduría de contenido para su posterior distribución.

Que el documento fue revisado y avalado por la Comisión Asesora de Educación a Distancia de esta Unidad Académica, en su sesión del 18 de septiembre de 2024.

Que dichos protocolos son esenciales para garantizar que las producciones didácticas digitales elaboradas por el cuerpo docente se ajusten a los requisitos establecidos por el Sistema Institucional de Digitalización (SID).

Que la Comisión de Interpretación y Reglamento, en su reunión del 3 de octubre de 2024, sugirió al Consejo Directivo aprobar los protocolos de publicación de Recursos Educativos Digitales, y destacó la importancia de difundir el documento elaborado por la Dirección de Educación a Distancia, dado su valor explicativo para los docentes.

Por ello, teniendo en cuenta lo aprobado en sesión del 3 de octubre de 2024,

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
RESUELVE:**

JLV

LG

AR



ARTÍCULO 1.- APROBAR el documento "**Protocolos de Publicación de Recursos Educativos Digitales**" elaborado por la Dirección de Educación a Distancia, que como ANEXO forma parte integrante de la presente resolución.

ARTÍCULO 2.- ESTABLECER que los protocolos aprobados en el artículo precedente serán de aplicación obligatoria para todas las áreas y dependencias de Facultad de Educación involucradas en la creación, catalogación, distribución y uso de recursos educativos digitales.

ARTÍCULO 3.- ENCOMENDAR a la Dirección de Educación a Distancia la difusión y capacitación sobre los protocolos aprobados, así como el seguimiento de su implementación.

ARTÍCULO 4.- Comunicar e insertar en el Libro de Resoluciones

JLV

LG

AR



-ANEXO-



Recursos Educativos Digitales: protocolos de publicación

PROGRAMA EBA

Autoras

Natalia Paola Montiveros

Laura Ester Sukerman

Analía Elcira Vázquez

Asesoramiento

María Fernanda Ozollo

Javier Alfredo Osimani

Colaboración

Naum Jeremías Novelli

Pablo Gabriel Trivella Pelayta

18 de agosto de 2024

JLV

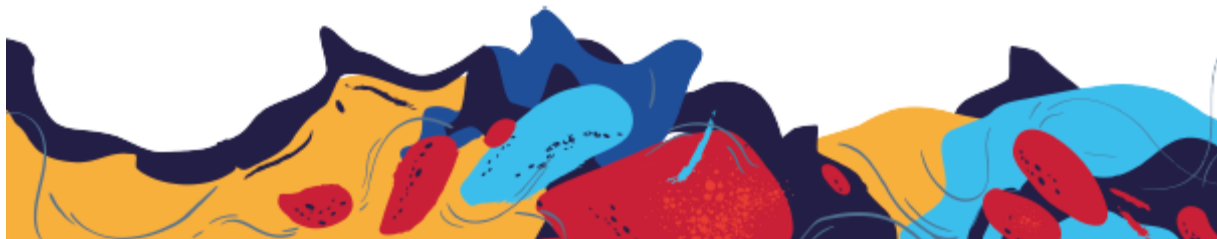
LG

AR



Índice

1. Introducción	3
2. Los recursos educativos	3
2.1 ¿Recursos educativos y/o didácticos?	3
2.2 Recursos educativos digitales	4
2.3 Recursos educativos digitales abiertos	4
2.4 Repositorios Educativos	5
3. Los derechos de autor en los Recursos Educativos Digitales	6
3.1 Definición	6
3.2 Ley de Propiedad Intelectual Argentina (LPI)	6
4. Licencias en el uso y la producción de Recursos Educativos Digitales	7
4.1 Definición	7
5. Curaduría y Validación de contenidos	11
5.1 Definición	11
5.2 Características	12
5.2.1 Búsqueda y selección de contenidos digitales	12
5.2.2 Creación y modificación de contenidos digitales	12
5.2.3 Protección, gestión y compartición de contenidos digitales	13
5.3 Procedimiento	13
5.4 Diferencia entre validación y curaduría de contenidos	13
6. Procedimiento para la catalogación de RED: propuesta para los recursos educativos digitales de la FEEd	14
Bibliografía	19
Webgrafía	19
Anexos 1. Formulario autorización de versión reutilizable y catalogación	20
Anexos 2. Formulario autorización para publicar y difundir	22





1. Introducción

El proceso de catalogación y distribución de contenidos educativos digitales implica una serie de medidas integrales para favorecer su accesibilidad y protección. Resulta fundamental establecer plataformas seguras que no solo almacenen y clasifiquen estos recursos, sino que también garanticen su disponibilidad para la comunidad educativa y los profesionales de manera confiable y eficiente.

En este sentido, el presente documento, busca ofrecer un protocolo de catalogación de recursos educativos digitales, como instrumento clave en el último paso del proceso de curaduría de contenido para su posterior distribución.

La importancia de este protocolo reside en lo crucial que es respetar y cumplir estrictamente con la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor al gestionar y compartir estos contenidos. Esto implica obtener las licencias adecuadas para el uso y distribución de materiales protegidos, así como citar correctamente las fuentes y atribuir el crédito correspondiente a los creadores.

Asimismo, se deben establecer políticas claras y procedimientos transparentes para el uso y la distribución de contenidos digitales, también, promover la ética y el cumplimiento legal en todas las interacciones. Esto, no solo protege los derechos de los autores y creadores, sino que fomenta una cultura de respeto y colaboración en el ámbito educativo y profesional.

Para ello consideramos necesario aclarar algunos términos claves como: recursos educativos digitales, recursos educativos digitales abiertos, repositorios educativos, licencias, plagio y curaduría.

2. Los recursos educativos

2.1. ¿Recursos educativos y/o didácticos?

Comenzamos definiendo que el recurso, según la Real Academia Española (RAE), es el medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende. Cuando estos recursos son utilizados en un contexto educativo con el fin de acompañar el proceso de enseñanza y aprendizaje los denominamos recursos educativos. Desde esta perspectiva cualquier elemento puede ser factible de transformarse en recurso educativo, una película, un cartel o un juego.

A diferencia del recurso educativo, el recurso didáctico tiene en su génesis una intencionalidad educativa. Morales (2012) define al recurso didáctico como el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. La autora menciona que como condición deben despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos y sirven como guía a la actividad docente.

**UNCUYO**
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO**FACULTAD DE
EDUCACIÓN****FED
VIRTUAL**

Manuel Area Moreira utiliza el término medios de enseñanza o materiales didácticos, siguiendo la definición de que los medios de enseñanza son cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes con propósitos instructivos o de enseñanza (Escudero, 1983). Éstos se han modificado a lo largo de la historia y la digitalización de la información a partir del Siglo XXI hace que adquieran nuevas características.

Entonces, la distinción entre recurso educativo y didáctico; de acuerdo a los autores, estaría en su situación de origen, mientras que los primeros son recursos de cualquier tipo que pueden ser utilizado para la enseñanza y el aprendizaje; los segundos, tendrían su origen en una intencionalidad educativa.

2.2 Recursos educativos digitales

El concepto de recurso digital hace referencia a cualquier elemento en formato digital que se pueda visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico y que puede ser consultado de manera directa o a través de internet (Cursos On-Line Masivos, 2018). Estos presentan rasgos o características particulares en su dimensión tecnológica y pedagógica respecto a los materiales tradicionales o analógicos.

Mientras que los recursos educativos digitales surgen en las últimas décadas como un medio de expresión y creación a través de un nuevo lenguaje basado en la imagen, el sonido y la interactividad, tres elementos que refuerzan la comprensión, la creatividad y la motivación de los estudiantes (García-Valcárcel, 2016).

Los recursos educativos digitales se caracterizan por ser accesibles en cualquier momento y desde cualquier lugar ya que pueden estar en línea, facilitan tareas de búsqueda y exploración de la información, permiten realizar representaciones virtuales tanto en escenarios figurativos como tridimensionales, proporcionan entornos de gran capacidad de motivación a través de planteamientos gamificados o de aprendizaje lúdicos, hacen posible que se genere o construya conocimiento en distintos formatos o lenguajes (textuales, icónicos, audiovisuales, gráficos), posibilitan el uso autónomo, la comunicación interpersonal y, en consecuencia, el trabajo colaborativo en la red y permiten realizar seguimientos, automatizar respuestas e interfaces personalizadas y pueden ser utilizados como herramientas de evaluación.

Aunque los recursos educativos digitales están ampliamente disponibles en la web, su uso no siempre es completamente libre. Por tal motivo, es necesario definir el concepto de Recurso Educativo Abierto, el cual ofrece condiciones de uso más flexibles.

2.3 Recursos educativos digitales abiertos

En 2002, en el Forum on the Impact of Open Courseware for Higher Education in Developing Countries, se definió el concepto de Recurso Educativo Abierto como una tecnología disponible, para la provisión abierta de recursos educativos para consulta, uso y adaptación por parte de la comunidad de usuarios con propósitos no comerciales.



La UNESCO define a los recursos educativos abiertos (REA), como

materiales de aprendizaje, enseñanza e investigación en cualquier formato y soporte que existen en el dominio público o están bajo derechos de autor y fueron liberados bajo una licencia abierta, que permiten su acceso sin costo, su reutilización, reorientación, adaptación y redistribución por parte de terceros.

Características del Recurso Educativo Abierto

Un recurso abierto, según el texto de Laura Marés (2021), está marcado por "las cuatro R":

Reutilizar: el derecho a reutilizar el contenido en su forma inalterada/textual.

Revisar: el derecho a adaptar, ajustar, modificar o alterar el contenido. Por ejemplo, traducir el contenido a otro idioma.

Remixar: el derecho de combinar el contenido original o revisado con otro contenido para crear algo nuevo. Por ejemplo, incorporar el contenido en un mashup.

Redistribuir: el derecho a compartir copias del contenido original, las revisiones o los remixes con los demás (p. 19).

Los recursos educativos abiertos (REA), al estar alojados en repositorios educativos, encuentran una excelente oportunidad para difundirse y distribuirse, contribuyendo así a enriquecer el aprendizaje con una amplia variedad de materiales didácticos disponibles.

2.4 Repositorios educativos

En cuanto a los repositorios educativos, estos son definidos por las autoras Sagol, Picarel, Gonzalez y Franzetti (2022), como "una herramienta informática, un software, para ordenar archivos con contenido educativo de manera que puedan ser buscados, identificados y recuperados con facilidad por personas o por otras herramientas automáticas" (p. 10).

Los repositorios educativos se estructuran mediante etiquetas y metadatos para facilitar la identificación y descripción de los recursos educativos, asegurando así su accesibilidad y usabilidad eficientes. Además, estos repositorios juegan un papel crucial en el manejo adecuado de los derechos de autor, garantizando que los materiales educativos puedan ser compartidos y reutilizados de manera legal y ética. Esta gestión responsable no solo promueve la colaboración y el intercambio de conocimientos, sino que también fomenta un entorno educativo más inclusivo y respetuoso con los derechos intelectuales de los creadores y colaboradores.



3. Los derechos de autor en los Recursos Educativos Digitales

3.1 Definición

El derecho de autor es un conjunto de normas que concede derechos legales que protegen su obra por el mero hecho de haberla materializado, es decir, fijado en un soporte que puede ser de cualquier tipo: analógico o digital; en este documento nos focalizamos en los digitales

Estos derechos de autor se clasifican en derechos morales que son los que vinculan al autor con su obra conceptualmente; y en derechos patrimoniales que son aquellos que permiten la explotación comercial de dicha obra bajo un régimen de monopolio durante cierto período de tiempo reconocido por ley. En Argentina los derechos de autor están regulados principalmente por la Ley 11.723 que data del año 1933 (con sucesivas modificaciones) y contemplados en el artículo 17 de la Constitución Nacional de 1853.

3.2 Ley de Propiedad Intelectual Argentina (LPI)

Es la protección que le da la ley al autor o autora de una obra científica, literaria, artística o didáctica por su creación intelectual.

La Ley 11.723 de propiedad intelectual protege los derechos de las y los autores de obras científicas, literarias, artísticas o didácticas.

A continuación te dejamos un video y el enlace a la LPI de Argentina



[LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL 11.723 Texto Ley 11.723](#)



Considerar la ley de propiedad intelectual al crear un recurso educativo digital abierto es fundamental para garantizar el respeto y la protección de los derechos de autor de las obras de terceros que puedan ser incluidas. Cumplir con estas leyes no solo previene infracciones legales, sino que también promueve un uso ético y responsable de los materiales educativos.

Al utilizar licencias adecuadas, se asegura que los creadores originales reciban la debida atribución y reconocimiento por su trabajo, mientras que los usuarios pueden acceder, compartir y adaptar los recursos de manera legal y transparente. Este enfoque no solo enriquece el ámbito educativo con materiales diversificados y accesibles, sino que también fomenta una cultura de respeto por los derechos de autor y la propiedad intelectual.

4. Licencias en el uso y la producción de Recursos Educativos Digitales

4.1. Definición

Según la Real Academia Española (RAE), la palabra "licencia" se define, entre otras cosas, como la autorización o permiso que se concede para hacer algo. En el contexto de obras de autor, una licencia es un acuerdo legal que otorga permiso para usar, distribuir o modificar una obra protegida por derechos de autor. Estas licencias pueden variar en términos y condiciones, pero generalmente permiten a otros utilizar la obra de manera específica, siempre respetando los derechos del autor original.

Cada creación posee derechos de autor desde su origen, independientemente de si ha sido oficialmente registrada. Estos derechos engloban tanto los aspectos morales como los patrimoniales. Los primeros se refieren al reconocimiento del autor de la obra, la atribución del nombre del artista en sus interpretaciones o ejecuciones, así como el derecho a preservar la integridad y evitar modificaciones no autorizadas. Por otro lado, los derechos patrimoniales se relacionan con la compensación económica por el uso de la obra y suelen equipararse al concepto de copyright.

A pesar de esto, muchas personas, grupos y entidades sostienen que la libre difusión del conocimiento es beneficiosa para el progreso individual, social y del propio conocimiento. Argumentan que un acceso amplio y equitativo a la información es esencial para el desarrollo de las sociedades.

4.2. Tipos y características

Existen diferentes tipos de licencias relacionadas a los derechos de autor que permiten a los creadores y usuarios proteger y compartir su trabajo de acuerdo con sus necesidades y preferencias. El copyright, o derechos de autor, es una forma de licencia que otorga exclusividad al titular para controlar la reproducción, distribución y derivados de su obra. Por otro lado, el copyleft es una licencia que busca promover la libertad de compartir y modificar el trabajo, permitiendo a otros redistribuirlo bajo las mismas condiciones. Las licencias Creative Commons



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE
EDUCACIÓN



FED
VIRTUAL



ofrecen una variedad de opciones para combinar diferentes derechos, como la atribución, el uso comercial y las restricciones de derivados. Por último, el dominio público es una licencia en la que el autor renuncia a todos sus derechos y la obra se encuentra disponible para el uso público sin restricciones. Estas diferentes licencias brindan a los creadores y usuarios la flexibilidad para proteger y compartir su trabajo de acuerdo con sus preferencias y objetivos.

Figura 1

¿Quién protege nuestros derechos?



Fuente: CEDEC. ¿Quién protege nuestros derechos? (CC BY-SA)

4.2.1. Creative Commons (CC)

Creative Commons (CC) es una entidad sin fines de lucro que promueve la publicación de contenidos bajo estándares abiertos, facilitando la reutilización de la creatividad y el conocimiento mediante una variedad de herramientas legales de forma gratuita. Estas herramientas legales, conocidas como licencias, posibilitan a los creadores publicar sus obras de tal manera que puedan ser reproducidas o modificadas para generar nuevas obras o contenidos. De este modo, Creative Commons proporciona un método estándar y generoso para compartir obras,

permitiendo a otros miembros de la comunidad educativa reutilizar y aprovechar los recursos educativos abiertos.

Es esencial resaltar que al ofrecer una obra bajo una licencia Creative Commons no se está renunciando a los derechos de autor. Estas licencias conceden ciertos derechos a terceros bajo condiciones específicas. Cada creador tiene la facultad de elegir las condiciones bajo las cuales desea que otros accedan y utilicen su obra. Estas condiciones están detalladas en cada licencia específica. Dichas condiciones se detallan en la Figura 2.

Figura 2

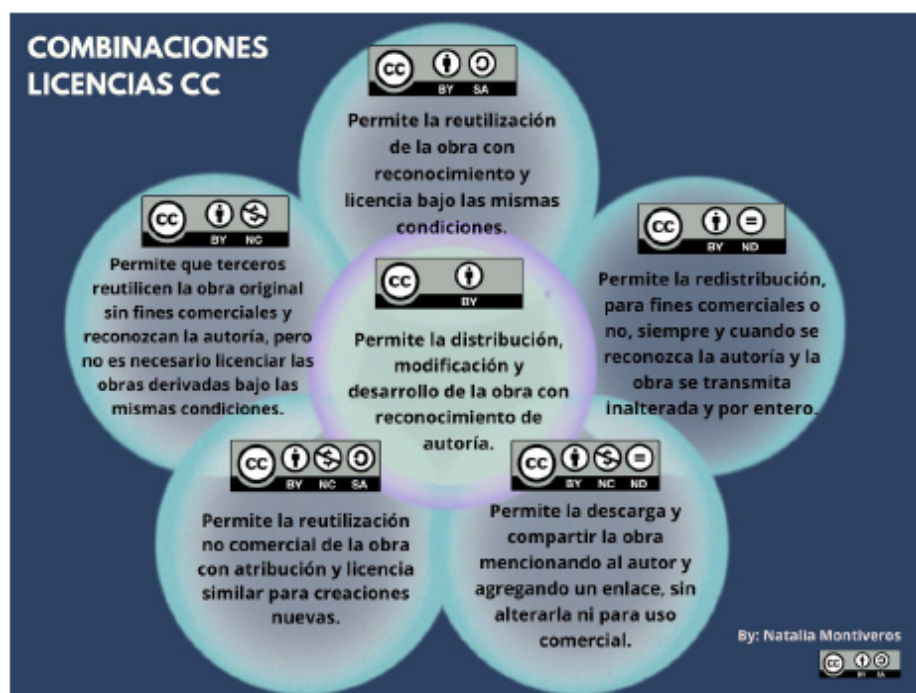
Licencias Creative Commons. Sin combinaciones



La Figura N° 3 gráfica las posibles combinaciones de las distintas licencias Creative Commons.

Figura 3

Licencias Creative Commons. Combinaciones



¿Qué sí? ¿Qué no? en las combinaciones de Licencias Creative Commons

Clickeá en cada enlace para conocer las condiciones específicas de cada licencia

 BY + Info	 BY SA + Info	 BY ND + Info
 BY NC + Info	 BY NC SA + Info	 BY NC ND + Info



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE
EDUCACIÓN



FED
VIRTUAL



El uso de las licencias Creative Commons es fundamental en la curaduría de contenido digital educativo, ya que estas licencias proporcionan un marco claro y flexible para el uso y distribución de materiales. Al permitir que los autores especifiquen las condiciones bajo las cuales otros pueden usar, modificar y compartir sus obras, las licencias Creative Commons facilitan la recolección y organización de recursos educativos de alta calidad que pueden ser libremente utilizados por la comunidad educativa. Esta transparencia y claridad en los derechos de uso no solo simplifica la tarea de los curadores de contenido, sino que también garantiza que los materiales seleccionados respeten los derechos de autor y fomenten un entorno de colaboración y aprendizaje accesible para todos.

5. Curaduría y Validación de contenidos

5.1. Definición

Vivimos una época caracterizada por una producción y circulación de contenidos digitales sin precedentes. Miles y miles de hipertextos, imágenes, videos, audios, animaciones, aplicaciones etc. se producen, publican y comparten a diario. Ante la sobreabundancia de información es imprescindible su recorte y selección.

En este escenario, aparece un nuevo rol: el curador de contenidos. Juan Freire (2011) se refiere al curador como un comisario digital que frente a la gran oferta identifica, filtra, reutiliza y transforma, generando de esa forma nuevos contenidos. En este sentido Dolors Reig (2010) define al curador de contenidos como intermediario crítico de conocimiento, alguien que busca, agrupa y comparte (...) lo más relevante en su ámbito de especialización.

El curador de contenidos es un especialista que encuentra, filtra, organiza, otorga sentido y comparte contenidos digitales. De acuerdo con Posada (2013), la curación de contenidos "es el acto interactivo de investigar, hallar, filtrar, organizar, agrupar, integrar, editar y compartir el mejor y más relevante contenido de un tópico específico en una significativa colección digital online, que podría ser importante para un grupo de gente cuyo sentido del aprendizaje puede ser actualizado en torno a ese tópico" (p. 3)

Fabio Tarasow menciona que el autor- curador se expresa a través del conjunto de materiales expuestos es una única muestra a través de su selección y articulación, se propone hacer explícitas las relaciones que existen entre los distintos textos que conforman su muestra"

Curaduría término que proviene de las Artes

El término proviene de las Artes plásticas. El curador aparece como un meta-artista, quien mediando entre los destinatarios y los autores prepara la experiencia escénica y construye, en ese acto, una nueva idea de autoría (Valeria Odetti, 2012) . Muestra la obra, organiza el espacio, la decoración y los detalles para que esa obra se luzca.

UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYOFACULTAD DE
EDUCACIÓN**FED**
VIRTUAL

Desde el inicio el curador, a diferencia del artista, piensa en el espectador, diseña un recorrido, un discurso, una experiencia a partir de la selección y organización del contenido que le agrega VALOR a la muestra. No es solo seleccionar materiales sino ordenarlos en una historia, una narrativa, que le otorga un SENTIDO nuevo. Su fin es involucrar los sentidos, y provocar emocionalmente algo en el otro. El curador está construyendo un punto de vista particular de la obra, guía hacia una reflexión.

Es así como en una exposición museográfica subyacen historias que son contadas por los curadores mediante la organización de las piezas y las narrativas que las acompañan. De igual modo, el curador de contenidos digitales agrupa y reinterpreta las piezas multimedia al generar un producto nuevo.

5.2 Características

Curar contenido implica interpretar datos, discernir la calidad y fiabilidad de la información, organizarla de manera efectiva y añadir valor mediante comentarios personales o la creación de nuevo contenido.

Según Reig (2010) la tarea del curador tiene dos vertientes claramente diferenciadas:

- La formación en Competencias digitales de manejo de la información (el dominio de herramientas concretas para la generación y mantenimiento de PLEs puede ser importante en este sentido)
- El profundo conocimiento de la especialidad.

Es así que en este contexto digital esta "curación" da lugar a distintas actividades y habilidades relacionadas a las TICs donde el docente debe desarrollar ciertas competencias que le permitirán la gestión y adaptación de la gran variedad de contenido disponible. Según el marco de referencia de la competencia digital docente del INTEF estas competencias se relacionan con la búsqueda, reutilización, creación y compartición de contenidos educativos digitales respetando los derechos de autor. Veamos a continuación lo que implica cada una.

5.2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales

Localizar, evaluar y seleccionar contenidos digitales de calidad para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico, el tipo de licencia y aspectos técnicos que garanticen la accesibilidad universal, la usabilidad y la interoperabilidad.

5.2.2 Creación y modificación de contenidos digitales

Modificar y adaptar los contenidos educativos digitales respetando las condiciones de uso (obras derivadas y limitaciones recogidas en los derechos de propiedad intelectual) establecidas por cada licencia. Crear nuevos contenidos educativos digitales de forma individual o en



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE
EDUCACIÓN



FED
VIRTUAL



colaboración con otros profesionales dentro de entornos seguros. Considerar, de modo específico, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y los destinatarios al diseñar y crear o modificar los contenidos digitales. Seleccionar las herramientas digitales de autor, para la creación y modificación de contenidos, teniendo en cuenta las características técnicas y de accesibilidad y los términos de uso y la política de privacidad.

5.2.3 Protección, gestión y compartición de contenidos digitales

Catalogar los contenidos educativos digitales y ponerlos a disposición de la comunidad educativa y del colectivo profesional utilizando entornos seguros. Proteger eficazmente los contenidos digitales. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor en la gestión y compartición de contenidos digitales.

5.3. Procedimiento

Rossaro (2016) enuncia una serie de actividades que el docente realiza cuando se transforma en un curador de contenidos:

- Investiga acerca de diversos temas o autores y busca contenidos digitales en la web, servidores o diversos dispositivos de almacenamiento a los que tenga acceso.
- Evalúa y selecciona contenidos que considera pertinentes en relación al currículum, el contexto y sus objetivos. Además selecciona según criterios de calidad, rigurosidad y validez en relación con su punto de vista sobre una disciplina o sobre un tema en particular, el enfoque epistemológico al que adhiere, así como su visión de mundo, su ideología y sus valores.
- Almacena los contenidos utilizando diversos entornos en línea o de escritorio y los organiza (o etiqueta) por tema, formato, unidad, autor, concepto u otros criterios que le resulten útiles.
- Otorga sentido a los contenidos cuando los selecciona y organiza, los mezcla, reutiliza, transforma, adapta, contextualiza y presenta de determinada manera a sus alumnos en el marco de una propuesta de aprendizaje.
- Comparte los contenidos con la comunidad educativa, a través de una red de colegas más o menos amplia.

5.4 Diferencia entre validación y curaduría de contenidos

La validación y la curaduría de un contenido educativo digital son dos procesos distintos pero relacionados. La validación se refiere a la verificación de la precisión, confiabilidad y calidad del contenido educativo. Implica asegurarse de que la información presentada sea precisa, actualizada y respaldada por fuentes confiables.



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE
EDUCACIÓN



FED
VIRTUAL



Por otro lado, la curaduría se centra en la selección y organización de los recursos educativos disponibles para crear una experiencia de aprendizaje significativa. Los curadores de contenido educativo seleccionan, clasifican y recomiendan materiales relevantes y de calidad para los estudiantes. La curaduría de contenidos permite a los educadores producir materiales didácticos hipermediales y facilita el acceso a información pertinente y de calidad, reduciendo el esfuerzo de búsqueda para los estudiantes y otros profesores.

En resumen, la validación se enfoca en la calidad y precisión del contenido, mientras que la curaduría se centra en la selección y organización de los recursos educativos para una experiencia de aprendizaje efectiva.

6. Procedimiento para la catalogación de RED: propuesta para los recursos educativos digitales de la FEEd

Aquí es el momento de bajar al campo, al territorio, a nuestra facultad en particular; por lo que es menester realizar una propuesta práctica al interior de la Facultad de Educación en cuanto el procedimiento para catalogar, y de esta manera, proteger los datos de autores de recursos educativos digitales que se realizan en el marco del programa EBA dentro de la Dirección de Educación a Distancia de la FEEd, Universidad Nacional de Cuyo.

La catalogación es una actividad fundamental dentro del proceso de curaduría en contextos como bibliotecas, archivos y museos. Consiste en la organización sistemática y la descripción detallada de los objetos, documentos o recursos digitales para facilitar su acceso, búsqueda y preservación. En el ámbito de la curaduría, la catalogación asegura que los objetos sean correctamente identificados, clasificados y etiquetados según estándares establecidos, lo cual es esencial para gestionar y compartir la información de manera eficiente y efectiva.

Paso 1. Presentación del recurso: Los recursos deberán compartirse con la opción de reutilizar. Luego de un tiempo prudencial pueden volver a su estado de privacidad original

Autorización del reutilizable firmado por escrito : El docente, autor del recurso, debe expresar su conformidad por escrito para reutilizar su recurso. se podrá acceder desde aquí al [formulario de autorización](#)

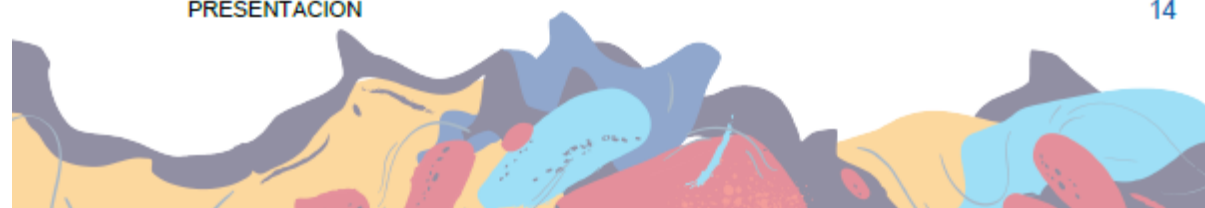
Paso 2. Subir el reutilizable: Al subir el reutilizable pasa a ser propiedad de EAD (EBA) por lo que esta tiene la posibilidad de edición y descarga, al tener una cuenta premium.

Paso 3. Renombrar: De acuerdo a las etiquetas catalogación

La Dirección de Educación a Distancia determina una catalogación para los recursos educativos unificando criterios y siguiendo las siguiente categorías:

Nomenclatura: Recurso - Carrera - Tema - Autor - Año – Versión

- **Categoría 1: Recurso** Se establecen por el momento dos categorías: CÁPSULA o PRESENTACIÓN





UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD DE
EDUCACIÓN



FED
VIRTUAL



- **Categoría 2: Carrera** Se considera como principal nodo temático la carrera de la Facultad de donde se origina el recurso educativo. Se toma para la catalogación la abreviación según el siguiente detalle:

PEP- Profesorado Universitario de Educación Primaria

PEI- Profesorado Universitario de Educación Inicial

PPS- Profesorado Universitario de Educación para Personas Sordas

PDI- Profesorado Universitario de Pedagogía Terapéutica en Discapacidad Intelectual.
Orientación Discapacidad Motora

PDV- Profesorado Universitario de Pedagogía Terapéutica en Discapacidad Visual

PINF- Profesorado de Grado Universitario en Informática

LTL- Licenciatura en Terapia del Lenguaje

TUES- Tecnicatura Universitaria en Educación Social

TILSA- Tecnicatura en Interpretación de Lengua de Señas

- **Categoría 3: Tema:** Se recomienda titular los recursos con la mayor descripción posible y evitar la extensión mayor a 10 palabras.
- **Categoría 4: Autor (Año):** Se menciona al autor colocando APELLIDO y NOMBRE (mayúsculas) y el año de la realización del recurso.
- **Categoría 5: Versión:** Cada versión que se realice del original deberá enumerarse de la siguiente manera V1

Paso 4. Compartir con el profesor: De modo que este se vuelva co-editor de su propia producción quedando la versión original resguardada.

Paso 5. Curaduría: el área, realizará todos los procesos de corrección, reedición y curaduría que considere necesarios en relación a los siguientes aspectos:

Formato y diseño: se debe asegurar un diseño del material bien organizado, claro, conciso e intuitivo. Evitando el ruido visual y la sobrecarga informativa innecesaria.

Licencias: se deben añadir licencias al recurso.

Navegación: se deben colocar botones de navegabilidad necesarios para recorrer el recurso.

Paso 6. Validación. Realizar todos los procesos de validación que el área considere necesario, en relación a los siguientes aspectos::

Tabla 1

Aspectos que se consideran para la validación

Navegación
Los enlaces funcionan correctamente.
Se mantiene el orden lógico de navegación y la ubicación de los mecanismos de navegación.
Los estudiantes conocen su progreso en la ejecución del contenido.
La interfaz proporciona tiempo ilimitado o suficiente para leer y usar el contenido.
En cualquier caso, se puede ajustar el tiempo de lectura y uso del contenido
En cada inicio de sesión el contenido vuelve a su configuración inicial.
Es posible salir de la cápsula en cualquier punto.
Interactividad
Fomenta la participación del estudiante durante la lectura, visualización o interacción con el mismo.
Facilita que el estudiante controle y maneje su aprendizaje.
Robustez- estabilidad técnica.
El material no falla durante su funcionamiento.
El material no se ve afectado por errores del usuario.
El material responde con rapidez, de forma visible y audible ante las acciones del usuario.
Portabilidad.
Los estudiantes pueden utilizar el material con cualquier dispositivo sin conexión a internet.
Los estudiantes pueden utilizar el material con cualquier dispositivo con conexión a internet.
El material tiene asociado una ficha de metadatos que lo describe.
Los metadatos del material están creados conforme a estándares internacionales (por ejemplo LOM-ES, Dublin Core).
El material se exporta utilizando los estándares internacionales de intercambio de contenidos educativos (por ejemplo SCORM, IMS Content Package).



Paso 7. Permisos y Licencias. Verificar que la cápsula o recurso cuente con:

- Permiso de publicación (Documentación firmada por el profesor a cargo de la cápsula)
- Bibliografía
- Licencia

Paso 8. Resguardo: Una vez finalizado el proceso de producción se creará una nueva copia de resguardo. Resultando dos productos iguales por cada cápsula o recurso.

Paso 9. Descarga y entrega al docente: Descarga del producto el cual será resguardado como archivo HTML (off-line) y se compartirá con el profesor

Paso 10. Publicación REA. El docente, autor del material, debe expresar su conformidad por escrito para publicar su recurso. Se podrá acceder desde aquí al [formulario de autorización de publicación](#). El área realizará la publicación en los siguientes espacios:

- Banco REA de la Biblioteca Central
- Banco de Recursos de la Facultad de Educación



Referencias bibliográficas

Area, M. y Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y cambio educativo. Una aproximación crítica. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 19(4), 83-96. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>

Cursos On-Line Masivos (Director). (2018, febrero 26). *Módulo 2: Los recursos digitales - Sentido pedagógico*. <https://www.youtube.com/watch?v=Ghq7SeSQFHc>

Educ. ar (2021) *Recursos educativos abiertos : conceptos, herramientas y procesos para la producción de materiales digitales* <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/46112>

García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Recuperado de: <https://gedos.usal.es/ispui/bitstream/10366/131421/1/Recursos%20digitales.pdf>

Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), Ministerio de Educación, Gobierno de la Provincia de Córdoba (2021). *El docente como curador de contenidos digitales: la artesanía de orientar en tiempos de algoritmos*. <https://isep-cba.edu.ar/web/2021/08/11/el-docente-como-curador-de-contenidos-digitales-la-artesania-de-orientar-en-tiempos-de-algoritmos/>

Landau, M (2007). *Análisis de Materiales Digitales*. En Posgrado del Proyecto en Educación y Nuevas Tecnologías, Flacso Argentina.

Marés, L. (2021). *Recursos educativos abiertos : conceptos, herramientas y procesos para la producción de materiales digitales - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Educ.ar S.E.* Libro digital, PDF. <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/46112>

Marqués Graells, P (2011). *Los medios didácticos y los recursos educativos*. <https://www.peremarques.net/medios.htm>

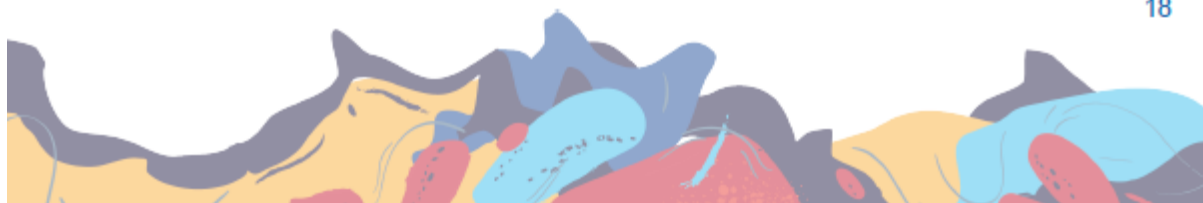
Morales, P (2012). *Elaboración de Material Didáctico*. Red Tercer Milenio. Tlalnepantla. México

Odetti, V (2012). *Curaduría de contenidos: límites y posibilidades de la metáfora*. En *PENT FLACSO*. Disponible en: <https://pent.flacso.org.ar/producciones/curaduria-de-contenidos-limite-y-posibilidades-de-la-metafora-para-pensar-materiales>

Odetti, V. (2013). *El diseño de materiales didácticos hipermediales: el caso del PENT-FLACSO*. https://ri.unsam.edu.ar/bitstream/123456789/197/1/TMAG_ESHUM_2013_OVK.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (s.f). *Los recursos educativos abiertos*. <https://www.unesco.org/es/open-educational-resources>

Popoca, D.; Torres Gastelú, C. y Herrera Díaz, L. (2016). *Las posibilidades educativas de la curación de contenidos: una revisión de literatura*. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*. Vol. 9, (2). pp. 116-131, 2017. <https://www.redalyc.org/journal/688/68853736007/html/#B13>





Posada S., Mario Fernando. (2013). *Curaduría de contenidos digitales: un potencial para la educación y el aprendizaje*. Virtual Educa 2013. Recuperado de <http://www.virtualeduca.info/ponencias2013/428/MarioPosadaPonenicaVE2013.doc>.

Real Torres, C. (2019). *Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI*. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 8(2), 12-27. doi: <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.82.12-27>

Reig Hernández, Dolors. (2010a). *Content curator, intermediario del conocimiento: nueva profesión para la Web 3.0 [entrada en blog]*. El caparazón. Recuperado de <http://www.dreig.eu/caparazon/2010/01/09/content-curator-web-3/>.

Reig Hernández, Dolors. (2010b). El futuro de la educación superior, algunas claves. *REIRE. Revista d'Innovació i recerca en educació*. Vol. 3 (2), pp. 98-113. <http://www.raco.cat/index.php/REIRE/article/view/196168/263002>

Sagol, C. Picarel, P., González, V. y Franzetti, S. (2022). *Recursos educativos abiertos: segunda edición*. Educ.ar S.E.

Cipollone, M. (2021). Las nuevas tecnologías en la educación y los curadores digitales. *Diálogos Pedagógicos*, 19(38), 37-46. [https://doi.org/10.22529/dp.2021.19\(38\)03](https://doi.org/10.22529/dp.2021.19(38)03)

WEBGRAFÍA

<https://creativecommons.org.ar/quienes-somos/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

<https://www.derechodeautor.org.ar/recursos/abc-sobre-derechos-de-autor/definiciones-basicas/que-es-el-dominio-publico/>

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/como_enfrentar_el_plagio.pdf

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechofacil/levsimple/propiedad-intelectual>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Copyright>

<https://youtu.be/ricmPei0F24>

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-11723-42755/actualizacion>

<https://www.uncuyo.edu.ar/prensa/plagio-en-el-ambito-universitario-debate-y-primer-acercamiento-al-tema>

https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas_recursos_digitales.pdf/



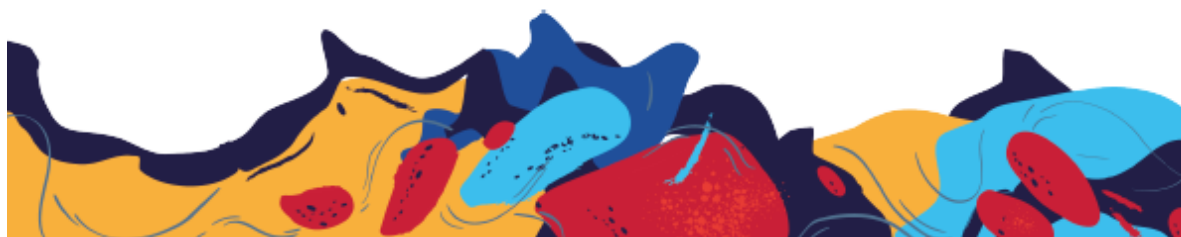
ANEXO 1

FORMULARIO AUTORIZACIÓN DE VERSIÓN REUTILIZABLE Y CATALOGACIÓN. RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

JLV

LG

AR





AUTORIZACIÓN DE VERSIÓN REUTILIZABLE Y CATALOGACIÓN
RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DEL EBA

Por la presente, autorizo al Área de Educación a Distancia de la Facultad de Educación a renombrar el recurso educativo digital detallado para su catalogación, por lo que se provee con la configuración de preferencia Reutilizable.

Autor (apellido/s y nombre/s completos)	
Título y subtítulo del recurso (completos)	
Correo electrónico (del autor)	
Unidad Académica/Dependencia de la UNCuyo	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento Académico	
Carrera/s:	☐ PEP- Profesorado Universitario de Educación Primaria ☐ PEI- Profesorado Universitario de Educación Inicial ☐ PPS- Profesorado Universitario de Educación para Personas Sordas ☐ PDI- Profesorado Universitario de Pedagogía Terapéutica en Discapacidad Intelectual. Orientación Discapacidad Motora ☐ PDV- Profesorado Universitario de Pedagogía Terapéutica en Discapacidad Visual ☐ PINF- Profesorado de Grado Universitario en Informática ☐ LTL- Licenciatura en Terapia del Lenguaje ☐ TUES- Tecnicatura Universitaria en Educación Social ☐ TILSA- Tecnicatura en Interpretación de Lengua de Señas
Nombre del espacio curricular y/o programa educativo en el que se inserta el recurso	
VERSIÓN REUTILIZABLE	
Título Según catalogación del Programa EBA RECURSO-CARRERA-TEMA-AUTOR (Año) Versión	

Otorgo expreso consentimiento para que este recurso digital descrito, siga el proceso de curaduría y validación, bajo mi supervisión.

Autorizo: SI/NO ☐ SÍ ☐

Lugar y fecha:

Firma y aclaración

JLV

LG

AR



ANEXO 2

FORMULARIO AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR Y DIFUNDIR, RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

JLV

LG

AR





DATOS PARA PUBLICAR Y DIFUNDIR

RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DEL EBA

Por la presente, autorizo al Área de Educación a Distancia de la Facultad de Educación a difundir, contenidos y recursos educativos digitales, según los datos que detallo a continuación:

Autor (apellido/s y nombre/s completos)	
Título y subtítulo del recurso (completos)	
Correo electrónico (del autor)	
Unidad Académica/ Dependencia de la UNCuyo	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento Académico	Tecnología
Carrera/s:	☐ PEP- Profesorado Universitario de Educación Primaria ☐ PEI- Profesorado Universitario de Educación Inicial ☐ PPS- Profesorado Universitario de Educación para Personas Sordas ☐ PDI- Profesorado Universitario de Pedagogía Terapéutica en Discapacidad Intelectual. Orientación Discapacidad Motora ☐ PDV- Profesorado Universitario de Pedagogía Terapéutica en Discapacidad Visual ☐ PINF- Profesorado de Grado Universitario en Informática ☐ LTL- Licenciatura en Terapia del Lenguaje ☐ TUES- Tecnicatura Universitaria en Educación Social ☐ TILSA- Tecnicatura en Interpretación de Lengua de Señas
Nombre del espacio curricular y/o programa educativo en el que se inserta el recurso	
Fecha de publicación del recurso	
Tipo de recurso educativo	Otro (aclarar en la descripción)



Breve descripción del mismo	
Descriptores y palabras clave (metadatos)	
Nombre según catalogación Programa EBA (Reservado no completar)	

Otorgo expreso consentimiento para que el recurso digital descrito, sea publicado en el repositorio institucional del Programa Ecosistema Bimodal de Aprendizaje.

Expresar de puño y letra: SI/NO

Otorgo expreso consentimiento para que la versión electrónica detallada en este documento sea publicado bajo los términos de la Licencia Creative Commons.

Lugar y fecha:

Aclaración