

Cómo elaborar correctamente la ficha de metadatos de un objeto de aprendizaje

Los **metadatos** son datos estructurados que describen las características del objeto de aprendizaje al que identifican. **Ayudan en su búsqueda a través del repositorio permitiendo, además, hacernos una idea de las características del objeto en cuestión.**

¿Por qué es importante rellenar adecuadamente los campos de metadatos?

- 1.- **Facilita la búsqueda** por los usuarios en RiuNet.
- 2.- **Ayuda a saber si el objeto es lo que estoy buscando** para mi situación didáctica.

PROCESO DE CUMPLIMENTACIÓN

La **ficha de metadatos** es necesario cumplimentarla adecuadamente cuando se entrega el objeto de aprendizaje a través de la aplicación de DOCENCIA EN RED. Para ello hay que rellenar los siguientes aspectos:

- **DERECHOS DE USO:** de todas las opciones que se ofrecen (ver imagen 1), se debe elegir la fórmula de cesión de los derechos de propiedad intelectual de la Obra Digital (excepto RESERVA DE TODOS LOS DERECHOS).

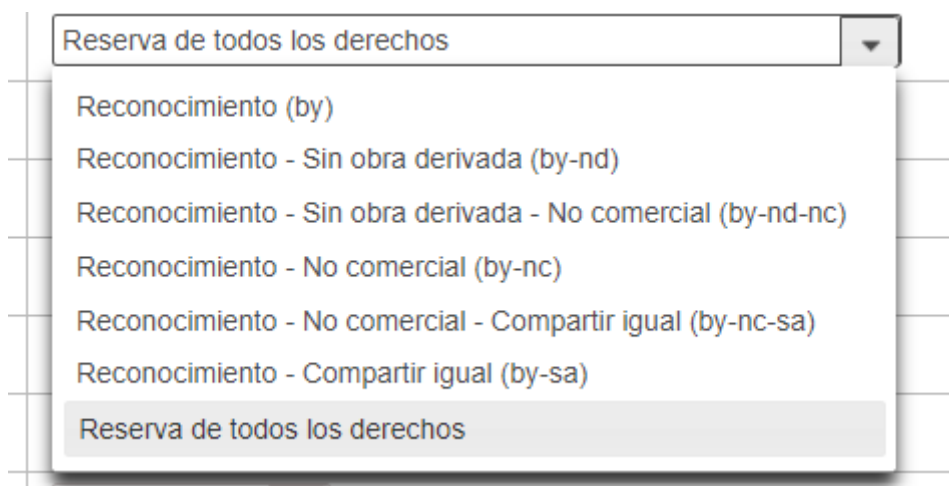


Imagen 1

A continuación, te ofrecemos información sobre las distintas opciones (también puedes acceder a la siguiente dirección: https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES):

- **Reconocimiento (by).** Esta licencia permite que, a partir de tu material, otros usuarios distribuyan, ajusten y elaboren una obra nueva, incluso con fines comerciales, con la única condición de que te reconozcan la autoría. Es la licencia más servicial de las ofrecidas y es la recomendada para una máxima difusión.
- **Reconocimiento – Sin obra derivada (by – nd).** Permite la redistribución comercial y no comercial, siempre que:

- La obra no se modifique.
 - Se transmita en su totalidad.
 - Se reconozca su autoría.
 - **Reconocimiento – Sin obra derivada – No comercial (by – nd – nc).** Es la más restrictiva, pues solo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas siempre que:
 - Se reconozca su autoría.
 - No se cambie de ninguna manera.
 - No se utilice comercialmente.
 - **Reconocimiento – No comercial (by – nc).** Permite a otros entremezclar, ajustar y construir una obra nueva a partir de tu material, siempre que:
 - No tenga fines comerciales.
 - Se reconozca su autoría.
 - La nueva obra no esté bajo una licencia con los mismos términos.
 - **Reconocimiento – No comercial – Compartir igual (by – nc – sa).** Permite a otros entremezclar, ajustar y construir una obra nueva a partir de tu material, siempre que:
 - No tenga fines comerciales.
 - Se reconozca su autoría.
 - La nueva obra esté bajo una licencia con los mismos términos.
 - **Reconocimiento – Compartir igual (by – sa).** Permite a otros entremezclar, modificar y desarrollar una obra nueva a partir de tu material, incluso con **fines comerciales** siempre que:
 - Se reconozca su autoría.
 - La nueva obra esté bajo una licencia con los mismos términos.
- Esta es la licencia empleada por la WIKIPEDIA.
- **IDIOMA:** hace referencia al **idioma en el que está elaborado el objeto de aprendizaje**. Puedes elegir entre español, valenciano, inglés, alemán, francés, italiano, portugués, latín y otros.
 - **NIVEL DE INTERACTIVIDAD.** Es el **grado de actividad cognitiva que fomenta el objeto en el/la estudiante**. Por ejemplo, un objeto planteado de modo muy dinámico, dónde se formulan cuestiones al estudiante, dónde se le plantean cálculos a realizar... será un objeto con un nivel de interactividad alto. Por el contrario, un objeto dónde la actividad del estudiante se "limita" a escuchar lo que el docente está explicando, puesto que no se le pide ninguna otra acción, será un objeto con un nivel de interactividad muy bajo.
 - **DENSIDAD SEMÁNTICA.** Se estimará **en función del nivel de dificultad del léxico utilizado**. Por ejemplo, si el objeto utiliza un lenguaje muy técnico o especializado, su densidad semántica será **muy alta**.
 - **DESTINATARIO.** Definir el **usuario principal para el que ha sido diseñado el objeto de aprendizaje**: profesor/a, alumno/a, administrador/a...
 - **CONTEXTO.** Seleccionar **el entorno principal, o recomendado, de uso del objeto de aprendizaje**: primer ciclo, ciclo superior, postgrado...
 - **DIFICULTAD:** escala que va desde fácil a difícil **relacionada con la densidad semántica** comentada anteriormente.
 - **IDIOMA DESTINATARIO:** hace referencia al **idioma utilizado por los destinatarios** de este objeto de aprendizaje y no al idioma en que está elaborado. Puedes elegir entre español, valenciano, inglés, alemán, francés, italiano, portugués, latín y otros.
 - **TIEMPO TÍPICO DE APRENDIZAJE:** es el tiempo aproximado que necesita el destinatario medio para alcanzar los resultados de aprendizaje del objeto.

¡OJO! No es la duración del objeto. Por ejemplo, para un objeto (polimedia/video/ *screencast*) de 10 minutos de duración, el tiempo típico de aprendizaje mínimo será de 30 minutos. Este tiempo aumenta si, además, le pedimos al estudiante que realice algún cálculo, plantee cuestiones...

- **PALABRAS CLAVE:** es importante **enumerar cuatro o cinco palabras clave** que describan el objeto de aprendizaje y que faciliten su búsqueda posterior en el repositorio.
- **DESCRIPCIÓN/RESUMEN:** se solicita una breve (máximo 2000 caracteres) explicación del contenido sobre el que versa el objeto de aprendizaje.
- **DESCRIPCIÓN ACERCA DEL USO:** explicar (máximo 2000 caracteres) cómo recomendamos utilizar el objeto de aprendizaje. Por ejemplo, el objeto puede servir de introducción a una sesión de prácticas de laboratorio...