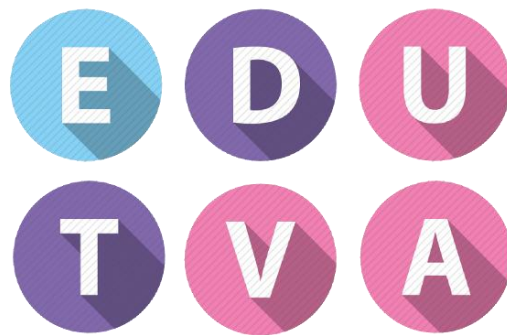


Este documento contiene la descripción de los metadatos educativos que se pueden asociar a un recurso audiovisual por medio de EduTVA y su herramienta de marcación.

Herramienta de marcación EduTVA


Documento de Ayuda



EduTVA es un perfil de aplicación desarrollado por la Universidad del Cauca y basado en el esquema de metadatos TVAnytime.

Esta herramienta le permitirá describir, por medio de EduTVA, los aspectos educativos de un contenido audiovisual (y segmentos del mismo) que ha sido creado para un contexto televisivo. Su objetivo principal es evaluar si los metadatos de carácter educativo definidos por el perfil de aplicación son útiles para describir las características educativas de un recurso en el contexto de la televisión digital.

Se aclara que todos los metadatos que describen al recurso de una manera general se encuentran predeterminados, pues no se tiene la intención de evaluar su utilidad, sin embargo, usted puede cambiar estos valores respetando aquellos que son obligatorios.

Cuando termine de describir el recurso de clic en el botón  para guardar. Si usted ha ingresado todos los campos obligatorios, el recurso se guardará y su marcación será finalizada, por lo tanto no volverá a aparecer en su lista de recursos por marcar. Si usted no ha ingresado todos los campos obligatorios, su descripción será almacenada y podrá continuarla en otro momento. Recuerde que todos los campos obligatorios estarán anteceditos por el símbolo *. Si necesita más información acerca de cada campo, ubique el cursor encima de su etiqueta.

A continuación se encuentra la descripción de los metadatos educativos y sus clasificaciones:

Recurso educativo: En esta clasificación se encuentran los metadatos que permiten definir el tipo de recurso educativo que se está marcando. Los metadatos son:

- **Tipo de interactividad:** Modo de aprendizaje soportado por el recurso. Los posibles valores son:
 - **Activa:** el aprendizaje se produce cuando el televidente participa activamente con el recurso, estimulando su pensamiento crítico y aprendizaje autónomo, es decir, reflexiona acerca del contenido y realiza actividades durante o después de visualizarlo.
 - **Expositiva:** el conocimiento se transmite y expone a medida que avanza el contenido.
 - **Mixta:** activa y expositiva.
- **Tipo de recurso:** Los tipos predominantes que caracterizan el recurso desde el punto de vista educativo. Por ejemplo: Un capítulo de la serie Mithbusters realiza un experimento relacionado con la cancelación de momentos de dos fuerzas, por lo tanto el tipo de recurso es: experimento.
- **Uso educativo:** El propósito educativo que se tiene con la audiencia. Por ejemplo: Un capítulo de Art Attack enseña cómo realizar un dibujo con profundidad invitando al televidente a realizar el dibujo. Esto quiere decir que el propósito educativo del recurso es

asignarle una tarea o actividad al usuario y por lo tanto su uso educativo puede ser: tarea o actividad.

Contexto educativo: Los metadatos que hacen parte de esta clasificación describen el entorno educativo donde puede ser utilizado el recurso. Los metadatos son:

- **Contexto:** Entornos de una secuencia educativa en los que el recurso puede ser utilizado.

Audiencia objetivo: Contiene los metadatos que definen la audiencia a quien va dirigido el recurso educativo. Los metadatos son:

- **Rol del usuario objetivo:** Función de la audiencia objetivo en un contexto educativo.
- **Rango de edad típico:** Grupos de edades de la audiencia objetivo.
- **Idioma:** Idiomas de la audiencia objetivo.

Anotaciones: Metadatos que contienen datos, aclaraciones o comentarios acerca del recurso educativo. Los metadatos son:

- **Anotaciones:** Comentarios relacionados con el recurso educativo que permitan establecer sugerencias de uso, descripciones del recurso desde el punto de vista educativo, etc.

Resultados educativos: Metadatos que exponen lo que un estudiante debería saber, entender o poder hacer al interactuar con el recurso educativo. Los metadatos son:

- **Competencias:** Habilidades de pensamiento y objetivos logrados por medio de la interacción con el recurso. Los valores que se pueden asignar están pre-establecidos por la Taxonomía Revisada de Bloom.

Tenga en cuenta que la televisión educativa se encarga de producir, programar y transmitir contenidos de carácter educativo con el fin de influir en el conocimiento, las actitudes y los valores del televidente. La televisión digital por medio de los diversos servicios interactivos que puede soportar, permite una televisión educativa más amplia que facilita el acceso de manera interactiva a los contenidos y materiales de aprendizaje, o crea procesos educativos asociados a la televisión para ampliar los contenidos. También es importante resaltar que en este contexto, el principal componente educativo es el contenido audiovisual.

IMPORTANTE:

Los recursos audiovisuales utilizados por la herramienta no son propiedad de la Universidad del Cauca y han sido descargados de sitios web destinados a compartir videos, dichos recursos están siendo utilizados solo con carácter educativo y se declara que no se infringen los derechos de autor de forma intencionada.