



“Educación en Derechos Humanos”

1. Descripción

En el marco de las acciones a llevar adelante de manera coordinada entre la Dirección de Educación del MEC y la Organización de Estados Iberoamericanos: OEI, en relación a la Educación en Derechos Humanos - DDHH, se acuerda la realización de un concurso de recursos educativos digitales según las siguientes pautas:

La Dirección de Educación del Ministerio de Educación y Cultura y la Organización de Estados Iberoamericanos: – OEI- en el marco de la coordinación de acciones en relación a la Educación en Derechos Humanos – DDHH- con el apoyo del Plan Ceibal, convocan a docentes de educación formal y no formal en cualquiera de sus ciclos y a estudiantes de formación docente al concurso de recursos educativos abiertos – Contenidos educativos: “Objetos de aprendizaje” y “Recorridos para el aula”- según las siguientes pautas:

2. Objetivos de esta iniciativa

- Brindar un espacio de participación para el desarrollo de la producción nacional
- Promover la integración de las TIC por parte de la comunidad en espacios educativos tanto formales como no formales
- Impulsar la creación de “recursos educativos abiertos” que aborden temáticas relativas a los Derechos Humanos.
- Fomentar el uso de entornos de aprendizaje que puedan vincularse a los portales educativos y pongan a disposición espacios para la creación compartida, la interacción y la interactividad.

3. Fundamentación

El Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (ACNUDH) trabaja para promover la educación en derechos humanos y afirma *“los derechos humanos sólo pueden hacerse realidad a través del reclamo continuo de su protección por parte de una población informada. La educación en materia de derechos humanos promueve valores, creencias y actitudes que alientan a todas las personas a defender sus propios derechos y los de los demás. Igualmente, desarrolla la conciencia de que todos compartimos la responsabilidad común de hacer de los derechos humanos una realidad en todas las comunidades”*.

Constitución de la República Oriental del Uruguay.

- Art.7 *“Los habitantes de la República tienen derecho a ser protegidos en el goce de su vida, honor, libertad, seguridad, trabajo y propiedad. Nadie puede ser privado de estos derechos sino conforme a las leyes que se establecieron por razones de interés general.”*
- ART. 72 *“La enumeración de derechos, deberes y garantías hecha por la Constitución, no excluye los otros que son inherentes a la personalidad humana o se derivan de la forma republicana de gobierno.”*
- ART. 332. *“Los preceptos de la presente Constitución que reconocen derechos a los individuos, así como los que atribuyen facultades e imponen deberes a las autoridades públicas, no dejarán de aplicarse por falta de la reglamentación respectiva, sino que ésta será suplida, recurriendo a los fundamentos de leyes análogas, a los principios generales de derecho y a las doctrinas generalmente admitidas.”*

No basta con las declaraciones, aunque sean punto de partida indispensable, ni con incorporar contenidos vinculados a los Derechos Humanos en los programas de enseñanza. Necesitamos la legislación, los programas, las actividades. Necesitamos enseñar la condición humana. Enseñar aprendiendo. Aprender Derechos Humanos es aprender a ser, es aprender a vivir juntos, es considerarnos humanos únicos y diversos, autónomos y responsables con la comunidad.

El concepto de educación en derechos humanos aparece definido en diferentes tratados internacionales de derechos humanos¹. En la “Declaración de las Naciones Unidas sobre educación y formación en Derechos Humanos”, se especifican los tres ejes fundamentales del concepto de educación en derechos humanos.

Educación en Derechos Humanos es transmitir valores, vivenciarlos, hacerlos visibles a través de las propias conductas institucionales, a través de cada relacionamiento con el otro. Es comprometer a la sociedad toda para lograr una vida digna, feliz, saludable y de crecimiento permanente.

Educación en Derechos Humanos no permite indiferencias ni neutralidades. El Estado como asociación política de los ciudadanos, es el espacio para la concreción de los esfuerzos por ocuparnos de los asuntos públicos. El Estado sin una masa crítica de compromiso ciudadano se convierte fácilmente en un instrumento de dominación, en un aparato cooptado por los actores con mayor poder. Sin embargo el programa ético político de los derechos humanos le fija un sentido que opera como un resguardo frente a este riesgo. La educación en derechos humanos es por lo tanto también educación ciudadana, educación política.

Ante la diversidad y cantidad de información disponible online, algunos portales educativos dan acceso a recursos actualizados y de calidad que están disponibles en línea de modo abierto y que pueden ser utilizados y/o adaptados a nuevas situaciones de acuerdo a sus licencias de propiedad intelectual.

Es en este marco que se plantea esta iniciativa para promover la educación en derechos humanos mediante la elaboración y el intercambio de *“materiales para la enseñanza y la formación en derechos humanos”*.

¹ El concepto aparece en la Declaración Universal de Derechos Humanos (art. 26), Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (art. 13), Convención sobre los Derechos del Niño (art. 28), al definir el objeto de la educación, en la Declaración y Programa de Acción de Viena (secc. D, párrafos. 78 a 82) con referencia explícita a la educación en derechos humanos, y en la Declaración de las Naciones Unidas sobre educación y formación en Derechos Humanos, de forma explícita como derecho humano.

Los recursos educativos abiertos o "REA" (en inglés: Open Educational Resources, "OER") son material de enseñanza, aprendizaje, evaluación y/o investigación cuya principal característica es que son de acceso libre o que han sido publicados bajo licencia de propiedad intelectual que permite su utilización, adaptación y distribución gratuitas.

Se consideran "Recursos Educativos Abiertos":

- **Contenidos educativos:** cursos completos (programas educativos), materiales para cursos, módulos de contenido, "objetos de aprendizaje", libros de texto, materiales multimedia (texto, sonido, vídeo, imágenes, animaciones), exámenes, compilaciones, publicaciones periódicas (diarios y revistas), etc.
- **Herramientas:** Software para apoyar la creación, entrega (acceso), uso y mejoramiento de contenidos educativos abiertos. Esto incluye herramientas y sistemas para: crear contenido, registrar y organizar contenido; gestionar el aprendizaje (LMS); y desarrollar comunidades de aprendizaje en línea.
- **Recursos de implementación:** Licencias de propiedad intelectual que promuevan la publicación abierta de materiales; principios de diseño; adaptación y localización de contenido; y materiales o técnicas para apoyar el acceso al conocimiento.

Para la realización de los trabajos

Los contenidos desarrollados – "Objetos de aprendizaje" y "Recorridos para el aula" deberán ajustarse a:

1. Los recursos educativos digitales en formato de "**objetos de aprendizaje**",

- Serán cápsulas de aprendizaje de no más de 15 minutos de navegación-
Para saber más: **ver anexo 1**
- Deberá seguir algún estándar (IMS, LOM, etc.) Ser interoperable, es decir que su estructura debe estar basada en lenguaje de programación XML y contar con estándar SCORM que permita su uso en distintas plataformas.
- Deberá utilizarse como base para su elaboración el editor de recursos educativos Open Source eXe Learning.
- El "objeto de aprendizaje" deberá ir acompañado de una descripción de los criterios pedagógicos y tecnológicos usados en su diseño.
- Los concursantes que deseen participar en el concurso deberán enviar su propuesta (el objeto de aprendizaje en formato "elp." y su descripción) a través del siguiente formulario (**ver ficha -**)

http://www.centrosmec.org.uy/innovaportal/v/53723/2/mecweb/preview?refr_eshinnovapage=yes&version=1

Formulario

Ficha de presentación
Título
Autor - seudónimo - mail de contacto
Descripción (máximo 150 palabras)
Objetivos
Fecha de creación
Sugerencia didáctica
Palabras claves
Nivel de dificultad (1 -2 -3)
Recursos relacionados
Formato (aplicación que se usa para su creación)
Formato elp . adjunto

2. Los **“recorridos para el aula”** - secuencias didácticas - deberán ser planteados a partir de recursos educativos digitales que se encuentren en la red. También podrán incluirse contenidos digitales - “objetos de información” -: imágenes, audio, videos, textos que aunque no hayan sido desarrollados con intencionalidad educativa tienen una “utilidad educativa potencial”.

Cada recorrido deberá integrar al menos **un recurso educativo digital** y el uso de **dos herramientas y/o sistemas** para: crear contenido, registrar y organizar contenido; gestionar el aprendizaje (LMS); y/o desarrollar comunidades de aprendizaje en línea. En todos los casos se trata de plantear PEA (Prácticas educativas abiertas) que pueden integrar distintas modalidades y diversos niveles de concreción curricular. Se trata de que la propuesta profundice el paradigma del aprendizaje activo y plantee metodologías que permitan el aprendizaje individual, pero también en grupos, que integren tecnología y se concreten en comportamientos observables. (**ver formulario para entregar el producto**).

3. **Licencia** - Serán difundidos con licencia Creative Commons. La misma deberá ser especificada en el mismo recurso. En el caso que no se especifique serán difundidos de acuerdo a los parámetros del portal: CC BY-NC-SA (<http://creativecommons.org/licenses>)

4. La **evaluación** de los recursos presentados.

Para la evaluación de los “**objetos de aprendizaje**” se utilizarán los criterios establecidos en la planilla de evaluación Learning Object Review Instrument (**LORI**)

Para la evaluación de los “**recorridos para el aula**” serán considerados:

- Aspectos de los contenidos temáticos. Pertinencia, validez y permanencia de los contenidos, desagregación de la información, calidad explicativa y comunicativa. Adecuación a los destinatarios.
- Aspectos del “diseño instruccional”. Definición de metas u objetivos pedagógicos. Calidad de la secuencia de aprendizaje. Buen uso de recursos audiovisuales. Interactividad. Inclusión de “sugerencias para el docente” que oriente sobre el mejor aprovechamiento del recurso. Se valorará la potencialidad didáctica del recurso en cuanto su empleo en multinivel, atendiendo a la diversidad de niveles de conceptualización que existen en todos los espacios de aprendizaje.
- Aspectos técnicos. Facilidad de navegación, adaptación a las características de los dispositivos disponibles a través del Plan Ceibal.

4. **Criterios de participación.**

Se convoca a:

1. docentes de educación formal y no formal en cualquiera de sus ciclos.
2. estudiantes de formación docente

Los productos a presentar deberán enmarcarse dentro de una de las siguientes categorías:

1. Artigas y los DDHH. A 250 años del nacimiento del prócer, el período revolucionario dirigido por Artigas, marca un ícono en el reconocimiento de los Derechos Humanos.
2. Formación ciudadana (participación, convivencia, no violencia, etc.)
3. No discriminación,
4. Derechos de niños, niñas y adolescentes
5. Derechos Económicos, Sociales y Culturales .

Cronograma

- 1. Lanzamiento: 1 de julio de 2014**
- 2. plazo de entrega: 31 de agosto de 2014**
- 3. publicación del fallo del tribunal: 30 de setiembre de 2014**

Premios

Se otorgarán dos premios por categoría
Primer premio de cada categoría: una laptop
Segundo premio de cada categoría: libros y DVDs

Criterios de exclusión

Serán excluidos los trabajos que:

- No se ajusten a las categorías establecidas.
- No se tratare de un trabajo inédito.
- No cumpla alguno de los numerales o ítems de las presentes bases.

No serán evaluados por el Tribunal o los especialistas en las materias o asignaturas, los trabajos que:

- Fueran presentados con nombre y apellido verdaderos de cualquiera de los postulantes que permita su identificación.
- Contenga contenidos que violaren cualquier norma legal vigente.
- Provengan de personas que hubiesen participado en cualquiera de las etapas del presente procedimiento, trabajen y/o estén contratadas por el MEC, la OEI y/o el PLAN CEIBAL.

Del Tribunal

- El Tribunal podrá declarar desierto el concurso.
- El fallo del mismo será inapelable.
- Establecerá los procedimientos de funcionamiento operativo que estime convenientes, dejando en acta correspondiente, fechada y firmada, las resoluciones al respecto.
- El Tribunal puede declarar desierto uno, varios o todos los premios cuando no hubiera ningún producto que alcanzara los niveles mínimos de puntaje. Además de emitir su fallo respecto a los trabajos que hubieren merecido premios, dará a conocer la lista de los productos que entienda merecen ser publicados.
- Podrá solicitar ajustes en el recurso presentado de acuerdo a las normas establecidas en estas bases para que el mismo pueda ser publicado.

Aspectos normativos - El marco normativo que rige este concurso está constituido por las presentes Bases. La participación en este concurso implica el conocimiento y la aceptación de las mismas.

Los contenidos de los productos presentados no podrán:

- Discriminar o dañar a ningún grupo de personas, en ningún sentido (raza, etnia, opinión, credo, nacionalidad, sexo, profesión, condición social, etcétera).

-Atentar contra ningún derecho de una tercera persona, patente, marca, modelo u otro derecho de propiedad de cualquier naturaleza, ni contra normas de ética publicitaria o de privacidad o intimidad de las personas, ni contra los derechos otorgados y referidos a textos, sonidos, imágenes, videos, gráficos, diseños, programas informáticos, traducciones, páginas web y en general toda creación literaria, científica o artística.

Información.

Por mayor **información** a propósito de todo lo concerniente a las bases y el desarrollo de este concurso, los interesados pueden dirigirse a educacion@mec.gub.uy en un mail cuyo asunto sea “consulta por concurso MEC/OEI”

Nota al final

Las licencias de propiedad intelectual forman parte de los recursos de implementación. Para saber más - Curso autoasistido de INTEF versión navegable <http://www.riate.org/version/v1/recursos/navegablecursolicencias/>

Para saber más - Página de las Naciones Unidas <http://www.ohchr.org/sp/Pages/WelcomePage.aspx>

“Las PEA son prácticas educativas que apoyan la producción, utilización y reutilización de REA de alta calidad a través de políticas institucionales, que promueven modelos pedagógicos innovadores y el respeto y la autonomía de los alumnos, como co-productores en su camino hacia el aprendizaje permanente”. OPAL (2011). The OPAL Report 2011 “Beyond OER: Shifting Focus to Open Educational Practices”, The “Open Educational Quality Initiative”. Recuperado 11 de abril de 2014 en: <http://oer-quality.org/>

Anexo 1

Un “objeto de aprendizaje” es una cápsula de aprendizaje que:

- 1. Abarca un segmento de un tema.**
 - Se trata de producciones breves. Por ello, el recorte temático debe poseer sentido en sí mismo.
 - La organización de la secuencia debe ser lógica independientemente de los temas relacionados con él.
- 2. Es granular y reutilizable.**
 - Se puede combinar con otros para abordar temas más amplios para crear unidades o redes a partir de la agregación de OA.
 - Cada OA puede ser utilizado por diferentes personas con propósitos distintos. Su uso depende de la persona que accede. Puede ser reutilizado en distintas situaciones y/o *editados* para adaptarse a la enseñanza de otro tema, es decir “reutilizado” a las necesidades.
- 3. Está adaptado a la utilización en forma autónoma.**
 - Un OA no se planifica para una práctica educativa donde esté presente el docente, sino para el aprendizaje autónomo, de cualquier persona en el momento en que decida acceder a él. Ello implica que contendrá instrucciones y lenguaje precisos y claros, adaptados al público al que va dirigido.

- Como su uso puede ser aconsejado por el docente para personalizar un aprendizaje individual y a veces grupal, la ficha contendrá sugerencias para su uso.
 - Debe ser motivador. El usuario no es rehén del recurso, nada le obliga a permanecer en nuestro objeto. Puede irse en cualquier momento y abandonar esta tarea, ya que es totalmente voluntaria.
- 4. Debe ser planificado previamente.**
- Así como planificamos la utilización de cada recurso que incluimos en nuestras prácticas de aula, deberemos prever las acciones que propondremos y las que ejecutará nuestro potencial destinatario.
 - El diseño deben incluir objetivos que se redactan como “propósitos” y se dirigen al usuario, una secuencia de información de dificultad progresiva con una estructura hipertextual y una actividad integradora final.
 - Se puede partir de una actividad para que sirve de “organizador previo”- , o introducirlo directamente a partir de una situación problema, un estudio de caso, un organizador grafico, etc.
 - Si se utilizan objetos de información (imágenes, videos, audios, textos) para su creación, éstos deben ser de libre distribución - Considerar la licencia CC - BY-NC-SA. El uso de los objetos de información dentro del recurso condiciona la licencia del OA generado.
- 5. Ofrece posibilidad de combinar recursos multimedia.**
- El editor que se utiliza admite la posibilidad de manejar imágenes, textos hipervinculados, videos, audios, gráficos; de esta forma, se atiende a las diversas vías de acceso al conocimiento.
- 6. Brinda al usuario la posibilidad de comprobar si está aprendiendo.**
- Así como es posible diseñar actividades de prueba de conocimientos previos, es conveniente incluir propuestas autoevaluatorias durante y al final del OA.
- 7. Puede combinarse con otros**
- Desde el momento en que debemos “recortar” un tema para abordarlo, es posible preparar toda una unidad en diferentes módulos.
 - Por su modularidad, podríamos combinar OA que inicialmente estén diseñados para temáticas diferentes y abordar un tema más general.
- 8. Posee diferentes niveles de dificultad.**
- Ellos no están tan referidos al rango de edad de los usuarios como a sus conocimientos en el área. Los niveles son 4, en una escala ascendente de abstracción del conocimiento.
- 9. Incluyen palabras clave.**
- Las palabras clave permiten que los usuarios los localicen sin importar el servidor en el que estén publicados.
 - También tienen un apartado para “metadatos” para su clasificación.
- 10. Responden a las normas SCORM**
- Las normas SCORM constituyen una serie de “requerimientos” que deben cumplir los objetos digitales para poder utilizarse y/o editarse en diversas plataformas y con diferente intencionalidad.
 - Es necesario completar los metadatos en el editor exelearning.
- 11. Fuentes, licencia y créditos**
- Al finalizar se indicarán las fuentes de los recursos utilizados - videos, imágenes, etc.

- Se utilizarán las normas APA para su listado
- La licencia con la que se difunde el material
- Autor o autores del recurso

12. Ficha

- Al final el recurso deberá contar con una ficha similar a la de presentación para facilitar luego su incorporación al repositorio correspondiente. Se omitirá el nombre del autor mientras no se haya fallado el concurso. Antes de su publicación el mismo será incluido.
- Descripción: (no más de 300 caracteres)
- Nivel de dificultad:
- Fecha de creación:
- Formato: elp - editor exelearning
- Propósitos:
- Sugerencias didácticas:
- Autor:

13. **Manual de exelearning** - http://exelearning.net/html_manual/exe_es/ -
Sobre exelearning <<http://exelearning.net/exelearning-7>>