

UNIR ofrece a los profesores un programa gratuito y gamificado para que aprendan a usar recursos educativos abiertos

- El programa formativo OpenGame desarrollado por UNIR-iTED, financiado por la Unión Europea, guía a los docentes universitarios en el uso de los materiales educativos de licencia abierta.
- Los recursos educativos en abierto pueden abarcar una gran cantidad de herramientas docentes: libros, manuales, guías didácticas, planes docentes, programas de estudio, módulos de formación, simulaciones, cuestionarios...

Logroño-Madrid, 7 de septiembre de 2021.-

El Instituto de Investigación, Innovación y Tecnología Educativas (UNIR iTED) de la **Universidad Internacional de La Rioja** (UNIR) lidera el equipo de trabajo que ha desarrollado, con financiación de la Unión Europea, el programa formativo OpenGame para ayudar a los profesores universitarios a sacar partido a los recursos educativos abiertos.

Este proyecto proporciona los conocimientos y describe las competencias necesarias y buenas prácticas para aplicar la Educación en Abierto en la enseñanza. A través de un juego educativo, denominado *Catch the Open*, los docentes pueden ir superando los desafíos que, según experiencias reales de otros profesores, surgen al incluir los recursos educativos abiertos en un proyecto docente.

El equipo de trabajo, que dirige **Daniel Burgos**, vicerrector de Proyectos Internacionales de la Universidad Internacional de La Rioja y director de UNIR iTED, está formado además por especialistas de la Universidad de Salamanca (USAL), la Universidad de Nantes, la Universidade Aberta (UAb) de Lisboa, la DBHW Karlsruhe (Alemania) y la Dublin City University.

“OpenGame es un proyecto interactivo que se centra en potenciar o mejorar las competencias del profesorado universitario de cara a la utilización de recursos abiertos en la enseñanza y su integración dentro de los planes regulares”, explica Burgos.

Los recursos educativos en abierto pueden abarcar una gran cantidad de herramientas docentes: libros, manuales, guías didácticas, planes docentes, programas de estudio, módulos de formación, simulaciones, cuestionarios... Este programa formativo identifica las competencias necesarias para trabajar con este tipo de materiales educativos abiertos y señala los retos que el profesorado debe abordar para introducir el aprendizaje en abierto en su enseñanza.

Competencias y retos

Así, por ejemplo, entre las competencias se mencionan el uso de licencias abiertas; la búsqueda de recursos; la creación, modificación y mezcla de nuevos recursos combinando los existentes; la guía de los estudiantes en el proceso abierto o cómo abordar proceso de evaluación desde un punto de vista abierto.

Entre los retos que se plantean a los profesores, figuran cómo mejorar la calidad de los recursos didácticos y el diseño de los cursos que se imparten; cómo utilizar los enfoques abiertos como una herramienta para motivar o cómo conseguir un compromiso de los alumnos con el proceso de aprendizaje. Por cada objetivo, el programa recomienda tres buenas prácticas.

De esta forma, los profesores pueden buscar los ejemplos concretos de lo que quieren hacer, comprobar qué necesita para aplicarlo a la propia docencia y conocer cómo llevarlo a cabo.

Vital para la educación online

El propósito del equipo de trabajo fue crear un curso que sirviera a los profesores para aprender a enseñar en abierto, en especial en un momento como el actual, cuando compartir materiales para la educación en línea se ha demostrado más vital que nunca.

A través del juego educativo *Catch the Open*, los profesores interesados pueden consolidar los aprendidos de forma práctica, partiendo de experiencias reales de docentes. El personaje principal es una profesora que recibe el encargo del rector de promover la Educación Abierta en su universidad. Esta profesora, y con ella el jugador, deberá desarrollar esta tarea sin descuidar sus obligaciones docentes.

Se proponen retos concretos como, por ejemplo, emplear recursos educativos en abiertos para enseñar idiomas. El juego indica qué se debe hacer para conseguirlo y a partir de ahí se proponen diferentes acciones,

como búsqueda de pistas, uso de objetos o interacción con personajes, que pueden ser estudiantes u otros profesores.

Según la UNESCO, los recursos educativos abiertos fomentan una educación de calidad equitativa, inclusiva, abierta y participativa y fortalecen la libertad académica y la autonomía profesional de los docentes, al ampliar la gama de los materiales disponibles para la enseñanza y el aprendizaje. El organismo internacional anima a los estados miembros y las instituciones educativas a promover políticas de apoyo a la Educación en Abierto, para cumplir con los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Más información:

<https://opengame-project.eu/>

SOBRE UNIR

UNIR es una Universidad cien por cien en línea que ofrece una educación superior de calidad a través de las tecnologías más innovadoras, siempre con el estudiante en el centro de su actividad. Imparte 25 grados oficiales, más de 100 postgrados y 3 programas de doctorado que tienen como objetivo acercar una educación integral y personalizada a los más de 50.000 estudiantes que trabajan en sus aulas presenciales-virtuales desde más de 100 países, especialmente en España y Latinoamérica. Su método de enseñanza, adecuado a las demandas del mercado laboral, hace de UNIR una auténtica palanca social que rompe barreras y ayuda a que cada uno, esté donde esté, cumpla sus sueños universitarios y de progreso.

Para más información:

Departamento de Comunicación UNIR

comunicacion@unir.net www.unir.net

Paloma Gamarra (La Rioja)

941 210 211 ext. 1285

paloma.gamarra@unir.net

Sara Puerto

91 567 43 91 ext. 3236

sara.puerto@unir.net

Diego Caldentey

915 674 391 ext. 3090

diego.caldentey@unir.net

Bosco Martín (Director)

91 567 43 91 ext. 3091

NOTA DE PRENSA

bosco.martin@unir.net