

2.2 Perfil de aplicación LOM-ES.

Para conseguir una adecuada gestión de los contenidos digitales es importante la competencia 2.1 ya que es la base del perfil de aplicación LOM-ES, el cual cuenta con los siguientes objetivos:



[Imagen de](#)

[vectorjuice](#) en Freepik

El objetivo general de LOM-ES es el de diseñar y desarrollar un marco de referencia que sirva como punto de partida a iniciativas de desarrollo de Bancos/Repositorios de

Recursos y Materiales Educativos basados en Objetos Digitales normalizados, fácilmente reutilizables y transferibles.

La estructura y organización de metadatos que se propone describe 9 categorías.

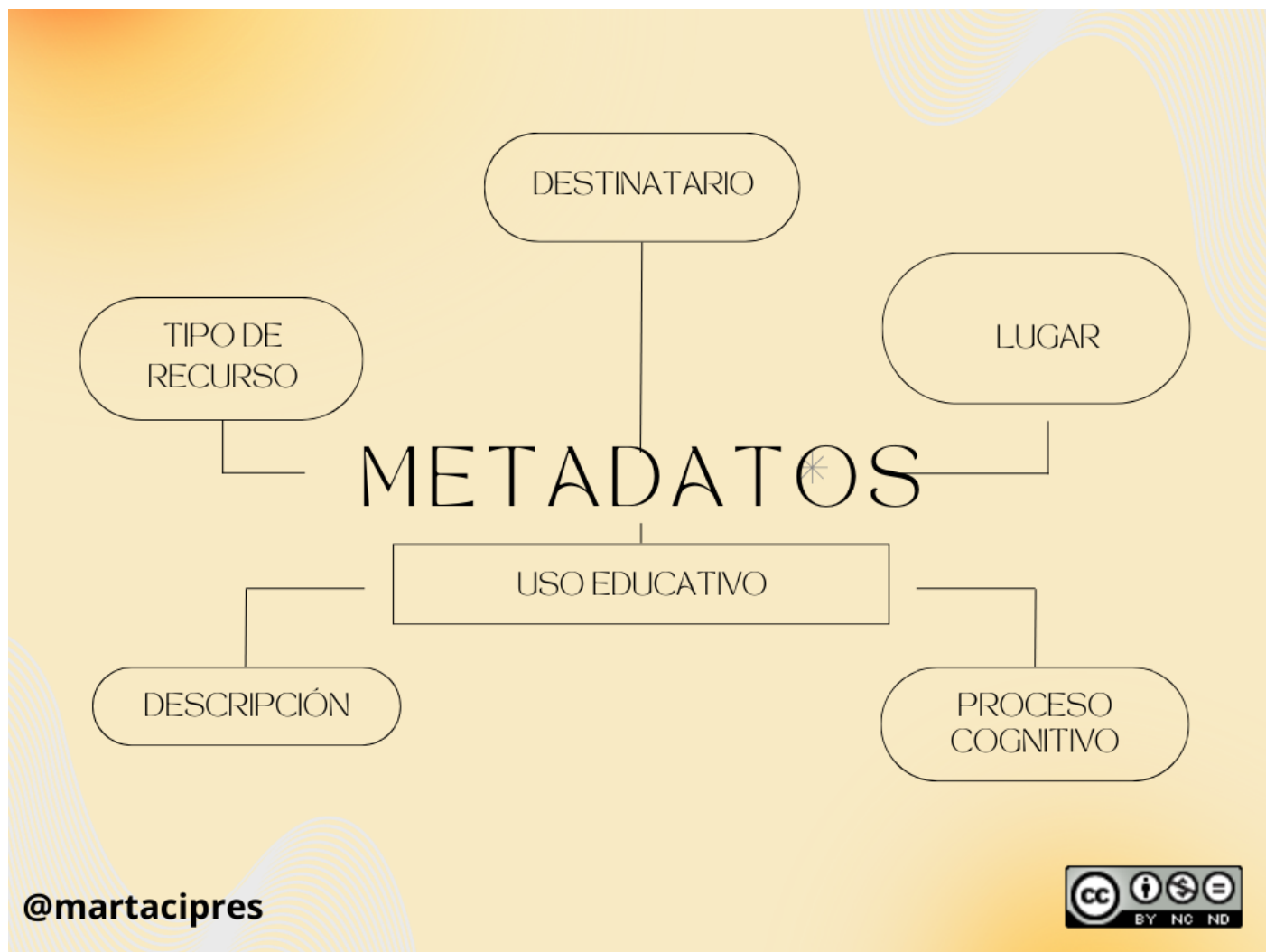
1. **La categoría General (<General>)** agrupa la información general que describe un Objeto Digital Educativo (ODE) de manera global.
2. **La categoría Ciclo de Vida (<Life Cycle>)** agrupa las características relacionadas con la historia y el estado actual del ODE, y aquellas que le han afectado durante su evolución.
3. **La categoría Meta-Metadatos (<Meta-metadata>)** agrupa la información sobre la propia instancia de metadatos (quién es el responsable de la documentación del ODE, cuándo, etc.).
4. **La categoría Técnica (<Technical>)** agrupa los requerimientos y características técnicas del ODE.
5. **La categoría Uso Educativo (<Educational>)** agrupa las características educativas y pedagógicas del ODE.
6. **La categoría Derechos (<Rights>)** agrupa los derechos de propiedad intelectual y las condiciones para el uso del ODE.
7. **La categoría Relación (<Relation>)** agrupa las características que definen la relación entre este ODE y otros Objetos Digitales relacionados.
8. **La categoría Anotación (<Annotation>)** permite incluir comentarios sobre el uso educativo del ODE e información sobre cuándo y por quién fueron creados dichos comentarios.
9. **La categoría Clasificación (<Classification>)** describe este ODE en relación a un determinado sistema de clasificación.

Estas categorías harían referencia a los contenidos digitales en general, , nos vamos a centrar en la categoría 5, a la cual deben de atender los contenidos digitales educativos:

La categoría 5 hace referencia a su **uso educativo**. Dentro de ella podemos encontrar los siguientes elementos:

- **Tipo de Recurso Educativo.** Incorpora una clasificación de tipologías de contenidos didácticos tales como: aprendizaje basado en casos, proyectos, problemas, aprendizaje colaborativo, por actuación simulada, etc.
- **Destinatario.** Agrupa sus valores en las siguientes variables: tipo de aprendiz (alumno, alumno con nn. ee., público general); agrupamiento de los alumnos (individual, grupal); educador (docente, tutor, familia) y expertos (documentalista, informático, administrador, experto en educación, experto en la materia).
- **Lugar** (aula, laboratorio, entorno real, domicilio, mixto); asistencia (docente, tutor, familia, compañero, independiente, mixta) y modalidad (presencial, semipresencial, distancia).

- **Descripción.** Información relacionada con el diseño instruccional del contenido (conocimiento previo, objetivos didácticos y tipo de conocimiento).
- **Proceso cognitivo.** Aprendizaje expositivo, aprendizaje basado en casos, proyectos, problemas, aprendizaje colaborativo, por actuación simulada, etc.



Revision #7

Created 17 January 2023 09:08:18 by Marta Ciprés García

Updated 23 November 2023 16:29:58 by Marta Ciprés García