



JUEGO DE
POLÍTICA DE

EDUCACIÓN ABIERTA

MANUAL



Iniciativa
Educación **A**bierta



Cátedra UNESCO de
Educación a Distancia



JUEGO DE
POLÍTICA DE

EDUCACIÓN ABIERTA



Iniciativa
Educación Abierta



Cátedra UNESCO de
Educación a Distancia

JUEGO DE POLÍTICA DE EDUCACIÓN ABIERTA - SEGUNDA EDICIÓN (2024)

CRÉDITOS COMPLETOS DEL JUEGO ORIGINAL DISPONIBLES EN: <https://aberta.org.br/jo-goea/>

ACTUALIZACIÓN: Tel Amiel, Débora Sebriam e Priscila Gonsales

REVISIÓN DE TEXTO EN ESPAÑOL: Ignacio Aranciaga (UNPA)

DESIGN: Isabela Menezes (Cátedra UNESCO de Educación a Distancia)

REALIZACIÓN: Iniciativa Educación Abierta

APOYO: Cátedra UNESCO de Educación a Distancia (Universidad de Brasília)

Citar este trabajo como: Iniciativa Educación Abierta. (2024). Juego de Política de Educación Abierta (2. ed). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10632721>

RESUMEN

4 ¿PARA QUIÉN SE HIZO ESTE JUEGO?

5 INTRODUCCIÓN

5 ¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN ABIERTA?

6 REGLAS DEL JUEGO

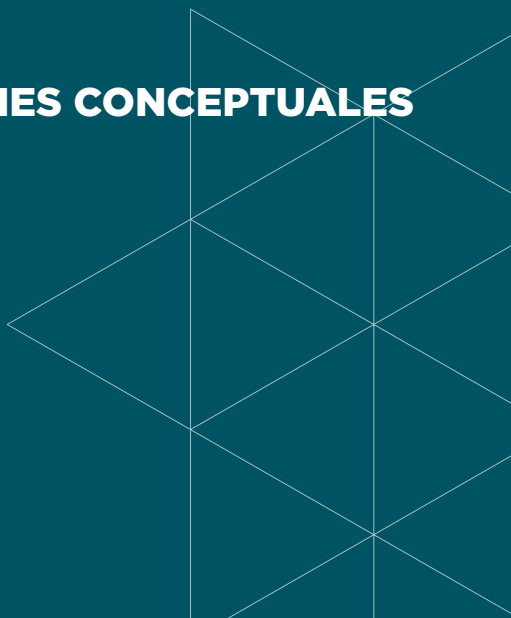
6 CÓMO EMPEZAR

7 PREPARACIÓN Y COMPONENTES

8 CÓMO JUGAR

10 CARTAS DE OPCIONES CONCEPTUALES

14 FIN DEL JUEGO



17 MATERIAL DE REFERENCIA

**19 PLANTILLA DE CARTAS DE OPCIONES
CONCEPTUALES**

20 LICENCIA DE APERTURA

**21 ACERCA DE INICIATIVA EDUCACIÓN
ABIERTA**



¿PARA QUIÉN SE HIZO ESTE JUEGO?

Este **juego** fue desarrollado **para equipos de gestión educativa** responsables de los sectores pedagógico, técnico y jurídico-administrativo de instituciones públicas y privadas.

El **juego** está dirigido exclusivamente a equipos, por lo que su mecánica tendrá limitaciones para su aplicación en otros contextos o para otros públicos.



INTRODUCCIÓN

EL JUEGO DE POLÍTICA DE EDUCACIÓN ABIERTA tiene por objeto apoyar a los gestores de instituciones educativas, tanto públicas como privadas, para realizar un diagnóstico en política educativa abierta y su potencial. Está basado en la guía de **Cómo implementar una política de educación abierta y Recursos Educativos de Educación Abierta (REA)**, que puede descargarse en <https://doi.org/10.5281/zenodo.10204605> (en Portugues). Esta segunda edición se ha actualizado basándose en la trayectoria y estudios del grupo de investigación Iniciativa Educación Abierta con sede en la UnB.

¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN ABIERTA?

La Educación Abierta es un movimiento histórico que busca actualizar los principios de la educación progresista en la cultura digital. Promueve la equidad, la inclusión y la calidad a través de prácticas pedagógicas abiertas, basadas en la libertad de crear, usar, combinar, alterar y redistribuir recursos educativos de forma colaborativa. Incorpora tecnologías y formatos abiertos, priorizando el software libre. En este contexto, destaca la protección de los derechos digitales, incluyendo el acceso a la información, la libertad de expresión y el derecho a la privacidad.

REGLAS DEL JUEGO

Este es el **JUEGO DE POLÍTICA DE EDUCACIÓN ABIERTA**. Con él, podrás aprender cómo los conceptos de apertura, seguridad y compartición, por ejemplo, cómo se materializan en la práctica educativa, se plantean dilemas y posibilidades en tiempos de cultura digital.

Durante el **Juego**, se presentan los conceptos a los participantes que avanzan hacia un diagnóstico cada vez más preciso de las características actuales de su política educativa, analizando debilidades y fortalezas desde la perspectiva de la educación abierta y su potencial apertura.

CÓMO EMPEZAR

Objetivo del Juego: diagnóstico de una política educativa.

Perfil de los participantes: Es importante contar con profesionales de la gestión responsables de las áreas pedagógica, técnica y jurídico-administrativa, de modo que el equipo de participantes en el Juego esté formado por un perfil multidisciplinar.

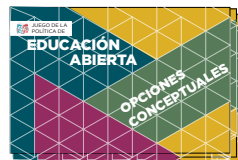
Número de participantes: El **Juego** está diseñado para ser jugado con un mínimo de 4 y un máximo de 8 participantes por partida. Si necesitas más personas para jugar simultáneamente, puedes organizar varios grupos paralelos, cada uno con su propio tablero. Con más de 8 participantes, el proceso puede perder calidad. Por eso, si tu equipo es numeroso, **intenta organizar más de una partida**.

ÁREA DE ENFOQUE DEL JUEGO

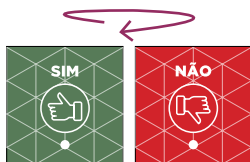
Antes de empezar el juego, define con el equipo el ámbito que se va a analizar. En otras palabras, qué política se va a analizar. Puede ser una política general, referida a una dirección, o la de un área, coordinador o departamento dentro de la dirección.

PREPARACIÓN Y COMPONENTES

1. Coloque la **línea divisoria** de la infografía colaborativa sobre la mesa para situar las cartas de diagnóstico.



2. Baraje y coloque las cartas de diagnóstico boca abajo junto a la **línea divisoria** del Juego.



3. Coloca las **cartas de opciones conceptuales** en la esquina opuesta a las cartas de diagnóstico, separando las cartas que se refieren a cada uno de los términos para que puedan ser vistas por todos.

4. Distribuye las **cartas de votación** sí/no a cada participante.

CÓMO JUGAR

1. El participante que se haya incorporado último al área/coordinación o departamento en el que se centra el **Juego**, empieza a jugar seguido de los demás en el sentido de las agujas del reloj.

2. Quien inicie el **Juego** debe leer en voz alta a todos la **carta del glosario** de Educación Abierta antes de comenzar su jugada.

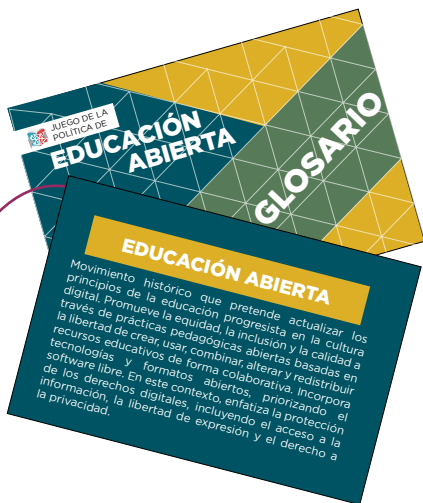
3. En su turno, el participante debe tomar una carta de diagnóstico, leerla en voz alta a todos y realizar la votación sin manifestarse a favor o en contra, pero participando en igualdad de condiciones en el proceso de toma de decisiones. Si hay algún término destacado en la carta de diagnóstico, deberá tenerse en cuenta antes de votar. (Ver cartas de opciones conceptuales en la p. 10)

4. **Votación simultánea:** Todos dialogan y sólo tienen que dar su posición sobre la **carta de diagnóstico** a través de la hoja de votación, es decir, dar su opinión sobre si está presente o no en la política que se está analizando en el **juego**. Una vez que hayan decidido entre sí y no, todos deben dar la vuelta su respuesta al mismo tiempo.



Cómo hacer la votación: los que ya hayan decidido su voto deben ocultar la ficha (sí/no) hasta que todos se hayan decidido. Es esencial que todos los participantes muestren su ficha al mismo tiempo.

5. **ATENCIÓN:** los que señalen su voto antes o lo coloquen después que los demás pierden un punto de apertura.



REGLAS DE VOTACIÓN

En caso de consenso: Si la respuesta es la misma para todos, hay alineación en esa pregunta, por lo que la carta de diagnóstico debe colocarse en la parte de la infografía correspondiente a la respuesta. Es decir, si la respuesta es **SÍ**, en la parte superior; si es **NO**, en la parte inferior.

En caso de discrepancia:

1. Quienes estén en **minoría en la votación** (por sí o por no) tienen un minuto para explicar al equipo por qué han tomado esa posición.
2. A continuación, toman la palabra los que estaban en mayoría en la votación, disponiendo también de un minuto.
3. Una vez que han terminado de hablar, los participantes ya no pueden intervenir. Deben volver a votar hasta que se alcance la mayoría simple*.

* En una mayoría simple, la decisión mayoritaria se calcula sobre la base de sólo los presentes en la votación.

NOTA: Para marcar el tiempo, utilice un cronómetro de teléfono móvil, por ejemplo.

IMPORTANTE: Tenga cuidado de no favorecer excepciones sobre la regla. El objetivo del Juego es diagnosticar y hacer una observación sobre la situación actual, por lo tanto, no prever una situación ideal. Es interesante situar las cartas de diagnóstico en función de lo que es más representativo de los aspectos que se señalan, en lugar de ejemplos aislados.

Una vez que haya decidido si ese concepto está presente o no en la política, **coloque la ficha de diagnóstico en la parte superior de la infografía si es positivo, y en la parte inferior si es negativo.**



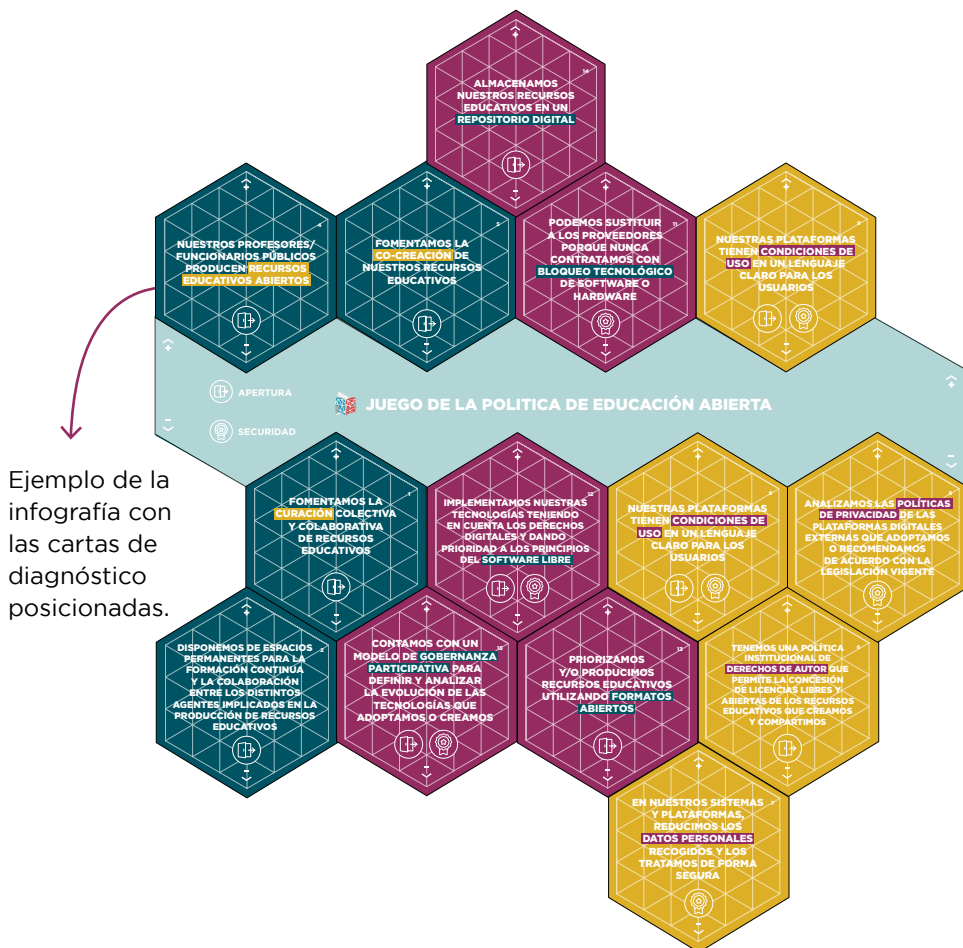
=



=



El **juego** debe continuar con cada participante leyendo una carta, mediando el voto y posicionando la carta **hasta que se agote el mazo de diagnóstico** y se tenga una visión de cómo está posicionada esa política a través de la infografía generada sobre la mesa.

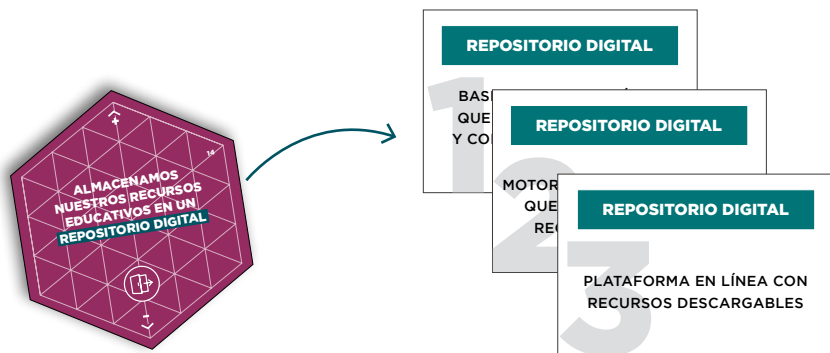


Ejemplo de la infografía con las cartas de diagnóstico posicionadas.

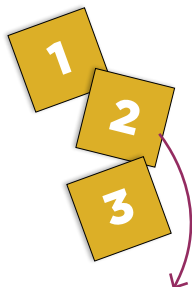
CARTAS DE OPCIONES CONCEPTUALES

Cuando se habla de educación abierta, hay ciertos conceptos que no están muy presentes en el día a día, a pesar de ser fundamentales y estratégicos para fortalecer una política de educación abierta. Se trata de procedimientos y principios tecnológicos aún desconocidos en las buenas prácticas de gestión, ya sean privadas o públicas.

En este juego, las **cartas de opciones conceptuales** actúan como cartas de bonificación que irán apareciendo a lo largo de la partida. ¿Cuándo? Cada vez que una carta de diagnóstico tenga el siguiente resalte:



Al identificar el **resalte en la carta de diagnóstico**, el jugador de turno debe colocar automáticamente el conjunto de cartas correspondiente del glosario para comprobar si todos saben a cuál de las alternativas se refiere ese concepto **antes** de proceder a votar la carta de diagnóstico. **El participante de turno también realiza la votación.**



Utilización de la carta de opciones conceptuales:

- Una vez colocadas las cartas, cada participante debe tener en la mano las **carta numéricas** (1, 2 y 3);
- El **Juego** continúa con la lectura, por turnos, de las tres posibles correspondencias de los términos. Una vez leídas, todos votan al mismo tiempo, diciendo cuál de las posibilidades les parece la más adecuada.
- El que acierte gana una ficha verde, que representa un **punto de apertura**. Si todos aciertan, todos ganan. Estos puntos se volverán a utilizar al final del **Juego**, una vez terminado el diagnóstico.

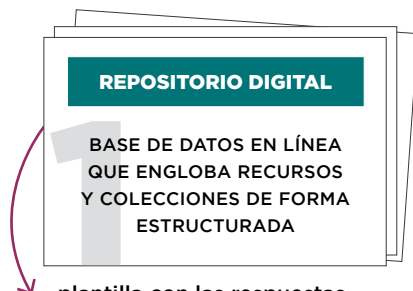
cartas numéricas:

todos los participantes deben votar al mismo tiempo por una de las cartas que consideren correcta.



Puntos de apertura: representan la comprensión de valores y conceptos relacionados con la Educación Abierta. Cuantos más puntos de apertura reúnan los participantes, más podrán influir en el diseño de las acciones finales.

Una vez utilizadas, las **cartas de opciones conceptuales** permanecen abiertas sobre la mesa con su respectiva definición debajo. Esto sirve de referencia a lo largo del **Juego**, por si algún participante olvida qué es ese término.



plantilla con las respuestas a las cartas de opciones conceptuales en la p.19

PRÓXIMO PASO

1 - Observación de la infografía generada

Una vez colocadas todas las cartas de diagnóstico, se forma una infografía en forma de iceberg con información sobre la política **analizada**. Los de **arriba** representan los **aspectos positivos de apertura y seguridad de la política educativa**, los de **abajo** los **aspectos que aún deben desarrollarse**.

2 - Evaluación del diagnóstico

Considerando las cartas que están por **encima** de la línea divisoria, el equipo debe contar los iconos de “apertura” y “seguridad” respectivamente para cada carta que lleve uno o ambos símbolos:



APERTURA: uso de licencias abiertas y organización de procesos participativos de colaboración.



SEGURIDAD: el uso de código abierto permite acceder a los detalles del programa para detectar más rápidamente posibles fallos de seguridad y corregirlos; también implica prestar atención a la protección de los datos personales.

Una vez que hayas contado los iconos, mira cuál es el resultado:

APERTURA:

0 a 3 apertura: Cerrado. Hay pocas políticas relacionadas con la apertura en la política educativa evaluada y es necesario revisar las bases del proyecto.

4 a 8 apertura: Poco abierto. Hay algunas preocupaciones y avances puntuales, pero quedan muchos temas pendientes que deben ser considerados para que el proyecto educativo sea efectivamente abierto.

9 o más de apertura: Abierto. Enhorabuena. La política educativa ya incluye una serie de previsiones de apertura, pero siempre se puede mejorar.

SEGURIDAD:

0 a 2 seguridad: Inseguro. Hay pocas políticas relacionadas con la seguridad y la protección de los usuarios en la política educativa evaluada y es necesario revisar las bases del proyecto.

Seguridad de 3 a 4: Poco segura. Hay algunas preocupaciones y avances, pero quedan muchas cuestiones pendientes que deben tenerse en cuenta para que el proyecto educativo sea efectivamente seguro.

5 o más seguridad: Seguro. Enhorabuena. La política educativa ya incluye una serie de preocupaciones sobre la protección de los usuarios, pero siempre se puede mejorar.

REFLEXIÓN SOBRE EL RESULTADO DEL DIAGNÓSTICO

- ¿El resultado mostró un mayor número de cartas de diagnóstico por debajo o por encima de la línea del iceberg? ¿Por qué cree el equipo que ocurrió esto?
- Hasta esta parte del **Juego**, ¿cuál fue el principal aprendizaje?
- ¿Qué aspectos de la política educativa son cruciales para debatir?

FIN DEL JUEGO

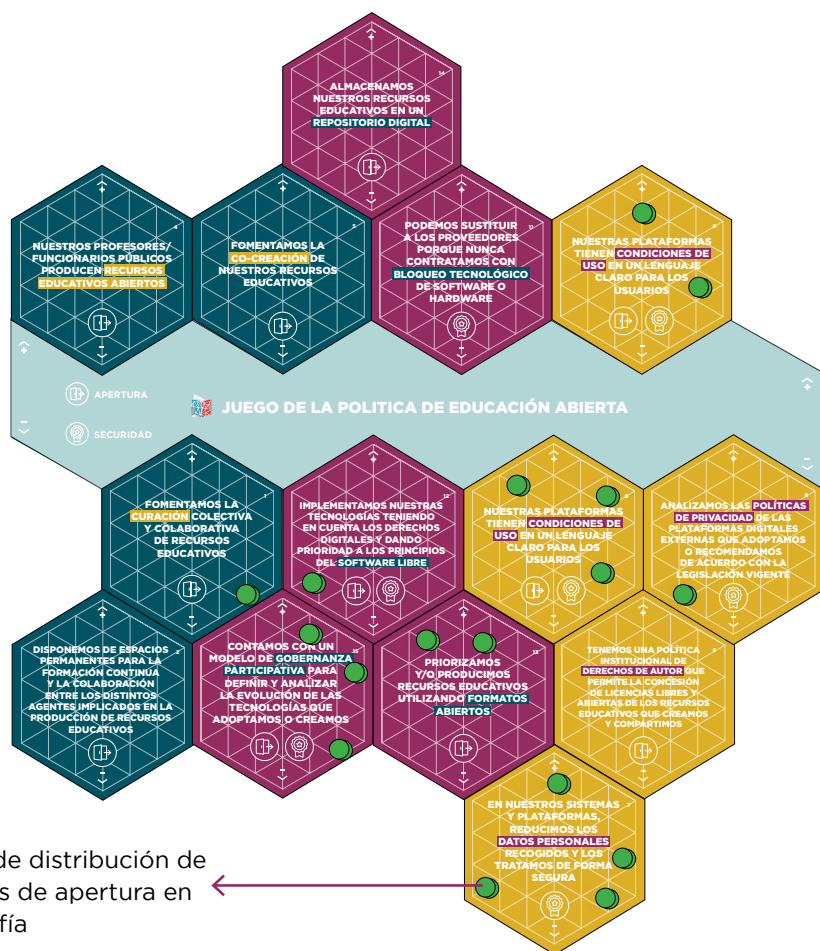
Construir estrategias para la educación abierta

Con el diagnóstico realizado, es posible empezar a construir mejoras y/o cambios.

PASO A PASO

1. ¡Es hora de utilizar los puntos iniciales adquiridos por los participantes!

Individualmente, los participantes deben distribuir sus puntos en una o varias cartas de diagnóstico para señalar cuál o cuáles consideran prioritarios para el debate y la búsqueda de alternativas y/o mejoras.



NOTA: Cada uno puede gastar tantos puntos de apertura como quiera (y tenga) en una o varias cartas de diagnóstico. Está permitido asignarlos no sólo a las cartas situadas por debajo de la línea divisoria, sino también a las situadas por encima de la línea, si el participante considera que aún queda trabajo por hacer en ellas.

2. Las 3 cartas más votadas se utilizarán para anotar las posibilidades de acción en relación con el problema detectado. Así, de una en una, el equipo deberá anotar individualmente (sin discusión previa), en pequeños trozos de papel (por ejemplo, post-its), acciones para reforzar cada aspecto de la política (carta de diagnóstico).



3. Con todos los post-its en la mano, los participantes deben compartirlos entre sí, buscando **similitudes en relación con cada una de las 3 cartas**, descartando los post-its con ideas repetidas.

4. Una vez hecho esto, el equipo tendrá una visión de conjunto de **las distintas capas que hay que tener en cuenta** a la hora de aplicar la política. Así, analizando lo debatido hasta ahora, es posible organizar los post-its en tres etapas:

INMEDIATO

Lo que ya se puede hacer dentro de la planificación actual.

CUANTO ANTES

Lo que puede incluirse en la agenda a medio plazo.

DESEABLE

Lo que sólo se tendrá en cuenta cuando se hayan realizado otras prioridades.

Cuando hayan terminado, la sugerencia es que las **acciones inmediatas se distribuyan según las responsabilidades asignadas a cada pareja** (si hay pocas acciones, el equipo ya puede considerar las acciones de las otras columnas). Es importante fijar un plazo para que todos vuelvan a reunirse para evaluar, revisar y hacer los ajustes necesarios.

En el libro guía **Como Implementar una Política de Educación Abierta y de Recursos Educativos Abiertos (REA)** (<https://doi.org/10.5281/zenodo.10204605> - en Portugues), a partir de la página 50, hay una hoja de ruta para apoyar la organización de las principales acciones hacia la apertura basada en tres etapas: planificación, implementación y evolución.

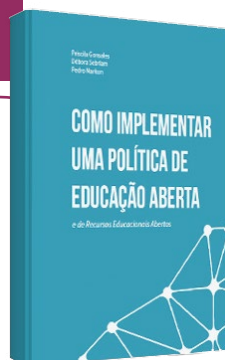
CONCLUSIÓN DEL JUEGO

¡Enhorabuena! Ya son un centro más de difusión de la educación abierta, profesionales que conocen la importancia de esta agenda y pueden ponerla en práctica. ¡Ahora es el momento de hacerlo realidad!

¿VAMOS JUNTOS EN LA MISIÓN DE DIFUNDIR Y PONER EN PRÁCTICA LA EDUCACIÓN ABIERTA?

MATERIAL DE REFERENCIA

La primera versión de este **Juego** se basó en el libro guía **Como Implementar una Política de Educación Abierta y de Recursos Educativos Abiertos (REA)**, disponible en <https://doi.org/10.5281/zenodo.10204605> (en Portugues).



SAIBA MAIS SOBRE O CONTEÚDO DAS CARTAS:

CARTA 1 - CURACIÓN

Curación colectiva: p. 65

Modelos de conservación de recursos educativos digitales:

<http://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>

CARTA 2 - FORMACIÓN CONTINUA

Seguimiento y evaluación continuos: p. 60-63

CARTA 3 - DERECHOS DIGITALES

Carta Iberoamericana de Principios y Derechos en Entornos Digitales:

<https://www.segib.org/pt-br/?document=carta-ibero-ameriana-de-principios-e-direitos-em-entornos-digitais>

CARTA 4 - RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS

Qué son los REA p. 33-35

Qué son los REA (vídeo): <https://www.youtube.com/embed/hzv3ryTFhoQ>

CARTA 5 - COCREACIÓN

Cocreación con los educadores: p. 75

CARTA 6 - DERECHOS DE AUTOR

Ley de derechos de autor: p. 23

Guía sobre derechos de autor y educación abierta y a distancia: preguntas y respuestas (Remix para Geral). Internetlab.

<http://remix.internetlab.org.br/GuiaEAD-PerguntasRespostas.pdf>

CARTA 7 - DATOS PERSONALES

Datos personales: p. 31-32

Datos del usuario: p. 54

Ley General de Protección de Datos (LGPD):

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm

CARTA 8 - POLÍTICA DE PRIVACIDAD

Política de privacidad: p. 66

CARTA 9 - CONDICIONES DE USO

MEC-RED (ejemplo):

<https://plataformaintegrada.mec.gov.br/termos>

CARTA 10 - LICENCIAS ABIERTAS

Licencias abiertas: p. 55-57 e p. 59

Guía de bolsillo de la educación abierta:

<https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/564609>

CARTA 11 - BLOQUEO TECNOLÓGICO

<https://anaiscbc.emnuvens.com.br/anais/article/view/2289>

<https://www.ime.usp.br/~is/ddt/mac339/projetos/lock-in/lockin-final.html>

CARTA 12 - SOFTWARE LIBRE

Cuatro libertades [p. 28-29](#)

El software libre no tiene coste cero: [p. 73](#)

Definición de software libre: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>

Código abierto: <https://eduplay.rnp.br/portal/video/185815>

CARTA 13 - FORMATOS ABIERTOS

Formatos abiertos frente a formatos propietarios: [p. 53-54](#)

CARTA 14 - REPOSITARIOS DIGITALES

EduCAPES: <https://educapes.capes.gov.br>

Educ.ar: <https://www.educ.ar>

CARTA 15 - GOBERNANZA PARTICIPATIVA

Gobernanza: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/centrais-de-conteudo/campanhas/integridade-publica/governanca>

PLANTILLA DE CARTAS DE OPCIONES CONCEPTUALES

CO-CREACIÓN - **1**

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS - **1**

CURACIÓN - **2**

DERECHOS DIGITALES - **3**

CONDICIONES DE USO - **2**

DATOS PERSONALES - **1**

DERECHOS DE AUTOR - **1**

SOFTWARE LIBRE - **3**

POLÍTICA DE PRIVACIDAD - **3**

LICENCIAS ABIERTAS - **2**

FORMATOS ABIERTOS - **1**

GOBERNANZA PARTICIPATIVA - **1**

BLOQUEO TECNOLÓGICO - **3**

REPOSITORIO DIGITAL - **1**

LICENCIA ABIERTA PARA EL JUEGO

El **Juego de Política de Educación Abierta** está bajo una licencia Creative Commons BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>). Esta licencia le permite copiar y redistribuir el material, así como adaptarlo (remezclar, transformar y crear a partir del material original). Para ello, debe dar el debido crédito, proporcionar un enlace a la licencia e indicar que se han realizado cambios en su versión. Por último, no podrá utilizar el material con fines comerciales.



El Juego de Política de Educación Abierta - Segunda versión (2024) ha sido actualizado por el grupo de investigación Iniciativa Educación Abierta.

La Iniciativa Educación Abierta fue creada en 2017 por Priscila Gonsales, Débora Sebriam y Tel Amiel a partir de una asociación entre dos organizaciones que han el tema de la Educación Abierta de forma pionera desde 2007 en Brasil: el Instituto Educadigital y la Cátedra UNESCO de Educación Abierta, en la Unicamp, sustituida posteriormente por la Cátedra UNESCO de Educación a Distancia en la UnB.

Desde 2022, la Iniciativa Educación Abierta es un grupo de investigación, registrado en el CNPq y con sede en la Universidad de Brasilia.



Iniciativa
Educación Abierta

@ contato@aberta.org.br

 <https://aberta.org.br/>



@ contato@aberta.org.br

  https://aberta.org.br/



C tedra UNESCO de
Educaci n a Distancia

@ catedra@unb.br

  https://catedra.fe.unb.br/

  catedraunescoead