

Pla.C.E.O.S.: Plataforma de Contenido Educativo Open Source

Fernando SFEIR

sfeirfernando@yahoo.com.ar

Teléfono: (0299) 156 354 830

Alumno Profesorado en Informática para Enseñanza Media

Facultad de Economía y Administración

Universidad Nacional del Comahue

Alejandro TASSO

alejandro_tasso@yahoo.com.ar

Teléfono: (0299) 448 5035

Alumno Profesorado en Informática para Enseñanza Media

Facultad de Economía y Administración

Universidad Nacional del Comahue

Resúmen

Los procesos educativos con el transcurrir del tiempo han sido testigos de la aparición de muchos paradigmas. Con el devenir del siglo XXI y la reducción de las distancias gracias a Internet, parece fundamental la necesidad de incorporar nuevas herramientas tecnológicas a las ya existentes, con el objetivo de hacer llegar la educación a todo aquel que la necesite. Creemos que la educación a distancia es una de esas herramientas, potenciada (en Pla.C.E.O.S.) por las grandes ventajas que aporta el modelo colaborativo de construcción de software denominado Bazar.

Palabras Claves: Plataforma de Educación a Distancia, Educación a Distancia, Plataforma de Código Abierto, Plataforma de Contenido Educativo, e-learnig, LMS.

1. Introducción

Si tenemos en cuenta los ritmos de las actuales sociedades, la necesidad de formación constante y la gran cantidad de información a la que es posible acceder a través de Internet, podremos dimensionar el fenómeno de la educación a distancia. Algunos datos de la “era de la información” que podemos mencionar son:

El conocimiento se duplica cada 5 años aproximadamente.

Se ha producido en los últimos 30 años más información que en los 5,000 anteriores.

Se editan alrededor de 9,600 periódicos cada año solo en Estados Unidos.

1,000 libros son publicados a diario en el mundo.

6,000 artículos científicos se publican cada día.

Por lo tanto es clara la imposibilidad de aprender toda la información disponible, y se plantea la necesidad de adquirir habilidades, hábitos y capacidades. Por ello, para el diseño de Pla.C.E.O.S. se hizo fuerte hincapié en las denominadas corrientes constructivistas, facilitando a los usuarios las tareas instrumentales, para que puedan abocarse a sus propios quehaceres.

Consideramos que todo conocimiento nuevo se construye a partir de otro anterior y el mejor indicador que predice qué y cómo aprende una persona es lo que ya sabe. Lo que el alumno construye son significados relativos a los contenidos de aprendizaje, por lo tanto los errores, si son tomados en cuenta pedagógicamente, son centrales al mismo.

Entendemos que el proceso de enseñanza-aprendizaje es una actividad creativa, innovadora y altamente gratificante. Por ello, el software libre puede ser un valioso recurso para la educación, no sólo porque es técnica o pedagógicamente superior a las alternativas propietarias, sino porque promueve los valores del Proyecto GNU: Libertad y Cooperación.

Hoy en día muchas personas ni siquiera han oído hablar del software libre ni de las grandes ventajas que aporta. Al mismo tiempo, cada vez más y más tareas exigen conocer y dominar algún tipo de software, y el software libre ofrece ventajas comparativas en este campo. La tecnología en un ambiente educativo es mucho más que una herramienta, es una nueva oportunidad de aprender en sí misma.

La cultura educativa tiene una larga historia de compartir ideas en beneficio de todos y ese es un principio fundamental en la comunidad mundial del software libre, gracias a esto, es posible la construcción y depuración de esta plataforma.

Dejando de lado los argumentos filosóficos, hay razones prácticas por las cuales debemos incorporar el software libre, ya que su uso reduce drásticamente los costos en cuanto a licencias y a hardware, permitiendo ciclos de renovación más largos.

2. Características

La plataforma se gestiona desde paneles de control Web, que pueden ser accedidos desde cualquier sistema operativo que incorpore navegadores de Internet. Los usuarios no necesitan conocimientos técnicos avanzados, permitiéndoles administrar los cursos y contenidos, diferenciando los distintos perfiles y roles de acceso.

Al crear un nuevo curso se genera automáticamente un Aula Virtual. En dicha aula existe la posibilidad de trabajar de forma similar a la que se llevaría adelante en una instancia presencial, sumándole las ventajas de las sesiones asíncronas. Por ejemplo, la posibilidad de contar con un sistema de seguimiento que avise por correo electrónico, al docente a cargo, cuales son los alumnos con baja participación en las actividades.

Las funcionalidades han sido agrupadas en seis módulos que interactúan entre sí, los cuales no han sido ordenados por ninguna jerarquía, ya que consideramos que todos son igualmente importantes. Ellos son:

- Gestión de contenidos.
- Departamento de alumnos.
- Información general.
- Herramientas de comunicación.
- Herramientas para alumnos.
- Herramientas para docentes.

Gestor de contenidos

El sistema permite la creación, modificación y actualización de los contenidos, posibilitando también la entrega y devolución de los trabajos. La plataforma puede manejar contenidos de diversos formatos, en función de su adecuación a la materia tratada. Siendo posible descargar e imprimir estos documentos, u ofrecerlos en formato hipertexto, permitiéndole al usuario un avance más ameno.

En otros casos se llevan adelante sesiones síncronas, basadas en videoconferencia o chat y apoyadas con presentaciones en forma de diapositivas, o bien con explicaciones en una “pizarra virtual”. En este tipo de sesiones los alumnos pueden interactuar con el docente, dado que son actividades en tiempo real.

Pequeños detalles:

- Descripción de los cursos: para que los usuarios sepan cuales son los distintos cursos disponibles y se interioricen en la finalidad de cada uno de estos.
- Descripción, división y secuenciación del material: es necesario que los alumnos cuenten con una pequeña reseña del mismo, que de prioridad a los temas y cree una temporalización o secuencia a tratar según la duración del curso.
- Links: para facilitar que el alumnado pueda profundizar los contenidos, el profesor puede aprovechar la gran cantidad de fuentes de información que existen en Internet, recopilarlas y ofrecerlas al alumno.

Departamento de alumnos

En este módulo se agrupan las funcionalidades referidas a la administración y matriculación de nuevos alumnos, permitiendo consultas académicas, pedidos de certificados, etc.

Información general

La plataforma ofrece la posibilidad de crear una agenda en la cual se colocan los asuntos generales así como crear agendas particulares a cada curso. También es posible mantener un calendario con distintos eventos importantes. El uso de boletines de noticias y envío de anuncios son características que facilitan el feedback con los usuarios.

Herramientas de comunicación

Se gestionan diversos servicios de comunicación, síncronos y asíncronos, que son el apoyo al material online y permiten poder llevar adelante una estrategia de aprendizaje constructivista, así como estimular la participación de los alumnos.

Pequeños detalles:

- Posibilidad de elaboración de material a través de la colaboración de varios usuarios online.
- Pizarra electrónica.
- Foro
- Chat
- Directorio de usuarios que facilita la interacción entre pares.
- Correo personal interno.

Herramientas para los alumnos

Entre las herramientas de las que dispone el alumno podemos mencionar: biblioteca digital, con una selección de libros electrónicos; buscador interno, para facilitar la búsqueda de material; diario personal, destinado a anotaciones particulares y diccionario, con los términos relevantes del curso.

Herramientas para los profesores

Se brindan las herramientas necesarias para gestionar y crear cursos, realizando un registro de la actividad de los usuarios, posibilitando, por medio del control estadístico de la participación de los alumnos, la toma de indicadores, favoreciendo el seguimiento de los mismos. De esta forma es posible delinear estrategias didácticas que ayuden al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además es posible crear y gestionar grupos, característica que debe ser explotada en la educación a distancia para paliar una de las mayores dificultades asociadas a la misma, así como organizar actividades referidas a la temática que se está trabajando y plantear instancias de auto evaluación, de evaluación y test online.

Pequeños detalles:

- Posibilidad de importar y exportar la base de datos con las estadísticas de los alumnos para poder obtener indicadores generales de las dificultades en determinados cursos o materiales.
- Publicación en una cartelera de calificaciones, ya sea privada o pública.

3. Usuarios

Pla.C.E.O.S. es una solución de código libre pensada para facilitar a profesores no expertos en el campo informático, la construcción de dominios concretos de enseñanza-aprendizaje, con un mínimo conocimiento técnico de computación. Los roles definidos para los distintos usuarios son:

- Alumno: persona que utiliza la aplicación con el fin de adquirir un conocimiento.
- Personal académico: es el encargado de llevar adelante los cursos diseñando una estrategia didáctica apropiada. También cada responsable debe encargarse de elaborar y publicar el contenido, administrar sus propias secciones, etc.
- Administración: se encargará de realizar los trámites administrativos.
- Soporte técnico: realiza la instalación y el mantenimiento. Brinda asistencia técnica de la herramienta a los usuarios.

4. Conclusión

Teniendo en cuenta la gran extensión de nuestro territorio y gracias al auge de nuevas formas de comunicación, consideramos ineludible la necesidad de incorporar nuevas tecnologías a la educación, para brindar mayores oportunidades de acceso, sobre todo a las regiones mas alejadas de los centros de estudio.

Este tipo de formación no es un reemplazo a la educación tradicional, sino una alternativa que nos permite romper con las barreras del tiempo y la distancia, ofreciendo la posibilidad de añadir nuevas estrategias didácticas y abriendo nuevos horizontes para la construcción de ambientes de enseñanza-aprendizaje mas propicios.

5. Bibliografía:

<http://es.tldp.org/Otros/catedral-bazar/catedral-es-paper-00.html>

<http://www.gnu.org/education/education.es.html>

<http://gnufans.net/cgi-bin/fsedu.pl?ForFaculty>