

Uso y producción de Recursos Educativos Abiertos: un desafío en alumnos del nivel secundario

Mónica Mercedes Daza

monicamdaza@gmail.com

Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
Universidad Nacional de San Luis

Resumen

Atentos al avance de las tecnologías y a las demandas educativas, es necesario repensar la función de la escuela y ofrecer propuestas pedagógicas didácticas acordes a los requisitos y demandas sociales.

El siguiente trabajo considera este contexto y tiene como objetivo reflexionar sobre la práctica educativa para ofrecer nuevas formas de enseñar y aprender, a partir de una integración curricular de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en el área curricular de Psicología del nivel secundario, En una primera instancia incorporamos la red social educativa Edmodo, como complemento a las clases presenciales, es un espacio virtual con herramientas tecnológicas que permite promover la comunicación, compartir archivos, videos y cualquier otro recurso educativo digital de la web, que el docente considere acorde incorporar en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A partir de las ventajas de esta instancia de trabajo, en una etapa posterior, los alumnos no solo usan los recursos educativos disponibles en la red, sino que son ellos mismos los productores de material educativo digital, presentaciones y videos utilizando diferentes softwares libres. A partir de esta experiencia, se analiza, evalúa y reflexiona en relación al material elaborado, los que definimos como recurso educativo. Considerando la importancia que estos tienen, nos parece interesante publicarlos en YouTube y en un blog, con el propósito que sean utilizados por docentes y alumnos de otras instituciones educativas. En esta última etapa nos replanteamos publicarlo bajo la premisa de Recurso Educativo Abierto.

Palabras claves: TIC- software libre-Recurso Educativo Abierto

Introducción

El avance tecnológico producido en las últimas décadas ha impactado en las instituciones educativas. Los jóvenes de hoy requieren nuevas formas de aprender; atentos a estas demandas muchos docentes replantean sus prácticas educativas y ofrecen nuevas formas de enseñar.

En este contexto el siguiente trabajo considera, en un principio, los aportes teóricos de: la integración curricular de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), de recursos educativos y de las Licencias Creative Commons, dentro del contexto actual.

En un segundo apartado se describe una experiencia de integración curricular con TIC en el área de Psicología de una escuela secundaria, en donde los alumnos no solo utilizan recursos educativos de la web, sino que son ellos los propios productores.

Por último se analiza, evalúa y reflexiona la propuesta, con el objetivo que el material elaborado sea publicado en la web para que docentes y/o alumnos de otras instituciones educativas puedan usar y modificar los recursos, bajo la premisa de Recursos Educativos Abiertos y de esta manera aportar a la sociedad del conocimiento.

Marco Teórico

El desarrollo tecnológico y científico de las últimas décadas, ha impactado en diferentes sectores sociales, modificando, costumbres, culturas, valores, modos de comunicarse, de

enseñar y aprender. Ante este escenario la escuela de hoy debe replantear el ¿Qué?, ¿Cómo? Y ¿Para qué? enseñar y aprender.

En este contexto muchas docentes replantean sus propuestas pedagógicas didácticas, en pos de una calidad educativa acorde a las demandas de la sociedad actual y futura. La UNESCO (2005) [1] define que una educación “es de calidad cuando logra la democratización en el acceso y la apropiación del conocimiento por parte de todas las personas, especialmente de aquellas que están en riesgo de ser marginadas”, de esta manera prevalece el ideal de la educación como un derecho de todas las personas. Desde esta concepción entendemos a la educación como un “derecho” y no como un “privilegio de algunos pocos”, podemos afirmar que otras dimensiones, además de la eficiencia y la eficacia, integran este concepto. Nociones tales como igualdad de oportunidades, inclusión educativa, respeto a la diversidad, justicia social, relevancia y pertinencia de los aprendizajes, están indisolublemente ligadas al concepto de calidad educativa.

Desde esta perspectiva es oportuno que las instituciones educativas y los docentes promuevan propuesta educativas que consideren la integración curricular con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) refiriéndonos a la importancia de integrar las TIC al currículum, siendo este último el que oriente el uso de las TIC y no en sentido inverso. (Dockstader 1999) [2]. En el mismo sentido, Marqués, 2011) [3] expone que si se quiere que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender.

Considerando lo ante dicho las propuestas educativas deben tener en cuenta a las TIC, como un medio para lograr aprendizajes significativos. Sánchez Ilabaca (2002) [4] destaca tres niveles de integración curricular en relación a la complejidad y al tiempo Figura N°1:

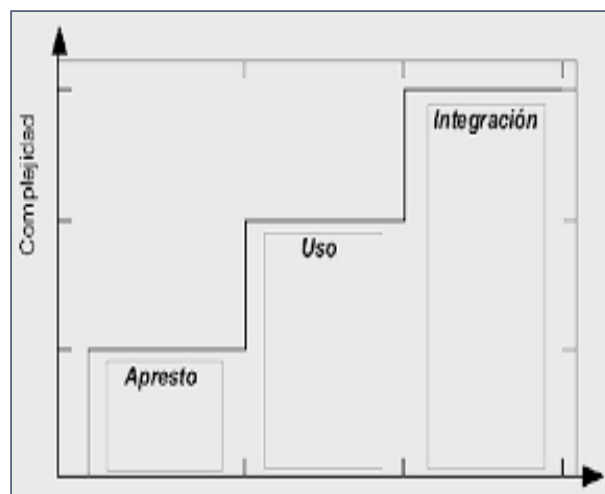


Figura N°1: Integración curricular con TIC Sánchez Ilabaca 2002

- Apresto: iniciación de las TIC, sin implicar un uso educativo.
- Uso de las TIC: conocerlas y utilizarlas en diversas tareas, pero sin un propósito curricular, docentes y alumnos las usan para preparar clases, para presentar un tema, etc. Pero no penetran en la construcción del aprender, tienen un papel periférico en el aprendizaje y la cognición.
- Integración curricular: las TIC se hacen invisibles en el currículum para lograr un fin educativo, se plantea un propósito explícito en el aprender.

En este contexto es apropiado utilizar Edmodo con el objetivo de complementar la clase presencial, ampliando los límites y espacios temporales, promoviendo el aprendizaje ubicuo. Bill Cope y Mary Kalantzis [5] lo definen en forma general como: “el aprendizaje ubicuo representa un nuevo paradigma educativo que en buena parte es posible gracias a los nuevos medios digitales” Edmodo es una red social, un entorno de microblogging diseñado con fines educativos y que permite al docente, crear grupos cerrados para trabajar con sus alumnos. Dentro de este entorno, también es posible activar notificaciones al correo electrónico de los usuarios, agregar contenido a la biblioteca, publicar links a diferentes páginas web, asignar tareas, valorarlas, crear subgrupos e

interactuar entre los integrantes, promoviendo la comunicación asincrónica. Andereggen 2012 [6] teniendo en cuenta las características de esta red social, es apropiado utilizarla como complemento a la presencialidad, como repositorio de recursos educativos y como soporte tecnológico que posibilita nuevas formas de enseñar y aprender.

Este soporte virtual permite que los alumnos accedan a los recursos educativos que el docente considere importante utilizar para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En esta instancia definimos a los recursos educativos como “material que en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje; pueden ser o no medios didácticos. Un video para aprender qué son los volcanes será un material didáctico, (pretende enseñar) en cambio un video con un reportaje del National Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar que pueda utilizarse como recurso educativo no es en sí mismo un material didáctico (solo pretende informar) Pere Marques 2004 [7].

En el contexto actual, es común el uso de estos recursos, pero en algunas o muchas oportunidades es necesario adaptarlos al contexto áulico. En esta instancia es preciso conocer los derechos de autor y considerar el tema de propiedad intelectual. En la misma línea, las licencias de Creative Commons (CC) buscan establecer el equilibrio entre el interés público y el interés privado, CC es una corporación sin fines de lucro orientada a darle al autor el poder de decidir los límites de uso y explotación de su trabajo en Internet. Fundada por James Boyle, Michael Carroll y Lawrence Lessig, Creative Commons nació en el 2002 en Estados Unidos. Algo importante a destacar, es que las licencias de CC no van contra el copyright, sino que buscan una forma de adaptarlo a los intereses del autor, basándose en el concepto de propiedad intelectual. En <http://www.creativecommons.org.ar>, el autor de un recurso puede licenciarlo, Chiarani M.

[8] expresa “Los profesores e investigadores no pierden los derechos sobre el material publicado, si no que lo ceden bajo determinadas condiciones para facilitar su reutilización por otros académicos. Se puede elegir desde una licencia que solo permite que se reconozca el derecho de autor, y no se modifique la obra, hasta la licencia que ofrece el material reconociendo el autor, con posibilidades de cualquier explotación de la obra, incluyendo la explotación con fines comerciales y la creación de obras derivadas”. Pensar en recursos educativos y en las licencias CC permite introducir el concepto de Recursos Educativos Abiertos (REA) este termino fue utilizado por primera vez por la UNESCO en el año 2002 desde entonces, varias instituciones educativas de todo el mundo acuerdan con esta iniciativa que propicia el conocimiento colaborativo, y apunta al acceso libre de sus contenidos, enriqueciendo la heterogeneidad educativa y cultural. Este movimiento impulsa a que los docentes, investigadores y autodidactas se sumen bajo la consigna: reusar, redistribuir, combinar y adaptar los recursos disponibles en internet. Un REA, como explica Navas [9] debe reunir las siguientes características:

- Está a libre disposición de cualquiera que tenga acceso a la Web.
- Tiene un objetivo educativo claramente especificado.
- Es editable, está hecho con herramientas que permiten un libre acceso para su modificación.
- Tiene un autor individual o institucional reconocible

Tener en cuenta las temáticas planteadas, permite analizar, reflexionar y repensar nuevas formas de enseñar y aprender.

Contexto de la experiencia

A partir del año 2012 en el área curricular de Psicología de la Escuela Técnica N° 10 Martín Miguel de Güemes de la ciudad de San Luis, se incorporan las TIC.

En una primera etapa el docente presenta algunos recursos educativos disponibles en la web para la presentación de diferentes temáticas y en algunas oportunidades son los alumnos los que realizan presentaciones en formato PowerPoint. A través de los años y la reflexión constante sobre las fortalezas y debilidades que las TIC posibilitan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se incorporan gradualmente actividades educativas de integración curricular con TIC.

Considerando lo ante dicho, en el ciclo lectivo 2015 se pone en práctica la siguiente propuesta con un grupo de alumnos de 6to año que cursan la materia de Psicología, correspondiente al plan de estudio del Ciclo Secundario Orientado en Gestión, de la Escuela Técnica N°10 Martín Miguel de Güemes de la Ciudad de San Luis- Argentina, Este curso está conformado por dieciocho chicos/as que poseen las notebook del Plan Conectar Igualdad, cada una de ellas está en perfecto estado ya que la escuela posee un servicio técnico en informática encargado del mantenimiento y actualización de los equipos, asimismo cabe destacar que cada aula posee un router que permite la conexión a internet.

Atentos a las posibilidades materiales existentes y a los requisitos que debe cumplir la educación actual, se hace la siguiente propuesta pedagógico didáctica de integración curricular con TIC.

La propuesta educativa hecha realidad

El siguiente trabajo relata los aspectos más significativos de la propuesta de integración curricular con TIC. En una primera etapa se describe y analiza el uso de la red social y educativa Edmodo, en una segunda instancia incorporamos la producción de material educativo elaborado por los alumnos, posteriormente se publica el material digital elaborado en diferentes soportes virtuales y por último se replantea publicar los mismos considerando licencias de Creative Commons para que sean utilizados y/o modificado para

que estos recursos adquieran el status de Recursos Educativos Abiertos.

Edmodo, usos y posibilidades

Atentos a las posibilidades que las herramientas informáticas ofrecen y al escaso tiempo áulico, el docente creo un grupo cerrado en la red educativa Edmodo y los alumnos registraron su usuario para ingresar al espacio virtual.

En una primera instancia de trabajo, el docente puso a disposición de los alumnos los trabajos prácticos y el material teórico necesario para realizarlo. Cabe mencionar que el material utilizado estaba disponibles en varios formatos; documentos Word, pdf, libros digitales, PowerPoint, videos, música u otros que el docente consideró necesario para complementar la clase presencial y lograr aprendizajes más significativos en sus estudiantes; si bien el docente elaboro los trabajos prácticos, el material teórico o los recurso educativos fueron seleccionados de la web, para que los estudiantes accedieran a ellos mediante un link publicado en Edmodo. En la figura n°1 podemos visualizar un ejemplo de estas actividades.

Una vez que el estudiante finalizo el trabajo práctico, lo envió por este mismo medio al docente para su corrección.

Otra actividad que se realizó durante este periodo de trabajo, fue mediante una publicación; proponer un tema de discusión en donde cada usuario pudo expresarse a través de un comentario.

Al finalizar esta etapa podemos decir que, Edmodo:

- Cumplió con la función de repositorio permitiendo que el alumno tenga a su disposición y de forma gratuita el material necesario para realizar las actividades requeridas en la materia.
- Permitió que los usuarios del grupo interactuaran, fomentando la comunicación asincrónica, fuera de los horarios y espacios escolares.

- Posibilito el intercambio de documentos entre el alumno y docente.

De acuerdo a estas características podemos decir que este espacio virtual adquirió características propias del aprendizaje ubicuo, ampliando los límites espaciales y temporales del aula. Así mismo los alumnos desarrollaron habilidades en el uso de herramientas informáticas, búsqueda y selección de recursos educativos en la web, reconociendo textos de autoría y citas bibliográficas.



Figura n°1. Publicaciones del docente

Producción de Recursos Educativos

En esta etapa posterior, luego que los alumnos habían adquirido habilidad en la selección y uso de recursos educativos relevantes para abordar las diferentes temáticas del área curricular; el docente considero oportuno que sean los alumnos, los productores de sus propios recursos educativos digitales.

A partir de temáticas relacionadas a la etapa de adolescencia y considerando que la misma ofrece temas de interés general para los jóvenes, ya que son ellos, los que la transitan y viven a diario problemáticas en relación a: la droga, bulimia, anorexia, cyberbulling, phubbing y otras.

Como actividad para abordar estas problemáticas adolescentes, el docente propone a los alumnos elaborar campañas informativas destacando las características básicas de cada una de ellas. En este momento, el docente acompaña y guio a los estudiantes en la producción del recurso educativo; pero fueron los adolescentes, los que seleccionaron el software y la información que incorporarían en el material elaborado; ya sea en el formato de *presentaciones* y de *videos*.

En relación a las *presentaciones*, se utilizó como herramienta PowerPoint y Prezi (Figura n°2).

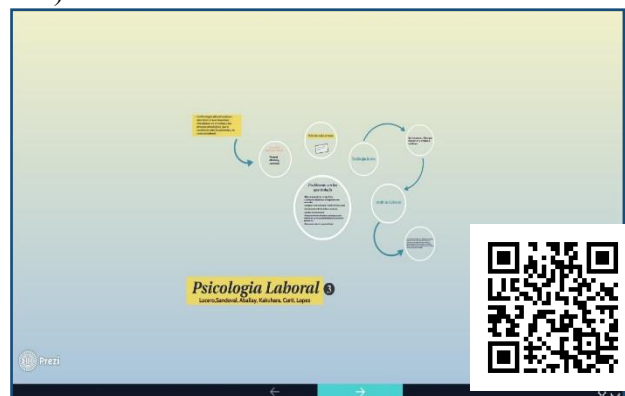


Figura n°2: Presentación en Prezi
<https://prezi.com/szlbmfhf2dta/psicologia/>

Con esta actividad los alumnos seleccionaron información, reconocieron la importancia de incluir el texto justo y necesario, elaboraron esquemas gráficos, incluyeron imágenes libres, citas bibliográficas, datos de los autores y otras características relevantes para hacer una buena presentación. Adquiriendo de este modo habilidad en el uso de herramientas informáticas, apropiándose de nuevos conocimientos y compartiendo los mismos con el resto del grupo.

En relación a los *videos*, los estudiantes seleccionaron softwares libres como, Movie Maker, PowToon y grabaciones propias utilizando la telefonía móvil.

Para organizar la información y realizar la producción de los videos, elaboraron un guion técnico, en donde figuraba el texto escrito u oral, la imagen y el tiempo de duración de cada escena (Figura N°3). Esta actividad

permitió orientar la grabación, sintetizar la información seleccionada, música de fondo, tomas de grabación o imágenes libres o de autoría propia; dando valor a la misma y respetando la identidad de los involucrados.



Título del Video: Autores: Ruocco Walter - Valencia Ariel - Calderón Fabricio - Coniglio Franco Página:			
	Pantalla n° 1	Pantalla n° 2	Pantalla n° 3
Imagen			
Sonido	Una droga es una sustancia que puede modificar el pensamiento, las emociones y las conductas de la persona que la consume. Las drogas tienen la capacidad de cambiar el comportamiento y la manera de ver algunas drogas se consumen: Inhaladas y otras, alcohólicas. La introducción de un tipo de droga como la heroína, implica una alta dependencia de la persona que la consume y de la comunidad. Se consume como polvo blanco o como pastillas.	Depresivos: ALCOHOL, BARRIORES ANFITAMINAS, BENZODIAZEPINAS. Estimulantes: HEROÍNA, ANFETAMINAS, COCAÍNA, LSD, PCP.	La marihuana se considera una droga psicoactiva; es decir con la capacidad para alterar la percepción. Su ingrediente activo procede de una resina de una planta llamada Cannabis Sativa. Las hojas de esta planta se secan y se fuman, y la resina se puede extraer y concentrarse para producir otros tipos de sustancias. Como por ejemplo hashish o aceite de hashish.

Figura n°3: Guion técnico del video

Una vez que los estudiantes tenían el guion terminado, confeccionaron el video (Figura n°4) y lo presentaron a sus compañeros, quienes hicieron aportes críticos al recurso elaborado, abarcando ítems como: contenido teórico, expresión, oralidad de los expositores; y asuntos estéticos, como; imágenes, música, audios, lenguaje, iluminación, etc.



Figura n°4: Video elaborado por los alumnos
<https://www.youtube.com/watch?v=P-XOLbPic2c>

En esta etapa podemos decir, que se logra una integración curricular con TIC, ya que los alumnos no solo usan recursos educativos sino que son ellos mismos los que los producen, buscan información, aprenden contenidos curriculares e informáticos, respetan derechos de autor y desarrollan el espíritu crítico a partir

de un trabajo colaborativo; capacidades necesarias que deben adquirir los egresados del nivel secundario de la formación actual.

Publicación de los Recursos Educativos

Al finalizar el ciclo lectivo, los alumnos habían publicado el material en el entorno virtual Edmodo, para que cada integrante del grupo pudiera utilizarlos y visualizarlos según las necesidades e intereses individuales. Pero; al considerar la cantidad y calidad de las producciones elaboradas, nos pareció interesante compartir el material con el resto de los miembros de la comunidad educativa, con la intención que otros docentes y alumnos, puedan usarlos en diferentes contextos. Es en este momento que se crea el Blog de la materia, incluyendo los recursos educativos digitales elaborados por los alumnos. <http://psicologiaguemes.blogspot.com.ar/p/producciones-2015.html> (Figura n°5).

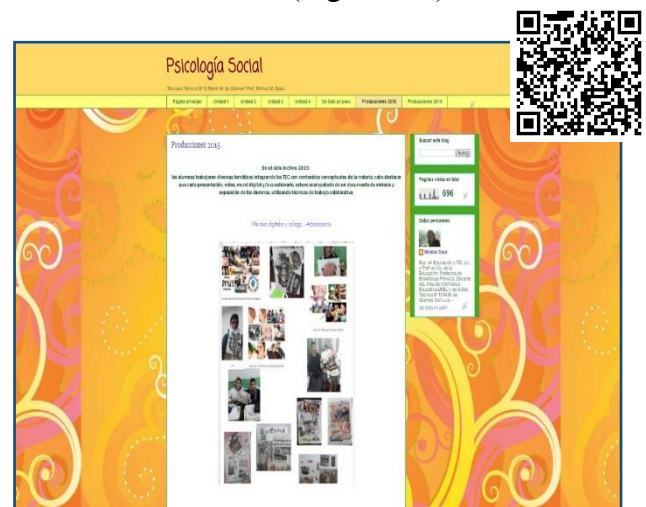


Figura n°5. Blog de Psicología Social

Al crear este soporte virtual, cada grupo debió publicar su video en YouTube, de esta manera se comparte en la web la producción, con el objetivo fundamental que docentes y estudiantes de diferentes regiones, usen el material digital elaborado.

Nuevos desafíos

Considerar que el Blog ha logrado 695 visitas en el término de cuatro meses, en el cual incluimos receso escolar, podemos suponer

que hay miembros de diferentes comunidades educativas, que estén necesitando utilizar este recurso. Así como en muchas oportunidades somos nosotros mismos los que usamos material disponible de internet, en otras ocasiones, sería necesario adaptarlo a nuestras necesidades o contextos regionales, y para ello necesitaríamos modificarlo con el permiso de autor. Desde esta mirada y atentos a la democratización del conocimiento a partir del presente ciclo lectivo se piensa incorporar licencias Creative Commons (CC) en el material elaborado, para que otros puedan usar y adaptar el material elaborado. Publicar bajo estas licencias no solo democratizaría el conocimiento sino que serían los alumnos los productores de Recursos Educativos Abiertos incluyendo las características de estar a libre disposición de cualquiera que tenga acceso a la Web.

- Tiene un objetivo educativo claramente especificado.
- Es editable, está hecho con herramientas que permiten un libre acceso para su modificación.
- Tiene un autor individual o institucional reconocible

Pensar en la posibilidad de compartir este material, es pensar en trabajos colaborativos y en la democratización del conocimiento.

Conclusiones

A partir de esta experiencia podemos decir, que la red educativa Edmodo es un espacio apropiado para funcionar como repositorio del material teórico y práctico, que los alumnos del nivel secundario necesitan para aprender de los contenidos disciplinares. También se destaca la posibilidad de fomentar la interacción entre estudiantes y docente a partir de las publicaciones y/o comentarios que el espacio permite, de esta manera se desarrollan características propias de la comunicación asincrónica y del aprendizaje ubicuo, que amplía los límites y tiempos áulicos tan reducidos, en el cronograma escolar.

Que el docente proponga y promueva la búsqueda de material disponible en internet, en base a características básicas de validación de información, potencia la capacidad crítica del alumno en base a la cantidad de información disponible en la web, reconocer autorías y derechos de autor, valoriza a los productores.

Que los alumnos produzcan sus propios recursos educativos, significa que se apropian de las temáticas curriculares y del uso de herramientas informáticas, logrando la verdadera integración curricular, en sus tres niveles; apresto, uso e integración, haciéndolas invisibles, utilizándolas como un medio y no como un fin, en el marco de un trabajo colaborativo donde los alumnos logran un rol activo en su propio proceso de aprendizaje y el docente es el que acompaña y guía, evaluando el proceso, el trabajo individual y colaborativo de cada uno de los integrantes.

Cuando los alumnos publican los recursos educativos elaborados, adquieren consciencia de la importancia de compartir conocimiento en una sociedad donde la información abunda y el conocimiento es escaso.

De acuerdo a este análisis, consideramos que incorporar las licencias de autor y convertir el material digital elaborado en un Recurso Educativo Abierto, creará consciencia y responsabilidad en relación al lugar que ocupamos cada uno en la sociedad del conocimiento.

Consideraciones finales:

Hacer nuevas propuestas de enseñanza y aprendizaje, no es una tarea fácil, pero tampoco imposible, si como docentes podemos tomar distancia, mirar, analizar, reflexionar, sobre la realidad social y escolar, tomar las posibilidades que las TIC ofrecen, potenciando los saberes pedagógicos y curriculares, podremos lograr una verdadera innovación educativa, para que todos los jóvenes, puedan cumplimentar sus trayectorias escolares, aprender y aprender a aprender, para insertarse en una sociedad más justa, equitativa y democrática.

Bibliografía:

[1] Lineamientos para la evaluación de componentes de la calidad educativa 2010 – 2020.

Consejo Federal de Educación.
http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res_10/116-10_01.pdf. Consulta abril de 2016.

[2] Dockstader, J. (1999) Teachers of the 21 century know the what, why, and how of technology integration. T.H.E. Journal, 73-74., January.

[3] Marqués, P. (2011) Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones, <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>

[4] Sánchez Ilabaca, J. H. (2002) Integración Curricular de las TIC: Conceptos e Ideas, Departamento de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile.
http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/enfoques/07/Sanchez_IntegracionCurricularTICs.pdf. Consulta abril de 2016.

[5] Bill Cope y Mary Kalantzis. Traducción Emilio Quintana. Aprendizaje Ubicuo. University of Illinois Press, 2009. 264 pp-

[6] Andereguen, Mariana 2012. “Material de lectura: Ingredientes para un proyecto educativo con redes sociales”, Redes sociales como entornos educativos, Especialización docente de nivel superior en educación y TIC, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación

[7] Pere Marques, 2004. Los medios didácticos. Disponible en <http://censc.org/studyhall/documentos/06mediosdidacticos.htm>. Consulta abril de 2016

[8] Chiarani, Marcela. 4. Recursos educativos abiertos: oportunidades y retos en el Ámbito universitario Argonautas, Año 4, N° 4: pag. 112 - 123
<http://www.argonautas.unsl.edu.ar/files/09%20CHIARANI%20MARCELA.pdf>. Consulta abril de 2016.

[9] Navas, E. (2010). Conceptualizando los Recursos Educativos Abiertos, sus características y taxonomía. Disponible en línea
<http://www.authorstream.com/Presentation/elvina-431021-cled-2010-elviranavas-reanimet-education-ppt-powerpoint> consultado abril 2016.