

Reutilización de los recursos digitales, “lejos de ser un mito”, se convierte en una realidad en los ambientes académicos

Autor: John Jairo Domínguez

Corporación Universitaria Autónoma de Nariño j_j_domi@hotmail.com

Abstract. The creation of digital educational resources is an uncommon practice in the teaching community, due to multiple circumstances, poor training of teachers in the use of tools to create these materials, the lack of applications that fit their characteristics and needs and complex activities to be carried out to modify the existing learning materials which prevents adapt easily to their own educational challenges.

The University Corporation Autonomo de Nariño, poses as one of its objectives to ensure that the teachers develop their own digital resources, through an easy to use tool.

Keywords: Objetos de Aprendizaje, Reutilización, Pedagogía, Tecnología, Ética, TIC

Material educativo reutilizable: una propuesta para su construcción

La creación de recursos educativos digitales es una práctica poco frecuente dentro de la comunidad docente, debido a múltiples circunstancias, la escasa formación de los docentes en el uso de herramientas para crear este tipo de materiales, la carencia de aplicaciones informáticas que se ajusten a sus características y necesidades particulares y las actividades complejas que deben llevar a cabo para poder modificar los materiales de aprendizaje ya existentes lo que impide adaptarlos con facilidad a sus propios desafíos educativos.

Esta situación nos condujo a plantear desde la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, el desarrollo de una plataforma tecnológica para la creación de recursos educativos digitales en la categoría de Objetos de Aprendizaje (OA), que permita a los docentes, incluyendo aquellos con poca formación y experiencia en el uso de aplicaciones informáticas, aprovechar el potencial que ofrecen las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) cuando son involucradas en procesos formativos y crear así, sus propios materiales educativos.

La experiencia vivida durante varios años como docente y desarrollador de materiales educativos en formato digital para diferentes instituciones del país como la Secretaria de Educación Municipal de la ciudad de Pasto, brindar acompañamiento y asesoría a los docentes de Universidades como la Católica Popular de Risaralda, han sido experiencias que me permitieron conocer de primera mano, las

dificultades que afrontan los docentes cuando deciden emprender el reto de construir materiales educativos.

El propósito fundamental con la creación de la plataforma es lograr que los docentes del mundo, puedan desarrollar materiales educativos para diferentes áreas del conocimiento, desde las Ciencias Sociales hasta abarcar las Ciencias Duras, conservando una estructura que consiente organizar el material de aprendizaje a través de fases de aprendizaje preestablecidas.

Basándonos en el diseño y funcionamiento de un programa simple de dibujo como Microsoft Paint, pretendemos que la plataforma resulte una herramienta fácil de usar, Paint es una aplicación que brinda al usuario un área de trabajo sobre la cual se pueden elaborar dibujos utilizando el lápiz o figuras geométricas, en la barra de herramientas de dicho programa, se encuentran una serie de opciones para hacer modificaciones al dibujo realizado.

En el caso de la plataforma el usuario dispondrá de un escenario y una barra de herramientas la cual contiene: sonidos, animaciones, texto, videos, entre otros recursos multimedia, dichos recursos pueden ser seleccionados por el usuario e incorporados por él en el escenario arrastrándolos a una área específica, todos los elementos dispuestos en la barra de herramientas una vez se encuentren en el escenario tienen la característica de que pueden ser modificados de manera sencilla por el usuario, sin que él deba poseer competencias en programación de computadores.

Aplicaciones como voki (www.voki.com), donde fácilmente el usuario puede modificar la apariencia del personaje y añadirle voz, dan una idea más cercana al trabajo que pretendemos desarrollar, de esta forma, el usuario a través del sistema será capaz de crear experiencias educativas enriquecidas con diferentes elementos multimedia, sin que esta acción revista dificultad.

Dentro del esquema de trabajo que se desarrollará al interior de la plataforma, el usuario tiene la posibilidad de incorporar contenidos, diseñar actividades de aprendizaje y añadir elementos de contextualización.

Con respecto a los elementos de contextualización, juegan un papel fundamental en la apropiación de los contenidos del aprendizaje, es decir, en tanto más familiar y cercano sea el contexto de los contenidos y las actividades, más probabilidades existe de una mejor apropiación de los mismos, es por ello, que resulta clave lograr que los docentes incorporen a sus recursos digitales elementos que hacen parte de su cotidianidad, este es uno de los objetivos del software, lograr que surjan propuesta educativas donde se retomen muchos de los elementos que hacen parte de la cotidianidad de los estudiantes y docentes.

Supongamos que un docente ingresa a la plataforma y encuentra en ella un material de aprendizaje con los elementos necesarios para usarse en una asignatura, sin embargo; los personajes animados involucrados en el recurso, no tiene una apariencia semejante a la de sus estudiantes, el docente pertenece a la región Andina de Colombia y desde su punto de vista resultaría fabuloso cambiar la imagen de fondo del escenario y ubicar en lugar de esta una fotografía del volcán Galeras y considera además pertinente modificar el aspecto de los personajes presentes en el recurso, decide por lo tanto cambiar su vestuario agregándole botas y sombrero, esta acción se podrá lograr a través de la plataforma, es decir estoy refiriéndome a un escenario digital donde existe la posibilidad de que un material educativo pueda ser retomado por terceras personas, cuya participación en el proceso de producción del material no estaba considerada inicialmente, para que puedan modificar el material, adaptarlo, transformarlo, posibilitando una serie de escenarios no previstos inicialmente que probablemente pueden llegar a enriquecer la práctica educativa. Por supuesto que esta acción, implica una complejidad en el devenir del proceso educativo, pero de eso se trata, de contribuir al proceso educativo con nuevas propuestas que se incorporen a modelos como la “enseñanza abierta” y a la filosofía de concebir materiales educativos verdaderamente reutilizables.

A través de la plataforma se apunta a que los docentes conciban un producto educativo muy ceñido a la definición conceptual de Objeto de Aprendizaje; esto lleva a considerar los elementos pedagógicos y tecnológicos en el diseño de OA que promuevan la reusabilidad, pues considerar esta característica solamente desde el plano meramente tecnológico sería tener una visión muy miope sobre ella, por cuanto es claro que los OA se encaminan a usarse en ambientes académicos donde confluyen las variables y matices propios de un proceso complejo, como lo es el educativo.

De esta manera, la idea de permitir que los materiales educativos originados a través de la plataforma sean realmente reutilizables se empieza a materializar, ofreciendo a los usuarios la posibilidad de compartir sus materiales, para ello la plataforma contará con un sistema para generar metadatos para que los materiales puedan ser referenciados, evaluados y mejorados por otros docentes, también permitirá que los materiales generados puedan ser ubicados en bancos o repositorios de objetos de aprendizaje, esto se llevara a cabo, permitiendo que el material de aprendizaje pueda ser descargado de la plataforma, para que posteriormente sea el usuario quien elija en que repositorio desea ubicarlo, la otra posibilidad que está contemplada en el diseño de la plataforma, es que esta se encuentre interconectada con repositorios de objetos de aprendizaje y la referencia de los materiales educativos se realice a través de los metadatos.

La plataforma se organizará de tal forma que los usuarios encuentren espacios propicios para desarrollar sus productos educativos, con características que los convierta en aplicaciones técnicamente funcionales, estéticamente agradable y con sentido pedagógico, este último aspecto se logra promover incorporando en la plataforma una “guía pedagógica”.

REFERENCIAS

1. Miguel de Zubiria, Samper. *Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas*, coordinación M.Olaya, pp. 144
2. Salazar Ramos, Roberto de J. *El material didáctico y el acompañamiento tutorial en la educación a distancia y el sistema de créditos académicos*. UNAD. Ciudad : Santafé de Bogotá.
3. Fernández Castro, Verónica y Ramírez Montoya María Soledad. *Objetos de aprendizaje que permiten desarrollar aprendizaje significativo en un ambiente de aprendizaje en línea*. Multiárea. Revista de didáctica, 3, pp. (en proceso de publicación).