Algunas consideraciones sobre los materiales educativos digitales - Dra. Effron, Dalila – Dra Paternó, Sandra Teresa – Universidad Nacional de Rosario

Área: Metodología de la Enseñanza

Autores:

Dra. Effron, Dalila – Dra Paternó, Sandra Teresa – Universidad Nacional de Rosario

INTRODUCCION

Habitualmente, los trabajos que escribimos son para mostrar a los demás y hacer un aporte sobre un tema. Por esta situación, de algún modo escribimos para enseñar y enriquecer.
Nos ocurre hoy, que hemos aprendido con lo hecho, aprehendido (hacer propio un conocimiento y poder transmitirlo. Un compromiso con relación a las implicancias educativas y con nuestros colegas, profesores docentes profesionales, interesados en la temática seguidora del principio vigotskiano, recordando una vez más que "*el conocimiento es un proceso social". (Carretero, Mario.2.009)* [26]

Nuestro desafío es que nuestros estudiantes alcancen mejores logros académicos, al mismo tiempo que desarrollen mejores niveles cognitivos, sociales y emocionales. Vemos que el aula toma relevancia desde nuestra posición constructivista. Así, necesitamos que nuestros jóvenes alcancen a comprender los textos, y logre a través del proceso de aprendizaje retenerlos en su memoria. Muchas veces nos encontramos con que la mayoría ó buena parte de los conceptos se pierden y no pasa a formar parte de la memoria a largo plazo, es decir, del bagaje permanente de conocimientos. Hay un componente importante del aprendizaje que a veces es olvidado en la reflexiones cognitivas, pero que, nos resulta importante y es la motivación*. (Carretero, Mario.2.009)* [27]

Es importante que los docentes universitarios hagamos el esfuerzo de reflexionar sobre propuestas y materiales adecuados a cada ámbito de enseñanza y así lograr trasmitir saberes pertinentes a los futuros egresados. Según Litwin (2005) *"Uno de los mayores desafíos para la enseñanza consiste en la elaboración de actividades que promuevan los procesos de comprensión, favoreciendo la construcción de conocimiento y la transferencia a nuevas situaciones"*[28]

La propuesta que venimos a presentar se relaciona con desarrollar nuestros propios materiales digitales, los cuales pueden ser utilizados en cursos presenciales como en cursos virtuales. Como señala Flinkel (2000) "Vivimos diariamente en un entorno multimedia redundante, en el cual las oportunidades para formas interactivas de aprendizaje son múltiples. La riqueza de un ambiente reside en la provisión de una variedad de formas interactivas de aprendizaje que son múltiples"[29]

[26] Carretero, Mario. (2009) Constructivismo y educación. Editorial Paidós SAICF
[27] Carretero, Mario. (2009) Constructivismo y educación. Editorial Paidós SAICF
[28] Litwin, E y otros (2005) Tecnologías en las aulas. Amorrrtu editores. Argentina
[29] Finkel, D (2000) Dar clase con la boca cerrada. Universidad de Valencia. España.

Desarrollo

Para nosotros la educación, como conjunto de prácticas e instituciones que tienen objetivos específicos de aprendizaje, es una dimensión fundamental de las sociedades contemporáneas. Hay pocas instituciones tan masivas y extendidas en el territorio de los estados-nación modernos. En la República Argentina, cuando hablamos del sistema educativo nos estamos refiriendo a más de 40 mil instituciones donde trabajan como docentes, administrativos, funcionarios, etc., más de 700 mil personas y donde asisten casi 10 millones de alumnos. Este gigantesco esfuerzo social insume una cantidad significativa de recursos, que, como veremos, no son suficientes para responder a las exigencias de la vida moderna. (Tenti Fantini, Emilio, 2.009) [30] Acá hacemos una mirada global del sistema educativo argentino. Nuestro trabajo se expone en miras al marco universitario.

Al considerar la potencialidad comunicacional, transformadora y abierta de las tecnologías de la información y comunicación TICs, el aula como ámbito de encuentro e intercambio educativo, va perdiendo poco a poco su lugar de exclusividad, ya que la red, va tomando cada vez más protagonismo. Este cambio en el modo de vincularnos, desnaturaliza ese ámbito escolar y abre un rico debate respecto a cuál es el rol que desempeñará en el nuevo modelo de la sociedad del conocimiento. (Programa de capacitación en herramientas TICs-Universidad Nacional de Rosario)

Interesa tomar los aportes que realiza la Unesco cuando señala: "*Para que la educación pueda explotar al máximo los beneficios de las TICs en el proceso de aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas" (* Unesco, 2004:17).
Entonces los espacios educativos universitarios deben ser repensados en el contexto actual para estar acorde a las necesidades de la sociedad. En ese sentido, un camino que floreció hace unos años, se basa en el uso creativo de las tecnologías de Información y Comunicación (tics) en los espacios de enseñanza para la educación Superior.

En ocasiones aquellos que deseamos innovar accedemos a internet para realizar búsquedas y en ese camino encontramos infinidad de propuestas que pocas veces concuerdan con los objetivos y posibilidades del curso. Para resolver esta situación, podemos apoyarnos en la tecnología y generar nuestros propios materiales digitales con la finalidad de lograr una nueva forma de expansión de nuestros conocimientos.

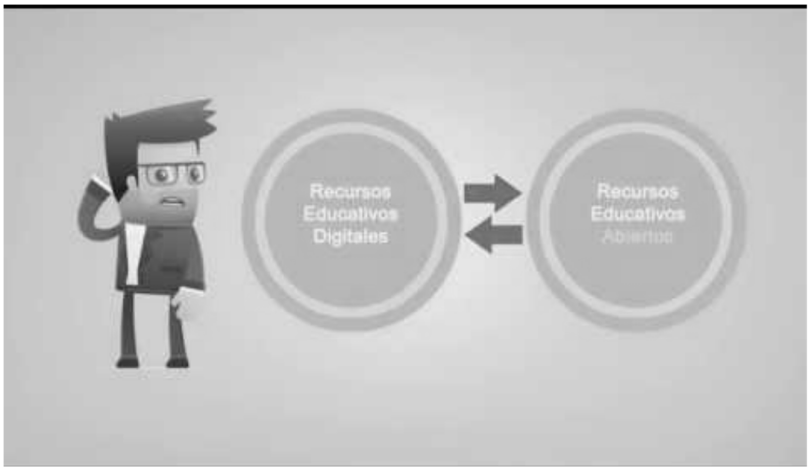
Materiales educativos Digitales

Nosotros consideramos materiales digitales a los materiales que están diseñados con intencionalidad de aprendizaje y características didácticas formadoras mediadas por las tics. Según Marta Zapata (2012) A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil y conexión a Internet.31

Los materiales educativos digitales deben ser accesibles tecnológicamente, comprensibles y fáciles de usar, puesto que contienen orientaciones que direccionan al alumno para que logre su propio aprendizaje. Es de destacar que como los materiales digitales pueden ser utilizados en cursos presenciales y virtuales según la modalidad del curso debe realizarse su diseño
.

[30] Tenti Fanfani, Emilio. (2009). Sociología de la educación. Universidad Nacional de Quilmes Editorial
[31] Zapata, Marta (2012) Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Universidad de Antioquia. Colombia.

En este punto nos parece interesante compartir un video ilustrativo sobre materiales digitales que hemos buscado en la web.



Queremos destacar que como ocurre habitualmente en las búsquedas este video es muy ilustrativo cuando define materiales digitales, sin embargo plantea que los materiales digitales deben ser abiertos. Nosotros pensamos que los materiales digitales pueden ser abiertos para compartirlos y que otros hagan uso de los mismos o cerrados y así nosotros somos los que tomamos la decisión de quienes son las personas con quien los compartimos.

En cuanto a sus características principales destacamos que son multimedia, interactivos, y facilitadores de procesos comunicativos y de socialización. Según Zapata (2012) Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades.[32]

Para asegurar la pertinencia de un material multimedia es necesario que el desarrollo del contenido posea características pedagógicas, sea relevante y se convierta en un instrumento que proponga al alumno aprender a aprender y evaluar su propio conocimiento.

Entre otras ventajas de los recursos educativos digitales tienen potencial para facilitar el ritmo de autoaprendizaje de los estudiantes y a la vez, motivarlos mediante nuevas formas de presentación Ej: formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.

En cuanto al diseño es necesario prestar atención a su estructura física y forma en la cual, será trasmitido al estudiante (audio, texto, video, etc).
Por todo lo comentado anteriormente, consideramos que es muy importante considerar las estrategias a tener en cuenta para la elaboración de materiales digitales.

[32] Zapata, Marta (2012) Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Universidad de Antioquia. Colombia.

Cuestiones a tener en cuenta: Estrategias

En el diseño de materiales educativos digitales, el docente debe ser gestor inteligente de la formación.

Utilizar las Tics en procesos educativos precisa: planificación, aprendizaje de nuevos recursos y formulación de materiales didácticos. Según Zapata (2012) "El valor pedagógico de una propuesta no está dado por lo sofisticado de las tecnologías que involucre, sino por lo interesante que resulte la utilización de dichas tecnologías para favorecer potenciar buenos aprendizajes" [33] Según Ospina (2004) Para producir un Recurso Educativo Digital el docente debe conocer ampliamente el tema que se tratará, saber plantear el objetivo de aprendizaje, saber definir los contenidos que los estudiantes deben aprender, saber definir los medios y procedimientos que facilitarán la aproximación de los estudiantes al objeto de estudio, (presentación de una situación problema, preguntas abiertas, elaboración de una hipótesis a comprobar por parte de un estudiante, etc.). [34]

Un Recurso Educativo Digital interactivo y de fácil acceso, no es garantía de aprendizajes significativos, es necesario un proceso de producción que parta de una reflexión pedagógica sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Coincidimos con Finkel, D (2000) en que *"La buena docencia es crear aquellas circunstancias que conducen al aprendizaje relevante en terceras personas"*[35] Según David Bukingham (2005) debemos distinguir entre el uso de los medios como ayuda pedagógica y el estudio de los medios por su interés intrínseco. El objetivo principal del uso de los medios en este terreno no es promover una toma de conciencia conceptual de los mismos, sino servir de apoyo al aprendizaje de las asignaturas, o desarrollar cualidades más generalizadas como la motivación y la colaboración. [36]

Es recomendable en la construcción de materiales digitales, prestar atención a los siguientes pasos:

1) Conocer e interpretar el contexto educativo
2) Definir el perfil de destinatarios.
3) Seleccionar contenidos pertinentes respecto al objetivo educativo.
4) Diseñar las estrategias pedagógicas a utilizar
5) Definición del soporte del material
6) Diseño y desarrollo del material
7) Estrategias de interacción y comunicación
8) Implementación.
9) Evaluar material y proceso educativo a fin de re diseñar los materiales.

En un espacio educativo en el cual los alumnos y docentes se encuentran habituados al uso de las tics, una estrategia de enseñanza y aprendizaje puede consistir en solicitar a los alumnos que reemplacen los tradicionales trabajos prácticos en papel, por materiales subidos a la web en distintos sitios. De esa manera nuestros materiales digitales también pueden verse enriquecidos por materiales multimedia realizados por los alumnos.

En ese sentido queremos compartirles uno de los materiales desarrollados en un curso por nuestros alumnos. Queremos destacar que la repercusión de este material fue muy importante porque otros alumnos se incentivaron realizando una multiplicidad de videos.

---

[33] Litwin, E y otros (2005) Tecnologías en las aulas. Amorrrtu editores. Argentina

34 Ospina, D (2004). Contextualización de la didáctica en el diseño educativo. http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/681/diseno_educativo/contextualizacion_didactica3.htm ultimo acceso 2 de diciembre 2010.

35 Finkel, D (2000) Dar clase con la boca cerrada. Universidad de Valencia. España.

36 Buckingham, D (2005) Educación en medios: Alfabetización, Aprendizaje y cultura contemporánea. Paidos. Argentina

Marcelo Krichesky,(1.999) [37] nos aporta que debemos favorecer trayectorias educativas que fortalezcan el aprendizaje significativo, la función orientadora , que se relaciona con tres fenómenos propios que son: *la comprensión, las competencias y la necesidad de retener a los alumnos en el sistema.-*

Conclusión

Numerosos estudios sobre aprendizaje han demostrado que los estudiantes aprenden mejor en un ambiente enriquecido en tics. Más allá de la modalidad de la propuesta educativa es importante que tengamos en cuenta que tenemos la posibilidad de utilizar materiales digitales

.

Con respecto a las estrategias de enseñanza y aprendizaje necesitamos tener en cuenta que podemos ofrecer materiales digitales y también podemos solicitar a los alumnos que generen un material multimedia para poder incluirlo en un material digital de estudio. Por ese motivo esperamos que nuestra propuesta de utilización de materiales digitales tanto en aulas presenciales como virtuales les sea de utilidad para re pensar formas de educar en la Universidad actual.

- [37] *Krichesky,Marcelo y otros (1.999)* Proyectos de orientación y tutoría. Enfoques y propuestas para el cambio en la escuela. Editorial Paidos.
-

Bibliografía

- Bain, K. (2007). Lo que hacen los mejores Profesores Universitarios. Publicación de la Universidad de Valencia.
- Buckingham, D (2005) Educación en medios: Alfabetización, Aprendizaje y cultura contemporánea. Paidos. Argentina.
- Carretero, Mario (2.009) Constructivismo y educación. Editorial Paidos SAICF..
- Finkel, D (2000) Dar clase con la boca cerrada. Universidad de Valencia. España.
- Krichesky, Marcelo y otros. (1.999) .Proyectos de orientación y tutoría. Enfoques y propuestas para el cambio en la escuela. Editorial Paidos.
- Litwin, E y otros (2005) Tecnologías en las aulas. Amorrrtu editores. Argentina.
- Ospina, D (2004). ***Contextualización de la didáctica en el diseño educativo***. http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/681/diseno_educativo/contextualizacion_didactica3.htm ultimo acceso 2 de diciembre 2010.
- Tenti Fanfani, Emilio (2.009) Sociología de la Educación. Editorial Universidad de Quilmes.
- Unesco (2011). ***Recursos educativos abiertos.*** Recuperado de http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/
- Universidad Nacional de Rosario. Programa de actualización para docentes en el uso de las tics. (2014/2015).
- University of Maryland Press Releases (2012). ***University of Maryland and sourcefire announce new cybersecurity partnership*** [imagen] Recuperado de http://www.flickr.com/photos/umdnews/7562831366/