

LOS RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS ¿“HAN CAMBIADO LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE HACIA EL AUTO APRENDIZAJE Y APRENDIZAJE COLABORATIVO”?

Introducción

En la actualidad las nuevas tecnologías de la información y la comunicación tienen una gran influencia en los diferentes campos de la vida afectando la forma en que nos relacionamos socialmente, nuestra vida emocional, los procesos de aprendizaje y de enseñanza, el acceso a la información y la construcción del conocimiento. Dentro de esta amplia variedad de materiales se encuentran los REA los cuales pueden analizarse desde la perspectiva del proceso de diseño instruccional, el presente ensayo estará enfocado exponer si realmente son utilizados los recursos educativos abiertos como forma de auto-aprendizaje y de aprendizaje colaborativo en las instituciones educativas por parte de los alumnos y profesores.

Desarrollo

Este movimiento de REA es una iniciativa que surge a partir del 2002 en el primer foro mundial sobre "recursos educativos de libre acceso", organizado por la UNESCO, en el que se adoptó la expresión "recursos educativos de libre acceso", más tarde conocido como "Recursos educativos abiertos". Los recursos educativos de libre acceso proporcionan una oportunidad estratégica para mejorar la calidad de la educación y para facilitar el diálogo sobre políticas, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades. Para ello crea a partir del 2005 la wiki mundial comunitaria sobre recursos educativos de libre acceso, con la finalidad de intercambiar información y trabajar en colaboración sobre temas relacionados con la producción y la utilización de estos recursos y que permite a las comunidades que los utilizan, incluidos los docentes, los estudiantes y los profesionales de la educación, copiar, adaptar e intercambiar libremente sus recursos. Son "Recursos para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación, que residen en el dominio público o han sido publicados bajo una licencia de propiedad intelectual que permite que su uso sea libre para otras personas. Incluyen: cursos completos, materiales para cursos, módulos, libros de texto, vídeos, pruebas, software y cualquier otra herramienta, materiales o técnicas utilizadas para apoyar el acceso al conocimiento" (Vidal, Zacca, & Martínez. pp. 307-308, 2013).

Inicialmente, hay que destacar que en la red se encuentran innumerables recursos educativos que son gratuitos, con licencias que permiten hacer uso del recurso de forma libre, entre ellos están los contenidos educativos: cursos completos (programas educativos), materiales para cursos, módulos de contenido, objetos de aprendizaje, libros de texto, materiales multimedia (texto, sonido, video, imágenes, animaciones), exámenes, compilaciones, publicaciones periódicas (diarios y revistas), entre otros; herramientas: software para apoyar la creación, entrega (acceso), uso y mejoramiento de contenidos educativos abiertos. Esto incluye herramientas y sistemas para: crear contenido, registrar y organizar contenido; gestionar el aprendizaje (LMS) y desarrollar comunidades de aprendizaje en línea; recursos de implementación: licencias de propiedad intelectual que promuevan la publicación abierta de materiales, principios de diseño, adaptación y localización de contenido y materiales o técnicas para apoyar el acceso al conocimiento. Por lo general, quienes crean REA, permiten que cualquier persona use sus materiales, los modifique, los traduzca o los mejore y, además, que los comparta con otros. Se deben tener en cuenta que algunas licencias restringen las modificaciones (obras derivadas) o el uso comercial, finalmente tenemos los enlaces externos: observatorios y centros de información para la promoción del uso, creación y difusión de recursos educativos abiertos (Vidal, Zacca, & Martínez. pp. 307-308, 2013) ; sin embargo, a pesar que nos encontramos en la llamada era de las comunicaciones, se evidencia en la práctica, un analfabetismo digital que impide a jóvenes y docentes hacer uso apropiado y amplio de los recursos educativos que se encuentran en la red.

Los jóvenes, llamados nativos digitales, encuentran en la red una forma de adquirir e intercambiar información, su motivación principal es la socialización, la aceptación, usar las últimas tecnologías solo por un requerimiento social, que en muchos casos es determinado por el consumismo únicamente más que por conocer, identificar y evaluar el funcionamiento para la vida de dicha tecnología. El consumismo lleva a que las Tics sean utilizadas como una forma para encontrar diversos materiales multimediales, principalmente, a partir de los cuales buscan una identificación social. Se hace evidente que este tipo de recursos no son utilizados con fines educativos por un amplio sector social, que desconoce la cantidad de materiales educativos que se encuentran a su disposición que son gratuitos y de licenciamiento libre que pueden ser utilizados como herramientas para fortalecer sus procesos de aprendizaje de forma autónoma, ampliar su conocimiento, generar grupos de estudio o pertenecer a una comunidad académica que permita el aprendizaje colaborativo. Esta dificultad no se presenta solo en los jóvenes “nativos digitales” también se ve en gran medida en el profesorado que por desconocimiento, falta de formación, motivación o por los recursos físicos propios de la institución educativa no utilizan en sus prácticas pedagógicas recursos digitales que permitan cambiar paulatinamente la enseñanza tradicional ampliamente difundida y aplicada en las aulas de clase.

Las Tics proporcionan un medio de aprendizaje, que tiene la peculiaridad de combinar la imagen, el texto, el sonido, las animaciones, simulaciones y ampliar la información a fronteras antes inaccesibles, estos elementos ofrecen nuevas posibilidades que tienen como reto la adecuada manipulación de la información, su selección, relevancia y credibilidad de fuentes, que permitan la construcción del conocimiento el cual no se da de forma individual si no en colectivo dado el nuevo tipo de interacción que se establece. Para utilizar los ordenadores es necesario cambiar de espacio físico –es decir, ir del aula habitual de clase al aula destinada para tal fin o dado el caso, cada estudiante debe conectarse por su cuenta, los elementos mencionados, son una fuente de motivación para el alumnado, dada la novedad del espacio y el medio con el que trabajan.

Sin embargo, se puede dar el caso que el alumnado pierda motivación hacia el trabajo con las Tics dado que existen recursos digitales inadecuados a sus características, a sus intereses de aprendizaje, al contexto social en el que se desenvuelven, a los objetivos de aprendizaje y a la metodología utilizada por el profesorado, el factor fundamental para mantener la motivación hacia el aprendizaje depende no tanto del tiempo de uso de las Tics, sino de la calidad y naturaleza de las actividades de aprendizaje que se desarrollan con las mismas, el enfoque metodológico y no usarlas por moda sino demarcar su intencionalidad; de allí la importancia del diseño del recurso (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) o de la selección adecuada en medio de la gran cantidad de alternativas que se encuentran en la red.

Los estudiantes manejan las nuevas tecnologías pero desconocen los usos académicos que de estas se derivan, sólo las utilizan para socializar y compartir con amigos fotos, videos y música, no presentan habilidad para identificar fuentes confiables y usan el Internet para hacer consultas para determinada asignatura, no hacen uso de redes educativas, grupos académicos, software educativos sus competencias en cuanto a gestión del conocimiento y de la información se limitan específicamente aquellas relacionadas con la búsqueda y el manejo de la información.

Encontramos en la red diversos tipos de recursos educativos abiertos, entre los cuales hago mención a: software de simulación de variables o procesos que en la práctica real serían imposibles de realizar, laboratorios virtuales, programas de juegos didácticos sobre diferentes áreas del conocimiento y conceptos, programas autor que permiten elaborar material didáctico sin la necesidad que el profesor sea un experto en programación, guías de trabajo, unidades didácticas, programas para el auto aprendizaje, redes que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo; sin embargo, estos recursos no son utilizados en las aulas, las causas pueden ser variadas y van desde la falta del recurso físico hasta el desconocimiento en el uso y funcionamiento mismo generando así una brecha digital.

El auto aprendizaje a partir de recursos educativos abiertos hace referencia a la forma como el alumnado hace uso del recurso para la construcción de su propio conocimiento sin la necesidad de que el profesor le diga qué aprender, cómo y en qué orden. Los contenidos de enseñanza son establecidos por los currículos oficiales y la intencionalidad de la formación académica en el modelo pedagógico, económico, político y social de un determinado país; en Colombia, y en especial en las instituciones educativas oficiales se está formando individuos para el trabajo y la operatividad, pero ¿dónde queda la formación de individuos críticos, propositivos y generadores de su propio conocimiento?, se hace evidente, que como profesores seguimos los lineamientos curriculares oficiales y que estos contenidos son transmitidos a los estudiantes y a su vez ellos esperan seguir el orden y metodología que establece el docente en su clase, lo prefieren así por facilismo, por desconocimiento o tal vez por la influencia arraigada que ha tenido la escuela tradicional en su formación. Esta afirmación se fundamenta en una encuesta realizada a 17 estudiantes de grado décimo del Colegio Fernando González Ochoa en el año 2013 donde se hicieron 10 preguntas relacionadas con la gestión de la información y del conocimiento, al respecto se identifica que: el 71% prefiere consultar información en Internet en cualquier página sin discriminación, el 53 % consulta en Wiki pedía, y un 29% selecciona la primer página que aparece en el buscador, el 35% establece que nunca se fija si sus fuentes son confiables o no, un 0% utiliza las redes sociales para compartir y crear información de carácter académico, el 64% la utiliza para compartir con amigos fotos, videos y música, el 84% utiliza facebook como medio de intercambio de información, en la pregunta relacionada con la forma como se construye el conocimiento un 35% participa activamente en debates (académicos y sociales), un 12% pertenece a un grupo de estudio o de aprendizaje colaborativo, un 29% interactúa a través de la red (Internet) y un 24% crea estrategias de aprendizaje diferentes de acuerdo a sus necesidades, esta tendencia evidencia que el alumnado utiliza las Tics como medio de entretenimiento pero no como forma que ayude o contribuya al auto aprendizaje y al aprendizaje colaborativo. Como métodos de estudio predomina la el uso de textos, libros, artículos de interés en un 59% seguido de la organización de grupos de estudio de carácter cooperativo y no colaborativo. Se hace evidente la tendencia hacia el aprendizaje tradicional que sigue como paradigma en los estudiantes, dado que un 85% prefiere la información que le da el maestro a través de diferentes medios didácticos (por lo general físicos). Aún no se ve la influencia de las Tic como un medio de auto aprendizaje, ni la autonomía de los estudiantes para la construcción de su conocimiento. Los medios digitales siguen siendo para ellos recursos lúdicos y de diversión que no ofrecen grandes posibilidades para su aprendizaje; se limitan al intercambio de fotos, videos, música y a la interacción social.

Cuando se habla de aprendizaje colaborativo mediado por Tics se busca un nuevo tipo de interacción, en la cual el REA permita establecer una comunidad académica a través de la cual se dé una construcción conjunta de significados; en el aprendizaje colaborativo cada miembro contribuye a la resolución conjunta del problema, la colaboración depende, del establecimiento de un lenguaje y significados comunes respecto a la tarea y de una meta común al conjunto de participantes (Onrubia & Engel pp.234, 2008). En los espacios de colaboración para la elaboración de una tarea grupal concreta, se manifiestan diferencias que pueden facilitar o dificultar la comunicación entre los participantes. Los contextos de procedencia de los participantes en la colaboración, sus disciplinas de origen, sus autobiografías y sus intereses específicos son algunos de los elementos de la vida de cada integrante del grupo que se ponen en juego en la interacción (Peré, N., Perera, P., & Canuti, M. L. pp. 3 2011); por lo tanto el dilema esta en el diseño del REA el cual debe estar basado en: un análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación de los contenidos y objetivos de aprendizaje así como del contexto y ambiente de aprendizaje; no solo en el producto final (y su aplicación), en la práctica regular del aula de clase en la enseñanza secundaria, estos aspectos no se tienen en cuenta, lo cual repercute en que no se está dando un aprendizaje colaborativo, en algunos casos solo de cooperación impidiendo la construcción de saberes colectivos.

Algunos ejemplos de iniciativas de REA por universidades a nivel mundial se listan a continuación, Consorcio OpenCourseWare, Open Yale Courses, Iniciativa Abierta de Aprendizaje, OLI por sus siglas en inglés "Open Learning Initiative", Programa Nacional de Tecnología Educativa, Connexions. Algunos ejemplos de iniciativas que buscan facilitar la diseminación digital de REA a través de mecanismos de búsqueda,

catalogación y/o clasificación son: OER Commons, Merlot (2010), Intute (2010), Temoa (2010) tomado de (Aguila pp. 6-8 2010). Al respecto lo importante es que no se conviertan en un repositorio de materiales manejados solo por una comunidad académica limitada que tiene el conocimiento de ellos, si no que se masifique, se especifiquen los objetivos de aprendizaje para los cuales fueron diseñados, que no se limite en cuanto a requerimientos físicos y tecnológicos para su buen funcionamiento evitando así la brecha digital que se está estableciendo en los diversos grupos sociales, el reto es disminuir dicha brecha y evitar el analfabetismo digital.

Conclusión

Los REA se fundamentan en la cultura y disposición del creador de compartir y aportar su obra al desarrollo del conocimiento humano y favorecer este desarrollo. Indudablemente existen ya diversos tipos de licencias que preservan la autoría y determinan por el autor los términos en que comparte su aporte intelectual, así como también está presente en la política educativa de instituciones y docentes, que utilizan este tipo de recursos en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, y se preparan metodológicamente para el desarrollo de objetos de aprendizaje y recursos educativos abiertos. Otro pilar de la estrategia es el reconocimiento y la adopción de licencias abiertas como las creative commons. Un ejemplo de esto es la adopción de la licencia "Atribución No Comercial" (cc-by-nc) el contenido es accesible abiertamente, pueden distribuirse y crearse obras derivadas, siempre que se otorgue el crédito al autor y la prohibición de su utilización comercial.

Los REA como actualmente se están manejando en la enseñanza secundaria no permiten la construcción de conocimiento significativo basado en un autoaprendizaje ni aprendizaje colaborativo, ni mejorar la calidad en la educación, ni el cambio de modelos pedagógicos, pero sí proporcionan una herramienta de apoyo didáctica para mejorar las prácticas tradicionales habituales y al mismo tiempo integrar las Tics a dichos procesos dado la influencia que tienen en la nueva forma de interactuar y comunicarnos .

La creación de capacidades en las instituciones parte de desarrollar la cultura de crear, compartir y colaborar. Es imprescindible fortalecer la infraestructura tecnológica, así como disponer de políticas y procedimientos institucionales que promuevan crear y depositar los REA en repositorios institucionales. Los profesores deben desarrollar competencias para la creación, uso y gestión de los REA. Algunas de las más importantes son:

- Competencias para el diseño de materiales didácticos y desarrollo de estrategias de aprendizaje en entornos virtuales basado en el diseño centrado en el estudiante.
- Habilidades para el uso aplicaciones y herramientas para la producción de REA.
- Habilidades tecnológicas para la curación de contenidos, comunicación y navegación en entornos virtuales.
- Competencias para el trabajo colaborativo y para la investigación.

A pesar del incremento de la disponibilidad de recursos tecnológicos en algunos centros educativos (ordenadores, conexión de banda ancha a Internet, pizarras y proyectores digitales, REA) la práctica pedagógica de los docentes en el aula no supone necesariamente una alteración sustantiva del modelo de enseñanza tradicional. La presencia y utilización pedagógica de los REA todavía no se ha generalizado ni se ha convertido en una práctica integrada en los centros educativos, y menos cuando hay colegios con los que no se cuenta con este tipo de recursos o medios para ser integrados a las practicas pedagógicas. Esta condición limita el uso e integración de las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo tanto, su uso se ve reflejado únicamente como medio de consulta en páginas sugeridas por los docentes, uso de algunos juegos digitales, proyección de videos, correo electrónico, uso de redes sociales, en este último punto, se hace la aclaración que el uso se limita a compartir música, fotos socializar con amigos y en un mínimo porcentaje a darle un uso de carácter académico, las competencias de gestión de la información y

del conocimiento que más se destacan son la búsqueda de información y su reutilización, aún no se llega a una selección relevante de la misma ni a estar en la capacidad de crear nuevo conocimiento con la gran cantidad de información que se cuenta ahora dado las nuevas tecnologías, no se ha llegado al punto de generar en el alumnado un autoaprendizaje y aprendizaje colaborativo es decir, el uso de este tipo de recursos con fines educativos sigue siendo bajo, y muchas de las prácticas docentes no representan un avance, innovación o mejora respecto las prácticas tradicionales. Así, por ejemplo, en el estudio desarrollado por Balanskat, Blamire y Kefala, (2006) para European Schoolnet bajo el patrocinio de la Comisión Europea concluyeron que «los profesores usan las TIC para apoyar las pedagogías ya existentes» sin representar una alteración sustantiva de los principios y métodos de enseñanza, aspecto que se ve reflejado en la metodología de aprendizaje del alumnado.

En este sentido, la indagación hecha por la encuesta aplicada da cuenta de algunos resultados expuestos en investigaciones formales realizadas al respecto, en donde se concluye que existe una notoria presencia de la tecnología, pero ésta por sí misma no genera procesos sustantivos de cambio metodológico en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

REFERENCIAS

Vidal, L. M. J., Alfonso, S. I., Zacca, G. G., & Martínez, H. G. Recursos educativos abiertos. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v27n3/ems16313.pdf>

Celaya Ramírez, R., Lozano Martínez, F., & Ramírez Montoya, M. S. (2010). Apropiación tecnológica en profesores que incorporan recursos educativos abiertos en educación media superior. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(45), 487-513. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n45/v15n45a7.pdf>

Aguila, J. V. B. (2010). *Distribución de conocimiento y acceso libre a la información con Recursos Educativos Abiertos (REA)*. La educación. Recuperado de http://www.produccionbovina.com/temas_varios/temas_varios/96-reavladimirburgos.pdf

Sicilia, M. Á. (2007). Más allá de los contenidos: compartiendo el diseño de los recursos educativos abiertos. *Contenidos educativos en abierto*. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/monografico.pdf?q=rusc#page=26>

PERÉ, N., Perera, P., & Canuti, M. L. (2011). Cultura de colaboración: ¿qué implica compartir y utilizar recursos educativos abiertos?. *Jornadas de intercambio docentes*, 2. Recuperado de <http://www.cse.edu.uy/sites/progresas.cse.edu.uy/files/culturacolaboracion-pere-perera-canuti.pdf>

Onrubia, J., COLOMINA, R., & ENGEL, A. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el trabajo en grupo y el aprendizaje colaborativo. *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata, 233-252. Recuperado de http://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=DR_kT50zsRsC&oi=fnd&pg=PA233&dq=aprendizaje+colaborativo+mediado+por+tic&ots=NjXW2MpdCW&sig=HrVZ-950g7c9Hbu4fTPejEQqNV8#v=onepage&q=aprendizaje%20colaborativo%20mediado%20por%20tic&f=false