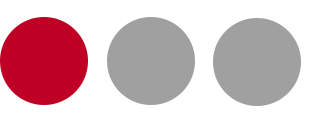


Módulo XI:

Prácticas educativas

abiertas



Sumario

Este módulo formativo sobre prácticas educativas abiertas pertenece al Itinerario Formativo en Innovación Didáctica que forma parte del Plan de Formación en Innovación de la Universidad Rey Juan Carlos.

Los contenidos que se presentan en este módulo van más allá del acceso a materiales abiertos (que han visto ganar momento con el movimiento de los Recursos Educativos Abiertos) y ponen el foco en el proceso de aprendizaje como la construcción y compartición colaborativa de conocimiento por parte de los estudiantes.

En este módulo veremos algunos ejemplos de prácticas educativas abiertas.

¡Comenzamos!



Prácticas Educativas Abiertas

Tabla de contenidos

Sumario 3

Introducción 5

Objetivos 5

¿Por qué abiertas? 6

Ejemplos 7

Ejemplo 1: Apuntes colaborativos 7

Ejemplo 2: Glosario 8

Ejemplo 3: Documentos libres 8

Ejemplo 4: Wikipedia 9

Conclusiones 10

Las prácticas colaborativas en abierto llevan varias décadas transformando la industria y la sociedad contemporánea. Parte de sus fundamentos filosóficos y de sus ideas han dado el salto al ámbito educativa, bajo el nombre de prácticas educativas abiertas. No existe a día de hoy una definición universalmente aceptada de lo que se entiende por una práctica educativa abierta. Las definiciones más extendidas son las que ofrece el consorcio OPAL (Open Educational Quality Initiative) en su documento “Beyond OER: Shifting Focus to Open Educational Practices”:

"… son prácticas que soportan la (re)utilización y producción de Recursos Educativos Abiertos a través de políticas educativas, que promueven modelos pedagógicos innovadores, y respetan y empoderan a los aprendices como co-productores en su camino de aprendizaje a lo largo de la vida." (página 12)

"... son un conjunto de actividades alrededor del diseño instruccional y la implementación de eventos y procesos que buscan apoyar el aprendizaje. Incluyen además la creación, el uso y resignificación de Recursos Educativos Abiertos y su adaptación a contextos específicos. Son documentados en un formato portable y puestos a disposición pública." (página 13)

Nosotros en este módulo, como especialistas que somos en el fenómeno del software libre, en realidad presentaremos un enfoque algo diferente, basado en cómo trasladar prácticas que se pueden encontrar en proyectos como Linux o Mozilla al mundo educativo. Nótese que en esos escenarios, cualquiera está invitado a participar en una creación -en este caso, programas de software- entrando en colaboración con una comunidad de iguales.

Objetivos

Los objetivos de este módulo son los siguientes:

* Conocer qué son las prácticas educativas abiertas
* Conocer algunos casos de prácticas educativas abiertas

|  |
| --- |
| Ejemplo:  Donde vayamos a insertar desde Joomag un vídeo/imagen para enriquecer el documento dejamos un hueco. |

Por un lado, son prácticas abiertas para los alumnos, ya que dejan de tener un rol de estudiante-receptor para pasar a uno más proactivo de estudiante-creador-colaborador; es nuestra tarea como docentes aprovechar las habilidades del alumno para que pueda -en colaboración con sus compañeros- construir el conocimiento y desarrollar las habilidades que nos hayamos puesto como objetivo. Los estudiantes se convierten de esta manera en los actores principales de su aprendizaje. Para ello, hay que tener en cuenta que los alumnos tienen muchas habilidades muy útiles, y que suelen conocer muy bien qué les hace falta (incluso cuando no son conscientes de ello). Asimismo, al realizar este tipo de prácticas, se puede ver un grado de comprensión muy alto entre alumnos. El rol del profesor, por otro lado, se centra en tareas como la de liderar, presentar y aclarar sobre todo al principio de las actividades, y completar, comentar y corregir durante el transcurso de las mismas.

Por otro lado, son prácticas abiertas hacia los demás, ya que transcienden las paredes del aula, generalmente (pero no exclusivamente) haciendo uso de tecnologías de Internet, debido a que generalmente sin coste añadido se llega a mucha más gente. La permeabilidad con el exterior puede ser total, al poder colaborar con agentes externos al aula -por ejemplo, al integrarse en una comunidad ya existente-, o limitarse a ofrecer de manera pública el resultado de la práctica. Por último, cabe destacar el hecho de que al hacer las prácticas en abierto, existe el potencial de convertirse en referencia, un elemento muy motivamente para muchos estudiantes.

A continuación, se muestran cuatro ejemplos de prácticas educativas en abierto que pueden servir como ejemplo e inspiración:

Ejemplo 1: Construcción colaborativa de apuntes

Hay algunas prácticas comunes en el desarrollo de software libre que se pueden trasladar al mundo de las prácticas educativas con bastante facilidad. Una de ellas es la creación de marteriales en colaboración. En el caso de software libre, lo que se crea es software (programas de ordenador) o documentación sobre estos programas. Cuando trasladamos esta práctica al mundo educativo, podemos buscar algún material que sea de interés para el proceso de aprendizaje. En este caso concreto, este material va a consistir en los apuntes del tema objeto del aprendizaje.

En las comunidades de software libre es habitual el dicho “enséñame el código”, refiriéndose al código fuente de los programas que están siendo creados. Esta es una forma de resaltar que el código está siempre a disposición de cualquiera que lo necesita, bien para entenderlo, para usarlo, o para modificarlo (crear nuevas versiones a partir de él). A partir de esta situación, pueden entenderse varios procesos de aprendizaje que son comunes en las comunidades de software libre:

* Aprendizaje leyendo el código que han escrito otros. En general, el código disponible en un proyecto libre es de gran calidad, sobre todo si participa en él una comunidad con experiencia e interés en las buenas prácticas. De esta manera, igual que muchos escritores opinan que antes de ponerse a escribir hay que haber leído mucho, los programadores pueden aprender a escribir código leyendo primero código bien escrito.
* Aprendizaje modificando el código que han escrito otros. Experimentar es muy importante. Una vez los desarrolladores creen que han entendido el código escrito por otros, pueden modificarlo, creando nuevas versiones. Luego pueden comprobar si estas modificaciones funcionan mejor o peor que los originales, y pueden pedir a otros desarrolladores más expertos su opinión sobre lo modificado. Todo esto les permite seguir un proceso de aprendizaje basado en la experimentación y en la exploración.
* Aprendizaje conjunto modificando el código en equipo. Grupos de desarrolladores trabajan sobre el mismo código, modificándolo, y coordinando con las modificaciones realizadas por los demás. Esto permite seguir un modelo de aprendizaje en grupo de pares, donde los más expertos pueden ayudar a los más novatos, pero todos se benefician de la experiencia y conocimientos de todos.
* Aprendizaje a partir de las críticas de los demás desarrolladores. El código que escribe cualquier desarrollador puede ser escrutado, y criticado, por cualquier otro. En general, estas críticas son muy valiosas, pues suponen a la vez un incentivo negativo (nadie quiere ser criticado, luego todo el mundo se esfuerza en escribir el código lo mejor posible) y positivo (las críticas suponen en muchos casos una aceleración del proceso de aprendizaje, resaltando los aspectos a mejorar).

En resumen, todos estos mecanismos funcionando a la vez definen un entorno de mejora incremental en el conocimiento y la experiencia de todos los participantes, organizado alrededor de la revisión por pares.

El patrón de aprendizaje más habitual, cuando se combinan estos mecanismos, comienza por lo tanto por la lectura, seguida de la modificación y la experimentación, y culmina en la escritura de código nuevo. Y durante todo el tiempo, los desarrolladores participantes van aprendiendo.

Este patrón, desde luego, no es exclusivo del aprendizaje en las comunidades de software libre. Son muchos los educadores que opinan que cuando se lee, se aprende, cuando se escribe sobre el mismo tema, se aprende más, pero cuando se aprende “de verdad” es cuando se explica a un tercero lo aprendido. Este es el patrón que se trata de aplicar con esta práctica educativa.

La idea consiste, por lo tanto, en que los alumnos mejoren su proceso de aprendizaje escribiendo apuntes en colaboración. El texto de los apuntes equivaldrá al “código” en el caso de las comunidades de software libre, y será sobre ellos sobre los que se aplicarán los mecanismos mencionados. Los apuntes se prestan especialmente a esta práctica por varios motivos:

* Los apuntes que realizan los alumnos pueden ser de muy alta calidad. En algunas ocasiones, esos apuntes circulan entre ellos, de generación en generación, rivalizando con los materiales creados por los profesores.
* La motivación de los alumnos para crear y usar buenos apuntes es clara: cuanto mejores sean, más se facilitará su proceso de aprendizaje, y mejores resultados obtendrán a igualdad de esfuerzo.
* Los alumnos de una misma asignatura necesitarán apuntes sobre los mismos temas, por lo que de forma natural aparecen la conveniencia de reutilizar esfuerzos y de colaborar en la realización de unos buenos materiales.
* En la actualidad, la disponibilidad habitual de ordenadores portátiles en el aula, y de dispositivos que pueden grabar clases y notas verbales tanto de profesores como alumnos permiten una gestión completamente digital de los materiales que conducirán a la producción de apuntes.

La actividad consistirá en la organización de los alumnos en uno o varios grupos que colaboren en la creación de unos apuntes conjuntos. Para ello podrán partir de sus propios materiales, de otros que consigan en Internet, de materiales disponibles gracias al esfuerzo de alumnos de cursos anteriores, o de materiales proporcionados por el profesor. O de combinaciones de ellos. En cualquier caso, el trabajo de los alumnos consistirá en comprender esos materiales, completarlos con sus propios apuntes de clase, y utilizar todo ello para producir unos apuntes que sirvan para el estudio de todo el grupo.

Hay varias opciones tecnológicas para la consolidación de los apuntes, entre las que se puede destacar:

* Procesadores de textos tradicionales, utilizando el Learning Management System de la asignatura (LMS, Moodle en nuestro caso) para compartir las diferentes versiones producidas, y las que se consoliden a partir de ellas.
* Wikis, integrados en el LMS o no, para editar directamente en ellos los apuntes, modificando colaborativamente todos los contenidos hasta llegar a la versión final.
* Editores colaborativos, como Google Docs, que permite la edición simultánea de los apuntes por los alumnos.
* Sistemas de control de versiones, similares a los utilizados por los programadores, como git.
* Editores colaborativos integrados con sistemas de control de versiones, como GitBook, que integra un editor en el navegador con sistemas tipo git.

Ejemplo 2: Creación de un glosario de la asignatura

Uno de los módulos de Moodle permite la elaboracioń colaborativa de glosarios. Los estudiantes pueden presentar conceptos relacionados con la asignatura, añadiendo palabras clave para su clasificación. Si el estudiante lo desea, puede adjuntar archivos de manera que se puedan incluir recursos públicos a las entradas del glosario. Todas las entradas pueden ser evaluadas, dependiendo de cómo se configure el glosario, por el profesor y/o por los demás alumnos. Asimismo, existe la posibilidad de que los demás puedan incluir comentarios a cada una de las entradas.

Esta actividad es de gran interés cuando queremos que los estudiantes se familiaricen co el vocabulario de la asignatura, o en entornos multilingües donde queramos compartir información en otros idiomas. Sin embargo, si no se realiza de manera adecuada, puede resultar en una actividad de corta y pega de fuentes externas, como por ejemplo, la Wikipedia. Es en este sentido, donde el docente debe velar al explicar la actividad que las entradas han de ser originales, o si no lo son, que se citen debidamente. Si el número de entradas en el glosario es grande, es difícil que el profesor pueda comprobar todas ellas, por lo que es importante que haga partícipes a los demás estudiantes.

Ejemplo 3: Documentos libres

La producción de documentos libres puede ser una excusa para promover una comunidad a partir de ellos. De hecho, incluso sin ser libre, un documento puede crear a su alrededor su propia “comunidad de interés”, como ocurre con muchos libros de texto de calidad, que se convierten en referencia en su campo. Es normal que se generen a su alrededor, bien producidos por su autor o por terceros, materiales complementarios, foros de debate, grupos en redes sociales...

Estos efectos se pueden potenciar mucho cuando el material en cuestión es libre. En estos casos, la comunidad puede contribuir de muchas formas a la mejora del material y de su experiencia de uso. Por ejemplo, pueden realizarse traducciones o localizaciones a realidades geográficas o culturales diferentes. Puede combinarse con otros documentos (en todo o en parte), contribuyendo a que sea más fácil la creación de otras obras en campos cercanos. O puede ser mejorado incrementalmente tanto por alumnos como por profesores (en el caso de que estemos hablando de materiales docentes).

Los procesos básicos que se podrán realizar con los materiales docentes libres son utilizarlos, modificarlos (crear obras derivadas) y redistribuirlos. En otras palabras, estos materiales permiten aprovechar el trabajo de otros (cuando se integran materiales ya existentes en una nueva obra libre), y a su vez permiten que otros se aprovechen del trabajo el autor (cuando sean terceros los que los usen o modifiquen). Pero para poder hacerlo, será preciso que el productor del material haya tenido la precaución de dejar claros los permisos legales que otorga, y de dejar también los permisos técnicos necesarios.

Para clarificar el concepto de obras libres se ha acuñado el término (en inglés) “free cultural works” (obras culturales libres), que se resume en las libertades que estas obras permiten ejercer a quienes los reciben:

* Libertad de usar la obra. Si es un texto, leerlo en cualquier dispositivo, sin limitaciones. Si es un vídeo, poder verlo y escucharlo, etc.
* Libertad de estudiar la obra y aplicar lo aprendido con ella. Esto es, no hay limitaciones tampoco a la utilización práctica de los conocimientos incluidos en la obra.
* Libertad de hacer y distribuir copias. Esto permite la libre difusión de la obra, de forma gratuita o no.
* Libertad de hacer cambios o mejoras. Esto permite que la obra evolucione cuando terceros vayan modificándola.

Uno de los aspectos fundamentales de cualquier obra libre es, por lo tanto, su licencia. Entre las licencias reconocidas por la definición anterior están algunas del proyecto Creative Commons:

* Atribución. Que (resumiendo mucho) permite reutilizar una obra, hacer obras derivadas de ella y redistribuirla si se atribuye correctamente a su autor original.
* Atribución Compartir Igual. Que (igualmente, resumiendo) permite las libertades básicas si se mantiene la misma licencia de la obra en cualquier obra derivada.

Además, las obras que se encuentran en el dominio público también pueden considerarse como obras culturales libres.

En cuanto a la relación con un concepto similar, los OER (“open educational resources”, o “recursos educativos libres”), podemos darnos cuenta de cómo un material educativo, si cumple con la definición de obras culturales libres, podrá ser considerado como OER. Lo contrario no siempre es cierto.

En caso de que se quieran producir materiales educativos libres (de acuerdo con la definición anterior), es conveniente tener en cuenta algunos detalles importantes:

* Hay que elegir una licencia que sea considerada como libre (de acuerdo con la definición de obras culturales libres), y marcar claramente el material con esa licencia.
* Hay que asegurarse de que todos los materiales reutilizados como parte del que estamos produciendo tienen a su vez licencias compatibles con la que hemos elegido, y que estamos reconociendo adecuadamente lo que nos piden estas licencias.
* Estamos permitiendo técnicamente que nuestra obra sea modificada y redistribuida. Por ejemplo, si es un texto deberíamos dejar versiones fácilmente editables con herramientas ampliamente disponibles o, mejor, libres (lo que garantiza que cualquiera pueda proceder a modificar la obra). En general, distribuir la obra mediante mecanismos de gestión de derechos digitales (DRM o “digital rights management”, en inglés) impiden que la obra sea modificada y en muchos casos redistribuida.

Hay muchos lugares donde se pueden conseguir materiales libres, lo que facilita a su vez la creación de nuevos materiales. Por ejemplo, en el caso de imágenes, se pueden conseguir entre otros muchos sitios utilizando:

* La búsqueda entre las colecciones libres en Flickr (un sitio de fotografías subidas por los usuarios). Para ello, se puede utilizar la búsqueda avanzada en el sitio, que permite especificar la licencia de las obras a buscar.
* En general, los contenidos de Wikimedia Commons son recursos libres.
* El buscador Google Images permite también especificar los permisos que se obtienen sobre las imágenes encontradas. Para ello, se seleccionará entre las herramientas de búsqueda la que permite definir derechos de uso.

Ejemplo 4: Wikipedia – Colaborar con una comunidad existente

Esta práctica consiste en animar a los alumnos a colaborar en la edición de la Wikipedia, creando o modificando contenidos relacioandos con la temática de la asignatura. Aunque puede parecer una práctica sencilla, ya que la Wikipedia es conocida de antemano por alumnos y profesores, no hace falta instalar un software específico, si esta práctica no se realiza de manera adecuada, puede resultar un fracaso. Esto es debido a que en este práctica educativa abierta estamos colaborando con una comunidad que ya existe.

Por tanto, cuando tengamos la intención de realizar una práctica educativa abierta con una comunidad ya existente, es bueno seguir unas directrices como las que a continuación mostramos (tomando como ejemplo la Wikipedia):

* Presentación del proyecto en el que los estudiantes colaborarán. Así, es importante que los estudiantes conozcan la finalidad del proyecto. Por ejemplo, la Wikipedia es una enciclopedia y su finalidad es compendiar el conocimiento humano. Para ello, dar a conocer a los alumnos las normas básicas, entre ellas los cinco pilares de la Wikipedia, es básico. Los cinco pilares son:

1. Wikipedia es una [**enciclopedia**](http://es.wikipedia.org/wiki/Enciclopedia), y todos los esfuerzos deben ir en ese sentido.