

GESTIÓN DE CONTENIDOS EN LA ERA DE LAS TIC.

Claudia Russo, Marina Calderone, Laura Duran
Pedro Ochipinti, Mariana Saenz, Mónica Sarobe, Mariano Briolotti, Cecilia De Vito,
Héctor Becerra, Rosana Piergalini, Bárbara Squillace, Germán Osella Masa

Instituto de Investigación y Desarrollo de Transferencia y Tecnología
Escuela de Tecnología
Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA)

crusso@unnoba.edu.ar, marina.calderone@nexo.unnoba.edu.ar, lauraduran@unnoba.edu.ar,
pocchipinti@unnoba.edu.ar, mariana.saenz@nexo.unnoba.edu.ar,
monicasarobe@unnoba.edu.ar, mbriolotti@hotmail.com, cecilia.devito@nexo.unnoba.edu.ar,
info@estudiocats.com.ar, mrosanapierg@yahoo.com.ar, barbarasuillace@hotmail.com,
german.osella@nexo.unnoba.edu.ar,

Resumen

La línea de investigación presentada propone desde una mirada interdisciplinaria determinar y sistematizar aspectos determinantes en el desarrollo de materiales didácticos digitales a fin de constituir un Manual de Buenas Prácticas para su producción, administración y almacenamiento.

Se consideran materiales digitales aquellos desarrollados para su utilización en los EVA (Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje), PLE (Entornos personales de aprendizaje), televisión digital, etc.

A la hora de desarrollar materiales digitales se cuenta con la posibilidad de utilizar diferentes medios y sistemas simbólicos para presentar, concretar y estructurar la información. Ello nos permitirá desde poder ofrecer una redundancia de la información más significativa, hasta concretarla o especificarla de manera más clara posible. Los medios con los que podemos contar, fundamentalmente, para la realización del contenido son la ilustración, el audio, el vídeo, la animación, la tecnología web, los hipertextos, entre otros.

Es importante, respecto de los diferentes medios, no perder de vista los comentarios que realiza Kilian (2001)[1], cuando nos llama la atención respecto al diseño de la información para la red”... exige una clase

de escritura muy diferente a las de otros medios, ni mejor ni peor, sólo diferente.” Es por ello que a la hora de producir materiales digitales debemos tener en cuenta aspectos que van desde el tipo de utilización educativa que realizaremos de la red, hasta la dimensión conceptual en la cual nos apoyemos para la realización de los materiales que transmitiremos a través de ella.

Desde este proyecto se plantea el desarrollo de un Manual de Buenas Prácticas para la producción, administración y almacenamiento de contenido digital. El cual contendrá entre otras cosas la sistematización de aspectos que facilitan la producción de materiales didácticos digitales, aspectos que favorezcan a la gestión y administración de dichos materiales.

Palabras clave: *materiales didácticos, gestión de contenidos, entorno virtual de enseñanza – aprendizaje*

Contexto

Esta línea de investigación fue aprobada por la Secretaría de Investigación, Desarrollo y Transferencia de la UNNOBA en el marco de la convocatoria a Subsidios de Investigación Bianuales (SIB2013), se desarrolla en el Instituto de Investigación en Tecnologías y Transferencia (IITT) dependiente de la mencionada Secretaría. El

IITT trabaja en conjunto con la Escuela de Tecnología. El equipo está constituido por docentes e investigadores pertenecientes a los departamentos de Informática y Tecnología, Humanidades y Afines y Complementarias y alumnos de las carreras Licenciatura en Sistemas, Ingeniería en Informática y Diseño Gráfico de la UNNOBA.

Asimismo se coordina con otros dos proyectos presentados por el Instituto de Investigación y Transferencia en Tecnología (ITT), uno relacionado con la Gestión de la Tecnología Aplicada en contextos Educativos y otro relacionado a los Sistemas Ubicuos: desarrollo y aplicaciones. Además se relaciona con el Proyecto de Certificación de Calidad y digitalización de Procesos en Organizaciones presentado por el Instituto de Política y Gobierno (IPG). Esto muestra una clara la interdisciplinariedad y transversalidad del proyecto presentado.

Introducción

Los rápidos avances del conocimiento y de la tecnología han sido capaces de cambiar los perfiles de la actividad humana en muy pocos años. La sociedad del conocimiento se promueve desde las organizaciones internacionales como fórmula de respuesta a los nuevos retos planteados por la tercera revolución industrial, la globalización de la economía y la mundialización de la cultura.

“Cuando nos referimos a la economía y la técnica, nos encontramos ante procesos que reproducen sus mecanismos, de modo igual, en todos los rincones del planeta... Sin embargo, es difícil sustentar el mismo argumento respecto de los universos culturales. Por ese motivo, prefiero utilizar el término “globalización” al referirme a la economía y la tecnología; son dimensiones que nos reenvían a una cierta unicidad de la vida social. Y reservo entonces el término “mundialización” para el dominio específico de la cultura.” (Ortiz, R. 1996) [2]

Los ciudadanos de esta sociedad, aprendices permanentes a lo largo de su vida, deben contar con instrumentos cognitivos para adquirir nueva y cambiante

información, nuevos y diferentes roles profesionales, destrezas y habilidades diversas, más sutiles y tecnificadas, y en la esfera personal, actitudes y valores capaces de permitirles adaptarse a todos estos cambios.

La sociedad del conocimiento demanda un saber aprender que debe reactivarse de manera continua y que se presenta como la única herramienta eficaz para afrontar un entorno semejante.

Uno de los desafíos más difíciles será el de modificar nuestro pensamiento de manera que enfrente la complejidad creciente, la rapidez de los cambios y lo imprevisible que caracterizan nuestro mundo.

... (en) una sociedad y economía basadas en el conocimiento, las estrategias del aprendizaje durante toda la vida son necesarias para encarar los desafíos de la competitividad y el uso de nuevas tecnologías y para mejorar la cohesión social, la igualdad de oportunidades y la calidad de vida. (Declaración de Praga, 2001, en Macías Gómez, p. 80) [3]

En este contexto, la educación mediada por tecnologías esta llamada a desarrollar nuevas posibilidades hasta este momento inéditas o escasamente atendidas. Por su capacidad de fomentar el aprendizaje autónomo, convierte al alumno en el protagonista del proceso, permitiéndole establecer su propio ritmo, estilo y método de aprendizaje, organizar sus espacios y tiempos de estudio según sus necesidades, desarrollando su habilidad de aprender a aprender, requisito imprescindible en la sociedad del conocimiento. Y, particularmente en su modalidad a distancia o semipresencial, por superar barreras geográficas, temporales, sociales, económicas, étnicas y culturales, democratiza el acceso a la educación, camino hacia la reducción significativa de la actual y acumulada inequidad social y económica.

No es que esta modalidad vaya a sustituir - ni siquiera en el futuro- a los niveles educativos considerados formales, tampoco su principal función es competir con ellos, sino sumarse y complementarlos en

aquellos aspectos en que éstos no son suficientes o no son competitivos.

“La historia de la comunicación es acumulativa; cada nuevo medio, cada nuevo lenguaje, se suma a los ya existentes sin eclipsarlos”. Jean Cloutier (1972) [4]

Es precisamente esta capacidad acumulativa y de complementariedad lo que ha permitido a la educación mediada por tecnologías en todas sus formas el crecimiento exponencial que experimenta.

Por otro lado es propicio destacar las experiencias previas llevadas a cabo en el marco del proyecto “UNNOBA VIRTUAL. Una plataforma para la integración de sistemas, metodologías y herramientas de enseñanza y aprendizaje.”, acreditado en el marco de la convocatoria a Subsidios de Investigación BIANUALES (SIB) 2010, llevado a cabo en el Instituto de Investigación y Transferencia en Tecnología (ITT). En este proyecto se propuso la definición de un modelo que permitiera gestionar las actividades de formación con el uso de las TIC, planteando una serie de áreas que abordaban diferentes aspectos considerados necesarios y/o deseables para brindar una experiencia de educación a distancia con requerimientos de calidad. Dichas áreas llevarían a cabo distintas funciones, estarían constituidas por recursos humanos especializados y cooperarían entre sí. Uno de los componentes del modelo propuesto hace referencia a la generación de materiales digitales para los procesos de Enseñanza y Aprendizaje en el entorno virtual es por ello que la implementación del presente Proyecto tendrá un alto impacto en el modelo de enseñanza y aprendizaje planteado para la Universidad y en los Organismos públicos y privados.

Líneas de investigación y Desarrollo

Se plantean dos etapas para el desarrollo de la presente investigación. Una primera etapa que abordaría la instancia de validación conceptual, empírica y operativa a desarrollarse durante el primer año,

donde se focalizará en el conocimiento de situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas; y una segunda etapa de validación expositiva, dedicada a desarrollar un Manual de Buenas Prácticas en la producción y gestión de material didáctico digital.

Objetivos Generales

- Analizar las variables que generan el cambio de paradigma en las condiciones de acceso al conocimiento.
- Realizar un estudio de las diferentes modalidades que la aparición de las nuevas tecnologías introducen en el ámbito de la educación formal.
- Sistematizar un corpus de buenas prácticas en la producción, gestión y almacenamiento de materiales didácticos digitales.
- Realizar un manual de buenas prácticas que aporte a la construcción y gestión de materiales didácticos digitales para la coordinación del equipo interdisciplinario encargado de su implementación y establezca una sistematización para su administración, gestión y almacenamiento.

Objetivos Específicos

- Indagar en las diferentes herramientas de la actualidad que suponen un cambio sustantivo en la relación sujeto-objeto del conocimiento
- Analizar las conductas que se generan tanto en el espacio físico como en el virtual a partir del uso de las nuevas tecnologías
- Releva y reconocer constantes y variables

Resultados e impacto esperados

El manual de buenas prácticas constituirá información básica para los actores intervinientes en el proceso de producción y gestión de los materiales digitales permitiendo una sistematización que facilite la producción, reutilización y administración de los mismos.

Se espera que los aspectos investigados contribuyan al fortalecimiento de las

experiencias de enseñanza y aprendizaje llevadas a cabo por nuestra universidad.

Por otra parte, es objetivo del presente proyecto promover en el marco de desarrollo del trabajo la publicación de artículos en revistas especializadas, en congresos nacionales e internacionales para difusión y transferencia, así como también la transferencia hacia la educación formal del ámbito educativo a través de aportes al diseño curricular vinculados a las carreras afines. También se promueve el desarrollo de seminarios y conferencias en el marco local y regional, y la participación en encuentros, jornadas y congresos a través de ponencias y comunicaciones, etc.

Formación de Recursos Humanos

Se pretende propiciar un marco formal para el establecimiento de líneas de investigación en estas temáticas, atendiendo a la formación de recursos humanos, en su rol de investigadores o partícipes activos en equipos de investigación; fomentando la culminación de sus estudios superiores, promoviendo la redacción, exposición y defensa de Trabajos Finales de Grado y Postgrado.

En relación a este tema, para los próximos dos años se espera contribuir al inicio y concreción de dos Tesinas en el área de informática y diseño y dos Tesis de Magister.

Referencias

[1] **Kilian**, Crawford. 2001. Escribir para la Web. Ed. Deusto, Barcelona

[2] **Ortiz**, Renato. 1996. Otro territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo. UNQ. Bs As.

[3] **Macías Gómez**, Escolástica. 2011. La práctica de la tutoría en la universidad, en Nuevos contextos de enseñanza aprendizaje en el espacio europeo de enseñanza superior. Capítulo 2. Colección Ideas en Debate. Serie Educación. Miño y Dávila Editores.

[4] **Cloutier**, Jean (1972) La era de EMEREC. París

Bibliografía

Almenara, J.; Graván P. E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet. Primera edición. Editorial Eduforma. España, 2006.

Alonso, Rodrigo. 2009. Tu computadora es un campo de batalla. Tensiones tecnológico político-culturales en la era de las TIC, en ¿Desea guardar los cambios? Centro Cultural España-Córdoba. Argentina

Casamayor, G.; Alós, M.; y otros. La Formación On-line, Una mirada integral sobre el e-learning, b-learning. Primera edición. Editorial Graó. Barcelona, España. 2008

Barberà, E. La incógnita de la Educación a Distancia. Primera edición. Editorial Horsori. Barcelona, España. 2001.

Levis, D.; Gutierrez Ferrer, M. ¿Hacia la herramienta educativa universal?, Enseñar y aprender en tiempos de Internet. Editorial Ciccus. Buenos Aires, Argentina. 2000.

Litwin, E. Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Primera edición. Editorial Amorrortu. Buenos Aires, Argentina. 2009.

Litwin, E.; Maggio, M.; Lipsman, M. Tecnologías en las aulas, Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza. Casos para el análisis. Primera edición. Editorial Amorrortu. Buenos Aires, Argentina. 2005.

Logan, Robert K. 2008. ¿Que es un libro? ¡Pasado, Presente y Futuro! De la tabla de arcilla al smartbook, en Carlón / Scolari, El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate. La Crujía. Buenos Aires.

Macías Gómez, Escolástica. 2011. La práctica de la tutoría en la universidad, en Nuevos contextos de enseñanza aprendizaje en el espacio europeo de enseñanza superior. Capítulo 2. Colección Ideas en Debate. Serie Educación. Miño y Dávila Editores.

Mitchel, William J. E-topía. Vida Urbana, Jim; pero no la que nosotros conocemos. GG.

Ortiz, Renato. 1996. Otro territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo. UNQ. Bs As.