



15 al 30 de septiembre de 2015

Innovación educativa con tecnologías emergentes

Educational innovation with emerging technologies

Eje temático: 1. Experiencias y recursos en educación virtual 2.0. Comunicación de experiencias, evaluación e impacto de esta nueva tendencia

Tagua, Marcela Adriana
Universidad Nacional de Cuyo, Argentina
mtagua@ffyl.uncu.edu.ar

Resumen

La presente comunicación es un ensayo producto de un proyecto de investigación en proceso, cuya temática versa sobre las nuevas tendencias en educación en el marco de la innovación tecnológica y pedagógica. Se analiza la integración en el aula de las denominadas tecnologías emergentes que comprenden las telecomunicaciones, los dispositivos móviles y nuevos escenarios de formación a través de los cursos masivos abiertos en línea, entornos personales de aprendizaje y las posibilidades de utilización de recursos educativos abiertos. Este proyecto se enmarca en el paradigma interpretativo que enfatiza la importancia de la comprensión de los fenómenos, tanto en su globalidad como en sus contextos particulares, intentando sacar



15 al 30 de septiembre de 2015

sentido de los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para los sujetos implicados. Básicamente la tradición metodológica que subyace es la investigación-acción. Se brinda una descripción que dé sustento a prácticas educativas abiertas innovadoras, como así también aportar nuevos conocimientos y su sistematización.

Palabras clave

Tecnología educacional, Aprendizaje en línea, Innovación educacional, Medios sociales, Tecnologías emergentes

Educational technology, Electronic learning, Educational innovation, Social media, Emerging Technologies

Introducción

Como sostiene Palamidessi “ha surgido una nueva forma de organización basada en redes, generando transformaciones en los modos en que se organizan, se piensan y se articulan los procesos educativos”. El contexto actual en la sociedad de la información plantea nuevos retos, de acuerdo a Tiffin y Rajasingham “las escuelas tal y como las conocemos están diseñadas para preparar a las personas a vivir en una sociedad industrial, vale preguntarse ¿qué tipo de sistema se necesita para preparar a las personas a vivir en una sociedad de la información?... se necesita un sistema educativo que se base en las telecomunicaciones y no en el transporte” (cit. Tagua, M. 2012:17-18). Entramos en el terreno de la innovación. Ramírez Montoya, S. (cit. Tagua, M. 2013:7) sostiene que las preocupaciones por la mejora de la educación y sus resultados se hacen latentes en todos los niveles educativos y en todas las áreas disciplinares, la incorporación de algo nuevo con respecto a lo que hacíamos antes, puede ser considerada en nuestra práctica como innovación.

El cambio (en todas sus dimensiones) representa una seria experiencia personal y colectiva caracterizada por la ambivalencia y la incertidumbre, que sólo puede ser comprendido en el contexto de la estructura social dentro de la cual ocurre. Los ambientes virtuales de aprendizaje llevan intrínseco un cambio, una innovación educativa, justamente, por las características que les son propias. Aprender a trabajar con modernas tecnologías implica, desde esta perspectiva, aprender en condiciones de variación constante por el vertiginoso proceso de mejoramiento de las tecnologías. Utilizarlas como herramienta significa, pues, aprender a variar, pero reconociendo que su uso también va modificando la manera de percibir algunos problemas y, fundamentalmente, la forma de plantearlos. Así como la escritura cambió las maneras de pensar y



15 al 30 de septiembre de 2015

obrar, cabe preguntarse si las modernas tecnologías también generan alguna modificación en relación con una nueva estructuración del pensar. No obstante, en muchos casos se evidencia que se incorporan las nuevas tecnologías sin alterar el modelo de enseñanza tradicionalmente centrado en el profesor como transmisor de contenidos. (Tagua, M. 2012:24). Salomon y cols. (cit. Barberà, 2001:58) destacan lo reducido del impacto que se puede esperar en el proceso pedagógico, cuando la misma actividad se lleva a cabo con una tecnología que la hace un poco más rápida o fácil, ya que es justamente la actividad en sí misma la que debe cambiar, el reto se encuentra en ser capaces de adoptar nuevas perspectivas en la concepción de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el contexto actual de la Web 2.0 y todas las posibilidades de acceso al conocimiento “informal” a través de Internet, surgen nuevas oportunidades, que van más allá de las aulas (de muros o de bytes), ya que brindan, a alumnos y docentes, la posibilidad de interactuar en red conformando nuevos entornos de aprendizaje bajo la premisa de “aprender a aprender” (Tagua, M. 2012:10).

Educación con nuevas tecnologías hoy implica hacer uso de las denominadas tecnologías emergentes que comprenden las telecomunicaciones, los dispositivos móviles, la realidad aumentada, dando lugar a la gamificación, el m-learning, el flipped classroom, los cursos masivos en línea. Asimismo cobra fuerza la concepción del movimiento educativo abierto (UNESCO, 2011) que brinda la posibilidad que los recursos de enseñanza, aprendizaje e investigación sean de dominio público permitiendo su uso libre y su reutilización.

Desarrollo

Innovación

Para Rivas N. (2000:20) la innovación es una acción deliberada que comporta la introducción de algo nuevo en un sistema u organización, modificando sus procesos (estructuras, procedimientos u operaciones) y cuyo resultado supone una mejora en los productos, es decir, en el logro de los objetivos. Innovación como la define el autor es “la incorporación de algo nuevo dentro de una realidad existente, en cuya virtud éste resulta modificada”.

Innovación educativa

De acuerdo con María Soledad Ramírez Montoya vale preguntarnos “¿por qué innovar cuando la necesidad es mejorar? Las preocupaciones por la mejora de la educación y sus resultados se hacen latentes en todos los niveles educativos y en todas las áreas disciplinares. En la búsqueda de cómo mejorar los resultados, empezamos a cambiar cosas, esos cambios se tornan nuevos



15 al 30 de septiembre de 2015

con respecto a lo que hacíamos con anterioridad y colocamos una mirada para ver qué resulta de esos cambios. Esa incorporación de algo nuevo con respecto a lo que hacíamos antes, puede ser considerada en nuestra práctica como innovación”.

En el ámbito de la educación, la innovación se entiende de dos maneras, la innovación resultante de la adopción e introducción en la escuela de algo ya existente fuera de ella, objeto, procedimiento, contenido. La segunda modalidad de innovación educativa se puede generar o elaborar en el interior de la institución escolar, en la solución de un problema o la satisfacción de una necesidad interna. Ese algo nuevo -sea idea, contenido, objeto, tipo de actividad o procedimiento-, es incorporado a algo existente –sistema, institución, persona, estructura o proceso-. Al incorporar algo nuevo, la realidad existente resulta innovada, alterada, modificada, cambiada. Así, la definición de innovación es la incorporación de algo nuevo dentro de una realidad existente, en cuya virtud ésta resulta modificada.

Entornos Personales de Aprendizaje (PLE)

Tal como refiere el informe del Banco Mundial (2003:14) en relación a los retos para los países en desarrollo, la economía de aprendizaje global está transformando, en todo el mundo, los requerimientos del mercado del trabajo. Esto también plantea nuevas demandas en los ciudadanos, quienes necesitan más habilidades y conocimientos para poder desempeñarse en su vida cotidiana. Formar a las personas para atender estas demandas, requiere un nuevo modelo de educación y de capacitación, un modelo de aprendizaje permanente (para toda la vida).

La educación mediada por tecnologías permite el acto educativo mediante diferentes métodos, técnicas, estrategias y medios. Desde una perspectiva del proceso instruccional, el trabajo en estos escenarios posibilita transmitir información de carácter cognoscitivo y mensajes formativos mediante medios no tradicionales. No requiere una relación permanente de carácter presencial y circunscrito a un recinto específico. La calidad del diseño instruccional y de los recursos empleados son fundamentales para el logro de la excelencia de los aprendizajes, el adecuado uso de medios en la presentación de la información y el desarrollo de destrezas individuales son conceptos medulares.

La integración de la computadora en el aula implica nuevos modelos de formación, Roszack (2005) citado por Aparici (2010:8) sostiene que en el momento que las computadoras invaden las escuelas, resulta necesario que profesores y estudiantes distingan lo que hacen las máquinas cuando procesan información y lo que hace la mente cuando piensa, pero que, por ese “culto” que rodea a las computadoras, la línea que divide la mente de la máquina se va haciendo borrosa.



15 al 30 de septiembre de 2015

Se coincide con Aparici, quien sostiene que “con nuevas o viejas tecnologías es imprescindible preguntarse sobre nuevas formas de enseñar y aprender. Los cambios metodológicos, la búsqueda de nuevos modelos pedagógicos y las prácticas interactivas basadas en el diálogo son cuestiones que están más allá del uso de una tecnología u otra [...] es necesario pensar en otras alfabetizaciones ya que la actual responde al modelo de la sociedad industrial. La sociedad de la información exige la puesta en marcha de otras concepciones sobre una alfabetización que no se limite a la lectoescritura sino que considere todas las formas y lenguajes de comunicación” (p. 16-17)

La Web 2.0

Penélope recuerda siempre cuando sus padres la castigaron unos días sin blackberry ni conexión a internet. No era que no pudiera salir, ir a la escuela... pero le faltaba la sensación de estar siempre conectada a algo, a un círculo social que en aquellos momentos era lo más importante. Estaban sus padres, pero la complicidad era mayor entre ellos que con ella y, de algún modo que no sabría explicar, se sentía tremendamente sola... (Reig, 2012:27-28)

Desde el año 2004 se ha introducido un término en el campo de las TIC que identifica un conjunto de iniciativas o tendencias en los usos de Internet; se trata de la expresión Web 2.0. En ese año 2004 la editorial O'Reilly Media tomó la iniciativa de organizar una conferencia que denominó Web 2.0. El término fue acuñado por Dale Dougherty para sugerir que la web estaba en esos momentos en un proceso expansivo con reglas y conceptos que evolucionaban. En consecuencia, la denominación Web 2.0 se utiliza, para identificar una serie de conceptos, tecnologías y fundamentalmente una nueva actitud hacia esas tecnologías y sus aplicaciones.

Como sostiene L. Garcia Aretio (2007:4) “la Web 2.0 no es otro cosa que la imparable evolución de Internet hacia cotas cada vez mayores de interacción y, sobre todo de colaboración. La participación de los ciudadanos “del mundo” en esa Web, cada vez se hace más sencilla, amigable e intuitiva... Hablamos en esta Web de actitudes más que de herramientas o software -de hecho, más que tecnologías se definen comportamientos- aunque bien es cierto que para activar ciertas actitudes deberemos facilitar los entornos donde éstas puedan expresarse. Las contribuciones del usuario son las que en la Web 2.0 van construyendo la red, y, como consecuencia, el conocimiento... el ejemplo paradigmático lo constituye la Wikipedia, donde el saber se construye libremente por parte de los propios usuarios, es la inteligencia colectiva la que supone el gran beneficio de esta nueva ola digital”.



15 al 30 de septiembre de 2015

La sociedad contemporánea sufre una mutación a causa de la transformación en los modos de circular el saber. Por un lado un descentramiento a causa de la circulación de saberes por fuera de la escuela y los libros, por otro lado la diseminación, ya que se diluyen las fronteras que separaban los conocimientos académicos del saber común, esto conlleva a la necesidad de articular los conocimientos especializados con aquellos que provienen de la experiencia social y de las minorías colectivas (Martín Barbero, 2003:17).

Es necesario destacar el concepto de software social, que se refiere al uso de la comunicación mediada por computadora para la formación de comunidades: una aplicación basada en la web se pone a disposición de una multitud de usuarios que aportan e intercambian información. Así, Web 2.0 trata de diferenciarse de una presunta Web 1.0 que correspondería a una concepción de la tecnología web y sus aplicaciones, anterior a 1999.

En el contexto actual de la Web 2.0 y todas las posibilidades de acceso al conocimiento “informal” a través de Internet, surgen nuevas oportunidades, que van más allá de las aulas (de muros o de bytes), ya que brindan, a alumnos y docentes, la posibilidad de interactuar en red conformando nuevos entornos de aprendizaje bajo la premisa de “aprender a aprender”. Se coincide con Adell, J. (2011: 2) que las TIC ofrecen amplias posibilidades en relación a ello, ya que en la formación universitaria es posible preparar a los titulados para el desarrollo profesional a través no sólo del acceso a información pertinente y actualizada, sino también a la participación en comunidades de aprendizaje y/o práctica que construyen y comparten libremente artefactos digitales.

La Web 2.0 trae aparejado la democratización de los medios, con costos de difusión muy bajos; la publicación contextual es posible en sitios relacionados con la temática, se añade a esto que los públicos son altamente fragmentados. Los usuarios pueden elegir qué ver y cuándo según su propio criterio y con calidad. La red ha propiciado el espectacular desarrollo de comunidades virtuales que aprovechan la inteligencia colectiva y el poder de la colaboración entre iguales para participar en la creación innovadora de bienes y servicios gratuitos o libres, convirtiendo a la web en una especie de cerebro global. El blogging explota la inteligencia colectiva como una especie de filtro, entra en juego la denominada “sabiduría de masas”. El mundo de la Web 2.0 es el mundo llamado “we, the media”, un mundo en el cual lo que antes era simplemente la audiencia, ahora es también el productor.

Esto lo vemos claramente desde el aporte de Burbules (2001:19) “las nuevas tecnologías no sólo constituyen un conjunto de herramientas sino un entorno –un espacio, un ciberespacio- en el cual se producen interacciones humanas. Cada vez más, Internet es un contexto en el cual se dan interacciones que combinan y entrecruzan las actividades de indagación,



15 al 30 de septiembre de 2015

comunicación, construcción y expresión... que abarca muchos emplazamientos de espacio y tiempo particulares y promueve relaciones humanas exclusivas, que sólo son posibles en ese entorno. No como un sucedáneo de la “interacción real cara a cara”, sino como algo distinto, de características singulares y claras ventajas (así como desventajas) respecto de la misma... De aquí que la palabra “medio” sea insuficiente. Un espacio es un entorno en el cual suceden cosas, donde la gente actúa e interactúa. Esto nos sugiere una manera más fructífera de concebir el papel de las tecnologías en la educación... como un territorio potencial de colaboración, un lugar en el que pueden desarrollarse actividades de enseñanza y aprendizaje”.

El sujeto de educación, entonces, se re-define ya que sufre una constante inestabilidad en su identidad. El mapa de referencia de su identidad ya no es uno solo, pues los referentes de sus modos de pertenencia son múltiples y, por tanto, es un sujeto que se identifica desde distintos ámbitos, con distintos oficios y roles. Este sujeto es más frágil y, a su vez, más obligado a hacerse responsable de sí mismo en un mundo en el que las certezas en los planos del saber, como en el ético o en el político son cada vez menores.

Observamos que la perspectiva que renace es revisar la mediación que instala el mismo medio cuando la comunicación pasa a ser interacción en tiempo real, y el usuario de la información pasa a ser un activo productor apoyado en desarrollos tecnológicos accesibles y amigables. Nos acercamos a la estructura de diálogo, de interacción mediada tecnológicamente.

Comprendemos las implicaciones de la mediación como fenómeno que es parte de los procesos de construcción de identidades, específicamente en los recursos de la Web 2.0. Este es un punto de vista que marca su relevancia a la hora de pensar en el vínculo entre comunicación y educación. Resulta necesario comprender las tecnologías como mediadoras porque hoy ocupan, cada vez más, un muy lugar diferente en la comunicación.

En la utilización de entornos mediados por tecnologías se produce un salto cualitativo, que implica que los entornos “virtuales” de aprendizaje migren hacia entornos “personales” de aprendizaje, donde el aprendiz adquiere un papel más activo aún, ya que puede gestionar su propio conocimiento haciendo uso de las herramientas disponibles en Internet “para aprender”, esto conlleva, indudablemente, una nueva forma de entender el papel de las TIC en la educación.

A través de las redes sociales se accede a la información (blogs, wikis, videos, sitios de noticias, portales, repositorios) se crea y edita información (wikis, herramientas ofimáticas, de edición de audio y video, creación de presentaciones) se relaciona con otros (a través de objetos de información, tales como Youtube, Flickr, Slideshare; a través del compartir experiencias y



15 al 30 de septiembre de 2015

recursos, tales como Delicious, Diigo, Twitter; a través de las interacciones comunicativas, tales como Facebook, LinkedIn). Surge de ello que, en esencia, un entorno personal de aprendizaje no implica solamente un entorno tecnológico, sino básicamente un entorno de relaciones orientadas al aprendizaje.

De esta manera, confluyen, en pos del aprendizaje, las herramientas tecnológicas, las fuentes de información, las conexiones, las actividades que se llevan a cabo, las personas que participan en los procesos, las relaciones entre las personas y los mecanismos que se utilicen para reelaborar la información y reconstruirla como conocimiento. En este contexto, el entorno lo constituye Internet, entendida así como una red social que trasciende la tecnología en sí, incluyendo los espacios y las estrategias de la presencialidad.

Se incorpora en **ANEXO** encuesta para validar uso de las redes sociales por parte de estudiantes, con el propósito de implementar un curso masivo, abierto en línea.

Tecnologías emergentes

Sumado a la creación de entornos personales de aprendizaje (PLE) - lo cual permite que el estudiante pueda dirigir su propio aprendizaje tal y como ocurre con el aprendizaje informal, conectando información de diversas fuentes, información que llega filtrada y comentada por la comunidad en la que se participa, con nuevas formas de socialización basadas en el trabajo colaborativo en red-, tenemos la oportunidad de hacer uso de las tecnologías emergentes, que generan nuevas posibilidades y oportunidades que repercuten directamente en la educación superior. Desde 2011 se observan innovadores escenarios en la enseñanza y aprendizaje virtual con la presencia de los MOOC (cursos masivos abiertos en línea) que permiten generar ofertas de formación desde instituciones prestigiosas a nivel mundial para audiencias masivas (miles de alumnos asisten a la vez a los cursos), con metodologías basadas en sistemas multimedia, sistemas de evaluación a modo test y por pares, integración con las redes sociales, todo ello bajo una modalidad gratuita. En el año 2008 George Siemens y Stephen Downes dieron a conocer el término MOOC y actualmente han surgido ofertas de gran calidad educativa desde plataformas tales como Udacity, Coursera, edX, UNED COMA, MiríadaX.

Los nuevos entornos se fortalecen con la presencia de las tabletas y tecnología portátil, la incorporación de la ludificación en actividades educativas, el análisis de datos a través de las analíticas de aprendizaje, nuevas metodologías de trabajo en la red y la inversión de la clase (flipping classroom). Resulta de interés conocer las posibilidades de generar materiales y



15 al 30 de septiembre de 2015

alternativas de formación acordes con estas nuevas tendencias, tal como lo expresa el NMC Horizon Report Horizon 2013.

MOOC

El término MOOC corresponde a las siglas en inglés *Massive Open Online Courses*, que se puede traducir como cursos en línea masivos y abiertos. Se trata de un nuevo tipo de formación no reglada proporcionada a través de Internet cuyas principales características son la gratuidad de los cursos y su difusión a través de plataformas tecnológicas que permiten el acceso concurrente de miles de usuarios.

Desde sus orígenes el concepto de los MOOC se dio bajo la concepción de acceso abierto, denominado OpenCourseWare (OCW) ¹. Esto sucedió en 2001, por parte del MIT, desde un paradigma basado en la democratización de la educación y el sustento dado por el uso de las redes. Fue así como la casi totalidad de los cursos del Massachusetts Institute of Technology se ofrecieron en forma abierta, gratuita y a través de la Web, durante un lapso de 10 años (ya en abril de 2011 el MIT celebró los diez años con más de 2.000 cursos de 33 disciplinas académicas y más de 100 millones de alumnos). Cabe destacar como un antecedente de gran significatividad el curso *Connectivism and Connected Knowledge* brindado en el año 2008 por Stephen Downes y George Siemens de la Universidad de Manitoba, constituyendo el inicio del concepto MOOC ya que en el mismo se matricularon 2.300 estudiantes de forma gratuita a través de Internet, con sindicación de contenidos, uso de un blog, aula virtual en Moodle y el uso de mundos inmersivos como lo es *Second Life*, en todos los casos, herramientas que fomentaban el aprendizaje colaborativo.

Las características de los MOOC

Los **MOOC** son **cursos en línea, abiertos y masivos**, es decir, cursos a distancia, accesibles a través de internet donde se puede inscribir cualquier persona y prácticamente sin límite de participantes.

Se distinguen de la formación en línea tradicional (e-learning) porque son gratuitos, son creados y emitidos por Universidades -lo cual los dota del aval de prestigiosas instituciones educativas y expertos en las temáticas que se abordan-, utilizan como soporte plataformas que admiten elevada cantidad de usuarios (en algunos ejemplos, más de 100.000 asistentes por curso) y los

¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/OpenCourseWare> Se conoce como **OpenCourseWare** (OCW) la publicación de materiales docentes como "contenidos abiertos". Es decir, son propiedad intelectual que asegura la cesión de algunos derechos de autor, como la distribución, reproducción, comunicación pública o generación de obra derivada. Es decir, no solo son contenidos de acceso libre y gratuito en la [web](#), sino que además se puede reutilizar libremente respetando la cita del autor original. Estos materiales suelen corresponder a asignaturas de la [educación superior universitaria](#), tanto de grado como de postgrado.



15 al 30 de septiembre de 2015

requerimientos de interacción que se exigen a los participantes, a través del uso de herramientas colaborativas –dentro del mismo curso- con el complemento de las redes sociales y recursos multimedia.

Observamos, básicamente, dos tipos de MOOC: los cMOOC, basados en el conectivismo, donde cada participante en forma colaborativa a través de las redes, posibilita el aprendizaje propio y de los pares y los xMOOC, que se basan en un formato tradicional, el centro no es la interacción con los pares, sino que los contenidos se imparten a través de diversos materiales con el complemento de instancias de evaluación (a través de cuestionarios, por ejemplo). Se hace hincapié en la calidad de los contenidos. La mayoría de los cursos que se emiten son de este tipo.

Las plataformas más destacadas para impartir MOOC son:

- Coursera, la cual acredita mayor cantidad de inscriptos, fue fundada en 2011 por profesores de la Universidad de Stanford. El sitio para acceder a la misma es: <https://www.coursera.org/>
- edX es un consorcio formado por la Universidad de Harvard y el MIT, su sitio es <https://www.edx.org/> . Se puso en marcha en 2012.
- MiriadaX es la principal plataforma de habla hispana, lanzada a principios de 2013, una iniciativa de Universia (la mayor red de colaboración de universidades iberoamericanas) y Telefónica Learning Services, e imparte sus MOOC de forma gratuita a 1.345 universidades iberoamericanas. Su enlace es: <https://www.miriadax.net>

Recursos educativos abiertos

Y hablar de MOOC e innovación educativa necesariamente implica partir de la base del concepto del movimiento educativo abierto. Las actividades educativas de acceso abierto permiten prácticas formativas que utilizan recursos educativos abiertos (REA) disponibles en internet, producción de materiales con licenciamiento abierto, selección de recursos a través de repositorios, diseminación de prácticas en entornos académicos y la movilización hacia prácticas educativas. Las características esenciales son el respeto a la propiedad intelectual y el licenciamiento de los recursos lo cual abre las puertas a una educación basada en el respeto y la concientización del impacto positivo y los beneficios de un sujeto que actúe en el marco de la ética. El énfasis está puesto en la distribución democrática del conocimiento.

Los recursos educativos abiertos son recursos de enseñanza, aprendizaje e investigación que residen en el dominio público porque han sido clasificados con una licencia de propiedad intelectual que permite su uso libre y su reutilización. Los mismos incluyen cursos completos, materiales de cursos, objetos de aprendizaje, módulos, libros de texto, videos, exámenes, software, y



15 al 30 de septiembre de 2015

cualquier otro material, herramienta o técnica utilizada para acceder al conocimiento.

El “free” no sólo refiere a gratuidad, un recurso es abierto en sentido estricto cuando 1) se garantiza que cualquier persona con intereses genuinos de utilizarlo pueda acceder a él sin tener problemas legales de derechos de autor, 2) sin que el tipo de formato del recurso o sus componentes dependa del uso de programas informáticos comerciales y 3) que para la edición no se requiera el uso de programas con licencia de uso que hayan sido causantes de un pago.

En el marco del movimiento educativo abierto en el contexto latinoamericano, cabe citar la Agenda Regional de Prácticas Educativas Abiertas (PEA) que ha sido desarrollada a través de consultas con más de 50 universidades asociadas en América Latina. Las PEA se definen como las prácticas que apoyan el (re)uso y producción de REA a través de políticas institucionales, promoviendo modelos pedagógicos innovadores y el respeto y la autonomía de los alumnos como co-productores en su camino de aprendizaje para toda la vida. Las PEA están dirigidas a la comunidad REA en general: gestores de políticas, gestores/administradores de organizaciones, profesionales de la educación y los educandos.

Este tipo de prácticas presenta directrices estratégicas para la apertura en la Educación Superior, el diseño de políticas y acciones destinadas a maximizar los beneficios de la utilización, reutilización y remezcla de Recursos Educativos Abiertos para el desarrollo de los cursos universitarios como un medio para abrir el acceso al conocimiento. La Agenda incluye diversas dimensiones, tales como la dimensión de enfoques pedagógicos para REA que tienen en consideración la potencialidad de las TIC en relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje. Éstas se centran en las oportunidades de aprendizaje social, es decir, el aprendizaje constructivo y de colaboración entre pares. Por otra parte, aunque los REA se producen comúnmente para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, también pueden ser creados por los estudiantes como parte de las actividades de aprendizaje, por lo tanto se abordan en este documento temas relaciones con autorías y licencias.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Frente a los retos que ofrece la sociedad actual a las instituciones educativas, es imprescindible que la docencia vaya acompañada de investigación, de manera tal que los procesos de formación desarrollados en entornos mediados por tecnologías propicien y promuevan la innovación pedagógica y tecnológica sobre la base de un modelo de calidad educativa en el marco de un proyecto de I+D+i. El presente estudio se encuentra en proceso, se espera aportar conocimientos y su sistematización de manera tal



15 al 30 de septiembre de 2015

de brindar un corpus sobre la temática como así también construir un acervo de recursos para ser utilizados y reutilizados en el aula y compartir dichos resultados con la comunidad académica y científica global.

ANEXO

Para validar el uso de redes sociales por parte de los estudiantes, con el objeto de efectivizar una propuesta de curso masivo, abierto en línea, se confeccionó una encuesta en línea suministrada a través de redes sociales y de la plataforma virtual de una unidad académica. La misma contenía descriptores sociales, de prácticas y opiniones que demostraron comportamiento, conocimiento, actitudes y creencias. El propósito fue conocer la utilización y familiarización de los sujetos con las redes sociales. En total respondieron 336 sujetos.

Del análisis de los resultados surge que:

El 89% de la edad de los alumnos oscila entre 17 y 25 años, el 62% de los encuestados es de sexo femenino. El 96% utiliza habitualmente redes sociales: Al interrogar acerca del conocimiento que poseen sobre el uso de redes sociales, el 84% respondió que poseen suficientes conocimientos y el 16% poco conocimiento. Respecto a la frecuencia de uso, el 83% utiliza diariamente las redes sociales y el 15% algunos días a la semana. En relación al lugar donde se conectan habitualmente, respondieron. En casa 87%, en el lugar de estudio 2%, en el trabajo 2%, otros 10%. Las redes sociales que utilizan los alumnos son, preferentemente, Facebook (98%) y Youtube (78%). Los usos que le dan a las redes sociales son, preferentemente, para comunicarse (94%), conversar (67%), leer (62%), compartir fotos (56%).

Relación de las redes sociales con el aprendizaje

Las preguntas en este apartado refieren a la utilización de redes sociales en el ámbito académico. Del análisis de las respuestas surge que los alumnos tienen una actitud positiva frente a la incorporación de las redes sociales en el ámbito académico: un 67% tiene una visión favorable acerca de que las redes sociales constituyen una herramienta para el aprendizaje, el 59% considera que están de acuerdo en que promueven el interés y la motivación para aprender, el 65% expresa que favorecen el trabajo en grupo, el 88% manifiesta que permiten una mayor participación. Al interrogar sobre las amenazas que traen aparejadas las mismas, el 80 % de los estudiantes manifiesta que las redes sociales son distractores para el aprendizaje y el 82% contesta entre medianamente de acuerdo y en desacuerdo que constituyen una pérdida de tiempo. El 54% no está de acuerdo que las redes sociales son sólo una moda de la era tecnológica.

Integración de las redes sociales en el aula

Se indagó sobre la experiencia en la utilización de redes sociales en el aula (universidad, escuela). Se observó que en su mayoría los estudiantes han



15 al 30 de septiembre de 2015

utilizado las redes sociales en el aula, el 78% manifiesta que les resultó fácil asimilar la forma de utilizar estas herramientas, el 71% sostiene que no les ha demandado más tiempo de dedicación que un seguimiento presencial de la temática. Las experiencias han resultado satisfactorias en un 85%, el 73% expresa que han interactuado con otros estudiantes durante las actividades propuestas en el uso de redes sociales, el 73% ha sentido el apoyo y acompañamiento del tutor y/o docente y el 61% valora como positiva la comprensión de los contenidos.

Bibliografía

- Aparici, R. (comp.) (2010). *Educomunicación: más allá de la web 2.0*. Edisa, Barcelona.
- Adell, J. EDUTEC (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, Núm 7/noviembre 97. Disponible en <http://nti.uji.es/~jordi>
- Agenda Regional de Prácticas Educativas Abiertas (PEA). *Un enfoque de abajo hacia arriba en América Latina y Europa para desarrollar un espacio común de Educación Superior*. Open Educational Practices (OEP) Regional Agenda. Disponible en: www.oportunidadproject.eu
- Barberá, E. (Coord.) (2001). *La incógnita de la educación a distancia*. Barcelona: Horsori.
- Bartolomé, A. (1996). Preparando para un nuevo modo de conocer. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 4. Disponible en <http://www.uib.es/depart/gte/revelec4.html>
- Burgos Aguilar, J.V. (2011) *Rúbricas para evaluar Recursos Educativos Abiertos (REA)* Versión 1: 15 Febrero, 2011. Coordinador de Enlace e Innovación Educativa, Innov@TE Universidad Virtual del Sistema Tecnológico de Monterrey. Disponible en: <http://www.temoa.info/>
- Cardona Ossa, G. (2002) Tendencias Educativas para el Siglo XXI. Educación Virtual, Online y @Learning. Elementos para la discusión. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* Núm. 15./mayo 02. Disponible en <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/car.htm>
- Ho, A. D., Reich, J., Nesterko, S., Seaton, D. T., Mullaney, T., Waldo, J., & Chuang, I. (2014). HarvardX and MITx: The first year of open online courses (HarvardX and MITx Working Paper No. 1). Disponible en <http://ssrn.com/abstract=2381263>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Ludgate, H. (2013). *NMC Horizon Report: 2013 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Ludgate, H. (2013). *NMC Horizon Report: 2013 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Miniwatts Marketing Group (2012) *Internet World Stats*. Disponible en: <http://www.internetworldstats.com/stats2.htm>



15 al 30 de septiembre de 2015

- OPAL (2012). *Open Educational Quality Initiative*. p.7. Disponible en:
http://eacea.ec.europa.eu/llp/projects/public_parts/documents/ict/2009/m_p_504893_ict_FR_opal.pdf
- Palamidessi, M. et al. (2006). *La escuela en la sociedad de redes*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Ramírez Montoya, M.S. (2012). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. México: Editorial digital. Tecnológico de Monterrey.
- Reig, D. (2012) *Socionomía* (epub). Planeta, Barcelona. Conversión a libro electrónico Newcomlab, S.L.L.
- Rivas Navarro, M. (2000) *Innovación educativa. Teoría, procesos, estrategias*. España: Editorial Síntesis.
- Scopeo (2013). Scopeo Informe N°2: MOOC: *Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro*. Junio 2013. Scopeo Informe No. 2. Disponible en: <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/06/scopeoi002.pdf> Consultado [12/11/2014]
- Tagua, M. (2012). *Aulas sin muros: un estudio sobre las prácticas educativas mediadas en un entorno virtual de aprendizaje*. Buenos Aires: Ed. Libros en Red. (pp 13-17)
- Tagua, M. (2012). *Entornos personales de aprendizaje: Innovación tecnológica y pedagógica en la universidad*. España: Bubok Publishing S.L.
- Tagua, M. (2013). *Modelos de calidad en la formación virtual*. España: Bubok Publishing S.L.
- Tiffin, J. Rajasingham, L. (1997) *En busca de la clase virtual*. Buenos Aires: Paidós.
- UNESCO Guidelines for Open Educational Resources (OER) in Higher Education. Commonwealth of Learning. (2011). Disponible en: <http://bit.ly/uPsmhJ>
- Yoffe, S. (2010) *State of the Internet –Argentina*. ComScore Inc



15 al 30 de septiembre de 2015

CURRICULUM VITAE ABREVIADO



DATOS PERSONALES:

Tagua de Pepa, Marcela Adriana.

E-mail: mtagua@ffyl.uncu.edu.ar

Licenciada en Sistemas y Computación. Universidad Católica Argentina.

Especialista en Docencia Universitaria. Universidad Nacional de Cuyo.

Magister en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías. Universidad Nacional de Córdoba.

Prof. Titular Efectiva Cátedra Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Cuyo.

Investigadora Categoría IV. Ministerio de Educación de la Nación Argentina.

TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN:

“Educación a distancia: posibilidades y tendencias en la Educación Superior”.

“La utilización de foros virtuales en la universidad como metodología de aprendizaje colaborativo”.

“Plataformas virtuales en la universidad: una experiencia con Moodle”.

“Las prácticas educativas mediadas por tecnologías en un entorno virtual de aprendizaje”.

“Modelos de calidad en la formación virtual desde la perspectiva de la innovación tecnológica y pedagógica”.

“Incorporación de las TIC en la universidad: Entornos Personales de Aprendizaje (PLE)”.

“Nuevas tendencias en educación con recursos de la Web 2.0”.

“Innovación en los procesos de formación con tecnologías emergentes”.

LIBROS:

Aulas sin muros: un estudio sobre las prácticas educativas mediadas en un entorno virtual de aprendizaje. (2012). Buenos Aires: Ed. Libros en Red.

Entornos personales de aprendizaje: Innovación tecnológica y pedagógica en la universidad. (2012). España: Bubok Publishing S.L.

Modelos de calidad en la formación virtual. (2013). España: Bubok Publishing S.L.