



4 al 14 de noviembre de 2010

PRODUCCIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE EN FORMA COLABORATIVA. WEBMARATON

Eje temático 4: Contribución a la calidad desde los materiales didácticos para la EaD

Por:

Elvira Navas

Universidad Metropolitana. Venezuela

enavas@unimet.edu.ve

Raymond Marquina

Universidad de los Andes. Venezuela

raymond@ula.ve

Resumen: La elaboración de Objetos de Aprendizaje no es una tarea fácil de abordar sobre todo en lo que se refiere a criterios de autoría, uso de herramientas y derechos de autor, esto se incrementa al momento de pensar en hacerlo en forma colaborativa entre varios autores. La idea del Webmaratón nos refiere a una actividad que pretendía lograr la elaboración en línea de objetos de aprendizaje mediante el trabajo colaborativo y cooperativo de diversos equipos multidisciplinares de estudiantes de postgrado del área de



4 al 14 de noviembre de 2010

tecnología educativa de diversas instituciones de diferentes países de Iberoamérica, utilizando las herramientas que nos proporciona la Web 2.0.

Se presenta aquí un resumen de lo que fue la experiencia llevada a cabo los días 28, 29 y 30 de Octubre de 2009, bajo la coordinación de las Universidad de los Andes, Mérida, la Universidad de la Sabana, Colombia y la Universidad Metropolitana en Caracas, el resultado de la misma en cuanto a los productos obtenidos, los participantes y la evaluación de los resultados mediante la aplicación de un cuestionario al cierre de la experiencia.

Palabras clave: Objetos de Aprendizaje, aprendizaje colaborativo, tecnología Educativa, informática educativa, aprendizaje cooperativo.

Producción de Objetos de Aprendizaje en forma colaborativa. WEBMARATON.

Introducción:

La elaboración de Objetos de Aprendizaje no es una tarea fácil de abordar sobre todo en lo que se refiere a criterios de autoría, uso de herramientas y derechos de autor, esto se dificulta aun mas al momento de pensar en hacerlo en forma colaborativa entre varios autores. La idea de un maratón soportado en la Web (Webmaratón) nos refiere a una actividad que pretendía lograr la elaboración en línea de objetos de aprendizaje mediante el trabajo colaborativo y cooperativo de diversos equipos multidisciplinarios conformados por estudiantes de postgrado del área de tecnología educativa de diversas instituciones de diferentes países de Iberoamérica, utilizando las herramientas que nos proporciona la Web 2.0.



4 al 14 de noviembre de 2010

La tarea inicial nació de una inquietud planteada entre varios profesores de dos universidades venezolanas la Universidad de Los Andes en Mérida, la Universidad Metropolitana en Caracas y una universidad colombiana, la Universidad de la Sabana en Bogotá, sobre cómo lograr una actividad colaborativa entre estudiantes de postgrado del área de tecnología o informática educativa.

Para lograr consenso entre las ideas que se tenían se diseñó un wiki en la cual se plasmaron las ideas principales. En este espacio los profesores animados por la actividad planteada, comenzaron a darle forma a las reglas propuestas inicialmente hasta conseguir finalmente algo que parecía tener bastante sentido y que podía convertirse en una experiencia única en el área. Es así como nace finalmente la idea del Webmaratón.

Descripción de la actividad

1.- Equipos de trabajo

Durante tres días continuos, utilizando distintos medios de comunicación en línea, estuvieron conformados varios equipos con estudiantes participantes provenientes de diversos países de habla hispana, los. El objetivo de los equipos era elaborar en conjunto mediante el trabajo colaborativo y cooperativo, un objeto de aprendizaje, utilizando para ello herramientas o servicios asociados a la Web 2.0.

Entre las reglas estaba que el trabajo de cada grupo debía realizarse a distancia y en línea, utilizando diversos mecanismos de colaboración y comunicación de manera tal de poder garantizar en todo momento el logro del objetivo planteado en el tiempo estimado.

La conformación de los equipos se realizó al azar un día antes del inicio de la actividad cumpliendo con la regla de que en cada equipo se debía garantizar, en la medida de lo posible, la presencia de al menos un estudiante de cada universidad participante.

2.- Elaboración de los Objetos de Aprendizaje

Durante 60 horas contadas a partir del inicio formal de la actividad, todos los equipos conformados iniciaron la elaboración de los objetos de aprendizaje. El punto de arranque se fijó mediante una webconferencia en la plataforma Wiziq, donde los responsables del Webmaratón brindaron detalles sobre la dinámica a seguir y aclararon las dudas e inquietudes presentadas por los estudiantes y profesores participantes.



4 al 14 de noviembre de 2010

En un blog previamente elaborado con motivo de la actividad, se publicó toda la información generada de forma colaborativa en el wiki y los vínculos a algunos insumos y herramientas que pudieran ser de utilidad para el desarrollo del proceso de redacción de los contenidos finales y su posterior procesamiento en un objeto de aprendizaje que debía ser alojado en un servicio web 2.0. Sin embargo los equipos podían usar recursos e insumos adicionales tomados de la Web o alguna otra referencia, siempre que se respetara la autoría de los mismos. Este blog era el centro de la actividad y en él se iría publicando a medida que avanzaba el tiempo propuesto, no solo lo necesario para el desarrollo de la actividad sino también los productos obtenidos por los participantes.

Cada objeto de aprendizaje debía ser alojado en un servicio asociado a la Web 2.0 (por ejemplo: slideshare, youtube, odeo, entre otros) que permitiera generar el código de inserción (embeded code) para publicarlo en el blog de la actividad mediante una entrada.

Todos los contenidos producidos debían ser licenciados con Creative Commons 3.0 con los atributos: compartir igual, uso no comercial, obras derivadas solo con fines académicos y reconocimiento de la autoría.

Los temas a desarrollar en los objetos de aprendizaje, se asignaron al azar al inicio de la actividad, mediante un sorteo público realizado por videoconferencia web, estos temas fueron un total de 16 para cubrir el número de equipos conformados:

1. De la Web 1.0 a la Web 3.0
2. Ciudadanía digital
3. Aprendizaje 2.0
4. Open Courseware
5. Licenciamiento de contenidos con Creative Commons
6. Recursos educativos abiertos
7. Conocimiento libre: nociones fundamentales
8. Software Libre: nociones fundamentales
9. Mundos virtuales en línea
10. Redes sociales
11. Competencias para el manejo de la información
12. Educación expandida
13. Realidad aumentada y sus usos en la educación.
14. Ambientes personales de aprendizaje
15. Comunidades virtuales
16. La brecha digital

Desarrollo de la actividad



4 al 14 de noviembre de 2010

Aún cuando inicialmente la actividad se planteó como una actividad de colaboración entre los estudiantes de los postgrados de las tres universidades promotoras, en el transcurso de la preparación de la actividad se unieron otras universidades por lo que al final nos vimos en la necesidad de abrirla a “cualquier estudiante de Latinoamérica que se encuentre realizando estudios de postgrado en el área de tecnología o informática educativa.”, dejando como única condición el hecho de que se integraran al menos cinco estudiantes acompañados por un profesor de la especialización, maestría o doctorado.

Se hizo necesario también solicitar la colaboración de personas ligadas al área, con experiencia comprobada, de manera de que pudieran interactuar con los estudiantes inscritos y servir de asesores durante los tres días de la actividad. Se necesitaban dieciséis asesores, uno por equipo. Igualmente se hizo necesario solicitar la colaboración de otros tantos jurados calificadores de la actividad.

Por cada institución participante en la actividad existía un profesor responsable quien debía registrar los datos de su grupo de estudiantes en el wiki elaborado para tal fin. En el Directorio de participantes y responsables, se debían colocar los datos de contacto electrónico (email, MSN, GTalk, Skype, etc.). De la misma manera los candidatos a ser asesores o jurados, debían editar la página de los colaboradores para añadir sus datos académicos y de contacto.

Uno de los aspectos más importantes que debíamos cuidar era la conformación de los equipos. Debíamos garantizar que todos estuvieran conformados por 3 o 4 estudiantes de las diferentes instituciones participantes. No se permitirían grupos de trabajo, donde los estudiantes pertenecieran a la misma institución, ya que el objetivo de la actividad era producir un objeto de aprendizaje mediante el trabajo colaborativo y cooperativo desarrollado a distancia mediante las posibilidades y recursos de la Web 2.0. La conformación de los equipos quedó por ello a cargo de los profesores coordinadores de la actividad.

Una vez conformados los equipos se publicaron en el blog del Webmaraton, cuarenta y ocho horas antes del inicio formal de la actividad. Este tiempo sirvió para que los participantes socializaran mediante el correo-e, los foros del blog, el shoutbox, la mensajería instantánea o la red Shoutem (microblogging) previstas para ello.

A cada equipo se le asignó un asesor, el cual fue tomado aleatoriamente del directorio de colaboradores y profesores responsables.

Cada equipo debía crear y gestionar un blog en alguno de los servicios de mayor uso como blogger, wordpress y/o vox para describir todo el proceso de



4 al 14 de noviembre de 2010

comunicación, interacción, acuerdos y mecanismos de trabajo desarrollados durante toda la actividad.

Primeras tareas a realizar

Cada grupo durante sus primeras horas de interacción y socialización, debía realizar las siguientes tareas, las cuales se llevaron a cabo sin mayores contratiempos mas allá de las fallas de luz o la dificultad para contactar a algún miembro en el tiempo previsto.

1. Fijar un nombre para el equipo.
2. Crear un espacio virtual (blog) para registrar la bitácora de las actividades desarrolladas por el equipo.
3. Compartir la dirección del blog creado en la red de microbloggin Shoutem del Webmaratón.
4. Publicar el nombre escogido, los nombres de los integrantes, el tema de trabajo asignado y los datos de contacto de cada uno mediante una entrada en el blog del equipo.
5. Postear en el blog el tipo de recurso que será elaborado: podcast, slidecast, video, blog, etc.
6. Durante la fase previa y el desarrollo de la actividad, cada equipo tiene la responsabilidad de utilizar el blog como una bitácora donde se describirá en detalle el proceso de diseño y producción del Objeto de Aprendizaje.
7. Cada equipo deberá establecer los mecanismos de comunicación con el asesor asignado
8. Para enviar mensajes cortos con la información de lo que hace cada grupo en todo momento, se usará la red de microblogs: Shoutem

Durante el proceso de diseño y producción se esperaba que cada equipo mediante la bitácora en línea creada:

- Mantuviera a la comunidad de estudiantes, profesores y seguidores de la actividad totalmente informados, mediante el uso del blog, la red de microblogs (Shoutem), el shoutbox.
- Informaran sobre las herramientas y servicios usados en el proceso, publicando los nombres de cada herramienta, programa o servicio web con su respectivo enlace.
- Solicitaran ayuda a los asesores los cuales debían comunicarse con el equipo mediante alguna herramienta de comunicación síncrona o asíncrona.
- Realizaran el proceso de diseño y producción en un lapso máximo de 60 horas.
- Comunicaran a los responsables de la actividad mediante los diversos mecanismos de comunicación establecidos, los problemas o dificultades



4 al 14 de noviembre de 2010

presentados en la conformación, comunicación y trabajo colaborativo con sus compañeros de equipo asignados.

Resultados de la actividad

Para la realización de la actividad se conformaron 16 equipos con sus respectivos asesores. En los equipos participaron estudiantes de las tres universidades originales más algunos estudiantes de la Universidad del Valle de Orizaba en Méjico.

Como profesores asesores se unieron además de los docentes de las tres universidades inicialmente coordinadoras de la actividad, otros colegas de otras casas de estudio venezolanas y de Colombia.

De los dieciséis equipos conformados inicialmente solo dos no lograron llegar a la meta, lo cual nos deja con un resultado de catorce Objetos de Aprendizaje producidos como resultado del web maratón. El listado de los equipos y los objetos producidos puede ser revisado en el blog de la actividad alojado en <http://www.cled.org.ve/webmaraton>

Se otorgaron certificados especiales a los tres primeros lugares según el veredicto otorgado por los miembros del jurado y certificado de participación a los restantes. Para otorgar este veredicto se utilizó un cuestionario con dieciséis ítem que permitían calificar en una escala de “Bajo, medio, alto” la calidad del Objeto de Aprendizaje producido desde sus diferentes dimensiones.

Estos ítems fueron:

Criterios de Evaluación OA	alto	medio	bajo
MARCAR CON UNA X MAYUSCULA EN LA COLUMNA			
Los recursos digitales del OA están articulados entre si fortaleciendo el desempeño del mismo?			
Tiene el OA los recursos suficientes para lograr su propósito educativo?			
El OA se puede adaptar? (editar)			
Es claro el propósito educativo del OA?			
Es identificable el modelo pedagógico que sustenta el OA?			
Son suficientes las actividades de aprendizaje planteadas para lograr su propósito educativo?			



4 al 14 de noviembre de 2010

Si existe más de una actividad de aprendizaje, son estas coherentes entre si y con el propósito educativo?			
De acuerdo al contexto de uso especificado para el OA, son las actividades de aprendizaje pertinentes?			
De acuerdo al contexto de uso especificado para el OA, son las actividades de aprendizaje viables?			
Las actividades de aprendizaje propuestas se presentan de manera coherente con el modelo pedagógico que sustenta el OA?			
Las actividades de aprendizaje propuestas incentivan la participación activa del estudiante?			
Los contenidos disciplinares del OA son suficientes para alcanzar su propósito educativo?			
Los contenidos disciplinares se presentan de manera clara y coherente con el modelo pedagógico que lo sustenta?			
El uso de herramientas web 2.0 posibilita la presentación de la información del OA en diversos formatos?			
El uso de las herramientas web 2.0 permite la adaptación del OA?			
El OA ofrece al usuario suficientes elementos de contextualización?			
Presenta el OA de manera adjunta un conjunto de metadatos que lo identifique claramente?			
PUNTAJE	0	0	0

De esta evaluación se obtuvo por promedio los tres primeros lugares para la premiación final.

Además de la evaluación de los Objetos de Aprendizaje, también se hizo una encuesta final que permitía medir el nivel de satisfacción de los participantes de manera de poder combinar estos resultados con los relativos a la calidad propiamente dicha de los Objetos resultantes. Para nosotros era de suma importancia medir el nivel de satisfacción ya que esto nos permitió valorar el objetivo principal de la actividad como era el permitir la interacción de estudiantes de tres universidades geográficamente distantes para la producción de un resultado medible.

Resumiremos a continuación los resultados más resaltantes de dicha encuesta. A continuación los gráficos de algunas de las preguntas del cuestionario que reflejan los resultados más importantes a nuestro juicio para mejorar próximas ediciones del evento. El cuestionario estaba formado por 15 preguntas



4 al 14 de noviembre de 2010

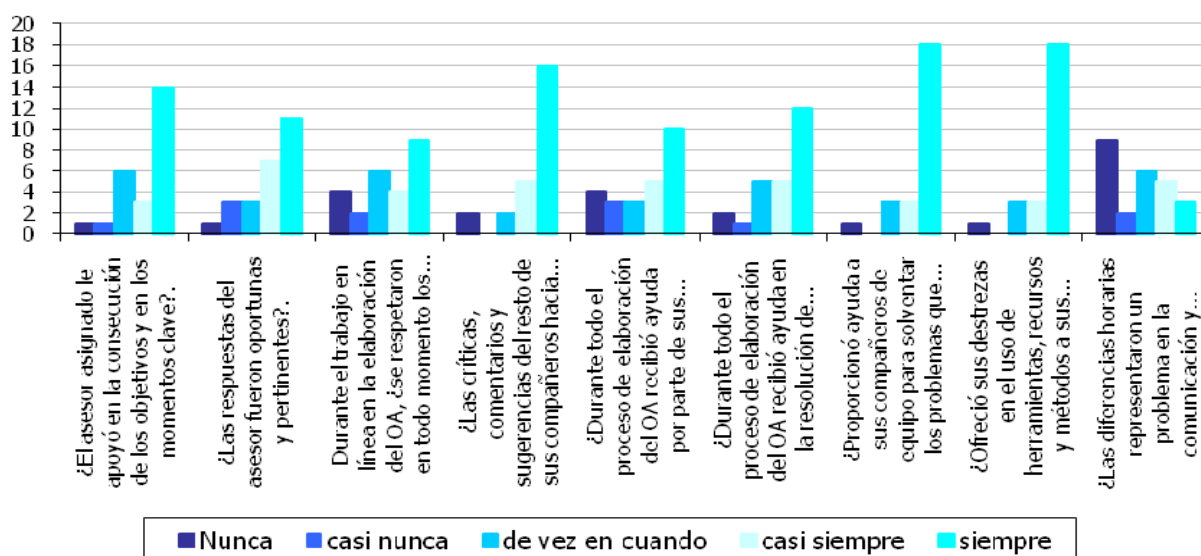
algunas abiertas y otras cerradas. De 36 participantes se recibieron 25 respuestas (70%).

¿En su equipo participaron activamente todos los miembros asignados?



Como vemos no en todos los equipos la actividad estuvo repartida equitativamente, un 52% considera que en su equipo todos trabajaron activamente. Esta respuesta refleja algunos problemas de comunicación lo cual llevó a ciertos niveles de deserción una vez comenzado el Webmaratón.

Responda a las siguientes preguntas asumiendo 1 como nunca y 5 como siempre.

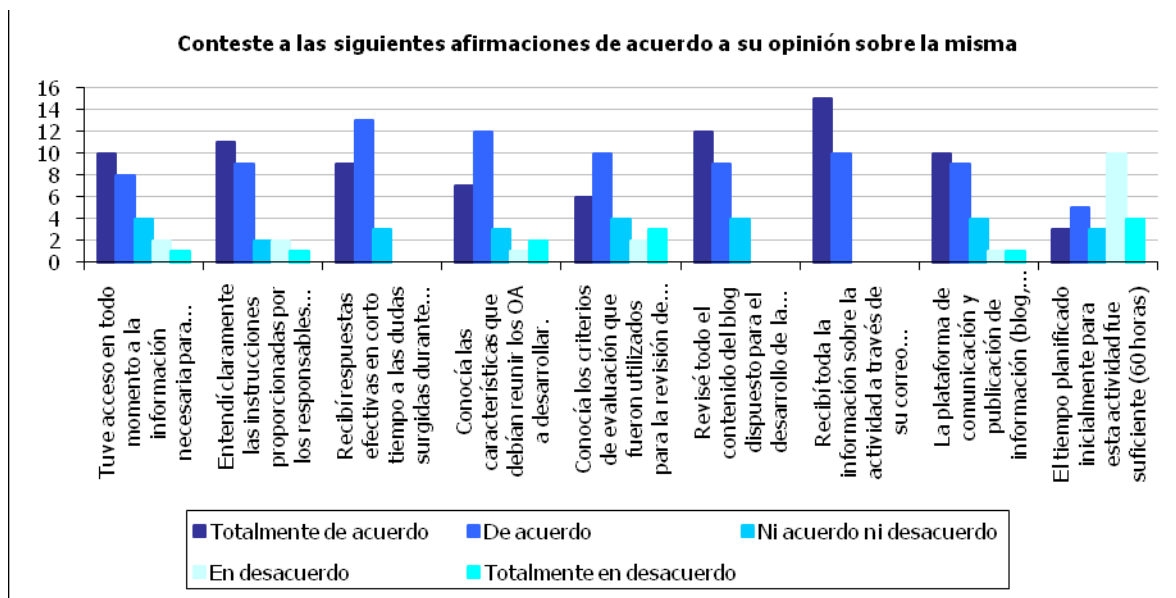


Otra pregunta trataba de resumir asuntos como el apoyo recibido por el asesor y por los compañeros de equipo, el nivel y la calidad del trabajo en equipo y los niveles de colaboración. Podemos observar que en general las respuestas se



4 al 14 de noviembre de 2010

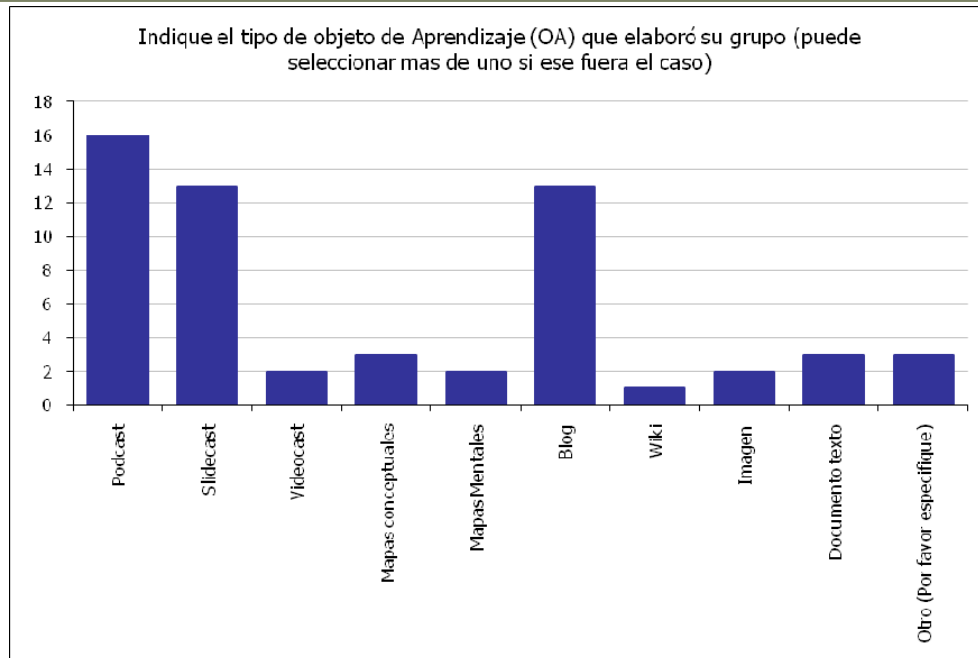
concentran en “siempre” lo cual permite extrapolar que el objetivo principal de la actividad se cumplió.



En esta pregunta se presentaban indicadores que pretendían evaluar los diferentes aspectos organizativos de la actividad en si, en cuanto a la presentación de la misma y la forma de llevarla a cabo. Nuevamente podemos observar que las respuestas se concentran entre Totalmente de acuerdo y De acuerdo, lo cual para nosotros es indicador de que aún cuando hay todavía algunos aspectos que mejorar, la organización de la actividad fue bien evaluada por los participantes.



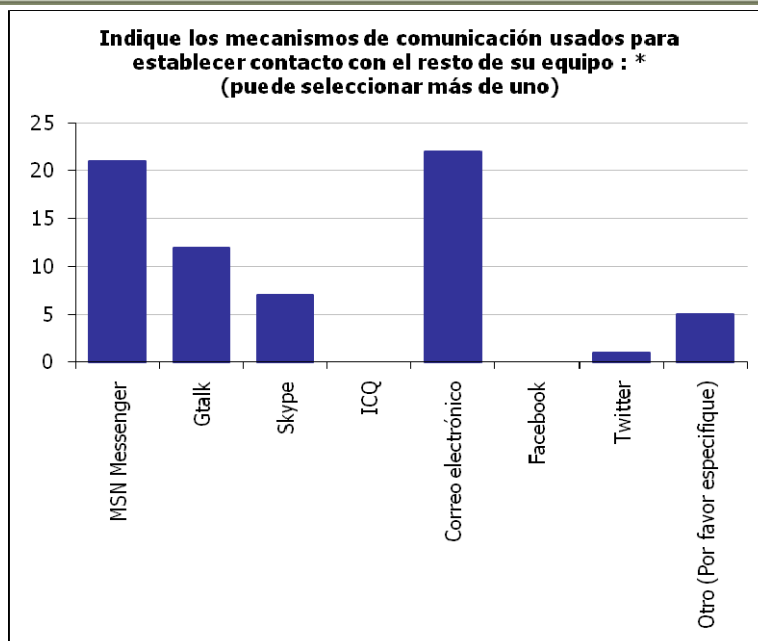
4 al 14 de noviembre de 2010



De esta pregunta podemos obtener que el tipo de Objeto de Aprendizaje mas popular fueron los podcast, los slidecast y los blogs. Al preguntar la razón por la cual se escogió esta y no otra, la respuesta mas común fue “el grado de conocimiento de la herramienta necesaria para construir el Objeto” y “el corto tiempo que tenían para diseñar y elaborar el objeto”.



4 al 14 de noviembre de 2010



Esta pregunta nos permite conocer las herramientas de comunicación más populares, en primer lugar el correo electrónico como era de esperarse, seguido del Messenger MSN, el gTalk(mensajería de Google) y el Skype. El twitter todavía no es usado por muchos y facebook no apareció en ninguna respuesta así como el ICQ.

La penúltima pregunta del cuestionario era una pregunta abierta que se refería a los aspectos a mejorar, de las respuestas podemos resaltar principalmente dos aspectos:

1.- Ajustar el tiempo para lograr bajar los niveles de presión en los equipos y poder lidiar con situaciones inesperadas como la falta de energía eléctrica u otras similares que no pueden ser controladas por los participantes.

2.- Asegurar la participación de todos los integrantes de los equipos, haciendo una ronda inicial de uno o dos días de trabajo de donde salgan ya sea por una eliminatoria o algún proceso similar, el grupo definitivo de participantes que llegará al final de la jornada de manera de poder asegurar que todos los equipos tengan el mismo número de integrantes al momento de realizar la tarea final y todos con un alto nivel de compromiso.

La última pregunta pedía expresar con una palabra o frase corta los aspectos positivos y negativos de la experiencia, de allí podemos resaltar:

Aspectos positivos:



4 al 14 de noviembre de 2010

Experiencia enriquecedora, construcción de conocimiento, cooperación e integración, fraternidad, apoyo, amistad, confianza, integración, trabajo cooperativo, aprendizaje por intercambio, aprendizaje colaborativo, , aprender y conocer a otros, aprender haciendo, intercambio multidisciplinario, innovación, diversidad cultural.

Aspectos negativos:

Agotador, poco tiempo, poco monitoreo ,horario, falta de luz , falta de compromiso, la luz , conformación de grupos, falta de orientación personalizada antes y durante el evento, irresponsabilidad, poco tiempo de socialización.

Conclusiones

La experiencia del Webmaratón nació de una inquietud de un grupo de docentes por conocer y compartir lo que hacemos en diferentes programas de postgrado en el área de la Informática Educativa. Apoyándonos en las bondades que nos brinda la Web 2.0 y todas las herramientas asociadas a ella decidimos arriesgarnos en una actividad de colaboración en línea donde la “excusa” era la construcción de un objeto de aprendizaje entre varios, donde esos “varios” debían pertenecer a instituciones diferentes y en algunos casos a países diferentes. Esto nos permitía compartir no solo conocimientos sino también costumbres, cultura, hábitos, horarios y tantos otros aspectos importantes en nuestro proceso de aprendizaje.

Como docentes responsables de la actividad nos tocó no solo organizarla, construir los elementos necesarios para desarrollar la plataforma necesaria para que se llevara a cabo con éxito sino también monitorearla y finalmente evaluar los resultados. Sabemos que aún hay mucho por mejorar pero sin embargo estamos muy complacidos de haber llegado hasta el final logrando varios productos visibles que están publicados en el blog de la actividad, con libre acceso y la posibilidad de ser usados y reutilizados, sino también en cuanto a todo lo que aprendimos juntos acerca del trabajo colaborativo en línea, sus verdaderas posibilidades y dificultades.

Para cerrar quisiéramos rescatar una frase que escribió uno de los participantes al referirse a los aspectos positivos y negativos de la experiencia y que refleja el sentir de los organizadores y de muchos de los participantes: ***compartir el conocimiento es un deber... construirlo juntos es una bendición... pero la brecha sigue abierta y está en nuestras manos hacerla cada vez más pequeña.***