

## **Diseño y desarrollo de un ambiente de aprendizaje al estilo EDUPUNK: La historia del diseño con recursos de la web 2.0**

Claudia Margarita Romero Delgado

Instituto Superior de Arquitectura y Diseño

cromerodelgado@gmail.com

### *Resumen*

El concepto de Edupunk hace referencia a una especie de rebeldía a usar los entornos cerrados de las plataformas educativas más comunes para el aprendizaje virtual: Moodle y Blackboard, estas tienden a estandarizar y hacer que todos los cursos parezcan iguales.

La idea del Edupunk es la del "Hágalo usted mismo..." (Freire, 2008). Que el maestro y los alumnos, diseñen su curso y actividades y que elijan sus recursos en la web 2.0. Que utilicen recursos de código abierto, fáciles de usar y de compartir. Que se abra el entorno y sobre todo, que se abra en una manera fluida el proceso comunicativo entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el presente caso se describe una experiencia en estos ámbitos, la transición de los entornos cerrados conocidos como LMS (Learning Management System) a entornos abiertos, más versátiles y multidisciplinarios, los de la web 2.0.

Esta experiencia se desarrolla con alumnos de la Licenciatura en Diseño, en el curso de Teoría e Historia del Diseño. Este curso forma parte del bloque teórico de la licenciatura, pero su necesidad de impacto social para el perfil del educando, es la de generar la conceptualización de contenidos teóricos a resultados prácticos. Por tal el diseño de sus actividades de aprendizaje debe ser de naturaleza teórico-práctica y la selección de recursos que la sustenten: versátil y multidisciplinaria.

Área temática donde se ubica el caso:

Procesos de educomunicación y la integración de las TIC en la educación

## Antecedentes

La experiencia que da origen a este caso es de la Historia del Diseño, en el Instituto Superior de Arquitectura y Diseño de la Ciudad de Chihuahua. Las competencias que se desarrollan en la Lic. En Diseño, incluyendo el bloque teórico al que corresponde la materia, son de diversa índole; el enfoque está orientado al Diseño Gráfico, de Producto o al Diseño de Espacios, por ello las competencias son teóricas y prácticas y en el diseño de actividades de aprendizaje se debe buscar el desarrollo de los alumnos en estos aspectos. La red ofrece una respuesta positiva a esta búsqueda para el diseño instruccional.

En la búsqueda de recursos de apoyo para las actividades de la materia, se había tenido contacto en la red con dos portales, que marcaron el desarrollo posterior del caso que se describe, uno es EDUTEKA (<http://www.eduteka.org/>) portal educativo colombiano, con múltiples recursos, reseñas de sitios y materiales educativos, que se actualiza en forma continua. Y el otro portal es el ITE (Instituto de Tecnologías Educativas) (<http://www.ite.educacion.es/>) del Ministerio de Educación de España, este último hace un concurso anual de materiales educativos, entre ellos objetos de aprendizaje también, que se reúnen en el repositorio de la página del ITE. Ambos portales fueron el inicio en la búsqueda de recurso para el auxilio del curso de Teoría e Historia del Diseño. En ambos lugares se encontraron recursos para las actividades, pero también proyectos de clase, módulos temáticos, o artículos como estándares para educación de la UNESCO o la actualización de la Taxonomía de Bloom para la era digital.

Después se ingresó a Internet en el aula (<http://internetaula.ning.com/>), que es una red social para docentes hospedada en NING (sitio para albergar redes sociales), donde se comparten experiencias, talleres y recursos para el aprovechamiento de las TICs en educación. De ahí se generaron nuevas ideas y propuestas también para el diseño de actividades. Entre los recursos más útiles, están los TAAC (Talleres Abiertos de Aprendizaje Colaborativo) donde participan docentes de diferentes países y comparten sus experiencias, de dos en particular se tomaron las principales aportaciones para el diseño presentado en este caso, el TAAC: Redes sociales y el TAAC: PLN para

docentes (PLN, *Personal learning network*, Redes Personales de Aprendizaje para docentes).

El concepto de EDUPUNK (Freire, 2008) aun hoy es usado con recelo, aquí se utiliza en el sentido que da Dolors Reig o Juan Freire (ambos tecnólogos educativos) como un sistema rebelde a lo establecido (Reig, 2008) haciendo alusión al punk rock que surgió como una rebelión contra el sonido armónico de la música popular ..." (Freire, 2008). En este caso a los conocidos como LMS (*Learning Management System*), los sistemas de aprendizaje virtual cerrados, los más conocidos: Moodle y Blackboard. Este sentido de rebeldía va orientado a romper con la barrera de modelo cerrado que se establece en este tipo de plataformas, "...la reacción contra el crecimiento de los sistemas de gestión de cursos que ofrecen herramientas genéricas que hacen que los sitios web de todos los cursos parezcan iguales" (Freire, 2008). Interfaces complicadas de usar, comunicaciones fastidiosas, diseños instruccionales preestablecidos, sin intervención del docente o los alumnos. La acepción del EDUPUNK va orientada al "Hágalo usted mismo..." (*Do It yourself*) propio del pasatiempo del bricolaje anglosajón, esto quiere decir que con recursos seleccionados por los actores del curso (alumnos y maestro), actividades diseñadas por el docente (y también por los alumnos), y la flexibilidad que el desarrollo requiera, se lleva a realización el diseño del entorno del aprendizaje. Aunque el sentido que indica Freire, a su vez de Jim Gromm especialista en tecnología educativa y profesor de la University of Mary Washington, es incluso de un movimiento de origen social, en contraposición a las industrias tecnológicas que manejan las plataformas tradicionales y que utilizan recursos genéricos, haciendo que todos los cursos parezcan iguales.

En este caso se ha hecho una amalgama: Se utilizó un LMS, Moodle, pero el nodo principal es un edublog al cual están conectados todos los recursos utilizados en el diseño del curso: portales, redes sociales, actividades, etc.

### **Descripción del caso o situación**

*Experiencia sin apoyo virtual.*

Del trabajo en aula al inicio de este curso en el 2009, no se utilizó recursos de la red en gran medida, solo alguna referencia a algún video o sitio de diseñador. Todo el desarrollo fue dentro del salón de clase: Exposición y desarrollo de temas, explicación y desarrollo de actividades, etc. Tampoco se llevó algún tipo de comunicación virtual fuera del aula, ni siquiera por mail. El desenvolvimiento fue efectivo, pero evidenciaba que se podía mejorar en múltiples formas.

### *Experiencia con Moodle como LMS.*

De referencia en EDUTEKA se tuvo conocimiento de lo que eran las plataformas virtuales educativas y en especial Moodle. En el 2010 se tomó el curso para su administración en el CUDD (Centro Universitario para el Diseño Docente) de la UACH, pero no fue hasta el primer semestre del 2011 que se hizo la gestión de la totalidad del curso en un entorno cerrado. Esta etapa fue muy significativa para el docente y para los alumnos.

Todo fue organizado y diseñado desde el inicio, principios básicos para la administración de un curso, pero se observaron algunas dificultades: La comunicación a través de foros de dudas y novedades era fastidiosa, mucho movimiento para conocer novedades o actualizaciones. Se podía conectar fuera de la plataforma con enlaces, pero en general todo se desarrolló dentro de la plataforma. Una de las posibilidades más atractivas de Moodle, en apariencia era la evaluación (proceso que en ocasiones resulta engorroso), pero en la práctica no fue así. No todas las actividades eran teóricas, por el perfil de la carrera, muchas de las actividades están orientadas a que el alumno elabore productos creativos, realice actividades de muy diversa índole, no solo documentos escritos. Se necesitaba otra alternativa más versátil para que los alumnos pudieran presentar sus evidencias de desempeño.

Otro factor (que incluso los mismo alumnos pusieron como nota en la retroalimentación del curso) que dificultaba, era lo penoso de estar subiendo o bajando documentos de la plataforma. Se invertía en la forma y se descuidaba el fondo, el desarrollo, la comunicación, lo principal que se debe procurar en un curso.

### *La necesidad de emplear un tipo de diseño abierto y multidisciplinario*

De lo anterior se observó la necesidad de encontrar otro tipo de solución a la problemática del diseño del curso: La urgencia de encontrar herramientas más versátiles y multidisciplinarias. La creación, gestión, colaboración y publicación propia de la conocida como web 2.0 y todas sus posibilidades era una respuesta demasiado seductora, como para no considerarla.

“Pero además estas herramientas son de código abierto y/o presentan APIs abiertas, y por tanto permiten su personalización e integración, son gratuitas o de coste muy bajo, su aprendizaje es fácil (accesible a 'no expertos', incluso sin apoyo técnico) y se pueden adaptar de modo sencillo y rápido a necesidades específicas. Pero, además, la estrategia 'edupunk' implica que son las personas y sus redes el centro del proceso de aprendizaje y la base de la innovación y no la tecnología por sí misma” (Freire, 2008)

### **Actores que intervienen**

Los participantes en esta experiencia son alumnos del curso de Teoría e Historia del Diseño de la Licenciatura en Diseño del Instituto Superior de Arquitectura y Diseño de la Ciudad de Chihuahua.

### **Fases de Intervención y Seguimiento**

#### *Análisis.*

En forma previa se hizo una búsqueda de recursos que pudieran ser útiles para el diseño del proyecto. Uno de los principales aportes se obtuvo del portal ya mencionado en los antecedentes de este escrito EDUTEKA, entre otros, se tomó de la Actualización de la Taxonomía de Bloom una gran cantidad de referencias para la elaboración de actividades de aprendizaje. Estas no podían ser en su totalidad digitales, por la naturaleza de las competencias que se desarrollan en la licenciatura de diseño, las actividades se debían orientar principalmente al perfil que se pretende desarrollar en el educando. Otro aspecto a tomar en cuenta es que el Aprendizaje por Proyectos, que se utiliza en gran medida, lo ideal son las llamadas WebQuest. Que son aprendizaje

por proyectos, apoyado en recursos que el profesor selecciona de la red, esto hace que los estudiantes se concreten en realizar su trabajo y no en buscar recursos, aparte que se asegura la fiabilidad de las páginas que se utilicen de la red.

La participación en la comunidad social "Internet en el Aula" fue también sustantiva, ya que en ella conviven docentes con situaciones muy similares a la presentada aquí. Se utilizó la red de contactos que de ella se genera, en forma principal en el TAAC: PLN para docentes y el TAAC: Redes sociales, este último tiene un grupo activo en FaceBook, en el cual casi cualquier duda puede ser resuelta y donde se comparte en tiempo real multiplicidad de aportaciones en cuanto a educación virtual se refiere. Al asociarse los contactos por perfil, se encuentran docentes en áreas similares, en las que sus experiencias y contribuciones en talleres, chats, blogs o por consulta directa a través de mails enriquecieron aun más las posibilidades.

En particular una de los aportes que resultó como pilar en el análisis para el diseño del proyecto fue un blog educativo, un Edublog el "Proyecto Empresarial" (<http://proyectoempresarial.wordpress.com/>) de Pablo Pañalver . Pablo Peñalver es docente del IES de Consaburm Consuegra, España. Este blog es de Formación Profesional de Administración y Finanzas, obtuvo el premio Espiral Edublog 2011 en España (<http://recursostic.educacion.es/buenaspracticass20/web/es/formacion-profesional/266-proyecto-empresarial-20>) y el premio al mejor blog de Aula 2012 de la revista digital Educación 3.0. Resultó una excelente respuesta a el "cómo" conectar todos los elementos prospecto para el diseño de nuestro propio proyecto. No en una forma tan compleja como el blog de Peñalver, pero si tomando los elementos principales de la estructura del blog, los que se prestaran a nuestras necesidades para el desarrollo del curso. No solo las posibilidades prospecto para conectar, sino también las de comunicación, ya que un blog da la oportunidad de publicar "entradas" a manera de diario y esto ofrece la opción de publicar en el momento acerca de los contenidos vistos en el aula. Estas entradas pueden ser respondidas por los alumnos y son de fácil manejo. También del uso de los blogs para educación ya se tenía referencia por EDUTEKA en su artículo "Uso educativo de los blogs" (<http://www.eduteka.org/BlogsEducacion.php>)

## Diseño.

Al igual que el Edublog "Proyecto Empresarial 2.0" de Peñalver y del que se tomó el modelo, el blog se alojó en WordPress. Wordpress es idóneo, permite la elaboración de páginas donde se pueden alojar diversos elementos, la publicación de entradas en la página principal y se pueden conectar, vincular o incrustar los recursos propios de la Web 2.0. Tiene gran cantidad de plantillas atractivas para su interfaz (Algo que no tiene Blackboard ni Moodle)

A diferencia del blog de Peñalver, en el proyecto se estableció como límite cierto número de páginas. El blog de Peñalver es muy rico en elementos, pero profuso para los actores de este caso (alumnos y docente), como noveles en esto resultaría confuso utilizar todos esos recursos, en la edición o navegación. Se utilizaron los siguientes elementos, separados en páginas, para el diseño del blog del proyecto:

- El tema de la apariencia del blog es Matala de Matt Mullenweg, es un alegre y colorido diseño, parecido a un textil típico del Art Deco movimiento estilístico del diseño, muy popular y parte del contenido del curso.



- Normativa. En esta página se encuentran la normativa de la UACH (el ISAD está incorporada a la UACH, por tal comparte su reglamento) y los lineamientos del curso con las políticas, evaluación, cronograma, etc.
- Material de trabajo. Aquí se localiza, como el nombre indica, los materiales con los que se trabajará durante el curso, a su vez tiene subpáginas con elementos:
  - Temario. Ofrece un temario general de los contenidos del curso.
  - Actividades. Tiene enlaces a los documentos donde se detallan las actividades de aprendizaje para los temas.
  - Mapas conceptuales. Aquí se reúnen los enlaces a algunos mapas conceptuales, que han sido realizados, por el docente o los alumnos como apoyo al curso.

- Presentaciones. Las presentaciones multimedia, utilizadas en clase están conectadas a esta página.
- Trabajo de Alumnos. En esta página se publican las evidencias de desempeño. Los alumnos también tienen la oportunidad de ver y analizar lo que se ha generado en el curso, en semestres anteriores al suyo.
  - Bitácoras de Alumnos. Los alumnos a su vez crean su propio blog, a manera de bitácora de curso y este está conectado en este apartado.
  - Evidencias de Alumnos. Los alumnos, a manera de la web 2.0, tienen el encargo de generar sus propias documentaciones de sus evidencias de desempeño, fuera cual fuera, un trabajo teórico es un documento. Pero uno práctico se fotografía, proceso y resultado y se publica en un álbum. En esta sección se muestra una selección.
- Acerca de... Aquí se describe, a usanza de un blog normal, el objetivo del blog y se da información sobre su razón de ser y pertenencia.

Los recursos utilizados son múltiples, para las actividades se generan documentos en Google Docs, a diferencia de hacerlos en el mismo WordPres o en Moodle. Al necesitar hacer un cambio y hacerlo en Google Docs, no es necesario actualizar el enlace al documento, ni subir ni bajar nada, el documento se edita en línea y los cambios son los que se guardan. Los alumnos generan documentos en Google Docs y los conectan a través de enlaces en hojas de cálculo de Google Docs para presentar su evidencia. También algunas presentaciones están archivadas en Google Docs y de ahí se vinculan al blog para su consulta.

Moodle se subordina a las necesidades. En esta situación Moodle sirve como Aula Virtual, se utiliza para separar temas, materiales de lectura y actividades. Los alumnos tienen que subir sus tareas o resultado de sus actividades en el apartado correspondiente. Se utiliza Moodle ya que permite la administración de actividades y tareas y arroja resultados de la evaluación en excell, lo que facilita el proceso cuantitativo de la acreditación.

Facebook. A diferencia de los foros de novedades en Moodle, Facebook facilita una comunicación continua y fluida entre los participantes, el blog está conectado al grupo

del curso en Facebook. Esta es la red más popular en el momento, casi todos los jóvenes poseen una cuenta, esto genera que los procesos de comunicación se den de una manera tan natural, como lo hacen los chicos en esa comunidad social. Dudas, aclaraciones, anuncios y hasta bromas y chistes ocurren en los grupos educativos generados en Facebook. También de manera inmediata y sin problema se comparten recursos, comentarios, documentos, etc. Quizá uno de los elementos más fuertes en la actualidad, sea el utilizar Facebook para extender la comunicación fuera del aula.

Slideshare. Las presentaciones en el apartado de los materiales del curso están alojadas en slideshare, se conectan y se pueden conectar en el blog de aula.

WebQuest. Las WebQuest para las actividades están desarrolladas en el portal de EDUTEKA, de ahí se enlazan a los materiales del curso, en el apartado de "Actividades".

Youtube. El sitio para compartir videos más popular de la red. Se les comparte a los alumnos o ellos comparten, materiales o evidencias.

Vimeo. Sitio web similar a Youtube. Se aprovecha igual que el anterior.

Blogs. Los alumnos desarrollan sus bitácoras que son actualizadas en el transcurso del semestre según los temas curriculares. Cada uno de ellos publica una entrada por tema con contenidos multimedia.

### *Seguimiento.*

Todo proyecto siempre es perfectible, el presentado aquí está en proceso de cambio continuo. La posibilidad de cambios con este diseño educativo es casi infinita. Es factible observar, a través de las retroalimentaciones de los alumnos, con la publicación de evidencias, que elementos funcionan y cuáles no.

Un elemento importante en el seguimiento del proyecto son las bitácoras de los alumnos: Ellos publican lo que les ha resultado un aprendizaje significativo, y dejan de lado lo que no ven con interés, eso se ha observado ya en cursos pasados.

Uno de los elementos más enriquecedores de esta experiencia es el entender que el proceso comunicativo de los actores (alumnos, docente) y no la tecnología es lo más importante del diseño en el entorno virtual. Como dijo el mismo Roberto Aparici (profesor en la UNED, España y autor de diversos libros sobre medios y educación) en su muro de FaceBook, si no se cuida el proceso comunicativo en la educación, se puede caer en el gatopardismo educativo y estar transmitiendo la misma educación bancaria de la que hablaba Paulo Freire. Es la metodología y no la tecnología el elemento a incidir en el diseño educativo del e-learning o el b-learning.

## Referencias

Freire, Juan (2008). *¿Ha nacido el edupunk? Los orígenes*. Extraído el 25 de Abril del 2012 desde [http://www.soitu.es/soitu/2008/07/07/pieldigital/1215445789\\_163360.html](http://www.soitu.es/soitu/2008/07/07/pieldigital/1215445789_163360.html)

Freire, Juan (2008). *Edupunk: ¿de qué estamos hablando?* Extraído el 25 de Abril del 2012 desde [http://www.soitu.es/soitu/2008/07/08/pieldigital/1215514331\\_951710.html](http://www.soitu.es/soitu/2008/07/08/pieldigital/1215514331_951710.html)

Reig, Dolors (2008). *Movimiento edupunk, socialismo educativo o educación 2.0?* Extraído el 25 de Abril desde <http://www.dreig.eu/caparazon/2008/06/10/%C2%BFmovimiento-edupunk-socialismo-educativo-o-educacion-20/>