

Generando propuestas de trabajo entre profesores para la mejora de la utilización de las TIC: El Proyecto EFELCREN.

Manuel Gromaz Campos. Centro de Supercomputación de Galicia.
Beatriz Cebreiro López. Universidad de Santiago de Compostela.
Carmen Fernández Morante. Universidad de Santiago de Compostela.
María José Rodríguez Malmierca. Centro de Supercomputación de Galicia.
Javier García Tobío. Centro de Supercomputación de Galicia.

Abstract:

EFELCREN, son las siglas del proyecto europeo Educational Flexible and Creative Environments, un proyecto Comenius 2.1, que comienza en octubre de 2005 y finaliza en septiembre de 2008. Dicho proyecto está coordinado por Grupo de Tecnología Educativa de la Universidad de Santiago de Compostela. Durante el desarrollo de este proyecto se pretende formar a profesores en el diseño y desarrollo de materiales educativos multimedia con herramientas gratuitas u open source.

Palabras clave:

Material didáctico, e-learning, diseño de materiales multimedia, software educativo.

Introducción:

EFELCREN, son las siglas del proyecto europeo Educational Flexible and Creative Environments, un proyecto Comenius 2.1, que comienza en octubre de 2005 y finaliza en septiembre de 2008.

Este proyecto reúne a investigadores, formadores de profesores, profesores, técnicos y estudiantes para crear y evaluar materiales de e-learning y proponer metodologías de trabajo con estos materiales. La experiencia tiene un carácter intercultural pues se crean materiales en varios países y se traducen a varios idiomas para trabajar de forma colaborativa.

Socios del proyecto.

Por parte española participa en el proyecto el Grupo de Tecnología Educativa de la Universidad de Santiago de Compostela, que son los coordinadores del proyecto, y el Área de e-learning del Centro de Supercomputación de Galicia.

Los demás socios europeos que integran el proyecto son, por parte de Irlanda el Trinity Collegeⁱ de la Universidad de Dublín (TCD), por parte de Lituania participa el Centre of Information Technology of Education (ITC)ⁱⁱ, en Italia contamos con el Istituto per le Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche de Génovaⁱⁱⁱ, en Dinamarca participa CVU Sjaelland, Haslev Seminarium (CVU)^{iv} y ya por último el socio finlandés es Euneos Corporation.

Página Web del Proyecto.

La página Web oficial del proyecto (<http://efelcren.cesga.es>) está traducida a siete idiomas, que se corresponde a la lengua oficial de los países de los cuales proceden los socios europeos.

Esta página se ha diseñado teniendo en cuenta criterios internacionales de accesibilidad, por lo que cumple la normativa de accesibilidad Web de la Web Accessibility Initiative (WAI)^v.



Ilustración 1: Página Web del proyecto EFELCREN: <http://efelcren.cesga.es>

La página Web, cuenta con las siguientes secciones:

- Información del proyecto: donde se aporta información básica sobre los objetivos principales a conseguir durante el desarrollo del mismo y las principales acciones a llevar a cabo.
- Partners: en esta sección se indica el nombre de la institución del país europeo participante, así como la persona coordinadora tanto del proyecto, como de las distintas entidades participantes.
- Noticias: en este apartado se van indicando progresivamente los eventos más destacados que tienen lugar en el desarrollo del proyecto.
- Enlaces: aquí se facilitan al visitante enlaces a: las Agencias Nacionales Sócrates de los países participantes en el proyecto, a los centros educativos involucrados y a los portales más importantes tanto a nivel nacional como internacional sobre e-learning.

- Contacto: en este apartado se puede contactar con el coordinador del proyecto.
- Área de trabajo: desde esta sección se puede acceder al área privada virtual del proyecto.

Entorno virtual de trabajo colaborativo.

Como en todo proyecto de investigación, para llevar a cabo el desarrollo de una actividad colaborativa múltiple por parte de personas de diferentes países se implantó un entorno de trabajo colaborativo destinado a las tareas de gestión y coordinación del proyecto. A dicho espacio sólo pueden acceder, por lo dicho con anterioridad, el coordinador general del proyecto, así como el coordinador de cada partner.

Ilustración 2: Página principal del Entorno virtual de trabajo colaborativo.

En este entorno de trabajo colaborativo, basado en el software libre Dokeos, se habilitaron las herramientas necesarias tanto para el intercambio y puesta a disposición de documentación tanto de carácter genérico como grupal.

Ilustración 3: Entorno virtual de trabajo colaborativo de los coordinadores de los diferentes países.

En este sentido, consideramos de suma importancia tener siempre operativas a disposición de los coordinadores la herramienta agenda, el tablón de anuncios y la lista de distribución. Estos instrumentos son esenciales para llevar a cabo la labor de coordinación y de comunicación entre los participantes.

3

La flexibilidad de este entorno permite habilitar y deshabilitar aquellas herramientas acorde a las necesidades de trabajo en cada momento puntual de desarrollo del proyecto.

Por otra parte, y para que los profesores no sólo de cada país, sino de los distintos países participantes en el proyecto, pudieran compartir sus materiales y su experiencia, se diseñó un entorno de trabajo colaborativo a tal efecto, habilitándoles además de un espacio donde albergar las actividades desarrolladas, herramientas de comunicación sincrónicas (chat) y asincrónicas (foros), tal y como se aprecia en la siguiente figura.



Ilustración 4: Entorno virtual de trabajo colaborativo de los profesores participantes en el proyecto.

Acciones formativas.

Durante los meses de febrero, marzo y abril de 2006 han tenido lugar simultáneamente y en los diferentes países, sesiones de formación del profesorado, en las que los docentes trabajaron en seminarios prácticos con herramientas de autor. Dichas herramientas permiten el diseño de materiales multimedia didácticos. Esta formación completa la experiencia de los profesores en el diseño de materiales en formato vídeo, web y/o software educativo que ya conocían. La intención es trabajar con materiales muy diversos y proponer aprendizajes más complejos con materiales didácticos que favorezcan la interdisciplinariedad.

Las herramientas de autor con las que se impartieron las acciones formativas, son gratuitas y de especial interés para los docentes, a saber:

- CmapTools^{vi}: Una de las herramientas más populares en la comunidad educativa de diseño de mapas conceptuales.
- JClíc^{vii}: El programa más popular en español de diseño de actividades multimedia.
- Movie Maker^{viii}: También un programa muy popular para la creación de vídeos.
- Virtual Training Estudio^{ix}: Una herramienta de autor muy intuitiva y sencilla de utilizar, con la que se diseñan de forma muy ágil actividades multimedia.
- Utilización didáctica de los Podcast y de los vídeo blogs en las aulas.
- Etc.

Resultados.

Los resultados más importantes que se esperan obtener al término del proyecto, entre otros, son:

- Una comunidad europea de maestros, investigadores y expertos en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que trabajen en equipo y a través de la investigación desarrollen un modelo virtual de trabajo (materiales, herramientas y ejemplos de buenas prácticas de uso).
- Una comunidad de estudiantes formados en habilidades relacionadas con las TIC para aprender de forma autónoma y creativa.
- Un centro de recursos multilingüe con materiales de e-learning de calidad, ejemplos de buenas prácticas de uso de estos materiales y asesoramiento para su diseño y uso metodológico.
- Cursos de formación de profesores en el desarrollo y uso de ambientes flexibles de aprendizaje y creación de materiales e-learning.
- Una guía de buenas prácticas de diseño y utilización de materiales didácticos multimedia.

Conclusiones.

Nos encontramos ante un proyecto cuyo principal objetivo es enseñar dotar a los docentes del conocimiento necesario para que ellos mismos de una forma autónoma sean capaces de elaborar y diseñar su propio material didáctico y adaptarlo a sus propios requisitos y necesidades. Y que la utilización en el aula se diversifique a través de metodologías innovadoras.

Además de lo reseñado con anterioridad, con la creación de una comunidad virtual de profesores integrantes del proyecto, se pretende fomentar el intercambio de ideas, experiencias y conocimientos entre colegas de diferentes países y culturas. Y, por último, generar un centro de recursos que favorezca la explotación de los hallazgos por otros docentes.

Bibliografía:

- [1] Cebreiro López, Beatriz (2006). "Entornos educativos flexibles y creativos". [En línea]. Disponible: <http://www.elearningeuropa.info/index.php?page=doc&doc_id=7302&doclng=7&menuzone=1> [Consulta 03 de octubre de 2006].
- [2] EFELCREN: [En línea]. Disponible: <<http://efelcren.cesga.es/>>. [Consulta 03 de octubre de 2006].
- [3] Centre for Research in I.T. in Education. [En línea]. Disponible: <<http://efelcren.cesga.es/>>. [Consulta 03 de octubre de 2006].
- [4] Centre of Information Technologies of Education. [En línea]. Disponible: <<http://www.ipc.lt/>>
- [5] Istituto per le Tecnologie Didattiche. [En línea]. Disponible: <<http://www.itd.cnr.it/TDMagazine/>>

[6] Web Accessibility Initiative (WAI). [En línea]. Disponible: <<http://www.w3.org/WAI/>>

[7] CmapTools. [En línea]. Disponible: <<http://cmap.ihmc.us/>>

[8] JClíc. [En línea]. Disponible: <<http://clíc.xtec.net/es/jclíc/>>

[9] Movie Maker. [En línea]. Disponible:

<<http://www.microsoft.com/windowsxp/using/moviemaker/default.mspx>>

[10] Virtual Training Studio. [En línea]. Disponible: <<http://www.vtshost.com/>>

ⁱ <https://www.cs.tcd.ie/crite/>

ⁱⁱ <http://www.ipc.lt/>

ⁱⁱⁱ <http://www.itd.cnr.it/TDMagazine/>

^{iv} <http://www.aslevseminarium.dk/>

^v <http://www.w3.org/WAI/>

^{vi} <http://cmap.ihmc.us/>

^{vii} <http://clíc.xtec.net/es/jclíc/>

^{viii} <http://www.microsoft.com/windowsxp/using/moviemaker/default.mspx>

^{ix} <http://www.vtshost.com/>