

Curso

Introducción a la Competencia Digital



Unidad 3: El docente digital

Sesión 6 Gestión de recursos TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje

Unidad 3

El docente digital

Sesión 6

Gestión de recursos TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje

Resultado esperado

Identifica información importante acerca de la gestión de los recursos TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje y la incorpora en su práctica pedagógica con sentido crítico, responsable y ético, desde un enfoque colaborativo que fomenta la ciudadanía digital en la comunidad educativa y la mejora de los aprendizajes de sus estudiantes.

Contenidos

- Gestión de recursos TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje

I. Gestión de recursos TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje

Herramientas básicas de creación de contenido

Los contenidos digitales son todo tipo de información en formato electrónico que se puede almacenar, modificar, organizar y distribuir por los diferentes medios tecnológicos. Dependiendo de su propósito, pueden ser educativos, informativos o publicitarios, y dependiendo de sus características tecnológicas, pueden ser textuales, documentales, gráficos, multimediales e interactivos. Los mensajes y textos son del tipo textual; los documentos y libros son del tipo documental; las imágenes y organizadores gráficos son del tipo gráfico; las presentaciones y videos son del tipo multimediales; y las actividades educativas y simulaciones son del tipo interactivos.

Las herramientas básicas para crear estos tipos de contenidos son variadas:

Video

- Se pueden generar con herramientas locales (Movie Maker, Camtasia, etc.).
- Herramientas de la nube (Powtoon, etc.).
- Actividades de las laptop XO (Grabar).

Documentos

- • Se pueden crear con procesadores de textos locales (Microsoft Word, etc.).
 - • Herramientas de la nube (documentos de Google).
 - • Actividades de las laptop XO (Writer).
-

Organizadores visuales

- Se pueden crear con herramientas de organización visual, locales (Xmind, Cmap Tools, Free Mind, etc.).
- Herramientas de la nube (Draw.io, diagramas de Google).
- Actividades de la laptop XO (organizador).

Presentaciones multimedia

- Se pueden crear con herramientas de presentación multimedia, locales (Microsoft Power Point, etc.).
- Herramientas de la nube (presentaciones de Google).
- Actividades de la laptop XO (Impress).

Normatividad sobre uso y creación de contenidos digitales¹

Muchos organismos plantean y reglamentan el uso y la creación de contenidos digitales. Entre ellos, tenemos:

La Agenda Digital Peruana 2.0 plantea entre uno de sus objetivos promover el desarrollo de la industria de contenidos y servicios digitales, tales como industrias audiovisuales, aplicaciones y videojuegos, industrias musicales, entre otras.

En este sentido, respecto a la creación y acceso a contenidos digitales, el INDECOPI afirma que el artículo 39 del Decreto Legislativo N.º 822107, Ley sobre el Derecho de Autor, otorga responsabilidad solidaria a todo aquel que presta su apoyo para la utilización o comunicación pública de una obra protegida por los derechos de autor (INDECOPI, 2017, p. 45).

Por su parte, la Comunidad Andina de Naciones, a través de la decisión 351 (1993), Régimen Común sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos. Gaceta Oficial del Acuerdo de Cartagena, señala lo siguiente:

“Artículo 54: Ninguna autoridad ni persona natural o jurídica podrá autorizar la utilización de una obra, interpretación, producción fonográfica o emisión de radiodifusión, o prestar su apoyo para su utilización, si el usuario no cuenta con la autorización expresa previa del titular del derecho o de su representante. En caso de incumplimiento será solidariamente responsable” (INDECOPI, 2017, p.45).

Por otro lado, para utilizar contenidos digitales se cuenta con tipos de licencias que habilitan su uso. Entre ellas, tenemos²:

- 1. Copyright:** es una licencia de uso digital que protege los derechos de autor y, por tanto, permite al autor decidir sobre las condiciones en que sus obras pueden ser distribuidas y reproducidas.
- 2. Copyleft:** es un grupo de licencias cuyo objetivo es garantizar que cada persona que recibe una copia de una obra pueda, a su vez, usar, modificar y redistribuir el propio trabajo y las versiones derivadas del mismo.

¹ Adaptado de <https://www.indecopi.gob.pe/documents/20182/2507390/Agenda+digital+16.05.2018.pdf/d26e97bd-8fe6-1911-7bd2-e0e-c0645e940>

² Tomado de <https://areaf5.es/que-tipo-de-licencias-existen-para-contenidos-digitales/>

2.a Creative Commons: se trata de una organización que permite usar y compartir tanto la creatividad como el conocimiento digital a través de una serie de pautas de carácter gratuito. Por tanto, reconoce los derechos de autor, pero solo algunos derechos quedan reservados. Creative Commons distingue entre seis licencias distintas:

- Reconocimiento (by): permite todo tipo de uso de la obra.
- No comercial: prohíbe el uso comercial.
- No comercial-compartir igual: prohíbe el uso comercial de la obra y las posibles obras derivadas.
- No comercial-sin obra derivada: prohíbe el uso comercial y la creación de obras derivadas.
- Compartir igual: exige una licencia igual a la que regula la obra original, en cualquier tipo de uso (comercial, obras derivadas).
- Sin obra derivada: se permite su uso comercial pero no la creación de obras derivadas.

2.b GNU GPL: basada en el Copyleft, se utiliza en el ámbito del software informático. Cualquier software que utilice este tipo de licencias se declara como software libre. Esto significa que cualquiera puede instalar dicho software, modificar su código o distribuirlo sin autorización expresa del autor.

Entornos virtuales de aprendizaje: tipos de plataformas

Como ya sabemos, el espacio educativo alojado en internet que cuenta con un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan una interacción didáctica se denomina entorno virtual de aprendizaje. Estos entornos virtuales de aprendizaje deben cumplir con cuatro características básicas que presentamos a continuación, citando a Boneu (2007):

- Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es la protagonista de su formación.
- Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación con la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- Escalabilidad: capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- Estandarización: posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.



Hoy en día, en el mercado existen plataformas virtuales que son comerciales y otras que son software libre y código abierto (*open source*).

**Plataformas
comerciales**

WebCT
Blackboard
First Class
eCollege

**Plataformas
open source**

Chamilo
Claroline
Docebo
Dokeos
Moodle

II. Bibliografía

- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Pereira, B.; De Oliveira, I. y Bernardino, G. (2012). Contenidos educativos digitales multimedia- métodos y criterios de evaluación recíproca para objetos de aprendizaje. Recuperado de Sistemas, Cibernética e Informática, 7(2), 46-50. [http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/risci/pdfs/NK516OL.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/risci/pdfs/NK516OL.pdf)
- Unesco. (2004). Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de planificación. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de <https://pide.files.wordpress.com/2007/08/documento-unesco-tic-y-formacion.pdf>
- Unesco. (2018). Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social. Recuperado de <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>