



Rosario Medina Salguero

Universidad de Huelva
rosario.medina@dedu.uhu.es



MOOC en la educación. Interactividad y anotaciones para nuevos modelos de enseñanza

Revista Comunicar, Vol. XXI, n° 44, 1° semestre (octubre 2015)

La educación abierta es un fenómeno emergente consecuencia de diversas iniciativas relacionadas con la apertura de la educación, basada en promover el acceso a los Recursos Educativos Abiertos (REA). Actualmente, los MOOC (Cursos, on line, masivos y abiertos) ocupa gran interés en la comunidad científica debido a que se ha convertido en un nuevo y ampliamente discutido fenómeno de la educación. Comunicar publica el monográfico MOOC en la educación. Interactividad y anotaciones para nuevos modelos de enseñanza. Los editores temáticos son Dr. Manuel Cebrián-de-la-Serna, Catedrático de la Universidad de Málaga (España) y D. Philip Desenne de Harvard University (USA).

Destacan los artículos: Literatura y práctica: una revisión crítica acerca de los MOOC, de Andrés Chiappe-Laverde, Nicolás Hine y José-Andrés Martínez-Silva de las universidades de Dundee (Escocia) y Bogotá (Colombia); Diseño, motivación y rendimiento en un curso MOOC cooperativo, de los profesores de la Universidad de Bilbao (España) Carlos Castaño, Inmaculada Maiz y Urtza Garay que muestran los resultados de una investigación sobre el diseño pedagógico de un curso MOOC cooperativo y su influencia en la motivación y en los resultados académicos obtenidos; Un estudio sobre los componentes pedagógicos de los cursos online masivos se centra en averiguar qué componentes pedagógicos posee la actual oferta MOOC en lengua hispana de los autores Manuela Raposo-Rivas, Esther Martínez-Figueira y José-Antonio Sarmiento Campos de las universidades de Vigo y Pontevedra (España); Desafíos en la creación, desarrollo e implementación de los MOOC: El curso de Web Science en la Universidad de Southampton presenta un análisis de las ventajas y desventajas del carácter masivo de los MOOC y describe la experiencia de creación de un MOOC sobre Web Science, colaboración de María-del-Mar Sánchez-Vera, Manuel León-Urrutia y Hugh Davis, universidades de Murcia (España) y Southampton (Reino Unido); Anotaciones y el héroe griego antiguo: Pasado, presente y futuro de Leonard Mueller de la Universidad de Harvard-Washington (USA) contribuye con la experiencia de las anotaciones multimedia en la autoevaluación de la lectura; Usabilidad y satisfacción en herramientas de anotaciones multimedia para MOOC, análisis de dos herramientas desarrolladas e integradas en un MOOC de Juan-José Monedero-Moya, Daniel Cebrián-Robles y Philip Desenne, producto de la colaboración de las universidades de Málaga (España) y Boston (EEUU); Un repositorio digital de contenido fílmico como recurso didáctico, de los autores Miguel-Ángel Tobías-Martínez, María-do-Carmo Duarte-Freitas y Avaniilde Kemczinski (Paraná y Santa Catarina (Brasil)); Análisis e implicaciones del impacto del movimiento MOOC en la comunidad científica: JCR y Scopus (2010-13), de Eloy López-Meneses, Esteban Vázquez-Cano y Pedro Román de las universidades de Sevilla y Madrid (España); Evaluación de competencias digitales didácticas en cursos masivos abiertos: Contribución al movimiento latinoamericano de Erika Hernández-Carranza, Sandra Romero-Corella y Soledad Ramírez-Montoya, universidad de Michoacán y Monterrey (México) describe la evaluación de competencias digitales didácticas en un MOOC dirigido a desarrollar competencias en profesores para la integración de recursos educativos abiertos (REA) y ¿Son los MOOC una alternativa de aprendizaje? de Antonio Bartolomé y Karl Steffens de las universidades de Barcelona (España) y de Köln (Alemania), reflexión sobre los MOOC como entornos de aprendizaje.

dades de Vigo y Pontevedra (España); Desafíos en la creación, desarrollo e implementación de los MOOC: El curso de Web Science en la Universidad de Southampton presenta un análisis de las ventajas y desventajas del carácter masivo de los MOOC y describe la experiencia de creación de un MOOC sobre Web Science, colaboración de María-del-Mar Sánchez-Vera, Manuel León-Urrutia y Hugh Davis, universidades de Murcia (España) y Southampton (Reino Unido); Anotaciones y el héroe griego antiguo: Pasado, presente y futuro de Leonard Mueller de la Universidad de Harvard-Washington (USA) contribuye con la experiencia de las anotaciones multimedia en la autoevaluación de la lectura; Usabilidad y satisfacción en herramientas de anotaciones multimedia para MOOC, análisis de dos herramientas desarrolladas e integradas en un MOOC de Juan-José Monedero-Moya, Daniel Cebrián-Robles y Philip Desenne, producto de la colaboración de las universidades de Málaga (España) y Boston (EEUU); Un repositorio digital de contenido fílmico como recurso didáctico, de los autores Miguel-Ángel Tobías-Martínez, María-do-Carmo Duarte-Freitas y Avaniilde Kemczinski (Paraná y Santa Catarina (Brasil)); Análisis e implicaciones del impacto del movimiento MOOC en la comunidad científica: JCR y Scopus (2010-13), de Eloy López-Meneses, Esteban Vázquez-Cano y Pedro Román de las universidades de Sevilla y Madrid (España); Evaluación de competencias digitales didácticas en cursos masivos abiertos: Contribución al movimiento latinoamericano de Erika Hernández-Carranza, Sandra Romero-Corella y Soledad Ramírez-Montoya, universidad de Michoacán y Monterrey (México) describe la evaluación de competencias digitales didácticas en un MOOC dirigido a desarrollar competencias en profesores para la integración de recursos educativos abiertos (REA) y ¿Son los MOOC una alternativa de aprendizaje? de Antonio Bartolomé y Karl Steffens de las universidades de Barcelona (España) y de Köln (Alemania), reflexión sobre los MOOC como entornos de aprendizaje.



Lorena Valor Rodríguez

Universidad de Huelva
Lorena.valor@grupocomunicar.com

La caja digital. La prensa en las pantallas aplicadas a la ciudadanía andaluza

www.cajadigital.es

La web de la «Caja Digital» es el resultado de un proyecto del Grupo Comunicar en el que se pretende estudiar el uso que hace la ciudadanía andaluza de las diferentes pantallas para acercarse a los medios de comunicación y, más concretamente, a la prensa escrita.

En la sociedad actual las pantallas (televisión, ordenador, móvil, tablet,...) están presentes en cualquier momento y en cualquier lugar. Su uso se ha convertido en algo tan habitual que en muchas ocasiones no se es consciente de su utilización. A pesar de que inicialmente cada una tenía una finalidad (el ordenador para jugar o trabajar, el móvil sólo para hablar con otras personas, etcétera) la evolución de la tecnología ha permitido que esas diferencias dejen de existir. Los medios de comunicación se han adaptado a los nuevos instrumentos tecnológicos y ahora se pueda leer un periódico o escuchar la radio sin utilizar los mecanismos tradicionales. Es aquí donde entra en juego la versatilidad de las pantallas y el estudio de este fenómeno es lo que se refleja en el proyecto que sustenta la web que se está reseñando.

La página de la «Caja Digital» está dividida en seis pestañas. La primera es la página de inicio donde el interesado puede encontrar información sobre el Grupo Comunicar, responsable del proyecto, y dónde se aclara a qué colectivos va dirigido, principalmente (docentes, mediadores, centros educativos, instituciones y/o asociaciones). Una segunda pestaña, la del proyecto, cuenta de forma resumida la finalidad de la página. Le sigue un espacio destinado a los contenidos, en la que el internauta podrá acercarse a las tres unidades didácticas creadas para el proyecto: Consumidores de comunicación; Las pantallas y nosotros, ¿cómo las consumimos?; Cómo es el mundo de la lectura: Palabras e imágenes.

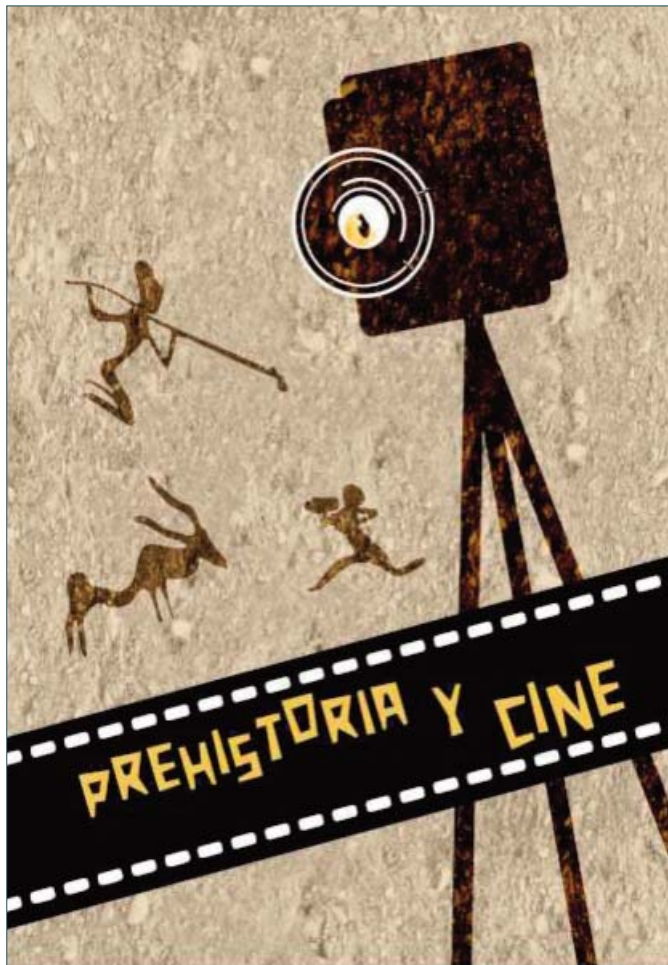
El cuarto apartado es el de formación, un enlace al curso la «Caja Digital» que está en la plataforma de teleformación Moodle. Por último encontramos el espacio de los créditos y el de contacto. En el primero se puede ver quienes son las personas que han participado en este proyecto; en contacto se ofrece un espacio para que aquella persona que quiera realizar los cursos o saber más sobre el proyecto pueda acceder a los responsables del mismo.

Con este proyecto, se pretende redireccionar y potenciar los materiales impresos y las guías didácticas y curriculares a una versión on-line. Mediante actividades multimedia y teleformativas se pretende realizar una alfabetización mediática en el uso de las diferentes pantallas ofreciendo reflexiones, propuestas y una lectura crítica de los medios de comunicación.

Es necesario que la sociedad tome conciencia de que es una consumidora de imágenes y de información, que conozca hábitos y gustos y descubra qué relaciones establece con esta «Caja Digital». La Educación en Medios es una necesidad para afrontar el tipo de mundo que nos ha tocado vivir y por ello nacen proyectos como los de esta página web.

El origen de este trabajo procede de una investigación doctoral que se realizó en la década de los años noventa y que se plasmó en varias guías didácticas. La versatilidad de esta investigación ha permitido seguir evolucionando su estudio a la vez que la tecnología también ha ido cambiando.





Redacción Aularia

Grupo Comunicar
info@aularia.org

Prehistoria y cine

Paula Jardón, Clara Pérez y Begoña Soler (eds.)

Museu de Prehistòria de València

Valencia 2012

174 pp

Este libro se editó con motivo de la exposición temporal «Prehistoria y cine», inaugurada en septiembre de 2012.

Hasta mediados del siglo XX, el cine fue el medio más popular y quizá más importante, como creador de nuestro imaginario colectivo, así como una especie de foro donde los espectadores tomábamos conciencia de nosotros mismos a través de los personajes y situaciones ficticias, que los largometrajes nos planteaban.

Este papel jugado por el cine de entonces ha sido substituido por la TV para las generaciones de los años ochenta-noventa y por la red para las actuales. Pero el cine no ha sido superado como creador de emociones y vivencias especiales que han modelado nuestra imaginación de una forma indeleble.

Las increíbles películas que tratan o tienen como telón de fondo la Prehistoria pertenecen mayoritariamente al género de aventura o al cine fantástico. A través de ellas la historia del cine ha ido construyendo imágenes simbólicas con las que representar la fascinante vida humana, facilitándole una salida expresiva a través de un mundo de ficción donde cualquier cosa puede pasar.

siva a través de un mundo de ficción donde cualquier cosa puede pasar.

«El cine y la arqueología prehistórica abordan la recreación del pasado desde perspectivas radicalmente distintas. El cine, como disciplina artística, se fundamenta en la creación, para comunicar, entretener y obtener un placer estético, mientras que el objetivo principal de la arqueología es adquirir un conocimiento lo más cercano posible a la realidad, a partir de una estructuración sistemática de observaciones y deducciones razonadas. Si en el primero, la evocación del pasado sirve como ambientación de una narración ficticia, en la segunda se pretende un acercamiento a la realidad del momento para comprender y explicar el cambio cultural. El cine se centra en las sensaciones, en las emociones, mientras que la arqueología focaliza su atención en la evidencia, en la razón.»

«La metodología y el lenguaje propio de cada disciplina se diferencian notablemente: en el cine, las recreaciones del pasado se realizan a través de una sucesión de imágenes en movimiento, que conforman una narración a partir de un guión escrito, sujeto a patrones literarios y cuyos autores no necesariamente son expertos en el período. Se emplea un elaborado código de convenciones y signos, cuya unidad fundamental de significado es la imagen, complementada con el sonido, que el espectador interpreta en función de su bagaje cultural. Es pues, una información que procede de fuentes secundarias y que además se reelabora y reestructura en función de múltiples factores y circunstancias. En el cine la fidelidad a la realidad no es un requerimiento, la interpretación es totalmente libre, los elementos que configuran estas recreaciones están supereditados a la ficción, las licencias no están mal consideradas si el relato las justifica.»

El libro presenta varias temáticas como «Representación del pasado: ciencia y ficción», «El destino de los neandertales», «Paisaje y fauna: de la arqueología a la pantalla», «La naturaleza humana: en busca del fuego», «¿Eran así las mujeres de la prehistoria?», «Luces en la caverna primitiva», «La banda sonora de la prehistoria», y una entrevista con Jean-Jacques Annaud «La aventura de conocernos. Conversaciones con Jean-Jacques Annaud». El texto consta además de un exhaustivo fichero de películas y de un listado de películas de ficción prehistórica.



Redacción Aularia

Grupo Comunicar
info@aularia.org

Sabiduría ancestral indígena. Proyecto educativo

Grupo Sura
Colombia

Tal vez usted nunca ha escuchado palabras como 'abi', 'kasa', 'hai' o 'sukua'. Tal vez no sabía que esas mismas letras que parecen puestas al azar, significan 'sangre', 'pie', 'aquí', y 'niño' en kogui. Quizás ni siquiera sabía que el kogui es una de las 87 lenguas indígenas que tiene Colombia. De pronto se lo enseñaron en el colegio y ya no lo recuerda. Lo cierto es que no se puede desconocer la importancia de estos saberes y el olvido que los condena.

Reivindicar, reconocer y darle un lugar a los conocimientos de las comunidades indígenas es lo que busca el proyecto educativo «Sabiduría ancestral indígena», que adelanta desde el año 2010 el Grupo Sura.

El propósito es contribuir al conocimiento y reconocimiento de los pueblos indígenas de Colombia. Aprender sus logros técnicos, sus creaciones estéticas, su particular manejo del medio ambiente y sus valores de convivencia, para que hagan parte de la educación formal de los más chicos. Una forma de darle la importancia merecida a sus saberes y prolongarlos a través del tiempo.

El proyecto se realizó de la mano de la investigadora Cecilia Duque y de un grupo de 20 personas que trabajaron con ocho comunidades: Wayúu, Kogui, Kuna, Guambianos, Embera, Carripaco, Huitoto y Sukuani. Está basado en dos líneas de acción que se trabajan de manera paralela y se articulan entre sí:

Material impreso dirigido al sector educativo formal:

Consiste en 3 guías de aprendizaje de 128 páginas cada una. Cada libro viene dirigido a niños de diferentes edades: entre 7-9 años, entre 9-11 años y de 11 en adelante. Las guías fueron elaboradas teniendo en cuenta como base el modelo pedagógico Escuela Nueva Activa, que promueve la educación con una mirada intercultural a través de la práctica. Cada libro tiene 8 selecciones o guías con contenidos diversos sobre las culturas y los ecosistemas que ellos habitan.

Aplicativos digitales como un proceso de aprendizaje para niños:

Se trata de cuatro aplicaciones diferentes, cada una de ellas con 8 opciones, en las cuales los niños pueden aprender acerca de la cultura de los indígenas, mientras ejercitan sus capacidades psicomotoras. Actividades para ejercitar la memoria, rompecabezas, glosarios, juegos de pintura facial, arte ruprestre y cuentos interactivos sobre las comunidades de la Sierra Nevada, la Costa Caribe, el Chocó, la Guanía, el Desierto, los Andes, los Llanos Orientales y el Amazonas, hacen parte de las cuatro aplicaciones que se pueden descargar de la tienda de Apple y Android: SAI actividades infantiles (0-5 años), SAI cuentos mágicos de los ancestros (5-8 años), SAI cuentos mágicos de los ancestros 2 (5-8 años) y SAI objetos escondidos (8-13 años).

Para la realización de estos productos se formaron equipos de investigación que contaron con la participación de profesionales de las áreas de antropología, lenguaje, historia, ecología y literatura.

El Grupo Sura ha publicado hasta el momento tres libros que avalan el trabajo realizado con los indígenas: 'Maestros del arte popular colombiano', 'Lenguaje creativo de etnias indígenas de Colombia' y 'Cuentos indígenas colombianos'. Los recursos de la venta de estos libros se destinan a las comunidades y a los pequeños emprendimientos que allí se adelantan.

