

EDU-AREA: UNHA APLICACIÓN WEB 2.0 CON ACTIVIDADES, RECURSOS E EXPERIENCIAS ABERTAS PARA A INNOVACIÓN DOCENTE

CAEIRO RODRÍGUEZ, Manuel

GARCÍA ALONSO, Javier

PÉREZ RODRÍGUEZ, Roberto

MANSO VÁZQUEZ, Mario

Grupo de Investigación GIST. Univ. de Vigo.

Escola de Enxeñeiros de Telecomunicación.

Durante os últimos anos téñense producido numerosos cambios tecnolóxicos e sociais que están transformando o mundo dunha forma moi importante. Estes cambios veñen en gran medida derivados das novas posibilidades que ofrecen as Tecnoloxías da Información e a Comunicación, as TIC, pero tamén por unha sociedade máis participativa e dinámica, na que se cuestionan os xeitos tradicionais de ser e de facer. Estes cambios tamén se están trasladando ao mundo escolar e docente, no que se teñen introducido numerosas innovacións que podemos clasificar en dúas vertentes: tecnolóxica e pedagóxica. Por unha banda utilízanse novos dispositivos e aplicacións (como pizarras dixitais, tabletas, aloxamento de vídeo en liña ou mapas interactivos). Por outra plantéxanse novas dinámicas de interacción na clase (como a clase ao revés, en inglés *flipped classroom*, ou a aprendizaxe cooperativa). Este plantexamento provén da experiencia previa dos autores no proxecto europeo iTEC (iTEC 2013), *innovative Technologies for an Engaging Classroom*.

Os diferentes tipos de innovación educativa están sendo desenvolvidas e son utilizadas por moitos docentes na súa práctica educativa día a día. Quizáis a maior evidencia disto son as numerosas referencias que se poden atopar pola Web. Agora ben, a utilización de novas ferramentas TIC e a súa aplicación na aula de acordo a boas formulacións pedagóxicas non sempre é unha tarefa sinxela, alomenos para tódolos docentes e nas distintas formas en que pode plantexarse. **É certo que na Web poden** atoparse algúns casos de éxito, pero tamén se producen moitas malas experiencias e frustracións que retardan o proceso innovador. Por unha banda non é doado organizar e procurar a información que realmente pode ser de axuda para cada un dos mestres atendendo aos seus intereses e circunstancias persoais. Por outra, a utilización e aplicación no traballo diario do docente supón unha competencia técnica importante que non sempre se ten.

Neste escenario e no que se propón Edu-AREA (www.edu-area.com), unha aplicación Web 2.0 coa que se pretende dar soporte á innovación docente, dirixida a facilitar a laboura do profesor como deseñador e director do proceso educativo que desenvolve cos seus alumnos.

Como aplicación Web Edu-AREA presenta dunha forma moi atractiva e clara os seguintes contidos e funcionalidades: (i) listados de recursos e actividades e información sobre as mesmas; (ii)

un editor en liña de guías docentes no que os mestres poden incluír actividades e para cada actividade indicar os recursos a utilizar; e (iii) unha sección de experiencias a modo de e-portfolio do profesor ou un blogue da aula no que o mestre pode documentar o que aconteceu na clase incluíndo para as actividades dunha guía evidencias (vídeos, fotos, documentos) e reflexións (comentarios positivos e negativos).

A maiores disto, como aplicación Web 2.0 ou social (O'Reilly, 2012) Edu-AREA incorpora as seguintes funcionalidades: (i) os usuarios poden facer as súas propias contribucións de recursos e actividades e compartir con outros usuarios as guías e experiencias; (ii) os usuarios poden adoptar/copiar unha guía actividade ou guía docente, copiala facéndoa súa e modificala para adaptala ás súas propias necesidades e contexto; e (iii) os usuarios poden clasificar a información sobre recursos, actividades, guías e experiencias en taboleiros e introducir anotacións sobre elas a modo de comentarios, etiquetas ou valoracións, nunha actividade dirixida a valorizar ou “curar” estes elementos.

Máis alá do feito ata o momento temos previsto continuar co desenvolvemento de Edu-AREA incorporando solucións da Web 3.0. Trátase de introducir novas funcionalidades que proporcionen unha experiencia aos usuarios máis satisfactoria. En concreto plantéxase facilitar a introdución de información sobre novos recursos e actividades con suxestións sobre relacións ou etiquetas en base ao uso de folksonomías e ontoloxías, a clasificación e ordeación automática dos listados establecendo políticas e estratexias de relevancia dos recursos e reputación dos usuarios, ou proporcionando recomendacións de recursos e actividades para as guías docentes en base ao perfil do usuario e o contexto educativo.

Edu-AREA tense desenvolvido dende febreiro de 2013 no contexto da rede de investigación TELGalicia, conformada por 4 grupos de investigación da Universidade de Vigo, 3 da Universidade de Santiago e o CESGA conformando un equipo multidisciplinar no que se combinan as novas tecnoloxías e as novas aproximacións pedagóxicas. Nestes momentos procuramos o seu uso por parte de mestres que nos axuden a dotala de materiais de interese e nos ofrezan os seus comentarios e propostas. Por iso, **únete a AREA, aporta o teu GRAN!**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- iTEC. (2013). Sitio Web do iTEC project. Extraído o 16 de outubro de 2013 de <http://itec.eun.org/>
- O'Reilly, T. (2005). *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the next generation of software*. Extraído o 16 de outubro de 2013 de <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>