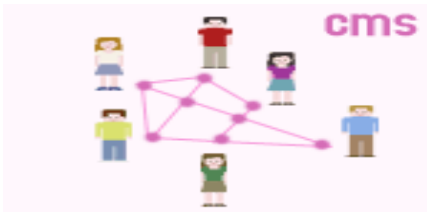




CÓMO ELEGIR UNA HERRAMIENTA DE GESTIÓN DE CONTENIDO EN FUNCIÓN DE UN MODELO DE APRENDIZAJE

Autor

Peter Baumgartner, University Professor, Fernuniversitaet in Hagen, Institute for Educational Science and Media Research (IfBM)



¿Qué posibilidades educativas pueden realizar con una herramienta determinada? ¿Qué herramienta ofrece un soporte adecuado para un tipo específico de modelo de aprendizaje? ¿Para qué modelo de aprendizaje deberíamos elegir un tipo de herramienta en lugar de otro?

Esta aportación es una versión resumida del artículo "The Zen Art of teaching – Communication and Interactions in eEducation" redactado por el mismo autor.

En una publicación reciente examinamos más de 130 sistemas de gestión de aprendizaje (LMS, Learning Management Systems) y describimos detalladamente las funciones de 16 sistemas. En una nueva publicación realizamos un seguimiento de estas evaluaciones con un análisis de más de 250 sistemas de gestión de contenido (CMS, Content Management Systems) y una descripción detallada de los 15 principales productos. Con la colaboración de Marco Kalz, clasificamos esta enorme cantidad de sistemas CMS desde una perspectiva pedagógica, y tomamos la "interactividad" como criterio decisivo. Para ser más específicos, tuvimos en cuenta tanto el tipo como la cantidad de interacciones didácticas.

A continuación presentamos tres modelos educativos de referencia y cinco tipos distintos de sistemas de gestión de contenido con valor educativo. Asimismo, analizamos los modelos de enseñanza más adecuados para cada tipo de sistema CMS.

Tres modelos educativos de referencia

1. Transmitir conocimientos (eEnseñanza I)

En este modelo, el origen de los conocimientos de los estudiantes se basa en los conocimientos del profesor. Los profesores saben lo que los estudiantes necesitan aprender y es responsabilidad de los profesores transmitir estos conocimientos a los estudiantes de la forma más sencilla posible. Los conocimientos transferidos son conocimientos extraídos del profesor, preparados de una forma especial (lo que se conoce como "preparación didáctica"), de modo que los estudiantes puedan captar el contenido rápidamente además de memorizarlo a largo plazo. Existen algunos vínculos y relaciones entre este modelo y el conductismo, una teoría del aprendizaje hoy en día obsoleta.

2. Adquirir, compilar y acumular conocimientos (Enseñanza II)

Este modelo de enseñanza parte de que el aprendizaje es un proceso activo, que el estudiante debe planificar, revisar y reflexionar. El estudiante es una entidad activa, y su actividad es lo que apoya el proceso de aprendizaje o incluso una condición necesaria para éste.

En el modelo de Enseñanza I, el profesor no se interesa por controlar, ni siquiera por observar, las actividades de aprendizaje propiamente dichas llevadas a cabo por el estudiante. Solo cuentan los resultados. En cambio, en el modelo de Enseñanza II, el profesor supervisa todo el proceso de aprendizaje, con sus pasos intermedios, sus dificultades y sus resultados provisionales. En el modelo de Enseñanza I, los estudiantes básicamente obtienen como respuesta "mal" o "bien", mientras que en el modelo de Enseñanza II, los profesores intentan ayudar a corregir los supuestos erróneos o las actitudes de aprendizaje incorrectas, además de asistir al estudiante en el proceso de reflexión para ayudarlo a construir un modelo mental coherente sobre el tema. El modelo de Enseñanza II es afín al cognitivism.

3. Desarrollar, inventar y crear conocimientos (Enseñanza III)

En el modelo de Enseñanza II, los profesores presentan todos los problemas y ejercicios que hay que realizar. Pero si queremos enseñar a los estudiantes a dejarse ayudar por los profesores, a inventar cosas nuevas, y a producir y generar nuevos conocimientos, tenemos que crear un entorno de aprendizaje nuevo. Y tiene que ser un entorno desafiante, suficientemente complejo, incierto, inestable y único para que las viejas soluciones y el conocimiento tradicional ya no sirvan.

En el modelo de Enseñanza III, tanto los profesores como los estudiantes deben sumergirse en una situación cuyo resultado no está predeterminado. Ambas partes deben controlar las situaciones que se planteen, y puede que la diferencia entre profesores y estudiantes sea tan solo que el profesor tiene más experiencia y más metaconocimiento sobre cómo abordar situaciones complejas (por ejemplo, cómo diseñar experimentos locales).



El modelo de Enseñanza III presenta fuertes vínculos con el constructivismo.

Cinco tipos distintos de sistemas de gestión de contenido (CMS) con valor educativo

Hemos seleccionado cinco tipos principales de sistemas CMS a partir de la motivación pedagógica.

1. El sistema CMS “puro”

El sistema CMS tradicional es el primero que apareció en el mercado. Se caracteriza por un flujo de trabajo que se reparte de forma jerárquica en la creación de contenidos en Internet. Normalmente se diferencia entre editores en jefe (responsables generales), coeditores (responsables de determinadas secciones, por ejemplo, el editor de negocios) y autores (que tan solo escriben artículos, pero no tienen derecho de publicarlos en el sitio web sin la supervisión de los editores). Desde el punto de vista administrativo, puede distinguirse entre un editor administrativo (responsable de las categorías y configuración de los scripts del sistema CMS) y un editor gráfico (que diseña las plantillas).

Desde nuestro punto de vista educativo, dicha jerarquización en la creación de contenidos en Internet puede transponerse con las funciones educativas como profesor, profesor adjunto y profesor invitado para los contenidos, y director y administrador para las cuestiones de organización. La persona a la que se dirige el contenido (el lector) es, en nuestro caso, el estudiante. Llegados a este punto, debería resultar evidente que bajo nuestro punto de vista este tipo de sistema CMS representa el modelo de transferencia de conocimientos del modelo de Enseñanza I.

Algunos ejemplos típicos de este tipo de sistemas CMS son:

- MamboServer: <http://www.mamboserver.com/>
- OpenCMS: <http://www.opencms.org/>
- Plone: <http://plone.org/>
- Typo3: <http://typo3.org/>
- ZMS: <http://www.zms-publishing.com/>

2. Sistemas de gestión de contenido Weblog

“Los weblogs son páginas formadas por varios post o distintos fragmentos de información, normalmente organizados por orden cronológico inverso, con el post más reciente en la parte superior de la página y el más antiguo al final...” [19, p. 7]

Gracias a este orden cronológico, los weblogs pueden utilizarse como una herramienta de discusión para una reflexión personal relacionada con el proceso de aprendizaje. Existen dos funciones importantes dentro del contexto educativo:

- Trackback:** se trata de un mecanismo de notificación que permite a los autores vincular sus comentarios con una discusión existente en la red.
- Sindicación:** este procedimiento permite a los autores difundir su contenido. Se trata de un formato especial (RSS = Rich Site Summary o Really Simple Syndication) al que pueden suscribirse otros autores. Incluso pueden integrar el texto de la fuente suscrita en su propio sitio web.

Los weblogs pueden entenderse mejor como herramientas de discusión, cuyo potencial de difusión abarca todo el mundo. Los weblogs, que se caracterizan por la escritura de breves comentarios personales (“microcontenidos”), animan el debate dentro del Weblog donde se ha originado el comentario, pero, al mismo tiempo, dan soporte a un tipo de metacognición en el propio Weblog y, por lo tanto, difunden el debate por todo el planeta. En este sentido, los weblogs se adecuan casi a la perfección con el modelo de **Enseñanza II**, aunque también se pueden emplear en el modelo de **Enseñanza I** (por ejemplo, como un sistema CMS tradicional) o, mejor aún, en el modelo de **Enseñanza III**. Por sus funciones multiuso, los weblogs ya se consideran auténticas “navajas suizas”, pero, como veremos más adelante, hay otro candidato mejor como herramienta multiuso.

Algunos ejemplos:

- Blogger: <http://www.blogger.com/start>
- Manila: <http://manila.userland.com/> y Radio <http://radio.userland.com/>
- Movable Type: <http://www.movabletype.org/>
- pMachine: <http://www.pmachine.com/>
- TypePad: <http://www.typepad.com/>



3. Sistemas CMS orientados a la colaboración (C-CMS o Groupware):

El desarrollo y la administración conjunta de los recursos compartidos es esencial para estos sistemas. Aquí encontramos un tipo de interacción protegida de un grupo específico. Estas interacciones no están dirigidas a un público más amplio. Tampoco existe una intención expresa de un objetivo de aprendizaje específico: los miembros de este grupo de trabajo aprenden trabajando en colaboración. Aunque podría haber una jerarquización en la creación de contenidos en Internet, la aplicación de referencia trata a todos los miembros del grupo de trabajo de forma igualitaria.

En nuestro marco teórico, este tipo de sistema CMS se adapta mejor al modelo de *Enseñanza III*.

Algunos ejemplos típicos de esta categoría son:

- 📖 BSCW: <http://bscw.fit.fraunhofer.de/> y <http://www.bscw.de/>
- 📖 Convea: <http://www.convea.com/>
- 📖 EGroupware: <http://www.egroupware.org/>
- 📖 IBM Lotus Notes: <http://www-306.ibm.com/software/lotus/>
- 📖 PhpGroupware: <http://www.phpgroupware.org/>

4. Sistemas de gestión de contenido comunitarios y colaborativos (C3MS)

Los sistemas C3MS son las “navajas suizas” de la enseñanza de las que hablábamos anteriormente. Este tipo de sistema CMS ofrece a las comunidades (virtuales) la posibilidad de desarrollar contenidos para un ámbito concreto.

Utilizan mecanismos colaborativos, y numerosos módulos especializados (por ejemplo, para saber quién está en línea, la audiencia, encuestas, reseñas, citas, etc.) se orientan completamente a la comunidad. Los sistemas C3MS pueden funcionar como sistemas CMS tradicionales y como weblogs colaborativos. Si se combinan todas las contribuciones en un sitio web, se puede utilizar un sistema C3MS para crear un tesoro para un ámbito concreto. (Para obtener información más detallada sobre este tipo de sistemas CMS desde un punto de vista pedagógico, véase el excelente informe de [4].)

Tal como puede sugerir su nombre, un sistema C3MS se adapta perfectamente al modelo de *Enseñanza III*. Dado que pueden activarse y desactivarse diferentes módulos, también puede usarse fácilmente con los demás modelos de enseñanza.

Algunos ejemplos típicos de este nuevo tipo de sistemas CMS son:

- 📖 PhpNuke: <http://phpnuke.org/>
- 📖 PostNuke: <http://www.postnuke.com/>

5. Sistemas wiki

Los sistemas wiki invierten la principal característica de los sistemas CMS: su jerarquización en la creación de contenidos en Internet. El principio básico de los wiki podría expresarse con la siguiente frase: cualquiera puede cambiar cualquier cosa. Tras este simple enfoque se encuentra –en términos de nuestro marco teórico– la suposición de una estructura de comunicación orientada a un consenso ideal de procedencia habermasiana. Y lo más interesante es que, a pesar de las numerosas críticas que recibió esta idealización de Habermas por parte de sus contemporáneos, funciona muy bien en cuanto a los sistemas wiki. Eche un vistazo a [Wikipedia](#), una iniciativa conjunta de diccionario enciclopédico ubicado en Internet. Esta iniciativa común comenzó en enero de 2001 y actualmente incluye 531.311 artículos en inglés. La idea se ha traducido a 93 idiomas con al menos un centenar de artículos –22 de ellos ya cuentan con más de 10.000 artículos– y han surgido 8 proyectos relacionados: Meta-Wiki, Wikcionario, Wikilibros, Wikiquote y Wikisource. Además, cabe destacar que todo este trabajo se realiza de forma voluntaria y gratuita.

Un sistema CMS wiki es un grupo de aplicaciones (WikiWebs), que utiliza un lenguaje de marcado especial (WikiWords) en su sistema de edición. La interfaz es sumamente sencilla, lo que puede ser una de las principales razones de su rápida y amplia distribución.

Al igual que el Groupware, los wiki son un software colaborativo, pero llevan el concepto de colaboración a su máxima expresión. Los wiki rebasan los límites de un grupo concreto (todo el mundo puede colaborar desde cualquier parte) y de un sistema de derechos claramente definido (cualquiera puede escribir, añadir, revisar, editar e incluso suprimir algún artículo). Nadie es el propietario del artículo que ha iniciado. Desde nuestro punto de vista teórico, los wiki se enmarcan en el ámbito del modelo de Enseñanza III, una enseñanza cuyos resultados no están predeterminados. Las diferentes instalaciones de sistemas wiki se basan en diferentes lenguajes de programación o tienen características distintas que modifican el wiki original.

Algunos ejemplos de wiki son:

- 📖 Wiki: <http://www.postnuke.com/> (el wiki original)
- 📖 Twiki: <http://twiki.org/> (para usos empresariales)

Nombre de archivo: Cómo elegir una herramienta CMS en función de un modelo de aprendizaje.doc

Directorio: C:\Users\Dennys\Documents\TESIS_MAESTRIA_DENNYS\MATERIAL CMS

Plantilla: C:\Users\Dennys\AppData\Roaming\Microsoft\Plantillas\Normal.dotm

Título: Herramienta Web

Asunto: Material Electronico

Autor: Dennys Lopez

Palabras clave: Guia CMS

Comentarios:

Fecha de creación: 03/04/2009 10:32:00 a.m.

Cambio número: 11

Guardado el: 05/04/2009 06:26:00 p.m.

Guardado por: Dennys

Tiempo de edición: 128 minutos

Impreso el: 15/07/2009 02:59:00 p.m.

Última impresión completa

Número de páginas: 4

Número de palabras: 2.614 (aprox.)

Número de caracteres: 14.381 (aprox.)