

Contenidos educativos digitales

> Mariano Segura Escobar, Director de Red Digital

- > 1.Red Digital: acercamiento a los contenidos educativos digitales.
- > 2.Los destinatarios.
- > 3.La producción.
- > 4.Los derechos de uso y explotación.
- > 5.Esperamos...

Editorial

Cuando se cumplen cuatro años de la publicación del primer número de esta revista, lanzamos esta sexta edición dedicada a los contenidos multimedia interactivos al servicio de la educación. Con ella, pretendemos una actualización de sus planteamientos con el objetivo de fomentar y facilitar el uso eficaz de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por la Comunidad Educativa, proporcionando modelos de referencia eficaces e innovadores sobre el uso y la aplicación de las TIC en los contextos educativos, independientemente de su origen o procedencia.

1 Red Digital: acercamiento a los contenidos educativos digitales.



Nos proponemos informar sobre la situación actual de las áreas que relacionan TIC y Educación en los entornos nacional y europeo; ofrecer información, documentación y material de apoyo para quienes ya están inmersos en el trabajo, el aprendizaje y/o la investigación en TIC y educación; apoyar y difundir iniciativas eficaces y experiencias consolidadas de uso y aplicación de las TIC en los contextos educativos; y ofrecer, en suma, espacios abiertos a los agentes de la comunidad educativa para la difusión y puesta en común de sus experiencias con las TIC en educación. Por otra parte, hemos remodelado la estética y el diseño funcional de la revista con una orientación dirigida a mejorar su experiencia de uso.

Desde esa perspectiva, el presente número muestra, de forma amplia y con una perspectiva plural, un conjunto de reflexiones, aportaciones e informaciones temáticas sobre los contenidos multimedia interactivos al servicio de la educación. En este sentido, no cabe duda de que nos encontramos en un momento en el que existe la necesidad de contar con un conjunto amplio, diverso y de calidad de estos materiales, por lo que son numerosas las iniciativas que se están promoviendo para su desarrollo tanto a nivel nacional (Internet en el Aula, otras iniciativas de las Comunidades Autónomas, etc.) como internacional (eContentPlus, RELPE - Red Latinoamericana de Portales Educativos-, etc.)

2 Los destinatarios.



Por otra parte, parece claro que la creación y gestión de estos contenidos debe estar centrada en la experiencia del usuario, es decir, debe dar respuesta a sus necesidades, criterios de búsqueda, formas de utilización... La pluralidad de agentes interesados en los contenidos digitales, tanto los proveedores de los mismos como los usuarios que reutilizan y dan valor añadido a los propios contenidos, es cada vez mayor. Los estudios internacionales ponen de manifiesto la importancia que cobran los “contenidos a medida” por su mejor utilización pedagógica y didáctica frente a los “contenidos enlatados”, que difícilmente pueden dar respuesta a la diversidad de necesidades específicas de los usuarios, de los entornos y ámbitos de uso, y de la pluralidad metodológica y cultural que de ellos se espera.

3 La producción.

La necesidad de una multiplicidad de productos permite la elaboración, difusión y uso de materiales que pueden provenir de capas de producción muy diferenciadas: desde grandes catálogos enciclopédicos, secuencias didácticas u objetos de aprendizaje con diferente nivel de elaboración, hasta objetos digitales tipo media. Ante tan deseable diversidad, la exigencia debe estar en la garantía de obtener resultados homologables en función de las características y estándares exigidos para su desarrollo, donde la incorporación de esquemas definidos y homologables de metadatos -para facilitar la interoperabilidad- y sistemas de empaquetamiento generalizados -para facilitar la portabilidad entre sistemas- contribuyan, junto a

otros, a ampliar los usos de estos contenidos desde distintas tecnologías del lado del cliente: PC, dispositivos de acceso móvil, consolas de videojuego, TV Digital, etc. El paradigma del “ambiente inteligente”, preconizado por el ISTAG-IST Programme Advisory Group de la Comisión Europea, de “información en cualquier momento, en cualquier lugar y a través de cualquier dispositivo”, cobra todo su sentido en el espacio educativo.



También se hace necesario seguir indagando, bajo el prisma de los objetivos educativos, sobre las características del soporte, la construcción del propio lenguaje multimedia, y los límites y posibilidades de la interactividad, tanto en relación a los propios dispositivos como en su capacidad para trazar redes de colaboración entre usuarios. No vale la simple transferencia de contenidos de otros formatos y medios a estos nuevos soportes; es obligado adaptarlos aprovechando las estrategias de presentación, organización, y arquitectura de la información que ofrecen.

Además, los costes de producción de este tipo de recursos hacen necesaria una firme colaboración para aunar esfuerzos, intercambiar soluciones y propuestas entre los distintos agentes involucrados. En este sentido, hay una notable tendencia hacia la creación de redes de colaboración nacionales e internacionales instrumentalizadas a través de soluciones tecnológicas tales como redes de fondos, catálogos, bancos de recursos, repositorios, etc. Para ello, es imprescindible

compartir criterios y estrategias de actuación que, dando cabida a todas las opciones y agentes, permitan la mayor eficacia en el uso de los recursos.

4 Los derechos de uso y explotación.

Ante este múltiple panorama, otra cuestión importante a destacar, es la gestión de derechos. En el momento actual se está configurando un nuevo paradigma en el que se debe hacer compatible el respeto legítimo e imprescindible a la propiedad intelectual con la necesidad de facilitar la libre circulación y acceso al conocimiento a través de la red. La aparición de modelos de licencia como Creative Commons es, sin duda, una línea de especial interés en este sentido.

5 Esperamos...

Esperamos que el presente número, con sus reportajes, artículos, experiencias y entrevistas, sirva para aportar sugerencias y motivar reflexiones y usos entorno a este atractivo mundo de la creación, producción, difusión y utilización de los contenidos digitales interactivos en la educación.