



---

TEMA 2

Coñecemento aberto e colaborativo no ensino

Duración do curso: 30 horas

---



# Coñecemento aberto e colaborativo no ensino: tecnoloxías e SWL

# Introdución

---

Neste tema veremos a **multitude de oportunidades que o Software Libre ofrece** á comunidade de usuarios desde un punto de vista da contorna educativa.

**Coñeceremos as vantaxes** que a transmisión deste novo paradigma e modelo pode trasladar ás aulas para o seu aproveitamento.

# Obxectivos

---

Como obxectivos neste tema coñeceremos as oportunidades que nos ofrece o Software Libre, entre outras:

- Compartir coñecementos
- Traballar e colaborar con outras comunidades
- Aproveitamento de recursos
- Tendencia a garantir estándares
- 



# Educar nos valores do coñecemento aberto

---

Cando formamos ao noso estudiantado con Software Libre, é dicir, utilizando programas libres como o Libreoffice, o navegador Firefox ou a plataforma de teleformación Moodle; ensinámoslles que o coñecemento é froito da liberdade.



Transmitimos que a ciencia se basea na cooperación e na transparencia.

Ensinámoslles a compartir e colaborar cos seus compañeiros e compañeiras. Cultivamos no alumnado a idea de liberdade e independencia, para fuxir das ataduras tecnolóxicas artificiais. En resumo, capacitamos ao noso alumnado para seguir aprendendo ao longo da súa vida.

# Software Libre fronte a Software Privativo

---

Tendo en conta as posibles dificultades que podemos ter para comprender o problema achegamos unha relación de diferenzas en distintas táboas nas que comprenderemos mellor as diferenzas entre un sistema de ensinanza e o outro.

Na seguinte táboa enfrontaremos brevemente ao software libre co software privativo e posteriormente analizaremos as diferenzas que nos achegan dentro do mundo educativo.



<b>Software Libre</b>	<b>Software Privativo</b>
O Software Libre garante o acceso ao código fonte coa posibilidade de modificalo e participar na súa creación. Tamén garante a posibilidade de distribuílo por parte de calquera persoa ou empresa. Todas as persoas temos os mesmos dereitos sobre o software libre, o que garante a libre competencia que é beneficiosa para as empresas e sobre todo para as persoas usuarias.	O software privativo tende a crear mercados monopolistas ou oligopolistas no mellor dos casos, xa que os dereitos exclusivos que o fabricante ten sobre o software tradúcense nun control exhaustivo sobre mellora e distribución do propio software.

Na seguinte sección veremos en que se traducen estas diferenzas nun contorno educativo.

# Diferenzas nun contorno educativo

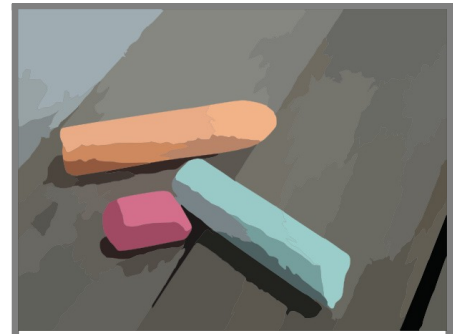
---

As diferenzas sinaladas anteriormente, levadas a un contorno educativo, tradúcense en:

## Software Libre

## Software Privativo

O alumnado pode coñecer o software.	O alumnado só pode traballar co software.
Achegar melloras comunidade, mellorar á software ou coñecer solucións a problemas que xa tiveron outras persoas na comunidade.	Para mellorar o software ou solucionar un problema, dependen da empresa que ten os dereitos.
Traballar e aprender en contornas colaborativas con software totalmente funcional.	Para poder instalar software requiren instalarse licenzas normalmente privativas ou licenzas educativas moi restrinxidas.



## Un exemplo

---

Un bo exemplo para comprender o que acontece na formación empregando software privativo son os cursos de CAD (Autocad) ou Ofimática (Office) baseados en tecnoloxías privativas. O alumnado que desexe practicar, ou faino no centro ou ten que adquirir legalmente unha licenza. Normalmente existen licenzas restrinxidas para educación, pero se o alumnado quere probar o software ou unha funcionalidade concreta, tería que adquirir o software completo. Por outra banda, con Software Libre, o alumnado podería descargar e probar o software na súa casa, practicar e mellorar o coñecemento sobre ese software.

Como modelo educativo, o Software Libre proporciona un único xeito de prover ao noso estudiantado de proxectos significativos e motivadores.

Deste xeito podemos aprender a fomentar o uso da aprendizaxe baseada en **problemas colaborativos**.

Reintroducir ao alumnado no concepto da **comunidade de investigación**.

Incorporar na educación novos métodos de **innovación** e de **creación de coñecemento**.



# O Software Libre na comunidade educativa

---

Como vimos no apartado anterior o Software Libre ofrece mellores oportunidades nun entorno educativo polas seguintes razóns:

- Permite traballar activamente para resolver problemas reais en **contornos colaborativos**.
- Permite ao alumnado e ao profesorado traballar en **contornos innovadoras e motivadoras**.



- As diferentes necesidades atopadas poden resultar complexas. Estas necesidades requirirán de **diferentes habilidades, ferramentas e aptitudes**.

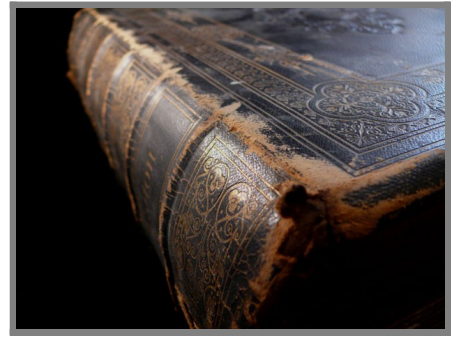


# Que se pode ensinar con Software Libre?

O **Software Libre** desde o punto de vista da formación permítenos traballar os seguintes aspectos:

**As cousas sempre se poden mellorar.** Ao ter

- acceso múltiples persoas é máis doado atopar erros de diferentes tipos: seguridade, erros... E non só atopar erros, senón crear solucións necesidades que outras comunidades de usuarios poidan requirir.



Adoptar unha **postura construtiva**.

- **Cooperación** con diferentes comunidades locais e internacionais sen distinción de idade, nación, cultura, clase social ou outros feitos diferenciadores.

Moitos xeitos de facer as cousas, proporcionando **diferentes melloras** que cada

- grupo ou persoa achega.

Aprender de outras persoas e guiar cara o **autocoñecemento**.

- **Difundir** o coñecemento de xeito libre.
- **Traballo en equipo**.
- **Liberdade** de investigación, creación, modificación e aprendizaxe.
- **Responsabilidade** e crecemento individual.
- 

## Nota



Os móbiles con sistemas operativos Android, o navegador Firefox, Libreoffice e Twitter son ferramentas actuais e que probablemente sexan coñecidas e empregadas polo noso alumnado.



Pero sabemos que podemos libremente estudar estas ferramentas e adaptalas ás nosas necesidades se así o desexamos?



Esta posibilidade e este dereito fannos capaces de poder elixir e non ser só meros consumidores, senón participar activamente nestes proxectos se o desexamos.

# Conclusión

---

Se partimos de que a misión social da escola é educar ás novas xeracións como bos cidadáns dunha sociedade **capaz, independente, solidaria e libre** parece evidente que o software que deberíamos empregar na aula debería ser libre, **e polo tanto non pertencer nin estar suxeito ás condicións** de empresas ou propietarios privados.

Lamentablemente moitas destas empresas propietarias penetran nas escolas “regalando” o seu software ao alumnado para facelo adicto e impoñer así unha dependencia permanente aos seus equipamentos privados, asegurándose así que seguirán utilizando e pagando polos seus produtos nun futuro. A escola debería rexeitar esta fórmula establecida por empresas privadas e permitido polas administracións e **permitir aos alumnos coñecer e elixir libremente** entre os diferentes tipos de software que existen.

