

PLE: Aprendizaje conectado en red



Bloque 2. PLE: Agregar valor y compartir la información

Autores

David Álvarez Jiménez

Índice

PLE: Agregar valor y compartir la información	2
Etapas 3 y 4: Agregar valor y compartir la información	2
ETAPA 3: AGREGANDO Y DANDO VALOR A LA INFORMACIÓN	2
Servicios web para la agregación de contenidos: Storify	3
Content curation con Scoop it	4
ETAPA 4: COMPARTIR CONTENIDOS EN LA RED	5
Licencias Libres para la difusión de contenidos	6
Servicios para publicación de microcontenidos.....	7

PLE: Agregar valor y compartir la información

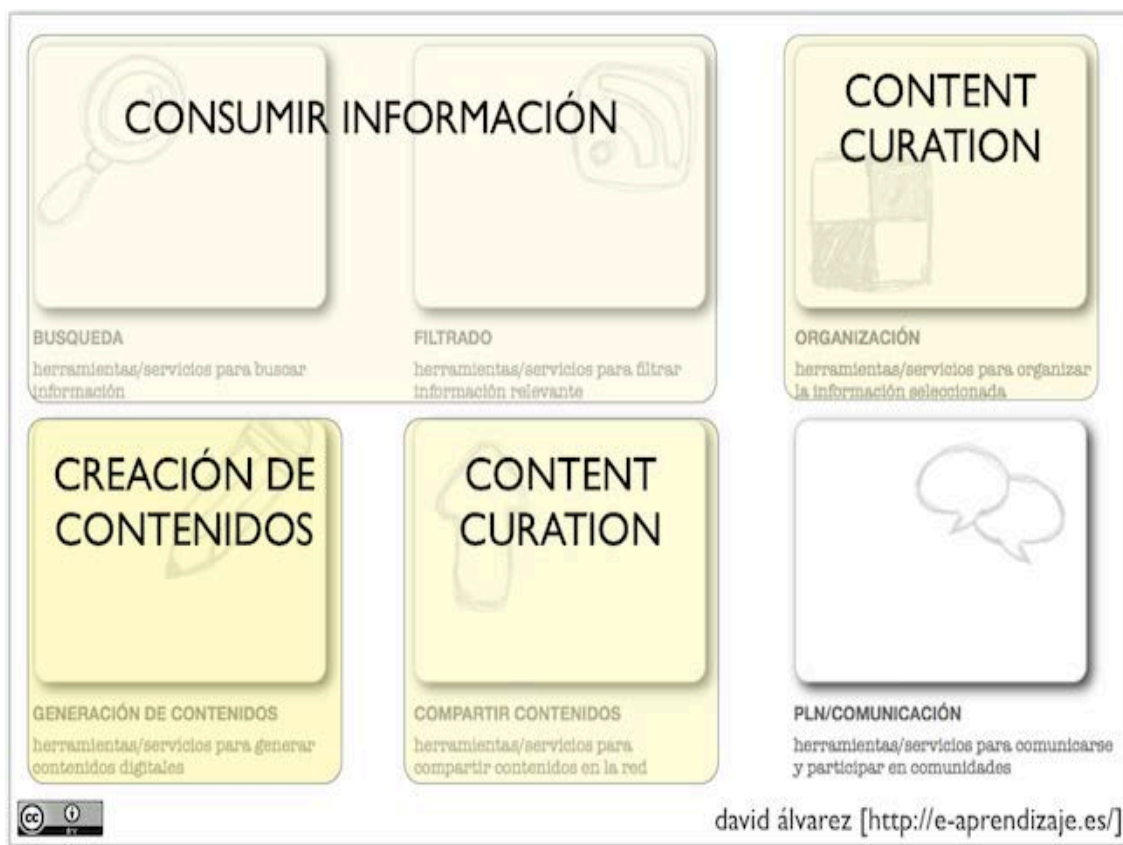
Etapas 3 y 4: Agregar valor y compartir la información

La gestión de la información a través del PLE puede realizarse en las siguientes etapas:

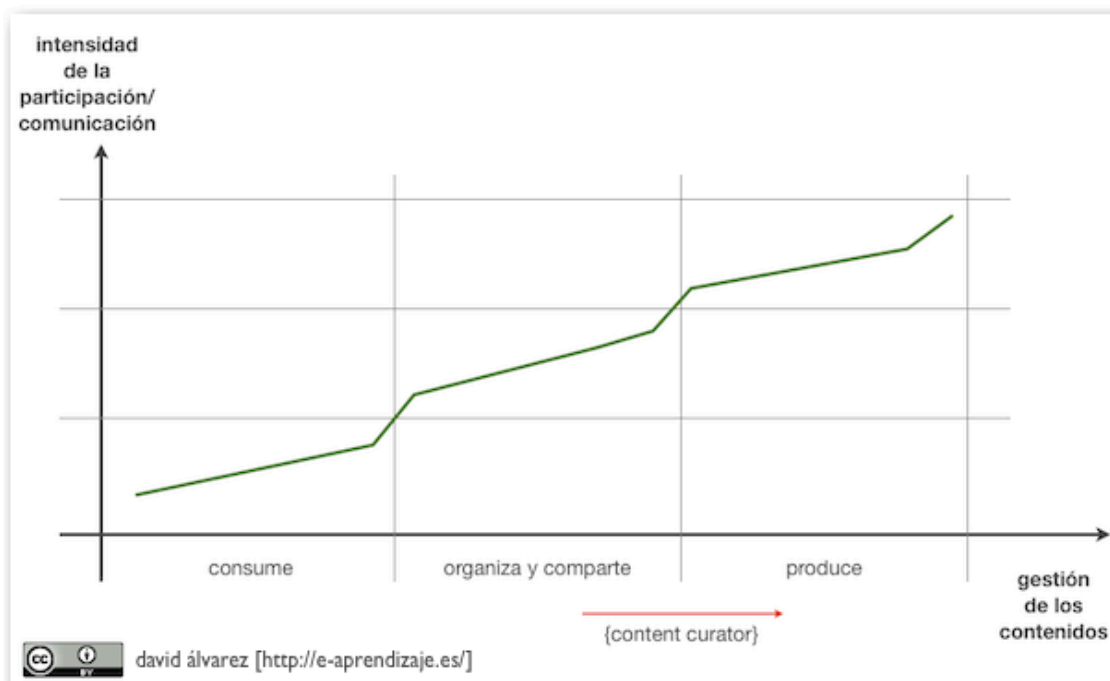
1. Búsqueda y filtrado de la información
2. Organización de la información
3. Agregar valor a la información
4. Compartir la información
5. Generar nuevos contenidos

ETAPA 3: AGREGANDO Y DANDO VALOR A LA INFORMACIÓN

Llegados a este punto nuestra matriz de 'funcionalidades del PLE' se ha ido llenando de herramientas, recursos y servicios para llevar a cabo cada una de las actividades que podíamos desplegar desde nuestro Entorno Personal de Aprendizaje. Además es fácil identificar cada una de las áreas con distintos roles en la participación en la red:



Por tanto el desarrollo de nuestro PLE/PLN nos permite crecer, madurar como ciudadanos de la Sociedad de la Información, desde un perfil meramente consumidor de recursos y poco integrado en comunidades hacia un papel activo, desarrollando prácticas eficientes de gestión de la información y sirviendo como intermediarios entre la información y nuestras comunidades para favorecer la generación de nuevo conocimiento.



Veamos por tanto como agregar valor a la información antes de compartirla con nuestra red, para lo cual es conveniente que distingamos entre las herramientas que agregan contenidos de una forma automatizada, es el caso de paper.li, y aquellas que nos permiten añadir valor en el proceso de reunir, organizar y filtrar el contenido, como [Storify](http://storify.com) o [Scoop.it](http://scoop.it). Veamos estas dos herramientas.

Servicios web para la agregación de contenidos: Storify

[Storify](http://storify.com) es una aplicación web gratuita para crear líneas de tiempo a partir de recursos de los social media como Twitter, imágenes, presentaciones y videos.



Al igual que otros servicios creados estos últimos dos años para acceder a este servicio no hace falta crear un usuario nuevo sino simplemente [acceder con nuestros usuarios de Twitter o Facebook](#). También cuenta con [aplicación para iPad/iPhone](#).

Aunque en algunos casos se está utilizando de una forma muy similar a como se usaría un gestor de blogs, la diferencia es que Storify permite integrar contenidos a través de una amplia selección de fuentes externas de una forma muy fácil gracias a la funcionalidad [drag&drop](#) que incluye su herramienta de edición.

Muchos medios digitales lo están usando como herramienta para agregar microcontenidos y crear historias que contar. Un ejemplo es el Storify que crearon desde el canal [Breaking News](#) con motivo del tsunami en Japón de marzo de 2011: [Latest on Japan earthquake and tsunami](#).

Hay un [manual muy completo sobre storify para docentes](#) en la web del [Observatorio Tecnológico del INTEF](#).

Content curation con Scoop it

En el caso de [Scoop.it](#) estamos ante un servicio web que directamente asume los valores y objetivos de los content curators como marca, tal y como muestra el tour inicial que ofrece la herramienta:



Podemos acceder desde Twitter o Facebook y también con nuestro usuario de [LinkedIn](#). Una vez logados y autorizada la aplicación podemos comenzar a desarrollar nuestra actividad como content curators eligiendo un 'topic' o tema sobre el que agregar recursos.

Una vez que hemos elegido el topic y completado los datos mínimos que nos pide la herramienta podemos comenzar a añadir recursos, ya sea utilizando la herramienta de búsqueda de la plataforma, ya sea revisando las sugerencias que la misma herramienta nos hace o bien añadiendo directamente al visitar las páginas o recursos que queremos compartir con el [bookmarklet que podemos instalar en el navegador](#).

Además puedes seguir los topics de otros usuarios, recibiendo en tu correo una newsletter diaria con las publicaciones más interesantes de tus topics favoritos, o incluso sugerir recursos a otros usuarios para que agreguen en sus respectivos topics. Desde el [panel topics](#) puedes ver todos los temas a los que te has suscrito.

En esta ocasión tenemos clientes gratuitos de Scoop.it tanto para dispositivos con [Android](#) como on [iOS](#).

Puedes iniciarte con este [tutorial en castellano](#).

Algunos topics que te recomendamos seguir:

- [Digital Curation for Teachers](#), curated by [catspyjamasnz](#)
- [Códigos QR y realidad aumentada en educación](#), curated by [Jordi Adell](#)
- [Edu\(punk\)](#), curated by [Aitor Lázpita](#)

ETAPA 4: COMPARTIR CONTENIDOS EN LA RED

El conocimiento ha tenido durante mucho tiempo una consideración social, cultural y económica similar a la de bienes materiales, y por tanto se ha tratado como si fuera un bien escaso. Este hecho ha generado todo un sistema de patentes y derechos que en realidad lo que hacen es poner limitaciones a la libre difusión del conocimiento.

Afortunadamente movimientos como el del [software libre](#) y realidades como el libre acceso a Internet por parte de la ciudadanía han abierto serias brechas ese tipo de escenarios, planteando en muchos casos problemas a los modelos de negocios basados en las limitaciones en la aplicación y/o difusión de contenidos intelectuales.

Como ya hemos comentado con anterioridad, el proceso de filtrado, análisis y agregación de información para construir nuevos objetos digitales no solamente constituye la base de nuestro proceso de aprendizaje sino que además nos permite enriquecer el aprendizaje de otras personas, para lo cual debemos compartirlo en la Red.

Los docentes, más que ningún otro profesional, debería trabajar sobre modelos basados en la difusión del conocimiento, para lo cual tenemos no solo que haber desarrollado determinadas competencias actitudinales sino conocer las herramientas y recursos que nos permiten compartir nuestro trabajo, nuestras experiencias y proyectos y, en general, nuestro proceso de aprendizaje permanente.

No tiene sentido desarrollar una Red Personal de Aprendizaje, integrarnos en comunidades, si no estamos dispuestos a compartir nuestros recursos, materiales y reflexiones.

Esto no implica que tengamos que ser capaces de desarrollar complicados manuales u otros recursos digitales, la posibilidad de generar microcontenidos o bien agregar recursos existentes en la Red para construir artefactos más complejos nos permite ser miembros activos de la Red.



Imagen con licencia [\(CC-by-nc-sa\)](#) por [missha](#)

Licencias Libres para la difusión de contenidos

Hoy cualquier docente o alumno que decida compartir, adaptar, mezclar, producir, o distribuir contenidos debe conocer los nuevos términos de autoría.

¿Qué es el Copyleft?

Dicen en [Wikipedia](#): el copyleft es una práctica al ejercer el derecho de autor que consiste en permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una obra u otro trabajo, exigiendo que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas.

El término "Copyleft" surge como un juego de palabras al interior de la comunidad del Software Libre proponiendo una alternativa al Copyright (derecho de autor tradicional).

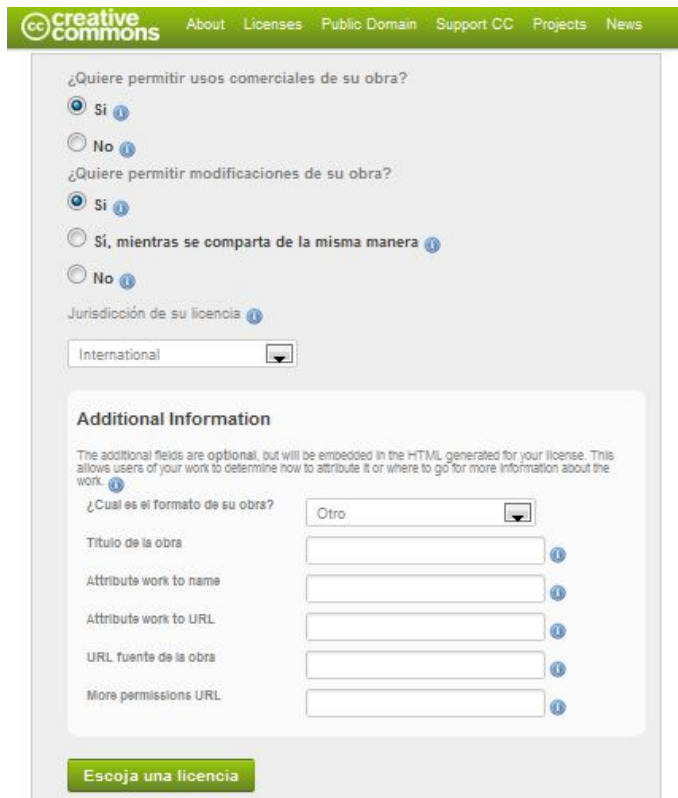
¿Qué es Creative Commons?

Creative Commons (CC) es una organización sin fines de lucro creada por Lawrence Lessig, de la Universidad de Stanford, y James Boyle, de la Duke Law School, inspirándose en las [licencias GPL o GNU de Richard Stallman](#).

Con una Licencia Creative Commons **el autor mantiene sus derechos como tal, pero le permite a otras personas copiar y distribuir la obra siempre y cuando se reconozca la correspondiente autoría** y bajo las condiciones que la licencia especifique.

¿Cómo crear una licencia CC para nuestros contenidos?

Cuando generamos un contenido propio Creative Commons nos propone elegir una licencia libre acorde a nuestras preferencias. Desde este link <http://creativecommons.org/choose> podemos hacerlo:



The screenshot shows the Creative Commons license selection interface. At the top, there is a navigation bar with the Creative Commons logo and links for About, Licenses, Public Domain, Support CC, Projects, and News. The main content area contains several questions with radio button options:

- ¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?
 Si No
- ¿Quiere permitir modificaciones de su obra?
 Si Sí, mientras se comparta de la misma manera No
- Jurisdicción de su licencia
International

Below these options is a section titled "Additional Information" with a small explanatory text. It contains several input fields:

- ¿Cual es el formato de su obra? (Dropdown menu with "Otro" selected)
- Título de la obra (Text input)
- Attribute work to name (Text input)
- Attribute work to URL (Text input)
- URL fuente de la obra (Text input)
- More permissions URL (Text input)

At the bottom of the form is a green button labeled "Escoja una licencia".

En todas las licencias CC está permitido copiar y distribuir, pero, al crear la licencia para nuestro contenido en particular, podremos elegir algunas condiciones como por ejemplo si dejaremos que la obra sea modificada o comercializada.

Compartir es hoy uno de los valores más importantes que podemos transmitir a nuestros docentes y alumnos, respetar la autoría es una obligación.

Esto es un ejemplo de reutilización de contenidos gracias al uso de licencias libres. El contenido de esta página fue elaborado originalmente por [Ana Rossaro](#) para el artículo "[Copiar o no copiar](#)" [Las licencias libres en educación](#) y publicado con licencia [Creative Commons](#), lo que permite copiarlo respetando las condiciones impuestas por su autora en la licencia, es decir:

- Libre copia y distribución (share)
- Libre modificación (remix) siempre que se comparta de la misma manera (es decir con Creative Commons)
- Sin fines comerciales
- Atribuyendo autoría con link

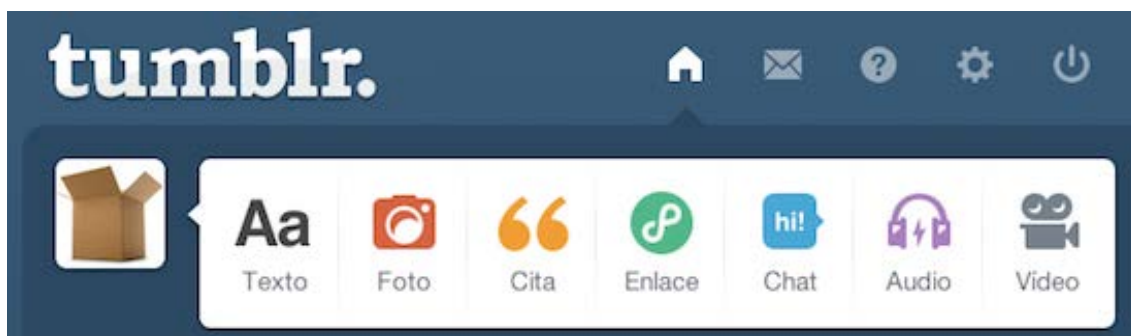
Finalmente te recomendamos leer el interesantísimo artículo [El docente ante las licencias Creative Commons: implicaciones educativas en la Escuela 2.0](#)

Servicios para publicación de microcontenidos

Aparte de los sistemas de gestión de blogs más tradicionales, como Blogger y Wordpress, podemos encontrar en la red otras herramientas de publicación de contenidos que, por su simplicidad, son ideales tanto para principiantes como para publicar microcontenidos.

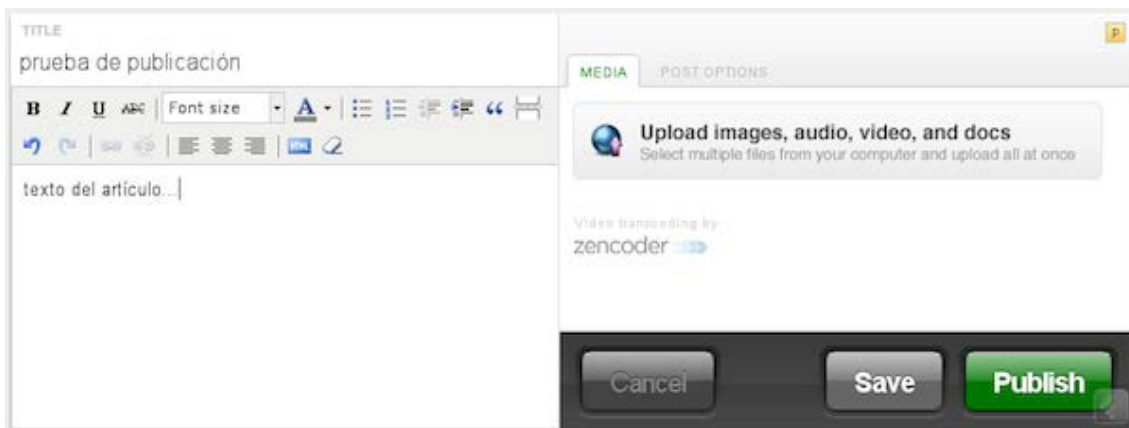
Los microcontenidos son contenidos modulares, centrados habitualmente en un tipo de formato concreto: un mensaje breve, un comentario, objetos multimedia como una imagen o un audio... que combinados dan lugar a macrocontenidos. Normalmente un artículo de un blog suele incluir una combinación de texto, citas, imágenes, vídeos, presentaciones...

El arquetipo de herramienta para publicar microcontenidos es [tumblr](#). El panel de publicación de tumblr te permite elegir qué tipo de contenido vas a publicar, pudiendo elegir entre texto, imágenes, citas, enlaces, chat, audio o video.



Puedes consultar el [tutorial para usar tumblr](#) publicado en la web [clasesdeperiodismo.com](#) para conocer mejor como utilizar este servicio, aunque es muy intuitivo y sencillo. Además, cuenta con versión en castellano.

Otra herramienta orientada hacia la publicación de microcontenidos es [Posterous](#). Igual que en el caso anterior contamos con una interfaz muy sencilla para publicar inmediatamente nuestras ideas. Incluso el proceso de creación de un 'blog' en posterous nos llevará menos de un minuto.



Estos son dos ejemplos de servicios que nos permiten estar presentes en la red generando y/o compartiendo microcontenidos sin necesidad de conocer y manejar complicadas herramientas de publicación.



Formación en Red del INTEF

Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional.