

Construyendo nuevos espacios para la educación a lo largo de la vida: Cursos de Cultura General

Jorge León Martínez - Edith Tapia Rangel

Introducción

En estos tiempos que cambian de manera vertiginosa, las sociedades y los individuos que las conforman deben estar preparados para enfrentarlos y resolverlos de maneras adecuadas atendiendo a criterios de sustentabilidad y economía. El aprendizaje a lo largo de la vida es una herramienta valiosa para lograr esta preparación, considerando que comprende todas las acciones formativas que desarrollan las personas a lo largo de su vida para que puedan aprender y se adapten adecuada y rápidamente a las demandas cambiantes de la sociedad, logrando así una sociedad más justa y equitativa. El autoaprendizaje es una habilidad para lograr este aprendizaje a lo largo de la vida, constituyéndose como un recurso valioso que los individuos la desarrollen. Para atender estas necesidades individuales y colectivas de las sociedades modernas, las universidades pueden participar activamente articulando estrategias e iniciativas en lo particular o mediante alianzas para promover el aprendizaje a lo largo de la vida, de tal forma que sigan siendo el referente como depositarios del conocimiento de la sociedad. Para ello, es vital el apoyo de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que brindan recursos y herramientas que favorecen nuevas formas para enseñar y aprender. La combinación más favorable para el aprendizaje a lo largo de la vida entre TIC y educación son los Recursos Educativos Abiertos (REA), que se entienden como materiales digitalizados ofrecidos de manera libre y abierta a educadores, estudiantes y autodidactas con el fin de utilizarlos y reutilizarlos para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Tomando en cuenta todos estos aspectos, la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED), desarrolló la iniciativa de aprendizaje a lo largo de la vida denominada Cursos de Cultura General para desarrollar REA de autoaprendizaje que acerquen la educación a diversos sectores de la población de tal forma que favorezca el logro de la equidad educativa y la justicia social.

Aprendizaje a lo largo de la vida

El aprendizaje a lo largo de la vida es un concepto que tiene sus antecedentes en lo que en los años 70 del siglo pasado se denominó Educación a lo largo de la vida, que buscaba un desarrollo más humano para las personas y para las comunidades que les permitiera afrontar los vertiginosos cambios sociales que estaban sucediendo. Ya en los años 90 del mismo siglo, el término se transformó en aprendizaje a lo largo de la vida, el cual se vinculó con la formación y el aprendizaje de nuevas habilidades que permitieran a los individuos en particular enfrentar las exigencias laborales tan cambiantes. (UNESCO, 2001)

Actualmente, el aprendizaje a lo largo de la vida se define como todas las actividades de aprendizaje realizadas durante la vida que tienen como objetivo mejorar los conocimientos, habilidades y competencias desde una perspectiva personal, cívica, social y laboral. (Kaya, 2014)

Acorde con lo anterior, es válido señalar que el aprendizaje a lo largo de la vida es un proceso continuo que abarca desde que un individuo nace hasta que muere, y que incluye los aprendizajes formales (donde los aprendices tienen poco control sobre los objetivos y los medios de aprendizaje), no-formales (donde los aprendices tienen

control de los objetivos de aprendizaje pero no de los medios), informales (los aprendices controlan los medios pero no los objetivos de aprendizaje) y autoaprendizaje (los aprendices controlan tanto los objetivos como los medios de aprendizaje). Asimismo, el aprendizaje a lo largo de la vida busca cultivar conocimiento, experiencia, competencias, habilidades y actitudes para alcanzar el enriquecimiento personal, el desarrollo, la inclusión social, la ciudadanía democrática y el empleo. Comprende el “aprender a conocer”, “aprender a ser”, “aprender a hacer”, “aprender a vivir juntos”, “aprender a cambiar” y “aprender a transformar”, siendo necesario para lograr todos ellos desarrollar la capacidad de “aprender a aprender”. (Badat, 2013)

El aprendizaje a lo largo de la vida comprende tanto la continuidad (estabilidad) como la discontinuidad (cambio) en las capacidades aprendidas a lo largo del tiempo, que resultan de las interacciones con el entorno cultural humano. Las experiencias de aprendizaje en las diferentes etapas de la vida se encuentran interconectadas, por lo que lo aprendido en el pasado tiene implicaciones en situaciones de aprendizaje futuras. Bajo esta mirada, el aprendizaje debe considerar las experiencias pasadas de los aprendices, la imagen que se ha creado de sí mismo, las actitudes y valores que dominan su ámbito social y su situación actual de vida.

La relación tan poderosa entre el aprendizaje y la vida se manifiesta de las siguientes formas:

- 1- El aprendizaje a lo largo de la vida debe ser universal, es decir, todas las personas deben tener acceso a ella.
- 2- El aprendizaje a lo largo de la vida es un seguro para diseñar la vida de cualquier persona de manera óptima.
- 3- El aprendizaje a lo largo de la vida es un medio para resolver todos los problemas que aquejan a la humanidad como el hambre, la guerra, las enfermedades, etc.
- 4- El aprendizaje a lo largo de la vida es una forma de lidiar con las problemáticas de la vida misma que cada vez incrementa su complejidad.
- 5- Más que la educación para la vida que se orienta a productos, el aprendizaje a lo largo de la vida se orienta a los procesos, los cual enlaza las actividades de aprendizaje con las actividades de la vida diaria, haciéndolas más parte de ella de forma natural. (UNESCO, 2001)

La educación a lo largo de la vida se vuelve primordial en los países en desarrollo que buscan resolver problemáticas tales como las brechas entre sociedades urbanas y rurales, la escolaridad baja, la violencia, la participación democrática y la corrupción. Tomando ello en consideración, en estas regiones la educación a lo largo de la vida podría atender los siguientes aspectos:

- La resiliencia y la autoestima para que las personas sean capaces de responder positivamente a los cambios
- El trabajo en equipo y la cooperación que permitan resolver cuestiones comunes
- La creatividad y la solución de problemas que permita generar propuestas innovadoras
- Independencia ideológica y pensamiento crítico para analizar las situaciones desde la óptica más objetiva
- Aprender a aprender para incorporar nuevos conocimientos, habilidades y actitudes a lo largo de su vida
- Habilidades para hablar en público, presentar y comunicar de manera efectiva
- Habilidades políticas y ciudadanas para participar en la toma de decisiones sociales

- Estructuras y procesos de poder mundial como ciudadanos del mundo
- Conceptos y conocimientos del desarrollo sustentable y la interdependencia global
- Valores y actitudes adecuados para desenvolverse como individuo y miembro de una sociedad (UNESCO, 2002)

Caracterizando el aprendizaje a lo largo de la vida

Es difícil considerar un perfil apropiado de aprendices para el aprendizaje a lo largo de la vida. Una aproximación al mismo es la siguiente:

- Aprendiz como explorador activo y creativo del mundo que no se limite a responder mecánicamente a estímulos
- Aprendiz como agente reflexivo de su vida y medio ambiente basado en la auto-comprensión de sus proceso de aprendizaje y en la autogestión de los mismos
- El aprendiz como un agente se motiva a sí mismo a actualizarse para satisfacer toda la pirámide de necesidades
- El aprendiz que aprende de manera integral apoyándose de sus inteligencias múltiples

Considerando dicho perfil las partes interesadas desarrollar iniciativas para la educación a lo largo de la vida deben considerar los siguientes retos:

- El aprendizaje a lo largo de la vida debe buscar la optimización de las diferencias individuales en el aprendizaje pues es la clave para resolver nuestras experiencias pasadas a fin de disminuir el efecto de los factores hereditarios negativos que influyen en el aprendizaje
- El aprendizaje a lo largo de la vida debe consistir de experiencias de aprendizaje continuas que le permitan al individuo lograr auto-crecimiento, auto-realización, desarrollo de habilidades, adquisición de conocimientos, y desarrollo de la creatividad.
- Promover una cultura de aprender a lo largo de la vida, colocándola por encima de la cultura de cada individuo. (UNESCO, 2001)

Del apoyo que brinda el autoaprendizaje

El autoaprendizaje es un componente clave de las habilidades de este siglo ya que está vinculado al aprendizaje a lo largo de la vida, que como hemos visto, es una demanda de la sociedad moderna expresada por diversas organizaciones internacionales como la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico). Por autoaprendizaje nos referimos a cualquier incremento de conocimientos, habilidades, logros o desarrollo personal que un individuo selecciona y logra por sus propios esfuerzos, utilizando cualquier método, en cualquier circunstancia y momento. (Chee et al, 2011)

Hay tres aspectos que el autoaprendizaje debe considerar:

- Posesión del aprendizaje. Se encuentra presente cuando el aprendiz es capaz de: identificar, determinar y articular sus propias metas de aprendizaje; identificar las actividades de aprendizaje para alcanzar las citadas metas, visualizar sus progresos en el aprendizaje, y retarse a sí mismo estableciendo sus indicadores de logro de las metas de aprendizaje.
- Gestión y monitoreo de su propio aprendizaje. Para que este aspecto este presente, el aprendiz debe: formular preguntas y generar investigaciones pertinentes, explorar su rango de posibilidades y tomar decisiones, auto-

planificar y auto-gestionar su tiempo, ser críticos con su aprendizaje buscando apoyo de otros para lograr sus metas de aprendizaje.

- Extensión de su propio aprendizaje. Esto es, que el aprendiz aplique lo que ha aprendido en nuevos contextos y que utilice las habilidades que han adquirido para aprender más allá de los contenidos formales. (Chee et al, 2011)

La educación a lo largo de la vida desde la mirada de la universidad

Si hay algo de lo que podemos estar seguros es que en este siglo la incertidumbre impera en todos los aspectos, y reflejo de esta dinámica es la fragmentación social; la pérdida de sentido, significado y propósito; y el individualismo competitivo. Bajo este contexto las escuelas se ubican en la misión imposible de ser la mediadora entre el pasado y el futuro, es decir, considerar tanto la conservación de la cultura como la renovación constante.

Adicional a lo anterior las universidades deben cumplir con un papel dentro de la dinámica de la denominada sociedad del conocimiento, en la cual las instituciones dominantes buscan que la gente con mayor nivel educativo atienda a las nuevas industrias basadas en el conocimiento y no todas las universidades han sido capaces de reconocer este nuevo mundo y adaptarse a ellos, por lo que las universidades enfrentan ahora nuevos actores que compiten con ellos en la búsqueda de formar a las personas. (UNESCO, 2002)

Al respecto, la Asociación Europea de Universidades (Smidt & Sursock, 2011) organizó un grupo de trabajo para la educación a lo largo de la vida, el cual descubrió una serie de aspectos en los que las universidades deben comprometerse para desarrollar e implementar iniciativas de aprendizaje a lo largo de la vida los cuales son:

1. Incorporar los conceptos de ampliación de cobertura y aprendizaje a lo largo de la vida en las estrategias institucionales
2. Proporcionar educación y aprendizaje a una población diversificada
3. Adaptar los programas de estudio para asegurar que están diseñados para lograr una participación más amplia y atraer a más aprendices adultos.
4. Prestar servicios de orientación y asesoramiento adecuados
5. Reconocer los aprendizajes previos
6. Incorporar el aprendizaje a lo largo de la vida en la cultura de calidad de la institución
7. Fortalecer la relación entre la investigación, la docencia y la innovación desde la perspectiva del aprendizaje a lo largo de la vida
8. Consolidar las reformas que promuevan un ambiente de aprendizaje creativo y flexible para todos los estudiantes
9. Desarrollar alianzas a nivel local, regional, nacional e internacional con el fin de ofrecer programas atractivos y relevantes
10. Actuar como referentes de instituciones del aprendizaje a lo largo de la vida

El mismo grupo analizó las estrategias de aprendizaje a lo largo de la vida promovidas entre sus agremiados y descubrió que coincidían en cuatro aspectos:

- 1- Diversificación de la población estudiantil, esto es, incrementar la participación de todos los miembros de la sociedad y ofrecer oportunidades a todos los tipos de estudiantes en cualquier momento de su ruta personal.
- 2- Diversificar los servicios que se ofrecen a los aprendices, manteniéndolos actualizados y específicos con el fin de conservar a todos los tipos de aprendices sean tradicionales o no tradicionales, jóvenes o adultos.
- 3- Diversificar la oferta educativa en materia de aprendizaje a lo largo de la vida de tal forma que atienda a la mayor población posible desde el punto de vista de las demandas que se desean resolver. En la medida de lo posible esa oferta

deberá atender a ser flexible respecto al tiempo, lugar, tipos de aprendizaje y evaluación.

- 4- Diversificar los mecanismos de vinculación, de tal forma que se pueda atender a las diversas organizaciones que deseen apoyar proyectos de educación a lo largo de la vida ya sea en forma de formación para el trabajo, formación para el autoempleo, formación para la solicitud de servicios, y participación ciudadana.

El grupo coincidió en señalar que si las universidades adoptan estrategias de aprendizaje a lo largo de la vida, pueden generar beneficios para la sociedad en la que están inmersas en los siguientes aspectos:

- Económicos, al permitir mejora en la productividad, crecimiento económico, creación de riqueza, mejora de la base de conocimientos, incremento en las oportunidades de empleo y en la política social
- Sociales, mejorando la salud y calidad de vida de las personas, estimular nuevos planteamientos de problemas sociales, cambiando las actitudes de la comunidad, enmarcando los problemas sociales e informando las políticas y el debate público
- Ambientales, mejorando el entorno y estilo de vida, mejorando el manejo de residuos, reduciendo la contaminación, mejorando la gestión de recursos naturales, disminuyendo el consumo de combustibles fósiles y logrando adaptación al cambio climático
- Culturales, mejorando la comprensión de la sociedad respecto a quienes somos y de dónde venimos como nación y como sociedad, preservando y enriqueciendo la cultura, y aportando nuevas ideas y formas de nación

De ahí que establecieron que los factores de éxito que las universidades deben considerar para conducir con éxito iniciativas de aprendizaje a lo largo de la vida son:

- Capacidad para identificar y estudiar los nuevos desarrollos científicos, tecnológicos, sociales y culturales, y para explicar y difundir su relevancia a todos los miembros de la sociedad.
- Valoración de la creatividad y desarrollo individual del personal y aprendices de la universidad de tal forma que promueva la toma de decisiones en situaciones de riesgo e interdisciplinaridad.
- Un ambiente de aprendizaje que se adapte a más y nuevos métodos de enseñanza.
- La capacidad de la universidad para manejar las presiones de los diferentes grupos de interés.
- La comunicación a todos los miembros de la sociedad del compromiso de la universidad de servir a la sociedad.
- Identificar y hacer uso de criterios para medir la calidad y eficacia del compromiso para asegurar que se mantienen los valores académicos fundamentales de la universidad aún cuando la misma sea sensible a su entorno.

Educación y TIC

Las tecnologías de información y comunicación frecuentemente se asocian con dispositivos tecnológicos como computadoras y aplicaciones, pero las TIC también consideran tecnologías convencionales como radio, televisión y telefonía.

De ahí que un término más genérico considera a las TIC como las formas tecnológicas que se utilizan para transmitir, almacenar, crear, compartir o intercambiar información. Acorde con ello, se incluyen tecnologías como radio, televisión, DVD, telefonía fija y móvil, sistemas satelitales, hardware y software de red; así como el equipamiento y los servicios asociados a estas tecnologías como la videoconferencia y el correo electrónico. (Dighe, s.f.)

Las tecnologías para la información y la comunicación han sido un elemento fundamental en el crecimiento de las diversas formas de educación, sobre todo en las modalidades abierta, a distancia y en línea, lo cual ha brindado nuevas oportunidades para el aprendizaje a lo largo de la vida en muchos países.

Las principales tendencias en el uso de las TIC en el ámbito educativo son:

- 1- Expansión de la gama de opciones disponibles para los planificadores educativos con respecto a opciones de diseño de sistemas, combinaciones de enseñanza y aprendizaje, y estrategias para la administración y gestión de la educación.
- 2- Incremento exponencial de la transferencia de datos mediante los sistemas de comunicación cada vez más globalizados, generando una creciente de usuarios que se conectan a esas redes
- 3- Expansión significativa del potencial de las organizaciones para expandir su ámbito de operaciones e influencia más allá de sus fronteras geográficas tradicionales.
- 4- Generación de un ambiente competitivo entre las instituciones educativas que buscan atender a los aprendices pues incrementa la oferta de éstas al reducirse las barreras geográficas e incrementarse el acceso a los recursos de información.
- 5- Incremento del intercambio colectivo y la generación de conocimiento visible en las denominadas inteligencia colectiva y amateurización de las masas, las cuales rompen los límites escolares, al tiempo que son más aceptadas y generalizadas la creación de conocimiento dinámico y las herramientas y procesos informáticos sociales.
- 6- Retos aún sin resolver en el campo de la propiedad intelectual y los derechos de autor generados por la digitalización de la información en todo los medios
- 7- Incremento de la brecha económica y social entre los distintos niveles sociales. (Kanwar et al, 2011)

Entre las ventajas que las TIC han brindado a la educación se encuentran:

- Una sensación de presencia e inclusive de comunidad en la interacción en línea
- Mejora en el apoyo del estudiante
- Práctica ilimitada de conceptos, habilidades y actitudes que reportan dificultad para el aprendiz
- Acceso ilimitado a los recursos disponibles en internet
- Mejora en los medios de presentación disponibles acorde a las preferencias del aprendiz, sobre todo para aquellos con discapacidad
- Acceso global a los recursos y a la enseñanza
- Aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento (Thorpe, 2005)

Adicional a lo anterior, una ventaja de las TIC en el ámbito educativo es su capacidad para apoyar el aprendizaje informal y el autoaprendizaje, los cuales son los mecanismos más importantes para la obtención de habilidades y competencias, sobre todo a través de las redes electrónicas de intereses y profesiones, que se constituyen como importantes plataformas para acceder y compartir información, colaborar de desarrollar de manera colectiva habilidades y competencias.

Estas nuevas herramientas TIC no sólo representan nuevas oportunidades para el desarrollo de las modalidades educativas soportadas por TIC, sino que también ofrecen un gran potencial para volver a conectar los grupos en riesgo de exclusión de los servicios públicos, el aprendizaje y la participación cívica.

Los proyectos que promueven en los individuos el compartir la conexión que brinda internet para desarrollar software, contenido en línea o comunidades virtuales son ejemplos del valor agregado que aportan las TIC al aprendizaje informal. Las empresas innovadoras y las instituciones educativas ya están aprovechando estos espacios en línea para incorporar métodos novedosos de “innovación abierta”¹. (CCE, 2008)

Recursos Educativos Abiertos

Se entiende por recurso una acción o suministro de materiales o bienes que puede extenderse para funcionar de forma efectiva. Los recursos digitales pueden copiarse y utilizarse sin consumirlos, son no-rivales y renovables. Desde el punto de vista del alumno los recursos educativos digitales funcionan como “activos” para el aprendizaje, siendo éstos creados con ese fin o con otro distinto. Para los docentes, los recursos educativos digitales son cualquier cosa que pueda utilizarse para organizar y apoyar experiencias de aprendizaje. (CERI, 2007)

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) son materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier medio que residen en el dominio público y han sido liberados bajo una licencia abierta que permita el acceso, uso, reutilización, reuso y redistribución por otros con restricciones limitadas o sin ellas. (Atkins, Brown & Hammond, 2007).

Los REA pueden incluir cursos completos o programas, materiales de cursos, módulos, guías de estudiante, notas de enseñanza, libros de texto, artículos de investigación, video, herramientas de evaluación y exámenes, materiales interactivos (simuladores, juegos de rol, bases de datos), software –incluyendo apps- y cualquier otro recurso útil para la educación.

El término Recursos Educativos Abiertos fue utilizado por primera vez en una conferencia organizada por la UNESCO en 2002, misma donde fueron definidos como recursos educativos de disposición abierta, habilitados por TIC para su consulta, uso y adaptación por una comunidad de usuarios con fines no comerciales. Hoy en día se entiende por Recursos Educativos Abiertos a aquellos materiales digitalizados ofrecidos de manera libre y abierta a educadores, estudiantes y autodidactas con el fin de utilizarlos y reutilizarlos para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación.

¹ Chesbrough, citado por González-Sánchez et al, establece que el paradigma de la innovación abierta “postula la necesidad de establecer flujos internos y externos de conocimiento por parte de las organizaciones para extraer el mayor valor posible de su potencial innovador”. González-Sánchez, R., García-Muiña, F. (2011). *Innovación abierta: Un modelo preliminar desde la gestión del conocimiento*. Intangible Capital, 2011 –7(1):82-115. Disponible en: <https://upcommons.upc.edu/revistes/bitstream/2099/10380/1/gonzalez-sanchez.pdf>.

Una amplia variedad de objetos y materiales en línea puede calificar como REA, desde cursos, hasta sus componentes, colecciones de museos, revistas y obras de referencia de libre acceso, que permita a los usuarios adaptarlos de acuerdo a sus necesidades culturales, curriculares y pedagógicas. (CERI, 2007)

Como se muestra en la Ilustración 1, un REA debe contener al menos:

- Contenidos de aprendizaje en forma de cursos completos, módulos de contenido, objetos de aprendizaje, colecciones, revistas, etc.
- Herramientas de software para apoyar el desarrollo, uso, reutilización y entrega de los contenidos de aprendizaje, incluyendo la búsqueda y organización de los mismos contenidos, sistemas de gestión del contenido y del aprendizaje, herramientas para el desarrollo del contenido, y comunidades de aprendizaje en línea
- Recursos de implementación tales como licencias de propiedad intelectual que promuevan la publicación abierta de materiales, principios de diseño de mejores prácticas y contenido específico. (CERI, 2007)



Ilustración 1. Elementos que constituyen los REA

Un aspecto relevante respecto a estos recursos lo constituye su calidad de abiertos. En este sentido se pueden distinguir tres áreas independientes donde se manifiesta el estado de abierto, las cuales son: la social, la técnica y la de la naturaleza del recurso en sí misma. El término abierto en el ámbito social se basa principalmente en los beneficios sociales esperados y en las consideraciones éticas relacionadas con la libertad de usar, contribuir y compartir. En el dominio técnico, abierto significa que el recurso es interoperable a nivel tecnológico y funcional. La naturaleza en sí misma del recurso atiende a que cualquier individuo puede disfrutar del mismo sin que ello signifique que los demás no puedan hacerlo, y a nivel económico, que los recursos son bienes públicos que no rivalizan.

Los REA se pueden definir considerando los siguientes aspectos:

- Que el acceso al contenido abierto sea libre de cargos para las instituciones educativas, servicios de contenidos, y usuarios finales ya sean estos maestros, estudiantes y aprendices a lo largo de la vida

- Que el contenido esté disponible bajo licencias flexibles que permitan su reutilización en actividades educativas favoreciendo su modificación, combinación y reutilización, de ahí la importancia de que el REA este diseñado considerando estándares y formatos abiertos que permitan lo anterior
- Que los sistemas y herramientas educativas que utilizan los REA correspondan a software de código abierto y que las Interfaces para programación de aplicaciones (API) y demás servicios web utilizados en su construcción sean abiertos o estén autorizados para reutilizarse. (Geser, 2007)

Adicional a ello, las principales características de los REA son:

- Accesibilidad. Se refiere a la disponibilidad del recurso para ser localizado y utilizado en cualquier lugar o momento.
- Reusabilidad. Atiende a que el recurso puede ser adaptado y utilizado en diferentes contextos de aprendizaje.
- Interoperabilidad. Es la facilidad de ser implementado en diferentes dispositivos o herramientas.
- Sostenibilidad. Se refiere al funcionamiento correcto a pesar de los cambios de versiones, de software, etc.
- Metadatos. Es decir que cuenta con las descripciones que posibilitan su indexación, almacenamiento, búsqueda y recuperación.

Considerando las características anteriores, los REA pueden:

- Proveer un marco conceptual a largo plazo que permita formar alianzas para la creación, intercambio y provisión de REA con un fuerte énfasis en la reutilización
- Incrementar el retorno de la inversión del dinero público a los contribuyentes mejorando la relación costo-efectividad mediante la reutilización de los mismos REA
- Promover la adquisición de competencias digitales para la sociedad del conocimiento más allá de las habilidades básicas en TIC mediante la creación de herramientas y contenidos que permitan a los estudiantes desarrollar su pensamiento crítico y creatividad.
- Enriquecer el conjunto de REA (contenidos y herramientas) para innovar los programas académicos y prácticas de enseñanza-aprendizaje, incluidos recursos provenientes de organismos públicos de información como bibliotecas, museos y demás instituciones culturales
- Promover la calidad educativa de los contenidos mediante el control de calidad, retroalimentación y mejoras en las alianzas, comunidades y redes que comparten los contenidos
- Promover el aprendizaje a lo largo de la vida y la inclusión social a través de la facilidad de acceso a los recursos que de otra forma serían inaccesibles para los grupos de usuarios potenciales, incluidos los menos favorecidos. (Geser, 2007)

Desde el punto de vista de docentes y estudiantes, los REA pueden:

- Ofrecer más variedad de temáticas para elegir, flexibilizando la elección de materiales para el proceso de enseñanza-aprendizaje al permitir que el contenido se pueda modificar e integrar al material del curso con mayor facilidad
- Ahorrar tiempo y esfuerzo mediante la reutilización de los REA puesto que tienen resueltas las cuestiones de propiedad intelectual y derechos de autor
- Permitir la participación docente en el aprovechamiento de los REA al aportar sus evaluaciones personales, lecciones aprendidas y sugerencias de mejora.

- Promover la creación de comunidades de aprendizaje en formas de grupos de docentes y alumnos con acceso a herramientas fáciles de usar para crear ambientes de aprendizaje colaborativo
- Promover propuestas centradas en el usuario para la educación formal y el aprendizaje lo largo de la vida de tal forma que los mismos usuarios no sólo consuman contenidos educativos sino que desarrollen sus propios portafolios electrónicos donde compartan sus resultados, productos y experiencias de estudio a otros pares. (Geser, 2007)

Finalmente, es válido señalar que los recursos educativos abiertos tienen el enorme potencial de mejorar la calidad y efectividad de la educación al permitir tres situaciones:

1. Incremento de la disponibilidad de recursos para el aprendizaje relevantes y de gran calidad, reduciendo el costo de acceder a materiales educativos.
2. Su fácil adaptación favorecida por las licencias de uso permisivas fomenta el desarrollo de nuevas formas para que los estudiantes sean participantes más activos de sus propios procesos de aprendizaje.
3. Desarrollo las capacidades necesarias para reducir sus costos de producción de las instituciones que acceden a crear recursos educativos abiertos, favoreciendo que sus docentes participen en el desarrollo de más contenidos.

La propuesta de la CUAED para el aprendizaje a lo largo de la vida: Cursos de Cultura General

Los Cursos de Cultura General son una iniciativa de la CUAED que tiene como fundamento una de las líneas rectoras del Plan de Desarrollo Institucional 2011-2015 la cual señala

“5. Ampliar y diversificar la oferta educativa de la UNAM, tanto en los programas de formación profesional como en los campos de la educación continua, la actualización profesional y la capacitación para el trabajo, mediante el impulso y la consolidación de las modalidades en línea y a distancia.”

Considerando lo anterior, se propuso la creación de los Cursos de Cultura General, que tienen como propósito

- Acercar educación a diversos sectores de la población y favorecer la equidad educativa
- Proporcionar una oferta educativa útil, aplicable en la vida cotidiana (personal, familiar, laboral, profesional)
- Ampliar el bagaje cultural de la población en general

Bajo este esquema, se estableció que los cursos de cultura general cubrieran las siguientes características:

- Estar dirigidos al público en general
- Abordar temáticas específicas
- Emplear un lenguaje cercano o coloquial
- Tener una duración mínima de 6 horas y máxima de 30 horas
- Considerar un esquema de autoaprendizaje

Aspectos del desarrollo de los cursos de cultura general

Un elemento importante en la producción de recursos educativos es el conocimiento, que puede definirse como el razonamiento de la información y los datos que permitan activamente un buen desempeño, solución de problemas, toma de decisiones, aprendizaje y enseñanza (Beckman 1997).

El conocimiento que se produce dentro de cada individuo se conoce como “conocimiento tácito”. Cuando este conocimiento se transfiere a un soporte físico se transforma en “conocimiento explícito”. Hoy en día, los medios digitales proporcionan el soporte principal para el conocimiento explícito. En el caso particular de esta experiencia, esa transformación de conocimiento tácito en explícito es soportada por una metodología de desarrollo propia de la CUAED (Ilustración 2) que atiende a las siguientes fases:

- Definición del perfil del proyecto. Este perfil atiende a dos aspectos, uno administrativo o propio de la gestión del proyecto; y otro académico que atiende al modelo educativo que fundamentará el recurso; los niveles de navegación dentro del mismo a través de un diagrama de navegación; la definición del guión instruccional, instrumento clave para todos los participantes del proceso; y la recuperación y explicitación de la información general del recurso.
- Análisis de contenidos. En esta fase el experto en contenido o docente realizará un primer ejercicio de transformación de su conocimiento tácito disciplinar a conocimiento explícito en forma de presentaciones, notas o apuntes.
- Asesoramiento pedagógico. La fase se desarrolla entre un asesor pedagógico y el experto en contenido. El primero apoya al experto respecto a la explicitación de su conocimiento disciplinar y docente, apoyándolo y guiándolo respecto a lo que es necesario para lograr el objetivo del recurso. Este apoyo es fundamental para la transformación del conocimiento de tácito a explícito en forma de guión instruccional.
- Corrección de estilo. Esta etapa es básicamente una revisión ortográfica y gramatical del guión instruccional consistente con el lenguaje propio de la disciplina que aborde el recurso.
- Comunicación visual. Consiste en el trazado y diseño de todas las imágenes e interactivos que requiera el recurso especificados en el guión instruccional.
- Integración. Consiste en la integración de contenidos, actividades, interactivos, y demás elementos diseñados para el recurso en una sola entidad que se convertirá en el recurso educativo abierto.
- Pilotaje. Consiste de una evaluación de la integración buscando que ésta haya sido consistente con lo solicitado en el guión instruccional. También es momento para una revisión del recurso por parte del experto y el asesor pedagógico para detectar mejoras en el mismo, las cuales serán enviadas nuevamente a comunicación visual e integración.
- Liberación. Una vez que el experto en contenido da su visto bueno del recurso, éste es depositado en un repositorio con libre acceso.

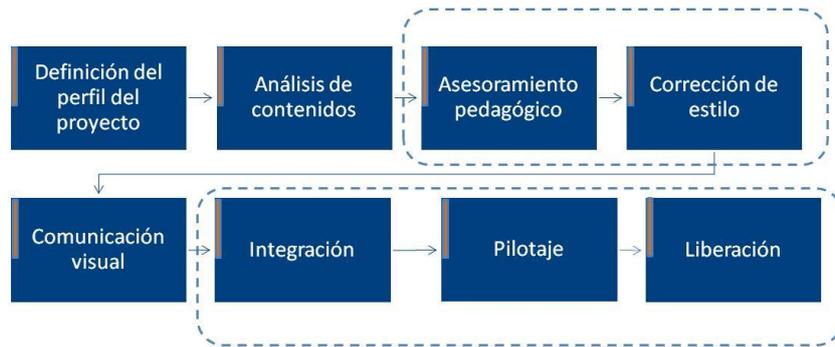


Ilustración 2. Metodología de desarrollo

Dicha metodología es desarrollada por grupos multidisciplinares de profesionales que comprende perfiles como: administrador de proyectos, experto en contenido, asesor pedagógico, corrector de estilo, comunicador visual e ingeniero en sistemas.

Apyados con la metodología antes descrita desarrollada por los equipos multidisciplinares se han desarrollado los Cursos de Cultura General, cuya estructura básica (Ilustración 3) considera un nivel de componentes generales, que comprende aspectos aplicables a todo el curso. Dentro de este nivel encontramos los siguientes elementos:

- Introducción. Se refiere a un texto breve que señale qué se estudiará en el curso, cómo se encuentra organizado el mismo, por qué son relevantes los contenidos y cuál es el objetivo general a lograr. Se busca que este aspecto genere interés en la temática, invite al estudio del curso y motive a aprender lo que en él se expone.
- Forma de trabajo. Este elemento debe incluir la estructura del curso, los materiales y recursos disponibles, los tipos de actividades, la forma en que puede monitorear sus avances y el tiempo estimado de estudio.
- Unidades
 - o Introducción. Pequeño texto para contextualizar la unidad dentro de la estructura del curso.
 - o Contenido. El desarrollo del conocimiento, habilidad o actitud que se desea lograr estructurado de forma tal que el estudiante logre incorporarlo/desarrollarlo mediante el autoestudio.
 - o Actividades de aprendizaje individuales y autoevaluables, con instrucciones claras y completas respecto al producto que se recomienda realizar, las características que debe tener y como valorar el mismo. Además se proporcionarán instrumentos que apoyen la autoevaluación en forma de listas de cotejo, rúbricas, etc.
 - o Autoevaluación que se verá reflejada mediante actividades que muestren el avance de los participantes, serán individuales y con reactivos de respuesta cerrada, manteniendo congruencia con los contenidos y congruente con el objetivo de aprendizaje.
 - o Fuentes de consulta que enlistan los recursos bibliográficos y hemerográficos tanto físicos como digitales a los que puede acudir el alumno para conocer más acerca de la temática.



Ilustración 3. Estructura de los Cursos de Cultura General

Productos

Bajo este marco de trabajo comprendido por la metodología de desarrollo y el equipo multidisciplinario, la UNAM, a través de la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia se está desarrollando 50 Cursos de Cultura General, de los cuales describiremos sólo algunos de ellos como son:

Mitos y realidades del programa “Conduce sin alcohol”

El curso busca que las personas conozcan cómo funciona el programa “Conduce sin alcohol” y los pasos que las autoridades deben realizar para aplicar las pruebas en los puntos de revisión ubicados en distintas partes del Distrito Federal mediante la presentación de manera concreta todos los procedimientos que deben realizarse antes, durante y después de la prueba así como las autoridades participantes y el trabajo que realiza cada una de ellas respecto a los derechos y las obligaciones de los infractores o conductores que manejan tomados, con el objetivo de evitar algún tipo de abuso por parte de las autoridades. (Ilustración 4.)

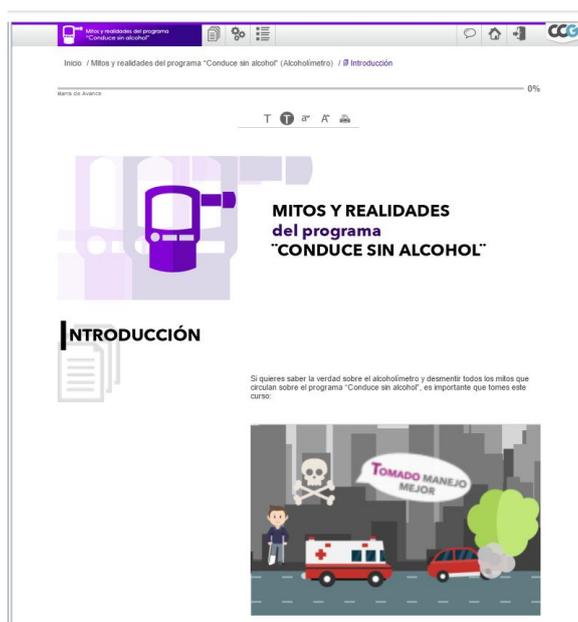


Ilustración 4. Curso de Cultura General - Mitos y realidades del programa "Conduce sin alcohol"

Yo no choqué, me chocaron

Curso para conocer lo qué es un choque laminero; en qué casos, cuando chocas en el Distrito Federal, se te envía ante un juez cívico para que resuelva quién fue el culpable y en qué otros debes de ir ante el Ministerio Público; estudiarás también qué es el juzgado cívico y qué procedimiento se sigue antes y dentro de éste para los choques lamineros, con el fin de aclarar algunos mitos relacionados con los choques lamineros, los cuales atiende el juez cívico, de tal suerte que la siguiente vez que choques o que alguien cercano lo haga, tengas la certeza de cómo actuar, sepas a quién le puedes pedir ayuda, a qué tienes derecho y cuáles son tus obligaciones (Ilustración 5).

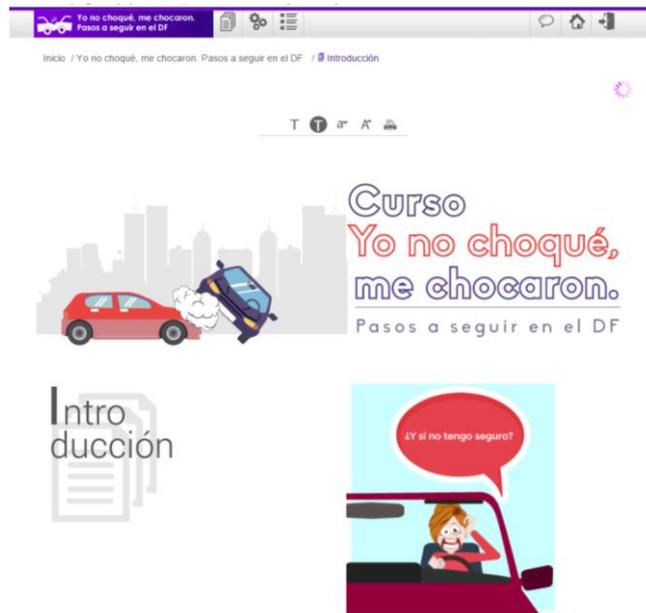


Ilustración 5. Curso de Cultura General - Yo no choqué, me chocaron

Cuando el amor acaba... el divorcio empieza

Curso para conocer lo que debes hacer en caso de que estés en una situación de divorcio o, en su caso, sepas dar algún consejo a alguien que lo necesite. Se presentan de manera sencilla y entendible las modalidades de un divorcio y el camino a recorrer para que evites confusiones o engaños, lo cual se logra mediante la identificación de los elementos legales básicos más importantes del divorcio y su tramitación: los pasos a seguir desde la solicitud hasta la inscripción en el acta de matrimonio; además de las instituciones que lo llevan a cabo (Ilustración 6).



Ilustración 6. Curso de Cultura General - Cuando el amor acaba... el divorcio empieza

Problemas familiares: controversias

Curso para aprender cuáles son las controversias familiares más comunes y cómo las autoridades pueden resolver los problemas relacionados con el reconocimiento y cuidado de los hijos, el dinero para mantenerlos, los derechos y las obligaciones que tienen los integrantes de una familia cuando están juntos e incluso cuando se separan ya sea que se hayan casado o no. Para ello se abordarán temáticas como la patria potestad, la guarda y custodia, los alimentos y el reconocimiento de paternidad; además de las instituciones, autoridades competentes y consecuencias legales que se relacionan con estas figuras jurídicas, con la finalidad de constituir una guía en caso de que necesites iniciar un juicio para hacer valer tus derechos respecto a estos problemas que surgen en la convivencia familiar (Ilustración 7).



Ilustración 7. Cursos de Cultura General - Problemas familiares: controversias

Conclusión

La educación a lo largo de la vida es un aspecto relevante para las generaciones actuales y futuras, dado el cambiante ambiente que se vive y la necesidad de las personas de actualizarse para participar activamente en la sociedad del conocimiento.

Las universidades, como instituciones gestadoras del conocimiento, son los actores idóneos para desarrollar y hacer llegar recursos que favorezcan el aprendizaje a lo largo de la vida de personas con difícil acceso a la educación formal.

Los recursos educativos abiertos por sus características de apertura tan valoradas en esta sociedad del conocimiento, son los productos idóneos que las universidades pueden producir con el fin de promover el aprendizaje a lo largo de la vida de todos los individuos de la sociedad al dotarlos de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para desenvolverse en la sociedad.

A partir de lo anterior, la CUAED ha desarrollado los denominados Cursos de Cultura General que tienen como propósito acercar educación a diversos sectores de la población favoreciendo la equidad educativa; proporcionar una oferta educativa útil, aplicable en la vida cotidiana (personal, familiar, laboral, profesional); y ampliar el bagaje cultural de la población en general. Esta iniciativa se suma a la función social que cumple la universidad de hacer de la educación un bien común para todos los miembros de la sociedad.

Referencias

Atkins, D.E., Brown J.S., & Hammond A. L. (2007) A review of the Open Educational Resources (OER) movement: Achievements, challenges, and new opportunities. The William and Flora Hewlett Foundation. Disponible en: <http://www.hewlett.org/uploads/files/ReviewoftheOERMovement.pdf>

Badat, S. (2013) Higher Education, Transformation and Lifelong Learning. Ponencia en el marco de la 10ª Conferencia Anual sobre el aprendizaje a lo largo de la vida "Vice-Rector Mwalimu Julius Nyerere Kambarage". University of Western Cape. Sudafrica. Disponible en: <http://goo.gl/xhmpEh>.

Beckman, T. (1997). A Methodology for Knowledge Management. International Association of Science and Technology for Development (AISTED) AI and Soft Computing Conference. Banff, Canadá.

Centre for Educational Research and Innovation (CERI). (2007). Giving knowledge for free: The emergence of open educational resources. Organisation for Economic Co-operation and Development (OCDE). Disponible en: <http://www.oecd.org/edu/ceri/38654317.pdf>

Chee, T.S., Divaharan, S., Tan, L., Horn, C. (2011). Self-Directed Learning with ICT: Theory, Practice and Assessment. Ministry of Education. Singapur. Disponible en: <https://www.tcdsb.org/schools/epiphanyofourlord/thefuture/Documents/Self-Directed%20Learning%20with%20ICT%20Theory%20Practice%20and%20Assessment.pdf>

Comisión de Comunidades Europeas. (CCE) (2008). The use of ICT to support innovation and lifelong learning for all - A report on progress. Brussels: European Commission. Disponible en:

[http://www.europarl.europa.eu/registre/docs_autres_institutions/commission_europeenne/sec/2008/2629/COM_SEC\(2008\)2629_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/registre/docs_autres_institutions/commission_europeenne/sec/2008/2629/COM_SEC(2008)2629_EN.pdf)

Dighe A. Use of ICTs in literacy and lifelong learning. Participatory Adult Learning, Documentation and Information Networking (PALDIN). Adult Learning Documentation and Information Network (ALADIN). UNESCO. Disponible en: http://www.unesco.org/education/aladin/paldin/pdf/course01/unit_14.pdf

Geser, G. (2007). Open Educational Practices and Resources. OLCOS Roadmap, 2012. Open e-Learning Content Observatory Services (OLCOS). Disponible en: http://www.olcos.org/cms/upload/docs/olcos_roadmap.pdf

Kanwar, A., Uvalić-Trumbić, S., & Butcher, N. (2011). A basic guide to open educational resources (OER). Vancouver: Commonwealth of Learning; Paris: UNESCO. Disponible en: <http://www.col.org/PublicationDocuments/Basic-Guide-To-OER.pdf>

Kaya, H.E. (2014). A critical look at lifelong learning. Educational Research and Reviews, 9(21), 1185-1189. Disponible en: http://www.academicjournals.org/article/article1414750636_Kaya.pdf

Smidt H, Sursock A. (2011) Engaging in Lifelong Learning: Shaping Inclusive and Responsive University Strategies. European University Association. Belgium. Disponible en: http://www.eua.be/pubs/Engaging_in_Lifelong_Learning.pdf

Thorpe, M. (2005). The impact of ICT on Lifelong Learning. En C. McIntosh & Z. Varoglu (Eds.) Perspectives on distance education: Life-long learning in distance higher education. Vancouver. Commonwealth of Learning/ UNESCO. Disponible en: http://www.col.org/SiteCollectionDocuments/PSeries_LLLDHE_CH03.pdf

UNESCO Institute for Education (2001) Revisiting Lifelong learning for the 21st Century. UNESCO Institute for Education. Hamburgo. Disponible en: <http://www.unesco.org/education/uie/publications/uiestud28.shtml>

UNESCO, Institute for Education (2002) Integrating Lifelong Learning Perspectives. UNESCO Institute for Education. Hamburgo. Disponible en: <http://www.unesco.org/education/uie/pdf/uiestud36.pdf>