Cómo crear secuencias didácticas digitales a través de OpenBoard

Luis María Martul Beltrán y Arka Panda
Instituto Cervantes de Nueva Delhi

INTRODUCCIÓN

En el presente documento, detallamos las observaciones realizadas como parte de nuestra ponencia en el XI EPPELE, que aborda el tema de la creación de secuencias didácticas digitales a través del software libre OpenBoard.

Ante todo, es fundamental dejar claro que dicha ponencia no pretendía, en ningún momento, ins-truir a los asistentes en el manejo del programa. En primer lugar, la duración asignada, 30 minutos, no nos permite comentar más allá de las funcionalidades más básicas. Asimismo, se trata de un programa notablemente intuitivo, incluso para los que no sean especialmente duchos o no tengan mucha experiencia en la enseñanza en línea. Por lo tanto, no consideramos de especial importancia el enseñar a manejar el programa en esa media hora. En cambio, se trata de un intento de hacer que los asistentes tomen nota de la facilidad con la que se puede elaborar una secuencia didáctica a través de algunos ejemplos.

ORIGEN DEL PROGRAMA

Su origen se remonta al año 2003, y nace de un diseño de la Universidad de Lausana, en Suiza . Se empezó a utilizar en esta universidad y fue cedido al Gobierno francés que, bajo el nombre de Open-Sankore, lo usó, principalmente, para alfabetización y enseñanza en África, ya que lo único que se necesita es un ordenador y un proyector. Ni siquiera es indispensable una conexión a Inter-net, puesto que el programa y todos sus elementos están instalados en el ordenador.

Se formó una comunidad importante que subía unidades y lecciones a los servidores del Grupo de Interés Público de Educación Digital en África. Estas unidades están completas y, una vez bajadas al ordenador, pueden ser modificadas o ampliadas sin restricciones. Pocos años después, y sin de-masiadas explicaciones, el Gobierno francés canceló el proyecto y bo-

rró los servidores. Pero, debi-do a las características del programa, nada se perdió, puesto que los archivos están en los ordena-dores de los profesores. La comunidad rebautizó al programa como OpenBoard y siguió con el proyecto. La página principal es https://openboard.ch/, pero existen numerosos repositorios de uni-dades (normalmente de ciencias y para lengua materna) y algunos desarrolladores siguen mejorán-dolo.

JUSTIFICACIÓN

En la revolución que se ha producido debido a la pandemia, que ha trastocado y acelerado tenden-cias anteriores, se ha producido una sobrecarga de *softwares* supuestamente interactivos que prome-ten el enriquecimiento de nuestras clases con ejercicios modernos y bonitos, pero, a veces, los re-cursos más rentables son los que menos ruido hacen. Una consecuencia perversa de los cambios necesarios para la enseñanza en línea es que, en nuestra opinión, en numerosas ocasiones nos he-mos dejado deslumbrar por las posibilidades técnicas de estos programas y hemos olvidado lo fun-damental: un ejercicio no tiene que ser bonito, ni siquiera debe ser divertido (aunque mejor que sea ambas cosas), sino que tiene que ser útil y rentable.

Cuando hablamos de utilidad, nos referimos a que debe servir para aprender y para simplificar el trabajo de alumnos y profesores y si decimos rentable, significa que, por un lado, la relación entre coste (en términos de trabajo) y beneficio (para el aprendizaje) sea equilibrada y, por otro, que sea rentable significa que el programa debe ser rápido de entender y eficaz para nuestros fines. Un ejemplo que nos parece claro es ciertos programas que, entre otras cosas, sirven para hacer, por ejemplo, vacíos de información preciosos, con elementos que se pueden arrastrar y unir, estética-mente brillantes y que permiten establecer dinámicas de intercambio de información y que, por tanto, cumplen el criterio de utilidad, pero no el de rentabilidad. En muchos casos, elaborar estos ejercicios supone un coste de tiempo enorme para los profesores, no solo para aprender cómo fun-ciona el programa, sino también para realizar el ejercicio concreto. Pensamos que, normalmente, nos podemos ahorrar todo este tiempo simplemente proyectando las imágenes y pidiéndoles a los estudiantes que realicen una captura de pantalla. Y esto es solo un ejemplo.

Este programa que presentamos es de otro tipo. Aunque, a primera vista, la interfaz de OpenBoard palidece en comparación con la de la mayoría de las *apps* que se han popularizado últimamente, se trata de un programa

general, para la elaboración de secuencias completas, de unidades que en-globan ejercicios de muy diferentes tipos, no de un programa para realizar un modelo de ejercicios concreto.

Otro aspecto que hemos de recordar es que muchos programas enormemente populares suelen ofrecer más de una versión – una básica y varias de pago. Lógicamente, tarde o temprano, muchos desarrolladores quieren monetizar sus creaciones, lo que suele conllevar cada vez menos funciona-lidades gratuitas. En algunos casos extremos, incluso han llegado a descontinuar su oferta por va-rios motivos, y los usuarios se han visto privados de utilizar materiales de elaboración propia . Dado que OpenBoard es unsoftware gratuito, estable y de código abierto, no nos expone a ninguna de las contingencias anteriores. Si tenemos guardado el archivo de arranque, el .exe, que no de-pende de una compañía concreta, en el futuro siempre tendremos acceso al material que hemos elaborado.

FUNCIONALIDADES Y CARACTERÍSTICAS

OpenBoard es un programa de pizarra interactiva. Consiste en una serie de pantallas en blanco y una mínima barra de herramientas para pasar a la siguiente pizarra, para escribir, para capturar imágenes, subrayar y un cursor para interactuar con los elementos de la pantalla.

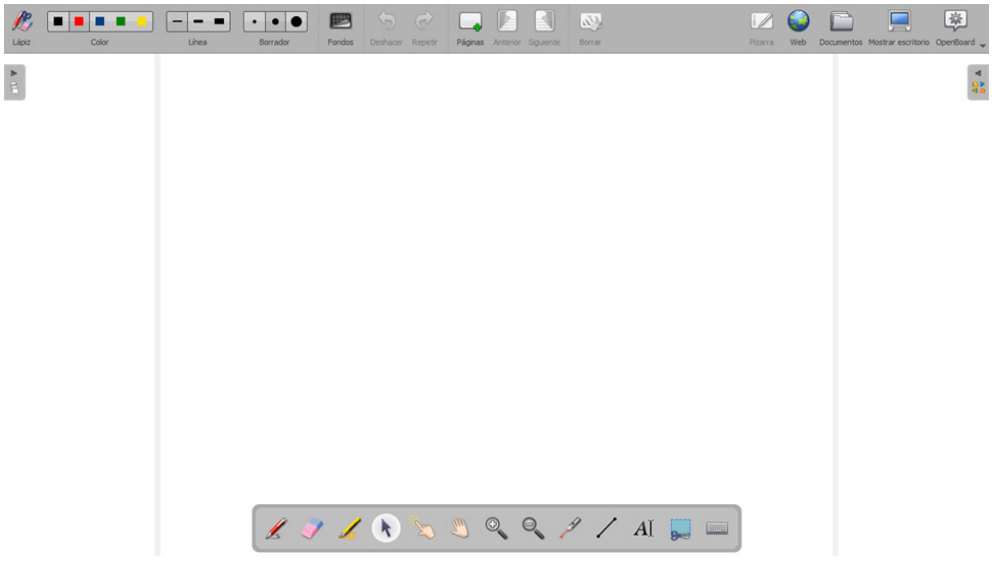


Figura 1. Interfaz de OpenBoard

Consideramos que el programa ofrece tres ventajas principales: permite integrar en un solo archivo material de diferentes fuentes y formatos, permite secuenciar, modificar, ampliar y personalizar unidades didácticas completas y ofrece ciertas ventajas por su naturaleza de software libre.

1. Integración de material nuevo y reciclaje de materiales antiguos. El programa posee una herramienta muy eficaz para capturar fragmentos de pantalla. Esto significa que podemos incluir muy fácilmente en una pizarra imágenes de ejemplo, fragmentos de texto, ilustraciones, etc. Por otro lado, los materiales propios, que normalmente estaban pensados para imprimirse, solo necesi-tan copiar y pegar el texto o las imágenes que nos interesen. También con copiar y pegar podemos incluir audios o insertar vídeos (si bien hay que reconocer que a menudo los vídeos integrados dan problemas). De este modo, sin movernos del entorno, tenemos todo el material que necesitamos. Además, todo se guarda en un único archivo donde están todos los elementos de las pizarras. Para el profesor, esto resulta útil, ya que se acaba el andar buscando por carpetas dónde estaba ese audio, ese ejercicio o buscar en Internet aquel vídeo que funcionaba tan bien.

2. Secuenciación, modificación, ampliación de las unidades y repaso. En una de las secciones del programa tenemos una biblioteca con todas nuestras unidades y un visor grande que muestra todas las pizarras de cada unidad.

La biblioteca nos permite acceder rápidamente a unidades anteriores o secuencias gramaticales o léxicas que hayamos diseñado sobre aspectos que surjan de improviso en el aula sin tener que an-dar buscando. Con el visor de pizarras, podemos recordar rápidamente la progresión de la unidad y el punto en el que nos quedamos en la clase anterior. Tras el uso de la unidad, marcando las piza-rras que nos interesen, podemos variar el orden de las actividades, eliminar ejercicios que no fun-cionen o integrar ejercicios nuevos que nos parezcan recomendables.

Por último, durante el uso de la pizarra, solemos ir ofreciendo explicaciones o ejemplos a los alumnos no planeados a priori y que son propios de cada clase. Al final de la unidad, el programa ofrece la posibilidad de exportar a PDF todas las pizarras. Si se les envía este archivo a los alum-nos, aparecerán todas las actividades que se han realizado, las explicaciones, los comentarios, el nuevo vocabulario, etc. Obviamente se pierden los ejercicios interactivos, pero les sirve para repa-sar no solo los contenidos del libro, sino también todos los ejercicios que hayamos aportado perso-nalmente y las explicaciones personalizadas y desarrolladas en clase.

3. Software libre. Aparte de la ya citada seguridad que nos ofrece el hecho de que el programa no depende de ninguna compañía, que es gratuito y completo y que las unidades siempre serán acce-sibles y no se perderán, su característica de software libre significa que las pizarras se pueden abrir en cualquier navegador moderno sin nece-sidad de instalar el programa o una extensión. También se comunica sin problemas con otros programas libres. Por ejemplo, hace poco tiempo hemos visto que desde Moodle es posible integrar Open-Board, abriendo la posibilidad de hacer pizarras colabo-rativas entre profesores y alumnos (aportando audios, vídeos, imágenes, textos, etc.)

Algunas ventajas e inconvenientes del programa quedan resumidos en la siguiente tabla:



Figura 2. Ventajas e inconvenientes

En resumen, creemos que una tecnología que no simplifique el trabajo es una mala tecnología. Por utilidad, rentabilidad, flexibilidad, carácter glo-bal y facilidad de uso, OpenBoard es una excelente herramienta para las clases en línea (y presenciales).