

Introducción

Antes de presentaros el catálogo que he elaborado como propuesta para la implantación del Ciclo Formativo de Sistemas Microinformáticos y Redes (SMR), utilizando Software Libre, voy a señalar algunos puntos que debemos tener en cuenta:

1. Es un Catálogo abierto e incompleto:

El catálogo de Software Libre que presentare a continuación no es un catálogo cerrado, ni tampoco un catálogo completo. Su utilización exigirá un posterior esfuerzo de actualización y adaptación, de forma permanente.

Faltaran herramientas, que seguramente por ignorancia o por olvido, no estén incluidas, y descubriréis otras que no conozcáis y sean realmente interesantes.

2. Trabajar con Software Libre implica más trabajo.

Por otra parte su utilización va a implicar su adaptación a nuestros objetivos en el aula.

Las Comunidades que todo Software Libre tiene detrás nos sirven para comprender y resolver muchos problemas que se nos pueden plantear en su utilización, pero no van a resolver nuestras clases como los libros de textos de las editoriales.

Tendremos que investigar, elegir y desarrollar las unidades didácticas, crear ejercicios y prácticas. No somos como el profesor de historia o de matemáticas, que pueden tener su libro de texto y seguirlo.

A este trabajo tenemos que añadir la evolución permanente del propio Software.

Cuando ya tenemos un material listo, la nueva versión nos exige la modificación de un montón de cosas, con un aumento considerable de las horas de dedicación para preparar nuestras clases.

3. Implica un trabajo realmente coordinado del equipo didáctico.

Ese trabajo conjunto tiene que llevar a una coordinación real para que lo que se hace en un módulo esté relacionado y coordinado con lo que se hace en los otros del mismo curso y lo que se va a hacer en el curso siguiente. Si fuéramos capaces de trabajar de esta forma, los resultados obtenidos serían increíblemente mejores.

4. Tenemos que cambiar los hábitos de los alumnos que se incorporan al Ciclo.

Otro problema que se nos plantea para llevar adelante esta propuesta son los conocimientos previos de los alumnos que comienzan el ciclo.

Los alumnos llegan con unos conocimientos previos que no son de Software Libre.

Han trabajado casi siempre con SSOO propietarios, porque son los SSOO que tenían sus equipos cuando los compraron. En los niveles educativos anteriores, en primaria y en secundaria, han trabajado con Windows y con el paquete ofimático de Microsoft.

A todos nos cuesta comenzar cosas nuevas y más cuando se creen que saben informática porque manejan estas herramientas.

Pero tenemos que saber transmitir la necesidad de cambiar estos hábitos y hacerles llegar el nuevo status que quieren llegar a adquirir: ser profesionales informáticos, y eso hoy, pasa por el Software Libre, única forma de llegar a leer, utilizar y compartir código fuente, la base fundamental de esto que llamamos informática. En otro caso se quedarán en meros usuarios de herramientas propietarias y pagadores de licencias para su utilización.

Para ser profesional informático, Técnico en Microinformática y Redes, no sirve con saber jugar en red, saber descargarse una película o tuintear con los colegas. Esto sirve para el

simple usuario de Windows y nosotros formamos profesionales informáticos.
Por tanto nuestro esfuerzo inicial tendrá que ir en este sentido.
Si conseguimos hacer llegar a nuestros alumnos todo esto, habremos dado un paso adelante en su formación.

5. Tenemos que cambiar nuestro modelo de enseñanza.

En algo como la Informática no podemos utilizar modelos tradicionales de formación. La informática de hace 20 años poco tiene que ver con la de hoy en día, y la de hoy en día poco tendrá que ver con la de dentro de 20 años.

Un profesor de historia o de matemáticas puede limitarse a transmitir una serie de contenidos al alumno y a evaluarle en función de trabajos escritos y exámenes, en cambio nosotros sabemos que lo que tiene que aprender es precisamente a ser capaces de adaptarse a lo nuevo, que es permanente, tanto si hablamos de máquina como si nos referimos a los programas.

Su medio de trabajo, su fuente de información es internet y las comunidades que se crean y se comunican a través de este medio. No podemos empeñarnos en cerrar estos canales, tenemos que acompañar al alumno en su proceso de aprendizaje, acompañarle para que aprenda a aprender, que conozca lo fundamental que en informática es compartir, y lo inútil que es que se sepa de memoria un capítulo de un libro de texto o que se sepa de memoria un programa informático. Todo eso mañana, o quizás hoy mismo, habrá cambiado y será de otra forma. Si les enseñamos como se trabaja en informática, donde y cuáles son las comunidades que van a ser su punto de apoyo, donde van a encontrar la información más actual y como ellos deben colaborar en esas comunidades, estaremos creando realmente profesionales.

Estas Jornadas de Software Libre nacieron para eso, para que los alumnos puedan ver lo que realmente es la informática, algo más que un libro de texto.

Por último, y ya paso a mostraros el Catalogo, una propuesta al Grupo Nibbler, organizador de estas Jornadas:

Creación de una Comunidad Online

Donde todos aquellos profesores de informática que quieran participar, puedan hacerlo. Ese trabajo arduo que hacemos en solitario, buscando, adaptando, investigando, si lo compartimos, sería mucho más sencillo: “si yo tengo una idea y tú tienes una idea y las compartimos, los dos tendremos dos ideas”.

No se trataría de crear un aula virtual exactamente, se trata más bien de crear un **Entorno Personal de Aprendizaje**.

Partiendo de cada módulo profesional, podemos compartir los recursos desarrollados, debatir sobre herramientas utilizadas y pensar juntos sobre la mejor forma de desarrollo de nuestro trabajo como docentes.

Cuando un profesor tenga que impartir un módulo nuevo se encontraría con recursos de todo tipo, ya evaluados, que le permitirían crear su propio PLE.

Y dejando esta propuesta en el aire, paso a contaros el contenido de el Catalogo de Software Libre que permite impartir todo el Ciclo Formativo sin necesidad de utilizar, prácticamente, software propietario.