



## **ESPACIO DE ENCUENTRO DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO DEL MILENIO A TRAVÉS DE SCOOP.IT**

Mónica RUIZ FRANCO  
Vanesa AUSIN VILLAVERDE  
(Universidad de Burgos)

[mrfranco@ubu.es](mailto:mrfranco@ubu.es)

[vausin@ubu.es](mailto:vausin@ubu.es)

### **1. RESUMEN:**

La experiencia que se muestra en este trabajo se basa en la utilización de la plataforma Scoop.it como un espacio de encuentro de las investigaciones del alumnado que ha permitido compartir el conocimiento y construirlo de forma colaborativa. A su vez, Scoop.it, ha sido utilizado como herramienta docente facilitando, orientando y ampliando los contenidos trabajados por los discentes.

El desarrollo de esta práctica se ha realizado durante el curso 2011/12 en la asignatura de Estudio de las ONG para el Desarrollo de la Universidad de Burgos. El topic o temática elegida para Scoop.it se centra en la situación actual sobre los ocho Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) y en las actuaciones de las ONGD y gobiernos para cumplir las metas acordadas.

### **2. ABSTRACT:**

This project presents an experience based on the use of Scoop.it as a gathering space which enables the students to share research results, leading to building knowledge in a collaborative way. Scoop.it has also

served as a learning tool by facilitating, guiding and extending the contents developed by the learners.

This experiment has been carried out during the 2011/2012 academic year on the subject about NGO development learning at the University of Burgos. The topic addressed on Scoop.it focuses on the existing position of Millennium Development Goals (MDG) and the actions taken by NGO development and governments towards meeting the agreements made.

**3. PALABRAS CLAVE :** TIC, Objetivos de Desarrollo del Milenio, Scoop.it

**4. KEYWORDS :** ICT, Millennium Development Goals, Scoop.it

## **5. ÁMBITO TEMÁTICO DE LAS JORNADAS**

Web 2.0/3.0 y educación

## **6. DESARROLLO:**

### **a. Introducción**

El conocimiento, las habilidades y las actitudes orquestan el actual paradigma educativo socio co-constructivista e investigador que apuesta por un sistema basado en competencias.

Este sistema educativo trabaja hacia la formación personal, profesional y social a través de ocho competencias clave<sup>1</sup> que se entrelazan entre sí, establecidas en 2006 por la Comisión Europea (2007).

En este trabajo, se hará referencia a la relación entre el aprender a aprender, las competencias sociales y cívicas y la competencia digital.

Centrándonos en esta última competencia, cabe destacar como las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, tanto formal como informal, suponen un canal didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje que contribuyen

---

<sup>1</sup> Comunicación en la lengua materna; Comunicación en lenguas extranjeras; Competencia matemática y en ciencia y tecnología; Competencia digital; Aprender a aprender; Competencias sociales y cívicas; Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa, y Conciencia y expresión culturales.

a la construcción del conocimiento y a la formación permanente en un mundo globalizado de continuos cambios.

De este modo, las aplicaciones y herramientas que nos ofrece la Web 2.0 caracterizadas por el protagonismo de los usuarios que se convierten en lectores y escritores activos (López Meneses, 2009) para crear, modificar y compartir contenidos (Alexander, 2006) y por tanto para establecer una comunicación e interacción bidireccional y multidireccional (Lozano, 2008) ha posibilitado la integración de las TIC en educación ya que se orientan hacia los principios del ya citado paradigma socio co-constructivista.

En esta línea, la competencia digital mantiene una vinculación con la formación en el aprender a aprender. Según el informe de la Comisión Europea (2007) esta competencia exige unas capacidades básicas, entre ellas las TIC, para organizar y gestionar la información y los aprendizajes. El aprender a aprender nos va a permitir la construcción de los conocimientos, la capacidad de reflexión, el aprendizaje experiencial aplicado a diversos contextos, la autoevaluación, el trabajo en equipo, etc.

Por último, la competencia cívica exige la comprensión, el análisis, el razonamiento, la empatía... cuestiones íntimamente ligadas al aprender a aprender. Esta competencia social se basa en la participación activa, constructiva, tolerante de la vida en sociedad que camina hacia el ideal del bienestar personal, colectivo y del desarrollo humano.

De esta forma, la experiencia que se muestra a continuación presenta como tema central el aprendizaje constructivo de los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) utilizando las TIC como medio para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la universidad.

Para finalizar este apartado, es fundamental aclarar qué los ODM<sup>2</sup> fueron acordados por 189 dirigentes en la Declaración del Milenio de las Naciones Unidas en el 2000 como un trabajo conjunto entre los países desarrollados y empobrecidos para mejorar el desarrollo humano de todas las personas del mundo y en especial de las más desfavorecidas para el

---

<sup>2</sup> 1. Erradicar la pobreza extrema y el hambre; 2. Lograr la enseñanza primaria universal; 3. Promover la igualdad de género y el empoderamiento de la mujer; 4. Reducir la mortalidad infantil; 5. Mejorar la salud materna; 6. Combatir el VIH/Sida, paludismo y otras enfermedades; 7. Garantizar la sostenibilidad medioambiental y; 8. Fomentar la alianza mundial para el desarrollo.

año

2015 (ONU, 2008). Se trata de una declaración de agenda que ya ha cumplido diversas de las metas establecidas. Sin embargo todavía queda un largo trabajo para conseguir ver cumplidos los ODM.

## **b. Objetivos**

Con la creación del topic Objetivos de Desarrollo del Milenio en Scoop.it y paralelamente los blogs educativos se ha pretendido:

Competencia social y cívica.

- Conocer la realidad de los países empobrecidos y cuáles son las actuaciones llevadas a cabo por las ONGD para buscar soluciones y paliar la situación de dichos países en los ocho temas que contemplan los ODM.

Competencia de aprender a aprender.

- Desarrollar un aprendizaje donde el alumnado sea el protagonista y el responsable de construir su propio conocimiento a través del control, gestión y organización de los contenidos de forma activa.

Competencia digital.

- Utilizar Scoop.it, como herramienta docente por un lado, y por otro, como repositorio de los trabajos de investigación del aula realizados a través de los blogs y como fuente de información y ampliación de contenidos.
- Utilizar los blogs educativos y Scoop.it como canal y medio para construir el conocimiento, como estrategias de reflexión y herramientas web bidireccionales que permitan la retroalimentación (Adell y Castañeda, 2010).
- Posibilitar al alumnado convertirse en generadores de información.

## **c. Descripción del trabajo**

La experiencia se ha llevado a cabo durante el curso 2011/2012 en la asignatura optativa Estudio de las ONG de Desarrollo ofertada a las titulaciones de la Facultad de Humanidades y Educación pero incluida en los planes de 5º curso de la Licenciatura de Pedagogía de la Universidad de Burgos.

Las herramientas de la Web 2.0 utilizadas en este trabajo han sido por un lado los blogs educativos (a través de Blogger) y por otro la plataforma Scoop.it, de carácter gratuito (pero con ciertas limitaciones) y público.

En primer lugar se crearon blogs educativos individuales donde cada alumno/a eligió uno de los ocho ODM para realizar su trabajo. El blog ha supuesto el 50% de la evaluación de la asignatura ya que en el se han soportado todas las prácticas y trabajos de inicio a la investigación.

Ejemplos de blogs: Desarrollo sostenible y medio ambiente (<http://mediosostenible.blogspot.com.es/>), enseñanza primaria universal (<http://lapicesparatodos.blogspot.com.es/>) y mortalidad infantil (<http://educadorasocialenaccion.blogspot.com.es/>).

En anteriores experiencias en las que se ha trabajado con blogs educativos a nivel universitario con diversas temáticas (por ejemplo con atención a la diversidad) hemos observado como el alumnado, por lo general, no profundiza en los temas de sus compañeros/as de aula. Consultar diversos blogs y leer las entradas de los mismos resulta poco atractivo para el alumnado y un trabajo extra no evaluado.

Por esta razón, se decidió crear un repositorio con las entradas más representativas de cada uno de los blogs de los estudiantes del aula a través de Scoop.it, con el tema de los Objetivos de Desarrollo del Milenio <http://www.scoop.it/t/odm-2-lograr-la-ensenanza-primaria-universal>. A su vez, el profesorado incorporó información actualizada de los ODM y de la situación de cooperación al desarrollo en España y en los países empobrecidos.

Scoop.it, trabaja de forma paralela a una revista o diario digital donde cualquier usuario puede ser editor y publicar noticias y artículos actuales. Se trata de una plataforma de acceso público que a través de un topic o tema principal organiza y enlaza contenidos publicados en la web que resulten de interés (Paredes, 2012).

Estos contenidos son primeramente seleccionados y recopilados (curación de contenidos) a través de suscripciones con RSS; hastahg, listas de seguimiento y usuarios de Twitter, Google News, Blogs o Vídeo... permitiéndonos finalmente la creación de una página web que soporte contenidos relacionados con un tema determinado y compartirlo con el resto de usuarios (Lasso, 2011). Dentro de Scoop.it también se pueden agregar contenidos encontrados en la web que no hayan sido filtrados por los buscadores elegidos. Simplemente crearíamos un nuevo post y pegaríamos la URL que contenga la noticia que queremos añadir a nuestro Scoop.it.

Una vez que se ha seleccionado el contenido a publicar nuestro scoop (entrada-publicación) puede ser lanzado a nuestras redes sociales como un tweet o un post en el muro de Facebook. Así mismo, este agregador de contenidos permite seguir y ser seguidos por otros usuarios.

Finalmente cabe señalar que Scoop.it nació como versión beta en 2011, y a finales del mismo año se lanzó al público bajo dos modalidades: gratuita, que permite hasta cinco topics pero limita las posibilidades de edición de post; o de pago, versión Pro o de mercado, en el que se pueden realizar hasta diez o quince topics respectivamente; crear textos enriquecidos, añadir fotos y enlaces; medir las visitas con *analytics*, tener un dominio público (versión de mercado), etc.

La experiencia educativa ha consistido en la creación, organización y gestión de un *topic* por parte del docente como intermediario en la construcción del conocimiento. Scoop.it nos ha permitido enlazar las entradas de cada uno de los blogs de forma actualizada cada vez que los discentes las creaban a través de una sindicalización a dichos blogs. De igual forma, este buscador ha posibilitado vincular los tweets procedentes de la cuenta de Twitter docente, así como cualquier información procedente de esta red social o del buscador de Google a través de palabras clave que filtraban la información.

El enlace de Scoop.it está alojado en cada uno de los blogs del alumnado y este, es revisado en las clases para poner en común las últimas noticias sobre cooperación al desarrollo y sobre las entradas de los blogs filtradas.

Creamos por tanto, un panel informativo muy visual y directo con matiz sensibilizador que ha ayudado a relacionar el trabajo individual con el del resto de compañeros/as y a aprender de los otros y con los otros.

#### **d. Resultados y/o conclusiones**

Algunas de las conclusiones extraídas de esta experiencia son las siguientes:

- Estas herramientas han supuesto un cambio de mentalidad y actitud en el alumnado de cara a las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En un primer momento vieron la utilización de las TIC en la asignatura con cierto recelo según nos lo manifestaron debido al escaso dominio en las nuevas tecnologías.
- A través del currículum oculto hemos incorporado nuevas herramientas y aplicaciones (Blogs, Scoop.it, Twitter, Google...) a su Entorno Personal de Aprendizaje (PLE).

- De cara a futuras experiencias con Scoop.it deberíamos considerar la posibilidad de crear esta herramienta a nivel individual y con carácter evaluador para que el propio alumnado filtre y seleccione los contenidos que más le interesen, vincule las noticias relacionadas con su trabajo y así desarrolle una aproximación a la investigación.
- A pesar de carecer de resultados cuantitativos y/o cualitativos, dada la experiencia del blog en otras asignaturas hemos observado como gracias a Scoop.it el alumnado conoce, comprende, se interesa y relaciona el trabajo individual con el de los compañeros/as y a su vez, se activa su curiosidad por descubrir nuevas noticias relacionadas con la cooperación al desarrollo y por tanto se promueve a la reflexión.
- Por último, Scoop.it como herramienta docente de fácil manejo nos ha permitido seguir periódicamente las entradas creadas por los discentes, relacionarlas, compartirlas con el aula y facilitar contenidos actuales vinculados a la temática.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adell, J. y Castañeda, L.J. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. I. Roig Vila y M. Fiorucci (coords.), *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación y la interculturalidad en las aulas*. (pp. 19-33). Alcoy: Marfil.

Alexander, B. (2006). Web 2.0: A new wave of innovation for teaching and learning? *EDUCAUSE Review*, 41 (2), 32-44.

Cabero, J., Barroso, J., and Llorente, M.C. (2010). El diseño de Entornos Personales de Aprendizaje y la formación de profesores en TIC. *Digital Education Review*, 18, 27-37.

Comisión Europea. (2007). *Competencias clave para el aprendizaje permanente. Un Marco de Referencia Europeo*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas.

Lasso, I. (2011, 11 de agosto). A fondo: Scoop.it, un excelente servicio de curación de contenidos. [Mensaje postado]. Extraído de <http://bit.ly/rjKrn4>

López Meneses, E. (2009). Innovar con blog en las aulas universitarias. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 14. Extraído de <http://bit.ly/uWwRli>

Lozano, J. M. (2008). La Web 2.0. Avances en Supervisión Educativa: *Revista de la Asociación de Inspectores de Educación en España*, 8.

Organización de las Naciones Unidas. (2008). *Objetivos de desarrollo del Milenio Informe 2008*. Nueva York: Naciones Unidas. Extraído de: <http://bit.ly/ItE5ew>

Paredes, M. M. (2012, 13 de febrero). *Scoop.it. Recopilando contenidos*. Conserjería de Educación y Cultura. Junta de Extremadura. [Mensaje postado]. Extraído de <http://bit.ly/xcy2LC>

Santamaría, F. (2010). Evolución y desarrollo de un Entorno Personal de Aprendizaje en la Universidad de León. *Digital Education Review*, 18,48-6.

## **8. CUESTIONES PARA EL DEBATE**

- ¿Por qué el alumnado muestra cierto rechazo-temor inicial hacia las TIC en el aula si conviven con ellas?
- ¿Es Scoop.it un "plagiador" de contenidos? o por el contrario ¿difunde y publicita la información dando "reconocimiento" a la fuente original?
- ¿Puede ser considerado Scoop.it como una Tecnología de aprendizaje y conocimiento (TAC)?
- ¿Paper.li y/o Scoop.it para trabajar en Educación?