

Desarrollo de contenidos para e-learning: el logro de la plusvalía

Carina Mariel Grisolia <cmgrisolia@gmail.com>

Especialista en Diseño e Implementación de Proyectos e-learning (Educal-Inwent)
Experta en Nuevas Tecnologías del Aprendizaje a través de Internet (Hochschule Furtwangen University-Alemania)
Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO-Argentina)
Diplomada en Diseño, Gestión e implementación de Proyectos e-learning y EaD (Univ. San Martín-Argentina)

Resumen

En el presente artículo trata el tema de la plusvalía en el desarrollo de contenidos para e-learning. La plusvalía entendida como el valor agregado que los contenidos pueden ofrecer para la satisfacción personal del estudiante. En este sentido, la inclusión de elementos interactivos, multimediales, tareas y/o problemas a resolver, elementos de comunicación como foros y chats, la retroalimentación y las pruebas de control del aprendizaje promueven la plusvalía. También, para incrementar el valor agregado de la propuesta de e-learning es fundamental la relevancia y pertinencia de los contenidos que en sí mismos aportaran plusvalía.

Palabras clave

aprendizaje en línea, desarrollo de contenidos, plusvalía, interactividad, multimedia

Abstract

The present article is about the added value in e-learning content development. The added value in contents seen as such may offer personal satisfaction to students. In this way, the inclusion of interactive elements, multimedia, tasks and/or problems to be solved, communicative elements such as forums and chats, the feedback and the learning control tests promote the added value. Also, to increase the added value of the e-learning proposal the relevance and pertinence of contents is fundamental since they themselves will contribute added value.

Key Words

e-learning, content development, added value, interactivity, multimedia

1. Introducción

Los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan actualmente frente al desafío de utilizar las nuevas tecnologías de la información y de comunicación (TIC) para proveer a sus alumnos con las herramientas, recursos, medios y conocimientos necesarios para el siglo XXI. Con el advenimiento de las nuevas tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor basado en clases magistrales, hacia una formación centrada en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

El desarrollo de contenidos que utilizan las TIC efectivamente es un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance. Las instituciones de educación docente deberán optar entre asumir el papel de liderazgo en la transformación de la educación o quedar rezagadas en el camino del incesante cambio tecnológico.

Para que el desarrollo de contenidos pueda explotar al máximo los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes, como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas pedagógicamente. Las instituciones y los programas de formación deben ser los que lideran y deben servir como modelos para la capacitación tanto de futuros docentes como de los que están en actividad, en lo que respecta a nuevos métodos pedagógicos, nuevas herramientas y recursos de aprendizaje y nuevas maneras de desarrollar los contenidos.

Tal como lo expresa Palamidessi (2001), nuestra sociedad actual está atravesando cambios muy profundos dados por la expansión de las TIC generando una aceleración insospechada tanto en la velocidad de la comunicación como en la producción de la información. Por lo tanto, la complejidad de la tarea docente, la actualización disciplinar y didáctica y los cambios curriculares requieren de una formación docente continua que permita la revisión crítica de la propia práctica.

En este sentido, se hace necesario pensar en el desarrollo de programas de formación en línea que preparen al estudiante como un “profesional autónomo”. Esto obliga a las instituciones educativas a una modernización permanente de su quehacer cotidiano. A este fenómeno de expansión y complejidad creciente de los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando Internet, se denomina Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Así, estos entornos virtuales de aprendizaje, aprovechando las funcionalidades de las TIC, ofrecen nuevos entornos para el aprendizaje que están libres de las restricciones que imponen el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial y son capaces de asegurar una continua comunicación entre aprendientes y profesores.

Ahora bien, el gran desafío se presenta al desarrollar el contenido para el e-learning en los EVA. Ciertamente, un paso primordial es el análisis de la plusvalía.

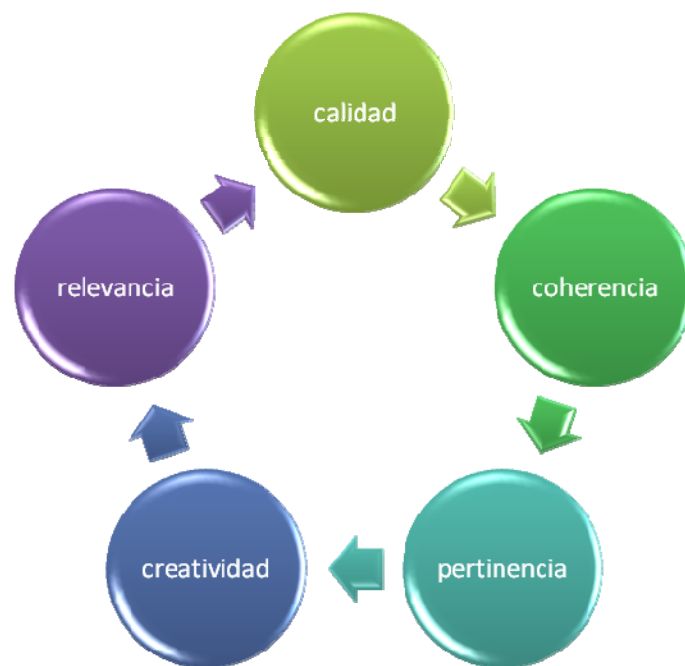
2. ¿Qué es la plusvalía?

En el desarrollo de contenidos para e-learning, el término plusvalía no se refiere como en la economía de la empresa a un análisis coste-efectividad. En nuestro caso, el término hace referencia a la efectividad individual que el participante de un curso virtual puede obtener. Es decir, el provecho personal que el estudiante experimenta. En definitiva, es ese valor agregado que el estudiante percibe en relación con el aprendizaje tradicional y/o con el libro por ejemplo.

¿Cómo puede el autor lograr ese valor agregado en los materiales que ofrece a sus alumnos? Veremos a continuación los elementos más importantes para el logro de esa plusvalía en el desarrollo de contenidos para el e-learning.

3. Principios

Así, en referencia al Desarrollo de Contenidos para e-learning propiamente dicho, es crucial tomar decisiones en cuanto a los siguientes principios que deberán orientarlo:



-Relevancia

En el diseño de contenidos utilizando recursos mutlimediales mediales no solo vamos a ayudar a generar el aprendizaje si no que también vamos a transmitir las diversas y creativas formas que existen para aprender, para resolver problemas, para aplicar lo aprendido.

-Calidad

Para alcanzar la calidad en una propuesta de e-learning es crucial la significatividad de los contenidos para los participantes.

-Coherencia

Es fundamental la coherencia interna en toda propuesta de elearning. Así, debe existir amalgama entre contenidos, objetivos y metodología.

-Pertinencia

La adecuación de los contenidos y la conveniencia de los mismos como elementos que deben estar presentes en el desarrollo de contenidos para el e-learning.

-Creatividad

El desarrollo de la creatividad nos permite como autores, la búsqueda de nuevas alternativas dinámicas de enseñanza – aprendizaje.

Por otra parte, según una investigación realizada por Roger Shank y otros autores predicen:

-El alumno retiene hasta un 10% de lo que LEE

Si ofreciéramos solo un PDF como material en una propuesta de e-learning.

-El alumno retiene hasta un 30% de lo que VE

El material textual incrementa mucho su efectividad cuando se acompaña de elementos gráficos. Los gráficos, adecuadamente diseñados, permiten mostrar de forma efectiva varios conceptos de forma simultánea y las relaciones entre los mismos.

-El alumno retiene hasta un 50% de lo que VE y OYE

Un paso más allá en la utilización de recursos multimedia es la utilización de elementos audiovisuales que permiten al alumno situarse en un estado más receptivo con un

esfuerzo

menor.

-El alumno retiene hasta un 70% de lo que DICE o ESCRIBE

El esfuerzo que supone ordenar, procesar y comprender un concepto para ponerlo en palabras aumenta enormemente la retención del mismo.

-El alumno retiene hasta un 90% de lo que HACE

La aparición de los sistemas de CBT (Computer Based Training) introdujo la simulación en el aula. El e-Learning y el ordenador personal, pone la simulación al alcance de una gran mayoría. Gracias a ello es posible actualmente simular las condiciones de aplicación del conocimiento, reforzando enormemente la comprensión y retención de lo aprendido.

Como consecuencia de esto último, un postulado primordial es promover:



el aprender haciendo

4. ¿Qué decisiones es preciso adoptar para promover el logro de la plusvalía?

En cuanto a la plusvalía o valor agregado en los contenidos del e-learning, es posible destacar algunos elementos claves para promoverla.

En este sentido, la inclusión de elementos interactivos, multimediales, tareas y/o problemas a resolver, elementos de comunicación como foros y chats, la retroalimentación y las pruebas de control del aprendizaje promueven la plusvalía. También, para incrementar el valor agregado de la propuesta de e-learning es fundamental la relevancia y pertinencia de los contenidos que en sí mismos aportaran plusvalía.

En síntesis:

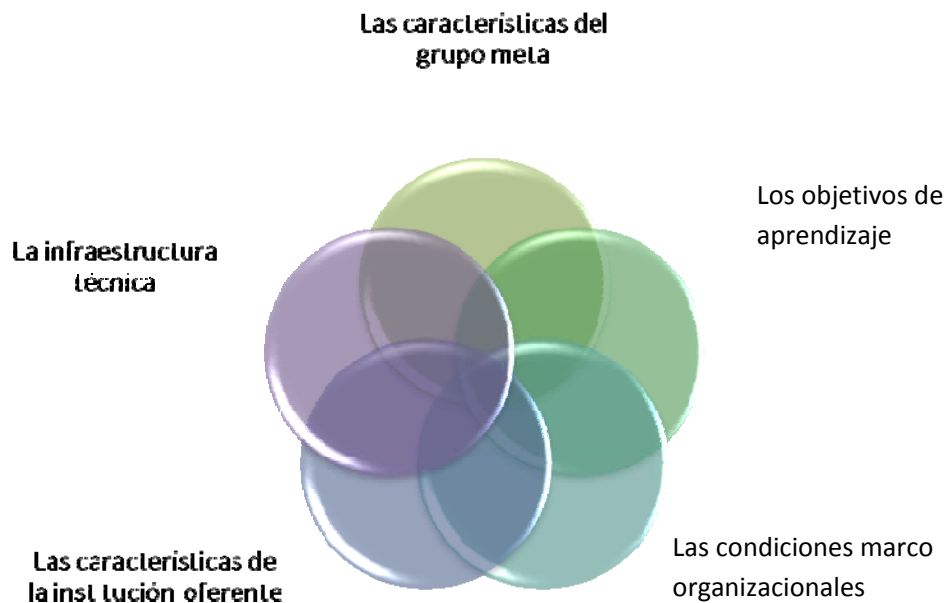
elementos interactivos	<ul style="list-style-type: none"> • para permitir un aprendizaje, autoaprendizaje y autoevaluación
elementos multimediales: auditivos y visuales...	<ul style="list-style-type: none"> • para atender los disintos estilos de aprendizaje • para motivar al estudiante
tareas	<ul style="list-style-type: none"> • que permitan la resolución de problemas y el aprendizaje significativo tanto tanto social como individual
elementos de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • para estimular la comunicación, colaboración e interacción tanto sincrónica como asincrónica
relevancia de los contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • para ofrecer soluciones y alternativas, los contenidos deben estar actualizados y contener lenguaje claro y sencillo
retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> • que permita destacar los puntos fuertes y débiles del estudiante a fin de buscar el mejoramiento continuo
pruebas	<ul style="list-style-type: none"> • para controlar y monitorear el propio aprendizaje

Definitivamente, es importante atender a todos los aspectos antes mencionados de manera de considerar otro postulado:

la integración relevante

5. ¿Qué factores se deben analizar detenidamente al desarrollar contenidos para implementar plusvalía en un curso?

Finalmente, un conjunto de factores que influyen el desarrollo de contenidos debe ser tenido en cuenta:



Cada uno de estos cinco factores despliega un abanico de posibilidades que deben considerarse minuciosamente.

-Las características del grupo meta nos permite tomar decisiones pertinentes en el diseño del curso.

-Los objetivos de aprendizaje son el norte que guiarán el desarrollo de los contenidos.

-Las condiciones marco organizacionales nos indicarán los medios temporales, personales y financieros que disponemos para la puesta en marcha de la propuesta de e-learning.

-Las características de la institución oferente dado que la propuesta formará parte de un marco mayor y debe estar en concordancia con ello.

-La infraestructura técnica disponible influirá definitivamente en las decisiones de autor sobre la didáctica de los medios.

6. Conclusiones

El desarrollo de contenidos para e-learning se presenta como un GRAN desafío en el e-learning del siglo XXI. Por tanto, debe ser lo suficientemente flexible y atractivo para servir a todos los alumnos. Debe comprometer la gama completa de posibilidades intelectuales para que los alumnos puedan aplicar todos sus talentos. Al mismo tiempo debe contemplar a los docentes como los encargados finales considerando cuestiones educativas claves como qué enseñar, cómo enseñar y cómo averiguar lo que están aprendiendo los estudiantes (Grisolía y Pagano 2006).

7. Bibliografía

GRISOLÍA CARINA M Y PAGANO, CLAUDIA M (2006). La inclusión educativa de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTICs) en los procesos de aprendizaje. En revista electrónica QuadernsDigitals, vol. 44.

PALAMIDESSI, M. (2001). *Las tecnologías de la **información** y la comunicación. La integración de la TICs en las escuelas: un estudio exploratorio*. Ministerio de Educación de La Nación.