

Estructura y Desarrollo de la correcta “arquitectura” para una estrategia de eLearning

Sonia Diez

Directora de e-Learning del Grupo Vértice

INDICE:

0.- Introducción

1.- Definición y Mitos (¿o falacias?) del eLearning

2.- Definiendo Objetivos; ¿qué quieres hacer?

3.- Diseñando el Servicio; ¿Cómo empezar?

0.- Introducción

En los últimos años hemos asistido a la evolución y desarrollo vertiginoso de los medios de comunicación e internet y el conocimiento ha pasado a ser el principal activo de las sociedades avanzadas.

Nuestro *Nuevo Mundo* está caracterizado por una exposición constante al cambio, por una continua sobreabundancia de nueva información y por las oportunidades ofrecidas desde las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

Todo ello nos obliga a afrontar el reto educativo de la sociedad actual desde unos objetivos y exigencias distintas a las que tradicionalmente se demandaba de la formación, siendo ahora, más que nunca, relevante desde el punto de vista de “servicio de actualización de conocimientos”. La obsolescencia sistemática de los conocimientos hace que se valoren especialmente características como la Inmediatez (aquí y ahora), Flexibilidad(a la medida, con distintos formatos y ritmos), Actualización (con “fecha de caducidad”), Concreción (con ahorro de tiempo) y Aplicabilidad (capaz de generar cambios en el entorno) de los aprendizajes.

Es comprensible así que en este entorno las NN.TT. aplicadas a la formación hayan

eclosionado de manera enérgica, aglutinando una enorme variedad de personas y proyectos de muy diversos intereses; aparentemente hermanadas por un denominador común, un concepto novedoso y en algunos casos difuso, " el e-Learning".

El problema viene cuando bajo este mismo concepto se intenta dar una explicación holística a todas las circunstancias educativas que se pueden dar en un entorno "e" sin diferenciar ni los objetivos formativos, ni la metodología, ni el público destinatario,... cosa que por cierto, nunca haríamos en el caso de estar hablando de educación "presencial" puesto que rápidamente identificaríamos como diferentes ,por ejemplo, la formación en la etapa escolar, universitaria, postgrado o formación continua, aplicando por tanto, recursos y metodologías bien diferenciadas.

En este estado de cosas pronto se hace notar la confusión y desorientación. Inevitablemente en torno al eLearning se han forjado muchas expectativas y es evidente que no caben todas ellas bajo un mismo paraguas. Hay tres cuestiones urgentes antes de comenzar a establecer una estrategia de eLearning:

- en primer lugar, estudiar profundamente la "realidad" del eLearning, sus recursos y limitaciones, desterrando mitos y leyendas propiciadas por la inmadurez del mercado
- en segundo lugar identificar con claridad y honestidad los objetivos que perseguimos al introducir una estrategia de eLearning y,
- en tercer lugar establecer una correcta arquitectura para ofrecer un servicio que cubra "esos" objetivos que nos hemos planteado.

Estas son las tres cuestiones que se tratarán en esta ponencia planteadas desde un punto de vista sencillo y práctico con el fin de facilitar la implantación de una estructura de eLearning adaptada a los objetivos que se persiguen.

1.- Definición y Mitos (¿o falacias?) del eLearning

- Lo que sí "es" eLearning. Definición. Ni "más" ni "menos"

El término e-learning no deja de ser una incorporación de origen anglosajón que hace referencia a los desarrollos avanzados y experiencias complejas de lo que en un principio se tradujo de forma literal como "teleformación". La diferencia fundamental entre uno y otro está precisamente en la diferenciación de los procesos a los que alude cada uno de ellos. El primero hace referencia a los procesos de "aprendizaje" mientras que el segundo se centra en los procesos "formativos". Esta cuestión que en un principio pudo haber resultado banal por cuanto ambos términos quedaban vinculados por un hecho común que era la utilización de las nuevas tecnologías

en el campo educativo, marca actualmente una distancia importantísima entre ambos definida por la finalidad de aplicación del nuevo medio. Así el e-learning asume como ámbito de desarrollo y competencia propia todos los procesos de preparación, comunicación y transmisión de una información con el fin de que sea convertida de manera eficaz en conocimiento humano a través de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) mientras que el término teleformación no implica necesariamente el estudio de esa “conversión al conocimiento humano” pero sí hace referencia a la palabra “telemática”. Este término se ha definido de distintas formas, casi siempre uniéndose exclusivamente, de forma errónea, a la red Internet. Resumiendo, la telemática sería el conjunto de técnicas hardware y software que permiten que varios equipos informáticos, geográficamente separados, pongan en comunicación sus programas a través de una red de telecomunicación.

Entonces, ¿qué sería la teleformación?. Una definición concisa y relacionada con la explicación anterior sería: Teleformación es la telemática puesta al servicio de la formación. Es la capacidad de formar a personal geográficamente separado, utilizando como soporte una red.

Y, ¿qué sería el e-learning? Pues una aproximación a la traducción de este término sería el conjunto de actividades de teleformación desde una perspectiva de los procesos de aprendizaje humano. Esto supone identificar e integrar los objetivos formativos con la metodología educativa y la capacidad de evaluación o adquisición de conocimiento.

Pues bien, visto el aspecto “diferenciador” a continuación conviene hacer algunas apreciaciones sobre el aspecto “común”. En el ámbito de la formación a distancia a través de una red, existen un gran número de términos que, normalmente, se utilizan indiscriminadamente:

Dos de ellos, aula y campus virtual, se utilizan con frecuencia para definir un mismo concepto.

El gran reto de las Nuevas Tecnologías aplicadas a la formación es lograr una simulación, lo más real posible, de la presencialidad, utilizando como interfaces el medio de comunicación y un ordenador. El alumno debe encontrar, de forma simulada, los servicios que encuentra en su centro de formación. El continuo avance en programación audiovisual y multimedia permite utilizar diversos elementos para que esto sea posible.

El aula virtual y el campus virtual tratan de ofrecer al alumno las funcionalidades de una aula y un centro de formación reales. Las diferencia entre ambos términos es que, mientras el aula virtual simula las prestaciones que el alumno encuentra en su aula presencial: comunicación alumno-tutor, recepción de contenidos, realización de exámenes, ... el campus virtual ofrece las prestaciones globales del centro de formación, es decir, las propias del aula virtual más los servicios

de: secretaría/administración, cafetería ,biblioteca, etc.

Se puede afirmar que un campus virtual siempre incluye un aula virtual. El aula virtual es un elemento más del campus virtual.

- Los 9 Mitos (¿O falacias?) del eLearning

- Mito de la *Re-producción*: Con el eLearning consigue un ahorro máximo en costes porque permite reproducir de manera estandarizada e ilimitada procesos de aprendizaje. Re-producción vs re-utilización y re-ciclaje; ¿cuál es el *sujeto* de cada uno?

- Mito de la *Universalidad* : Homogeneidad frente a heterogeneidad. ¿Somos todos *iguales* o somos todos *diferentes*?

- Mito de la *Actualización*; La inmediatez que permiten de las TIC frente a la *mediatización del proceso formativo*. Relación de inmediatez y actualización.

- Mito del *Tetrabrick* ; El contenido correctamente diseñado y “empaquetado” se convierte en conocimiento, incorporándose y ensamblándose con los conocimientos anteriores, ocupando un “lugar y peso adecuado”.

- Mito de la *Accesibilidad*; La educación “sin barreras”, la desaparición de las dimensiones “Tiempo” y “Espacio”.

- Mito del *Control*; Todo lo que sucede de “relevancia” en un entorno de eLearning puede quedar registrado.

- Mito del *Consumismo*; El conocimiento al alcance de todos, sin límites, sin ataduras... “busque, elija y aprehéndalo..”

- Mito de la *Escalabilidad*; Conocimiento y aplicaciones de eLearning se incrementan mediante mecanismos de “adición”, no es preciso contemplar cambios estructurales.

- Mito de *La Cenicienta*; Hay una solución de eLearning “completa y perfecta” a tus necesidades... y te está buscando.

2.- Definiendo Objetivos; ¿qué quieres hacer?

Las preguntas clave son: ¿Qué se busca con la implantación de eLearning en “esta” organización? ¿Cuáles son los recursos con los que contamos? ¿Cuál es el rol de la persona que liderará el proyecto, qué capacidad de decisión tiene hoy y cuál tendrá en breve tiempo? ¿Quién es esa persona, eres tú?

Analicemos, con algunos ejemplos, matices y diferencias que suscitan estos aspectos en la estructura de implantación del eLearning.

3.- Diseñando el Servicio; ¿Cómo empezar?

Cualquier travesía en un proyecto de eLearning comienza con un “plan” (PIENSA GRANDE), un “mapa” (PASO A PASO) y un solo “click” (¡ HAZ ALGO!).

Elijamos un formato de “mapa” que nos guíe de manera estable y segura durante el camino de implantación y seguimiento. En esta presentación veremos un ejemplo práctico de la aplicación de los Flujogramas como herramienta de organización de la arquitectura de eLearning deseada.

Muchas Gracias

Sonia Diez

**Directora de eLearning
Grupo Vértice:
Universidad Abierta Interactiva**

<http://www.uniactiva.com>

**Tel: 902 19 53 91
Email: sdiez@grupoverdice.com**

[VOLVER AL INDICE TEMAS](#)