

Por María Luján Morfi

Chat, foro y tests ya no son herramientas suficientes para brindar una experiencia de aprendizaje online completa. En la actualidad encontramos una variedad de plug ins o complementos que vale la pena aprovechar para enriquecer al máximo la formación.

De acuerdo con el paper "*Gestión de contenidos en el e-Learning: acceso y uso de objetos de información como recurso estratégico*

" de los profesores de la UOC

Pablo Lara y Josep María Duart, el e-Learning ha presentado una evolución desde su surgimiento en la década del '90 en lo que respecta al modelo tecnológico y pedagógico de la educación basada en tecnologías. De esa fecha a esta parte, los autores identifican cuatro niveles de complejidad en las formas de presentar el marco educativo:

En primer lugar se encuentran las **páginas web**, cuya sencillez y facilidad de creación contrastan con la unidireccionalidad de la información y lo estático de sus contenidos. En segundo lugar, los **portales**, que además de ser más completos ya incorporan algunas vías de interacción. En tercer lugar tenemos a los

CMS

(Content Management System) y

LMS

(Learning Management System), a grandes rasgos definidos como sistemas de administración y edición de contenidos; y finalmente llegamos al último eslabón, los

LCMS

, que combinan las capacidades de los dos anteriores permitiendo tanto la gestión de cursos como de contenidos. Esta denominación se acerca a lo que conocemos como

Campus Virtual

, que mediante la incorporación de herramientas buscan asimilar la experiencia online de los alumnos a aquella vivida en un campus estudiantil real.

En este sentido, son muchos los agregados que se pueden adicionar para satisfacer determinadas demandas propias de cada tipo de destinatario de la formación. A continuación presentamos algunas, junto con sus principales motivos de incorporación.

Webinars y Webcasts

El neologismo "webinar" proviene de la conjunción entre "web" y "seminar", y se refiere a un tipo de conferencia que se transmite a través de Internet. La definición de "webcast" es similar, aunque la principal diferencia entre ambos es que el primero permite interacción entre quien

brinda la conferencia y el público, pudiendo ambas partes conversar y compartir información. Los dos tipos de conferencias se efectúan en tiempo real, y los requerimientos son pocos: conexión a Internet, micrófono y parlantes, y en algunos casos un software específico.

Cuándo: imitando el modelo de la clase magistral, los webinars y webcasts son muy útiles para gestionar lecciones o charlas con especialistas que se encuentran geográficamente dispersos.

Bibliotecas Digitales

Su nombre lo dice todo; se trata de reservorios de archivos en formato digital (siendo .doc y .pdf los más comunes), que por no encontrarse físicamente contenidos en un espacio limitado pueden accederse desde cualquier lugar y en cualquier momento. Los hay abiertos y cerrados, especializados en temáticas y generales, con posibilidad de descargar archivos o de visualizarlos online.

Cuándo: abarcar un tema de punta a punta resulta imposible; siempre hay lugar para investigar un poco más. Sin embargo, ciertos tópicos se prestan especialmente a la profundización, y contar con un recurso tan ilimitado como una biblioteca sin horarios es simplemente magnífico.

Museos y Galerías Virtuales

Al igual que en el caso anterior, estos espacios buscan aprovechar las ventajas de la digitalización para preservar, coleccionar, reconstruir, exponer y diseminar distintas piezas culturales como las que encontramos tradicionalmente en los museos: pinturas, esculturas, fotografías, artesanías, etc. La premisa es poner al alcance de mucha más gente elementos valorados por la sociedad.

Cuándo: si bien el anclaje visual es siempre enriquecedor, abordar algunas disciplinas como historia del arte, diseño, antropología y hasta semiología sin un contacto con el objeto de estudio es poco recomendable. Nuevamente la ubicuidad de estos museos y galerías virtuales nos facilitan la vida.

Learning Pathways (o "Rutas de Aprendizaje")

Son las distintas maneras en que los alumnos acceden a la información y las herramientas a

partir de las cuales construyen sus propias estructuras cognitivas. Dado que cada aprendiz posee estructuras de conocimiento propias, basadas en sus experiencias previas, habilidades y personalidad, los caminos que elige para acceder e interpretar los mensajes son diferentes a los que siguen otros.

Cuándo: conocer y estudiar estas rutas sirve para explorar el comportamiento humano durante los procesos de aprendizaje, y en última instancia poder adaptar la enseñanza a la especificidad del aprendiz.

e-Portfolios

Se definen como una selección en formato electrónico de trabajos de un estudiante que ilustra esfuerzos, progresos y logros en el proceso de aprendizaje de un área específica. Realizados de manera reflexiva por parte del alumno, y con el feedback necesario del instructor, los e-Portfolios de aprendizaje deben ofrecer una visión realista del desarrollo de competencias y traducir los progresos en calificaciones objetivas.

Cuándo: relacionar estas suertes de "registros de aprendizaje" con los planes de enseñanza estipulados permite un mejor manejo del proceso educativo, tanto a nivel individual como grupal. Así se transforman en provechosas herramientas para una evaluación y planificación de tipo holística.

Software antiplagio

Una de las principales críticas a la expansión de la Sociedad de la Información es el fácil acceso a una inmensidad de libros, textos, papers y trabajos ajenos que puede llevar a ciertos alumnos a caer en la tentación del *copy/paste*. Frente a esta realidad poco deseable, y que se sabe contraria a una experiencia de aprendizaje verdadera, se puede apelar a la misma tecnología para reconocer trabajos plagiados de la Web.

Cuándo: de acuerdo a las consignas de trabajo, al grupo de estudiantes, y a otro tipo de factores especiales, la necesidad de aplicar este software puede variar. Su utilización siempre quedará a criterio del docente.

e-Commerce

El comercio electrónico es un sistema que permite adquirir productos y servicios utilizando medios electrónicos de pago. En general el usuario registrado tiene a disposición un "carrito" de compras al que va agregando lo que desea adquirir, como si fuera una compra en un supermercado real. Los sistemas más complejos incorporan facilidades extras como diversos medios de pago (tarjetas de crédito, PayPal, e-Checks), seguimiento de la orden de compra, manejo de descuentos y cupones, equivalencias en diferentes monedas, y más.

Cuándo: ideal para cursos o programas de formación pagos, dado que elimina la necesidad de presencialidad al momento de inscripción y permite que personas de todo el mundo puedan acceder. Se puede utilizar además para adquirir material de estudio complementario, tanto de naturaleza física como un libro, como virtual en el caso de e-books y podcasts.