

GUIA PARA PENSAR UN CURSO VIRTUAL

Desde el Área de Educación a Distancia de la Facultad hemos pensado en aportar algunos conceptos generales y consideraciones especiales relacionados con la implementación de un curso en línea.

Esperamos que sean de utilidad para los docentes que se encuentren ante el desafío de ofrecer cursos mediados por tecnologías, ampliando de esta forma las posibilidades de acceso a la educación de estudiantes avanzados de nuestras carreras.

De la educación presencial a la Educación a Distancia o en Línea

Generalmente incursionamos en la educación a distancia habiéndonos ya desempeñado como docentes en cursos presenciales.

Aunque ello puede ser de gran ayuda, es esencial reconocer desde el inicio que el mundo virtual tiene sus particularidades en cuanto a ambiente de enseñanza y aprendizaje se refiere. Tal es así que puede afirmarse que el mundo en línea es un medio en sí mismo (Carr-Chellman & Duchastel, 2000; Ellis & Hafner, 2003). Los autores sostienen que hay marcadas diferencias en la dinámica de los cursos virtuales respecto de los de un aula presencial. Podemos citar como ejemplo de ello:

- Que los estudiantes revisan materiales, leen consignas y participan en actividades sin la presencia física de docentes u otros estudiantes;
- Que no hay en principio alguien cerca para ofrecer explicaciones adicionales, aclaraciones o ayudas;
- Que la comunicación generalmente es asincrónica (se establece entre las personas de manera diferida en el tiempo)
- Que en el modo presencial, un docente puede advertir instantáneamente que está perdiendo la atención de los alumnos y recurrir rápidamente algunas estrategias (cambiar el ritmo de la clase, acudir a una variante de abordaje del tema, o sugerir una breve pausa, por ejemplo) No es así en el mundo en línea. Es necesario que la mayoría de los materiales estén desarrollados e integrados con anterioridad a la oferta del curso.

Debido a ello no puede sorprendernos que ciertos materiales que dan buenos resultados en los entornos tradicionales, no necesariamente funcionen en el entorno virtual y debamos adaptarlos, convertirlos o rediseñarlos para su uso en línea. La simplificación de tomar materiales desarrollados para ser usados en el contexto del aula presencial y simplemente trasladarlos a plataformas virtuales suele no ser efectivo ni recomendable. En realidad, por lo general, suele ser necesario adaptar los materiales complementarios como presentaciones de Power Point, notas del curso y apuntes, y agregarles contenido explicativo.

Un ejemplo puede quizás ilustrar este tema: Supongamos que, aprovechando el hecho de que se está dictando un curso en ambos formatos, en línea y tradicional, grabemos en video toda la versión presencial, con la intención de usar la secuencia en el curso virtual. Que sucederá muy probablemente? Al final del período lectivo habremos de verificar que los videos no funcionaron bien en el curso virtual. Una vez subida, la clase expositiva ya no es una presentación "en vivo y en directo" con el potencial interactivo -

preguntas, discusiones adicionales, comentarios espontáneos, intervenciones de los compañeros de curso y gestos que ambientan el lugar. Más bien, el material tiende a ser más estático, reducido al marco del contenido: un busto parlante. (Jim Henry & Jeff Meadows).

Por ello suele recurrirse a videos más breves, usando extractos de los puntos importantes, junto con material visual adicional como presentaciones y en este caso el resultado suele ser mucho más efectivo.

El ajuste y rediseño de los materiales de un curso usualmente insume una gran cantidad de tiempo. (Stephen & Barford, 2005; Zirkle & Guan, 2000). Como señala Sieber (2005), esto representa una gran sorpresa para los equipos de docentes que tienden a pensar que la preparación para un curso virtual consiste principalmente en subir clases expositivas y cuestionarios. Al convertir un curso presencial en un curso en línea, Ferguson & Wijekumar (2000) encontraron que la preparación del material es la parte del proceso que más tiempo demanda. El mundo virtual es un medio en sí mismo y, para lograr una enseñanza efectiva, los materiales de los cursos virtuales tienen que ser desarrollados considerando las características especiales del mundo virtual

El uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información

Suele ocurrir que al asomarnos al escenario de la educación a distancia seamos subyugados por las nuevas Tics que se ofrecen para mediar en ese contexto.

Actualmente el avance tecnológico (que no se detiene) nos ofrece blogs, wikis, mensajeros instantáneos, podcasting, emisión de videos vía web y una importante y variada oferta de aplicaciones que pueden ser útiles a los fines educativos. Y toda esa tecnología puede estar disponible a través de computadoras, tablets, teléfonos inteligentes, estaciones de wifi, etc. Para quienes somos amantes de la tecnología y de los aparatos, puede ser tentador considerar integrarlos sólo porque están allí (Levin, Levin & Waddoups, 1999) o porque son geniales y nos encantan (Dahl, 2004).

La fascinación por la tecnología nos puede llevar a considerar, erróneamente, que se trata simplemente de eso: de utilizar la mayor cantidad de tecnologías para hacer más valioso un curso en línea.

Es importante enfatizar que el incremento tecnológico no genera automáticamente un incremento del aprendizaje. Los educadores en línea deben ser siempre críticos en las tecnologías utilizadas para el aprendizaje de los alumnos. Es sólo a través de la constante evaluación y examen de las tecnologías que utilizamos que continuaremos tomando las decisiones pedagógicas para su implementación. Y esto nos lleva al siguiente punto.

La importancia del planteo pedagógico del curso virtual.

Los buenos cursos virtuales son definidos por la enseñanza, no por la tecnología. (Jim Henry & Jeff Meadows)

Al planificar un curso virtual, muchas veces tendemos a considerar en primer lugar la tecnología, más que la concepción pedagógica, pero la excelencia en un curso basado en la web se fundamenta en la excelencia de la enseñanza.

En ese sentido, autores como Hopper and Harmon's (2000) señalaron que en los buenos cursos los tutores eran competentes, estaban capacitados y eran dinámicos. Tenían un gran sentido del humor, estaban muy entusiasmados con los contenidos y tenían expectativas altas y claramente definidas. Se preocupaban por sus estudiantes, eran confiados, ecuanímenes, y eran maestros de la retroalimentación efectiva. Los cursos "no eran definidos por la tecnología sino por la enseñanza".

Podemos citar, entre los factores que favorecen a la mejora del aprendizaje y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales: rápida devolución del tutor a las consultas y a las actividades (Hopper and Harmon; 2000); contacto comprometido y frecuente y retroalimentación individual (Anderson, 2006); especificar claramente los fines y objetivos (Carr-Chellman & Duchastel, 2000; King, 1998; Orde, et al., 2001; Sieber, 2005) y detallarlos suficientemente para clarificar "lo que el estudiante sea capaz de realizar, las condiciones bajo las cuales se espera que los alumnos puedan producir la conducta esperada, y cuán bien el estudiante debe ser capaz de realizarla" (Ellis & Hafner, 2003, p. 643); importantes capacidades comunicativas (Hopper and Harmon, 2000; White, 2000); el uso frecuente de los nombres de los alumnos (Aragon, 2003) y la capacidad de ser auténtico y genuino (Aragon, 2003; Beaudin & Henry, 2007).

El uso de la tecnología, como todos los aspectos de un curso (incluyendo tareas, actividades, y los enfoques de evaluación) deben alinearse y surgir de los objetivos del curso. (King, 1998; Oblinger & Hawkins, 2006; Orde, et al., 2001).

Dicho de otra forma, en primer lugar deben definirse claramente los resultados de aprendizaje esperados y luego se diseña el curso determinando cuáles serán las herramientas pedagógicas más adecuadas para que el estudiante pueda alcanzar cada uno de los objetivos.

Una regla de oro sería "mantener siempre los objetivos del curso en mente y omitir todo material que no contribuya a lograrlos" (King, 1998, p. 30).

Un buen curso en línea requiere por lo tanto no solamente buenos contenidos sino también una cuidadosa selección de tecnologías que contribuyan a un planteo pedagógico pensado para lograr una buena enseñanza en línea.

Un paso más allá de los contenidos: Las actividades

Usualmente construimos los cursos alrededor de determinados contenidos. Y de hecho cursamos clases de matemática, historia, etc., porque estamos interesados en dichos contenidos. Pero un buen curso en línea no se compone solamente de contenidos.

Como lograremos que los estudiantes se apropien realmente de tales contenidos? En un curso virtual, lograr el compromiso de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje es esencial y se logra con la incorporación de **actividades**

Cuando un contenido debe ser solamente leído (o escuchado) difícilmente se logre con ello una enseñanza significativa. Pero cuando a partir de los mismos se proponga alguna actividad pertinente (que puede ser interactiva), seguramente se estarán creando las condiciones para lograr aprendizajes más significativos.

En el mundo virtual, por lo tanto, el rol del docente está mudando de proveedor de contenido a diseñador de experiencias educativas para los estudiantes, donde las actividades, la interacción, el diálogo y las tutorías son esenciales.

Desde esta perspectiva, un curso virtual será más valioso en tanto logre una mayor participación y compromiso del estudiante

Del aprendizaje basado en la adquisición de información, estamos avanzando a un modelo centrado en un conjunto de tareas y actividades que conforman las experiencias de aprendizaje que el estudiante realizará a fin de lograr los objetivos del curso. (Carr-Chellman & Duchastel, 2000).

Resumiendo esta idea, se puede decir que un buen curso virtual estará dotado de actividades o instancias de participación efectivas de los estudiantes, pensadas con pertinencia pedagógica y evaluadas o retroalimentadas oportunamente.

Estructura básica de un curso

Un curso virtual puede ser diseñado de muy diversas formas. En principio las decisiones que se tomen al respecto tendrán que ver con el planteo pedagógico que se realiza para que el mismo resulte ser efectivamente un “diseño de experiencias de aprendizaje”, tal como ya se mencionó.

Sin embargo, de las experiencias recogidas en el largo camino que ya ha transitado la Educación a Distancia pueden extraerse unos cuantos elementos en común, que siempre deberán estar presentes en un buen curso virtual.

En base a dichas experiencias, mencionamos a continuación dichos componentes los cuales, naturalmente adoptarán en cada curso sus particularidades propias.

No se pretende con esto dejar establecida una estructura rígida que inevitablemente deberán tener los cursos. Por el contrario el objetivo es orientar a quien se encuentra pensando en el diseño del curso, respecto de cuáles son los distintos elementos que usualmente entran en juego para dicha tarea. Los mencionaremos a continuación:

1. Esquema general del curso, Hoja de ruta o Planificación

Se trata de presentar en forma sintética, en formatos que pueden ser gráficos, de texto, etc. el camino que habrá de transitar el estudiante desde el principio hasta el final del curso. Contendrá información clave sobre la delimitación temporal de los distintos módulos o áreas temáticas

2. Foro o Instancia de presentación

Distancia no debe implicar anonimato o despersonalización. Y para ello es necesario que esté previsto una instancia (usualmente es un foro) donde docentes, tutores y estudiantes deban presentarse y establecer un primer contacto. Generalmente se solicita que se aporten, además de datos personales otros adicionales referidos a gustos, actividades, áreas de interés etc.

3. Pautas generales del curso

Las pautas del curso deben estar perfectamente establecidas y comunicadas. Los estudiantes deberán tener en todo momento muy claro qué se espera de ellos. Pensemos que en un planteo virtual, no tener esto claro implicará que los estudiantes se sientan inseguros, desorientados o dudosos lo que irremediablemente acarrea pérdida de tiempo y frustración. Dentro de estas pautas generales podemos mencionar, a título ejemplificativo:

- **Equipo docente:** Aunque normalmente existe un contacto más asiduo con el Tutor, es necesario que estén presentados todos los docentes que, de una u otra forma, participen del curso, en especial cuando los mismos varían para cada módulo.
- **Mención a las exigencias de la EAD:** Qué se espera de un estudiante en un curso virtual.
- **Breve Instructivo de navegación:** Aunque normalmente existirán manuales de ayuda en la Plataforma Virtual, no estará de más que también esté disponible dentro del curso. En este punto podrán adicionarse instrucciones para configurar su perfil, como participar en los foros, como insertar imágenes, subir archivos, etc.
- **Requisitos técnicos:** Indicación de equipamiento mínimo que deberá contar el estudiante para poder acceder a todos los recursos y actividades que propone el curso.
- **Normas de participación y aprobación del curso:** Pautas mínimas de participación y exigencias mínimas que habrán de cumplir los estudiantes para acreditar la aprobación del curso on line.
- **Contactos:** Indicación clara de a quién y cómo deberán dirigirse en caso de
 - Dudas sobre cuestiones técnicas o
 - Dudas sobre cuestiones de contenidos y actividades
- **Preguntas frecuentes:** Luego de un par de dictados del curso suele verificarse que hay dudas y preguntas recurrentes. En tal caso, un espacio de preguntas y respuestas frecuentes puede ayudar mucho.

4. Espacios de comunicación

Este es un componente esencial de cualquier curso on line. Deben existir accesos visibles a vías de comunicación en todo momento del curso. También es recomendable que estas vías de comunicación estén diferenciadas según sus propósitos. En este sentido, normalmente se establecen las siguientes

- **Novedades:** Funciona como cartelera de avisos y noticias generales

- **Comunicación con Tutor/Docente responsable:** Para que los estudiantes puedan resolver cuestiones propias de los contenidos, actividades y evaluaciones del curso.
- **Comunicación con Responsable Técnico:** Para solicitar ayuda frente a un impedimento técnico en el curso
- *Cafetería:* Generalmente se denomina de esta forma un espacio habilitado en forma permanente durante el curso para interacción social de los participantes (y evitar también de este modo que dichas cuestiones sociales aparezcan en los foros de estudio)

5 – Desarrollo de cada unidad temática / modulo

Es conveniente que para cada módulo o unidad temática se explicita:

- Sus **objetivos** particulares de enseñanza
- Una **presentación** introductoria, generalmente a cargo del docente o tutor. Puede adoptar formatos variados (video, audio, mapa conceptual, etc.)
- **Materiales y recursos** que se utilizaran (textos, enlaces web, videos, audios, etc.
- **Foros:** Vías de intercambio y construcción de conocimientos que se habilitarán en forma simultánea al desarrollo del modulo
- **Material complementario:** Suele utilizarse un espacio para poner a disposición de los estudiantes material complementario (para quienes quieran profundizar más en el tema)
- **Actividades/tareas:** En este espacio se explicitarán en forma clara las actividades que deberán realizarse en torno a los contenidos del módulo o área temática. La explicitación implica no solo definir qué hacer, sino indicar claramente plazos, formas de acreditación y entrega de las actividades y en general todas las cuestiones operativas en torno a las mismas.
- **Cierre del módulo:** Suele resultar de gran valor pedagógico realizar una actividad de cierre (puede ser individual o grupal) a modo de síntesis conceptual de los contenidos del modulo

