

## PRINCIPIOS:

### Contenido:

Es razonable decir que los cursos tienden a construirse alrededor del contenido. Cursamos una clase de historia, física porque estamos particularmente interesados en esos contenidos. En este sentido, algunas personas argumentarían que son necesarios contenidos excelentes para un curso excelente. Con esto queremos decir que solamente *el contenido no es suficiente para obtener o garantizar la excelencia de un curso.*

Hay mucho más en la enseñanza virtual que subir contenido. La docencia en línea involucra mucho más que subir una serie de lecturas o el programa de una asignatura a un sitio web (Oblinger & Hawkins, 2006; Sieber, 2005). De hecho, en este caso podríamos decir que en el mundo virtual el contenido es un verbo.

Preferentemente, más que presentar a los alumnos contenido, un curso virtual necesita tener como propósito y estrategia promover el compromiso de los alumnos con actividades interactivas (Koszalka & Ganesan, 2004; Sadik, 2004). Hopper y Harmon (2000) encontraron, en su exploración de cursos virtuales ejemplares, que los contenidos suelen ser apropiados a través de mucho más que escuchar o leer. En otras palabras, el contenido se depositaba simplemente para que los alumnos lo revisaran. En realidad, los estudiantes estaban activamente involucrados en el contenido y de esa forma, lo apropiaban.

Tanto el rol de estudiante como de profesor está cambiando en el mundo virtual (Collins & Berge, 1996; Sieber, 2005) y uno de esos cambios es que el rol del docente se está moviendo de proveedor de contenido a diseñador de experiencias educativas para los estudiantes (Collins & Berge, 1996; Garrison, Anderson & Archer, 2000; Sieber, 2005) y a facilitador que estructure un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes realmente aporten al contenido del curso (Conrad, 2004; Sieber, 2005). La presencia de una enseñanza efectiva incluye el diseño y el desarrollo de actividades de aprendizaje y facilitación de los procesos sociales y cognitivos (Garrison, et al., 2000)..

Del aprendizaje basado en la adquisición de información, estamos avanzando a un modelo centrado en un conjunto de 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).

## **La tecnología es un medio y no el destino:**

El conjunto de los avances tecnológicos sigue desarrollándose a un ritmo acelerado. Tenemos blogs, wikis, mensajeros instantáneos y emisión de videos vía web. Lo que alguna vez fue dominio exclusivo del texto, hoy vincula a los participantes de los chats a través del audio y video. El nuevo hardware se permea tanto en la educación como en la cultura popular: Ipod, asistentes digitales, telefonos inteligentes, y estaciones de wifi. 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). Es por lo tanto importante enfatizar que el incremento tecnológico no deviene automáticamente en un incremento del aprendizaje, y puede, de hecho aumentar el número de problemas (Mandernach, 2006) tecnológicos y quejas de los estudiantes. (Sieber, 2005)

En una descripción de su evolución como desarrolladora de cursos, Mandernach (2006) describe de manera franca su progresión en sus cursos del uso de tecnología básica hasta la utilización de toda la parafernalia disponible. En principio, su enfoque fue el de integrar las mejores prácticas reconocidas previamente, pero se habían convertido en "un tutti frutti de agregados modernos, con poca reflexión sobre su valor, función e importancia dentro de un contexto educativo". Mandernach también descubrió que a pesar de la fachada tecnológica de sus cursos, la efectividad pedagógica realmente había disminuido. No sólo el aprendizaje de los estudiantes no estuvo a la par de los avances tecnológicos ofrecidos, sino que sus quejas y dificultades aumentaban y la docente debía dedicarle mucho tiempo a resolver problemas técnicos. El curso de Mandernach ahora cambió a un equilibrio entre lo básico y la parafernalia tecnológica.

Otros llegaron a conclusiones semejantes. En su revisión sobre cursos virtuales ejemplares, Hopper y Harmon (2000) registran que en esos cursos se incluye una moderada selección de tecnologías. Los desarrolladores fueron conservadores y prudentes en la aplicación de tecnologías, los cursos eran hasta austeros. 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. Debemos también tener en

cuenta la constante dinámica de cambio de nuestras audiencias. Con cada vez más estudiantes cursando en línea no podemos fiarnos solamente de aquello que funcionó en el pasado. Del mismo modo que con la enseñanza presencial, necesitamos tomarle el pulso constantemente a nuestra audiencia y discernir qué herramientas y qué estrategias son efectivas en cada momento.

Esto, ciertamente no quiere sugerir que la excelencia se logre sólo a través de la aplicación conservadora de la tecnología. Lo que importa es la aplicación prudente de tales recursos. Es un error agregar todo "juguetito" que se encuentre disponible. (Koszalka & Ganesan, 2004; Levin et al., 1999; Mandernach, 2006; Sieber, 2005). Mejor aún, los aspectos tecnológicos deben ser escogidos -al igual que todos los componentes de un curso- de acuerdo con su contribución para el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos. (Levin et al, 1999). Para lograr la excelencia en la educación virtual estos recursos deben aplicarse criteriosamente. En el mundo en línea, la tecnología es un vehículo y no el destino.

