



Parte I

# EDUCACIÓN A DISTANCIA: APORTES DE LA TECNOLOGÍA

Por Carlos Neri

Lic. Carlos Neri. Psicólogo. Especialista en tecnología y educación. Profesor de la Universidad de Buenos Aires y de la Universidad Tecnológica Nacional.



Comenzaremos una serie de artículos sobre los recursos de la llamada "Educación a distancia (EaD)", que existe desde hace muchos años y con diversas modalidades, incluido el correo postal, y que en su versión tecnológica actual se conoce como sistemas de *E-learning*.

Quienes tenemos algunos años recordamos las viejas revistas de historietas como *D'Artagnan* y *El Toni*, donde aparecían las publicidades de cursos, desde cerrajero a detective y hasta para aprender a bailar.

En 1873, Anna Ticknor crea en los Estados Unidos una sociedad para estudios en el hogar con el fin de lograr igualdad de oportunidades para las mujeres. Basado en un sistema de voluntariado, en Boston llega a implementar instrucción por correspondencia a más de 10.000 personas.<sup>1</sup> Una segunda instancia aparece con la utilización de la radio y luego de la televisión como formas de educar a distancia. En la Argentina nos queda en el recuerdo el programa de TV *Telescuela técnica*, que se emitía en la década del sesenta.

Con el advenimiento de la PC y las redes, surgen más tarde los proyectos que desarrollan el denominado *E-learning*. Se trata de una de las formas de educación a distancia que cuenta con un *software* específico, denominado **plataforma**. En este escenario, diversos actores interactúan en un curso con una modalidad diferente de la educación presencial y que no sólo abarca los aspectos curriculares, sino también muestra un importante desarrollo para las capacitaciones en el ámbito de la empresa. Sin duda, la idea de aprendizaje a lo largo de la vida o **educación permanente**, en contraposición con la idea de hace décadas de un proceso educativo con límite definido, ha hecho florecer las alternativas que permiten actualizarse con independencia de las variables de tiempo y espacio<sup>2</sup>.

## LAS PLATAFORMAS PARA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Se trata de programas que se instalan en un servidor y presentan recursos para la administración del proceso educativo, desde la inscripción hasta el diseño de actividades de un curso y la

**El *E-learning* es un sistema de educación interactiva y no presencial ideal, por sus características, para la actualización permanente de los conocimientos, la capacitación y profesionalización docente y también para implementar en el ámbito empresarial.**



evaluación entre otras posibilidades. Existen dos tipos de plataformas: las que requieren de un arancel para su instalación y aquellas que funcionan bajo el denominado código abierto. No existe entre ellas una diferencia sustancial en relación con la calidad, puesto que en mayor o menor medida todas cuentan con las mismas potencialidades. Un listado abarcativo de plataformas lo podemos encontrar en la **Cátedra UNESCO de educación a distancia**<sup>3</sup>. La más difundida en el ámbito educativo es la **Moodle**, que describiremos en próximos artículos. También son reconocidas otras como **Atutor**, **WebCT**, **Claroline**, entre otras. De todos modos, como se suele decir, las plataformas son carcasas vacías que hay que llenar con contenidos, interacciones y didáctica.

De ello se infiere que debemos tener simultáneamente dos miradas, una, sobre las potencialidades de las plataformas y, la más importante, la del enfoque o teoría del aprendizaje que mejor dé cuenta de la situación a distancia.

## LOS ACTORES Y EL PROCESO EDUCATIVO

En toda implementación de un proceso de EaD interactúan diversas personas, y veremos que hay roles definidos y otros que son propios del medio y que no existen en la enseñanza tradicional, por ejemplo, el del **tutor**.

En los equipos de EaD se destaca la figura del **administrador**. Éste se encarga de aspectos relacionados con el buen funcionamiento del *software*, la actualización y la puesta en marcha de los recursos, así como de habilitar categorías, asignar profesores, mantener el servidor y la gestión de los usuarios.

Los materiales que se utilizan en las cursadas pasan por las manos del **diseñador de cursos**, quien debe convertir lo que el autor le entrega en un contenido viable para ser leído en línea o bajado a las PC.

El rol tradicional del docente como portador de un saber que transmite en condiciones áulicas aquí

está representado por un documento en diferentes formatos, por ejemplo, el procesador de texto, presentaciones en PowerPoint, formato web, formatos hipertextuales, e incluso video o audio.

El diseñador del curso le da la forma adecuada en relación con el tipo de contenido y el estilo general de los cursos.

Los contenidos son "puestos en línea"; por un lado, tenemos un grupo de recursos y, por el otro, una cantidad de alumnos inscriptos al curso. Si sólo nos quedáramos con esto, estaríamos en el terreno de los **repositorios de información**. Tal es el caso del **Massachusetts Institute of Technology**<sup>4</sup> y su programa **MIT OpenCourseWare (OCW)** donde los materiales pedagógicos empleados en casi todas las asignaturas de licenciatura y de posgrado impartidas están en la Red a disposición gratuita de cualquier usuario del mundo. En estos cursos se deja en claro que no hay evaluación ni inscripción de alguien como alumno, están sólo los materiales aplicados en los cursos.

Pero una plataforma de educación a distancia es mucho más que un mero repositorio de contenidos y aquí comienza a cobrar importancia la figura del tutor, nexo entre los contenidos, los autores de los estos y los alumnos, y que cumple una función que incluye la animación, en el sentido de motivar o generar instancias de interés para los alumnos quienes, como recordaremos, están en una situación temporal y espacial diferente y necesitan una imagen que funcione como articuladora. ○

1. Nasseh, Bizan. "A Brief History of Distance Education" [RTF en línea]. EE.UU., Indiana, Ball Street University, 1999. <http://www.seniornet.org/edu/art/history.html>
2. Ver el cuadro de variables tiempo y espacio en Neri, C. "Tecnologías al servicio del trabajo colaborativo". *Consudec* N°1028 - Año XLII, junio de 2006.
3. <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/>
4. <http://www.mit.edu/>

Si desea solicitar mayor información o plantearnos cualquier inquietud, por favor envíenos un *e-mail* a: **info@santillana.com.ar**

o comuníquese telefónicamente al: **0800-122-0202**, línea exclusiva para lectores del Consudec.