

aprende  
virtual 

# ¡Zambúllete!

Mis editoriales acerca de las  
**TIC en la Educación**  
en "El Magazine de Horizonte" (2000-2008)

**Jorge Rey Valzacchi**

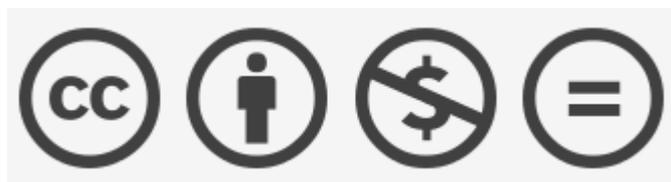
**Título original:** ¡Zambúllete!

Mis editoriales acerca de las TIC en la Educación en «El Magazine de Horizonte» (2000-2008)

**Autor:** Jorge Rey Valzacchi

**Primera edición:** Buenos Aires, Argentina, abril de 2013.

**Biblioteca Digital Aprende Virtual**



Obra bajo licencia **Creative Commons**, según se indica a continuación:

**Reconocimiento - Uso No Comercial - Sin Obras Derivadas 3.0**

Usted es libre de: copiar, distribuir y comunicar públicamente la presente obra bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento.** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.
- **No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
- **Sin obras derivadas.** No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Al distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

*Dedico esta publicación a todos los docentes que en estos últimos 30 años han decidido “zambullirse” en el apasionante mundo de las TIC en el ámbito educativo, aún a sabiendas de sus propios miedos y limitaciones.*

*Esos docentes, emprendedores y entusiastas, testadores consuetudinarios de nuevas herramientas, asistentes recurrentes a los eventos de esta temática, e investigadores de todo cuanto ha caído en sus manos, no sólo se han nutrido y crecido individualmente, sino que han posibilitado que sus alumnos tuvieran una educación acorde a la época en la que han nacido.*

*Mi mayor respeto hacia ellos.*

*J.R.V.*





# Índice

---

Prólogo .....	7
Introducción .....	9
Agradecimientos .....	13
1. La Babel nuestra de cada día .....	15
2. Necesitamos cambiar .....	17
3. Docentes "afilados" .....	19
4. La Web: es mejor dar que recibir .....	21
5. Lo educativo y lo comercial .....	23
6. La oportuna excusa de la Tecnología .....	25
7. Educación distante .....	27
8. Educación y Tecnología: una pareja en conflictos .....	29
9. "Abrumación" e incompletitud .....	31
10. "Digital divide" .....	33
11. SPAM...entosos .....	35
12. Aprendizaje digital .....	37
13. ¿Y dónde está el problema? .....	39
14. e-Learning: aprendizaje a través de toda la vida .....	41
15. ¡Zambúllete! .....	43
16. ¿y? learning .....	45
17. e-Learning: la Cenicienta de Internet .....	47
18. Noti creo .....	49
19. Universidades Corporativas .....	51
20. El recurrente fenómeno QWERTY .....	53
21. Tecnología y Tradición .....	55
22. La goma de borrar y la creatividad .....	57
23. Telecentros: una herramienta para salvar la brecha digital .....	59
24. Crónica de un desmayo anunciado .....	61
25. "Al que le quepa el sayo que se lo ponga" .....	63
26. Un estándar para e-Learning, por favor... ..	65
27. Respetar para jerarquizar la actividad .....	67
28. Ideas simples, actividades potentes .....	69
29. La liberalización de la educación superior y el GATS .....	71

30. Weblogs: un enorme potencial para el ámbito educativo .....	73
31. e-Learning: Cualidades a destacar .....	75
32. Una historia recurrente .....	77
33. ¡ Sos un lurker ! .....	79
34. ¿Dónde "poner las fichas" en el e-Learning? .....	81
35. Panorama y tendencias para e-Learning en 2004 .....	83
36. Rapid e-Learning no es Light e-Learning .....	87
37. Live e-Learning .....	89
38. La Limonada no es un trago amargo .....	91
39. RELPE: ¡Juntos somos más! .....	93
40. ¿Qué aprendizaje adulto necesitamos? .....	95
41. Contenidistas y tutores .....	97
42. Los caminos del blended learning .....	99
43. El procesamiento didáctico en los EVA (1ra parte) .....	101
44. El procesamiento didáctico en los EVA (2da parte) .....	103
45. Web 2.0: el poder a los usuarios .....	107
46. Podcast: ahora sí "en cualquier momento y en cualquier lugar" .....	109
47. Wikis: la creación colectiva y colaborativa de documentos .....	111
48. ¿Tutor o "Arquitecto de trayectos de aprendizaje"? .....	113
49. 1996 - 9 de julio - 2006: Diez años del portal Horizonte Web .....	115
50. Esta película ya la vi .....	117
51. "Time" premió a los usuarios comprometidos .....	119
52. Web Semántica, Web 3.0: lo que viene .....	121
53. ¿Beneficiará el "crowdsourcing" al mercado del e-Learning? .....	123
54. ¿Por qué Harry Potter no aprende "por arte de magia"? .....	125
55. Nuevas alfabetizaciones .....	127
56. ¿Aprendizaje centrado en el alumno? .....	131
57. Aprendizaje colaborativo por generación espontánea .....	133
58. La influencia de la historia personal .....	135
59. Microblogging .....	137
60. Second Life: ¿otra vida para la educación? .....	139
61. ¿Es el e-Learning 2.0 el "e-Learning en la era de la Web 2.0" ? .....	141
Reconocimientos a «El Magazine de Horizonte» .....	143
Los precursores de «El Magazine de Horizonte» .....	147
Acerca del autor .....	151

# Prólogo

---

*Advierto al lector que no debe saltar la lectura de este prólogo, pues aquí encontrará, escondido, un truco para que luego la lectura del libro le resulte doblemente provechosa. Atenti.*

**C**uando Jorge me confirmó que (¡por fin!) se había decidido a compilar si bien no todos, al menos bastantes notas editoriales de «El Magazine de Horizonte», me vino a la mente esta frase de Woody Allen: “Me interesa el futuro porque es el sitio donde voy a pasar el resto de mi vida.”

¿Por qué recordé esta idea, si se trata, justamente, de escritos que están claramente en el pasado? Ya en la Introducción, nos topamos de frente con una referencia a los inicios en el lejano 1986.

A pesar de esto, creo que el Magazine en general ha tratado, durante todos estos años de cuánto nos interesaba el futuro. De cuánto había por saber, por descubrir, por imaginar.

Por caso: en pleno 2013, todos los que medianamente nos relacionamos con educación y tecnologías en entornos virtuales, sabemos de Twitter. Pero hablar de la potencialidad de Twitter cinco años atrás, en este escenario tan mutante, era sin dudas una manifestación de estar atisbando con disposición hacia el futuro.

Le digo a Jorge en broma –pero ya saben, eso de que toda broma tiene su porción de verdad...- que él ha sido un «*content curator*» cuando todavía no se hablaba de «*content curators*», que ha funcionado como un buscador, un rastreador, un filtro de novedades y tendencias. Y que ha ido volcando, número a número, estos vislumbres o certezas, compartiéndolos con una comunidad de personas que curiosamente nunca dejó de crecer.

Confieso que releer los 61 editoriales que componen este libro fue un precioso paseo por muchas ideas. Un paseo que se hace con fluidez, libremente, que no tiene marcados los senderos, que se puede abordar por un extremo o por el otro, sin perjuicio alguno. Tiene algo de hipertexto, aunque no lo crean. Los títulos de cada editorial, algunos de ellos redactados con evidente intención de motivar la lectura, muchos otros dando muestras del gusto del autor por los juegos de palabras (le gustan incluso en otros idiomas, doy fe) son como señuelos que invitan a curiosear.

Titular un editorial “La Limonada no es un trago amargo” o “Crónica de un desmayo anunciado” nos arrancan, aun antes de leerlos, una sonrisa y una dosis de intriga.

Pero una vez allí, es refrescante descubrir que coincidimos en ideas, en apreciaciones, en autores. Es reconfortante ir pasando por años del Magazine y poder visualizar cómo ciertas inclinaciones, ciertas trayectorias se consolidan, se dan la razón unas a otras. Es alentador ver que la idea de “pensar la educación como un tema vital” vertebró el hilo tensor de todos los editoriales.

Y finalmente, encontrarse las imágenes de esas tapas “en papel” de las revistas precursoras de «El Magazine de Horizonte», que Jorge dirigió, aquellas publicaciones que algunos (¿muchos?) de nosotros hemos tenido en nuestras manos tiene un atractivo especial. Creo que todos tenemos algo de vintage en un rincón del corazón.

**D**ebo reconocer que muchos editoriales me devolvieron:

**I**deas con las que hemos crecido,

**S**inuuosos caminos que nos ponen hoy en lugares compartidos

**F**ines y principios de etapas,

**R**utas definidas y senderitos porosos o difusos...

**U**n sinfín de aplicaciones,

**T**ips, ayudas, sugerencias, que

**A**hora podemos ver en una panorámica especial.

**L**ector: estas diez últimas líneas (sus letras iniciales) son el truco

**O** quizás...el consejo. Rellena los guiones y, a este libro:

— — — — — — — — — —

**Vera Rexach**

*Responsable del área Educación y TIC de la OEI Argentina  
Coordinadora del Ciclo de Maestría en Entornos Virtuales  
de Aprendizaje de Aprende Virtual*

# Introducción

---

## Un poco de historia

Me gustaría comenzar esta Introducción con una breve descripción acerca del camino que recorrimos antes de llegar a editar "El Magazine de Horizonte" en la Web.

1986 fue un año particularmente activo en el campo de la informática educativa en Argentina: en abril se lanzó al mercado la primera revista dedicada a la temática, llamada "Informática Educativa", dirigida por el Lic. Angel Estrada, en tanto que en octubre vió la luz el primer número del tabloide "Mundo Informático Educativo" (un hijo del prestigioso "Mundo Informático"), dirigida por quien esto suscribe. Por esa época, la innovación técnica en el ámbito editorial provenía del cambio en la compaginación: de la mesa del diagramador con escuadras, planchas de texto salidas del linotipo, y fotolitos, se pasó vertiginosamente a la ágil diagramación en Page Maker sobre las Mac's.

Ambas publicaciones, cada una con su estilo, mantuvieron informada a la comunidad en forma bimestral cubriendo los primeros congresos, recomendando software, analizando experiencias, y sobre todo marcando tendencias, al convocar a reconocidos especialistas a fin de vertir sus opiniones.

Tanto una como otra crecieron rápidamente: suscriptores de todas las provincias argentinas y de prácticamente todos los países de habla hispana se sumaban diariamente.

Sin embargo, un mercado relativamente chico por esa época no podía sostener el funcionamiento de dos revistas, que dicho sea de paso tenían prácticamente los mismos suscriptores. Piénsese que por esos años, solamente Estados Unidos y tres países de Europa tenían medios de difusión como éstos. La hiperinflación del '89 dio la estocada final y ambas publicaciones se fusionaron en un solo medio: una nueva "Informática Educativa" con el nombre de la primera y el formato de la segunda, manteniendo las direcciones respectivas.

Por un par de años más, "Informática Educativa" fue el medio a través del cual se expresaron todos aquellos que necesitaban un lugar donde exponer sus ideas (aún contrapuestas con las de los directores). Finalmente, nuevas obligaciones llevaron al cierre del querido "diarito", como solía llamarlo cariñosamente la Prof. Nelly Tapia.

Una recopilación de las portadas de ambas publicaciones puede encontrarse en las páginas 147 a 149.

Los años pasaron, y otros medios se hicieron más populares y accesibles: la TV por cable permitió el retorno en 1994 de "Informática Educativa", ahora con todas las ventajas (y temores!) que implicaba este formato. En horario central (21 a 22 hs) los lunes y sábados, y en una sintonía (canal 10 de CableVisión) que se entreveraba entre los "grandes" del aire, "Informática Educativa" llegó a tener una audiencia estimada en los 60000 espectadores, según mediciones de share.

Fue una linda época, que marcó su punto más alto con la cobertura del Congreso de Informática Educativa de los Estados Unidos (NECC) llevado a cabo en Minneapolis en 1996. "Informática Educativa", en la meca de la informática, era observado con simpatía y extrañeza: era el único programa televisivo en el mundo dedicado exclusivamente a esta temática. Luego de dos años de intenso trabajo y muchas satisfacciones, "Informática Educativa" del cable "bajó el telón".

Pero no nos dimos por vencidos en esto de difundir el quehacer de las "nuevas tecnologías" en el ámbito educativo, tratando de compartir y crecer juntos. Y ya en el nuevo siglo (abril de 2000), y con el auge de Internet y todas las posibilidades de comunicación que esto suponía, una nueva "Informática Educativa", ahora bajo el sello de magazine o newsletter vía e-mail, fue el formato en que se presentó a la comunidad educativa interesada en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. Fue un gran desafío, ya que como en las anteriores experiencias implicó una dedicación en tiempo y recursos, de los que no siempre disponíamos.

La acogida al primer número, que comenzó a distribuirse con una no muy grande base de datos de personas cuyos datos teníamos de diversos encuentros, fue realmente alentadora: más de 4000 suscriptores, de los cuales el 80% eran del exterior de Argentina, lo cual nos llenó de sorpresa en una primera instancia. Vale la pena recordar que en ese momento no existían los blogs ni mucho menos cualesquiera de las herramientas de socialización que hoy en día nos son tan comunes.

Un dato curioso que en la actualidad puede hasta parecer ridículo: tres proveedores de Internet nos pidieron permiso para enviar a sus suscriptores las ediciones de "El Magazine de Horizonte" como una forma de difundir contenidos de calidad e interés. Hoy sería tomado como una alevosa forma de hacer spam...

A este accionar divulgativo se sumó una "red de corresponsales" conformada por personas que en cada uno de los países de Hispanoamérica, nos acercaban información de primera mano de sus respectivos lugares.

En los sucesivos meses "El Magazine de Horizonte" fue creciendo no sólo en suscriptores, sino también en anunciantes. En efecto, muchas empresas del sector comenzaron a ver en esta publicación un medio idóneo y efectivo para llegar a sus posibles clientes. Otro tanto ocurrió con los organizadores de eventos. Los años fueron transcurriendo y las menciones y reconocimientos comenzaron a llegar de parte de organismos internacionales de gran prestigio. En este sentido, entre las páginas 143 y 146 detallamos algunos de los más significativos, que nos llenan de orgullo y satisfacción.

Así, poco a poco fuimos comentando y describiendo la evolución de las cada vez más omnipresentes herramientas tecnológicas en las aulas y fuera de ellas. La tarea, siempre ardua, llegó a su fin en junio de 2008,

con el Número 99, y la friolera de 47635 suscriptores provenientes de 43 países. Las nuevas obligaciones laborales y los viajes al exterior cada vez más frecuentes fueron un escollo insalvable para darle la continuidad que merecía una publicación de estas características.

### **¿Y por qué recopilar los Editoriales?**

Si bien todas las ediciones de “El Magazine de Horizonte” han estado (y siguen estando) accesibles en: [www.horizonteweb.com/magazine](http://www.horizonteweb.com/magazine) he creído oportuno rescatar y compendiar en una única publicación de carácter gratuito, algunos de los editoriales que acompañaron cada una de las publicaciones que a lo largo de ocho años vieron la luz en la Web.

Son 61 de los 99 editoriales publicados que de alguna forma reflejan ciertos pensamientos que, aún con el transcurrir de los años y la evolución lógica de las tecnologías y las metodologías, tienen cierto grado de actualidad. Y si así no lo fuere, por lo menos es una cronología descriptiva y una fuente para encarar investigaciones sobre esta temática.

### **¿Y por qué “¡Zambúllete!” como título?**

“¡Zambúllete!” es el título que le puse a un editorial (el número 15 de esta recopilación, ver página 43) y se basa en un relato de Paulo Coelho en su libro “Brida”. Ese pequeño cuento, a manera de parábola, lo he narrado en numerosas conferencias que he dado en estos últimos años, porque en cierto punto interpreta lo que pienso sobre cómo debemos encarar no sólo una actividad o un trabajo, sino la vida misma.

Zambullirse significa no limitarse a lo que otros nos dicen que hagamos, y tratar de buscar más allá. Comprometernos, en definitiva, con lo que hacemos. Y si, además, no le ponemos emoción y un sentimiento profundo de alegría y generosidad a aquello que estamos haciendo, seguramente los resultados serán mediocres. O por lo menos no serán los esperados.

Sumergirse “de pies a cabeza”, con ímpetu y decisión, y no solamente tocar el agua con la punta de los pies, debería ser una actitud de vida cuando asumimos una responsabilidad.

Y termino como en las conferencias... ¿Estás preparado para zambullirte? ¡Anímate! En el impacto inicial todo tu interior se conmovirá... pero luego sentirás que esas aguas te son propias y confortables.

Espero que esta recopilación contribuya hacia eso.

**Jorge Rey Valzacchi**  
**Buenos Aires, abril de 2013.**



# Agradecimientos

---

**E**n la época que se publicó “El Magazine de Horizonte”, muchas fueron las personas que aportaron, más que su “granito de arena”, sus conocimientos y tiempo, para escribir alguna de las 11 secciones que componían cada edición.

Aún con el temor de olvidarme de alguno, quiero agradecer a: Juan Carlos Asinsten, José María Antón, Silvia Peralta, Susana Espiro, Cristián Rizzi, y María Inés Kiernan. Y a Vera Rexach por haber realizado el afectuoso Prólogo de esta compilación.

Finalmente, no puedo dejar de mencionar a aquellos anunciantes que creyeron y apostaron por el crecimiento y la difusión de “El Magazine de Horizonte”: Microsoft de Argentina, e-educativa (Argentina), MP Ediciones (Argentina), ComuNET (España), Les Halles (Chile), QuestionMark (USA), Macromedia (USA), UDG Virtual (México), IL3-Universidad de Barcelona (España), Educándote (Colombia), Zeta Multimedia (España), Didaktrón (México), Distribuidora Cúspide (Argentina) y Ediciones Narcea (España).

A todos, ¡muchas, muchas gracias!





## La Babel nuestra de cada día

Publicado el 15 de abril de 2000

*“Y al ver Yahveh el orgullo de esos hombres,  
les confundió su lenguaje,  
de modo que cada cual no entendiese el de su prójimo”,  
Génesis 11, 1-9*

**D**esde hace varios años venimos asistiendo a Congresos, Jornadas y Seminarios que tratan el tema de la Informática aplicada a la educación. Y muchas veces nos hemos dormido en la butaca de algún importante auditorio por la simple razón que el lenguaje que utilizaba el disertante, amén de resultarnos aburrido, era rebuscado.

Hay alguna fuerza oculta (además del narcisismo) que seguramente obliga a ciertos profesionales de la educación a decir: “La sensibilización de los agentes de la educación, en su desenvolvimiento de la gestión pedagógica, obliga a una conceptualización diferente de su autonomía,..”, cuando lo que en realidad quería decirse, simplemente, era que “los docentes deben capacitarse en base a sus condiciones...”.

---

*Dicho de otra  
forma: cuando las  
circunstancias lo  
requieran, se  
necesitará una  
simbiosis de ambas  
disciplinas, y no un  
remendón  
informático de la  
educación.*

---

En el mismo terreno, los especialistas en Informática suelen expresar frases tales como: “Te forwardo este mail con un attach zipeado...”; entre otras tantas expresiones crípticas para el no especialista.

Ambos saben, cuando se dirigen al otro sector, que seguramente no lo entenderán, pero le dará la tranquilidad de “mantener su quintita a salvo”.

Y claro, después nos lamentamos que “los docentes no quieren capacitarse” y que “los informáticos sólo saben de máquinas”.

Pero, ¿de qué sirve, que capacitemos docentes en informática, si luego los asustamos y alejamos con una jerga extraña; y cómo queremos que los técnicos en Informática colaboren, si les echamos en cara no haber leído a Vygotsky?

Esto, llevado al plano de las aplicaciones concretas, es el error en que se ha incurrido muchas veces: tratar el tema de la Informática y la educación con un enfoque pseudo-interdisciplinario buscando resolver los problemas con el aporte de los especialistas de las disciplinas que se supone entienden en su resolución.

Pero dicho enfoque, es evidente, no ha permitido superar la clausura de cada ciencia, pues éstas (y sus interlocutores) han permanecido en sus fronteras específicas, y al abordar problemas complejos, resultaron insuficientes.

El tema que nos ocupa, la Informática aplicada a la educación (y no la educación de la Informática) requiere el aporte de metodologías y técnicas de una ciencia (la Informática) a otra (la Educación), pero no para conformar una nueva ciencia (supuestamente la Informática educativa).

La complejidad de estas nuevas situaciones (como las que mencionábamos referidas al lenguaje), exige encararlas desde una óptica diferente, de carácter transdisciplinario (por encima de ellas) que, lejos de anular el método y el aporte específico de cada área, las abra a una perspectiva integradora, simultánea y convergente.

Dicho de otra forma: cuando las circunstancias lo requieran, se necesitará una simbiosis de ambas disciplinas, y no un remendón informático de la educación.

De lo contrario, y en nuestro quehacer cotidiano, estaremos asistiendo y seremos protagonistas de una nueva versión de la famosa historia bíblica “La Torre de Babel”. ●



# Necesitamos cambiar

Publicado el 30 de abril de 2000

**E**n nuestro anterior Editorial, hablábamos del carácter transdisciplinario que debería tener la incorporación de la informática en el ámbito educativo, y la apertura que los interlocutores del campo de la educación y del área informática, deberían realizar para superar la clausura de cada ciencia.

Retomando el tema, hablaremos en éste de un concepto sumamente importante en la Teoría General de Sistemas: el de sinergia.

¿Qué es sinergia?, o ¿cuándo hay sinergia? "Cuando la suma de las partes es diferente del todo", o "cuando el examen de alguna de las partes en forma aislada, no puede explicar o predecir la conducta del todo". Muchas veces se usa esta palabra cuando, por ejemplo, al unirse dos empresas, se dice que habrá un potencial mayor al interactuar entre ambas en la fusión.

---

*Lo que cuestionamos en definitiva, es el nivel operacional, donde "hacen agua" los buenos proyectos y las más loables intenciones.*

---

Consideremos ahora el caso de la introducción de las computadoras (no de la informática) en las aulas. Prácticamente desde mediados de la década del '80, los colegios han ido equipándose, los docentes asistiendo a cursos y seminarios, los investigadores produciendo nuevos trabajos, y han surgido diferentes proyectos en varias áreas y niveles. Sin embargo, y pese a los entusiastas y a los esfuerzos individuales, notamos que la incorporación de estas nuevas tecnologías, no sólo es lenta sino que, y ésto es lo más preocupante, no tiene un sentido integrador y convergente en el marco educativo general.

Es cierto que en muchos países están dados los lineamientos básicos y en ciertos casos las pautas de acción por parte de los organismos oficiales directamente vinculados al tema, lo cual es dable de destacar, sobre todo teniendo en cuenta la escasez de recursos tanto materiales como humanos.

Lo que cuestionamos en definitiva, es el nivel operacional, donde "hacen agua" los buenos proyectos y las más loables intenciones.

**Ejemplo 1:** El Director que está orgulloso de "su" laboratorio, profusamente equipado, pero que se enfada con la maestra de primer grado que está utilizando un soft educativo que hace que los chicos, extremadamente motivados, griten y ríen en el laboratorio. Consecuencia: En la próxima clase, la docente, ante similar actitud por parte de los alumnos se dirige hasta el interruptor general y apaga todas las máquinas (¿le parece conocida esta historia?).

**Ejemplo 2:** La Inspectora escolar que no ve con buenos ojos que las alumnas del ciclo primario de un determinado instituto, concurren en horas de Lengua, Matemática o Ciencias al laboratorio de Informática, "porque se atrasan en esas asignaturas", sin siquiera conocer cuál es el objetivo de esas clases. Consecuencia: incorporación de una nueva materia denominada (¿casualmente?) Informática, y totalmente desprovista de una integración curricular. (Ah... ¿también conoce esta historia?).

Los anteriores ejemplos, extraídos de la experiencia cotidiana, más muchísimos otros que sería largo de enumerar, nos hacen pensar seriamente en que esta área es profundamente sinérgica pero en sentido negativo: la suma de los esfuerzos individuales y globales no se corresponde con el resultado que esperamos.

Mientras sigamos teniendo esquemas mentales directamente relacionados con la educación que tuvimos, será muy difícil asimilar estas nuevas tecnologías. Como diría McLuhan: *"todavía miramos al presente a través del espejo retrovisor"*.

¿Resistencia al cambio? ¿Burocracia? Llámela como quiera. Lo cierto es que, de esta manera, tendremos una educación bien "adornadita", pero que seguramente no será la educación que nuestros alumnos necesitan hoy para desenvolverse en el futuro. Piénselo, todos somos responsables, no sólo los que gobiernan... ●



¿Sabes...

por qué el espejo retrovisor es más pequeño que el parabrisas?  
Porque el camino que te espera adelante es más importante que el que  
has dejado atrás.

## Docentes «afilados»

Publicado el 15 de mayo de 2000

**E**n su libro “La familia conectada”, el famoso creador del Logo y siempre referente en cuanto a tendencias en el uso de las computadoras en la educación, Seymour Papert, hace una analogía entre un grupo de viajeros del tiempo, entre los cuales “hay cirujanos y maestros de escuela, que vienen del siglo pasado para ver cómo funciona el mundo en estos días”.

“Imaginemos -señala Papert- el desconcierto de los cirujanos en el quirófano de un hospital moderno. Por otra parte, seguramente todos los dispositivos tecnológicos les resultarían extraños, y es poco probable que pudieran ayudar”.

“Sin embargo, concluye Papert, cuán diferente sería la reacción de los maestros viajeros, a los cuales sólo les asombrarían algunos objetos, pero entenderían perfectamente lo que sucede en el aula e incluso podrían tomar el control si fuera necesario”.

---

*Ya lo dice el refranero popular: “Si el torno está desafilado, por muy noble y maleable que sea el material, el producto final no será el deseado”.*

---

La parábola, cruel pero real, no hace más que reflejar una situación que se ha venido acentuando en las últimas décadas: una disociación entre los claustros y aquello que dentro de ellos se enseña y se aprende, y lo que realmente sucede en el mundo real.

En cierta medida, esta situación es producto de la falta de una clara política de formación y de incentivos hacia quienes diariamente deben actuar en el aula: los docentes.

La gran mayoría de ellos, en su formación básica, no sólo no han sido (ni son en muchos casos) preparados en conceptos relacionados a informática o medios tecnológicos, sino tampoco en diseño instruccional, técnicas de evaluación de materiales didácticos y de comunicación gráfica. Para ser sinceros, ni siquiera se les enseña cómo usar un grabador, un proyector de diapositivas o una videocasetera. Las pruebas están a la vista: ¿cuántos son los docentes que, aunque sea una vez por semana utilizan algún medio tecnológico existente en sus respectivas escuelas para apoyar sus clases? De allí, entonces, surge este estigma que caracteriza a la escuela como un lugar lento para la transformación, el cambio y la adaptación al ritmo de la sociedad.

No es entonces, como hemos señalado repetidamente en diversos foros, una cuestión meramente presupuestaria que tenga como fin colocar cada vez más máquinas y tecnología en las escuelas. Si bien es indudable que las computadoras -y no las cajas de cartón que simulan computadoras (como alguna vez un gobierno impulsó- son una herramienta que hoy en día toda escuela -pública o privada- debería tener, no es menos cierto que la implementación de una adecuada política de capacitación y formación docente, acompañada de reconocimientos no sólo morales sino también económicos hacia los docentes, es la llave que posibilitará el éxito en aquellos proyectos que supongan la integración de tecnología en las aulas. Los hechos históricos así lo demuestran en gran cantidad de proyectos llevados a cabo por países muy industrializados que colocaron gran cantidad de má-

quinas desdeñando la capacitación docente. El resultado fue el fracaso de dichos proyectos en función del escaso interés e inserción que demostraron los docentes.

Ya lo dice el refranero popular: "Si el torno está desafilado, por muy noble y maleable que sea el material, el producto final no será el deseado".

Si nuestros docentes siguen desafilados, la probabilidad de que nuestros alumnos "vayan hacia el futuro en reversa" será cada vez mayor. ●



## La Web: es mejor dar que recibir

Publicado el 31 de mayo de 2000

**U**n cura amigo, que en sus años mozos era entrenador de rugby de los alumnos del colegio donde residía, solía decirles a sus dirigidos, antes de empezar cada partido, que debían estar tranquilos y aplicar el principio evangélico que dice que «es mejor dar que recibir».

Bromas aparte, en Internet -y más precisamente en la Web- podemos decir que se presenta una situación similar. En efecto, la mayoría de la gente que se acerca por primera vez a Internet, resalta lo maravilloso que es el hecho de poder obtener información prácticamente de cualquier tema, desde los más usuales e importantes para nuestro quehacer hasta los más exóticos e intrascendentes. La esencia de Internet es justamente eso: poder compartir información en cualquier momento y lugar.

---

*Imaginemos por un momento que, de los miles de trabajos monográficos que los profesores encargan anualmente a sus alumnos, se publicasen en la Web sólo una décima parte. Seguramente tendríamos una extraordinaria biblioteca disponible para todo aquel que se conectase a Internet. Pues bien, de eso se trata. No es utópico pensarlo, ni menos aún llevarlo a la práctica.*

---

Consecuentemente están quienes solicitan información, y quienes la suministran. Esa «conversación» que se establece entre dos computadoras es lo que genéricamente se conoce como arquitectura «cliente/servidor». Sin embargo, nada impide que los roles de cliente y de servidor se intercambien, y quien solicitó algún tipo de información pueda también brindarla, o que quien la suministraba sea ahora quien la solicite.

Esta característica, la colaboración, es quizás una de las grandes ventajas que tiene la Web con respecto a cualquier otro medio de comunicación, ya que prácticamente cualquier individuo, con un costo casi nulo, puede dar a conocer sus ideas, sean estas excelentes, buenas, mediocres o malas, sin casi ningún tipo de censura (lo cual será tema para otro Editorial).

Cualquiera que haya querido dar a luz sus pensamientos, a través de los medios tradicionales (libros, radio, TV, cable, etc.) sabe del considerable costo que debe afrontar en el caso de hacerlo en forma independiente. En contrapartida, la publicación en la Web prácticamente no tiene erogación para el usuario. Analicémoslo: si Ud. tiene escrito su trabajo, por ejemplo en alguna versión vieja de Word, debería darle formato para que ese documento se transforme en una página web. Existen cientos de programas shareware o freeware, o los gratuitos Microsoft Front Page Express o Netscape Composer, que le permiten confeccionar rápida y sencillamente su página.

Luego deberá «subir» este documento a un servidor que le permita hospedar el mismo con su correspondiente dirección (<http://www.....>). Desde los populares y genéricos Geocities ([www.geocities.com](http://www.geocities.com)) y Xoom ([www.xoom.com](http://www.xoom.com)) a los más específicos como los de los Ministerios de Educación de cada país, ofrecen en forma gratuita esta posibilidad, variando en cada caso el límite de megas que se podrán subir, pero siempre más que suficientes para nuestros trabajos.

Obviamente, para realizar este proceso de «subida» de la página se deberá estar conectado a Internet. Si no se posee una cuenta a un proveedor local, en muchas localidades existe la posibilidad de acceder a una institución pública desde donde, también en forma gratuita se podrá subir la página en

cuestión. Otra forma, si no se dispone de una cuenta a un proveedor, es concurrir a un Cybercafé, donde la hora de conexión ronda los 5 dólares. En este sentido es oportuno señalar que la subida de una página es cuestión de unos pocos minutos, y salvo que el trabajo requiera una actualización constante, sólo será necesario subir el mismo una vez. Finalmente, en los últimos meses, en varios países de Hispanoamérica ha salido a la palestra un nuevo servicio ofrecido por empresas que ofrecen acceso gratuito a Internet, con lo cual el usuario sólo paga el costo telefónico.

Siendo entonces una cuestión relativamente simple en lo técnico y casi gratuita en lo económico, lo que realmente queda por señalar es que lo importante es el contenido. ¿Tenemos algo útil y trascendente para publicar?

Muchas veces, en los cursos de perfeccionamiento docente, me preguntan por qué hay tan pocos contenidos locales apropiados para el currículo escolar. Parece ser la pregunta del huevo y la gallina, ya que si los docentes de cada país no se animan a publicar sus páginas, es muy poco probable que otros, de diferentes nacionalidades y/o intereses lo hagan, y consecuentemente Internet no se utilizará en el ámbito educativo por falta de contenidos.

Alguno podrá objetar esto señalando que durante muchos años las editoriales tradicionales publicaron los famosos manuales que abordaban los programas oficiales, y que no era necesario «cada maestrillo con su librillo». Es cierto, pero también es cierto que esos manuales se vendían. Tenían (y tienen) un rédito económico. Por el contrario, la publicación de una página web, en la abrumadora mayoría de los casos (en especial los dedicados a la educación) no reporta beneficio económico alguno.

Muchos colegios tienen hoy su página web. Algunas hechas por los alumnos, otras por los profesores de computación. Casi todas son institucionales: nos describen la historia de la institución, sus autoridades, los horarios, los niveles, las actividades extracurriculares, etc. Pareciera ser una cuestión de marketing, de decir «mi colegio está en la Web (y quizás consiga alguna inscripción en nuestra alicaída matrícula)». Pocos son los casos de aquellas escuelas que, además de lo institucional, han dado cabida a trabajos de investigación por parte de los alumnos y/o profesores.

Imaginemos por un momento que, de los miles de trabajos monográficos que los profesores encargan anualmente a sus alumnos (y que en muchos casos ni se corrigen, para ser sinceros), se publicasen en la Web sólo una décima parte. Seguramente tendríamos una extraordinaria biblioteca disponible para todo aquel que se conectase a Internet. Pues bien, de eso se trata. No es utópico pensarlo, ni menos aún llevarlo a la práctica.

Simplemente pongamos, cada uno en nuestros respectivos colegios, manos a la obra, y comencemos a desarrollar y luego publicar contenidos. Pensemos por un instante en las caras de nuestros alumnos cuando presentan sus trabajos en las Ferias de Ciencias a la consideración de los demás. El sólo hecho de «mostrarse» los hace más prolijos y cuidadosos en la realización de los trabajos. Pensemos en esa gran audiencia que es Internet, y decidámonos a hacerlo. Ahora, no lo dejemos para el próximo ciclo lectivo. ●

## Lo educativo y lo comercial

Publicado el 15 de junio de 2000

**H**ace ya varios años leí un aviso en una revista norteamericana dedicada al uso de las computadoras en la educación, cuyo título indicaba "Education is our business" (ver imagen en página siguiente) para luego describir algunos de los productos que comercializaban a los colegios. Si bien en inglés la palabra "business" significa negocios, en otra de sus acepciones se refiere a competencia o asunto, en el marco de la incumbencia, que es en definitiva el sentido que debería dársele en el titular en cuestión.

Sin embargo, no deja de llamar la atención que los anglosajones tengan esta misma palabra para dos acepciones que para los hispanoparlantes (y en especial para quienes nos dedicamos a la educación) nos resulten contradictorias. ¿Y por qué señalo esto? Simplemente porque en nuestro rico idioma, el término "negocio" está indisolublemente asociado en la cabeza de cada persona con la palabra "comercial" (cuando en realidad no debería ser así), y que detrás de cualquier "negocio" hay un fin lucrativo (y perverso, dirían algunos).

---

*Negar la participación privada en la elaboración, producción y comercialización de materiales y servicios educativos es condenar a esta actividad que nos incumbe al quietismo y al inmovilismo.*

---

Durante muchas décadas, en la mayoría de los países de Hispanoamérica ha existido (y lamentablemente sigue existiendo en algunos reductos) un ideologismo absurdo que nos ha hecho creer que todo lo proveniente del sector privado destinado a la educación encierra en su germen la abominable intención de lucrar con la educación de los niños y los jóvenes.

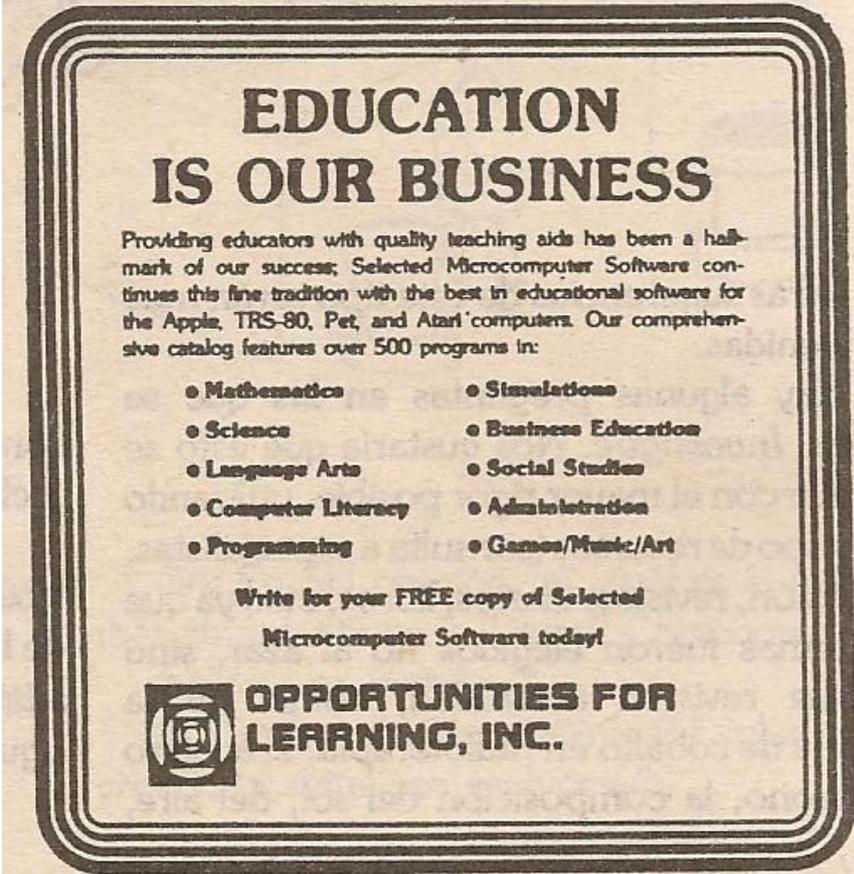
Es una cultura basada en un ridículo antagonismo entre lo educativo y lo comercial: ni lo educativo puede ser comercial ni lo comercial puede ser educativo. Lamentablemente esta actitud se trasunta hipócritamente en personas que escriben y hablan de una manera demagógica (y hasta agradable para los oídos de muchos) denostando cualquier actividad comercial en la educación, pero que en la práctica actúan de manera opuesta.

De esta forma, prácticamente, se ha aislado a la escuela de la comunidad, y los posibles inversores en producir bienes y servicios educativos saben bien que este es un campo "poco amigo" de las ofertas comerciales.

Negar la participación privada en la elaboración, producción y comercialización de materiales y servicios educativos es condenar a esta actividad que nos incumbe al quietismo y al inmovilismo. Esta es una de las razones, aunque no la más importante, que ha hecho de las instituciones educativas espacios de lenta transformación y absorción de los cambios sociales, como señaláramos en un editorial anterior.

Sin embargo, tampoco debemos pensar que todo lo privado y/o comercial es necesariamente bueno y acorde a los fines educativos. Pruebas al respecto hemos visto muchas: congresos tipo "feria persa", donde lo más importante no es lo que se dice sino lo que se vende, productos de dudosa calidad pedagógica, colegios "shopping", y actualmente "portales educativos" cuyo mayor mérito es haber recopilado artículos de terceros, con una linda cosmética, para llamar la atención de posibles inversores.

Un extremo y otro, como los fundamentalismos, son perniciosos y sólo perjudican a los actores principales del proceso educativo: alumnos y docentes. Los gobernantes de turno son los que, en definitiva, deben valorar que el mejor "negocio" para su país debe ser el de la inversión en educación, sin la cual todos los demás "negocios" estarán perdidos. ●



**EDUCATION  
IS OUR BUSINESS**

Providing educators with quality teaching aids has been a hallmark of our success; Selected Microcomputer Software continues this fine tradition with the best in educational software for the Apple, TRS-80, Pet, and Atari computers. Our comprehensive catalog features over 500 programs in:

- Mathematics
- Science
- Language Arts
- Computer Literacy
- Programming
- Simulations
- Business Education
- Social Studies
- Administration
- Games/Music/Art

Write for your **FREE** copy of Selected  
Microcomputer Software today!

 **OPPORTUNITIES FOR  
LEARNING, INC.**

## La oportuna excusa de la tecnología

Publicado el 30 de junio de 2000

---

*No es un snobismo intelectual lo que nos lleva a pensar en la educación como un tema vital, sino la conciencia de la absoluta necesidad de educar para sobrevivir en este siglo.*

---

**N**o podemos siquiera imaginar cuáles serán los problemas que el próximo cuarto de siglo presentará a los hombres. Pero sí sabemos con certeza que toda la información que tenemos hasta el momento no será suficiente para solucionarlos. En otras palabras: mientras nosotros pudimos ser educados y desenvolvemos con métodos utilizados por nuestros abuelos, nuestros hijos necesitan un enfoque distinto para abordar los temas del futuro. Hoy día sabemos que la información se cuadruplica cada dos años, lo cual hace imposible que alguien esté informado de todo en todo momento.

Además de ser creativo y saber manejar la información, el habitante del siglo XXI deberá ser flexible y permeable, abierto a todas las posibilidades. Esta actitud supone algunos cambios, pero por sobre todas las cosas importa un cambio en las metodologías de aprendizaje y consecuentemente en sus agentes naturales: los docentes. Ellos tienen un papel muy importante que desempeñar en este proceso de cambio. Y el cambio más importante se desarrollará en su forma de enseñar: de un maestro proveedor de toda la Información, fuente de conocimiento, habremos de pasar a un maestro que no posee toda la información, pero que está dispuesto a buscarla, organizarla, explorarla y sacar conclusiones, junto con sus alumnos. De un maestro que dicta clases, pasaremos a un maestro que orienta. En resumen, los buenos maestros no serán sólo aquéllos que saben y comunican su propio saber, sino los que están dispuestos a aprender todos los días, a internarse por caminos no conocidos junto con sus alumnos, y a disfrutar de esta tarea. Si el maestro no aprende y se actualiza, los alumnos no aprenden.

La aparición y asentamiento progresivo de nuevas formas de tecnología aplicadas a la educación ha colocado a muchos docentes en una situación de aprendizaje -casi de analfabetismo dirían algunos- que si bien los ha desconcertado y desorientado en un principio, es un comienzo excelente hacia nuevas formas de mirar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de nuestras primeras ideas entonces, es que la tecnología, por encima de sus ventajas, es una excelente excusa para retomar el camino del continuo aprendizaje.

Educar para ese hombre inteligente es tarea de maestros, y ellos deben ser los primeros agentes del cambio. Los países que ignoren esta premisa y que no inviertan en su educación, seguramente tendrán mucho que perder, y como se dice comúnmente "perderán el tren de la Historia".

Y cuando hablo de inversión no pienso solamente en salarios dignos y totalmente justos. Pienso también en la formación y capacitación de los maestros y profesores. En este sentido, los países de Iberoamérica requieren de un gran esfuerzo, ya que esta nueva actitud de ser agentes de cambio, requerirá también un fortalecimiento de la autoestima por parte de los maestros y de la visualización de sus funciones como importantes y relevantes en esta sociedad, cosa que hoy lamentablemente no sucede.

Es vital que internalicemos que la educación permitirá mayor desarrollo y

por ende también mayor bienestar económico. No es un snobismo intelectual lo que nos lleva a pensar en la educación como un tema vital, sino la conciencia de la absoluta necesidad de educar para sobrevivir en este siglo. El mundo se está "achicando" de manera impresionante. Las telecomunicaciones han contribuido en gran medida para ello, "derrribando" muros ideológicos, y también nos muestran que en muchos aspectos hemos quedado atrás en esta marea de cambios que está invadiendo al mundo.

Para finalizar quiero recordar la imagen del ET, el personaje de la película de Spielberg "El extraterrestre", cuya mayor inquietud era volver a comunicarse con sus padres, tal como nosotros debemos volver a comunicarnos con los chicos que pretendemos educar, compartiendo como lo hacía ET sus poderes para llevarlos a pasear en bicicleta por las nubes, y disfrutar del paseo. Por eso pienso que ET empieza con E de Educación y sigue con la T de Tecnología y no a la inversa. Porque debemos estar seguros que no importa la magnitud de los cambios tecnológicos si no estamos hablando de Educación. ●



## Educación «distante»

Publicado el 15 de julio de 2000

**H**ace unos meses, al finalizar una charla que estaba dando sobre "Internet y Educación", un asistente me solicitó una definición de "educación a distancia". Por un momento estuve tentado de darle alguna de esas clásicas definiciones que se pueden encontrar en los libros de esta temática. Sin embargo, a fin de ser explícito, y recordando mi época de estudiante universitario (hace ya dos décadas), preferí decirle que "la educación a distancia se produce cuando, en una clase magistral en un auditorio con 200 alumnos, un alumno sentado al final del salón ve al profesor así de chiquito (mientras con los dedos reflejaba la situación); o cuando un profesor corrige un examen de alguien a quien no identifica; o cuando un alumno promociona una materia con sólo presentarse al examen final; o ..." y seguí dando estos ejemplos extremos, pero ciertos al fin, por los cuales seguramente hemos pasado muchos de nosotros.

---

*Felizmente, y como tantas otras situaciones análogas en las respectivas historias de la tecnología (y por qué no de la educación), el tiempo hará de decantador natural, permitiendo la permanencia de aquellas ofertas que entiendan los cambios paradigmáticos.*

---

La reflexión surge a raíz de que en los últimos meses, y en función de la proliferación de "cursos a distancia" he escuchado algunas voces -bien conservadoras por cierto- en el sentido de que a esta modalidad "le sobra tecnología y le falta humanidad y contacto físico".

Seguramente en la mente de muchas de esas personas, además de cierto desconocimiento, haya una mezcla de aquellos cursos a distancia por correspondencia (que no gozaron precisamente de prestigio) y donde la interactividad era casi nula; y de fantasiosas películas de ciencia ficción que fabrican mentes programables.

Porque la realidad de la educación a distancia, y con el advenimiento de Internet y las herramientas informáticas (las cuales, seamos sinceros, le eran prácticamente desconocidas a los estudiosos de la educación a distancia hasta hace poco tiempo), ha transformado esta modalidad educativa ya no sólo en su morfología, sino en su misma esencia. Lamentablemente, ese concepto fundamental, que es el de la interactividad, y el cual le da identidad propia y diferente, todavía no ha sido asimilado.

Tal como ocurriera con los primeros software educativos, que eran simples páginas de libros de texto que se reproducían en pantallas sucesivas (por lo cual eran "interactivos" ya que el mayor esfuerzo del alumno era apretar la tecla Enter), muchos de los cursos llamados "a distancia" que se pueden ver en la actualidad, con reproducciones completas de libros en páginas web o mensajes de correo electrónico, son sólo remendones o apropiaciones equivocadas de modelos mentales que no se condicen con las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen.

Es decir: se emplean herramientas más potentes y flexibles, pero con viejas metodologías de implementación.

Felizmente, y como tantas otras situaciones análogas en las respectivas historias de la tecnología (y por qué no de la educación), el tiempo hará de decantador natural, permitiendo la permanencia de aquellas ofertas que entiendan los cambios paradigmáticos, y dejando en el camino a aquellas

que sólo se limiten a copiar estructuras viejas con el aporte de las nuevas tecnologías. •



## Educación y tecnología: una pareja en conflictos

Publicado el 31 de julio de 2000

**E**n su libro "¿Qué será?", Michael Dertouzos -Director del Laboratory for Computer Science del MIT- remarca las diferencias que las distintas grandes revoluciones socioeconómicas provocaron en la educación. Dertouzos señala que, así como la primera revolución industrial afectó indirectamente a la educación de un modo favorable, pues al estar mejor alimentados los estudiantes aprendieron más, y la segunda revolución industrial continuó con esa tendencia gracias a las mejoras en los medios de transporte de los estudiantes, la calefacción y la iluminación en las escuelas; en esta nueva revolución –la de la información- la ayuda está directamente ligada con el corazón mismo de la educación a través de la adquisición, organización y transmisión de la información, así como a través del uso de recursos como el e-mail que sirve de intermediario en los intercambios entre maestros y alumnos. O sea: es la primera revolución socioeconómica que ofrece tecnologías directamente implicadas en el proceso de aprendizaje, y por lo tanto las posibilidades a largo plazo son muy prometedoras.

---

*Incorporar tecnología es mucho más que introducir aparatos de diversa índole. Es cambiar actitudes y metodologías para darles un sentido superador.*

---

La referencia viene a raíz de los comentarios que hicieramos en el Editorial del último número acerca de la poca comprensión que existe en relación al cambio paradigmático que significan los cursos "vía Internet".

Varios de los teóricos de la educación a distancia, suelen aseverar –insistentemente- que lo que ha cambiado en la educación a distancia, solamente, es la forma de ofrecer los cursos, es decir, los medios mediante los cuales llegan los contenidos a los alumnos. Bajo la definición de que "alumno y docente se encuentren en lugares diferentes, y de manera asincrónica", pareciera ser que aquellos cursos a distancia, a través del correo postal, son lo mismo que algunos de los cursos que hoy se ofrecen empleando herramientas de Internet, como soporte u on-line.

Es claro que, con una concepción de esta naturaleza, la interactividad es una variable que no se toma en cuenta, y consecuentemente se piensa en un diseño instruccional perimido, que no saca partido de las ventajas que estas tecnologías ofrecen.

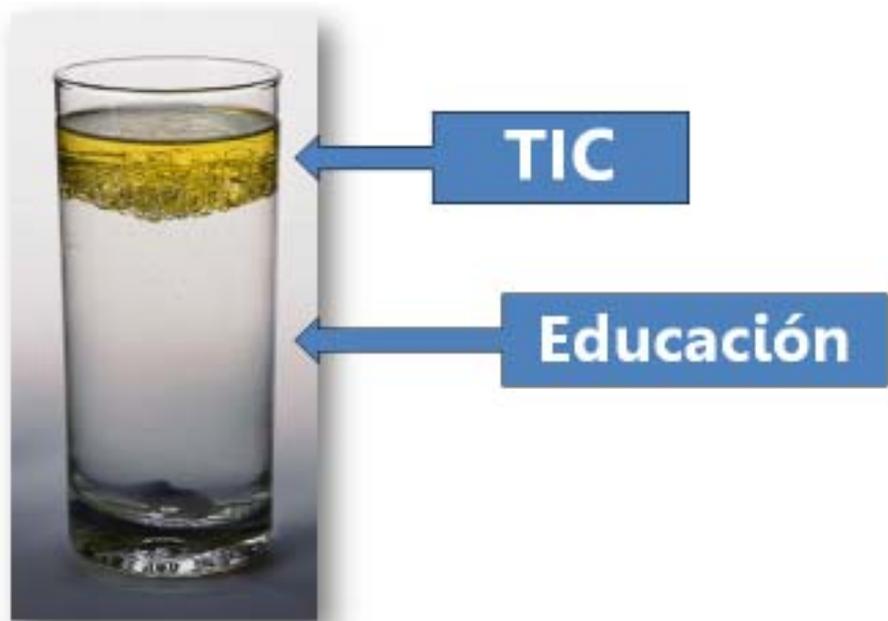
Cuando uno repasa la historia de la tecnología y sus aplicaciones en los diversos ámbitos de la sociedad, no puede dejar de asombrarse por lo bien que ha sido recibida (y aprovechada) en algunos campos tales como la medicina, las comunicaciones, la investigación, el comercio y el cine, por citar sólo algunos, y los rechazos y frustraciones que ha tenido su incursión en el ámbito educativo. Es cierto que en los colegios, hoy en día, hay una gran variedad de aparatos como proyectores de video y computadoras, entre otros.

Sin embargo, hagamos el siguiente ejercicio mental: pensemos que todas esas máquinas desaparecieran por una semana de nuestros respectivos colegios: ¿cuántos serían los docentes que se darían cuenta de esa falta? ¿Cuántos seguirían dando sus clases, tiza en mano, como si nada hubiera pasado? ¿Hay, entonces, una real integración y necesidad de estas herramientas tecnológicas, o son simples adornos que van imponiendo las mo-

das y que hay que usar de vez en cuando "para quedar bien"? En el sentido opuesto imaginemos un laboratorio de análisis clínicos, o un estudio de diseño gráfico sin la tecnología que hoy todos conocemos.

Incorporar tecnología es mucho más que introducir aparatos de diversa índole. Es cambiar actitudes y metodologías para darles un sentido superador. Y fundamentalmente, es comprender que ese cambio, como todos, provoca un reajuste en nuestras estructuras que cuesta asumir, pero que a la postre será beneficioso.

El campo de la educación a través de Internet se presenta como uno de los más atractivos (inclusive dentro de las puntocom). Saber vislumbrar las nuevas posibilidades es una premisa necesaria para que los docentes encuentren nuevos ámbitos de acción que vuelvan a prestigiar sus carreras. ●



## «Abrumación» e incompletitud

Publicado el 15 de agosto de 2000

**H**oy en día es relativamente usual que los maestros encomienden a sus alumnos la búsqueda de algún tema en Internet. En el imaginario popular de muchos docentes que previamente no han pasado por dicha experiencia, el hecho de buscar algún material específico se les asocia con el pedido que usualmente se le hace al bibliotecario del colegio. Nuevamente, nuevas tecnologías para viejas metodologías. Los resultados, gran parte de las veces suelen ser decepcionantes, sea porque no se encontró lo solicitado, o simplemente porque aquello que se halló no se corresponde con las expectativas.

---

*Esta característica, a la que describo como "síndrome de la incompletitud", si bien no es nueva, es más palpable a través del uso de Internet que mediante el empleo de las herramientas tradicionales.*

---

En cierta ocasión Umberto Eco comentó que, al tratar de realizar un trabajo sobre Santo Tomás de Aquino, se le presentó la posibilidad de consultar un CD-ROM que recientemente había aparecido, afín a la temática. Habiendo realizado una búsqueda textual sobre "Santo Tomás de Aquino", el CD-ROM presentó un listado de más de 600 citas (!), lo cual, según palabras del gran escritor italiano, le produjo una sensación de "abrumación".

En Internet podemos decir que, en gran parte de las búsquedas que se llevan a cabo a través de las máquinas buscadoras de información de la Web, ocurre algo similar. Cientos y a veces miles de sitios son referenciados como posibles fuentes de información sobre el tema en cuestión. Como ejemplo: si colocamos la frase entrecomillada "informática educativa" en Altavista obtenemos 6394 links...

Obviamente, además de la sensación de "abrumación" de la que hablaba Eco ante la imposibilidad de poder consultar todas y cada una de dichas referencias (muchas de las cuales son irrelevantes y/o erróneas), el ocasional investigador que está desarrollando su tarea se encuentra ante una pregunta que muchas veces desalienta el trabajo: "Al no poder consultar todas las fuentes de información disponibles, ¿no será incompleta esta investigación?".

Esta característica, a la que describo como "síndrome de la incompletitud", si bien no es nueva, es más palpable a través del uso de Internet que mediante el empleo de las herramientas tradicionales (como las consultas a bibliotecas), las cuales sólo dan como resultado unos pocos libros o referencias al tema. ¿Cómo salvar entonces este escollo? La respuesta, por simple que parezca, parece ser única: ejercitando destrezas y habilidades básicas en el uso de las máquinas buscadoras de información, y técnicas de selección, clasificación y calificación que acoten sensiblemente los resultados en una búsqueda.

Entre éstas podemos señalar las siguientes:

- Usar la mayor cantidad de palabras que puedan describir con precisión la búsqueda.
- Usar el entrecomillado.

- Usar las herramientas de "Búsquedas avanzadas" que disponen los más usuales buscadores.

- Usar distintos buscadores para una misma búsqueda, y eventualmente metabuscadores.

- Usar buscadores temáticos.

Como cualquier otra actividad requiere de práctica, y en el caso de los alumnos, de una orientación específica que evite el conocido "vagabundeo" por la Red al que son tan proclives cuando hay falta de consignas adecuadas. Pero ¡cuidado!, no tomar ésto como "La enseñanza de los buscadores en Internet", para que Altavista o Yahoo! sean un nuevo contenido en las "clases de Informática". Estas herramientas, como los comandos del DOS, algún día quedarán obsoletas (¿alguien recuerda para que servía el comando APPEND?). Lo importante, en definitiva, es proveer a los alumnos de estrategias que los habiliten para ir creciendo con los cambios naturales que se producen en cada disciplina con el avance de la tecnología. ●



## Digital divide (Brecha digital)

Publicado el 31 de agosto de 2000

**D**esde mediados de los '90, pero con más fuerza en los últimos dos años, se ha instalado en la sociedad de los Estados Unidos un tema que se ha vuelto recurrente, en especial en esta carrera de los dos candidatos a ocupar la Casa Blanca a partir del próximo año: el "digital divide", que por estos lares se ha traducido como "división digital", pero cuya acepción más acorde sería "brecha digital".

¿A qué se denomina "digital divide"? Básicamente al abismo que existe entre quienes tienen acceso a fuentes de información digital, como Internet, y quienes no. Haciendo un juego de palabras en inglés, los norteamericanos dicen "have nets and have nots". Ahora bien, dicho tema, en un principio, fue instalado con la mirada "puertas adentro", es decir: la preocupación estriba en aquellos grupos con algún tipo de marginación: familias con bajos ingresos, poblaciones rurales, minorías étnicas (como los hispanos), y personas con educación limitada.

---

*Considerar la posibilidad de la incorporación de nuevas tecnologías en la educación sin atender previa o simultáneamente otras necesidades básicas, es una postura por demás ilógica, cruel y carente de toda proyección.*

---

Sin embargo, el "digital divide" se ha extrapolado en los últimos meses a nivel mundial, a punto tal que en la reciente cumbre del Grupo de los Ocho llevada a cabo en Japón, los representantes de estas poderosas naciones señalaron en el comunicado final que si bien la tecnología de la información tiene "un inmenso potencial para permitir que las economías se expandan, el acceso a las oportunidades digitales debe estar abierto a todos", a la vez que se estableció un grupo de trabajo sobre la "Oportunidad Digital" para reducir la brecha digital entre los países ricos y los pobres.

El tema de la exclusión social no es nuevo, y a través de los siglos ha tenido diferentes matices. Muchos de los desequilibrios sociales se tratan de solucionar compensando ciertas aptitudes con otras, por ejemplo: una discapacidad física con un entorno lo más amigable posible y medios técnicos, la ancianidad con una buena jubilación y afecto, un problema étnico con la aceptación que genera el tener buenos medios económicos, etc. Si este vínculo social entre la persona y el entorno se rompe, se crean estas brechas de las cuales estamos hablando, y las salidas dependerán -casi siempre- de las acciones que se tomen desde el entorno (las autoridades de un país, las ONG's, etc.).

Ahora bien, en lo que a los países de nuestra región atañe, sería incompleto (y hasta una falta de respeto) hablar de brecha digital exclusivamente cuando las desigualdades sociales son tan notorias, y la cantidad de habitantes con necesidades básicas insatisfechas es cada vez mayor. La exclusión de vastos sectores de la sociedad al acceso no ya de medios de información digital sino de fuentes de trabajo y salarios justos, de seguro social, de vivienda digna, de protección médica, y de educación básica, entre otros, son la cruel realidad con la cual hoy se tienen que enfrentar los gobernantes de turno de nuestros países.

En este sentido, y en virtud de la escasez de recursos (porque de eso se trata en definitiva) algunas alternativas que los gobiernos manejan acerca de cómo encarar esta problemática son las siguientes:

- "Desvestir a un santo para vestir a otro": y atención con el santo al que se desviste, ya que esto puede crear un efecto boomerang.
- Atender las necesidades básicas y olvidarse de la incorporación de tecnologías: el llamado "síndrome de la tiza" (¿para qué vamos a poner computadoras si no tenemos para comprar tizas?). Enfoque que, a la postre, termina agudizando la brecha.
- Trabajar paralelamente en ambos frentes: el de las necesidades básicas y el del acceso a la tecnología, con las limitaciones del caso y la acción mancomunada de los sectores público y privado. Esto significa que hay problemas más urgentes que otros, pero que no se debe descuidar el acceso a nuevas oportunidades de formación y de trabajo, a través del uso de las tecnologías.

Considerar la posibilidad de la incorporación de nuevas tecnologías en la educación sin atender previa o simultáneamente otras necesidades básicas, es una postura por demás ilógica, cruel y carente de toda proyección, y que la Historia de cada uno de nuestros países -lamentablemente- puede dar testimonio.

No atender urgentemente estos desequilibrios de una gran parte de la población que se siente cada vez más impotente para participar en este mundo globalizado, supone un riesgo para países con democracias jóvenes y débilmente sostenidas, y tensiones sociales cada vez más frecuentes y difíciles de sobrellevar. ●



## SPAM...entosos

Publicado el 15 de setiembre de 2000

Una de las tantas leyendas relativas a Internet cuenta que el término Spam (que en gastronomía se emplea para designar un tipo de carne de cerdo picada con especias) proviene de un sketch televisivo de la serie Monty Python en donde el cliente de un restaurant se ve forzado a comer spam en cualquier plato que escoja, lo quiera o no. Esta inevitabilidad del spam de los Monty es la que se asocia a lo que hoy conocemos en el ámbito de los grupos de noticias (Usenet) y las listas de correo, y del cual se dice son "mensajes no solicitados que se envían a múltiples usuarios con el propósito de hacer promociones comerciales o promover ideas".

---

*El correo electrónico nos permite hoy en día, independientemente de nuestra condición económica y social, poder llegar a un gran público que en otra época sólo estaba facilitado para quienes ostentaban los medios masivos de difusión. ¿Será por eso que algunos se ponen tan nerviosos?*

---

También denominado "junk mail" o "correo basura", el spam es fuertemente criticado porque cuesta tiempo y dinero para quien recibe esos mensajes indeseados, y técnicamente es un robo de recursos de parte de quien emite miles de mensajes a costa de un proveedor de servicios (ISP). Quien más, quien menos, todos recibimos cotidianamente este tipo de mensajes masivos, tratando de vendernos algún perfume mágico, o invitándonos a conocer un nuevo sitio, o anunciándonos el lanzamiento de un nuevo candidato político, o...

Ahora bien, la definición de "no solicitado" quedaría corta –en una primera instancia- para calificar como "basura" o indeseado a todo correo que llegue de esa forma. Si alguna persona me envía, aunque yo no lo haya pedido, un mensaje masivo informándome acerca de la creación de un sitio relacionado a la educación virtual, lo más probable es que lo visite y agradezca tal información. Pero si recibo un mensaje acerca del servicio de transportes y mudanzas "El tranquilo", con 10 fotos de su flota camionera, lo más seguro es que me sienta molesto y obviamente lo borre (no soy tan extremista como para insultarlo o denunciarlo a su proveedor). Aquí entonces un agregado oportuno: el mensaje es también molesto. Pero en definitiva soy yo quien decide qué borro o no de mi bandeja de entrada. El problema estriba en que, tal como sucede actualmente en los Estados Unidos, el volumen de "correo no solicitado" se ha ido incrementado exponencialmente y es un serio inconveniente para muchas organizaciones que se ven superadas por la cantidad de mensajes que reciben diariamente.

Las soluciones propuestas, básicamente son dos:

- los gobiernos y empresas propician el Opt-out: se acepta el envío de este tipo de correo a excepción de aquellos usuarios que expresamente hayan dejado constancia de que no desean recibir spams; y
- las asociaciones de usuarios sustentan el Opt-in: se aprueba enviar un e-mail sólo a quienes hayan expresado su consentimiento previo en recibir este tipo de mensajes.

La primera es prácticamente impracticable desde el punto de vista operativo, y por demás recae en el usuario el trabajo de tener que registrarse.

La segunda es un círculo vicioso ya que los spammers deberían solicitar un consentimiento previo... pero esta acción de hecho es un correo no solicitado.

Lamentablemente, cada vez que el tema de los spams sale en una lista de correo como tema de discusión, las posiciones son extremas e irreconciliables. Hay quienes, hasta históricamente, sostienen que cualquier mensaje que les llegue (que ellos no hayan solicitado expresamente), es spam y por lo tanto deben ser denunciados a las organizaciones antispams, al proveedor y ante la organización gubernamental que corresponda. Por el otro lado, están quienes en forma indiscriminada, y en función de costos bajos, realizan enormes envíos a direcciones extraídas de las bases de datos que justamente pululan a través del "correo basura".

En este sentido, un tema a considerar es la procedencia y forma del mensaje "indeseado". Y permítanme, sin por esto hacer apología del spam, que cuente nuestro caso: el del Magazine de Horizonte. Muchos de Uds. lo recordarán: hicimos un breve mensaje, con una dirección real de un dominio visible en la web (y no una casilla de un webmail), donde invitábamos a suscribirse a nuestro Magazine. Las direcciones a las cuales enviábamos (y de hecho seguimos haciéndolo) estos mensajes fueron proporcionadas por gente relacionada a este ambiente o por los mismos suscriptores. La respuesta fue estupenda: hoy tenemos casi 10000 suscriptores en sólo 6 meses de existencia. Obviamente esto no debería considerarse spam ya que de por sí representó un beneficio para todos aquellos que reciben esta información en forma quincenal. Sin embargo, en alguna ocasión tuve largos intercambios de e-mail con algún quejoso que se sentía invadido en su intimidad. Si bien le brindé mis explicaciones, a la luz de los resultados, y de la gran cantidad de personas que respondieron con mensajes de gratitud, es una actitud que ni vale la pena considerar.

Por otro lado, y ya van tres veces, recibí mensajes de conocidas Universidades promocionando sus cursos. Nada malo, según mi razonamiento anterior. Lo que me pareció lamentable es que al finalizar el mensaje se colocase el consabido "Bajo el decreto S.1618 titulo 3ro. Aprobado por el 105º Congreso de los EEUU, base de las normativas internacionales sobre SPAM, un E-mail no podrá ser considerado SPAM mientras incluya una forma de ser removido". Esto es ponerse a la altura de los verdaderos spammers, y causa una sensación de poca seriedad del emisor del mismo. Es importante, entonces, que separemos "la paja del trigo" como bien señala la Biblia, es decir: cuáles de los mensajes no solicitados son ofertas basura y cuáles son propuestas serias.

Y una última reflexión: el correo electrónico nos permite hoy en día, independientemente de nuestra condición económica y social, poder llegar a un gran público que en otra época sólo estaba facilitado para quienes ostentaban los medios masivos de difusión. ¿Será por eso que algunos se ponen tan nerviosos? ●



## Aprendizaje digital

Publicado el 31 de octubre de 2000

**U**no de los mayores inconvenientes en el uso de las computadoras (léase también empleo de Internet) en las escuelas, es que generalmente se piensa primero en incorporar la tecnología sin una previa planificación de cuáles serán los objetivos y necesidades que esa tecnología resolverá. Le doy un ejemplo: hoy en día es muy común ver –en ciertos ámbitos especialmente- a personas que alardean usando sus Palms en cualquier reunión. La conjetura sería: Si voy a gastar unos 200 dólares como mínimo para guardar una centena de direcciones y teléfonos, mejor sería tener una libreta de papel, o a lo sumo una pequeña agenda electrónica. Si en cambio, y por razones de movilidad permanente, volumen de la información y urgencia, es necesario enviar e-mails en conjunción con un teléfono celular, el uso de una Palm es justificado, y esa inversión es redituable.

---

*Nadie dice hoy en día «enseñanza asistida por tiza y pizarrón» porque dichas «tecnologías» se han hecho carne en nosotros.*

---

Hace ya varios años, en una materia que tenía a mi cargo en la Universidad de Belgrano, denominada extrañamente Cibernética Pedagógica, solía señalarles a las alumnas –futuras Lic. en Ciencias de la Educación- que "nadie dice hoy en día enseñanza asistida por tiza y pizarrón" porque dichas "tecnologías" se han hecho carne en nosotros y las tenemos totalmente incorporadas en nuestro quehacer, y que por lo tanto la "enseñanza asistida por computador" dejaría de llamarse así en el momento en que los docentes se apropiasen del uso de las computadoras (lo que se denomina "tecnología transparente").

Lamentablemente, a pesar de que ya han pasado dos décadas desde la introducción de las computadoras en las aulas, los docentes (y no los alumnos) siguen haciendo esta distinción, lo cual indica a las claras que todavía no han asimilado su empleo en su tarea cotidiana.

En cada uno de nuestros países, los gobiernos, las autoridades escolares, las cooperadoras, y otros organismos que soportan la educación tanto de gestión pública como privada, han hecho inmensos esfuerzos por colocar computadoras en las aulas y –en estos últimos dos años- en conectarlas a Internet. Sin embargo, más allá del esfuerzo loable que significa preocuparse por la educación de nuestros hijos, la realidad nos indica que ese gasto no ha reportado significativos avances en las destrezas que los niños y adolescentes deberían incorporar para su desempeño futuro en la sociedad.

Esto viene a colación sobre lo señalado al comienzo de estas líneas: los objetivos de introducción de estas nuevas tecnologías deben ser prevalectidos por una necesidad real que lleve a su empleo.

Ahora bien, ese "click" que debe producirse en las mentes y actitudes de quienes enseñan, debe ser la consecuencia de un proceso previo –que comienza en los tempranos años de la escolaridad- donde primero como alumnos y luego como docentes, cultiven las siguientes destrezas que –según los estándares de las International Society for Technology in Education- son necesarios para desenvolverse en el siglo XXI. Estas son:

- Manejarse con soltura en el empleo de la tecnología.
- Comunicar información e ideas usando una gran variedad de medios y formatos.
  - Acceder, intercambiar, compilar, organizar, analizar y sintetizar información.
  - Bosquejar conclusiones y realizar generalizaciones basadas en información obtenida.
  - Saber encontrar información adicional.
  - Saber evaluar la información y sus fuentes.
- Construir, producir y publicar modelos, contenidos y otros trabajos creativos.
  - Tener la habilidad para transformarse en autodidactas.
  - Colaborar y cooperar en grupos de trabajo.
  - Tener la disposición para la resolución de problemas.
  - Interactuar con otros en forma apropiada y ética.

El éxito de la escuela depende en cierta forma de nuestra habilidad para hacer que esa mera presencia de artefactos tecnológicos, se transforme en una integración a través del curriculum, de:

- tecnología,
- conectividad,
- contenido, y
- recursos humanos.

Estos cuatro factores son los que conforman el "aprendizaje digital", el cual, cuando es implementado correctamente conforma un entorno de aprendizaje de características altamente dinámicas y participativas. Este entorno debería ser: centrado en proyectos y problemas; centrado en el estudiante antes que en el docente; colaborativo; comunicativo; personalizado; y productivo.

Esto no es por cierto la panacea y no altera los propósitos iniciales de la Educación, pero en una sociedad tan rápidamente cambiante el no responder con estrategias adecuadas a dichos cambios, es inducir a nuestros alumnos a un mundo en el cual sus posibilidades laborales estén seriamente acotadas. ●



## ¿Y dónde está el problema?

Publicado el 15 de noviembre de 2000

**L**evo 18 años trabajando en la temática de las nuevas tecnologías (¿hasta cuándo les diremos "nuevas"?), en la educación. Y muchas veces me he preguntado por qué han fracasado tantos proyectos (gubernamentales y privados), y por qué estas herramientas no logran incorporarse con naturalidad en las aulas, tal como ocurre en otras áreas, como he señalado en Editoriales anteriores.

Excusas he escuchado muchas a lo largo del tiempo. En general, siempre han recaído en cuestiones técnico/operativas: "no hay suficientes máquinas", "las computadoras son viejas", "no hay soft educativo para esta asignatura", "Internet es lento", "la red se cae a cada rato", "el soft no trabaja en red", "no se puede incorporar en el horario curricular", etc.

---

*Cuando tomamos esta perspectiva, la de los recursos humanos, los errores de implementación surgen clara y espontáneamente, y consecuentemente podemos comenzar a analizar las posibles soluciones.*

---

A través de los años, muchos de estos inconvenientes se han ido superando, lo cual era lógico que así sucediese, tarde o temprano. ¿O Ud. supone que Internet será así de lenta dentro de no más de tres años? Sin embargo, los problemas de integración siguen. Lo cual, indefectiblemente, lleva a pensar que el foco del problema no debería ser el técnico-operativo, sino el de los recursos humanos.

Si bien muchas veces se ha dicho que "la capacitación docente debe ser prioritaria" (de hecho nuestra Organización tiene ese lema), pocas veces nos hemos detenido a pensar en las actitudes de algunos de los actores del proceso educativo en su quehacer diario. Veamos:

- Hasta no hace mucho, algunos docentes pagaban cursos en academias para "informatizarse". Es cierto que, en la mayoría de los casos fueron virtualmente estafados con cursitos de "Ofimática" que poco aportaban a su desenvolvimiento pedagógico y donde no podían comprobar cuál era la verdadera utilidad de estas herramientas en sus actividades. Como consecuencia, y con ese antecedente en contra, muchos de ellos consideran que "la hora de Informática" (aún cuando esté incluida dentro de horas curriculares como contenido transversal) es "hora libre", como Plástica o Música, y por lo tanto se desentienden de la clase donde ellos deberían ser parte activa. Y en algunos casos, cuando las autoridades los obligan, concurren a corregir cuadernos. Se puede aducir que, al estar mal pagos, muchos docentes están cansados de dar, y no ser justamente reconocidos. Pero, ¿ayuda en algo esta actitud al propio docente?

- Algunos representantes legales de colegios, cuando necesitan un "profesor de informática", no se preocupan demasiado en buscar en alguno de los profesorados y/o universidades que están brindando esta especialización, y por el contrario llaman al vecino de "Don Fulvio" (el portero del colegio) quien se recibió de "analista", y es una persona de confianza (obvio). Y cuando la "experiencia informática" fracasa dicen que "esto de la computación y de Internet es todo un verso".

- Y los directivos también. ¿Cuántos son los que eluden la cuestión diciendo que es una competencia del "coordinador de informática", cuan-

do en realidad lo que se debería discutir no es si Pentium II o Pentium III sino estrategias educativas? ¿Cuántos son los que se han preocupado últimamente por analizar en reuniones de profesores, por ejemplo, el impacto de Internet en cada una de las asignaturas, y su posible incorporación como herramienta de trabajo?

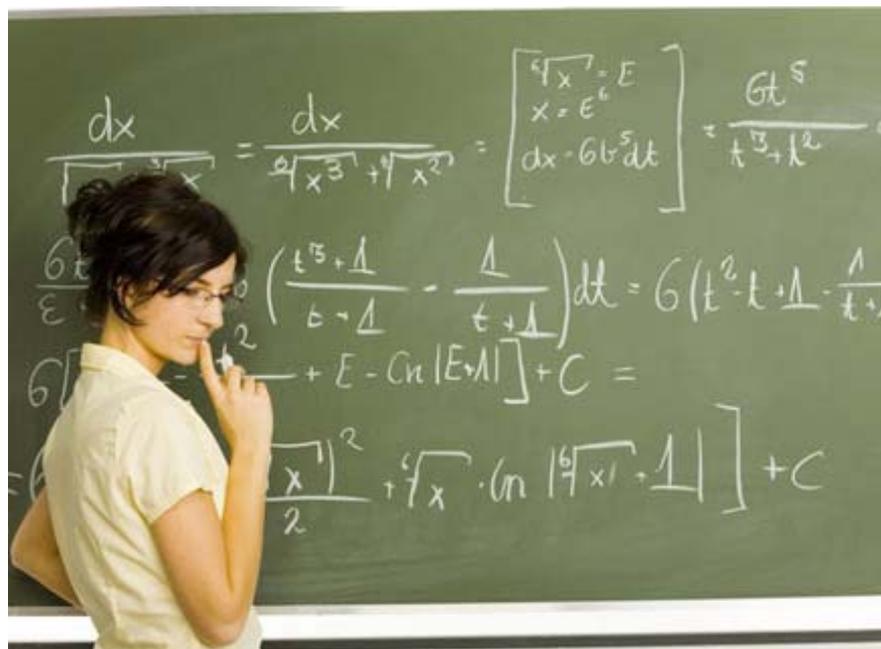
Como puede observarse, la problemática de las computadoras en las aulas es algo más que la compra de 15 máquinas, y su correcto funcionamiento.

Cuando tomamos esta perspectiva, la de los recursos humanos, los errores de implementación surgen clara y espontáneamente, y consecuentemente podemos comenzar a analizar las posibles soluciones.

A título personal creo que, además de un equipamiento indispensable, en un colegio deberían coadyuvarse los siguientes factores para que un Proyecto tuviese alguna factibilidad de éxito en el tiempo:

- Un alto grado de participación y control, en cuanto a objetivos pedagógicos se refiere, por parte de los directivos (en vulgar: una Directora que "se meta").
- Una decidida actitud de los dueños (o las autoridades gubernamentales que correspondan) para solventar económicamente el Proyecto (en vulgar: un dueño que "se juegue").
- Un compromiso total de los docentes para integrarse y capacitarse. No sólo por sus alumnos, por su vocación, o porque se los obligan, sino por ellos mismos. Por su futuro (en vulgar: docentes "con ganas").
- Un coordinador responsable del Proyecto que aporte ideas y metodologías concretas, con un sólido conocimiento de la temática (en vulgar: un coordinador que "se mueva").

No es cuestión de echar culpas. Simplemente, cada uno, desde su respectiva función, debe asumir sus responsabilidades. De lo contrario seguiremos engañándonos con una letanía de excusas que poco aportará al crecimiento de esta actividad. ●



# e-Learning: aprendizaje a través de toda la vida

Publicado el 31 de diciembre de 2000

*"Las sociedades que están en la transición desde una base industrial hacia una base de la información están descubriendo que las transacciones deben tener lugar dónde y cuándo quiera el cliente. Los bancos ofrecen servicios de cajeros automáticos las 24 horas del día; los supermercados y las estaciones de servicio permanecen abiertas a toda hora; y la televisión no descansa. ¿Cuándo aprenderá la enseñanza?"*  
 ("En busca de la clase virtual", Tiffin y Ragasingham, Ed. Paidós, 1997)

**E**n esta economía globalizada, y tal como alguna vez predijo Marshall McLuhan, la línea entre la vida del estudio y la del trabajo se ha vuelto cada vez más borrosa, y mientras en épocas no muy lejanas un título universitario de 5 ó 6 años servía para desenvolverse con soltura durante toda la vida, con algún que otro curso de capacitación, en la actualidad es imperioso el "aprendizaje a través de toda la vida" lo cual, por otra parte, se traduce en mejores oportunidades económicas.

---

*Si bien la tecnología está aportando su dosis para que los procesos sean realmente colaborativos entre las personas, el factor decisivo —a la hora de determinar la eficiencia— lo siguen proveyendo el valor del contenido y la sabiduría del tutor.*

---

En este contexto, y tal como algunos observadores señalan en forma un tanto pragmática, el e-Learning no es sólo una forma de aprendizaje sino "la" forma de hacer negocios en la e-Economy. Como una secuela de la frase "negocios a la velocidad de Internet" que acuñara Bill Gates, la nueva economía, que pone especial énfasis en el capital intelectual, requiere también un aprendizaje a la velocidad de la red de redes.

Las empresas y la industria del e-learning así lo han entendido en estos últimos dos años, provocando un crecimiento exponencial en el mercado. Algunas cifras de los Estados Unidos pueden dar una idea acerca de la magnitud de este emergente mercado, el cual se ha convertido en el segundo dentro de la economía de dicho país, con un 9% del producto bruto interno, y sólo superado por la industria de la salud.

"Anywhere, Anytime, Anyone" (Cuando quiera, donde quiera, quien quiera) es el slogan marketinero que han adoptado las empresas que ofrecen tanto tecnología como contenidos de e-Learning a fin de ejemplificar el alcance de esta modalidad. Si bien es una postura un tanto optimista, la misma no deja de ser una promesa con una buena cuota de realismo, si se piensa que en la actualidad un 80% de la fuerza profesional emplea computadoras en sus trabajos diarios, y que los obstáculos técnicos (tales como el famoso ancho de banda) dejarán de serlo en los próximos años.

Tal como señaláramos en Editoriales anteriores, el factor de la interactividad, tanto entre alumno y docente como entre alumnos, ha sido determinante a la hora de evaluar el éxito de los cursos.

En la década pasada, casi como una moda, el CBT (Computer Based Training) fue el paradigma de muchas empresas tanto norteamericanas como locales. Sin embargo, esta modalidad, independientemente de sus virtudes en cuanto a sus atractivos contenidos multimediales se refiere, careció del

feedback necesario para que el alumno se sintiese realmente contenido por el modelo. Hoy, el CBT está cayendo en desuso. Siguiendo las teorías del pedagogo ruso Vigotsky, en el sentido de que el aprendizaje es un proceso eminentemente social, que requiere de un alto grado de interacción y "humanidad", las redes han aportado una combinación que los norteamericanos denominan "high tech / high touch", es decir un contacto continuo (aún cuando éste no fuese presencial) entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, si bien la tecnología está aportando su dosis para que los procesos sean realmente colaborativos entre las personas, el factor decisivo –a la hora de determinar la eficiencia- lo siguen proveyendo el valor del contenido y la sabiduría del tutor, figura ésta no siempre considerada en su real dimensión.

Muchas veces se ha mencionado que la educación es el medio por excelencia para brindar igualdad de oportunidades a las personas. De Internet también se ha dicho esto, en el sentido de que la gente puede acceder a fuentes de conocimiento antes inalcanzables. La convergencia de ambas en el e-learning seguramente sea no sólo una instancia superadora para todos aquellos que accedan a cursos de capacitación, sino también una excelente oportunidad para aquellos emprendedores que apuesten al desarrollo de esta incipiente industria que, sin lugar a dudas, potenciará el crecimiento de cada Nación en su conjunto. ●



## ¡ Zambúllete !

Publicado el 31 de enero de 2001

*"Estaba en la playa con su padre, y él le pidió que probara si la temperatura del agua era buena. Ella tenía cinco años y se entusiasmó de poder ayudar; fue hasta la orilla y se mojó los pies.*

*- Metí los pies, está fría -le dijo.*

*El padre la tomó en brazos, fue con ella hasta la orilla del mar y sin ningún aviso la tiró dentro del agua. Ella se asustó, pero después se divirtió con la broma.*

*- ¿Cómo está el agua? -preguntó el padre.*

*- Está buena -respondió.*

*- Entonces, de aquí en adelante, cuando quieras saber alguna cosa, zambúllete en ella.»*

---

*La página de Coelho me hizo caer en la cuenta que –independientemente del factor suerte- es necesario un compromiso total con la actividad que uno realiza si se quiere trascender.*

---

**M**ientras leía durante mis recientes vacaciones esta página de "Brida", el libro del exitosísimo autor brasileño Paulo Coelho, vino a mi mente una imagen que durante muchos años, y en repetidas ocasiones, se me presentaba en las charlas y cursos que, sobre el tema de nuevas tecnologías aplicadas a la educación, impartía a grupos de coordinadores de informática educativa, es decir: docentes que estaban a cargo de la integración curricular de las herramientas informáticas en los colegios. No eran advenedizos, y trabajaban con maestras y alumnos con gran fervor y dedicación.

Sin embargo, cuando les preguntaba acerca de los libros que, sobre esta temática, estaban leyendo, o las revistas a las que estaban suscritos, o si conocían asociaciones nacionales o internacionales de este campo, la mayoría se quedaban mudos. Con la llegada de Internet comenzó a sucederme algo similar: comprobé que la mayoría desconocía las listas de correo y sitios que les hubiesen aportado mucho en su quehacer cotidiano.

Confieso que esa situación me ponía mal, y atemperadamente, se los había saber. No podía concebir que, personas con un gran capital humano e intelectual, no se esmerasen en ser más. En saber todo, o casi todo, acerca de su trabajo.

Aún así, siempre me quedaba la satisfacción de comprobar que uno que otro se mostraba particularmente inquieto y trataba de remendar esta falencia preguntando y anotando cuanto dato se le suministrase. Y ver, con el correr del tiempo, que éstos eran los que más progresaban.

La página de Coelho me hizo caer en la cuenta que –independientemente del factor suerte- es necesario un compromiso total con la actividad que uno realiza si se quiere trascender.

"Tocar el agua con la punta de los pies" es tener una sensación a medias. Es estar pero no estar. Es saber que hay algo más, pero que no nos animamos a escudriñar.

"Zambullirse" en esta actividad –si se trata de un coordinador de informática educativa, un productor de contenidos, o un maestro con ganas de especializarse–, significa adentrarse en las mil y una alternativas que la misma propone cada día: participar en listas y grupos de discusión, bajarse los últimos artículos y documentos que actualmente inundan la Red, inscribirse en cursos de postgrado y congresos, por citar algunas.

Significa no limitarse a lo que otros nos dicen que hagamos, y tratar de buscar más allá. Comprometernos, en definitiva, con lo que hacemos.

¿Está Ud. preparado para zambullirse, o simplemente se mojará los pies? ●



**D**ía a día las novedades de Internet no dejan de llamarnos la atención, y en algunos casos hasta provocarnos cierto rubor. Después de la estrepitosa caída del Nasdaq, y consecuentemente de la reestructuración y/o desaparición de una enorme cantidad de empresas punto com, los gurúes que con tanta vehemencia postulaban un nuevo orden social, parecen haber desaparecido, en tanto que los preceptos y verdades inmutables de la "nueva economía" han caído en el descrédito.

Muchos jóvenes (ex CEO's de fugaces empresas punto com y seguidores de los epigramas de Stephen Covey y Kevin Kelly) han vuelto a los estudios y se han percatado que, para ganar dinero –salvo contadas excepciones– hay que trabajar.

---

*"...un buen profesor, con el apoyo de las computadoras, posiblemente haga más dinámicas sus clases; sin embargo, un profesor mediocre, seguirá siendo mediocre o peor aún cuando emplee computadoras en sus clases".*

---

Muchos portales que se lanzaron al ruedo y proliferaron a la manera de video clubes o lavaderos automáticos de otras épocas, que tenían planes de negocios basados fundamentalmente en publicidad y "hits", y cuyo contenido era un popurrí de temas inconexos, se han dado cuenta (o sus inversionistas los han emplazado) que tienen que vender algo, como cualquier empresa que se precie, y han "reconvertido" su modelo de negocios.

Por supuesto, ahora la novedad es que todos quieren tener sus campus virtuales (con cursos "deloquesea") y sus respectivas plataformas de distribución de contenidos. El e-learning, esta palabrita que algunos han descubierto recientemente, les sienta como la panacea que los viene a salvar de la debacle tan anunciada, y una segunda oportunidad está en marcha.

Lamentablemente, y a poco de que se hurgue en la calidad de los contenidos que en algunos de estos portales van apareciendo, puede apreciarse un profundo desconocimiento en lo que se refiere a la filosofía del e-learning, y así es como vemos que el solo hecho de colocar un documento en pdf en un sitio web basta para anunciarlo como un "curso interactivo".

Obviamente que su casi seguro fracaso no es algo que nos pueda alegrar ya que aunque sea tangencialmente nos toca a quienes hemos apostado a un cambio significativo de la educación a través del uso de las nuevas tecnologías.

Estamos totalmente convencidos de las ventajas que supone una adecuada estrategia de e-learning, y al respecto hemos escrito en varios Editoriales y artículos.

Desde nuestro Magazine apoyaremos incondicionalmente y difundiremos todas aquellas iniciativas que tiendan a construir este proceso, tan novedoso para todos. Sin embargo, como en la Biblia, debemos separar la paja del trigo: no todo aquello que se denomine e-learning queda naturalmente impregnado con un aura de seriedad y eficiencia. Hace ya dos décadas, Jacques Hebenstreit, el precursor francés de la enseñanza asistida por computadora, nos comentaba que "un buen profesor, con el apoyo de las computadoras, posiblemente haga más dinámicas sus clases; sin embargo,

un profesor mediocre, seguirá siendo mediocre o peor aún cuando emplee computadoras en sus clases". Haciendo una analogía podemos decir que el e-learning no mejorará el contenido de los portales mediocres... ●



## e-learning: la Cenicienta de Internet

Publicado el 31 de marzo de 2001

---

*Como en el tradicional cuento para niños, la tan menospreciada "educación a distancia" de las décadas anteriores se ha transformado en la esplendorosa e-Learning, y cual Cenicienta es afanosamente buscada para calzarle el zapato de cristal.*

---

**D**urante la última década tuve la suerte de participar en los congresos que, en diferentes ciudades de los Estados Unidos, organiza anualmente la NECC (National Educational Computer Conference). Siempre resultaba fascinante, ya que, además de una nutrida agenda académica, la propuesta era complementada con una enorme y abrumadora exposición con empresas relacionadas al ámbito de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación.

Para mí era como el Paraíso Terrenal, ya que en cuatro días podía contemplar de primera mano el "estado del arte" en esta materia. La organización siempre era perfecta, la hospitalidad una constante y el nivel académico un lujo. Sin embargo, y pese a los diez mil asistentes que cada año concurrían a este evento, la repercusión en los medios era escasa. Una y otra vez me preguntaba por qué. Hasta que un día, un expositor me dijo algo que me sonaba conocido en mi país, pero que me parecía extraño en esas tierras: "es que le educación no vende, y consecuentemente no es un buen lugar para los inversionistas de riesgo, y menos aún el nivel K-12 (Inicial a Polimodal)".

Eso era así hasta que se desató la "fiebre Internet", y una simple letra –la "e"- todo lo fue abarcando en la Nueva Economía: e-conomy, e-business, e-commerce, e-government, e-procurement... y por qué no: e-learning. La caída del Nasdaq (de la cual comentáramos en nuestro Editorial anterior) paradójicamente fortaleció al e-learning como uno de los pocos nichos posibles de generar ingresos en el difícil mundo de Internet. Las empresas comenzaron a vislumbrar las ventajas económicas del "corporate training" vía Internet, y la historia cambió abruptamente.

En octubre del año pasado, en el "Online Learning 2000" (dedicado fundamentalmente a empresas y universidades), llevado a cabo en Denver, tuve la ocasión de poder corroborar que la educación había dejado de ser un sector poco apetecible para los inversores: decenas de nuevas empresas - producto de grandes aportes de capital de riesgo- hacían su presentación en sociedad con servicios y propuestas totalmente novedosas. Un enorme abanico de nuevas oportunidades relacionadas a este ámbito se presenta altamente atractivo en función de la escalabilidad del negocio y de la llegada hacia nuevos mercados en este mundo interconectado.

Paralelamente, Internet se ha ido llenando de "white papers" relativos al e-Learning, originados en las principales firmas de análisis financieros y bancos de inversión de los Estados Unidos. De igual forma, las tradicionales consultoras (IDC, Gartner) también emitieron sus predicciones acerca de los miles de millones de dólares que generará este mercado en los próximos años.

La "industria de la educación" es hoy en día la segunda dentro de la economía de dicho país, con un 9% del producto bruto interno, y sólo superada por la "industria de la salud". Como en el tradicional cuento para niños, la tan menospreciada "educación a distancia" de las décadas anteriores se ha

transformado en la esplendorosa e-Learning, y cual Cenicienta es afanosamente buscada para calzarle el zapato de cristal. En el camino van quedando aquellas "malvadas" que no se adecuan al modelo.

Extrapolando la coyuntura y haciendo la salvedad de las enormes diferencias de mercado que existen entre Estados Unidos y el resto de los países de Hispanoamérica, hay una doble lectura –una negativa y otra positiva- para interpretar y canalizar este fenómeno. La negativa es que cada vez tendremos más advenedizos que quieran hacer su negocio en la educación a cualquier costo (léase: sin importar la calidad del producto), lo cual provocará confusión y decepción en una primera etapa. La otra, la positiva, es que se generará en los próximos meses una gran demanda de especialistas calificados en el rubro de producción de contenidos educativos, procesadores didácticos y diseñadores de material pedagógico para ser distribuidos a través de Internet.

Quienes trabajen con profesionalismo y creatividad en este incipiente campo seguramente tendrán diversas oportunidades para elegir, lo cual no es poco en un marco de franca y creciente desocupación. No desaprovechar el momento es la clave para un futuro mejor. ●



Publicado el 15 de abril de 2001

**E**n las últimas semanas he leído un par de noticias, a través de Internet (y en relación a la misma) sobre las cuales desearía hacer algunos comentarios.

Con respecto a la primera, me gustaría poner a Ud., en su carácter de lector, en un marco hipotético: suponga que una mañana cualquiera, mientras lee el diario, se encuentra con un titular como el que sigue: "La enseñanza tradicional, con tiza y pizarrón, es altamente superior y más efectiva que la enseñanza basada en computadoras y/o Internet. Así lo afirma una investigación llevada a cabo por la fábrica de tizas Sincompu ...".

---

*¿Cuál es el fin último de la escuela: la formación estrictamente académica, la cual evidentemente puede darse en una modalidad presencial o virtual, o la socialización y la formación en valores del niño en su interacción con sus pares y mayores?*

---

Seguramente le sorprendería, no tanto por el resultado de dicha "investigación" sino por la veracidad de quien está emitiendo tal aseveración. Juez y parte que le dicen. Bueno, aunque parezca ridículo, el titular que apareció recientemente en algún medio digital y que han levantado y refrito otros tantos, señala que "...la formación a través de la Red es más efectiva que la tradicional", para agregar a continuación que se llegó a tal conclusión luego de un "estudio" llevado a cabo por una empresa española, justamente dedicada ... ¡acertó!: al e-learning. Nada se dice de los métodos empleados en tal investigación, las condiciones, la cantidad de testeados, y otros parámetros deseables de conocer. Casualmente, en el site de dicha empresa tampoco se encuentran.

Sinceramente, y aún siendo un fervoroso entusiasta y divulgador del e-Learning y sus grandes posibilidades, tal noticia me ha parecido poco seria. No por el resultado, al cual seguramente pueda arribarse, sino por la forma de su presentación. Distinto habría sido el caso si dicha investigación hubiera emanado, por ejemplo, de la UNED, la Oberta de Cataluña o el Tecnológico de Monterrey.

La segunda noticia, si bien la había leído de primera mano en "Technology & Learning", apareció en Clarín (Argentina) . Se refería concretamente a la creación de una escuela de nivel primario y secundario, con base en Estados Unidos, "totalmente virtual", esto significa que los alumnos de dicha escuela no tienen necesidad de concurrir en forma presencial en ninguna instancia.

Sobre esto dos consideraciones: ¿cuál es el fin último de la escuela: la formación estrictamente académica, la cual evidentemente puede darse en una modalidad presencial o virtual, o la socialización y la formación en valores del niño en su interacción con sus pares y mayores? Si, como mucha gente supone, esta última es en definitiva la función de la escuela, Internet no parece, a priori, el espacio indicado para la formación integral de un niño. Quizás con la concepción que hoy en día tenemos, y nuestro propio background como alumnos de "escuelas tradicionales", nos impide pensar en una "interacción holográfica" o algo similar en un futuro.

La segunda consideración, y directamente relacionada con la anterior, tiene que ver con quien lleva adelante este proyecto: el Director de esta es-

cuela con fines de lucro (denominada K12, cuyo site es [www.k12.com](http://www.k12.com)), es un ex Secretario de Educación de ese país, William Bennett, de fama conservadora y conocido desde siempre por su enfoque "moralista" y su poca propensión a la utilización de las herramientas informáticas.

Inclusive en su libro "The educated child" sólo dedica una página y media a hablar con escepticismo de las supuestas bondades de las computadoras en las aulas. Es más, considera que estas herramientas pueden ser distractoras en la formación general del niño en las disciplinas fundamentales, tales como Lengua, Matemática, Geografía o Artes.

La pregunta es si, aún con una inversión de 10 millones de dólares, como sucedió para crear esta escuela virtual, se puede cambiar una opinión tan radicalmente. Suena ingenuo ¿no? •



## Universidades corporativas

Publicado el 30 de abril de 2001

Una de las tendencias que se aprecia con suma claridad en el mercado estadounidense es el de la proliferación de las "Universidades Corporativas", tales como la "Universidad de la Hamburguesa" de Mac Donalds, la Motorola U, la HP University, y la de Walt Disney entre otras 1600. Con este ritmo de crecimiento, para el 2010, el número de este tipo de universidades superará al de las tradicionales.

Esta aparición masiva de las Universidades Corporativas se debe en gran medida a los siguientes factores:

---

*Si bien es cierto que la Universidad tradicional siempre guardó para sí el papel de la investigación, en tanto que el de las universidades corporativas se orienta hacia el conocimiento técnico cotidiano, hoy en día ese límite ya no está tan demarcado.*

---

- La bien conocida burocracia y poca flexibilidad que existe en la mayoría de las universidades tradicionales, poco proclive a los cambios.
- Las necesidades cada vez más imperiosas, por parte de las empresas, de cubrir puestos de trabajo de alta y continua especialización.
- Los requerimientos de un nuevo tipo de estudiantes que solicitan carreras más cortas y prácticas, con una rápida inserción laboral.

Como consecuencia de lo anterior, las empresas ("el mercado") respondieron rápidamente con la creación de sus propias Universidades Corporativas, con un modelo de aprendizaje de "trabajar y aprender" simultáneamente, y con una adaptación curricular estrechamente ligada a los últimos avances tecnológicos.

Ahora bien, ¿cuál es el espacio que cubren estas instituciones? Originariamente estuvieron destinadas a satisfacer las necesidades internas de capacitación de las compañías que les dieron origen en el ámbito de la educación ejecutiva y el corporate training. Sin embargo, con la llegada del e-learning, este tipo de universidades, apoyadas en buenas plataformas de implementación, no sólo están cubriendo los requerimientos "puertas adentro" sino que se han transformado en una nueva unidad de negocios de la empresa a través de los cursos que se ofrecen a personas ajenas a la misma.

Este concepto, el del cambio de un departamento tradicional de capacitación empresarial (en general visto como un oneroso centro de costos) al de una unidad que no sólo provee de un servicio interno sino que genera ganancias, a través de una modalidad como es el e-learning, es el que ha desatado este explosivo crecimiento.

En definitiva, las universidades corporativas están identificando tendencias (y proveyendo soluciones) que las empresas necesitan y que las universidades tradicionales no proveen.

Si bien es cierto que la Universidad tradicional siempre guardó para sí el papel de la investigación, en tanto que el de las universidades corporativas se orienta hacia el conocimiento técnico cotidiano, hoy en día ese límite ya no está tan demarcado, ya que estas últimas han jugado un papel preponderante en lo que se refiere a investigación en el campo de la denominada Sociedad de la Información.

La pregunta que cabe hacernos es si este modelo que ha florecido en un país con una gran tradición en enseñanza universitaria privada, podrá también extenderse en aquellas regiones donde existen fuertes raíces de universidad estatal y gratuita (Europa y América Latina, por ejemplo).

En definitiva, serán las propias universidades tradicionales, independientemente de donde se encuentren geográficamente, quienes tendrán en sus manos la posibilidad de adaptarse a los cambios o sucumbir ante las innegables necesidades y requerimientos de la gente. ●



## El recurrente fenómeno QWERTY

Publicado el 31 de octubre de 2001

**Y**a en su libro "Desafío a la mente" (Ed. Galápagos, Buenos Aires, 1981), el mítico creador del Logo, Seymour Papert, hablaba de aquello que él denominaba "fenómeno QWERTY".

Para quienes no lo conozcan y/o recuerden, aquí una síntesis: las teclas de las máquinas de escribir no están agrupadas de acuerdo a aquellas que más se utilizan, sino de una manera que, a primera vista, parece caótica. Sin embargo, esta disposición tiene una razón de ser: en sus primeros años, por problemas técnicos, ciertas teclas quedaban atascadas, motivo por el cual se efectuó una disposición que evitase tal efecto.

---

*Es importante destacar que el e-Learning NO es la "educación a distancia adaptada a los nuevos medios de comunicación" como algunos pregonan, sino un cambio paradigmático en la manera en que aprendemos.*

---

Obviamente una forma más lógica de agrupar las teclas hubiera sido colocar en un sector todas aquellas que se utilizan más asiduamente, con lo cual se incrementaría la velocidad de tecleo.

Sin embargo, aún cuando las mejoras en las condiciones técnicas hicieron que ese problema desapareciese, tal disposición quedó acendrada tanto en quienes fabricaban máquinas de escribir como en quienes las utilizaban. La prueba más palpable de esto son los actuales teclados de las computadoras, que después de tantos años mantienen esa distribución.

Este "fenómeno QWERTY" (cuyo nombre hace referencia a la sucesión de las teclas de la segunda fila del lado izquierdo del teclado) se ha aplicado en numerosas situaciones para ejemplificar el lastre mental que provoca que apliquemos nuevas tecnologías con viejas metodologías. Los software educativos "interactivos", denominados así porque los alumnos sólo se limitan a pulsar la tecla Enter para pasar de una pantalla a la siguiente, han sido (y lo siguen siendo) una prueba irrefutable de este accionar.

Hoy en día, y a la luz de las experiencias que cotidianamente vemos se van presentando en el campo del e-Learning, podemos corroborar que este fenómeno está omnipresente, aunque algunos no lo noten. En efecto, más que hablar de una metodología de e-Learning, estamos asistiendo a diversas técnicas de e-Reading (para leer algunos documentos en pdf), e-Listening (para escuchar la voz entrecortada del profesor) o de e-Watching (para ver algunos videos con la carita de un gurú, a manera de busto parlante). Evidentemente esto no cambia en nada la forma en que se aprende. A lo sumo podemos hablar de un cambio en la forma en que se entregan los contenidos.

Por eso es importante destacar que el e-Learning NO es la "educación a distancia adaptada a los nuevos medios de comunicación" como algunos pregonan (y luego aplican de manera equivocada como lo descrito en el párrafo anterior), sino un cambio paradigmático en la manera en que aprendemos. Así como en sus comienzos el cine era "teatro filmado" porque no se vislumbraban las enormes potencialidades que este nuevo arte tenía en sí mismo, el e-Learning no debe ser concebido como una educación a distancia agiornada a los tiempos de Internet.

Quizás para quienes crecimos en un entorno sin computadoras (porque no existían), cambiar esta forma de pensar y de actuar, sea difícil. Pero es la única que nos posibilitará comprender la verdadera naturaleza de las transformaciones y mejorar nuestro desempeño. ●



# Tecnología y Tradición

Publicado el 31 de diciembre de 2001

Quizás para algunos, en estos tiempos de globalización, hablar de tradición puede resultar antiguo o simplemente desactualizado. Sin embargo, más allá de las fronteras políticas que alguna vez delimitaron las tierras, la tradición es ese conjunto de creencias, ritos y costumbres que los padres van transmitiendo a sus hijos con el correr de los tiempos, sucediéndose de generación en generación.

Rescatar e identificar nuestras raíces, es una tarea histórica, social y cultural que todo conglomerado social debe realizar para fortalecer su idiosincrasia.

En este orden podríamos preguntarnos si se contraponen la tradición y la tecnología. Muchas veces escuchamos que tal o cual docente es "tradicional" en su forma de enseñar.

---

*La tradición en la educación no significa –de modo alguno- seguir las metodologías y técnicas que en su momento desarrollaron nuestros ancestros, sino rescatar su esencia y adaptarlas a las nuevas exigencias que hoy en día demanda nuestra sociedad.*

---

¿Es esto una virtud? No necesariamente y habría que determinar sobre qué temática y en qué contexto. Un docente totalmente anquilosado en sus metodologías seguramente no sea la mejor opción para nuestros hijos.

Por otra parte también escuchamos que los nuevos medios facilitan las cosas a los alumnos y a los docentes. ¿Es esto malo? También en este caso dependerá qué es lo que facilita y en detrimento de qué otra situación educativa.

Si una investigación en Internet se limitó a "copiar y pegar" es una cosa; si en cambio obtuvimos más de cien documentos de donde extraer y luego cotejar información, es otra.

Lo cierto es que tradición y tecnología son totalmente compatibles y, proyectado en el ámbito educativo, para vivenciarse una tradición se ha de tener la predisposición a creer en lo transmitido por los otros, para luego, una vez conocido el estado del arte, diferenciar lo nuevo de lo viejo, al mismo tiempo que se va consiguiendo experiencia y criterio propio.

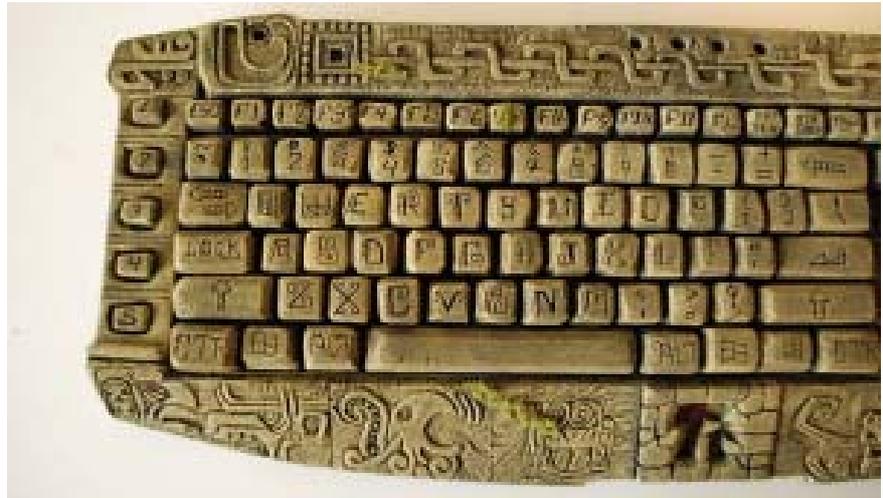
Lo ideal, en este proceso de transmisión (de su origen latino "tradere" deriva la palabra "tradición"), es no quedarse estancado en una idea o una práctica e ir la desarrollando según nuestro propio crecimiento.

La tradición en la educación no significa –de modo alguno- seguir las metodologías y técnicas que en su momento desarrollaron nuestros ancestros, sino rescatar su esencia y adaptarlas a las nuevas exigencias que hoy en día demanda nuestra sociedad.

Las computadoras e Internet son instrumentos invaluableles que, en buenas manos, no sólo preservan la mejor tradición educativa, sino que brindan nuevos escenarios que a su vez irán creando tradición (¿o las computadoras no son "tradicionales" para todas aquellas personas de menos de veinte años?).

Si entendemos a la tradición en la educación como un proceso de reconoci-

miento de las prácticas válidas a lo largo del tiempo podremos quitarnos los slogans y ataduras que sólo llevan al estancamiento. ●



## La goma de borrar y la creatividad

Publicado el 28 de febrero de 2002

Cualquiera que haya transitado las aulas sabe que la diferencia entre un buen docente y uno mediocre no son sus conocimientos, sino su sabiduría "interior", su don de gente, y su creatividad para abordar los temas cotidianos.

La tecnología siempre ha sido un parche para esos docentes mediocres. Muchos de éstos piensan que los espejitos de colores que proporcionan las computadoras sirven para salvar una clase "chata", o en todo caso dada con desgano, ya que la computadora, suponen, es de por sí lo suficientemente atractiva entre los chicos como para suplir esa carencia.

---

*Muchas veces me maravillo al ver a algunos inquietos docentes cómo "exprimen" los programas que tienen, inventando mil y una actividades; y al mismo tiempo me fastidio con aquellos que creen que un software educativo se termina cuando suena el timbre del recreo.*

---

Permítanme entonces relatarles lo siguiente. Cuenta la leyenda (urbana y muy contemporánea para ser precisos) que, en cierta ocasión, un Director de un colegio recorría los pasillos de éste, cuando al acercarse a la Sala de Computación oyó un griterío ensordecedor.

Al ingresar, la imagen de lo que veía confirmaba lo que intuía: los chicos de sexto grado se peleaban y gritaban, mientras la Coordinadora de Informática les pedía –también a los gritos- que se sienten frente a las pantallas.

Al entrar el Director, todos los chicos, en forma paulatina, fueron haciendo el silencio que su presencia imponía.

- ¿Qué es lo que sucede aquí?, le preguntó a la desconsolada docente.
- Sabe lo que pasa, señor Director, yo ya no tengo más programas, y uso siempre los mismos, y los chicos ya están cansados de los utilitarios y todos esos programas. Ellos quieren algo "muy multimedia"... con muchos gráficos y sonidos... y aquí no nos compran nada de eso, sentenció. Además, les prohibí que usaran Internet porque se la pasaban chateando...
- Bien, veamos. Permítame hablar con los chicos.
- Por supuesto, ni qué decirlo señor, le contestó rápidamente la docente, mientras el Director tomaba una goma de borrar de uno de los escritorios.
- ¿Saben qué es esto?, preguntó al ahora atento auditorio.
- Obvio, dijo uno. Porsu, dijo otro. Una goma, dijo un tercero, con cara de superado.
- Muy bien. ¿Y de dónde sale la goma?
- De una fábrica..., de una máquina..., de un árbol...
- Bien, bien, de un árbol llamado caucho, del cual se extrae una resina llamada esteee... la verdad es que no recuerdo muy bien cómo se llama, pero ¿qué tal si ustedes me ayudan?
- Si, sí, déle Dire, dijeron a coro unos cuantos.
- A ver, ustedes cinco: van a averiguar cuáles son los productos que se hacen con el caucho. Ustedes, los que están contra la pared, averiguen los lugares donde crece el caucho y el tipo de clima que necesita; los del fondo quiero que hagan un croquis con los pasos a seguir desde que se extrae esa resina hasta que se transforma en goma; y los que están debajo de la ventana busquen cómo se recicla el caucho.
- Pero, ¿cómo lo hacemos?, preguntó un pelirrojo algo preocupado.

- Tienen dos horas de clase, ¿no es así?
- Siiiiii, respondieron los chicos mientras la docente movía su cabeza afirmativamente.
  - Bueno, dado que no tenemos un software llamado "La gran aventura del caucho" donde les dan todos esos datos ya listos, les propongo que usen los libros de la biblioteca del segundo piso, busquen en Internet con Google, vuelquen todos esos datos en Word, hagan los gráficos y tablas con Excel, y realicen una presentación con Power Point... supongo que los conocen muy bien...
  - Obvio, volvió a decir el superado. La profe ya nos enseñó todos los comandos, y también las teclas de atajo...
- Obvio, pensó el Director mientras miraba a la cándida docente, satisfecha por lo que ella consideraba que era un halago.
  - Bueno, a trabajar. La semana que viene vengo a ver los resultados, terminó el Director mientras se acercaba a la docente.
  - Ud. es maravilloso, señor, le dijo casi lagrimeando la coordinadora de Informática. Me ha dado una lección que jamás olvidaré.
- A los dos días, el Director regresó a la Sala de Computación y nuevamente volvió a escuchar gritos, pero esta vez de los chicos de séptimo grado.
  - ¡No sabe lo que me pasó, señor!, le dijo la Coordinadora al Director con un dejo de angustia.
  - ¿Qué?
  - ¡No encuentro la goma!

Muchas veces me maravillo al ver a algunos inquietos docentes (parecería ser que cada vez son menos) cómo "exprimen" los programas que tienen, inventando mil y una actividades; y al mismo tiempo me fastidió con aquellos que creen que un software educativo se termina cuando suena el timbre del recreo.

Que este humilde cuento, que he aggiornato de alguno que me han contado hace ya muchos años, sirva como motivación para todos aquellos docentes, comprometidos con su vocación, que en los próximos días comienzan (en el hemisferio sur) un nuevo ciclo lectivo. ●



## Telecentros

Publicado el 30 de abril de 2002

**S**i tenemos en cuenta que, hoy en día, casi un 70% de los africanos no tiene conexión eléctrica, es casi improbable pensar que Internet será en el futuro un bien masivo, habida cuenta del tiempo que ha transcurrido desde que se descubrió la electricidad. Otro tanto podría decirse con respecto al teléfono: el 60% de la población mundial no tiene acceso desde sus casas.

La llamada "brecha digital", la cual tratamos en varias ocasiones en el Magazine, parecería tratarse de un hecho etéreo y numérico y no una cuestión que realmente afecta a cientos de millones de personas, la mayoría de las cuales ni siquiera sabe de esta brecha ya que tiene problemas mucho mayores como la escasez de alimentos, una deficiente salud y una escasa educación. La pobreza, en definitiva.

---

*El éxito de un telecentro estriba en formar líderes que potencien el proyecto y lo extiendan a todos los miembros de la comunidad.*

---

Los políticos, si bien son conscientes de esta problemática, y tienen justamente en ésta un lindo caballito de batalla para declamar desigualdades, en la práctica se quedan en proyectos inconclusos, o con serias deficiencias de funcionamiento.

Los organismos internacionales de desarrollo, por su parte, consideran que un acceso universal a los medios de comunicación y de información, posibilitará un mayor desenvolvimiento económico de las naciones, y a tal fin destinan cientos de millones de dólares a proyectos que en definitiva instrumentan las ONG's.

En este sentido, los "telecentros", también conocidos como centros de tecnología comunitarios (CTC's), cabinas públicas, infocentros, unidades informáticas barriales o clubes digitales, entre otras tantas denominaciones, son espacios que brindan servicios y actividades relacionadas al uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, y que de alguna manera vienen a ofrecer nuevas alternativas a los más desprotegidos, ya que estos telecentros se encuentran fundamentalmente ubicados en zonas marginales o remotas, y son accesibles en forma gratuita.

El objetivo primordial del telecentro es el de propender al desarrollo económico y social de la comunidad, proveyendo de herramientas y recursos que resuelvan sus necesidades mediante enfoques participativos, y elevando los niveles de educación y bienestar de la población local.

Como ventaja adicional, también se propicia la creación de un canal que facilite la difusión de conocimientos autóctonos potenciando el acervo nacional de la comunidad en su conjunto.

Desde que a mediados de los '80 se inauguró el primer telecentro en Velmdalen (Suecia), el crecimiento ha sido vertiginoso, especialmente en América Latina, Africa y Asia. En nuestra región han tenido un eco favorable, y su rápida implementación ha beneficiado a grandes sectores usualmente marginados. Un muy buen informe sobre el Estado del arte de los Telecentros de Latinoamérica y el Caribe puede encontrarse en:

<http://www.tele-centros.org/estarte/index.html>

Usualmente, un telecentro se origina a través de una ONG con el apoyo de una agencia internacional de cooperación. Un primer paso es demostrar la utilidad que tendrá dicha implementación en la comunidad. Luego es necesario que las fuerzas vivas de la comunidad estén completamente consustanciadas de los objetivos, y lo apoyen y difundan.

En este sentido, el éxito de un telecentro estriba en formar líderes que potencien el proyecto y lo extiendan a todos los miembros de la comunidad. Finalmente, el telecentro debe buscar alternativas propias de sustentabilidad, que le permitan continuar con su funcionamiento una vez que se de por concluida la donación.

En definitiva, los telecentros son un instrumento válido que las diversas ONG's de nuestra región pueden ofrecer como un medio para salvar la tan mentada "brecha digital". Las experiencias hasta el presente así lo convalidan. ●



## Crónica de un desmayo anunciado

Publicado el 31 de mayo de 2002

**E**n una nota muy reciente del New York Times, que reproduce el diario Clarín de Argentina, se señala la marcha atrás que las grandes universidades norteamericanas están dando en relación a la implementación de sus carreras virtuales.

Obviamente, el punto está centrado en los escasos ingresos que provienen de dicha área, en comparación con los excesivos gastos que supuso construir ese andamiaje.

El informe finaliza indicando que "... según los expertos en enseñanza a distancia, parte del problema ha sido el acento en la tecnología —material visual profuso, por ejemplo— en vez de pensar con más cuidado cuál era la mejor manera de vehiculizar la enseñanza a distancia. Algunas voces críticas plantearon que los administradores de la universidad confundieron las herramientas con la educación."

---

*Mientras los tecnólogos decidan por los pedagogos, muchas más experiencias de e-Learning cerrarán sus puertas. Por ahora, lo del e-Learning es sólo es un desmayo...*

---

¡Chocolate por la noticia!, me dije. Simplemente con haber leído cualquier historia de la tecnología en la educación hubieran ahorrado decenas de millones de dólares y mucho tiempo mal invertido.

Lo que para este artículo es toda una tendencia y novedad, es algo sobre lo que vengo insistiendo en varios editoriales del Magazine de Horizonte: en el fenómeno del e-Learning, las expectativas siempre estuvieron puestas en los aspectos tecnológicos antes que en la innovación pedagógica. De hecho, las plataformas de e-Learning, que en poco tiempo más se transformarán en un commodity, tal como cualquier navegador de Internet, vienen cada vez con más funciones (multitud de botones y ventanas por todos lados), lo que provoca una complejidad en su utilización que a la postre se transforma en un distractor desde el punto de vista educativo. Es decir, se pone un gran esfuerzo en aprender a emplear una herramienta, en desmedro de los contenidos.

Eso por un lado. Por el otro hay que analizar la metodología propiamente dicha: se habla mucho de "anywhere, anytime" (en cualquier lugar, en cualquier momento) lo cual parece a todas luces una ventaja, pero también —en muchos casos— se habla de "a su medida y a su ritmo", lo cual puede ser una ventaja para un porcentaje de alumnos, pero no para una gran mayoría que tradicionalmente está acostumbrada a entornos sociales colaborativos y/o competitivos.

Si bien la "personalización" de la educación puede ser una meta muy loable, también deben analizarse las características propias de la educación a distancia, y el aislamiento que se produce en el alumno, y sus consecuencias, como la deserción.

Entonces se termina en un curso "autoasistido", el cual generalmente está matizado con un hipercargado ambiente multimedia, que va guiando al alumno de la manera más skinneriana (léase conductista) posible. Si a este panorama le agregamos una ausencia tutorial, el resultado está a la vista.

No hace mucho, un Gerente de Recursos Humanos de una corporación muy importante, que había sido compañero en la Universidad, me mostró –entre orgulloso y satisfecho- los cursos de Office que había adquirido para capacitar a su personal.

- No lo vas a creer, me decía entusiasmado, TODO Office en un solo curso de 8 horas.

- No, seguramente no lo voy a creer, le dije algo fastidiado.

Cuando vi el packaging del producto con un enorme "e-Learning" en cuerpo 100, pude intuir el resto. En efecto: un curso para PC con videos narrados al estilo de "Hágalo Ud. mismo. Seguro que puede".

- ¿Y dónde está el tutor?, le pregunté ingenuamente.

- Nos dejaron un teléfono por las dudas. (!!!)

- ¿Y dónde está el trabajo colaborativo entre pares?

- ¿Y para qué querés eso? Si lo importante es que aprendan, ¿o no?, me contestó algo molesto.

- Bueno, si pensás que así van a aprender, y luego corroborás que la experiencia fue un éxito, te felicitaré. Pero, por lo menos, no digas que estás haciendo e-Learning. En la próxima cena te cuento por qué.

Me fui pensando en que quizás el ROI (Retorno de la Inversión) sea más importante para una empresa que la metodología que emplea en la capacitación de su gente, y que en definitiva, las famosas "pastillas de conocimiento", que ahora están de moda en los congresos de la temática en los Estados Unidos (reusable learning objects) sean sólo eso: algo rapidito, que no complique mucho, y barato.

Conclusión: mientras los tecnólogos decidan por los pedagogos, muchas más experiencias de e-Learning cerrarán sus puertas. Por ahora, lo del e-Learning es sólo es un desmayo... Por eso el de este Editorial no es el título original de la novela de García Márquez... ●



## «Al que le quepa el sayo que se lo ponga»

Publicado el 31 de julio de 2002

**M**enos mal que cuando se inventó el cine, hubo gente que tuvo la visión de ver más allá de lo que era -hasta ese momento- "teatro filmado". Imagínense qué aburrido y frustrante sería ver hoy, aún con excelentes actores, un plano filmado con una cámara estática donde los actores entran y salen de la escena. Todo parecería muy ridículo a la luz de los avances que ha tenido esta vertiginosa industria a través de un siglo de experiencias y progresos continuos.

La cuestión es que, en un campo tan conservador y poco proclive a los cambios como lo es el educativo, todavía se siguen escuchando algunas voces en el sentido que, de la educación a distancia tradicional (esa de los cursos por correspondencia y/o algún que otro video) al actual e-Learning (que estas personas denominan "educación a distancia a través de Internet", en forma ex profesa) sólo ha cambiado la tecnología que lo implementa.

---

*La verdadera confrontación de ideas está entre los pedagogos que quieren trasladar viejos esquemas a nuevas metodologías, y otros pedagogos que han crecido y se han formado en un entorno tecnológico que les es natural, y que por tanto tienen una visión que transforma radicalmente al paradigma educativo.*

---

Y se vuelve a insistir –para defenestrar y ser algo demagógicos- en ese caballito de batalla que siempre se esgrime en este campo cuando hay peligro de perder el statu quo, diciendo que "los chiches tecnológicos no tienen fundamento alguno sin buenos contenidos", punto en donde estamos totalmente de acuerdo, pero lo cual no es el fondo del debate.

Querer sostener esta cuestión como un simple enfrentamiento entre pedagogos y tecnólogos, es una simplificación supina, y nos remonta a discusiones de hace veinte años. La verdadera confrontación de ideas está entre los pedagogos que quieren trasladar viejos esquemas a nuevas metodologías, y otros pedagogos que han crecido y se han formado en un entorno tecnológico que les es natural, y que por tanto tienen una visión que transforma radicalmente al paradigma educativo.

En la analogía del cine podríamos decir que habría películas hechas por directores de teatro que desconocen los alcances de la nueva tecnología, y películas realizadas por directores formados en una semiótica específica. Nadie pone en discusión que, además, se necesitan excelentes actores y guiones (los contenidos) sin los cuales el producto perdería calidad.

Más osadamente, también consideran que muchas empresas y universidades que actualmente emplean e-Learning como metodología, "recién ahora descubren la educación a distancia". Yo me pregunto si no será al revés, y quienes hace poco descubrieron el uso de las nuevas tecnologías (y lo hacen a veces en forma torpe), han vislumbrado el éxito que tiene el e-Learning y entonces quieren subirse a ese brioso caballo y dejar a una cansada e ineficiente mula.

Estos teóricos de la educación a distancia también sostienen que Internet ha brindado a la educación a distancia sólo algunas herramientas interactivas, pero que en realidad esa interactividad también existía con el teléfono, el fax y la correspondencia. Claro, uno puede imaginarse la abrumadora cantidad de "interactividad" que con esos medios podía llegar a tener un alumno en Latinoamérica y su tutor, por ejemplo, en España. O el

intensísimo "aprendizaje horizontal" (entre pares) que se podía establecer con esas características.

Pero, yendo al meollo del tema, ¿por qué tanto alboroto? ¿Es una cuestión de dinero, o de un nicho que se vislumbra como altamente rentable? No. En estos casos la cuestión pasa por un factor de poder y de incumbencias, ya que tradicionalmente quienes detentaban el poder de la "enseñanza distribuida y abierta de calidad" eran exclusivamente las Universidades, algunas de ellas muy tradicionales y prestigiosas.

Poco a poco ese poder, y en algunos países el de la certificación también, se ha ido trasladando a otro tipo de instituciones, quizás no tan acartonadas y tan venerables, pero sí muy eficientes en su gestión. El fenómeno del crecimiento de las universidades corporativas en Estados Unidos es una prueba de esto. De ahí entonces ese miedo a perder los privilegios aquilatados en tantos años.

Termino citando a Keegan (1995), un verdadero prócer en esta temática: *"la educación a distancia basada en clases virtuales requiere sustancialmente una teoría diferente sobre una base práctica más que un punto de vista tradicional como ha sido practicado en el pasado. El estudio de clases virtuales y electrónicas es un importante y complejo campo, que apenas empieza, y los teóricos de educación a distancia clásicos necesitan direccionar los cambios facilitados por las nuevas tecnologías"*.

¿Nos aggiornamos? ●



## Un estándar para e-Learning, por favor...

Publicado el 30 de setiembre de 2002

**E**n el Editorial del Magazine 32, y en relación a los trabajos presentados en Virtual Educa 2002, había comentado que había "poco acogimiento a los estándares de e-Learning". He recibido algunos mensajes al respecto, preguntando si ya existe un estándar, y si es necesario adaptarse. Trataré de explicarlo brevemente aunque que el tema ameritaría una larga descripción.

Históricamente, en el campo de la tecnología, y por motivos estrictamente relacionados a intereses económicos, han existido batallas por imponer un sistema como estándar en el mercado (recuérdese por ejemplo, en el campo del video, el VHS contra el recientemente dado por muerto Betamax). Cuando la confusión es demasiado grande y el usuario duda en la elección, generalmente los líderes de la industria, los organismos gubernamentales, y las instituciones académicas se ponen de acuerdo y establecen ciertas especificaciones sobre los cuales trabajar a fin de ir definiendo un estándar. Internet es un claro ejemplo de esta armonización. Imaginemos sino diferentes redes con diferentes protocolos.

---

*Es de esperar que, en bien de quienes deban tomar decisiones para implementar sus sistemas, la convergencia hacia un estándar único se realice prontamente.*

---

En lo que nos concierne, básicamente, cuando se desarrolla un sistema de e-Learning existen dos áreas sobre las cuales trabajar:

- los contenidos, los cuales podrán tener formato de texto, audio, video, etc. para ser presentados ante el usuario; y
- la plataforma propiamente dicha (LMS o Learning Management System), que es la "carcaza" dentro de la cual se podrá colocar cualquier tipo de contenidos, y que en definitiva sirve para darle una armonía al conjunto del sistema ante los ojos del usuario, y por otra parte posibilita al administrador un seguimiento del progreso del alumno y la clase.

De hecho, en la actualidad existen cientos de plataformas y miles de contenidos en modo propietario, es decir, que un contenido desarrollado por la empresa A para su plataforma, no funcionará en la plataforma de la empresa B (y viceversa). Como puede observarse fácilmente, esto trae desorientación entre quienes deben decidirse a la hora de implementar un sistema de e-Learning, llámese Universidad o empresa, y consecuentemente va frenando el normal desarrollo de esta industria.

Los estándares, entonces, son necesarios para:

- Evitar que una institución sea cautiva de una determinada tecnología que le impida moverse a otra sin necesidad de realizar grandes inversiones.
  - Aumentar la oferta de cursos de empresas de terceros que produzcan contenidos, tal como ocurre por ejemplo, en el entorno Windows.
- Los estándares, en definitiva, tratan de proteger las inversiones a futuro en base a:
- La interoperabilidad entre las diferentes plataformas y los contenidos.
  - La reusabilidad de los contenidos.

- La sistematización en la información correspondiente al desempeño de los alumnos.

Los estándares para el sector de e-Learning provienen de su antecesor más directo, los CBT (cursos basados en CD-ROM) que tuvieron su auge a mitad de la década pasada. Uno de estos, y quizás el más extendido en la actualidad es el de la AICC (Aviation Industry CBT Comitee), cuyas especificaciones AGR 010 son el estándar de hecho. Por su parte la IEEE, a través de una mejora de las normas de la AICC, pretende crear una norma ISO, de mundial aceptación. El IMS Global Consortium (que congrega a las más grandes empresas de este sector) es otro de los jugadores, tratando de imponer un estándar que contenga las especificaciones de los dos anteriores.

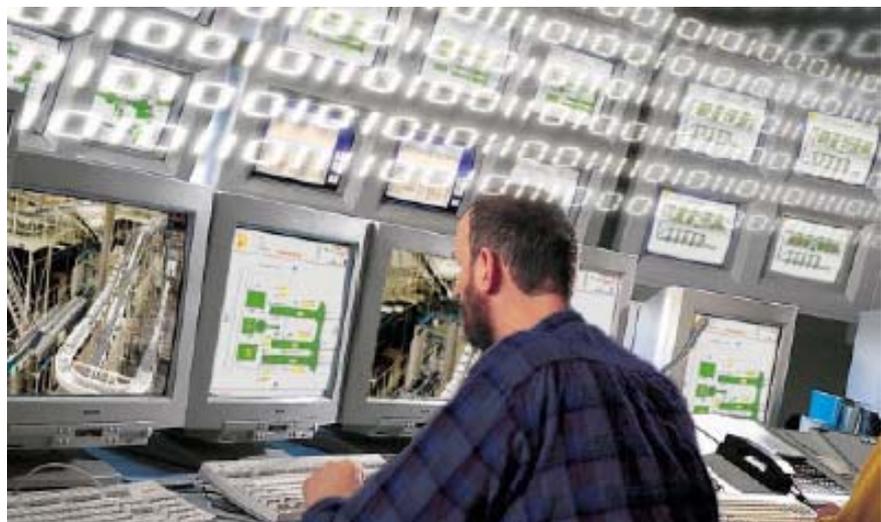
La ADL, entidad independiente creada por la Administración de los Estados Unidos (uno de los grandes clientes de formación y e-Learning) es quien ha propuesto un estándar nuevo, con todas las cualidades de los anteriormente mencionados, en un modelo bautizado SCORM (Modelo de Referencia para Objetos de Contenidos Intercambiables) cuyo eje es el empleo del lenguaje XML para la transferencia de datos. Hacia este estándar van confluyendo los anteriores, y parece lógico que en un futuro cercano éste sea el único.

Sin embargo, tampoco debemos olvidarnos de otros actores importantes que no quieren ser "convidados de piedra", como Europa, con su proyecto Ariadne; Japón, con Alic; y Australia, con EdNA. Todos ellos también tratarán de imponer sus especificaciones y estándares, en la medida en que como se indicara más arriba, los intereses en juego son muy grandes.

Es de esperar que, en bien de quienes deban tomar decisiones para implementar sus sistemas, la convergencia hacia un estándar único se realice prontamente.

Para quienes deseen convertir sus actuales contenidos a SCORM, les recomiendo:

- Transcorm, un sitio que convierte los archivos Word, Power Point y Dreamweaver en archivos compatibles SCORM, para ser empleados en cualquier plataforma que tenga este estándar; y
- Recombo, y su Custom Convertor, ampliable a XML. ●



## Respetar para jerarquizar la actividad

Publicado el 31 de octubre de 2002

**H**ace un par de semanas recibí un mensaje perteneciente a una lista de correo cuya temática es la educación a distancia, y a la cual estoy suscripto, que decía textualmente: *"Estimados colegas: Me dieron la tarea de preparar un curso de teleformación de 60 horas (4 créditos) para profesores universitarios y quisiera que me orientaran sobre los temas a abordar en el mismo y las direcciones dónde localizarlos. Saludos cordiales, M."*

El mensaje me hizo recordar a otro (de una lista dedicada a la informática educativa) donde una docente de nivel inicial se mostraba muy preocupada porque la habían nombrado "Coordinadora de Computación" y requería de los colisteros una programación del año lectivo o cualquier material que le sirviese para preparar las clases. A los anteriores debería agregar las decenas de mensajes que habitualmente me llegan señalando "tengo que preparar una monografía sobre el uso de Internet y Educación... mándeme todo el material que pueda" (!!!)

---

*El desprestigio en que ha caído la actividad docente (recuérdese sino la antigua figura del maestro como referente social) tiene múltiples y complejas aristas, algunas de las cuales son producto de factores externos, como internos.*

---

Obviemos estos últimos, ya que en todos los órdenes de la vida hay gente que quiere aprovecharse del trabajo de los demás para beneficio propio. Pero los casos de la tal M. y la maestra jardinera son preocupantes porque ellas son docentes, y con su actitud ponen en duda el profesionalismo que deberían tener los agentes del sector educativo.

Pero M. es quizás el último eslabón en esta cadena de desaciertos. Posiblemente no hubiera existido tal pedido, de no haber habido un "responsable" en su Universidad que la urgiese con tal situación, y pretendiese que un curso de teleformación para profesores universitarios sea sólo un potpourri de páginas web recomendadas por terceros. Muchas veces nos quejamos de que los alumnos, en sus trabajos de "investigación" sólo se dedican a hacer un "copiar y pegar" de páginas web; sin embargo, algunos docentes son un espejo inequívoco en este sentido.

A ningún integrante de una lista de cardiólogos se le ocurriría enviar un pedido de ayuda para que lo asistan en una operación de trasplante del corazón, ni a ningún ingeniero se le cruzaría por su cabeza solicitar ayuda en una lista de correo para la construcción de un rascacielos. Cada profesión requiere de tiempo de estudios y formación, y la educación –en todas sus variantes- no debería ser una excepción.

¿Está un médico clínico capacitado para hacer una operación de corazón? ¿Está un ingeniero electrónico lo suficientemente formado para construir un edificio? Y entonces..., ¿por qué debería estar capacitado para realizar cursos de educación a distancia un docente formado en las metodologías y estrategias de la educación presencial.

Siempre me llamó la atención la permeabilidad que tiene el sector docente para aceptar dentro de sus filas a personas sin el correspondiente título para enseñar: el médico "enseña" Biología, el ingeniero "enseña" Matemática, ... Todos ellos seguramente conozcan muy bien los contenidos, pero ¿saben la didáctica de su disciplina? Las incumbencias profesionales no

deberían ser un tema menor a la hora de evaluar la jerarquización.

El desprestigio en que ha caído la actividad docente (recuérdese sino la antigua figura del maestro como referente social) tiene múltiples y complejas aristas, algunas de las cuales son producto de factores externos (tales como los cada vez menores porcentajes del PBI que asignan muchos de los países de la región al sector educativo) como internos (burocratización de la actividad, resistencia "natural" a los cambios, desvinculación con el mundo del trabajo, etc.). Comenzar por resolver estos últimos es una tarea del día a día, más al alcance de nuestras manos, que podemos hacer todos los que estamos vinculados de una u otra forma a esta actividad, para volver a jerarquizarla.

¿Cómo pretender que se respete la actividad docente si no comenzamos por respetarnos nosotros mismos? ●



## Ideas simples, actividades potentes

Publicado el 30 de noviembre de 2002

*"El principal desafío que Internet presenta a los educadores es encontrar la mejor manera de reunir a los estudiantes en línea, en un contexto de aprendizaje de colaboración basado en la investigación."*  
*Learning and Leading with Technology, Enero 2000.*

**D**espués de la irrupción de Internet en las aulas, y la necesidad casi imperiosa de los colegios de "estar en Internet para no perder el tren", he podido observar que últimamente muchos docentes han caído en actividades rutinarias en relación con el empleo de Internet, y si bien su utilización ha favorecido en gran medida su desempeño personal, es poco lo que se puede ver como avance si se tiene en cuenta que, en estos momentos, material y contenidos es lo que abunda (todavía gratuitos). En este sentido, el Magazine de Horizonte se ha encargado, en estos últimos tres años, de ofrecer una amplia gama de estos recursos.

---

*Hurgando en la Red podemos encontrarnos con ejemplos magníficos, gratuitos y sencillos, para que los profesores integren la tecnología en su currículum y preparen a los estudiantes para la vida en la comunidad global.*

---

Muchos docentes y coordinadores de informática educativa siguen echándole la culpa, en algunos casos con razón, a los problemas operativos, como las conexiones lentas, y las clases numerosas, entre otros. Mi pregunta para algunos de esos consuetudinarios quejosos es la siguiente: en el hipotético caso que ninguno de esos problemas técnicos y económicos existiese, ¿sabrían qué hacer? ¿O todo lo que se puede hacer con Internet en el aula es utilizar Google para extraer información sobre un tema y mandar emails a los amigos?

Hurgando en la Red podemos encontrarnos con ejemplos magníficos, gratuitos y sencillos, para que los profesores integren la tecnología en su currículum y preparen a los estudiantes para la vida en la comunidad global.

En esta ocasión les propongo dos: WebQuest y ePals. Veamos cada uno de ellos:

### 1) WebQuest

Bajo una idea original desarrollada en 1995 en la Universidad de San Diego por Bernie Dodge y Tom March, los WebQuest son actividades enfocadas a la investigación, en donde la información usada por los alumnos es, en su mayor parte, obtenida previamente de la Web. Los WebQuest se diseñan para hacer más productivo el tiempo de los alumnos, focalizando la actividad en el uso de la información, antes que en su búsqueda, y para apoyar la reflexión del alumno en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. Según su creador "las Webquests despiertan interés porque organizan y orientan el trabajo de estudiantes y profesores. La idea manifiesta de comprometer el pensamiento de orden superior, haciendo buen uso de recursos computacionales limitados, parece tener eco en muchos educadores". Básicamente, una WebQuest se compone de seis secciones, a saber:

- Introducción: donde se provee al alumno de la información inicial de la actividad y se trata de motivar y despertar su interés, mostrándola atractiva y divertida.
- Tarea: en la cual se le indica a los alumnos el "producto" que deberán

presentar al finalizar la actividad, el cual puede ser una presentación multimedia, un sitio web, una obra de teatro, una exposición verbal, o aquello que se considere más apropiado para el caso.

- Proceso: son los pasos que se sugieren para llevar a cabo la tarea, la cual se puede dividir en Subtareas para el trabajo grupal.
- Recursos: aquí se brindan a los alumnos una serie de sitios web previamente seleccionados, de modo tal que se evite la pérdida de tiempo en la búsqueda sin rumbo.
- Evaluación: se trata de hacer una descripción bien clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido.
- Conclusión: se trata de resumir la experiencia, facilitando la reflexión y la puesta en común sobre el proceso.

Con los WebQuest, si bien se puede "hacer de todo" desde el punto de vista operativo, no es conveniente trabajar sobre temas que tengan una única solución (por ejemplo: Banderas del Mundo, Biografía de Fulano, etc). En cambio, son particularmente aptas para temas que promuevan la discusión grupal, y el análisis reflexivo ("Acciones para combatir la pobreza", por ejemplo)

Algunos links para adentrarse en el tema:

- Sitio principal de WebQuest
- Ejemplos de WebQuest (en español)
- Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest (en español)

## 2) ePals

ePALS (<http://www.epals.com>) es la mayor comunidad virtual de aulas del mundo. Creado en 1996, cuenta con 72.810 aulas que conectan a personas de 191 países y culturas, que aprenden conjuntamente y forman amistades. Más de 4,5 millones de estudiantes y profesores participan en ePals en versiones en siete idiomas (alemán, árabe, español, francés, inglés, japonés y portugués), con un original sistema de traducción que facilita el intercambio de mensajes.

Los miembros de ePALS se conectan con compañeros de todo el mundo, de un modo divertido y educativo a la vez. La experiencia ePALS tiene lugar en un entorno dinámico y auténtico que estimula tanto a estudiantes como a profesores para aprender más cosas acerca de su mundo.

Los miembros de ePALS representan a varios grupos definidos, cada uno con objetivos diferentes para sus actividades en línea. Para satisfacer las necesidades de cada grupo, ePALS ha creado cuatro canales específicos: uno para profesores, uno para estudiantes, uno para padres y otro para educación superior.

Todos los proyectos están diseñados para ayudar a cumplir los objetivos del currículo de una manera novedosa, y permiten incluir tecnología e Internet en las actividades del aula, y al mismo tiempo promover la colaboración entre diferentes culturas.

Me atrevo a afirmar que, con sólo llevar adelante las actividades propuestas, cualquier coordinador de Informática o un "docente informatizado" tiene en sus manos unas formidables herramientas para hacer de Internet un instrumento que realmente promueva el interés y el aprendizaje activo de sus alumnos. Espero que les sean de utilidad.

Después me cuentan. ●

## La liberalización de la educación superior

Publicado el 31 de diciembre de 2002

**H**ay temas que, con sólo nombrarlos, generan posiciones contrapuestas y en muchos casos irreconciliables. El que nos ocupa es uno de éstos: la comercialización de los servicios educativos, en especial el segmento de la educación superior, dentro del Acuerdo General de Comercialización de Servicios (GATS, por su sigla en inglés) bajo el auspicio de la Organización Mundial del Comercio (OMC).

La comercialización de estos servicios supone una industria aproximada a los mil millones de dólares (esto es lo que está en juego realmente), e incluye cuatro puntos específicos: a) la captación de estudiantes internacionales, b) el establecimiento de campus universitarios en el extranjero, c) la prestación de servicios mediante franquicias, y d) el aprendizaje a través de Internet.

---

*Se dice también que la intromisión de proveedores privados mellaría la calidad de la educación, pero ¿está garantizado ese nivel de excelencia en las universidades públicas de Latinoamérica en la actualidad?*

---

Surgido en la Ronda de Uruguay en 1995, el GATS incluye doce campos a considerar y negociar entre los países: administración, computación, comunicaciones, construcción, distribución, educación, ambientales, financieros, salud, turismo, cultura, transporte y otros no incluidos. La educación pasó "desapercibida hasta" 1998. Desde entonces, y en función de los avances que se van estableciendo en las rondas de negociaciones (que preveen su finalización en enero de 2005), "apocalípticos e integrados" han hecho conocer sus posiciones al respecto: en tanto los primeros sostienen que la educación superior es un "bien público" y una función ineludible del gobierno, que no debe ser comercializado, ya que permitirá a proveedores extranjeros la captación de los mejores estudiantes y los programas más lucrativos, y eventualmente socavaría la cultura nacional del país; los segundos sostienen que una mayor cantidad de proveedores aseguraría un crecimiento acelerado y acceso a los mejores programas, en especial en aquellos países con poco desarrollo en esta área.

Lo cierto es que, independientemente de las posturas, las innovaciones tecnológicas han abierto un campo totalmente nuevo, como el de la educación virtual, que cambia sustancialmente las formas de impartir educación en su sentido más amplio.

En los últimos años han aparecido nuevos proveedores (las universidades corporativas son un claro ejemplo de esto, véase nuestro Editorial Nro.24) que ofrecen sus "servicios educativos" más allá de cualquier frontera física. En contraposición a este avance, algunos gobiernos (presionados por las universidades "tradicionales") están levantando "barreras" para dificultar este tipo de comercio.

Más allá de los países y sus banderas, es claro que las universidades no quieren perder un ápice en su histórica hegemonía en sus respectivos países en el aspecto de la certificación, y que cualquier negociación sólo puede ser hecha entre las propias universidades de distintos países, como actualmente sucede, sin necesidad de la intervención del GATS. De hecho, la comercialización de la educación entre universidades existe desde hace muchos años. Por eso no extraña que las Asociaciones de Universidades de

Estados Unidos, Canadá o la Unión Europea, no estén de acuerdo con esta liberalización del sector educativo de la educación superior, aún cuando los representantes de sus países sí lo estén (ver al respecto la Declaración Conjunta sobre la Educación Superior).

En el otro extremo, y haciendo un fuerte lobby, se encuentran los nuevos proveedores de una pujante industria como la del e-Learning, conformando una gran maraña en la que se confunden los idóneos con los improvisados y oportunistas. En tanto no se produzca una natural decantación entre ellos, la mala imagen de algunos contagiará a otros.

A nivel de países, como en toda negociación, se necesitan negociadores idóneos para que ambas partes ganen y se sientan satisfechas con los resultados. En algunas áreas, como el comercio de alimentos, los países de Latinoamérica han sido sumamente permisivos para la entrada de productos extranjeros, en tanto que países con gran desarrollo y una mentalidad muy liberal para la exportación (como Estados Unidos o Francia) son enormemente proteccionistas a la hora de la importación. ¿Ocurrirá lo propio en el campo educativo?

Hay otras preguntas que también merecen atención:

a) El hecho de que eventualmente exista una cantidad considerable de proveedores extranjeros, ¿exime al gobierno de financiar la educación pública?

b) Las nuevas camadas de alumnos, ¿se manejarán por la demanda del mercado y los cursos ofrecidos, o por las "certificaciones" que aprueben los gobiernos?

c) Se dice también que la intromisión de proveedores privados mellaría la calidad de la educación, pero ¿está garantizado ese nivel de excelencia en las universidades públicas de Latinoamérica en la actualidad?

d) ¿La soberanía y los valores culturales de un país están en un Máster en Diseño Gráfico impartido por un proveedor de otro país?

En definitiva, lo importante es que los educadores conozcan fehacientemente cuál sería el impacto de la liberalización del servicio educativo en la educación superior, a fin de poder determinar con certeza cuáles son los beneficios y cuáles las amenazas que podrían establecerse con un modelo como el propuesto por el GATS.

El debate está abierto, y es importante que próximamente, en cada país, se establezcan espacios de discusión entre los actores principales, a fin de lograr una política que favorezca a los ciudadanos. No seamos ni lo suficientemente inocentes como para pensar que esta liberalización está pensada "para ayudar a los menos desarrollados", ni lo decididamente obtusos como para rechazar de plano cualquier posibilidad de cambio. ●

## Weblogs: un enorme potencial en la educación

Publicado el 31 de enero de 2003

Los weblogs, blogs, o simplemente bitácoras (en español) son un nuevo e interesante fenómeno que ha inundado Internet en los últimos meses. Básicamente, un weblog es una herramienta que permite a una persona, un grupo de personas, una empresa, o cualquier tipo de organización, expresar sus ideas en forma inmediata y cronológica, a través de posts (envíos de artículos) que van quedando registrados en una página web ad-hoc. La diferencia, con respecto a los tradicionales foros de discusión se basa en el armado de todo un entorno (artículos base para la discusión, links a otros sitios, referencias cruzadas, etc.) que hace mucho más dinámico este espacio. La riqueza de los weblogs estriba en la continua actualización de contenidos que van incorporando el autor y los visitantes del sitio.

---

*Los weblogs, seguramente sean una de las herramientas que en los próximos tiempos mejor se adecúen a un empleo superador del uso de Internet en el ámbito educativo.*

---

Las funciones que puede cumplir un weblog son variadas: ser una herramienta de intercambio de información y de comunicación para gente relacionada a un tema específico, o simplemente un espacio de difusión y entretenimiento de su autor. En la actualidad hay weblogs para todos los gustos y en todos los idiomas, desde los más triviales a los más académicos y formales. Se calcula que al día de hoy hay más de medio millón de weblogs en actividad.

Para la creación de los weblogs se requiere de programas que cumplan con esta función. Los más conocidos y utilizados son:

- Blogger (<http://www.blogger.com>)
- Movable Type (<http://www.movabletype.org>)
- Greymatter (<http://www.noahgrey.com/greymatter>)

Con cualesquiera de estas herramientas, la publicación de un weblog se transforma en algo sumamente sencillo como elegir un nombre de usuario, una clave, escribir, y publicar en un navegador.

Un muy completo directorio de weblogs en español puede encontrarse en: <http://www.blogdir.com> donde también hay tutoriales muy claros acerca de la instalación de los programas mencionados.

En el ámbito educativo, donde tienen un enorme potencial, todavía no se han difundido lo suficiente, en especial en el mundo hispano. Una excepción es la experiencia, pionera en este sentido ya que comenzó en marzo de 2002, que ha llevado adelante un grupo de docentes de la Universidad de Buenos Aires (Argentina) en la cátedra Procesamiento de Datos a cargo del experto en ciberculturas Alejandro Piscitelli ([www.ilhn.com/datos](http://www.ilhn.com/datos)).

Ellos le han dado una vuelta más a esta tuerca virtual y han convertido a los weblogs en una nueva forma de impartir docencia en la modalidad blended, es decir, combinando lo presencial con lo virtual. En dicha cátedra, que utiliza 10 weblogs entramados en un ring, éstos se usan para: publicar el programa, los teóricos, las guías de lectura, las preguntas para los exámenes, etc. Pero también se usan como espacio de discusión de temáticas y de

cuestiones que profundizan en los ejes de la materia y llevan la discusión cada vez más profundamente en el mundo real.

También los docentes y los alumnos los utilizan para evaluarse mutuamente, para hacer el seguimiento del aprendizaje y sobretodo para aprender haciendo, al ocupar ellos mismos el espacio virtual como un cuaderno de apuntes.

Lo que busca esta Cátedra es no sólo compartir recursos (lo cual se podría hacer mejor o peor con un simple link) sino empezar a intercambiar horizontalmente experiencias de producción y de distribución de contenidos instando a las otras cátedras a tener un módulo compartido horizontal.

Así se apunta a una auténtica redacción colaborativa, a la mejora de contactos entre alumnos y profesores que están distantes miles de kilómetros unos de otros, y a la creación de un aula virtual efectiva que potencia lo que se hace en el aula real con la presencia y contribución de decenas de profesores y de centenares de alumnos que rara vez articularían sus preocupaciones entre sí, en ausencia de estas herramientas.

Como puede observarse, los weblogs, seguramente sean una de las herramientas que en los próximos tiempos mejor se adecúen a un empleo superador del uso de Internet en el ámbito educativo. ●



## e-Learning: cualidades a destacar

Publicado el 28 de febrero de 2003

**H**ace un par de meses, en un seminario dedicado al tema de e-Learning, un participante me preguntó cuáles eran, a mi entender, los aspectos que hacían al éxito de un curso bajo la modalidad de e-Learning.

Quizás sea impropio tratar de sintetizar en algunas líneas las características que creo deberían tener los cursos o carreras que abordan esta metodología para alcanzar objetivos satisfactorios, pero considero que entre tanta oferta confusa, el aporte de ciertos "filtros" puede mejorar la perspectiva de esta industria, al igual que permitirá al ocasional alumno virtual elegir con mejores herramientas.

---

*Las estrategias modernas de e-Learning deberían considerar seriamente el concepto de comunidad, ya que estas promueven un entorno favorable para la investigación y la construcción colectiva.*

---

Sin querer ser exhaustivo, y partiendo de la base de contenidos con un aceptable nivel de calidad en su forma y fondo, sintetizaré en tres las características a destacar:

1. Una plataforma tecnológica confiable: que posea herramientas de comunicación de participación (listas, foros, correo, chat,...), simple en su navegación, no recargada de botones, y que sea lo suficientemente intuitiva en su manejo para el usuario, de modo tal que la "transparencia" sea su cualidad distintiva. No son pocos los alumnos "no informáticos" que han desertado de los cursos virtuales por cuestiones técnicas antes que por motivos pedagógicos o personales.

2. Una fuerte acción tutorial: si el tutor es una persona proactiva, que sigue el desempeño de sus alumnos, apoyándolos no sólo en cuestiones operativas y/o académicas, sino que también se interesa en los aspectos personales (tal como lo haría un buen profesor "presencial"), un buen porcentaje del éxito del curso está asegurado. La contención que provoca un tutor con estas cualidades vale más que una decena de opciones del menú de la plataforma tecnológica.

3. La conformación de una comunidad virtual: dejo para el final, pero no por ello con menor grado de importancia, este aspecto que considero sustancial en el e-Learning, y que lo diferencia notablemente de cualquier otra forma de educación a distancia.

Lamentablemente es un ítem poco tenido en cuenta en el diseño de varios cursos que hacen hincapié en la supuesta facilidad que el e-Learning otorga en cuanto a flexibilidad de tiempo para realizar un curso se refiere, transformando muchos de éstos en simples cursos autoasistidos pseudopersonalizados. Las teorías constructivistas han destacado que el aprendizaje siempre ha necesitado, para ser efectivo, una experiencia comunitaria y social, en donde haya intenso diálogo y conversación entre los partícipes del proceso educativo.

Las estrategias modernas de e-Learning deberían considerar seriamente el concepto de comunidad, ya que estas promueven un entorno favorable para la investigación y la construcción colectiva. A la intensa acción profesor-alumno que señalara en el punto anterior, la comunidad virtual suma la

interacción entre pares, que facilita el trabajo colaborativo y el aprendizaje horizontal.

Adicionalmente, una comunidad genera responsabilidades compartidas por todos los miembros del grupo, y sentido de pertenencia. De hecho, las comunidades que más éxito tienen son aquellas que tienen tareas en común o que están ligadas a intereses comunes. Las listas de discusión temáticas son un claro ejemplo de ello.

Howard Rheingold, quien acuñó la terminología "comunidad virtual" define a éstas como "*...agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio*". Mc Luhan, por su parte, en su "Aula sin muros" (1974) ya vislumbraba un futuro donde ese aprendizaje no tendría un lugar físico único y determinado, pero si se mantendrían e incentivarían las relaciones entre las personas, en un nuevo tipo de socialización e integración.

Obviamente, la lista podría ser mucho más extensa. Sin embargo, me atrevo a asegurar que estas tres características definen positivamente la calidad de un curso de e-Learning y acotan sensiblemente los niveles de deserción de los participantes. ●



## Una historia recurrente

Publicado el 30 de junio de 2003

*"El objetivo dominante y central de la educación con apoyo de [MEDIO] es traer el mundo al salón de clase, poner los servicios universalmente accesibles a los mejores profesores... Puede llegar el tiempo cuando [MEDIO] sea tan común en el salón de clase como el pizarrón. La instrucción apoyada con [MEDIO] estará integrada a la vida de la escuela como un medio educativo aceptado."*

Lo anterior parecería una cita de un artículo escrito recientemente acerca del uso de las computadoras en la educación. Sin embargo, es un extracto correspondiente a un texto de 1932, en el cual se hacía referencia al novedoso medio tecnológico que se podía incorporar en aquel entonces a las aulas: la radio.

---

*¿Seremos capaces de formular proyectos consistentes con el empleo de nuevas tecnologías, pero sin caer en un determinismo tecnológico? Si dentro de unas décadas, alguien profetiza que los hologramas nos traerán el mundo a las aulas, no habremos aprendido nada ...*

---

Todos sabemos, por experiencia propia, que salvo en contadas experiencias, la radio no tuvo la trascendencia que se esperaba en el ámbito educativo, al igual que sucedió con muchos de los adelantos tecnológicos que le antecieron y que le sucedieron, como el cine, la televisión, el grabador/reproductor de audio, el video, etc.

En un libro que recomiendo para comprender los por qué de tantos fracasos al implementar tecnología en la educación -"Teachers and Machines: The Classroom Use of Technology Since 1920" (1986)- su autor, el catedrático Larry Cuban, señala cuatro factores que limitaban el empleo de una tecnología que despuntaba en las aulas hacia 1930: el cine. Esos obstáculos eran los siguientes:

- La falta de variedad del catálogo de películas adecuado a la currícula.
- La falta de acceso al equipo cuando éste se necesitaba.
- El costo de las películas, equipos y mantenimiento.
- Carencia en la capacitación docente para el empleo de las películas.

Cincuenta años más tarde, con el advenimiento de las PC's, los problemas se repitieron (y se siguen repitiendo) de una manera casi calcada.

En el mismo libro, Cuban reproduce una fotografía de The New York Times de 1942 (que acompaña este texto) donde se puede observar una cabina de avión, en la cual se encuentra una maestra enseñando Geografía a sus alumnos "desde las alturas".

Algo realmente innovador y con una gran carga de "realismo". Sin embargo, como puede apreciarse, la cabina reproduce exactamente la disposición del salón de clase: hay pupitres y un pizarrón al frente.

En general, los cambios tecnológicos, tan sostenidos y marcados en otros ámbitos, son bastante lentos en el campo educativo, y en muchos casos hasta "devorados" por el propio entorno. Las nuevas tecnologías en general son "asimiladas" mediante el empleo de viejas metodologías. Al respecto, Seymour Papert, el famoso creador del Logo, señala de una manera

quizás desesperanzada en "La máquina de los niños" (1992), al analizar la evolución de las computadoras en las escuelas: *"En lugar de ser un instrumento de exploración vital para los estudiantes, el computador pasó a reforzar el estilo escolar. Lo que había comenzado como un instrumento subversivo de cambio, fue neutralizado por el sistema y convertido en instrumento de consolidación"*.

En contrapartida, cada vez que se introducen nuevos "artefactos" en las aulas, con el propósito de transformar la educación, se evidencia una excesiva dosis de confianza en que la tecnología en cuestión será el motor y agente de cambio, como si de un ente con fuerza propia se tratara.

Por su parte, Leggett y Persichitte (1998), identificaron cinco factores, que conforman el acrónimo TEARS (lágrimas en inglés), y que a su juicio son las barreras determinantes para la introducción de las tecnologías en el ámbito educativo:

- Time (tiempo)
- Expertise (profesionalismo)
- Access (acceso)
- Resources (recursos)
- Support (soporte administrativo)

Muchas veces, al implementar proyectos de tecnología en la educación, algunos de estos factores no son tomados en cuenta, como ocurre hoy en día con tantos y tantos pseudoproyectos de e-Learning. Luego vienen los lamentos ante los fracasos. Sangre, Sudor y Lágrimas para una historia recurrente. ¿Seremos capaces de formular proyectos consistentes con el empleo de nuevas tecnologías, pero sin caer en un determinismo tecnológico?

Si dentro de unas décadas, alguien profetiza que los hologramas nos traerán el mundo a las aulas, no habremos aprendido nada ... ●



«To-day's Aerial Geography Lesson». Fotografía publicada por el New York Times (1942).

## ¡ Sos un lurker !

Publicado el 30 de setiembre de 2003

**A**unque usted no tenga la más remota idea de qué significa "lurker", seguramente le disgustaría que alguien le dijese que usted es un lurker. Suena feo ¿no?

El "lurking" (del inglés "lurk": estar al acecho, espiar, estar escondido) es la posición que adoptan ciertos participantes de los grupos virtuales, sean estos listas de correo, foros de discusión, etc., al no participar de una manera activa dentro del seno de dicha comunidad. Más aún: la traducción literal al español de "lurker" (fisgón, mirón, merodeador) no le ha dado precisamente una buena reputación al lurker.

---

*Muchas veces está en la habilidad del administrador o moderador de la lista el incentivar a estos lurkers para que salgan a la luz por primera vez.*

---

Recientemente, en un artículo publicado en la Web, su autor concluía que los lurker "son incompetentes comunicacionales, no contribuyen al esfuerzo común, pero se pegan al esfuerzo ajeno libremente, carecen de pertenencia al grupo, manifiestan miedo por la persistencia de los mensajes,..." y otras aseveraciones negativas que no dejan bien parados a quienes simplemente deciden no participar con su opinión en una comunidad virtual.

También nuestro querido y respetado amigo Lorenzo García Aretio, titular de la Cátedra Unesco de la UNED, hacía referencia en su Editorial de julio último a este grupo al catalogar a las personas dentro de las cibercomunidades, llamándolos (más gentilmente) "miembros silenciosos".

Lo cierto es que, en todas las listas de correo o foros de discusión, sean estos abiertos o cerrados, existe un alto porcentaje de gente que, por diversos motivos (falta de tiempo, timidez, egoísmo, indiferencia, baja estima, etc.) decide voluntariamente no participar y sólo leer los mensajes.

Muchas veces está en la habilidad del administrador o moderador de la lista el incentivar a estos lurkers para que salgan a la luz por primera vez. El moderador debe ser un verdadero dinamizador grupal que, además, cree sentido de pertenencia al grupo en cada uno de los miembros, y en ambiente de confianza y respeto.

Ahora bien, en lo particular no me molesta que exista un grupo de lurkers en las listas de correo o los foros porque, de hecho, cada uno tiene -en esa comunidad virtual- la posibilidad de elegir el grado de participación, lo cual no influye directamente en el desempeño de los restantes miembros. En este sentido, hay algunos que aseveran que quienes no participan no aprenden. Como en todo, habrá de los unos y de los otros, y cada uno lo "aprovechará" de la mejor manera. El tema, en este caso, es si esa comunidad virtual crece ¿O no han visto cómo se extinguen paulatinamente algunas listas cuyos miembros participan cada vez menos?

Distinto es el caso de los entornos de e-Learning, cerrados a un grupo determinado, generalmente a cargo de un tutor, donde el aprendizaje -como objetivo final- es (o debería ser) una construcción colectiva que requiere del esfuerzo y la dedicación de todos y cada uno de sus miembros. Siguiendo a Vigotsky, podemos decir que el aprendizaje -como hecho social- es el

resultado de la interacción de las personas. Si a esto le sumamos la "distancia" en este tipo de aprendizaje, veremos que las competencias comunicacionales son la base angular para el logro del objetivo. La sinergia que se establece es esa suma de aportes de los miembros del grupo, que posibilitarán seguramente un aprendizaje más efectivo.

En contrapartida, el lurking en estos ámbitos, es una actitud que decididamente está enfrentada al bien común, y al progreso del grupo. El tutor, en estos casos, debería ser un juez claro que marque concretamente las reglas de juego, a fin de que nadie pueda aprovecharse del trabajo del otro. ●



## ¿Dónde «poner las fichas» en el e-Learning?

Publicado el 31 de octubre de 2003

**S**i uno coloca en Google la palabra "e-learning" y elige la opción "sólo en español" se encontrará con la abrumadora cantidad de 85000 páginas. Y ni que hablar en inglés. Dentro de éstas podemos encontrar una multitud de nuevas empresas, la mayoría de las cuales no existían hace cuatro años, cuando el término comenzó a usarse en el ambiente corporativo de los Estados Unidos. Y también podemos encontrar una enorme cantidad de aseveraciones, frases hechas y neologismos, típicos de una nueva actividad.

En este sentido quiero referirme, aunque sea brevemente, a dos: "El contenido es el rey" y "Blended Learning".

### 1) El contenido ¿es el rey?

---

*Los contenidos son instrumentos que, sin una adecuada metodología, y una intensa acción tutorial, no son suficientes para el éxito de un proyecto de estas características.*

---

Hace un par de años tuve la ocasión de dirigir el proyecto de e-Learning de MP Ediciones ([www.tectimes.com/elearning](http://www.tectimes.com/elearning)) la Editorial de temas relacionados a tecnología más importante de Argentina. Recuerdo que cuando presentamos los primeros nueve cursos me preguntaron acerca de los contenidos. Mi respuesta fue la siguiente: "Hemos pasado más de un año escribiendo el desarrollo de estos contenidos, con gente entendida en el procesamiento didáctico, el diseño instruccional y el diseño gráfico, además de los expertos en la temática Office. Sin embargo -les decía a mis ocasionales oyentes- creo que lo más importante no es que estos contenidos sean 10 puntos en una escala de 1 a 10, sino que puedan ser mejorados en el día a día, con la acción tutorial. Ahí es, a mi entender, donde está nuestro acento y nuestra fortaleza."

Hoy, luego de haber leído una extensa serie de artículos y opiniones acerca de que "el contenido es el rey", como una forma demagógica de contraponerse a la sobrevalorada tecnología y toda su parafernalia encarnada en los LMS (plataformas), y de haber experimentado en carne propia el andar de más de 3000 alumnos (usuarios finales de inscripción única, no de empresas) refrendo aún más el hecho que, en la formación a distancia, la tecnología y los contenidos son instrumentos que, sin una adecuada metodología, y una intensa acción tutorial, no son suficientes para el éxito de un proyecto de estas características.

### 2) Blended Learning (nuevos nombres para viejos conocidos...)

La cuestión es que, por cultura empresaria "presencial" o porque la cosa no funcionaba tan bien como se preveía en un primer momento (recuérdese sino las estrambóticas predicciones de las consultoras top en términos de ventas de e-Learning que hacían justamente para el año en que vivimos...) algunas empresas decidieron "inventar" el término "blended learning", haciendo alusión a "lo mejor de dos mundos", con el cual se solucionarían todos los problemas. De una forma u otra, a quienes no se acomodaban a la modalidad a distancia, se les compensaba con unas sesiones presenciales. ¿Y qué es el blended learning? Ni más ni menos que la modalidad mixta o semipresencial que cualquier responsable de Capacitación en una empresa o de una carrera de posgrado en una Universidad conoce.

Algunos advenedizos señalan que el e-Learning esta "evolucionando" hacia el blended learning. ¡Qué disparate! ¿Cómo es que se evoluciona desde una modalidad totalmente a distancia a una semipresencial? Suena ridículo ¿no?

Y aquí, hilvanado con el punto anterior, otros se preguntan si el blended learning es mejor que el e-Learning. Nuevamente caemos en que lo importante es contar con una buena metodología de implementación y con adecuados tutores, tanto a distancia como presenciales. ¿O no sería un retroceso realizar una metodología semipresencial donde el profesor sea uno de esos que no motiva a nadie, aún cuando esté delante de nuestras narices?

En definitiva: todos los aspectos que componen el denominado proceso de e-Learning son necesarios y su sinergia lleva al éxito. Y en condiciones de operatividad mínimas (plataforma que funcione y contenidos adecuados) el tutor, sus conocimientos y su dinámica de grupos hacen la diferencia. ●



# Panorama y tendencias en e-Learning para el 2004

Publicado el 31 de enero de 2004

**U**n nuevo año ha comenzado, y si bien no soy proclive a realizar predicciones porque no tengo dotes de futurólogo, creo que sería útil marcar un panorama de situación y algunas tendencias que se vislumbran con claridad en el mercado hispanoparlante del e-Learning para los próximos doce meses, a la luz de las experiencias pasadas tanto en la región como en los países más desarrollados.

A tal efecto intentaré abordar el desafío desde cuatro ángulos: entorno de situación, servicios, contenidos y tecnología. Veamos en detalle cada uno de ellos:

## 1) Entorno

---

*Las clases virtuales con sesiones colaborativas de trabajo, en interacciones sincrónicas que promuevan una participación activa al mejor estilo de "aprender haciendo" o de "role-playing" serán cada vez más empleadas.*

---

1.1) Es evidente que ha habido una consolidación natural del mercado, luego del boom inicial de crecimiento exponencial, y estamos transitando una meseta en donde ya se han decantado muchas propuestas oportunistas, y van quedando los jugadores que realmente conocen la temática.

1.2) Coincidentemente con lo anterior, tanto de parte de las empresas como del sector académico, hay una mayor madurez en las solicitudes de productos y servicios, con personal que se ha capacitado al respecto, habiendo quedado en el camino el pedido compulsivo o por moda.

1.3) Cerrando este círculo, ha podido comprobarse que, si bien las empresas e instituciones académicas (sobre todo las primeras) destinan mayores presupuestos al rubro e-Learning y formación virtual, también es cierto que, a raíz de la mayor cantidad de ofertas existentes en el mercado, los valores de los servicios y productos han decaído sensiblemente, en un promedio del 50% con respecto a los del período 2001-2002, y la tendencia continuará en este sentido.

1.4) En forma concordante con las encuestas que señalan que el rubro "Educación" ocupa el 3ro. ó 4to. lugar dentro de las preferencias de compra a través de Internet, el mercado de usuarios finales empezará a dar sus frutos.

1.5) Las empresas líderes en la región continuarán expandiéndose y aquilatando sus posiciones en mercados de países que están dando sus primeros pasos.

## 2) Servicios

2.1) El sector se ha vuelto muy especializado. De los generalistas que en una primera época abordaron el tema, hemos pasado a profesionales altamente calificados en temas que, por ahora, pocos dominan, tales como objetos de aprendizaje reusables, XML, contenido enriquecido, estándares, y otros no menos importantes. En este sentido el mercado seguirá demandando cada vez más mejores profesionales, y habrá lógicamente una gran movilidad de éstos en las empresas proveedoras de servicios de e-Learning.

2.2) En las empresas se nota cada vez más la tendencia a adquirir soluciones totales “llave en mano” a cargo de proveedores externos solicitados desde las Gerencias de RR.HH. como una forma de cubrirse ante la proliferación de plataformas y contenidos que aún no tienen un feedback sometido a resultados.

2.3) Los sectores con mayor demanda seguirán siendo los grandes bancos y petroleras, seguidos por las telcos y los organismos públicos. Sin embargo, el nicho de las PYMES en general, hasta ahora con un bajo porcentaje de experiencias, comenzarán a abordar la temática (favorecidos por políticas gubernamentales de capacitación), y serán los que a la postre tendrán mayor crecimiento.

2.4) Las empresas que ya han implementado soluciones de capacitación para sus empleados comenzarán a extender la metodología para toda la cadena de valor (proveedores y clientes en especial).

### 3) Contenidos

3.1) Del Blended Learning ya se ha hablado mucho, y no caben dudas que esta metodología seguirá creciendo, fundamentalmente por el pragmatismo de los responsables de RR.HH. de las empresas, y por la inercia de la cultura empresaria que prevalecerá por varios años. En este sentido, el Blended Learning seguirá siendo una herramienta eficaz ante la deserción en los cursos que a priori fueron programados totalmente bajo una forma virtual.

3.2) La producción de contenidos tendrá dos extremos bien definidos, sin por esto suponer la calidad de uno en desmedro del otro. Me refiero a:

3.2.1) Rapid Learning: debido a que las empresas exigen desarrollos cada vez más cortos, las soluciones de capacitación a través de Power Point con audio, serán empleadas con mayor frecuencia. Productos como Breeze de Macromedia (el abanderado en este rubro), Robo Presenter o Knowledge Presenter, tendrán una gran aceptación en el mercado y se convertirán en el canal para las soluciones que demanden rapidez en la implementación. Sin embargo, y de esto comentaremos en próximos editoriales, no podemos confundir instrucción con aprendizaje, y debemos valorar estas herramientas en su justa dimensión.






---

*Las plataformas de código abierto continuarán expandiéndose, particularmente en el ámbito universitario.*

---

3.2.2.) Simulaciones y juegos: en el otro extremo en cuanto a tiempos de desarrollo, pero tratando de proveer entornos de aprendizaje que promuevan destrezas necesarias para “tener éxito en el mundo real”, los contenidos que brinden simulaciones con prueba de diferentes escenarios, al igual que los juegos que permitan comprobar los resultados de aplicar diferentes estrategias, comenzarán a tener su cuota de mercado entre aquellos que demanden aplicaciones diferenciales en cuanto a producción de contenidos. Herramientas como RoboDemo FLA, Rapid Builder, SoftSim o Toolbook, serán sin lugar a dudas las nuevas atracciones en este terreno (caro).

3.3) “Live e-Learning”: con la extensión del mercado de la banda ancha, se verán aplicaciones que, si bien no son nuevas, estaban relegadas a una minoría, y sólo aplicables para cuestiones relativas a la comunicación pero no al aprendizaje. Las clases virtuales con sesiones colaborativas de trabajo, en interacciones sincrónicas que promuevan una participación activa al mejor estilo de “aprender haciendo” o de “role-playing” serán cada vez más empleadas. Algunas de las herramientas que hacen posible la formación virtual “en vivo” son: Webex, Centra, Live Meeting (ex Placeware, ahora de Microsoft) y NetOp School.

3.4) Varios países de Latinoamérica (en especial Argentina debido a su paridad cambiaria respecto al dólar) se presentan como atractivos para la producción de contenidos off-shore no sólo para el mercado hispanoparlante, sino también para los de otras lenguas.

#### **4) Tecnología**

4.1) Continuará in crescendo la modalidad de trabajar con plataformas hospedadas en los servidores de un proveedor (ASP), en especial en el segmento de pequeñas y medianas empresas.

4.2) Las empresas requerirán cada vez mejores herramientas para medir resultados y desempeño (una de las graves falencias de muchas plataformas hoy en día).

4.3) Las plataformas de código abierto continuarán expandiéndose, particularmente en el ámbito universitario. Claroline, Moodle y PUEL (todas con versiones en castellano) serán las que predominen.

4.4) ¿m-Learning?: Bien, gracias. Aún cuando las tecnologías inalámbricas se están difundiendo a pasos agigantados, en Latinoamérica todavía falta recorrer un gran camino para que haya inversiones al respecto de parte de los proveedores, en virtud de lo pequeño (por ahora) de este segmento.

4.5) Estándares: todo parece indicar que SCORM se irá consolidando como un estándar de hecho durante este año en virtud de haber sido adoptado por numerosas LMS's y Learning Objects.

En definitiva, 2004 se presenta como un año en donde habrá una intensa actividad, la cual se verá plasmada no sólo en el trabajo diario, sino también en la gran cantidad de congresos y seminarios que ya se han anunciado, y que de alguna manera reflejarán el estado del arte en la región. Vayan mis mejores deseos para todos aquellos que trabajan en esta apasionante tarea. ●



## Rapid e-Learning no debiera ser Light e-Learning

Publicado el 28 de febrero de 2004

**D**ice un ya viejo adagio que “el conocimiento es poder”. Sin embargo, vale la pena agregar que dicho poder es cierto es la medida en que se lo use rápidamente y en el momento adecuado. Cuenta la Historia que el barón Rothschild amasó una cuantiosa fortuna gracias a estar bien informado. En efecto, él se enteró antes que nadie del resultado favorable a los británicos en la batalla de Waterloo (algunos dicen que a través de palomas mensajeras), y de inmediato dio órdenes para que se vendieran todos sus bonos de guerra. Muchos lo imitaron, sabiendo que él tenía información oportuna, en tanto suponían que Inglaterra había perdido la batalla.

Simultáneamente, Rothschild hizo que otros agentes comprasen para él esos bonos a precios de liquidación, y cuando todos se enteraron del resultado real de la contienda, Rothschild ya había aquilatado grandes dividendos.

---

*En estas condiciones, Rapid e-Learning ha demostrado ser una solución eficiente cuando se necesita “impartir información” generalizada a importantes cantidades de personas, como por ejemplo en: el lanzamiento de un producto, iniciación a la cultura corporativa, procedimientos y tareas específicas, entre otras.*

---

Un caso típico donde la información procesada y transformada en conocimiento, se usó rápidamente en beneficio de quien la poseía. ¿Qué hubiese sucedido si Rothschild no usaba esa información en tiempo y forma? Seguramente no estaríamos escribiendo sobre él...

Sirva esta introducción para adentrarnos en un concepto que está en boga hoy en día en las principales consultoras de e-Learning de los países más desarrollados, y sobre el cual adelantara algunos conceptos en el Editorial anterior: Rapid e-Learning.

Pero, antes que nada... ¿qué es y cómo nació este nuevo concepto?

Básicamente, el Rapid e-Learning es la respuesta que algunos proveedores de servicios de e-Learning han dado ante los requerimientos de las empresas en el sentido de poder realizar una capacitación de toda la cadena de valor (empleados, proveedores y clientes) en menos tiempo a un costo menor, en comparación con el “e-Learning tradicional”, donde la producción de contenidos requiere de expertos para el manejo de herramientas de autoría (como las LMCS) y consecuentemente los valores de producción son superiores.

A tal efecto se han creado herramientas que, sin llegar a ser un LMS, brindan un entorno instruccional de rápida asimilación ya que, en general, son sesiones de slides de Power Point sincronizados con audio, entregados a través de la Web en Flash.

A fines de ser sintéticos, las características principales de estas herramientas son:

- facultad de transformar un archivo ppt agregándole sonido y alta compresión (en Flash);
- consecuentemente con lo anterior, convertir contenido propio y fácil de producir (con Power Point) en un entorno XML, con la posibilidad de indexar y buscar información, y crear así bibliotecas de materiales;

- posibilidad, por parte del administrador, de realizar encuestas, tests básicos, análisis de datos, seguimiento de alumnos y administración de cursos;
- encuentros sincrónicos.

En estas condiciones, Rapid e-Learning ha demostrado ser una solución eficiente cuando se necesita “impartir información” generalizada a importantes cantidades de personas, como por ejemplo en: el lanzamiento de un producto, iniciación a la cultura corporativa, procedimientos y tareas específicas, entre otras. Algunos, atendiendo a esta especificidad, también lo denominan “capacitación online just-in-time”.

En este sentido, es necesario aclarar que, en contrapartida, ésta no sea quizás la mejor solución para la adquisición de destrezas y el aprendizaje de habilidades específicas, que generalmente requieren de un soporte constante y del feedback que provee un tutor.

Por eso no es oportuno realizar comparaciones con el “e-Learning tradicional” (que esté bien implementado y que tenga acción tutorial y colaboración entre pares), ya que estamos hablando de públicos e instancias diferentes. El Rapid e-Learning no es (no debiera ser) sinónimo de “Light e-Learning” sino una solución para determinadas y bien puntuales necesidades que se requieren con cierta urgencia de implementación.

Como ejemplos de este tipo de herramientas vale la pena mencionar a Breeze de Macromedia, Producer de Microsoft y Knowledge Presenter, aunque sin lugar a dudas Breeze es la que mayores posibilidades otorga, ya que además de la conversión de archivos ppt, también posee dos módulos adicionales denominados: 1) Training: para la realización de encuestas, tracking, análisis de datos y administración de cursos; y 2) Live: para encuentros y reuniones sincrónicas, donde compite con soltura con Webex, Centra, Live Meeting (ex Placeware, ahora de Microsoft) y NetOp School.

Asimismo, y como una forma de ampliar su performance, Breeze se puede integrar a otras plataformas específicas de e-Learning como Saba o Docent.

En definitiva podemos afirmar que, en función de la gran cantidad de archivos ppt que existen actualmente en las empresas, y de la facilidad de producción y entrega de contenidos a un costo bajo, hacen que el Rapid e-Learning sea uno de los nichos que seguramente más crecerá, y tendrá más adeptos en los próximos meses. ●



## Live e-Learning

Publicado el 30 de abril de 2004

**E**n el vasto y a veces confuso universo del e-Learning, existe un tipo de herramientas, genéricamente conocidas bajo el nombre de “Live e-Learning”, que engloba otras acepciones como webinars, webcasts y clases virtuales online.

Si bien no fueron concebidas para el ámbito del e-Learning, y sí más apropiadamente para las comunicaciones entre ejecutivos de empresas con sedes distantes entre sí, su empleo y sus prestaciones se fueron extendiendo de tal forma que hoy en día tienen un alto grado de aceptación en Seminarios virtuales, Conferencias vía Internet, Grupos de trabajo colaborativo, Presentaciones y demostraciones de productos, etc.

---

*La mecánica, cuando se trata de seminarios o grupos de trabajo, consiste en proveer de un material previo de lectura a los asistentes, de modo tal de comenzar el intercambio de opiniones con un nivel determinado y homogéneo.*

---

Su característica principal es la sincronidad y permiten que un instructor – que fija fecha, hora y dirección web con anterioridad- imparta una clase a un grupo de personas, generalmente no más de 20, aunque en modo conferencia puede ser casi ilimitado. La extensión promedio de este tipo de eventos varía entre 30 minutos y 2 horas como máximo.

La mecánica, cuando se trata de seminarios o grupos de trabajo, consiste en proveer de un material previo de lectura a los asistentes, de modo tal de comenzar el intercambio de opiniones con un nivel determinado y homogéneo. Por otra parte, las herramientas de estos programas permiten que los participantes puedan:

- Ver y escuchar una presentación en Power Point e ir participando “en vivo” mediante chat o voz (vía Internet o en forma telefónica)
- Participar en encuestas
- Responder a preguntas del instructor en forma privada o pública
- “Levantar la mano” para realizar preguntas
- Escribir en las pizarras compartidas
- Escribir y modificar documentos en aplicaciones compartidas
- Transferir archivos entre cualesquiera de los participantes

Toda la sesión, finalmente, puede ser almacenada, a fin de que posteriormente los participantes puedan rever conceptos y aclarar dudas.

Algunas de las herramientas que hacen posible este tipo de formación virtual “en vivo” son: Webex, Centra, Live Meeting (ex Placeware, ahora de Microsoft), el módulo Live de Breeze de Macromedia, y Horizon Live. Las diferencias entre estos productos se basan fundamentalmente en dos aspectos:

1. El servicio puede estar en algunos casos hospedado en el servidor de la empresa que provee la aplicación (ASP), en tanto que en otros se necesita instalar el software.
2. Mientras unos han optado por posibilidades de voz IP (totalmente a través de Internet), otros necesitan la comunicación de audio mediante un número telefónico.

Finalmente, la forma en que se contratan estos servicios dependerá si la aplicación está albergada en el servidor, en cuyo caso se tarificará por alumno y/o minutos de conexión mensual; o si se compran licencias para instalar en la intranet de la empresa que contrata el servicio.

En definitiva, un herramienta que, si se determinan previamente consignas claras y objetivos precisos, puede ser de gran utilidad en la formación virtual. ●



## La Limonada no es un trago amargo

Publicado el 31 de mayo de 2004

**A** comienzos de este año, y en ocasión de realizar una prospectiva sobre la industria del e-Learning en Hispanoamérica, indiqué que los desarrollos basados en simulaciones y juegos serían una de las atracciones más destacadas en este terreno. Y prácticamente todos los análisis en este sentido marcan esta tendencia. Inclusive la afamada consultora Gartner ha predicho que para el 2006 el 70% de los cursos de e-Learning incorporarán simulaciones. Sin embargo, como podemos apreciar día a día, el avance es lento.

---

*¿Por qué la mayoría de los cursos que adoptan metodologías de e-Learning son simples entregas de material en formato pdf, con escasa participación y trabajo colaborativo entre los alumnos?*

---

Por su parte, la totalidad de los especialistas, y buena parte de la literatura recientemente aparecida (recomiendo *Simulations and the Future of Learning*, de Clark Aldrich), hacen hincapié en que el aprendizaje real se produce en entornos, ya sea presenciales o virtuales, donde los alumnos se sumergen en la situación de un escenario de “aprender haciendo” (learning by doing). Y de eso tratan justamente las simulaciones: desarrollos donde se intenta modelar la realidad, y a partir de la posibilidad de ir modificando diversas variables, probar escenarios diferentes y consecuentemente aplicar estrategias alternativas para llegar a un objetivo determinado previamente.

Las simulaciones generalmente utilizan la vía lúdica para reforzar la motivación del alumno, y aquellas que están bien diseñadas, con un alto ajuste a una “casi realidad” combinan adecuadamente dosis de azar y de habilidad, al mismo tiempo que pueden propender a actitudes de cooperación y/o competencia indistintamente.

Desde los años '70, en que el MIT inventó un juego denominado “The beer game” (El juego de la cerveza) donde el objetivo era aprender el comportamiento de los sistemas dinámicos a través de los avatares de la administración de operaciones y la logística de una empresa, muchos han sido los intentos para que los alumnos puedan adquirir destrezas para “tener éxito en el mundo real” partiendo de entornos simulados.

Recuerdo, no sin nostalgia, un pequeño juego de simulación para las primeras PC's de los '80 (¡qué caras eran!) denominado Limonada, donde el objetivo final era demostrar las habilidades empresariales a partir de un simple puesto callejero de venta de limonada y unos pocos dólares en el bolsillo para poder empezar el microemprendimiento. El jugador debía comprar los vasos, el limón, el hielo, colocar el precio, y en base al pronóstico del tiempo, se establecía una simulación semana tras semana, tras lo cual uno podía hacerse millonario... o no. Tremendamente adictivo, pese a su simpleza gráfica, este juego de simulación tiene actualmente su “versión siglo XXI” denominada “Lemonade Tycoon”, desde cuyo sitio se puede bajar una versión de prueba. Lo recomiendo para conocer “de cerca” un proceso simulado, que no requiere de tantos controles y comandos como, por ejemplo, *Los Sims* o *Sim City*, por nombrar algunos de los más famosos juegos de simulación.

De todas formas, no todo es “triunfar en el mundo real” en el ámbito de las

simulaciones. También pueden observarse en la Web ejemplos muy contundentes realizados con applets Java o en Flash que nos permiten “manejar” los fenómenos físicos y químicos, o la famosa disección de la rana (en este caso de una rana virtual).

Ahora bien, si hay un consenso generalizado en el sentido que debemos propiciar modelos de aprendizaje que fomenten un rol activo por parte de los alumnos, ¿por qué la mayoría de los cursos que adoptan metodologías de e-Learning son simples entregas de material en formato pdf, con escasa participación y trabajo colaborativo entre los alumnos?

La primera respuesta es simple: todavía hay una gran confusión y desconocimiento entre quienes diseñan los cursos, y una marcada tendencia a pensar que el empleo de la tecnología habilita per se a una mejora instantánea en el aprendizaje. La consecuencia lógica surge nítidamente: aburrimiento en el alumnado y altas tasas de deserción.

En el otro extremo, entre aquellos que tienen las ideas y los objetivos claramente definidos, nos encontramos con que las urgentes demandas de aquellas empresas que solicitan contenidos “a medida” (un nicho en exponencial crecimiento), atentan contra los tiempos de desarrollo de este tipo de productos, que requieren un grado de sofisticación mucho mayor que el desarrollo de un pdf. Asimismo, los altos costos de producción, en especial en recursos humanos, es otro factor determinante en este sentido.

Sin embargo, esta situación irá revirtiéndose paulatinamente en función de la aparición de nuevos productos que permiten desarrollos de esta índole de una manera más estandarizada y rápida. Herramientas como RoboDemo FLA, Rapid Builder, SoftSim o Toolbook, serán sin lugar a dudas un aporte valioso al crecimiento del “verdadero e-Learning”, tal como algunos gustan en llamar a este tipo de metodología.

Creo firmemente que así será. ●



## RELPE: ¡ juntos somos más !

Publicado el 31 de agosto de 2004

---

*La Red Latinoamericana de Portales Educativos permitirá aumentar los contenidos educativos de cada país, disminuyendo costos, acortando distancias y creando puentes de colaboración que faciliten el mejoramiento nuestros países.*

---

La historia de los portales educativos en Latinoamérica se remonta prácticamente a los inicios de la Internet comercial, en mayo del '95, y tuvo su punto de mayor "densidad" hacia el '99 donde, en pleno apogeo de la "burbuja Internet", estos portales verticales proliferaron como conejos, muchos de ellos con escaso contenido pedagógico y mucho marketing .

En general, este tipo de emprendimiento fue de carácter privado, y la mayoría de los ministerios de Educación de los países latinoamericanos (a excepción de Chile y Argentina) no le dieron mayor trascendencia a esta problemática en sus comienzos. Justamente fueron estos dos países, Chile con su exitosísimo proyecto Enlaces (luego ensamblado en el portal educarChile), y Argentina con su proyecto educ.ar (una muy buena idea mal implementada en sus comienzos y hoy –reingeniería mediante- con renovado impulso) quienes fueron contagiando a otros países de la región para implementar portales educativos que abarcasen fundamentalmente los niveles de enseñanza primaria y secundaria. Así fue como México , Ecuador y Colombia siguieron este camino, y hoy se encuentran otros más en etapas de implementación y puesta en marcha, aprovechando las experiencias de quienes ya recorrieron ese camino.

Pues bien, casi como una consecuencia natural, surgió la idea de crear una red conformada básicamente por los portales educativos nacionales de servicio público, sin fines de lucro, orientados al sistema escolar (K-12), que sean designados para tal efecto por el respectivo Ministerio de Educación del país, con el objetivo de promover el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación al servicio del mejoramiento de la calidad y la equidad en la enseñanza, a través del libre intercambio y uso de los recursos digitales localizados en los portales miembros.

Con estas premisas, el pasado viernes 27 de agosto, durante la reunión de ministros de Educación de América Latina sobre tecnologías para la educación, que se realizó en Santiago de Chile, se lanzó la **Red Latinoamericana de Portales Educativos**. Si bien la conformación de una red latinoamericana fue impulsada por cinco países: Chile, Argentina, Ecuador, Colombia y México, a la reunión asistieron otros once países interesados también en la propuesta.

El objetivo central de esta red de portales es garantizar la libre circulación de contenidos, resguardando los derechos de autor y la autonomía de cada portal. Para ello se definió un estándar común para su documentación y catalogación. Mediante el uso de sencillas herramientas tecnológicas, cada nodo de la red accede a todos los contenidos generados por los países miembros, posibilitando así su adaptación y localización en función de las necesidades particulares de cada país, sin pérdida de la identidad propia de cada uno.

En términos muy simples, para participar de esta red, cada nodo debe aplicar el estándar definido en la catalogación de contenidos; utilizar la herramienta de interconexión de nodos, que dispone de un mecanismo que

distribuye a todos los nodos de la red la ficha de cada contenido publicado; utilizar el mecanismo que permite seleccionar y visualizar los contenidos distribuidos en la red; y finalmente, incorporar a voluntad los contenidos seleccionados al nodo receptor.

De esta manera, la Red Latinoamericana de Portales Educativos permitirá aumentar los contenidos educativos de cada país, disminuyendo costos, acortando distancias y creando puentes de colaboración que faciliten el mejoramiento nuestros países.

En esta primera reunión se eligió un Consejo Directivo por el término de dos años presidido por el Ministro de Educación de Argentina, y los ministros de Costa Rica y Colombia en las dos vicepresidencias. Asimismo, la Secretaría Ejecutiva quedó a cargo del Ministerio de Educación chileno.

No caben dudas que la sinergia que generará esta idea, posibilitará un aprovechamiento integral de los recursos evitando el perverso ciclo de reinversión de la rueda, y en especial tratando de reducir esta brecha digital que no sólo es notoria entre los países ricos y los pobres, sino dentro de cada uno de éstos.

Si como dice un viejo adagio “El conocimiento es uno de los pocos bienes que crece a medida que se lo comparte”, felicitamos desde esta columna a quienes han tenido tan clara iniciativa, y deseamos profundamente que estas buenas ideas logren concretarse rápidamente en el plano de las acciones. ●



## ¿Qué aprendizaje adulto necesitamos?

Publicado el 30 de setiembre de 2004

*“Nos sentimos inmigrantes en lugares donde nuestros hijos son nativos, porque la tecnología se desarrolla demasiado rápido para que podamos asimilarla”.*  
Cyberia (Douglas Rushkoff)

**H**ace poco tiempo, antes de comenzar a desarrollar un curso presencial de “Diseño de proyectos de e-Learning”, dirigido a un grupo de 30 responsables (mandos medios) de RR.HH. y Capacitación, les solicité que sintetizaran por escrito, algunas de las apreciaciones que ellos tenían sobre lo que es el “aprendizaje adulto”.

---

*Realizar ambientes de aprendizaje por inmersión, con MUD's, juego de roles, gráficos tridimensionales y simulaciones es una tarea más ardua y costosa que colocar pdf's, pero bien valdría la pena realizar el intento.*

---

Para mi sorpresa, el adjetivo más utilizado fue “aburrido” seguido de otros como “light”, “complementario” y “necesario”. “¡En la que me metí!”, pensé al leer in situ las opiniones. Las caras de los asistentes, casi en proporciones iguales de hombres y mujeres, denotaban que transitaban su tercera década de vida.

Mi segunda pregunta, entonces, era saber cuál era su relación con las nuevas tecnologías y desde cuándo las empleaban. Casi el 50% había tenido “computación” en su nivel primario y un 90% en la secundaria, en tanto que prácticamente todos utilizan Internet desde hace 5 años aproximadamente, se mueven con fluidez a la hora de enviar mensajes de texto desde sus celulares (al respecto es notorio cómo utilizan su dedo pulgar en contraposición al índice) y hacen un uso casi transparente de sus PDA's.

La conclusión de estas respuestas me llevó a pensar que, más allá de los supuestos androgógicos diferenciales de la pedagogía, tal como lo plantea Malcolm Knowles, lo cierto es que ESTOS nuevos adultos requieren un contexto para el aprendizaje totalmente diferente del que se hablaba hace 20 ó 40 años.

Estos nuevos adultos, al decir de Marc Prensky (un consultor norteamericano, investigador de los juegos en educación y autor de un libro que recomiendo “Digital Game based learning”) son los primeros “nativos digitales”, con un activo de 10000 horas de videojuegos, más de 200000 e-mails y mensajes de chat, unas 2000 horas hablando por teléfonos celulares y unas 20000 horas frente al televisor consumiendo 500000 comerciales. En contrapartida llegan sólo a las 5000 horas de lecturas de libros.

Los que estamos encima de los 40, si bien algunos nos movemos en mayor o menor medida con algún tipo de soltura con las nuevas tecnologías, venimos a ser los “inmigrantes digitales” en esta nueva tierra, tal como la definió Rushkoff en los comienzos de Internet.

Estos nativos digitales, ya convertidos en adultos, tienen poca paciencia para aguantar las ofertas de e-Learning que hoy en día pululan por el mercado, “plagadas” de textos, y quizás ésta sea una de las razones por las cuales el mercado del e-Learning se replantee una y otra vez (y esto es

bueno) sus metodologías y sus actuales fracasos, aunque a algunos les provoqué “hastío”.

Bob Pike, otro gurú estadounidense de la capacitación empresarial que se ha hecho famoso por sus “5 reglas”, sostiene en la tercera de ellas que “el aprendizaje es directamente proporcional a la cantidad de diversión que se tiene”. Si nos ponemos a observar aquellas habilidades con un gran potencial educativo que los niños y jóvenes van adquiriendo en los videojuegos de una manera natural y desinhibida, y la facilidad que tienen para decodificar la información de ambientes multimediales, quizás no sea tan descabellado pensar que los ambientes lúdicos serán los escenarios del aprendizaje de los próximos veinte años.

Cuando leo y releo esos textos de “educación a distancia” escritos hace 30 años que hoy emplean muchos diseñadores instruccionales como libros de cabecera para el desarrollo de los actuales cursos bajo la metodología de e-Learning, no puedo dejar de pensar que estamos empleando las herramientas del siglo XIX para capacitar a las personas del siglo XXI.

Obviamente que realizar ambientes de aprendizaje por inmersión, con MUD’s, juego de roles, gráficos tridimensionales y simulaciones es una tarea más ardua y costosa que colocar pdf’s, pero bien valdría la pena realizar el intento. ●



## Contenidistas y tutores

Publicado el 31 de enero de 2005

Las funciones de los docentes tutores varían según el modelo de educación a distancia adoptado por las instituciones.

En muchas instituciones la función tutorial se reduce a atender consultas administrativas o funcionales (pedidos de prórroga...) y, en el mejor de los casos, contener y estimular a los alumnos en su cursado. En otras se presupone que atiende también consultas académicas (sobre los contenidos). En estas situaciones es requisito que el docente-tutor sea también un especialista en los contenidos de la asignatura.

Aunque pareciera darse como presupuesto que los roles de contenidista y tutor los pueden cubrir personas diferentes, creemos que eso no resulta conveniente por varias razones:

---

*El tema no tiene solución sencilla. Porque aunque se establezca el criterio de unificar ambos roles en la misma persona, surgen situaciones que replantean el problema.*

---

1) Los contenidos no son verdades absolutas. Reflejan siempre posiciones ideológicas, doctrinarias con respecto al tema que tratan. Si el tutor difiere con esas posiciones, se vería ante la disyuntiva de:

- Renunciar al cargo, perdiendo así su empleo.
- Sufrir la violencia moral de ayudar a entender opiniones que no comparte (lo que hará mal, seguramente).
- Responder burocráticamente a las consultas sobre contenidos.
- Diferenciar su opinión de la del docente contenidista. Ésto en sí no es necesariamente malo, ya que la controversia es un importante motor de actividades cognitivas que llevan a mejores aprendizajes, pero depende del modo en que se planteen las divergencias.

2) El desarrollo de las asignaturas incluye metodologías didácticas. El tutor puede no coincidir con esas estrategias o con las actividades diseñadas. Seguramente no las llevará adelante con la convicción necesaria.

3) Aparece un problema ético: ¿de quién es la cátedra?. ¿Quién es el docente de la materia? En la enseñanza presencial superior, en las instituciones que respetan el principio de la libertad de cátedra, el tema está claro: el titular de la cátedra es quien decide sobre enfoques, criterios, metodologías. Y selecciona a sus colaboradores según sus criterios (privilegiando o no la coincidencia ideológica).

El tema no tiene solución sencilla. Porque aunque se establezca el criterio de unificar ambos roles en la misma persona, surgen situaciones que replantean el problema.

- Ante la renuncia de un tutor (que inicialmente fue también contenidista de la materia), no queda otra solución que incorporar otro docente para esa función. ¿Habría que rehacer también el material didáctico? ¿o seleccionar el nuevo docente incorporando el tema de sus acuerdos y desacuerdos con el material preexistente?

- Otra situación aparece cuando la cantidad de inscriptos en una asignatura supera la que puede atender un solo docente. En este caso la solu-

ción es más sencilla, porque se puede incorporar a ese tutor al proceso de selección, de manera de asegurar una cierta coherencia. Y trabajar posteriormente en equipo, bajo la dirección del «titular».

Estos problemas reconocen también otras variables. No es lo mismo un curso sobre manejo de planilla de cálculos electrónicos, que un posgrado de historia o literatura comparada.

En algunos casos de cursos monoasignatura, los docentes-tutores pueden formar equipos de trabajo colectivos, complementando sus capacidades personales.

En síntesis: no resulta sencillo tomar decisiones que equilibren lo deseable con lo posible y económicamente razonable. ●



## Los caminos del Blended Learning

Publicado el 31 de mayo de 2005

La polémica acerca de si agregar presencialidad al e-Learning está bien o está mal se está convirtiendo en una cuestión cada vez más bizantina. O quizás lo era desde el principio, habida cuenta que esas decisiones tienen que ver menos con la fidelidad a determinados modelos que con las necesidades específicas de cada proyecto educativo. Recuérdese sino, que el origen del blended learning se debe tanto a la “cultura de la presencialidad” en la empresa, como a aquellos remendones que se hicieron a los cursos de e-Learning que no funcionaban en la medida de lo esperado.

---

*Después de todo, las tecnologías educativas son sólo eso: tecnologías al servicio de la educación, y no herramientas exclusivas de ningún modelo.*

---

Deberíamos comenzar por aclarar que los límites entre modalidades no son muy fáciles de definir. Podemos imaginarnos, y de hecho existen, actividades de capacitación o educación que se desarrollan total y absolutamente de manera virtual, inclusive en su etapa evaluativa. A la vez, aunque cada vez en menor grado, existen las “tradicionales” actividades educativas que transcurren totalmente en la presencialidad. Pero la mayor parte se desarrollan en el espacio intermedio entre esos dos extremos ya que la llamada educación presencial no es casi nunca totalmente presencial desde el advenimiento de Internet.

El blended learning aparece al agregarle (mezclarle) presencialidad al e-Learning, entendidas como actividades totalmente a distancia. Veamos:

1. Todavía, en muchas instituciones académicas, para las actividades educativas regladas rige la obligatoriedad de las evaluaciones presenciales. De manera que al final de cada cuatrimestre, semestre o el período en que se fraccione el curso o carrera, los estudiantes deben guardar prolijamente la virtualidad y trasladarse hasta la sede del mundo del átomo, para rendir los exámenes correspondientes.
2. Una parte importante de cursos y posgrados virtuales concentran actividades presenciales en jornadas intensivas de dos o tres días de duración.
3. Las tutorías presenciales semanales son comunes en muchas instituciones, sobre todo en las que tienen sedes dispersas en el territorio de influencia.

¿Está bien? ¿Está mal? Creo que no es fácil responder con seguridad. Quienes incluyen seminarios intensivos o encuentros presenciales en la planificación de proyectos de e-Learning, lo hacen convencidos de que son necesarios para una mayor calidad formativa. No parece sencillo descalificar esta intención desde un modelo genérico, sobre todo si funciona bien y si los estudiantes concurren a esas actividades presenciales y las consideran útiles para su desarrollo.

Pero el blended learning ha encontrado nuevos caminos. No ya agregándole presencialidad al e-Learning o la educación virtual, sino sumando virtualidad a la educación presencial. En efecto, en educación media y superior se extiende de manera casi silenciosa el uso de herramientas de formación

virtual como auxiliares de la actividad presencial del docente. Desde el uso cada vez más extendido del e-mail para consultas docente-alumnos o el funcionamiento de grupos de estudio virtuales, pasando por las webs personales que muchos docentes utilizan como extensión de sus cátedras, hasta la instalación de plataformas en instituciones educativas presenciales, como ampliación virtual de las mismas, para uso de docentes y alumnos.

No hace mucho, un colega me comentaba una experiencia de ese tipo. Había desarrollado un Seminario (presencial) sobre "Diseño multimedial" en la Facultad de Artes de Oberá (Misiones, Argentina) que estaba planificado sobre la base de cuatro encuentros presenciales intensivos espaciados un mes entre ellos. Durante ese mes se desarrollaban tutorías presenciales en la Facultad, atendidas por auxiliares docentes. Los trabajos "interpresenciales" que se encargaban a los alumnos eran tutorizados por los mencionados docentes con la participación vía e-mail de mi colega. En muchas de las sesiones presenciales de tutoría, él también participaba mediante un programa común de chat (la calidad de la conexión no daba para voz o video). Como aquel personaje que hablaba en prosa sin saberlo, ellos hicieron blended learning quizás sin saberlo...

Creo que en esa dirección marchan las cosas. Porque después de todo, las tecnologías educativas son sólo eso: tecnologías al servicio de la educación, y no herramientas exclusivas de ningún modelo. ●



# El procesamiento didáctico en los EVA (1<sup>ra</sup> Parte)

Publicado el 15 de setiembre de 2005

**M**ientras el rol en un proceso educativo de diseñadores gráficos, ilustradores, programadores, aparece relativamente claro, el de procesador didáctico merece un análisis más detenido, para evitar incorporar prácticas que terminen atentando contra la calidad educativa de los proyectos de e-learning y educación a distancia.

Lo primero que hay que señalar es que el uso que se da a la expresión «procesamiento didáctico» no es homogéneo. Desde quienes llaman así a la instancia de «pensar didácticamente» un proceso de desarrollo de un proyecto educativo, hasta quienes, en el campo del e-learning y la EaD lo consideran un proceso externo, un «agregado» posterior en la elaboración del material didáctico para esas modalidades.

---

*Se parte entonces de una realidad: la mayor parte de los docentes (en forma abrumadora) no tiene experiencia ni conocimientos suficientes para producir por sí solos materiales didácticos de calidad para educación en entornos virtuales.*

---

En ambos casos (y las variantes posibles) el procesamiento didáctico incluye un concepto subyacente: que contenido y forma (forma didáctica) son dos aspectos que pueden aislarse y tratarse por separado. Pero las consecuencias son totalmente diferentes en uno y otro caso. Más adelante volveremos sobre la primera acepción, y su significado. Veamos la segunda acepción, que es la más común en el ámbito del e-learning y la educación a distancia.

*«El desarrollo de contenidos se realiza en varias etapas comenzando por la redacción de los mismos por parte del experto contenidista en la materia de que se trate. **Posteriormente**, los profesionales encargados del procesamiento didáctico, realizan su tarea en consulta permanente con el experto a la vez que asistidos por todo un equipo profesional...»* (resaltado nuestro)

La cita, extractada de un documento oficial universitario, explicita claramente la separación, que resulta no sólo temporal (posteriormente...), sino que presupone que dicho procesamiento puede agregarse a los contenidos escritos por los expertos.

No citamos la fuente, porque no es nuestra intención criticar a la institución, sino poner en evidencia argumentos y proposiciones.

Yendo más a fondo con la idea, en una empresa que produce programas de formación con apoyo televisivo, se afirma, refiriendo al trabajo de los equipos:

*«Los mejores autores son los que nos dan lo que ellos saben y nosotros lo modelamos para cada uno de los medios. En general, ese es nuestro mejor interlocutor. Después hay otra gente que no confía tanto y entonces quiere estar en todo, pero no puede estar en todo porque desconoce las reglas de la televisión, desconoce las reglas del mundo editorial y del procesamiento para esta clase de libros. Ahí es donde las relaciones se ponen más tensas y difíciles, históricamente estos proyectos muchas veces no logran llegar a la emisión, porque se fracasa en las relaciones humanas.»*

Es decir: que el docente contenidista, cuando quiere controlar cómo se

procesa didácticamente su material, hace que las cosas se pongan más tensas y difíciles, haciendo correr el riesgo del fracaso. Y explícita, además, los motivos que hacen conveniente esta separación entre contenidos y didáctica: los especialistas en contenidos «desconoce(n) las reglas de la televisión, desconoce(n) las reglas del mundo editorial y del procesamiento para esta clase de libros». Es decir: los docentes no conocen cómo se hace buen material didáctico. Entonces, los buenos resultados se obtienen cuando escriben sus contenidos (referidos a cualquier disciplina curricular) y los «dan» para que especialistas en didáctica de cualquier (y todos) contenido curricular, los procesen...

Otra universidad nacional argentina, escribe: *«La producción de un material didáctico es una tarea de equipo, en la cual van a intervenir diferentes personas que van desde el técnico informático que realizará el entorno y los diferentes elementos que en él se movilizan, el experto en el diseño y procesamiento didáctico de materiales, correctores de estilo, comunicadores, el experto en el diseño gráfico y digital, el experto en los contenidos, etc.»*

... en el que resaltamos el desde, en una enumeración que termina, apenas antes del etc., en la figura del especialista en contenidos.

Se parte entonces de una realidad: la mayor parte de los docentes (en forma abrumadora) no tiene experiencia ni conocimientos suficientes para producir por sí solos materiales didácticos de calidad para educación en entornos virtuales. Y se encuentra la solución haciendo que otra persona, que sí tiene esa experiencia y capacidades, procese la producción de los primeros para hacerla apta para e-learning o EaD. Aparentemente una solución económica, eficaz. Veamos.

En primer lugar, esta situación no es privativa de la enseñanza virtual. En muchos países, en los niveles medio y superior del sistema educativo, se desempeñan como docentes profesionales y especialistas en las disciplinas curriculares respectivas, pero sin formación docente alguna. Serían «especialistas en contenidos» y, de aplicarse el mismo modelo que en la enseñanza a distancia, deberían exponer sus ideas a un «especialista en procesamiento didáctico oral», que sería la persona indicada para estar al frente de la clase. Y, al decir de la especialista en televisión educativa, los mejores serían aquellos que le dicen al comunicador lo que saben y luego se retiran del aula...

Sin embargo, en la educación media y superior se ha elegido otro camino. Aunque sólo muy recientemente comenzó a hablarse de una pedagogía de la educación media y superior, el tema está instalándose con fuerza, poniendo en el centro del debate que para ejercer la docencia no son suficientes las competencias disciplinares. Son necesarias, además, todas aquellas que dibujan el perfil del buen profesor, en particular competencias pedagógicas (didácticas) y comunicacionales. Y se comienzan a formular respuestas que pasan, en general, por la implementación de la carrera docente para aquellos profesionales que deseen ejercerla.

¿Qué pasa, por el contrario, en el e-Learning y la educación a distancia?

**Continuará**

## El procesamiento didáctico en los EVA (2<sup>da</sup> Parte)

Publicado el 30 de setiembre de 2005

### **D**e la formulación a la práctica

Como vimos en las citas ejemplificadoras anteriores, el criterio predominante es el de separar claramente (en distintas personas y en el tiempo) «la producción del material de estudio» y su «procesamiento didáctico». También vimos que los matices son muchos, variando entre los que ponen el acento en el asesoramiento al profesor inexperto y los que simplemente toman su producción y la «procesan».

Claro que la práctica suele contradecir a estos modelos.

---

*Hace mucho que han sido severamente cuestionadas las concepciones de la didáctica como una suma de reglas fijas, aplicables a cualquier contenido, en cualquier circunstancia y para cualquier persona que deba aprender.*

---

Un «procesador didáctico» es un especialista en didáctica y en la especificidad de la educación virtual. Supongamos que debe trabajar en la implementación de una carrera universitaria a distancia, en una institución cuya oferta educativa ha sido siempre presencial.

Comenzará a trabajar en primer año. En ese nivel, sus conocimientos disciplinares son similares a los de cualquier estudiante que ingrese a la carrera. Por lo tanto, él mismo puede ser un «sujeto experimental» de la comprensibilidad de los materiales, aportando una mirada desde su profesionalidad. Esto le permitirá trabajar con los docentes productores de contenido, aconsejando sobre los cambios necesarios, o produciendo esos cambios por sí mismo, según la modalidad en la institución. Hasta aquí, aparentemente el modelo funciona a la perfección. Pero... ¿Qué sucederá cuando se deba trabajar en los materiales para los niveles superiores de la carrera?

¿Cómo hará el especialista en procesamiento para darse cuenta si el discurso docente es comprensible, cuando los contenidos vayan mucho más allá de su conocimiento del tema?

Tampoco es fácilmente imaginar la intervención del especialista en procesamiento didáctico, de formación esencialmente humanística, cuando deba trabajar en carreras o disciplinas «duras», alejadas de su experiencia cultural.

¿Qué sucede en esos casos? El pomposamente llamado «procesamiento didáctico» termina reducido a diseño gráfico o editorial, a programación Flash, a traspaso mecánico a HTML, PHP, o el lenguaje que se elija para poner «en línea» los contenidos, apenas con la didáctica que «traían puesta». Es decir, aquellos que prometen:

*«Nos encargamos del procesamiento didáctico de materiales, transformación y adaptación de contenidos impresos a aplicaciones multimedia de formación, elaboración de cursos interactivos para su distribución tanto en la Intranet, como en Internet o en CD-ROM».*

... terminan simplemente trasladando mensajes de un lenguaje discursivo a otro.

## El especialista en procesamiento didáctico

Es muy discutible incluso la factibilidad de esa especialización.

Hace mucho que han sido severamente cuestionadas las concepciones de la didáctica como una suma de reglas fijas, aplicables a cualquier contenido, en cualquier circunstancia y para cualquier persona que deba aprender. Ni siquiera los procesos cognitivos son independientes de los diversos contenidos, tal como lo menciona la especialista argentina Edith Litwin (2000):

*«...los problemas de la comprensión según los campos disciplinares investigados por la psicología del aprendizaje...»*

quien señala, por ejemplo: *«que la comprensión en el campo de la física es contraintuitiva».*

Es legítimo preguntarse entonces si alguna persona puede ser especialista en estrategias didácticas de cada uno de los campos disciplinares, tanto de las ciencias sociales como de las llamadas duras, en cada una de sus particularidades. Convengamos que un profesional de la educación realizará esta tarea de manera excelente si se trata de su propia disciplina (las ciencias de la educación). Según su cultura, podrá desempeñarse relativamente bien en otras disciplinas humanísticas. Lo de relativamente viene a cuento de que los problemas de aprendizaje exceden la temática de la comprensión de las proposiciones de un texto (en el lenguaje que sea). Peor, puesto a procesar un material didáctico sobre electrónica, química inorgánica, estadística, análisis matemático, resistencia de materiales,... Con dificultad comprenderá los nombres de capítulos y títulos principales... (y son disciplinas que se enseñan en el nivel medio).

### ¿Qué hacen los procesadores didácticos?

Las tareas reales varían según el tipo de material. Por propia definición, se descarta la intervención sobre las proposiciones disciplinares del texto original.






---

*Es legítimo preguntarse entonces si alguna persona puede ser especialista en estrategias didácticas de cada uno de los campos disciplinares, tanto de las ciencias sociales como de las llamadas duras, en cada una de sus particularidades.*

---

Para el caso de materiales textuales, el caso más común, la intervención del procesador didáctico abarca varias cuestiones:

En este modelo, los especialistas en contenidos escriben. A lo sumo, incluyen esquemas e ilustraciones. Entregan su material en formato de procesador de textos.

- La comprensibilidad de las proposiciones. Claro que exclusivamente desde el punto de vista de estructuras gramaticales, ya que discernir sobre léxico requiere conocimiento disciplinar.
- Agregado de títulos y subtítulos si fuera necesario.
- Organización de algún contenido en tablas, diagramas u ordenamiento itemizado.
- Diseño gráfico.
- Agregado de ilustraciones

Si el texto es colocado «en línea», o en CDs, se pueden agregar:

- Colores en títulos, subtítulos y fondos.
- Animación de partes de las proposiciones (ingreso secuenciado de fragmentos de texto).
- Animación de gráficos o esquemas.
- Diseño en pantalla
- Agregado de locuciones o sonido.
- Agregado de autotest cerrados.

Si se trata de materiales en otros lenguajes (televisión o video educativo, radio, multimedia), el procesamiento es algo mucho más complejo, y para

algunos campos disciplinares resulta difícil imaginarse siquiera como trabajo conjunto entre contenidista y especialista en el medio de que se trate.

Cabe preguntarnos: ¿Está mal que se haga esto?... La respuesta es obvia; para nada. Está bien, está muy bien que se mejore todo lo que sea posible un material de aprendizaje. Lo que criticamos es que llamemos a esto «procesamiento didáctico», y, sobre todo, que creamos que es procesamiento didáctico. Porque estaremos dando por cumplida una tarea que no se hizo, o por lo menos, que no se realizó en la medida necesaria. ●



## Web 2.0: el poder a los usuarios

Publicado el 28 de febrero de 2006

*“El valor de cualquier información está condicionado por la probabilidad de que sea encontrada”  
(Del blog Veaseademas.com)*

**H**ace un par de semanas me encontré casualmente con un ex colega, profesor universitario, al que no veía desde hace más de cinco años. La amena conversación fue derivando hasta llegar al estado actual de Internet...

- Estoy realmente fascinado con toda esta nueva onda de la Web 2.0 –le comenté como dando por hecho su conocimiento sobre el tema-

- Internet 2, querrás decir –me espetó-, la del consorcio de universidades... lástima que en la mía no contemos con ese servicio...

---

*“Si los blogs democratizaron la publicación de contenidos, la folksonomía esta democratizando la arquitectura de la información”. (Kottke)*

---

- No, no me refiero a esa. Este es un nuevo concepto que parte fundamentalmente del pasaje del usuario de la web como lector al de escritor/lector, cuyos máximos exponentes desde hace ya varios años son los blogs y weblogs, y más recientemente los wikis, esos sitios colaborativos que se van construyendo con el aporte de miles de usuarios, con su famosa enciclopedia Wikipedia a la cabeza.

- Pero si eso de escribir sobre la Web ya lo hacíamos antes de los weblog con los foros en php que se ponían al final de un artículo en un sitio web.

- OK. Eso es cierto, pero la aparición posterior de la sindicación de contenidos RSS, adoptada finalmente por una multitud de blogs lo cambió todo.

- ¿Sindicación de contenidos? ¡Qué feo suena!

- Bueno, en realidad la adaptación al castellano de “to syndicate” por publicar, no ha sido la más feliz, pero en el fondo, a lo que se refiere la “sindicación de contenidos” es justamente a la tecnología que permite la rápida distribución y publicación de un mismo contenido en muchos sitios. Este es un cambio sustancial ya que ahora los contenidos vienen a nosotros, y no tenemos que ir nosotros a cada sitio web a buscarlos.

- Disculpá que me ponga en “contra”, pero eso ya existía en el 97 con la tecnología “push & pull”. Acordáte sino de Pointcast, del vernáculo Newsclik, y de los hoy desaparecidos canales del Internet Explorer...

- Sí, es correcto lo que señalas, pero en ese momento no tuvo éxito por la falta de estándares que hacían enormemente engorrosa y costosa la producción de contenidos. Hoy en día existe un renacimiento de este fenómeno debido al establecimiento de RSS y de los “agregadores”, los lectores que permiten leer esos documentos o “feeds”. En algunos navegadores este “agregador” ya está disponible y próximamente también lo estará en la nueva versión del Internet Explorer.

- Bien, aclarado este punto, pero ...¿es eso la Web “nueva” de la que me hablabas”?

- En parte, pero no lo es todo. En los últimos tiempos, y en función del crecimiento exponencial de los contenidos en la Web, se comenzó a vislumbrar un nuevo paradigma de clasificación de la información. Así como hasta el presente conocíamos sólo la taxonomía de los contenidos con un criterio jerárquico, ahora –según este nuevo concepto- son los propios usuarios los que clasifican o etiquetan la información, con sus propios “tags”. De esta manera las categorías tienen un rol social, en un proceso netamente colaborativo. A este tipo de clasificación se lo ha denominado “folksonomía”, que sería algo así como la “clasificación generada por el pueblo”.

- Suena interesante... pero para una mente lógico-matemática como la mía parece caótico.

- Puedo coincidir con vos en una primera impresión, y dado que estamos acostumbrados a un paradigma con el cual crecimos y nos formamos, pero me gustaría que hicieses la prueba, y podrías comprobar en carne propia cómo mejoran los resultados. Es una experiencia totalmente diferente.

- Dáme ejemplos...

- Hay muchísimos y cada día son más para los diferentes ámbitos. Por ejemplo: Flickr es un sitio para el almacenamiento de fotos, del.icio.us para albergar favoritos, Technorati para blogs, CiteULike para trabajos académicos,... es decir: se está dotando de un valor semántico a la información disponible en línea. Como dice Kottke: “si los blogs democratizaron la publicación de contenidos, la folksonomía esta democratizando la arquitectura de la información”.

Por otra parte, toda una parafernalia tecnológica novedosa, además de RSS, como AJAX, DHTML, las API's, Ruby, etc., se han traducido en herramientas colaborativas sobre la propia Web, muy livianas, gratuitas y sin necesidad de instalarlas en el disco duro.

- O sea que vamos al sistema operativo sobre la Web...

- Hoy no lo podría afirmar, pero lo cierto es que el “control” de la Web lo están tomando cada día en mayor medida los usuarios. Digamos que estamos en una etapa de evolución hacia una Web “programable” por los propios usuarios.

- ¡Uy! Se me está haciendo tarde..., te agradezco la charla pero tengo que imprimir una catarata de pdf's que me quedaron por bajar...

- Nos vemos...

Me fui con la sensación de que, por lo menos en el ámbito educativo, la Web 1.0 –si así podemos denominar a lo que hicimos hasta ahora- será un duro anclaje para la transición hacia la Web 2.0. Pero en definitiva esa es la historia recurrente de la tecnología, y más específicamente de la tecnología en la educación. ¡A no desesperar ni ser ansiosos! ●

## Podcast: ahora sí en cualquier momento y lugar

Publicado el 31 de marzo de 2006

**E**n nuestro Editorial del mes pasado relatamos –de una manera coloquial- qué es la Web 2.0 y cómo ha cambiado sustancialmente la forma en que los usuarios interactúan con los contenidos de la Web, a través de nuevas herramientas y conceptos, conformando redes sociales colaborativas.

Una de estas nuevas tecnologías, que ha tomado un considerable impulso en los últimos meses, son los “podcasts”. Básicamente, se puede definir un podcast como un archivo de sonido (en general mp3 u otros menos conocidos como ogg) que se distribuyen a través de la tecnología de sindicación de contenidos RSS.

---

*La famosa y marketinera frase “Anywhere, Anytime” (En cualquier momento, en cualquier lugar) va cobrando sentido propio a través de estas nuevas herramientas.*

---

Es decir, análogamente a lo que sucede con los archivos de texto que se colocan en un blog para que luego -a través de RSS- cualquier persona pueda suscribirse y leerlos mediante un lector, también podremos suscribirnos a un weblog que posea podcasts y descargar el o los archivos que nos interesen. Luego podremos bajarlos a un reproductor mp3 (con un programa especial como iTunes) o escucharlo en la computadora con un reproductor de audio (como Winamp o Windows Media).

El hecho de poder bajar un podcast a un reproductor mp3 le brinda a este concepto el valor agregado de la movilidad, del cual mucho se ha hablado, por ejemplo, en el campo del e-Learning (m-Learning, por “mobile learning”) pero poco se ha hecho al respecto hasta el momento. La famosa y marketinera frase “Anywhere, Anytime” (En cualquier momento, en cualquier lugar) va cobrando sentido propio a través de estas nuevas herramientas.

Lo descripto se enmarcaría desde el punto de vista de un usuario “pasivo”, que solamente desea escuchar un determinado archivo de sonido. Pero lo más interesante está justamente del otro lado: en la creación y puesta en la Web de esos archivos por cualquier usuario que tenga una buena cuota de audacia e imaginación. Esto es lo que se denomina “podcasting”, conjunción de las palabras iPod (por el famoso reproductor Apple de mp3) y broadcasting (radiodifusión, en inglés).

Así como al comienzo de la Internet “comercial” los usuarios más avezados construían sus propias páginas web, y en los últimos 3 ó 4 años se produjo la explosión de los weblogs, en el 2006 los podcasts se están creando y difundiendo de manera exponencial.

Para crear un podcast en forma gratuita, primeramente se debe grabar el archivo de sonido en mp3, con algún programa ad-hoc, como por ejemplo Audacity (de uso libre). Luego se debe conseguir un lugar para el alojamiento de dicho archivo, como Archive.org, y finalmente, para subir el archivo mp3 y generar el RSS del podcast se puede emplear Easypodcast (que tiene versión en español y también es gratuito).

Un completísimo artículo sobre creación de podcasts gratuitos puede encontrarse en:

<http://www.miniguías.com/miniguías/como-hacer-un-podcast-gratis-grabar-el-sonido-y-alojamiento/>

Hasta aquí la información y la parte “técnica” de esta herramienta. La pregunta, recurrente para quienes nos dedicamos al ámbito educativo, es saber si tendrá utilidad en nuestro quehacer cotidiano en tal rol.

Las respuestas varían desde los agoreros y pesimistas que declaman que el aprendizaje sólo se produce en ambientes cerrados “de estudio” (como las universidades) y no “en cualquier parte” hasta los tecnofílicos que, deslumbrados por la herramienta, sólo ven la carcaza y no el contenido.

Así como muchas instituciones académicas han incursionado en el empleo de técnicas digitales para desarrollar sus radios, inclusive online, los podcast se presentan como una nueva alternativa al respecto, y seguramente quienes ya tengan experiencias al respecto sabrán extraerle sus mejores potencialidades. Un buen ejemplo en este sentido es Chilepodcast.cl.

No caben dudas que la utilización de esos “tiempos muertos” que todos tenemos por ejemplo al transportarnos en un medio público diariamente, serán un espacio apropiado para que –reproductor de mp3 mediante- cualquier persona pueda tener la posibilidad de aprender una temática determinada, y actualizada permanentemente. Los cursos de idiomas mediante podcasts serán seguramente un nicho que se establecerá rápidamente en los próximos meses. Y una vez más, la producción de contenidos específicos y en este formato, serán una nueva fuente de trabajo para muchos educadores.

¡A experimentar entonces! ●



# Wikis: la creación colaborativa de documentos

Publicado el 30 de abril de 2006

Cuando a comienzos de este año algunos medios de comunicación masiva comentaron la nota de la revista Nature acerca de la fiabilidad de los artículos de la Enciclopedia Británica comparados con la enciclopedia online Wikipedia, el término wiki (“rápido” en hawaiano) comenzó a popularizarse en forma exponencial entre los internautas.

Básicamente, y dentro del abanico de herramientas que componen la Web 2.0, los wikis son sistemas que permiten gestionar contenidos a través del trabajo colaborativo de los usuarios.

---

*La elaboración de pensamientos compartidos y luego construidos en forma colectiva, mediante el aporte de diferentes ópticas, es un bien altamentepreciado y pocas veces conseguido en los claustros.*

---

Al sitio web que se crea con esta herramienta también se lo denomina wiki, y si bien en su lógica primigenia es similar a un blog, la diferencia fundamental radica en que, en un wiki, cualquier persona puede añadir o modificar información que haya sido enviada por un autor, pudiendo observarse todos los borradores del texto en cuestión hasta ese momento. En los blogs, en cambio, si bien se pueden postear comentarios al texto original, éste no tiene la posibilidad de ser modificado por terceras personas.

Por otra parte, los blogs tienen una gran carga de autor (“El blog de Fulano”), en tanto que los wikis fomentan un trabajo fuertemente anónimo.

Adicionalmente, los sistemas wiki proveen facilidades de búsqueda de información que los hacen particularmente útiles para todo aquello relacionado con repositorio de contenidos. Al decir de su creador, Ward Cunningham, los wikis deben ser “la base de datos en línea más simple que pueda funcionar”.

Algunas personas han comparado a los wikis con las bien conocidas herramientas colaborativas denominadas “groupware” (Lotus Notes, por ejemplo). Sin embargo, la filosofía wiki es mucho más abierta y participativa, ya que no detenta jerarquía de roles entre los usuarios, y los accesos son generalmente libres mediante una simple registración.

En el ámbito educativo, las aplicaciones están comenzando a visualizarse fundamentalmente en experiencias colectivas de creación de documentos en el nivel universitario, tanto entre los alumnos como entre los profesores.

La elaboración de pensamientos compartidos y luego construidos en forma colectiva, mediante el aporte de diferentes ópticas, es un bien altamentepreciado y pocas veces conseguido en los claustros. En contrapartida, desde el punto de vista de la evaluación, quizás los wikis no sean la herramienta apropiada, no desde el punto de vista técnico, sino desde la propia concepción de la filosofía wiki que lleva al anonimato.

Además de la ya mencionada Wikipedia, cabe destacar, las versiones en español de los siguientes wikis:

**Wikcionario** (<http://es.wiktionary.org/wiki/Portada>), un proyecto colaborativo para producir un diccionario multilingüe gratuito en cada len-

gua, con significados, etimologías y pronunciaciones.

**Wikilibros** (<http://es.wikibooks.org/wiki/Portada>), cuyo objetivo es poner a disposición de cualquier persona libros de texto, manuales, tutoriales u otros textos pedagógicos de contenido libre y de acceso gratuito.

**Wikiversidad** (<http://es.wikiversity.org/wiki/Portada>), una universidad libre y gratuita en proceso de creación, con filosofía wiki. También será posible crear cursos a otros niveles educativos.

Finalmente mencionamos algunos sitios desde los cuales se pueden crear wikis, sin necesidad de contar con un servidor:

- **Wikispaces** (<http://www.wikispaces.com>)
- **Wiki.com** (<http://www.wiki.com/>)
- **PBworks** (<https://my.pbworks.com/>)

La herramienta, como muchas veces hemos señalado, está disponible. Las posibilidades en la esfera de la educación dependerán de la creatividad de la propia comunidad educativa. ●



## ¿Tutor o «Arquitecto de trayectos de aprendizaje»?

Publicado el 31 de mayo de 2006

Quienes desde hace años transitamos el mundo de la pedagogía, quizás debamos agradecerle al boom del e-Learning el hecho que se haya revalorizado (o volver a poner en el “tapete”) el concepto de “aprendizaje centrado en el alumno”. Inclusive, algunos tecnólogos poco familiarizados con el ámbito educativo, han hecho como propio y exclusivo de la metodología de e-Learning esta vertiente, cuando en realidad es un concepto pedagógico que nació cuando no existía ninguna de estas “nuevas tecnologías” relacionadas al mundo de la informática y las comunicaciones.

Más aún, algunos confunden conceptos de “educación personalizada”, y “educación centrada en los medios”, con el aprendizaje centrado en el alumno, por el simple hecho de que el alumno/usuario es relativamente autónomo.

---

*En este supuesto aprendizaje centrado en el alumno, corremos el riesgo de que simplemente se trate de un entorno de entrega de materiales, donde el alumno termina realizando un simple curso autoasistido.*

---

Básicamente, el concepto subyacente radica en que la carga en el proceso de enseñanza/aprendizaje “pasa” del discurso y la clase magistral del docente que diserta (y del alumno que en contrapartida recibe información casi pasivamente) a una acción y una carga mayor que se centra en el esfuerzo del alumno.

Para decirlo en términos simples en un ámbito de e-Learning con este modelo: si el alumno no enciende su computadora y se conecta diariamente a la plataforma desde donde se entrega el curso, carrera, posgrado, etc. en cuestión; si el alumno no baja los materiales respectivos y le dedica el tiempo suficiente para asimilarlos; si el alumno no participa en los foros y en los encuentros online sincrónicos; si el alumno no mantiene un diálogo fluido con su profesor; si el alumno no realiza las correspondientes actividades prácticas semanales; entonces es muy improbable que ese alumno pueda “aprender”. Todo esto suponiendo que se trate de un entorno de aprendizaje virtual correctamente diseñado en cuanto a materiales y seguimiento por parte del o los docentes a cargo.

Nunca estará de más insistir en la idea de que el aprendizaje es un proceso activo, donde el pensamiento del que aprende juega el papel principal. Y si bien la lectura es una actividad esencial en el aprendizaje adulto, no puede (no debería) ser la única que se propone al estudiante.

Aún así, en este supuesto aprendizaje centrado en el alumno, corremos el riesgo de que simplemente se trate de un entorno de entrega de materiales, donde el alumno termina realizando un simple curso autoasistido.

¿Por qué? Porque la figura del profesor, ya a estas alturas denominado hasta desdeñosamente como un simple “tutor” cuya función es tan colateral como la de “facilitar” el aprendizaje del alumno, ha hecho que cuando un docente se hace cargo de una comisión de alumnos virtuales, las funciones se vean acotadas y menoscabadas, cuando en realidad su carga de trabajo —en condiciones correctas, nuevamente— debería ser mucho mayor que las que cumple en una clase presencial.

Por eso me gusta denominar al profesor, como lo hacemos en el posgrado de Formación de Formadores en Entornos Virtuales de Aprendizaje, que llevamos adelante en la Universidad Nacional de Tres de Febrero Virtual, como un “arquitecto de trayectos de aprendizaje”, marcando consignas que posibiliten una continua interacción entre docente y alumno y entre alumnos entre sí. Con esto no pretendo que al profesor/tutor lo denominemos ampulosamente pero se sigan menospreciando sus funciones, sino simplemente remarcar su nuevo rol, quizás más revalorizado en estos entornos.

No pensemos que, por el simple hecho de poner una serie de pdf's en una plataforma estaremos creando una metodología de aprendizaje centrada en el alumno. Tampoco cambia nada que los textos sean presentados con animaciones utilizando Flash. Parafraseando al más reconocido pediatra argentino, Florencio Escardó, quien alguna vez dijo que "La clase magistral es la mejor manera de que las ideas pasen del cuaderno del profesor al cuaderno del alumno, sin pasar por la cabeza de ninguno de ellos", podemos decir que “los pdf's en las plataformas, sin la correspondiente acción de los docentes “tutores” es la mejor manera de que las ideas pasen de quien las escribió a quien las recibió, sin pasar por la cabeza, por lo menos, de quien las recibe”. ●



## Diez años del portal Horizonteweb

Publicado el 31 de julio de 2006

**H**ace diez años, cuando dimos de alta nuestra primera versión del sitio Horizonte Web (el Magazine “recién” comenzó en marzo del 2000), muchas cosas eran diferentes.

Diez años puede parecer mucho o poco tiempo. En diez años nuestros hijos crecieron y, quienes entonces eran unos pequeños que apenas alcanzaban a ver el teclado de nuestras computadoras, hoy se han convertido en la “generación del pulgar”. No hay botonera que se les resista y pueden escribir mensajes de texto a la velocidad de una dactilógrafa experimentada.

---

*Pero además de una computadora conectada, es necesario (imprescindible) tener algo que decir, desear decírselo a los prójimos, y poseer las competencias mínimas de lectoescritura. Con “q ases” o “ak toy” no alcanza.*

---

Nuestra home page original la armamos trabajosamente en la primera versión de FrontPage, conseguida en el stand de Microsoft en el congreso de la National Education Computer Conference, en Minneapolis, en junio del '96. Hacía poco había aparecido Windows 95 y todavía sobrevivían algunos BBS, lugar de encuentro de los cibernautas de la época, donde hicimos nuestras primeras armas en el uso del correo electrónico.

Pero Internet, y específicamente “la Web” era un mundo diferente, que nos ofrecía infinitas e insospechadas posibilidades. Navegar la Web con un modem de 14400 bps, en comparación con la actual banda ancha de un mega o más, tenía el “encanto” de la página por venir, y la capacidad de asombro siempre a flor de piel. Las incipientes listas de correo temáticas mostraban suscriptores que se prodigaban en atenciones hacia sus pares, y comentarios que dejaban entrever un sesudo análisis antes de mandar el texto al ciberespacio.

No existían los programas de comunicación instantánea con emoticones gráficos, envío de archivos en el acto, comunicación con voz y video, como en la actualidad. Ni Flash, ni las páginas dinámicas, ni los blogs, ni los wikis, ni los contenidos sindicados, ni los podcasts, ni los sitios de subastas, ni, ni, ni... Ni los portales educativos que aparecieron cinco años después anunciando que eran los primeros ;-)

Diez años es mucho, desde el punto de vista de los avances tecnológicos, y prácticamente cualquier computadora de esos años es casi obsoleta hoy en día. Ahora bien, ¿podemos decir que también ha habido un salto cualitativo en el empleo de las TIC por parte de los docentes en sus ámbitos de trabajo? Es claro que no, fundamentalmente porque se sobredimensionaron las potencialidades de estas “nuevas” tecnologías, atribuyéndoles la capacidad de solucionar problemas educativos que necesitaban y necesitan otras soluciones. Pero también porque la insuficiente capacitación ayudó a un uso rutinario de estas tecnologías: en muchos lugares se continuó haciendo lo mismo de siempre, sólo que usando la computadora e Internet.

Hubo y hay poca de la necesaria inclusión genuina. Inclusión que se justifica sólo para hacer cosas nuevas, o de un modo nuevo, de manera de cambiar algunos de los resultados de la labor educativa.

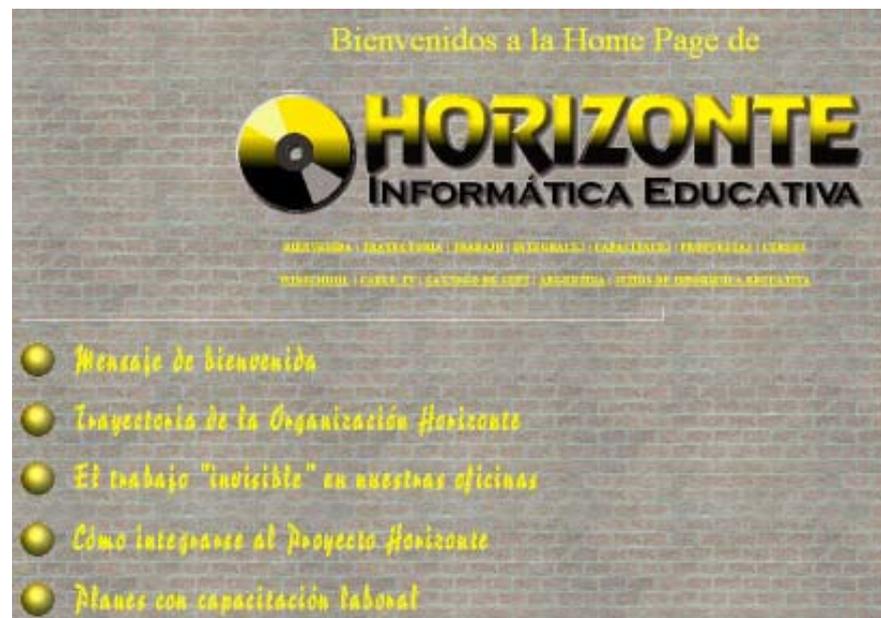
En muchos casos se llevaron computadoras a las escuelas teniendo más en

cuenta los intereses de la industria o de los funcionarios de turno que la búsqueda por mejorar la calidad de los servicios educativos. Por eso, el equipamiento y la conectividad no fue acompañado lo suficiente por el establecimiento de políticas claras, meditadas y fundadas sobre qué hacer con las computadoras en el aula. Ni tampoco la imprescindible capacitación de los docentes, en grado suficiente.

Los mensajeros instantáneos se han perfeccionado casi hasta el límite (¿qué más pueden hacer?), pero su uso predominante es para intercambiar onomatopeyas e interjecciones. Entonces descubrimos (re-descubrimos) que está bien reflexionar sobre los casi abrumadores avances de las tecnologías. Pero, también, poner en un plano importante que lo que ofrecen son sólo posibilidades. Que los blogs permiten a cualquiera publicar en Internet. Pero además de una computadora conectada, es necesario (imprescindible) tener algo que decir, desear decirlo a los prójimos, y poseer las competencias mínimas de lectoescritura. Con “q ases” o “ak toy” no alcanza.

Hoy por hoy, sólo una parte reducida de la población utiliza las posibilidades de las tecnologías para informarse mejor (y poder decidir mejor), para comunicarse mejor (en el sentido profundo de la expresión), para construir colectiva y cooperativamente más y mejor.

En el cruce de calles de la tecnología y la educación, donde estamos parados, necesitamos tener las dos miradas. Hacia delante, porque el cambio tecnológico no se detendrá para esperar a nadie. Pero también para ayudar a que la mayor parte de los jóvenes integrantes de la generación del pulgar se conviertan en autores de blogs, colaboradores de wikis, productores y consumidores insaciables de información y, por qué no, de conocimiento. ●



Primera «home page» de Horizonteweb (1996)

## Esta película ya la ví

Publicado el 30 de setiembre de 2006

**H**ace pocos días, el rector de la unidad Azcapotzalco de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM - México) afirmó en una entrevista que «apostar a la educación virtual como solución a la demanda de cobertura y calidad en las universidades públicas es demagógico, pues estamos a años luz de alcanzar un desarrollo que permita la inclusión de la mayoría de la sociedad mexicana». Y tras considerar que el acceso de la población a nuevas herramientas como Internet es muy limitado, propone: «no se puede apostar a la formación virtual como eje central para dar respuesta a la creciente demanda de espacios educativos, cuando en realidad lo que se requiere son más universidades tradicionales que impulsen un modelo semipresencial».

---

*Es que se trata de la educación, de educación de calidad o educación sin calidad. Educación que utiliza tecnología educativa adecuada a las necesidades del aprendizaje. ¿O es que una tiza y un pizarrón garantizan per se, más calidad docente, más calidad académica que un procesador de textos?*

---

Lo primero que aparece, en la argumentación (se reitera en otras partes de la nota) es que la falencia de la educación virtual para dar respuesta «a las demandas de cobertura y calidad en las universidades públicas» es que «la mayor parte de la población está al margen de los adelantos tecnológicos».

Eso es, seguramente, tanto en México como en el resto de América Latina relativamente cierto. Pero como argumento para lo que se quiere demostrar no sirve: lo que mantiene a gran parte de los pueblos de América Latina al margen de los adelantos tecnológicos son sus condiciones de vida, los aspectos económicos, laborales, sociales, y lo cultural correspondiente a esos modos de vida. Y esos sectores sociales, lamentablemente, no concurren a la Universidad (ni virtual ni tradicional). En el mejor de los casos puede finalizar, con muchísimo esfuerzo y tesón, la educación básica.

A la vez, hay que decir que existen importantes franjas de la población de nuestros países, que sí tienen acceso a los adelantos tecnológicos, pero que viven en lugares alejados de los grandes centros urbanos donde se domicilian las universidades tradicionales y sus filiales, por lo que están excluidos del acceso a la educación superior, salvo que emigren, alejándose del entorno familiar, de sus amigos y de sus ocupaciones laborales. Y a estos sectores sí que la educación virtual les promete un cambio de calidad de vida, llevándoles la posibilidad de acceso a la educación superior allí mismo donde viven.

Hay en el razonamiento un trasfondo que considera a los avances tecnológicos sólo artefactos. De allí la idea de no utilizarlos hasta que la mayor parte de la población tenga acceso a ellos. Pero los avances tecnológicos son los artefactos y, sobre todo, su uso. Avanzar hacia la sociedad del conocimiento significa avanzar en una nueva cultura. Una cultura que utilice intensivamente todas las tecnologías disponibles. Y la educación virtual es una formidable herramienta en esa dirección.

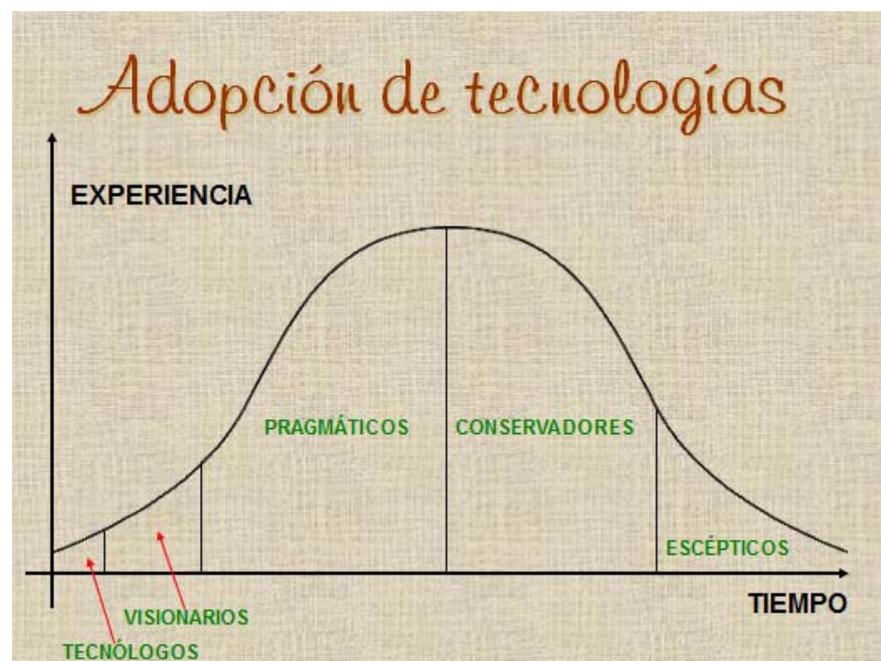
Campea en la nota mencionada un espíritu de desconfianza por la educación virtual. Un catedrático de la misma universidad plantea que «falta mucho por hacer, en particular en el tema de la regulación y la calidad, tareas que necesariamente deberán impulsar las universidades públicas para garantizar que no prevalezca la imagen de centros escolares patito

asociados con la educación virtual, a la que también es necesario aplicar una reglamentación». En América Latina existen, lamentablemente, muchas experiencias de educación virtual de mala calidad. Pero también, convengamos, universidades tradicionales que presentan el mismo tipo de falencias. Es que se trata de la educación, de educación de calidad o educación sin calidad. Educación que utiliza tecnología educativa adecuada a las necesidades del aprendizaje. ¿O es que una tiza y un pizarrón garantizan per se, más calidad docente, más calidad académica que un procesador de textos?

La respuesta que se propugna: «más universidades tradicionales que impulsen un modelo semipresencial» nos produce profundas dudas. Ese modelo semipresencial (¿por qué no semi-a-distancia?) que se propone, ¿excluye las herramientas de la educación virtual? ¿Se negarán a utilizar Internet hasta tanto la mayor parte de la población tenga acceso a los avances tecnológicos? Y si lo hacen, si incorporan las tecnologías disponibles (computadoras, Internet, ambientes virtuales), ¿adquirirán la imagen de «centros escolares patito asociados con la educación virtual»?

Cuenta la leyenda que en la Antigua Roma se encontraba un señor paseando totalmente desnudo por las calles. Cuando alguien le preguntó por qué estaba así, él le respondió: *“Es que estoy esperando la moda”*.

La conocida curva gaussiana de adopción de las tecnologías es bien clara al respecto: en una primerísima instancia la adoptan los tecnólogos (esos que siempre están en "la última") luego los visionarios (acá deberían estar los verdaderos estadistas, los responsables de fijar políticas), más tarde los pragmáticos (los que la usan porque "les sirve"), y en la declinación de la curva, cuando la tecnología ya está tan madura que viene a ser reemplazada por otra, la adoptan los conservadores y los escépticos. Contraponer hoy las universidades tradicionales a la educación virtual, con estos argumentos, parece más una disputa por porciones del presupuesto educativo que una genuina preocupación por la calidad académica. ●



## «Time» premió a los usuarios comprometidos

Publicado el 31 de diciembre de 2006

**H**ace pocos días, y tal como lo viene haciendo anualmente desde 1927, la prestigiosa revista estadounidense Time eligió a la Persona del Año, que según los editores de la revista es "la persona o personas que más repercutieron en las noticias y en nuestras vidas, para bien o para mal, y que representan lo más importante del año". Sin embargo, en esta ocasión, la elección recayó en un "Usted" colectivo ("You").

Pero ese "Usted" no fue para cualquier persona que habite nuestro mundo, ni siquiera para el usuario pasivo de Internet, sino para todos aquellos internautas que, con su aporte cotidiano a través de blogs, wikis, videos y redes sociales, han participado activamente en la generación de contenidos de Internet.

---

*Desde El Magazine de Horizonte nos complace ver que, aquellas tendencias que fuimos reflejando a través de este año en los Editoriales, fueron constatadas no sólo por la propia comunidad educativa, sino también, como en este caso, por una prestigiosa revista internacional de consumo masivo.*

---

*"Por tomar las riendas de los medios globales, por fundar y elaborar la nueva democracia digital, por trabajar por nada y por derrotar a los profesionales en su propio terreno, la Persona del Año 2006 es usted", afirmó uno de los editores de Time al dar a conocer la noticia.*

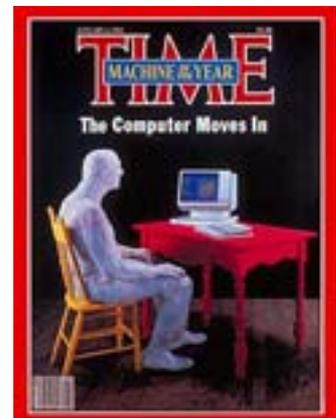
*"Se trata de muchos luchando por el poder contra los pocos que lo ostentan y que se están ayudando unos a otros sin esperar nada a cambio, y sobre cómo eso no sólo cambiará al mundo, sino también la manera en que el mundo cambia", agregó el Editor.*

En la portada, tal como se ilustra en la reproducción adjunta, se observa un teclado, una computadora y un monitor espejado con la palabra "You". Al pie de la foto se lee "Tú. Tú controlas la edad de la información. Bienvenido a tu mundo".



La elección, de alguna manera, me hizo recordar a la de esa misma revista en 1982, cuando puso a la PC en tapa (ver ilustración adjunta). En aquella oportunidad, y a poco de haber aparecido la primera computadora personal, el artículo de fondo de Time –largo y atiborrado de cifras– reflejaba la nueva era que comenzaba a gestarse, pero desde la perspectiva de una industria que ya se vislumbraba como muy pujante.

Sin embargo, vale rescatar una cuasi predicción de Marvin Minsky, que recogía el artículo, quien por entonces dirigía el Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT: *"Esta revolución ha puesto en las manos del público en general las herramientas que sólo tenían los profesionales. Dios sabe qué pasará ahora"*. Hoy, 24 años después, todos sabemos lo que ha



sucedido, lo que “nos” ha sucedido. En ese artículo, y sin Internet comercial y la Web a la vista, otros profetas de la industria también se animaron a vaticinar algo que hoy en tan natural: la conformación de comunidades virtuales.

Esas herramientas impensadas en esa época, han hecho justamente que hoy, y gracias al desarrollo de lo que denominamos la Web 2.0, sean los usuarios los verdaderos protagonistas. *“Los individuos de todo el planeta están cambiando la forma en la que hacemos negocios –dice la decisión de Time-, de percibir a los otros o incluso de percibir la guerra. Ellos han sido el vehículo de las historias más importantes del año. La gente normal, los ciudadanos-periodista, están transformando la forma en la que percibimos las noticias”.*

MySpace, YouTube, Wikipedia, Flickr, Technorati, y los cientos de espacios que hoy conforman este fenómeno de redes sociales, son sólo la punta de un iceberg que seguramente pronto, más pronto de lo que pensamos, podremos disfrutar.

Desde El Magazine de Horizonte nos complace ver que, aquellas tendencias que fuimos reflejando a través de este año en los Editoriales, fueron constatadas no sólo por la propia comunidad educativa, sino también, como en este caso, por una prestigiosa revista internacional de consumo masivo. ●



## Web Semántica, Web 3.0: lo que viene

Publicado el 31 de enero de 2007

**2**006 fue un año particularmente intenso para el posicionamiento de la denominada Web 2.0, o Web social. Tal es así que, como comentáramos en nuestro Editorial del pasado mes de diciembre, la prestigiosa revista Time eligió al usuario activo de la Web 2.0 como la personalidad del año.

Sin embargo, y cuando la mayoría de los usuarios de Internet sienten que todavía se desenvuelven en la Web tradicional (ahora llamada Web 1.0), un nuevo concepto, quizás aún mucho más revolucionario que la Web 2.0, se ha instalado en el mundillo de la tecnología: la Web 3.0.

Quizás algunas personas piensen, prima facie, que se trata de un recurso marketinero que sólo pretende dar una vuelta de tuerca más a la hoy conocida “burbuja 2.0”, es decir: todo el efecto que se produjo el año pasado con la aparición y venta de empresas que poseían herramientas y ofertas híbridas de la Web 2.0, con fuerte aceptación de los usuarios, como fue el caso de YouTube, comprada finalmente por Google en 6500 millones de dólares.

---

*Ya algunos avizoran, como una convergencia entre las herramientas de la Web 2.0 y esta Web Semántica, por ejemplo, una Wikipedia 3.0, que tendría la fuente del trabajo y la experiencia de millones de personas, con ese nivel de inteligencia artificial, lo que daría como resultado una especie de “cerebro global” sobre todo el conocimiento humano.*

---

Pero no: esta Web 3.0 es algo que va mucho más allá de un simple cambio de versión, y que seguramente será un punto de inflexión en la historia de Internet, tal como fue la aparición de la “web tradicional” en 1993.

¿En qué consiste la Web 3.0? Básicamente en dotar de significado a la Web facilitando que los sitios, vínculos, aplicaciones y bases de datos puedan intercambiar información sobre los contenidos, haciéndola “más inteligente”. O sea: una base de datos global que ya no sea sólo un catálogo sino una guía que interprete significados, tal como hacemos los humanos. Por eso, a esta nueva web, también se la denomina “Web Semántica”.

Esto es quizás una consecuencia lógica, una demanda, a partir del crecimiento exponencial que tiene la actual Web, donde las búsquedas se vuelven cada vez más “sucias” y engorrosas.

Si bien es cierto que hoy cualquiera de nosotros puede encontrar fácilmente “información obvia”, por ejemplo: cantidad de habitantes de un país, características de una planta, mapas de una ciudad, sonidos del canto de un pájaro, vuelos de Buenos Aires a Madrid, etc., también es cierto que muchas veces insumimos demasiado tiempo interpretando la avalancha de datos que se nos presenta en el resultado de una búsqueda, ya más precisa y concreta desde nuestra mente humana pero más difícil de descifrar desde el motor de búsqueda, como planificar un viaje a un determinado país, con todo lo que ello implica: reserva de vuelos y hoteles, de acuerdo a nuestras posibles fechas y posibilidades económicas. Toda esa información existe hoy, pero su filtrado e interpretación requiere de mucho tiempo y esfuerzo por parte del usuario. ¿A quién no le gustaría encontrar rápidamente la planificación de un viaje tal como si se lo solicitase a su agente de viajes?

Nuestras búsquedas actuales, la mayoría a través de Google o Yahoo, están basadas en palabras clave más que en su significado. El resultado final de-

pende de nuestro “expertise” para interpretar esa maraña de sitios que se nos presentan para luego interrelacionarlos. Esta tarea laboriosa, y muchas veces infructuosa, es la que pasaría a manos de “agentes inteligentes”. Así como la Web 2.0 tiene al usuario como principal protagonista, ya que es él quien escribe artículos en un blog o wiki, o participa en una red social; en la Web 3.0 los protagonistas “invisibles” serán los agentes o robots inteligentes (o pseudo inteligentes) que procesarán e interpretarán información.

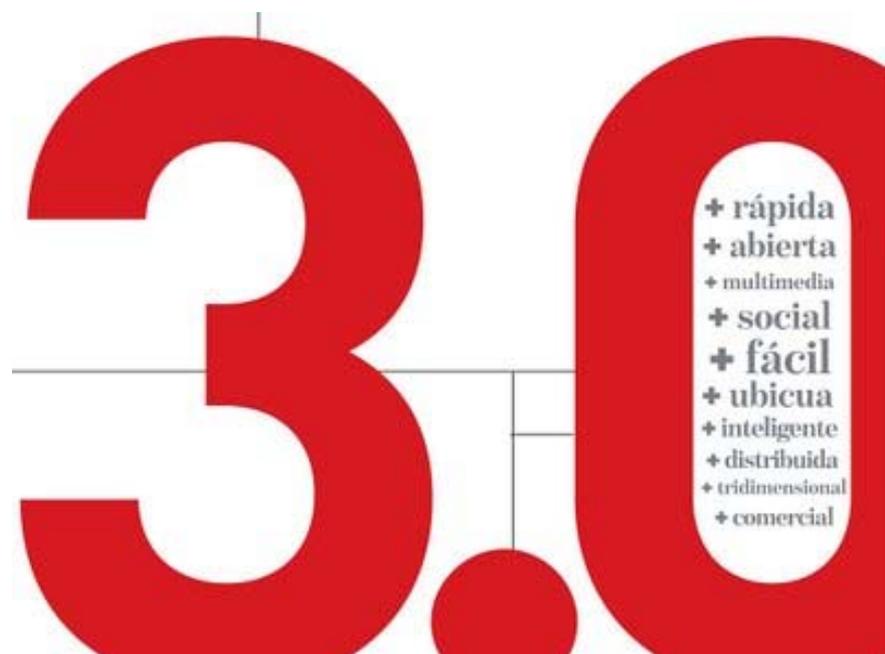
Sin embargo, para lograr que los resultados de estas búsquedas sean más rápidos y precisos, hay todavía muchos retos que resolver, fundamentalmente tecnológicos, como el reconocimiento de voz (por ejemplo, consultas directas al buscador a través de un micrófono), reconocimiento de imágenes (por ejemplo, identificar formas y áreas dentro de una foto) y mucha inversión en recursos humanos que provean analítica de contenido.

La idea de los investigadores que están trabajando en esta temática, es dotar de un cierto nivel de inteligencia artificial a las máquinas (el que la tecnología vaya permitiendo), de modo tal que puedan deducir y razonar a la manera de los humanos.

Esto que hoy en día puede sonar a ciencia ficción, no es más que un estadio en esta carrera tecnológica en la cual hemos sido partícipes en los últimos años. ¿Quién de nosotros preveía hace sólo cinco años lo que hoy conocemos como la Web 2.0 y su intrincada telaraña de posibilidades?

Ya algunos avizoran, como una convergencia entre las herramientas de la Web 2.0 y esta Web Semántica, por ejemplo, una Wikipedia 3.0, que tendría la fuente del trabajo y la experiencia de millones de personas, con ese nivel de inteligencia artificial, lo que daría como resultado una especie de “cerebro global” sobre todo el conocimiento humano.

Quién sabe. Lo cierto es que los cambios en este campo se van produciendo cada vez más aceleradamente... tanto como nuestra capacidad de asombro. ●



## «Crowdsourcing» y el mercado del e-Learning

Publicado el 28 de febrero de 2007

**H**ace ya muchos años que el término “outsourcing” (“tercerización” en los países de habla hispana) se ha instalado en el ambiente empresarial. Básicamente consiste en que las empresas encarguen trabajos a otras empresas, generalmente de países con mano de obra barata, con el objetivo de bajar los costos operativos. Ejemplos bien conocidos son los países asiáticos, como es el caso de China, donde se delega la manufacturación de todo tipo de productos, o la India donde se han implementado centenares de “call centers” de alcance mundial, o factorías de software, por nombrar los casos más representativos.

En el caso de Argentina, luego de haber sufrido la fuerte devaluación de su moneda en diciembre de 2001, hubo una gran cantidad de empresas de e-Learning que surgieron no sólo para abastecer al incipiente mercado interno, sino fundamentalmente para desarrollar contenidos solicitados por otras empresas, en especial de España y México, a costos sensiblemente menores que los que hubiesen pagado a personal en sus respectivos países de origen.

---

*La movilidad laboral que plantea la ubicuidad de Internet es una ventaja que, quienes nos dedicamos a la educación, debemos aprovechar. Estemos atentos.*

---

Hoy en día, asimismo, hay una buena cantidad de profesores argentinos, que hacen las veces de tutores en cursos a distancia bajo la metodología de e-Learning, que son ofertados desde países del denominado Primer Mundo. La ventaja es para ambos lados: las empresas –que reducen sus costos operativos- y las personas de los países en desarrollo –que tienen buenas remuneraciones en relación a lo que podrían ganar en el mercado local. Obviamente no es un juego típicamente win-win, ya que hay personas (de los países donde surgen las ofertas de las empresas) que ven disminuidas sus posibilidades laborales. Pero este no es sino uno más de los grandes desafíos que ha provocado la globalización.

Una variante al outsourcing se ha venido estableciendo a través de Internet en el último año, y se lo ha bautizado -desde la revista tecnológica Wired- “crowdsourcing” y, en otra vuelta de tuerca para conseguir mano de obra barata, consiste en “encargar un trabajo a la multitud” (los usuarios de Internet) proponiendo tareas o desafíos específicos para que los resuelvan los geniecillos (o simplemente inspirados) que están desperdigados en todo el mundo.

Desde pequeñas a grandes empresas han recurrido a esta metodología para abaratar sus costos, fundamentalmente en el campo de la investigación y desarrollo.

Pero no sólo se trata de resolver problemas complejos, como los planteados en el sitio Innocentive, quizás el más conocido en el ámbito científico. También otras empresas, como la famosa Amazon, utilizan esta metodología a través de su servicio “El Turco Mecánico”, para realizar trabajos mediante voluntarios que se inscriben en su sitio. Generalmente son tareas difíciles de llevar a cabo por computadoras (de algo ya hablamos en nuestro Editorial anterior en relación a la Web Semántica) pero relativamente fáciles de dilucidar por la mente humana. En estos casos, las sumas pagadas por

estas tareas son sensiblemente menores a los “descubrimientos” o desarrollos, pero en el volumen pueden llegar a ser significativos.

Si bien el crowdsourcing está poco difundido en el mercado hispano, es muy probable que su implementación no tarde en llegar, ofreciendo nuevas fuentes de trabajo a nuestra comunidad. En este sentido también es de suponer que un ámbito donde seguramente el crowdsourcing tendrá una gran aceptación, será el de la educación, y específicamente en el e-Learning.

Muchos de los que leen estas líneas saben que todas estas innovaciones no son simplemente promesas ni cuentos de ciencias ficción, ya que sus trabajos actuales de tutores o desarrolladores de contenidos para otras latitudes, son su forma de vida, quizás impensable cinco o diez años atrás.

La movilidad laboral que plantea la ubicuidad de Internet es una ventaja que, quienes nos dedicamos a la educación, debemos aprovechar. Estemos atentos. ●



## ¿Por qué Harry Potter no aprende «por arte de magia»?

Publicado el 30 de abril de 2007

Cada nueva tecnología que aparece, o cada desarrollo de aplicaciones sobre esas tecnologías, desata una catarata de artículos y posts que descubren las aplicaciones que, ahora sí, van a cambiar definitiva y revolucionariamente la educación. Ríos de tinta (ríos de bits, forzando la metáfora) intentan convencernos de que quienes no incorporamos de inmediato esas innovaciones somos dinosaurios de la educación y nos hacen responsables de (todos) sus problemas.

Ahora, por estos lares, le ha llegado el turno al “uso educativo de los mensajes de texto de celulares”. Y muchos docentes, con más propensión a maravillarse con cualquier cosa que suene como novísima, abandonan el entusiasmo de la semana anterior por otra tecnología o aplicación (los wikis, por ejemplo, de los que en estos días lamentablemente se escribe menos) y se suman a estas nuevas, que, como dije, ahora sí nos van a salvar ...

---

*Aprender no es siempre divertido ni una actividad ligera. El placer de aprender conlleva sacrificios y esfuerzos. No hay magia en el proceso de aprender. Eso lo saben muy bien Harry Potter y sus amigos, que se queman las pestañas durante varios años en Hogwarts, la escuela de magia, leyendo libros (sí, libros), realizando actividades, experimentando...*

---

Para comenzar esta reflexión, leamos la siguiente cita:

*"El objetivo dominante y central de la educación con apoyo de celulares es traer el mundo al salón de clase, [... ...] Puede llegar el tiempo cuando utilizar celulares sea tan común en el salón de clase como el pizarrón. La instrucción apoyada con celulares y otras tecnologías móviles estará integrada a la vida de la escuela como un medio educativo aceptado."*

Suena convincente, ¿no?... Eso de la educación integrada a la vida, lo de traer el mundo al salón de clases. ¿Qué docente innovador no la suscribiría? Pero este párrafo tiene trampa. No fue escrito recientemente en ningún blog sobre tecnología y educación, sino que es un fragmento de un texto de 1932 (¡casi un siglo atrás!) y el texto original no se refería a celulares sino a la radio, como señalamos en nuestro Editorial N° 43 de junio de 2003.

Podría enumerar una cantidad de modas que han venido entusiasmando a los novedosistas desde entonces: la televisión, los proyectores de diapositivas, las computadoras, la programación estructurada, Logo, los utilitarios de oficina, la multimedia educativa, los simuladores, Internet y, en el último tiempo, las herramientas de la Web 2.0 (entre las que se ponen en pie de igualdad los Wikis y blogs, con... Twitter). Ahora les está llegando el turno a los celulares.

Empecemos por aclarar que soy entusiasta de todas las tecnologías que nos hacen más fácil la vida y que pueden, bien usadas, mejorar la calidad de la educación. Y que trabajo en ello desde hace veinticinco años. Pero creo (he creído siempre) que los educadores tenemos que tener presente que se trata de educación, de aprendizajes, y no de jugar con aparatos y utilitarios intentando inventar usos educativos a toda costa (a costa de la educación, casi siempre...). Porque el discurso (muchas veces especulativo) acerca de ese futuro educativo centrado en artefactos se vuelve ligeramente patético cuando entra en el terreno de los ejemplos... Que en Irlanda una docente realizó una actividad (fuera del aula, si no recuerdo mal) en donde los chicos sacaron fotografías con sus celulares y después hicieron

un trabajo con esas fotografías. O que una docente les dictó algunas palabras a los alumnos (en el aula), los cuales la escribieron en su celular y las enviaron como mensaje de texto a la docente, que estaba también en el aula y ...!!!! Que a partir de tales “experiencias” se teorice acerca de un futuro cercano en que la educación será informal y móvil, parece cuando menos, algo exagerado.

¿Es que esas tecnologías y aplicaciones no sirven en la educación? ¿Es que pensamos que estas cosas no sucederán nunca? Nada de eso. Muchas de esas experiencias sobre las que hoy se especula, sucederán, aunque seguramente de manera mucho más parcial y menos espectacular que los pronósticos maniqueístas que criticamos. Lo que nos debería inquietar es el enfoque con que las abordamos. Como bien dice Juliá Minguillón en su excelente post “El Síndrome de Barrio Sésamo” *“Es necesario, por lo tanto, delimitar muy bien el tipo de tecnología empleada para soportar un concepto y el uso que hacen de ella de forma docente los estudiantes, evitando que este uso eclipse los objetivos propuestos. Parafraseando a McLuhan, hay que evitar que la tecnología sea chicle para el intelecto, en este caso”*. No ceder a la tentación de pretender *“eliminar las dificultades propias del proceso de aprendizaje envolviéndolo en un celofán vistoso y divertido, [que] es uno de los peligros que aparecen al usar las nuevas tecnologías para la docencia de contenidos de cierta complejidad, con el riesgo de confundir el medio con el mensaje”*.

Es que no hay aprendizaje sin esfuerzo. Sin pensar sobre lo que se desea aprender (Perkins dixit). Aprender no es siempre divertido ni una actividad ligera. El placer de aprender conlleva sacrificios y esfuerzos. No hay magia en el proceso de aprender. Eso lo saben muy bien Harry Potter y sus amigos, que se queman las pestañas durante varios años en Hogwarts, la escuela de magia, leyendo libros (sí, libros), realizando actividades, experimentando... En fin, todas esas cosas que los MSN mágicamente parecen poder reemplazar.

Y una reflexión final, en esto que se está haciendo demasiado largo: ¿y los temas de equidad? ¿Cuántos de los chicos de nuestras escuelas latinoamericanas poseen celulares con cámara fotográfica y capacidad para mostrar contenidos web? ¿Cuántos poseen PDAs o iPods de última generación, que parecen imprescindibles ahora para realizar trabajos colaborativos? ●



## Nuevas alfabetizaciones

Publicado el 30 de setiembre de 2007

La expresión nuevas alfabetizaciones viene ganando terreno en la reflexión acerca de las tareas a encarar por los sistemas educativos en el nuevo siglo. Aunque para la mayor parte de los autores el contenido de la frase se limita a los aprendizajes de herramientas informáticas y al uso de Internet, es importante el número de investigadores que amplían la idea a «los nuevos saberes y conocimientos necesarios para desenvolverse en la sociedad» (Dussel, 2002) quien describe: «La concepción con la que trabajamos... es la de ampliar la idea de alfabetización para incluir aquellos saberes básicos que hoy la escuela debería transmitir, aquellos saberes que definen qué significa ser hoy una persona alfabetizada».

---

*El concepto de nuevas alfabetizaciones que proponemos con marco conceptual, amplía el tradicional de alfabetización en lectoescritura y matemáticas, lo ubica como central, y no se limita a la alfabetización sobre tecnologías de la comunicación y la información, sino que abarca un conjunto mayor de nuevos conocimientos necesarios para la formación de los docentes.*

---

Esa concepción, alejada de la que centra su mirada en las tecnologías (cuanto más novedosas, mejor) para ubicar centralmente a la sociedad y sus demandas, puede ayudarnos a despejar la maraña intimidante de múltiples y complejas interrelaciones implícitas en los cambios sociales y culturales, y permitirnos, por tanto, esbozar políticas activas para la transformación de la formación docente. Transformación que imaginamos como una relación de cambio/continuidad en permanente acción recíproca, lejos de las irreales ideas de borrón y cuenta nueva que imaginan construir lo nuevo en escenarios limpios y vacíos, no contaminados por ningún vestigio de lo que viene funcionando hasta el presente.

Por lo tanto, utilizamos el concepto nuevas alfabetizaciones en el sentido de expandir el concepto de alfabetización, incorporando la alfabetización tecnológica, la visual, la informacional y otras que se superponen y entrecruzan. Todas ellas ligadas indisolublemente a las alfabetizaciones tradicionales en lectoescritura y matemática. En efecto. Como muy bien dice César Coll (2005)

*«frente a los discursos tremendistas, casi apocalípticos, que anuncian el final de la lectura y la muerte del lector, se afianza cada vez más la idea de que la lectura, retomando la afortunada expresión de Juan Antonio Millán, seguirá siendo efectivamente, en la sociedad de la información, la llave de acceso al conocimiento. No sólo eso. Todos los indicadores apuntan en la dirección de que la lectura va a ser también en este nuevo escenario uno de los instrumentos fundamentales, sino el fundamental, para comunicarnos, relacionarnos, gozar, pensar, aprender, construir representaciones sobre el mundo y sobre nosotros mismos y atribuir sentido a las experiencias propias y ajenas».*

Rescatar este planteo como central en una política de mejoramiento de la calidad de la formación docente resulta esencial en momentos en que circulan discursos confusos y contradictorios, que de alguna manera plantean adaptarse a las nuevas realidades, aceptarlas y convertirlas en lo deseable a partir de que serían lo nuevo.

Resulta paradójico que en momentos en que los estudiosos y analistas aseguran la creciente centralidad del conocimiento en la configuración de la riqueza de las naciones, aparezcan importantes indicios de que una parte

muy importante de la sociedad parece caminar en la dirección opuesta. No desarrollaremos esta problemática, enumerando sólo algunas de sus expresiones para tenerlas en cuenta en relación al marco general en que se desenvolverán nuestras acciones.

- El conocimiento (y sus portadores) han descendido mucho en la escala de valores que constituye el sentido común de una parte muy importante de la sociedad.

- Otros valores han ocupado el lugar que hace tiempo tenía el «saber»: el éxito deportivo, la belleza física, la riqueza, la figuración mediática, son los nuevos paradigmas del éxito, de lo que lo que muchos jóvenes y adultos aspiran como modelo a alcanzar.

- Se ha perdido la cultura del esfuerzo. Los modelos sociales del éxito incluyen un tránsito rápido, sin trabajo ni sacrificios hasta los espacios de fama y riqueza.

- Como parte de este fenómeno, está muy fuertemente instalada la idea de que estudiar consiste en realizar sólo lo necesario para cumplir con los requisitos mínimos. Y que los aprendizajes vendrán después, por otros medios, una vez obtenidas las certificaciones correspondientes. La irresponsabilidad periodística contribuye difundiendo la fantástica idea de que hoy no es necesario saber, ya que «el saber está a un clic de distancia en Internet».

- Las instituciones educativas han debido asumir el rol de contención de niños y jóvenes. Esto trajo aparejada una política destinada a facilitar la permanencia en el sistema, con su consiguiente baja en los niveles de exigencia, muchas veces a niveles casi simbólicos.





- Durante décadas la profesión docente fue denostada, las condiciones laborales y económicas del desempeño profesional desmejoradas, lo que trajo aparejada el desánimo de muchos docentes y el abandono de la actividad de otros, desalentados por la falta de perspectivas.

- La carrera docente dejó de ser de prestigio social, para pasar a ser en muchos casos una carrera corta con salida laboral. Cada vez más convoca a jóvenes provenientes de sectores sociales de cultura iletrada, o con baja vocación, que buscan en la docencia sólo un trabajo con estabilidad.

- El sistema de formación docente necesita procurar que estos jóvenes (o adultos que acceden a la posibilidad de estudiar) puedan incorporarse exitosamente al sistema de educación superior, superando las dificultades emergentes de su cultura de procedencia, o de insuficiente vocación inicial. El brindar posibilidades educativas a sectores sociales que estuvieron históricamente excluidos de la educación superior conlleva esas responsabilidades.

- Los intereses de los jóvenes parecen estar bastante lejos de los necesarios para los aprendizajes que exige la educación superior. Por ejemplo, una encuesta sobre cultura general realizada entre ingresantes a la carrera de Ciencias Económicas de la Universidad de La Plata, mostró que aunque la mayoría conocía el nombre de la novia de turno de una estrella del espectáculo deportivo, desconocía la del Ministro de Economía. Se trata de jóvenes de clase media y media alta, en cuyos hogares hay televisor(es) y computadora(s), acceso Internet y a la información. Se podría suponer que con algún interés en la economía. Pero parece que sólo lo referido al espectáculo mediático y sus estrellas, a la música de modas y el deporte, logra pasar en muchos de ellos el umbral de la indiferencia.

- Existe una peyorización cultural de «el que sabe». La producción televisiva y cinematográfica ha estereotipado la imagen del buen estudiante como un joven feo, mal vestido, con escaso o nulo éxito con el sexo opuesto, tonto (la viveza parece no ser un atributo de los inteligentes). Tanto para varones como para mujeres. Dado que los aprendizajes requieren de la intención activa y consciente de aprender, cabe preguntarse ¿qué adolescente o joven quisiera ser como esos modelos? No es casual que el lenguaje de los adolescentes también peyorice a los buenos estudiantes: traga, botón, nerd, son algunos de los calificativos que se utilizan habitualmente. Como decimos, el saber no tiene en esos espacios buena prensa.

Esta breve enumeración, que se podría ilustrar con innumerables ejemplos y experiencias, es parte de la realidad que resulta necesario incorporar al análisis. No para alimentar ejercicios de catarsis, sino para buscar las necesarias políticas activas que contribuyan a modificar estas situaciones. Por lo menos aquellas que están al alcance del sistema educativo, ya que, esta situación que en mayor o menor medida es universal, parece ser una tendencia de un tipo de desarrollo de la sociedad.

Desde luego que no es toda la realidad. Aunque resulten minoritarias, existen manifestaciones que nos permiten pensar que no todo está perdido, y que caminar los senderos hacia la sociedad del conocimiento no sólo es necesario sino que es posible. Es decir, frente a los discursos que «disculpan» los problemas de las jóvenes generaciones (y no tan jóvenes) para comprender textos y, sobre todo, expresar sus ideas por escrito, aduciendo que estos jóvenes participan de otros sistemas de códigos, fundamentalmente audiovisuales, rescatamos que la lectura (decodificación) de esos otros lenguajes está íntimamente condicionada por el lenguaje verbal y las competencias cognitivas vinculadas al mismo.

Resumiendo: el concepto de nuevas alfabetizaciones que proponemos con marco conceptual, amplía el tradicional de alfabetización en lectoescritura y matemáticas, lo ubica como central, y no se limita a la alfabetización sobre tecnologías de la comunicación y la información, sino que abarca un conjunto mayor de nuevos conocimientos necesarios para la formación de los docentes. ●



## ¿Aprendizaje centrado en el alumno?

Publicado el 31 de octubre de 2007

**A**unque no contamos con estadísticas, no hay dudas de que, en la educación virtual, predominan (de manera abrumadora) los materiales escritos, en formato PDF, HTML u otras variantes en línea. A la vez, es notorio que casi siempre esos textos se limitan a exponer, de manera unidireccional, contenidos curriculares. Esos contenidos, así expuestos, muchas veces sólo admiten su aprendizaje memorístico, ya que no dejan espacio para la reflexión, la comparación, el contraste, la objeción u otras operaciones mentales que favorecen el aprendizaje real (significativo).

---

*Pasar de la cultura de la enseñanza transmisiva a otra de aprendizaje basado en la actividad del estudiante es un proceso largo, complejo, que requiere repensar la(s) didáctica(s) del aprendizaje adulto. Lo tradicional es, generalmente, el camino más fácil.*

---

Claro. Aunque predominan, los textos no están en absoluta soledad. Algunas veces están acompañados por materiales en otros formatos. Por ejemplo, videos, en los cuales el docente «da clase» como si estuviera frente al aula. La mayor parte de ellos tienen el formato clásico de «bustos parlantes». Resulta paradójico que se utilice un recurso tecnológico potente, como el video o el video digital, para reproducir formatos de clases que ya eran «tradicionales» en la edad media. Por nuestra parte, consideramos que una clase aburrida, lo es mucho más en un pequeño video, expresivamente pobre la mayor parte de las veces. También los textos suelen ser presentados utilizando las últimas tecnologías disponibles. Así, textos expositivos, afirmativos, se muestran al estudiante mediante clips realizados en Flash, en los que los textos son animados de diversas maneras. Recordamos especialmente un curso de e-Learning, en que cada módulo consistía en una animación Flash de ese tipo, donde los textos ingresaban a la pantalla desde diversos ángulos. El volumen total de texto sería de una carilla o poco más. No entendimos nunca las ventajas pedagógicas de esas animaciones (fuertemente distractoras) frente a un texto en PDF, ni el criterio pedagógico de super-resumir los temas a formulitas afirmativas, breves (exigencia del formato) y cerradas a cualquier conducta que no sea repetirlas íntegras (de memoria, por supuesto).

Lejos, muy lejos en el ranking, aparecen los documentos multimedia con algún grado de interactividad, las infografías bien realizadas, las simulaciones, las propuestas de actividades, en las que el alumno aprende haciendo, experimentando, y no solamente leyendo, mirando o escuchando.

Como muy bien señala Javier Martínez Aldanondo en «Contenidos en e-learning: El rey sin corona»:

*Y es aquí donde generalmente se está desperdiciando una gran oportunidad. ¿Cómo podemos esperar que los alumnos dediquen su tiempo ("anytime" suele ser su tiempo libre) y su propio espacio ("anywhere" acaba siendo su propia casa) para leer manuales aburridos convertidos a HTML en una pantalla y hacer tests de autoevaluación? Al menos en el aula pueden charlar con sus compañeros cuando se aburren. El ordenador es un "doing device", un aparato para hacer cosas y no para pasar páginas ni para escuchar pasivamente. Para eso ya está la televisión. Pulsar íconos no es sinónimo de Interactivo. E-learning no significa leer en la pantalla del ordenador lo que antes leíamos en un papel.*

Contrasta esta realidad, que cualquiera puede verificar con el discurso con que muchos docentes y gestores de e-Learning y educación virtual relatan y evalúan los materiales didácticos que producen o utilizan. Ese discurso está lleno de referencias a la interactividad y se autodefine como centrado en el alumno. Una educación centrada en el alumno significa...centrada en el alumno. Si predominan los materiales expositivos, y la participación activa de los estudiantes es mínima o inexistente, simplemente estamos replicando las viejas y criticables prácticas educativas, utilizando (muy parcialmente) las computadoras y las redes.

Creemos que las causas de esta situación son variadas:

- **No saber que no se sabe**

Producir contenidos para educación virtual o e-learning requiere adquirir nuevas competencias docentes. Hay que aprender muchas cosas nuevas, y desprenderse de viejos presupuestos pedagógicos de la enseñanza superior. En particular aquél que considera que cualquier adulto aprende cualquier contenido, con sólo exponerle el mismo.

Muchos profesionales de la educación no han tomado conciencia, todavía, de que necesitan aprender y reaprender mucho, para trasladar a la virtualidad sus competencias docentes, adquiridas en la educación tradicional presencial. También se desempeñan en estos espacios muchos profesionales que llegan a la educación o el e-learning desde lo comercial o las competencias tecnológicas, con una visión muy elemental, espontánea y muchas (muchas) veces terriblemente equivocada, sobre el aprendizaje.

- **El camino más fácil**

Producir textos (buenos o malos) sabemos todos. Digitalizar textos es algo relativamente fácil. Diseñar y programar simulaciones o multimedia interactiva, pedagógicamente eficaces (no meros adornos) es bastante difícil. Para encarar este tipo de material didáctico, docentes-contenidistas e instituciones deben realizar esfuerzos de aprendizaje especiales, requerir el auxilio de profesionales que dominen las tecnologías involucradas y destinar mucho tiempo para obtener buenos resultados.

Esos aprendizajes no son sólo tecnológicos. Pasar de la cultura de la enseñanza transmisiva a otra de aprendizaje basado en la actividad del estudiante es un proceso largo, complejo, que requiere repensar la(s) didáctica(s) del aprendizaje adulto. Lo tradicional es, generalmente, el camino más fácil.

- **Los costos**

El punto anterior se traduce en mayores costos (las diferencias no son pequeñas) y suelen frenar muchos entusiasmos iniciales.

De todo esto necesitamos discutir e intercambiar mucho más. Hay una cierta autocomplacencia que no nos ayudará a transitar estos caminos de construcción más rápidamente. Tenemos que autoconvencernos que la educación virtual y el e-learning son otra cosa. Que repetir las metodologías que no funcionan bien en la presencialidad, pero mediante medios digitalizados, no cambia nada. Por el contrario, las falencias de esas metodologías se potencian. ●

## Aprendizaje colaborativo por gestión espontánea

Publicado el 30 de noviembre de 2007

Una de las características más destacadas de la educación virtual con relación a la tradicional educación a distancia es la posibilidad que tienen los alumnos de comunicarse no solamente con su tutor, sino también con sus compañeros (aprendizaje horizontal, par a par).

En este sentido, es muy común leer y escuchar que las plataformas virtuales facilitan y hasta promueven el aprendizaje colaborativo y el paso de un modelo de enseñanza tradicional, centrado en el docente, a un modelo constructivista.

---

*Y el problema no es tecnológico: las experiencias negativas que se han observado en el aprendizaje colaborativo mediado se deben mucho más a los problemas de comunicación entre los participantes que a los aspectos técnicos de los programas o plataformas utilizadas.*

---

Podríamos acordar que los ejes fundamentales del constructivismo son: la significatividad de los aprendizajes, y la colaboración entre los alumnos para la construcción de un conocimiento compartido.

La variable fundamental para el aprendizaje significativo es el conocimiento previo. Tan importante es que Ausubel escribe en el Prólogo de su libro Psicología Educativa, que comparte con Novak y Hanesian:

*“Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”*

Y aquí nos encontramos con el primer obstáculo en los entornos virtuales: la mayor parte de los dispositivos de enseñanza están diseñados pensando en un alumno supuesto, con conocimientos previos también supuestos. Se hace necesario un trabajo personalizado del docente, que pueda descubrir conocimientos e intereses de los alumnos y adaptar las propuestas de aprendizaje a cada uno de los grupos.

La concepción de la educación como proceso de socioconstrucción pone el acento en otro de los ejes del constructivismo: el aprendizaje colaborativo, y al respecto, algunas investigaciones sobre la colaboración en entornos virtuales evidencian una perspectiva muy superficial. Como sucedió con cada innovación tecnológica en el ámbito educativo, hubo -y hay- un notable optimismo centrado en el objeto, que hace que algunos responsables de implementar procesos de educación virtual piensen que, por el simple acto de colocar a un grupo de estudiantes dentro de un foro virtual, se debe producir un espontáneo proceso de aprendizaje.

Existen numerosos estudios sobre la colaboración en entornos virtuales, basados en el análisis de los datos cuantitativos acerca de las intervenciones, datos que las plataformas virtuales suelen ofrecer en abundancia. Pero el estudio estadístico no ha permitido en la mayoría de los casos, más que tener una visión muy general, sin aportar datos sobre el contenido y la calidad de las interacciones y las consecuencias sobre el aprendizaje de los estudiantes.

Cuando se comienzan a estudiar las interacciones, muchas de las investiga-

ciones concuerdan en que aún logrando la participación de la mayoría de los alumnos en los foros, con numerosos mensajes de los profesores animando el debate, la interacción entre los estudiantes no se ha dado de manera natural. Los que trabajamos en entornos virtuales sentimos muchas veces la frustración de ver cómo un foro se transforma en un monólogo colectivo, donde cada uno de los participantes habla para el docente, o en el mejor de los casos, para un auditorio virtual, pero pocos aportan a la construcción de un saber colectivo.

Y el problema no es tecnológico: las experiencias negativas que se han observado en el aprendizaje colaborativo mediado se deben mucho más a los problemas de comunicación entre los participantes que a los aspectos técnicos de los programas o plataformas utilizadas.

A propósito, un estudio puntual de Siria Padilla Partida y María C. López de la Madrid, desarrollado en el marco de la Licenciatura en Educación a Distancia de la Universidad de Guadalajara, realiza un análisis del grado de interacción docente-alumno. Para ello se apoyan en cuatro categorías que es posible aplicar a otros marcos: inmediatez, retroalimentación, interacción grupal y diversidad de medios.

Las conclusiones a las que se llegó en esta investigación están en la misma línea que otros trabajos similares: si bien la interacción con el tutor es personalizada, el grado de interacción grupal es bajo, lo que está imposibilitando el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje social.

Seguramente queda mucho por hacer por parte del docente, que más allá de la tecnología, pone en juego su capacidad de comunicación, experiencia y profesionalismo en el siempre creativo arte de enseñar. ●



## La influencia de la historia personal

Publicado el 31 de diciembre de 2007

**E**n la educación superior, virtual o no virtual, se habla de nuevos paradigmas que responden al aprendizaje horizontal y colaborativo, donde no se trata de reproducir saberes sino de desarrollar la comprensión, el análisis crítico y la reflexión, y donde el docente es facilitador y el alumno es quien dirige su aprendizaje.

En un ambiente colaborativo, los alumnos son animados a construir los conceptos mediante la participación activa en un proceso de cuestionamiento y aprendizaje. El aprendizaje colaborativo da a los estudiantes la responsabilidad por su propio aprendizaje, y asume que el profesor también es alguien que aprende. Como resultado de este proceso, se crea con frecuencia nuevo conocimiento.

---

*Lo que ponemos en cuestión es una historia personal de aprendizaje pasivo y reproductivo, de éxitos escolares y académicos sustentados en repetir lo que el docente quiere escuchar, en no cuestionar una lectura propuesta ni oponer diversos planteos, y no considerar cada fuente como una interpretación posible de la realidad.*

---

Pero de la declamación de estos principios a la práctica cotidiana suele haber bastante distancia. Analizaremos aquí alguno de los factores que pueden estar influyendo en esta disociación entre intenciones y realidades.

La población a la que se dirige fundamentalmente la educación en entornos virtuales y a la que se orienta nuestro trabajo, está compuesta por jóvenes y adultos que ya han transcurrido una parte de su vida y desarrollado su propia historia personal. Esta historia personal va a afectar, y muchas veces condicionar sus actitudes ante el aprendizaje. Dentro de esta historia personal, podemos considerar por una parte lo relativo a la propia experiencia vital y laboral. Esa experiencia puede otorgarle sentido a los nuevos saberes que le aporta la carrera, pero también puede ser un obstáculo. El creer que “se sabe” puede disminuir la motivación para aprender, y los saberes erróneos arraigados, o los prejuicios, ser obstáculos difíciles de remover.

Pero, el aspecto sustancial que suele condicionar al alumno, es la propia historia personal de aprendizaje. El alumno adulto, que llega al nivel superior de grado o de posgrado, no parte de cero, ya que ha pasado por otras instituciones escolares. Ha vivido y sufrido variados contratos didácticos con “cláusulas” explícitas e implícitas. De manera que se podría pensar que ya “sabe” cuál es su rol y cuál el del docente, y no le será fácil cambiar.

¿Qué es el contrato didáctico? Es un acuerdo, generalmente tácito, que se da en toda situación de aprendizaje. Se trata de “*un conjunto de comportamientos del alumno esperados por el docente y un conjunto de comportamientos del docente esperados por el alumno, que regulan el funcionamiento de la clase y las relaciones docente-alumno-saber, definiendo así los roles de cada uno y la repartición de las tareas: ¿quién puede hacer qué?, ¿quién debe hacer qué?, ¿cuáles son los fines y los objetivos?*” (Guy Brousseau).

¿Cuál es la influencia de los contratos didácticos que un alumno que llega al nivel superior ha ido acuñando en los niveles precedentes?

Jorge Steiman, en su libro “¿Qué debatimos hoy en la didáctica?”, nos interpela:

*¿Por qué si el alumno niño y un alumno adolescente “espera” que su docente le indique qué y cómo un objeto-saber puede ser apropiado, esta espera, (¿pasiva?) desaparecería mágicamente cuando se es alumno/a de una institución de educación superior?*

*¿Por qué podría esperarse que la relación de asimetría sujeto (alumno) - sujeto (docente) adquiera en las aulas de las instituciones de educación superior una lógica diferente en la “división de tareas”?*

*¿Puede romperse en el mundo de los alumnos y docentes adultos la estereotipia encapsuladora de atribuir unilateralmente a los unos la acción del aprender y a los otros la acción del enseñar sin intercambios esenciales en esta división del trabajo?*

¿Qué podemos hacer ante estos interrogantes?

Podemos explicitar lo más posible en una guía que establezca las pautas para el desarrollo de una materia, un contrato didáctico que ponga el centro en la actividad, el sentido crítico y la autonomía de los estudiantes, pero también mantener la coherencia con ese contrato inicial en los materiales, las actividades y la tutoría.

Es fundamental tener en cuenta que lo que ponemos en cuestión es una historia personal de aprendizaje pasivo y reproductivo, de éxitos escolares y académicos sustentados en repetir lo que el docente quiere escuchar, en no cuestionar una lectura propuesta ni oponer diversos planteos, y no considerar cada fuente como una interpretación posible de la realidad.

Romper con ese modelo supone un proceso seguramente lento y gradual, que docentes y estudiantes deben hacerlo conciente en todo momento. ●



# Microblogging

Publicado el 31 de enero de 2008

**P**arece ser una nueva oleada en el mar de las aplicaciones 2.0: el nanoblogging o microblogging es el nombre que se le da al fenómeno que se desencadena al coordinar un blog, una red social y el acceso a la información que allí se maneja desde dispositivos móviles.

Entre las herramientas más populares del fenómeno, se encuentran Twitter, Jaiku y Pownce. La primera de ellas, lanzada desde su plataforma en octubre de 2006 y la pionera en el formato microblogging, se ha convertido en un éxito relativamente sorprendente.

---

*El éxito de esta innovación radica en su capacidad de atrapar el "minuto a minuto", de dar un cauce al streaming de la vida, las relaciones y el pensamiento de sus usuarios.*

---

La regla que organiza la producción de contenido en el nanoblogging es responder a la pregunta "What are you doing?" (¿Qué estás haciendo?) y hacerlo vía web o a través del celular. Para responderlo se usan espacios breves, de no más de 140 caracteres, en los que el usuario "postea" efectivamente, una frase que describe qué hace, dónde está, o que texto acaba de poner en su blog.

Y si bien rápidamente la utilidad (no sólo educativa, sino la utilidad en general) del microblogging se puso en duda y se acusó de frivolidad o estimulación de una mirada egocéntrica al fenómeno, lo concreto es que siguió adelante con su expansión.

Como muchas de las aplicaciones 2.0 también tuvo sus seguidores excesivamente entusiastas. Recordamos haber leído por allí, cuando se comenzó a discutir acerca de si estas aplicaciones tendrían una ventaja educativa a alguien que respondió *"Todo lo que es web 2.0 es de por sí educativo. Sólo debes darle un día más"*.

Este tipo de frases nos ilustran acerca del modo en que algunas micro innovaciones son recibidas en el ambiente de la educación con recursos tecnológicos.

Enrique Dans describe a Twitter como *"la comunicación rápida en estado puro; con la inmediatez del SMS pero enormemente versátil tanto en soporte como en formato"*. El éxito de esta innovación radica en su capacidad de atrapar el "minuto a minuto", de dar un cauce al streaming de la vida, las relaciones y el pensamiento de sus usuarios.

El microblogging funciona un poco a la manera de ese juego literario conocido como cadáver exquisito, (cada uno escribe su fragmento, sin ver ni saber qué ha hecho el otro) en su conjunto, pero una mirada más amplia nos permite percibir un movimiento, en muchos casos de una línea narrativa interesante. Y es en este punto donde el nanoblogging podría empezar a ser de interés para la comunidad educativa. La restricción de escribir una "noticia" demasiado breve favorece un estilo neto en el que se va al punto directamente. El posteo de pequeñas informaciones se condice con la idea de las "píldoras" de conocimiento, que se actualizan frecuentemente, y que usan el lenguaje de una manera diferente a cómo lo usaría quizás esa misma persona en la redacción de un artículo o clase.

Hay quienes ven potencial en estas herramientas e insisten en la necesidad de regular un lenguaje, un estilo, unas convenciones y unos usos. Se leen en distintos ambientes ideas tendientes a asociar el microblogging con la educación, el periodismo, el marketing y la política. De hecho ya se habla de edutwitters, de periodismo twitter, y de marketing viral vía twitter, por ejemplo.

Jyri Engeström, uno de los fundadores de Jaiku, la segunda plataforma de microblogging, comprada recientemente por Google, afirma que el éxito de todas las grandes redes sociales de Internet ha sido encontrar la manera de crear objetos sociales de uno u otro tipo.

En este sentido, son significativas dos iniciativas:

- El uso de microblogging al servicio de la población en casos de catástrofes naturales. Dada la facilidad de postear micronoticias en estas páginas personales desde cualquier celular, se ha pensado que estas redes sociales podrían ser usadas con una finalidad humanitaria, en un estilo periodismo no profesional inmediato.

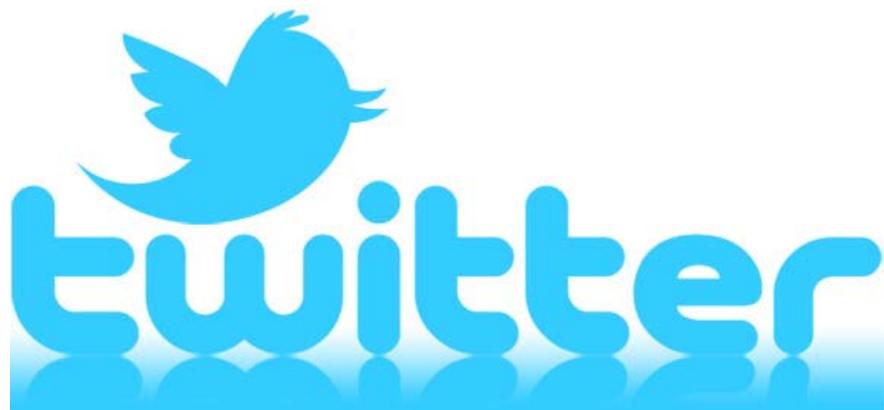
El uso de las tecnologías de la web 2.0 podrá ser apropiado, desde esta plataforma, para sistematizar decisiones de rescate y para salvar vidas. Se intenta, en definitiva, llegar adonde las autoridades o los medios tradicionales no alcanzan.

- Otra idea es el uso del microblogging incorporado en los sitios webs de bibliotecas, colegios, centros culturales, jornadas de capacitación, etc.

En muchos de esos espacios se pueden utilizar estas plataformas (o los celulares de los encargados) para colocar mensajes cortos que recogen noticias “perecederas”: el inicio de una conferencia, el reemplazo de una película por otra, el último libro que acaba de entrar para aprovechamiento del usuario, la interrupción momentánea de un servicio. Algo de esto está haciendo la biblioteca Azken ordukoak (Pueden consultarlo en: <http://www.muskiz-liburutegia.org> )

Sin embargo, la particularidad del microblogging no es tanto su tamaño como su multidisposición. Mucho más que un blog en tamaño reducido, habrá que estar atentos a esta tendencia, mirando el horizonte de la innovación didáctica.

Como se suele decir: más que una tecnología, una actitud. ●



## Second Life: ¿otra vida para la educación?

Publicado el 28 de febrero de 2008

**A**vatares, Mundos Virtuales 3D, Metaverso... términos estos muy vinculados a novelas de ciencia ficción (de hecho el origen del término Metaverso procede de la novela Snow Crash de Neal Stephenson) son ya una realidad accesible, de momento, a través de las pantallas de nuestras computadoras. De entre los Mundos Virtuales 3D existentes, el más conocido por impacto mediático, número de usuarios, diseño gráfico y posibilidades, es Second Life.

A través de la representación gráfica de nosotros mismos, esto es, a través de nuestro avatar, no sólo podemos comunicarnos e interactuar, verbal y textualmente, con otros avatares, sino también construir y diseñar objetos desde la cuenta básica gratuita.

---

*Cómo toda nueva herramienta, requiere adquirir conocimientos sobre la misma, tanto de sus posibilidades como limitaciones, asimilarla y experimentar con ella para valorar si resulta útil a nuestros propósitos educativos.*

---

En el Mundo Virtual 3D de Second Life, respetando unas normas básicas, tenemos libertad para no poner límites a nuestra imaginación, tal como indica el lema de Linden Lab, la empresa que da soporte a Second Life: "Tu mundo. Tu imaginación". Esta es la principal diferencia de los Mundos Virtuales 3D y los juegos online de multijugador masivo como MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) o MMOG. En el caso de los juegos existe un objetivo: ganar puntos, y se tienen misiones que alcanzar para adquirir más experiencia.

En el diseño de actividades de aprendizaje podemos tener en cuenta las ventajas que un Mundo Virtual 3D nos ofrece, para enriquecer el proceso formativo de nuestro alumnado, potenciando la interacción y la comunicación, así como el aprendizaje informal, en tanto que el significado didáctico de esta herramienta será definido por la aplicación práctica que hagamos de ella, y por su eficacia para ayudarnos a alcanzar nuestro objetivo.

Cómo toda nueva herramienta, requiere adquirir conocimientos sobre la misma, tanto de sus posibilidades como limitaciones, asimilarla y experimentar con ella para valorar si resulta útil a nuestros propósitos educativos. Pero, la simple incorporación de la tecnología no es garantía de éxito, como muchas veces hemos señalado desde esta misma columna. La estrategia didáctica precisa ser revisada y si así se requiere, adaptada a este nuevo soporte.

*"Si quieres resultados distintos no hagas siempre siempre lo mismo",* dijo alguna vez Albert Einstein, y en este sentido no sería lógico que dentro de Second Life construyéramos un aula 3D exactamente igual a la real, con pupitres, pizarrones y avatares de los alumnos que atiendan a la clase del avatar del profesor, si pretendemos "un nuevo paradigma educativo".

El concepto de aula virtual como metáfora, ¿debería recrear las condiciones físicas del entorno educacional o debería resignificar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

El proyecto Sloodle, una combinación de Second Life + Moodle, supone un puente entre la interacción a través de la plataforma e-learning de soft-

ware libre Moodle y Second Life, por lo que las posibilidades educativas se amplían sinérgicamente.

Tanto si nos servimos de estas herramientas como si no, debemos ser conscientes de su existencia y de su utilidad. O de lo contrario, estaremos permitiendo que sean estas las que marquen la diferencia. ●



## ¿Es el e-Learning 2.0 el "e-Learning en la era de la Web 2.0" ?

Publicado el 30 de junio de 2008

**E**n el último año se ha instalado con fuerza -en los ámbitos más especializados de la educación virtual- el concepto de e-Learning 2.0, acuñado por el reconocido experto canadiense Stephen Downes, y que algunos definen, a mi entender erróneamente, como "el e-Learning en la era de la Web 2.0".

Veamos por qué: el e-Learning, tal como lo conocemos hoy en día, y luego de casi una década de experimentación a base de prueba y error, se ha consolidado como un canal exitoso de distribución de contenidos, a través de herramientas hoy muy comunes como las plataformas (LMS), y bajo el esquema tradicional de asignaturas, exámenes y cronogramas, que en general responden a los requerimientos de las instituciones que los proponen y certifican.

---

*Estos jóvenes ya no se sienten tan a gusto en espacios cerrados como son las plataformas de e-Learning actuales, y por eso se están gestando estos nuevos entornos de aprendizaje personal (denominados PLE, por Personal Learning Environment), bajo una corriente denominada "conectivismo" ideada por George Siemens, y cuyo sentido último es el "aprendizaje a través de toda la vida" (LLL).*

---

Estas experiencias, como muchos de los lectores saben en carne propia, y sobre las cuales hemos escrito en varios Editoriales, cubren un amplio y heterogéneo espectro de calidad, que van desde simples cursos autoasistidos hasta enfoques con un alto grado de interacción diaria entre profesor y alumnos y entre alumnos entre sí, simulaciones, proyectos, etc. Esta metodología HOY funciona relativamente bien porque quienes en general reciben este tipo de cursos, posgrados, etc. han sido formados sin entornos Web, con una fuerte y/o total carga presencial, en aulas físicas. La mayoría de estos usuarios, tanto del lado de los tutores como de los alumnos, se sienten bastante cómodos en estas plataformas, ya que de una u otra forma son la metáfora del mundo real en el cual han crecido y estudiado. Casi todos los LMS tienen buenos recursos y herramientas, pero no dejan de ser recintos cerrados con escasas posibilidades de interacción con otras comunidades virtuales.

No son muchos los alumnos de este tipo de cursos que, o tienen blogs propios, o pertenecen a redes como Facebook o MySpace, o menos aún, que administran sus propias redes sociales, como es el caso de Ning. Es más: conocen a estas herramientas en realidad a través de sus hijos, pero no se sienten a gusto, y a veces tampoco las entienden en su funcionamiento anárquico.

Por esta razón, el e-Learning -llamémosle "tradicional"- seguirá su curso, con más o menos maquillaje y éxito, por varios años, pero sin siquiera vislumbrar el tan mentado "cambio de paradigma educativo". No digo que esté mal. Es lo que tenemos HOY en día. Muy por el contrario, mediante la metodología del e-Learning actual se está llegando a capas sociales donde hace unos años era impensable, y de alguna manera se está posibilitando una nueva alfabetización a amplios sectores de nuestra sociedad.

Y esto es así, nos guste o no, simple y llanamente por dos motivos, principalmente:

1. las nuevas tecnologías, en cualquier época de la Historia, tienen un período de adaptación, durante el cual se mimetizan con la tecnología anterior (ejemplo: los primeros tiempos del cine eran "teatro filmado" hasta que se desarrolló la semiótica propia de este nuevo arte); y

2. el “público” al cual están destinados estos cursos pertenece, en el mejor de los casos, a la generación de la Web 1.0.

Ahora bien, nos damos cuenta o no, estamos asistiendo a este cambio – aquí sí, paradigmático- en el empleo de Internet por parte de los denominados nativos digitales, a través de las herramientas extremadamente simples y potentes que propone la Web 2.0 (ver Editorial al respecto de febrero de 2006) donde ya no se trata de personas cuasi pasivas que sólo reciben y consumen información, bajando pdf's, imágenes, videos o música, sino que estamos en presencia de auténticos productores y generadores de contenidos. Estos son los que alguna vez bautizara Alvin Toffler como los “prosumidores”, mezcla de productores y consumidores.

Estos jóvenes ya no se sienten tan a gusto en espacios cerrados como son las plataformas de e-Learning actuales, y por eso se están gestando estos nuevos entornos de aprendizaje personal (denominados PLE, por Personal Learning Environment), bajo una corriente denominada “conectivismo” ideada por George Siemens, y cuyo sentido último es el del “aprendizaje a través de toda la vida” (LLL).

Este cúmulo de herramientas de la Web 2.0, que originalmente no han sido diseñadas para la educación específicamente, se complementan y agregan en estos espacios, de la misma forma tan natural con la cual están acostumbrados los nativos digitales a manejar los artefactos tecnológicos.

Por eso podemos afirmar que, sea a través de un aprendizaje formal, o informal (tal como HOY etiquetamos a estos espacios) el e-Learning corre inexorablemente en esa dirección. Por dicha razón decía al comienzo de este Editorial, que llamar a estos PLE como “el e-Learning en la era de la Web 2.0” es no percatarse del cambio paradigmático. ●



## Reconocimientos a



### Marzo 2003: Portal Educativo de las Américas (OEA)

En el comienzo del cuarto año de vida de «El Magazine de Horizonte», el Portal Educativo de las Américas, órgano oficial de la Agencia Interamericana para la Cooperación y el Desarrollo de la Organización de los Estados Americanos (OEA), seleccionó a «El Magazine de Horizonte» como la Revista de Informática dentro de sus contenidos.

Esta distinción posibilitó que todo el contenido del Magazine del mes en curso (y no sólo un link) se colocara online dentro de este Portal, uno de los más visitados y respetados en el ámbito educativo de Hispanoamérica, debido a la calidad de su información.

Así se puede apreciar en: <http://www.educoas.org/Portal/?culture=es>



*Dr. Carlos Paldao (izq.), en su calidad de Director del Portal Educativo de las Américas, fue un activo difusor de «El Magazine de Horizonte»*



### Octubre 2004: Órgano oficial de Virtual Educa

Dado que «El Magazine de Horizonte» apoyó desde sus inicios las diferentes actividades de la iniciativa «Virtual Educa», habiendo realizado en mayo de 2004 un número especial dedicado al Encuentro que luego fuera realizado en Barcelona, el 15 de octubre de 2004, y en función de este mutuo accionar, se llegó a un Acuerdo de Cooperación con el objetivo de sinergizar ambos proyectos en un futuro inmediato, quedando establecido «El Magazine de Horizonte» como el órgano oficial de Virtual Educa.

De este modo, los lectores de «El Magazine de Horizonte» tuvieron la posibilidad de acceder “de primera mano” a información actualizada acerca de la Iniciativa Virtual Educa. Asimismo, desde el número 59 de «El Magazine de Horizonte», se habilitó una nueva sección denominada “Novedades de Virtual Educa”.



*José María Antón,  
Secretario General de  
Virtual Educa, en la firma del  
acuerdo de cooperación  
entre Virtual Educa y  
El Magazine de de Horizonte.*

### Junio 2005: Premio de la OEA a “El Magazine de Horizonte”

En el marco del imponente y solemne acto inaugural del VI Encuentro Internacional de Virtual Educa, llevado a cabo en el Palacio de la Minería (Ciudad de México), se hizo entrega de los Premios de Innovación Educativa en las Américas (Inelam) que anualmente otorga la Organización de los Estados Americanos (OEA).

«El Magazine de Horizonte» fue premiado por “contribuir a la expansión y consolidación de la nueva sociedad del conocimiento en el ámbito de la educación iberoamericana”. El Dr. Víctor Arredondo, Secretario de Educación del Estado de Veracruz (México) y Presidente de la Organización



*El Dr. Víctor Arredondo (der.), Secretario de Educación del Estado de Veracruz (México) y Presidente de la Organización Universitaria Interamericana (OUI) entregó el premio de la OEA.*



Universitaria Interamericana (OUI) fue el encargado de entregar la plaqueta recordatoria que simboliza esta enorme distinción para nuestra publicación.



### **Noviembre 2005: Reconocimiento de la Cátedra UNESCO de Educación a Distancia (CUED) de la UNED (España)**

La Cátedra UNESCO de Educación a Distancia (CUED) de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) de España, dirigida por el prestigioso académico Dr. Lorenzo García Aretio, decidió reconocer públicamente aquellas iniciativas relacionadas con los objetivos de la Cátedra, que ofrezcan alta calidad bien en su estructura, en sus contenidos, en el grado de innovación o en el servicio a la comunidad iberoamericana.



*El Dr. Lorenzo García Aretio (der.), experto en Educación a Distancia de la UNED, fue el encargado de transmitir el Reconocimiento de la cátedra a su cargo.*

Estas iniciativas, según se señala en sus considerandos “necesariamente estarán sostenidos en el entorno virtual propiciado por Internet, deberán ser de acceso gratuito y mantener una permanencia y actualización evidentes”.

La CUED ha distinguido a «El Magazine de Horizonte Informática Educativa» por entender «que coadyuva al logro de algunos de los objetivos que previamente se había trazado. Este RECONOCIMIENTO se realiza, con fecha 8 de Noviembre de 2005 tras la evaluación correspondiente, mediante la que se constata la calidad de su estructura y contenidos, así como su pertinencia con el mundo de la educación a distancia y actualidad de sus propuestas, puesto todo ello gratuitamente al alcance de las comunidades docentes y estudiantiles, relacionadas con los temas que le son propios a la CUED.»



### **Noviembre 2006: Reconocimiento del Sistema Virtual de la Universidad de Guadalajara (México)**

En el transcurso de las sesiones plenarias del XV Encuentro Internacional de Educación a Distancia, el Rector del Sistema Virtual de la Universidad de Guadalajara, Maestro Manuel Moreno Castañeda, hizo entrega de un Reconocimiento a El Magazine de Horizonte “por su aporte al desarrollo de la educación a distancia”.

El Rector Moreno fue particularmente amable y elogioso en sus palabras, y resaltó que fue uno de los primeros suscriptores de El Magazine (en marzo de 2000) a la vez que destacó el alcance y la repercusión en la comunidad académica iberoamericana que había logrado El Magazine en estos últimos años. Esta distinción proviene de una de las universidades que mejor ha sabido interpretar los cambios en la transición entre la educación a distancia “tradicional” y la educación virtual. Su acervo de publicaciones, sus continuas investigaciones, sus licenciaturas virtuales y sus encuentros anuales así lo demuestran.

*El Maestro Manuel Moreno Castañeda (izq.), Rector del Sistema Virtual de la Universidad de Guadalajara, entregó el Reconocimiento a la labor de «El Magazine de Horizonte»*



## Los precursores de



«Mundo Informático Educativo» (1986-1988) e «Informática Educativa» (1988-1990) fueron las dos publicaciones que tuve la felicidad de dirigir, y que sirvieron de base de lanzamiento para animarme a editar «El Magazine de Horizonte» (J.R.V.)



Mundo Informático Educativo N° 1  
Setiembre/Octubre 1986



Mundo Informático Educativo N° 2  
Noviembre/Diciembre 1986



Mundo Informático Educativo N° 3  
Marzo/Abril 1987



Mundo Informático Educativo N° 4  
Mayo/Junio 1987



Mundo Informático Educativo No 5  
Julio / Agosto 1987



Mundo Informático Educativo No 6  
Setiembre / Octubre 1987



Mundo Informático Educativo No 5  
Abril / Marzo 1988



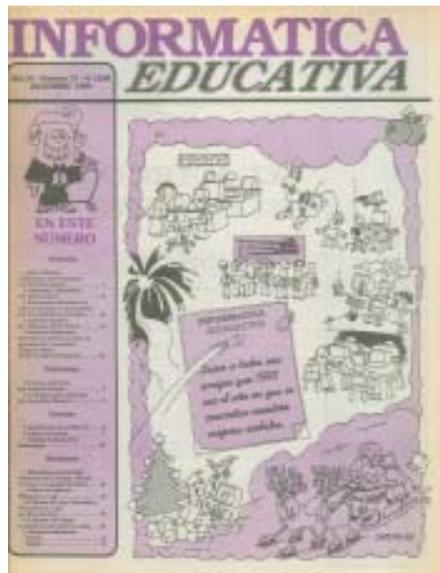
Informática Educativa No 14  
Diciembre 1988



Informática Educativa No 15  
Julio 1989



Informática Educativa No 16  
Noviembre 1989



Informática Educativa Nº 17  
Diciembre 1989



Informática Educativa Nº 18  
Agosto 1990



Informática Educativa Nº 19  
Noviembre 1990



Informática Educativa Nº 20  
Diciembre 1990



## Acerca del autor

---



*Jorge Rey Valzacchi*

**A**rgentino, Licenciado en Sistemas con un posgrado en Tecnología Educativa, y un posgrado en "Planificación y Gestión de Proyectos de Cooperación para el Desarrollo en los ámbitos de la Educación, la Ciencia y la Cultura" (OEI-UNED).

**e-mail:**  
*jorge@aprendevirtual.org*

**Facebook:**  
*jorge.reyvalzacchi*

**Twitter:**  
*jorgereyv*

Desde 1982 trabaja en el ámbito de la inserción de las nuevas tecnologías en las aulas en los diferentes niveles, y como Director de la Organización Horizonte ha asesorado a más de un centenar de colegios de Argentina en la implementación de las nuevas tecnologías en las aulas, y ha sido pionero en la producción de software educativo en castellano en su país.

Desde 1996 ha dedicado gran parte de su tiempo a difundir el uso de Internet en el ámbito educativo, a través de numerosos cursos de perfeccionamiento docente, fruto de los cuales es el libro "Internet y Educación: Aprendiendo y Enseñando en los espacios virtuales", cuya segunda edición ha sido publicada en el 2003 por la Organización de los Estados Americanos (OEA) para su difusión gratuita.

Es asimismo, consultor permanente de la Organización de los Estados Iberoamericanos para el cono sur de América en cuanto a tecnología educativa, y como Director de El Magazine de Horizonte ha realizado una extensa tarea de difusión y divulgación de esta temática.

Ha sido primer Presidente de EDUTIC (Asociación de Entidades de Educación a Distancia de la República Argentina), y actualmente se dedica a la consultoría y la implementación de procesos de e-Learning en instituciones de Educación Superior. Actualmente es el Director de Aprende Virtual y Rector del ISV.

