

# Entornos para la formación

Por [Romero Tena](#), Universidad de Sevilla



Desde 1998 el Grupo de Tecnología Educativa de la Universidad de Sevilla ha creado un campo de trabajo e investigación en entornos de formación alternativos a la enseñanza presencial compuesto por cursos on-line abiertos que presentan una identidad propia a partir de características especiales de diseño y creación.

**Creación de entornos para la Formación: Una experiencia de Formación abierta**

## Introducción

Desde hace más de diez años ha existido una inquietud en el Grupo de Tecnología Educativa de la Universidad de Sevilla por abrir un campo de trabajo e investigación en entornos de formación alternativos a la enseñanza presencial. Los primeros pasos comenzaron en 1998 con el diseño y la elaboración de una página web en la que se aglutinaban diferentes trabajos relacionados con tecnología y educación (documentación) y en la que además se ofrecía un lugar de encuentro para los interesados en hacer y conocer las TIC. Poco a poco a este espacio se fueron incorporando nuevos elementos (cursos de formación) y a su vez se maduraban otros que existían pero que aún no llegaban a alcanzar las pretensiones esperadas.



Sin lugar a duda, esta inquietud ha llevado a lo largo de los años a realizar investigaciones que han ayudado a averiguar las posibilidades formativas que los diferentes entornos de formación podían ofrecer y, cómo no, responder a interrogantes que nos perseguían y surgían de esta tarea. Todo ello ha supuesto mucho tiempo y energía. Conocer y profundizar en los aspectos claves del diseño y la creación de materiales en Red ha sido uno de nuestros grandes desafíos. Y conseguir mejor y mayor calidad no es tarea fácil.

Los resultados que hemos ido recogiendo de estos estudios así como de las colaboraciones y participaciones en proyectos con otras universidades españolas y latinoamericanas, han llevado a un conocimiento amplio y profundo de los materiales en Red, pero no por ello finalizado y definitivo, por lo que seguimos practicando e investigando.

Un interés claro y sentido por el Grupo fue que todo esto no quedase en acciones de nuestra propia práctica y en estudios publicados. Divulgar y compartir la experiencia para que otros pudieran aprovecharla fueron otros de nuestros objetivos. De ahí la continua incorporación de trabajos a la página web a fin de construir poco a poco una sección de formación abierta que ofrezca un amplio abanico de cursos actuales y adaptados a la realidad.

Hecha esta pequeña introducción, dedicaré el resto de las líneas a ofrecer unas pinceladas sobre lo que tenemos en el espacio <http://tecnologiaedu.us.es>, centrándome en la parte de cursos abiertos para continuar haciendo un pequeño resumen sobre los aspectos de diseño y creación que marcan la identidad de los cursos.

## Oferta

### Qué tenemos y qué ofrecemos on-line

Los cursos de formación que ponemos a disposición de la comunidad virtual están dirigidos a distintos destinatarios. Esto hace que haya ciertos aspectos, desde mi punto de vista sin importancia, que los diferencien. Por ejemplo, la plataforma en la que se apoyan las asignaturas que impartimos en la Universidad de Sevilla es WEBCT, y la que tenemos para nuestro entorno formativo es MOODLE. Otro ejemplo pueden ser las herramientas de comunicación a disposición del usuario, pues se adaptan al curso y a los destinatarios, pero no hay más diferencias que destacar. Más adelante profundizaré en lo más importante y común: los criterios utilizados para su diseño y elaboración.



Como muestra el contador de la página y observamos en los datos, la mayoría de las visitas se realizan en España (es lógico puesto que utilizamos esta herramienta para muchas de las actividades formativas), seguidas de México y Venezuela. En estos dos casos se producen probablemente por los trabajos realizados en estos países desde hace tiempo a través de seminarios y cursos de formación de profesores en TIC así como de los cursos de Doctorado. Estos encuentros generan alumnos interesados que demandan una formación más allá del momento y de la presencialidad. Podemos paliar esa inquietud, demanda y necesidad gracias a algunos de los materiales que recomendamos utilicen una vez terminado el periodo inicial de formación.

País de origen		
1. España	228.909	55,8 %
2. México	45.845	11,2 %
3. Venezuela	24.000	6,1 %
4. Argentina	13.641	3,3 %
5. Perú	13.509	3,3 %
6. Estados Unidos	8.700	2,1 %
7. Colombia	8.961	2,2 %
8. Chile	6.936	1,7 %
9. República Dominicana	4.535	1,1 %
10. Panamá	4.116	1,0 %
El resto	51.896	12,6 %
<b>Total</b>	<b>410.016</b>	<b>100,0 %</b>

Continuamos con la descripción de lo que podemos encontrar y nos centramos en los cursos abiertos. En concreto, estamos hablando de los cursos de:

- 1. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación.
- 2. La utilización del vídeo en la enseñanza.
- 3. Investigación en medios y materiales de enseñanza.
- 4. Utilización didáctica de herramientas de trabajo colaborativo (BSCW).



A pesar de estar en la misma sección, se ofertan en diferentes formatos pues son el fruto de un trabajo de varios años en los que se han ido probando, incorporando y comprobando diferentes alternativas de presentación, cuyos diseño y estructura han evolucionado gracias a las observaciones de los usuarios. Ejemplos de ello son:



Independientemente de esto que se puede considerar como la evolución lógica que sufre todo trabajo a lo largo del tiempo, lo que más destacaría es la progresión desarrollada en el diseño y la creación de los materiales. Teniendo siempre como referencia la detección de puntos débiles y fuertes para mejorarlos, describiré a continuación algunos de ellos.

## Materiales on-line

### Principios básicos en el diseño de materiales on-line

En todos los cursos hemos considerado imprescindible partir, en primer lugar, de que los materiales deben estar apoyados tanto en elementos simbólicos como sintácticos, estableciendo la combinación de ambos; es decir, están constituidos por animaciones, audio, imágenes estáticas, imágenes en movimiento, vídeos, etc., aspecto que apoyamos a través de diferentes estudios e investigaciones (Cabero, 2004 y 2006; Nieto, 1993) que ponen de manifiesto que la organización de los materiales multimedia en torno a diferentes elementos facilita la comprensión de la información y el seguimiento de los participantes por los contenidos ofrecidos.

Aparte de lo señalado como idea global, haré una breve descripción de los elementos que hemos considerado necesario introducir en los cursos:

- **Los mapas conceptuales**, como primer apartado básico a la hora de acceder al contenido, vienen determinados por la necesidad de hacer una representación jerárquica, gráfica y esquemática donde se organicen todas las relaciones significativas que se establecen en los contenidos, tal como además apuntan Cabero y Gisbert (2006) en la propuesta para el diseño de materiales formativos a través de la Red.



También se utiliza un índice para situar y facilitar al usuario el conocer en qué parte se encuentra en su proceso de navegación (esta acción queda identificada a través del cambio de color, de tamaño, de ventanas despegables, etc.).

- La **presentación** es un texto inicial que describe las características generales del tema. En estas presentaciones, los profesores hacemos recomendaciones, orientaciones o ayudas para guiar al usuario por el recorrido de los contenidos de los temas o de otras cuestiones de interés.
- Los **objetivos** . Como señalan Cabero y otros (2002), «*los objetivos son la relación y la concreción de los conocimientos, habilidades y actitudes que deben ser desarrolladas y adquiridas por un estudiante como consecuencia de su participación en la acción formativa*». El docente utiliza los objetivos como indicadores para conocer los propósitos que debe alcanzar cualquier usuario en el proceso de formación y, en su caso, establece los criterios de evaluación de la acción formativa. Para el usuario, los objetivos sirven como punto de referencia sobre el que estructurar su propio itinerario formativo, lo que le permite determinar sus logros de aprendizaje al finalizar el proceso de formación.

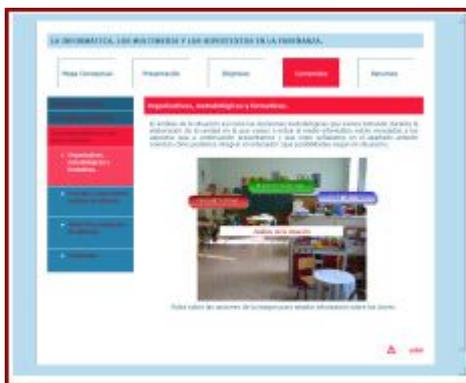


- El **diseño** de los contenidos garantiza en buena medida el éxito de una acción formativa *on-line*. Teniendo en cuenta que deben estar derivados fundamentalmente

de los objetivos establecidos con anterioridad, los contenidos pretendían dar respuesta a las necesidades de los estudiantes y usuarios con relación a los conocimientos, habilidades y actitudes. Con respecto a estos, nunca hemos querido pasar por alto varias cuestiones que se resumen en:

- **a.** Presentarse de forma atractiva e innovadora a través del uso de recursos como vídeos, animaciones, vínculos, fragmentos de audio?
- **b.** Seleccionar los contenidos más significativos según los objetivos que se pretende alcanzar con el material.
- **c.** Presentarlos de forma clara, sencilla y progresiva, y adaptados a las características de los receptores potenciales de la acción formativa.
- **d.** Calidad científica y conceptual.
- **e.** Concreción en el planteamiento, lo que no significa eludir temas ni disminuir explicaciones.

Si hacemos referencia a las posibilidades hipertextuales e hipermedias que son capaces de incorporar los contenidos formativos en Red, quisimos incluir en los temas vínculos que permitían realizar una función determinada como, por ejemplo, la profundización en la información que se está presentando, o su extensión y/o aclaración, o realizar algún tipo de ejemplificación.



- Las **tareas o actividades** se elaboraron de diferentes tipos teniendo en cuenta que no sirviesen únicamente para realizar acciones puramente memorísticas, sino que promoviesen la profundización, la comprensión y la reflexión de los materiales; que generasen conocimiento, habilidades y, cómo no, actitudes y posicionamientos ante las tecnologías de la información y de la comunicación que guarden coherencia con los objetivos propuestos.
- Los **recursos** suponen una variedad de información adicional en diferentes formatos para crear y dirigir su propio proceso de aprendizaje. En concreto, incorporamos básicamente bibliografía (artículos, libros, capítulos de libros) referencias a sitios web,

vídeos, blogs, etc.

## Conclusiones

Durante las diferentes ediciones hemos podido comprobar que cada vez hay más usuarios que muestran una actitud positiva hacia esta modalidad de formación por sus intervenciones y valoraciones recogidas y registradas en las diferentes herramientas de comunicación disponibles (tasquita, foro y correo electrónico). Destacan aspectos positivos de dicha modalidad y resaltan su utilidad, así como lo necesario que resulta en estos tiempos tener acceso a modelos formativos innovadores de forma abierta.

Otra conclusión a la que hemos podido llegar, de manera global, es que los usuarios valoran como muy positivo el nivel de satisfacción y aprovechamiento de los contenidos, salvo en varias excepciones en las que se ha hecho alusión a la excesiva longitud de algunos temas concretos, los cuales fueron revisados y reestructurados en función de dichas propuestas.

## Bibliografía

- CABERO, J. y otros (2002). Materiales Formativos Multiemdia en la Red. Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla.
- CABERO, J. y GISBERT, M. (2005). La formación en Internet. Guía para el diseño de materiales didácticos. Sevilla: MAD.
- CABERO, J. (2004). «La función tutorial en la teleformación», en MARTÍNEZ, F. y PRENDES, M.P. Nuevas Tecnologías y Educación. Madrid: Pearson Educación.
- NIETO, E.J. (2003). Diseño y organización técnica de un contexto instruccional en el entorno de las NTIC aplicado a la docencia de estructuras. Sevilla, Escuela de Arquitectura. Tesis doctoral inédita.
- LLORENTE, M.C. (2008). Blended Learning para el aprendizaje en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación: un estudio de caso. Sevilla, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. Tesis doctoral no publicada.