

Plantillas multimedia coadyuvantes de competencias informáticas

Multimedia models that foster computer-related competencies

Autor Eduardo Gómez Garduño, Universidad Autónoma del Estado de México,
carpiette@yahoo.com

Resumen

La necesidad de satisfacer a todo diseñador instruccional en tiempo y forma lleva al cuestionamiento de si ¿es indispensable la contratación de mayor número de programadores web y responsables de sistemas? La respuesta siempre será: no. La alternativa es idear estrategias que permitan reducir tiempos de atención a usuarios sin dejar de satisfacer sus necesidades. Aquí se presenta la alternativa ideada en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex) para cumplir con una demanda creciente para la elaboración de material multimedia.

Palabras clave: educación, educación a distancia, recurso didáctico, multimedia, *flash*, *HotPotatoes*, entorno web, UAEMex, bachillerato a distancia, SEDUCA.

Abstract

Should we comply with every instructional

designer's need to hire more programmers and computer experts? The answer will always be: no. The alternative is to create strategies which reduce time allotted to user's needs while appropriately taking care of them. The Universidad Autónoma del Estado de México presents an alternative which satisfies the growing demand for the development of multimedia material.

Key words: education, on-line education, teaching resource, multimedia, flash, HotPotatoes, web context, UAEMex, distance high school, SEDUCA.

Contexto

En 1999 la Universidad Autónoma del Estado de México, a través de la Dirección de Servicios de Cómputo, desarrolló un sistema de servicios educativos en Internet concebido en aquel momento como un espacio mediante el cual docentes y estudiantes establecían

un canal de comunicación para asignación y entrega de tareas así como para la entrega multidireccional de material de apoyo a la asignatura, todo esto mediante formatos digitales. A este sistema basado en Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) se le nombró Portal de Servicios Educativos (Portal SEDUCA).

Cuando en 2004 se conforma en la Universidad la Dirección General de Educación Continua y a Distancia (DGE CyD), fusionando las Direcciones de Educación Continua y de Educación a Distancia con un equipo de desarrollo de sistemas, creador y generador del Portal SEDUCA, se reconoce que las figuras de coordinador, asesor y participante —base organizacional del Portal SEDUCA— se acoplan muy bien al buscado esquema de comunicación para el ejercicio de Enseñanza-Aprendizaje en la modalidad a distancia.

Entonces, antes de lanzar el ejercicio Piloto del Bachillerato Universitario en la Modalidad a Distancia (BUMAD) en 2005, se requirió del desarrollo expedito y ex profeso de los contenidos correspondientes a las unidades de aprendizaje de los primeros seis trimestres del plan de estudios y con ello un trabajo multidisciplinario entre expertos en contenido (EC), diseñadores instruccionales (DI), diseñadores gráficos (DG) y programadores web (PW).

El esquema de trabajo implicaba una primera redacción de los contenidos involucrando los aspectos didáctico, pedagógico y andragógicos, con el fin de que, en una segunda fase, los DG y los PW transformaran el documento redactado en un material educativo digital con elementos multimedia aptos para su consulta mediante el Portal SEDUCA; la tercera fase consistía en una revisión

conjunta entre EC-DI-DG-PW, para hacer ajustes y que el material digital fuera automatizado y, luego, colocado en el Portal SEDUCA, para que todos estos nodos formaran el contenido de la Guía de Estudio Independiente (GEI) de la comunidad.

La labor del diseño y creación de material terminaba aquí; sin embargo, dicho material pasaba por un breve proceso en el cual las actividades de aprendizaje mencionadas en los contenidos se registraban en la comunidad correspondiente, formando una relación de uno a uno, lo cual aseguraba que los participantes del grupo único en el proceso piloto registraran sus entregas y evidencias solicitadas por los expertos.

El siguiente paso, ya avanzada la primer generación del BUMAD, era proveer los materiales para la segunda convocatoria, lanzada a principios de 2008, en donde el rediseño de materiales era contado y fundamentalmente se actualizaba la redacción al contexto del momento, se hacían ajustes a textos e imágenes, se incluían o permutaban ejercicios y actividades de aprendizaje. Esto se realizó, nuevamente, en trabajo conjunto entre EC-DG-PW, mientras que la labor del DI había pasado a un nivel de supervisión y coordinación.

Otra vez, al finalizar el diseño, ajuste o rediseño de los materiales, había que vincular componentes —actividades, foros, chats, portafolios y/o materiales de consulta— de la GEI con la comunidad, con la diferencia en este segundo ejercicio de que ya no se trataba de un grupo, sino de dos, lo que implicaba el doble de trabajo para los responsables de la administración del Portal SEDUCA.

En ese momento la DECyD podía darse el lujo de realizar la labor de manera centralizada pues sólo había un plan de estudio que atender, una sola generación en curso (la primera había egresado) y dos grupos con menos de 30 participantes cada uno; sin embargo, era claro que el esquema debía evolucionar y prepararse para escalas mayores de demanda de planes de estudio y desarrollo de material digital.

Sería durante el segundo semestre de 2007 cuando comienzan las pláticas entre directivos y operativos sobre las indispensables, necesarias y posibles adecuaciones de la Plataforma SEDUCA coincidiendo todos en que ésta debía contar con:

- Nuevos esquemas de perfiles administrativos.
- Autonomía de coordinadores para la administración de participantes, actividades y herramientas (esquema descentralizado).
- Editor de contenidos.
- Implementación de mensajero.
- Implementación de banco de reactivos y evaluaciones en línea.
- Ambiente donde los asesores y coordinadores puedan trabajar sus materiales de manera personalizada.
- Además de capacitación dosificada, efectiva y constante para coordinadores, DI y asesores referente al uso, manejo y administración de los recursos existentes en la Plataforma SEDUCA.

Con todo esto ya realizado, se ha incrementado el número de demandas por parte de asesores y coordinadores, permitiendo generar herramientas nuevas como: administración de correo, reportes de tiempos y uso, *wiki*, evaluación y registro de ejercicios, seguimiento y consolidados de evaluaciones, entre otras.

Caso particular

En el año 2007 la DGE CyD, en coordinación con el Programa Institucional de Enseñanza del Inglés (PIEI), dependiente de la Secretaría de Docencia de la UAEMex, implementaron en línea el *Taller de comprensión de textos en Inglés* con el propósito de proporcionar a participantes de nivel pre-intermedio el desarrollo de competencias para comprender textos en inglés.

Tras el primero, se solicitó que los ejercicios —base fundamental del taller— elaborados principalmente mediante HotPotatoes y Adobe Flash registraran los datos del participante, nombre de la práctica y el puntaje obtenido para un posterior reporte que el asesor observará y que le permitirá realizar conclusiones acerca del avance por participante.

Este caso presentaba aspectos en contra, como la elevada carga del trabajo de los responsables del área tecnológica y la prontitud requerida por el PIEI para emitir la segunda convocatoria al Taller. Estos factores llevaron a implementar las adecuaciones necesarias en la base de datos, el sistema y los materiales de manera “artesanal”; es decir, en aquel momento no se pensó en lo general sino en lo particular, se adecuaron los códigos de programación web en los materiales

existentes y se insertaron los registros necesarios en la base de datos para que los ejercicios, ya elaborados, comunicaran resultados a la plataforma y así registrar lo solicitado.

Dieciocho meses después no sólo la GEI del Taller del PIEI solicitaba ejercicios que registraran resultados, más aun, no todos los EC y DI poseen las competencias informáticas para generarlos ellos mismos, mediante *HotPotatoes* o *Adobe Flash*. Por ello, surgió un nuevo enfoque, éste ya pensado en lo global y basado en las solicitudes de los implicados en el diseño, programación y seguimiento de los materiales educativos digitales.

Resultados

La inserción de ejercicios y cuestionarios que refuerzan, reflejan y/o fijan el aprendizaje del estudiante en las GEI se basa en una diversidad de plantillas prediseñadas como por ejemplo: respuestas múltiples, arrastre, relación de columnas, ahorcado, sopa de letras, complementación de textos o preguntas abiertas.

Las plantillas desarrolladas mediante Adobe Flash permiten que la interfaz sea atractiva, requisito que muchos EC especifican para mejorar el esquema de auto-aprendizaje de la modalidad; y toman las características, cuestionamientos, respuestas y retroalimentación de archivos XML, esto permite reutilizar los datos en diversos esquemas de intérpretes y lenguajes de programación.

Los datos almacenados en un archivo XML se leen desde una interfaz web amigable y comprensible para el usuario, pues se asemejan a cualquier formato en papel o elec-

trónico, para generar los cuestionamientos, respuestas, distractores, retroalimentación y características de los diversos tipos de ejercicios implementados.

De esta manera, el proceso de recepción de una solicitud con especificaciones para la generación de material multimedia correspondiente a una GEI desaparece, más aún, al ser el mismo experto en contenidos quien elabora el material, no se conciben las fases de revisión y liberación del mismo y se brinda al EC y DI la sensación de producir material en formatos multimedia como los basados en *HotPotatoes* y *Adobe Flash* sin la necesidad de obtener competencias informáticas específicas.

Referencias

Taller de comprensión de textos en inglés, Comunidad del Portal SEDUCA obtenido de la red el 30 de agosto de 2010 de URL: <http://seduca2.uaemex.mx/distancia/ContD.php?vista=2&iCveEst=11352>.