

## ENSAYO

### **¿Qué contenidos digitales debería tener mi materia presencial convertida en forma virtual?**

#### INTRODUCCION

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen la posibilidad de interacción de los estudiantes entre sí y con el docente, promoviendo una actitud activa, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos ( Palomo, R., Ruíz, J., Sánchez, J., 2006), que ofrecen herramientas y conocimientos necesarios para la realización de tareas, aumentan la participación y desarrollen su iniciativa, que les permita filtrar información, seleccionar y tomar decisiones (Bautista, 2007).

#### DESARROLLO

Plasmar una materia presencial en forma virtual con contenidos digitales requiere de una plataforma e-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje. Es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se combina la enseñanza en Internet con experiencias en la clase presencial (PLS Ramboll 2004; Jenkins, Browne y Walker, 2005).

Las fases de producción de un desarrollo virtual se compone de los siguientes elementos constructivos:

- *Desarrollo de Contenidos* Esta etapa contempla la producción intelectual de contenidos temáticos y elaboración del diseño curricular de los cursos, generando e integrando los conocimientos que se desean transmitir, presentándolos en contenidos programáticos. Incluye la actualización de manera permanente de los contenidos temáticos ya desarrollados, de acuerdo con los avances en el área de conocimiento específico.
- *Diseño Instruccional* Los aspectos que caracterizan el diseño instruccional de los cursos modelo pedagógico “Humanista-tecnológico” está el presentar información acerca de los contenidos temáticos, orientaciones en relación a la metodología establecida y enfoque del curso, indicaciones generales y actividades que apoyen el aprendizaje, la comunicación entre todos los actores del proceso educativo y la interacción. Igualmente contempla los logros que se esperan al finalizar el proceso y la metodología de evaluación que se aplicará.
- *Diseño Multimedia* Esta fase contempla el desarrollo de las ayudas gráficas, esquemas, diagramas, animaciones y demás herramientas audiovisuales que sirvan

para la representación conceptual requerida en el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta la estructura de navegación, las consideraciones del diseño instruccional y los criterios de usabilidad pertinentes.

- *Soporte en Ambientes Virtuales* uno de los puntos clave para hacer funcionar un curso virtual es la facilitación del soporte técnico a los estudiantes para hacer el material lo más amigable posible. La tecnología aún es nueva para el estudiante promedio y pueden surgir confusiones que desincentiven su interés por este método de estudios. En esta etapa se garantiza que los servicios prestados por las plataformas de educación virtual estén en funcionamiento y que puedan ser accesibles por todos los usuarios

## **CONCLUSIÓN**

La incorporación de las TIC en la docencia por medio de aulas virtuales, donde se incorpora materiales de apoyo, programación de las actividades a desarrollar y entregar, foros de participación temática, notas de cada trabajo con su respectivo comentario de retroalimentación, donde se da un paso pasar clase presencial a una de forma virtual.

## **BIBLIOGRAFIA**

ANDERSON, T. y ELLOUMI, F. (2004). *Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University. Consultado agosto 2008, desde [http://cde.athabascau.ca/online\\_book](http://cde.athabascau.ca/online_book)