

ALGUNOS ELEMENTOS PARA ORIENTAR EL USO Y LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS CON CERTIDUMBRE Y CALIDAD

Enrique RUIZ-VELASCO SÁNCHEZ
CESU-UNAM

Los avances tecnológicos disponibles en las organizaciones, la conectividad, los múltiples modelos de uso y manejo de las TIC en todos los ámbitos y las expectativas generadas por los internautas, confirman cada vez más la importancia de los contenidos en la Internet. Es por ello que resulta necesario que construyamos lo más claramente posible los diversos conceptos que se vayan generando con relación a los contenidos. Así pues, comenzaremos con la definición de contenido.

Un **contenido** es una forma semióticamente interpretable (tiene sentido para alguien), desarrollada en un formato material (papel, pantalla, digital) que cobra significado por los antecedentes socio-culturales de su destinatario. Esto es, el contenido es importante por el valor de uso que representa para el destinatario y responderá básicamente a dos atributos: **disponibilidad** e **intercambiabilidad**.

Un **contenido digital** es información en código binario con el objetivo preciso de estar disponible e intercambiable.

Un **contenido digital de interés educativo** es información en código binario desarrollada o adquirida con un objetivo preciso de ser intercambiable y disponible para favorecer la educación permanente, el diálogo cultural y el desarrollo económico de sus usuarios.

Los contenidos digitales de interés educativo pueden ser del tipo: **herramientas, estrategias, apoyo instruccional y apoyo al aprendizaje**.

¿Cómo se desarrolla un contenido digital de interés educativo?

En general los contenidos digitales de interés educativo son desarrollados por algunos profesores vía un sistema autor. Empero, los sistemas autor de acuerdo a la práctica, se revelan poco amigables para los profesores que no tienen experiencia en el desarrollo de sistemas o programas didácticos. La producción de sistemas didácticos requiere de equipos multidisciplinarios, mismos que se encuentran únicamente en las universidades o en grandes empresas educativas, resultando su concepción y desarrollo demasiado

costosas. Es por ello que los pocos esfuerzos de desarrollo de software didáctico en nuestro país, es realizado por profesores que utilizan sistemas autor adaptados específicamente o algunos aprenden algún lenguaje de programación para el desarrollo de estos.

Criterios de calidad de un contenido

Llamaremos **contenido digital de calidad** a aquel que satisfaga en su información, los siguientes atributos inherentes a su producción: accesibilidad, interactividad, seguridad, riqueza multimedia contextualización y subjetividad. Asimismo, sería deseable que estos contenidos cumplieran con las cualidades de complementariedad de soportes (teléfono, asistentes personales, tv., etc) y de convergencia de formatos (nuevas formas de escritura). Todos estos atributos deberán responder a un factor concurrencial.

De esta manera, podemos pensar al contenido como el desafío de la Internet y al mismo tiempo como generador de valor agregado.

¿Qué contenidos para Internet?

Dos dimensiones para determinar los contenidos: dimensión práctica y dimensión semántica.

La dimensión práctica responderá a preguntas del tipo ¿qué usos para qué servicios?

Entonces habrá que desarrollar una tipología para los diferentes servicios en línea. Características de los diferentes servicios. Y una tipología para los diferentes usos. Características de los diferentes usos.

La dimensión semántica dará cuenta de las distintas formas de escritura interactiva.

Aquí tenemos que considerar: el hipertexto con todas sus variantes: literario, narrativo, documental, las ligas para la generación de comercio, así como el futuro de las ligas.

Por otra parte, la escritura para la web resulta importante. Necesitamos determinar las características de la escritura en la web (artículos de fondo, editoriales, crónicas, reseñas, críticas, entrevistas, reportajes, estudios, etc.) ¿Cuál de estas soluciones nos permitirán redactar un “buen contenido”? Quizás una respuesta sería la adaptación de los contenidos a los objetivos del sitio y a las expectativas de los usuarios considerando: textos cortos, la no

linealidad, ligas a hipertextos, acceso a bases de datos, combinación de medios, especificidad de los medios (lectura en pantalla, utilización de hipertexto, bases de datos, generalización de bases de datos).

Otro elemento importante a considerar es la **intermediación**. Es decir, los metadatos. Un metadato es un dato sobre una información. Permite identificar rápidamente una información. Por ejemplo una URL <http://www...> Una extensión de nombre de dominio .com, .gob. etcétera.

La **estructuración** xml mejor que html. Las imágenes, la animación (la ilustración, la animación, el fenómeno flash, el vídeo, el vídeo en línea, el vídeo interactivo, la 3D y los mundos virtuales, los nuevos espacios interactivos: las aplicaciones e-business, los videojuegos, los personajes virtuales, los agentes virtuales inteligentes, la teleinmersión, la televirtualidad (telecomunicaciones e imágenes de síntesis).

También se debe considerar los contenidos para Internet 2. ¿Cuál será el futuro de Internet rápido? La influencia de la convergencia digital sobre la naturaleza de los contenidos: las conexiones inalámbricas, los servicios contextuales, los diversos aparatos comunicantes.

Las evoluciones y especificidades de los nuevos contenidos: hacia contenidos más accesibles, hacia una interactividad total, hacia una personalización de los servicios, hacia contenidos más ricos.

La interactividad de los contenidos resulta ser el corazón de la convergencia. La interactividad al servicio de la personalización.

Finalmente la interfases ricas: la complementariedad e interactividad al servicio de la personalización. La personalización al servicio de los grupos de interés.

En general los contenidos pedagógicos son desarrollados por algunos profesores vía un sistema autor. Empero, los sistemas autor de acuerdo a la práctica se revelan como poco amigables para los profesores que no tienen experiencia en el desarrollo de sistemas o programas didácticos.

La producción de sistemas didácticos requieren de equipos multidisciplinarios, mismos que se encuentran únicamente en las universidades o en grandes empresas educativas, resultando su concepción y desarrollo demasiado costosas. Es por ello que los pocos esfuerzos de desarrollo de software

didáctico en nuestro país, es realizado por profesores que utilizan sistemas autor adaptados específicamente o algunos aprenden algún lenguaje de programación para el desarrollo de estos.

1er Desarrollo

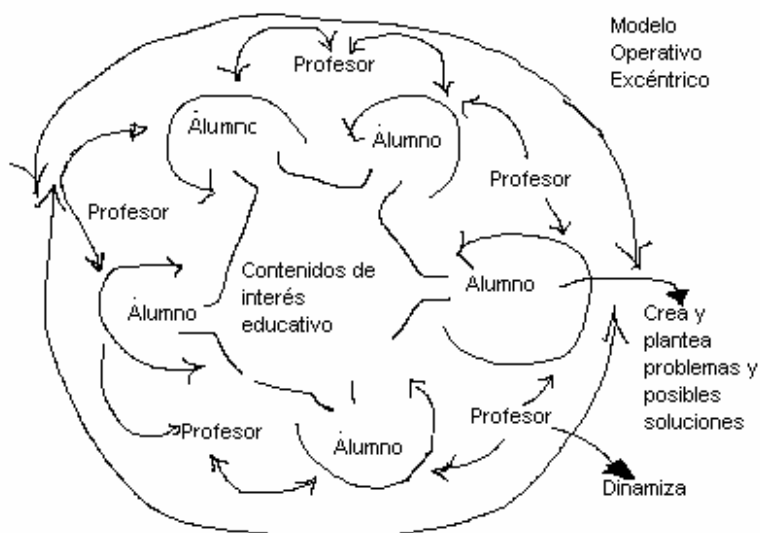
Desarrollo de contenidos con papel, CD-ROM, herramientas audiovisuales, etc. (trabajo colaborativo y una parte desarrollada por expertos).

Aquí se crean bases de datos con las preguntas y respuestas a las necesidades apremiantes de los usuarios.

Se deben desarrollar la modularización de los contenidos, considerando los “contenidos o tabiques de base”, siendo claramente identificados por los pedagogos como “fundamentales” para la formación.

Asimismo, se deberá desarrollar un entorno para estos contenidos en términos de una metodología clara, de un buen tutorado y de un buen desarrollo interactivo desde el punto de vista cognitivo y tecnológico.

Modelo operativo excéntrico



En lugar de cursos magistrales impartidos por el profesor a los alumnos, el modelo anterior propone la descentralización y excentricidad de la enseñanza. Pierde su localización central, asegurándose la continuidad entre los grupos de educandos excéntricos. Esta tendencia se fortalece vía el uso de Internet.

Para esto habrá que desarrollar competencias y habilidades requeridas por la Internet. Quizás en CD-ROM de uso, manejo y éxito en Internet. De manera paralela, desarrollo de competencias y habilidades de herramientas que privilegian los tutorados a distancia (uso, manejo y éxito en correo electrónico, foros, grupos, comunidades de aprendizaje virtual).

Acciones del estado a favor de la producción de contenidos

El proyecto e-México en educación tiene como acciones principales:

- a) equipamiento y conectividad. Todos los CCD deben estar equipados o conectados de tal manera que se asegure la utilización de las herramientas tecnológicas ligadas a las TIC.
- b) El uso y manejo extendido y generalizado de las TIC
- c) Formación de docentes en y con TIC
- d) Desarrollo y generación de contenidos de interés educativo destinados a ser utilizados con TIC

Programa de desarrollo de recursos pedagógicos multimedios y audiovisuales:

- a) Investigación de necesidades existentes en materia de herramientas pedagógicas
- b) Investigación de recursos pedagógicos existentes
- c) Investigación de recursos pedagógicos existentes susceptibles de ser adaptados
- d) Creación de una comisión multimedios evaluadora de software en el nivel básico, medio superior y superior.
- e) Creación de una estructura (considerando el plan presupuestal y jurídico) que favorezca la creación de empresas productora de contenidos digitales educativos
- f) Creación de una estructura que favorezca la autoformación y la enseñanza virtual. Formación permanente profesional.

