

## Sólo texto

Aunque no contamos con estadísticas, no hay dudas que en la educación virtual y el e-learning 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).

Claro. Aunque predominan, los textos no están en absoluta soledad. Algunas veces están acompañados por materiales en otros formatos. Por ejemplo, videos, en los que el docente «da clase» como si estuviera frente al aula. La mayor parte de ellos tienen el formato clásico de «bustos parlantes». Resulta paradójal 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, en la que 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 repetir las 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 *Quaderns Digitals*: «**Educación a Distancia 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.