

## E-learning audiovisual e interactivo.

Dario Saeed

### De dónde venimos

El e-learning está creciendo en Argentina, esto es indudable. ¿Porqué? Una clara demostración de esto fue la realización del Congreso sobre esta temática organizado por EDUTIC, que fue un verdadero éxito de participación tanto de instituciones educativas como de empresas interesadas en el área. Uno de los datos salientes fue que se está creciendo a un ritmo de 40% por año a nivel mundial.

### Experiencia con Palermo Virtual

La experiencia en el aula se ha enriquecido con la utilización del LMS (Learning Management System) dado que ante todo ha sido muy interesante para los alumnos tener un recurso como ese, donde pueden bajarse ejercicios realizados en clase, subir los trabajos prácticos realizados y recibir la retroalimentación del docente.

Está claro que en este caso se está usando el LMS como apoyo a las clases presenciales (en general se lo usa para clases a distancia), pero de todas maneras lo he encontrado útil para alumnos que faltan y quieren saber los temas que se han dado y que hay que hacer la próxima clase. También se utiliza la agenda para tener un panorama de lo que se viene.

Está claro que la utilización que le estamos dando al Campus Virtual, por ahora, es bastante básica, pero en la medida que alumnos y docentes nos vayamos acostumbrando al sistema y sus virtudes, le daremos otros usos.

En el caso del e-learning orientado a cursos totalmente a distancia o los semipresenciales (blended e-learning), la situación es distinta. Simplemente no podemos creer que por el mero hecho de poner unos archivos en la red para que se los bajen los alumnos ya estamos cumpliendo con la misión de dar clases a través de Internet.

La combinación de diversos medios es fundamental, dependiendo de los usuarios y del objetivo del curso, se pueden utilizar otros medios además de un campus virtual, tales como el cd-rom, que parte del contenido esté en un libro o manual, un video en formato VHS y porque no, a veces hasta en televisión abierta como en el caso de los cursos de Formar.

### Promoviendo el diseño de e-learning en el aula

En el área de Imagen y Sonido existen posibilidades serias para poder brindar servicios para empresas que desarrollan e-learning, dadas las capacidades y conocimientos que adquieren a lo largo de la carrera.

Una de las falencias actuales de muchos cursos a distancia es que dado que tienen el curso en papel, creen que con solo digitalizarlo y poner el texto en Internet ya tienen el curso listo. Esto sería parecido a ir al cine a ver El Señor de los Añillos y que en la pantalla nos terminen mostrando un libro en donde, de manera animada nos van haciendo pasar las hojas, y nos dan tiempo para leerlas.

Lo que hace falta es reconocer que necesitamos «recrear» los contenidos a las capacidades multimediales de Internet. La pregunta es, ¿Quiénes van a hacer este trabajo? ¿Educadores junto a programadores?

La situación ideal sería un grupo interdisciplinario en donde uno de los participantes sea un diseñador audiovisual, que no solo tiene conocimientos técnicos sobre Internet, diseño

de páginas web y cd-roms, sino también ha sido formado con los criterios necesarios para generar aplicaciones interactivas multimediales. Entiendo que es una verdadera oportunidad de mercado.

### Hacia dónde vamos

Es evidente el crecimiento del uso de campus virtuales tanto en empresas como en instituciones educativas. En muchos casos se está aprovechando no más del 10% de estas herramientas, pero es un buen comienzo. El principal uso que se está dando es para comunicarse con el docente o tutor, o para bajar archivos de materiales sobre la clase.

La tendencia indica que vamos a aprovechar mucho más las capacidades de este medio, creciendo no sólo en la forma que mostramos los contenidos a los participantes sino también en la utilización de las diversas herramientas que un Campus Virtual provee:

- Chat: Creo que es una de las herramientas más conocidas por el uso masivo que tiene. En cursos a distancia refuerza mucho en sentido de «curso real» el hecho de tener en algún día/hora un chat con el docente o tutor.
- Foro: La ventaja que tiene sobre el chat es que uno no necesita fijar día y hora, sino que en la medida que quiere y puede uno va opinando y queda registrado en el sitio. El tema es que no es fácil que los alumnos participen e inclusive cuando participan que se generen discusiones interesantes. El mero hecho de tener la herramienta en el campus virtual no garantiza su utilización. Hace falta una actitud activa del tutor motivando a la participación y generando preguntas disparadoras para que se den buenos debates.
- Itinerario formativo / learning path: A mi gusto una de las herramientas más interesantes que sirve para generar una serie de actividades que el alumno debe seguir y en un orden determinado. Por ejemplo: Primero, leer un texto sobre e-learning, segundo visitar sitios de empresas que brindan ese tipo de servicios, tercero realizar un práctico acerca de los servicios que brindan este tipo de empresas y enviarlo al profesor y por último, responder un múltiple choice de cinco preguntas acerca del tema.

### Conclusión

Sin duda el diseñador audiovisual tiene muchas alternativas al elegir un campo laboral en el cual desarrollarse y crecer: crear páginas web o cdroms, realizar animaciones en dos o tres dimensiones, crear audiovisuales y mucho más. Evidentemente se están abriendo nuevas puertas y la unión de la multimedia con el e-learning es una de ellas.

## La esencia de la comunicación en los eventos.

Adela Sáenz Valiente

«Comunicación» es un tipo de palabra como «organización»: no es fácil de definir.

Se supone que el resultado es un intercambio de información y compartir determinada opinión entre las personas. Así, una medida de la administración efectiva de la comunicación interpersonal es que la información se haya transmitido y que se hayan construido relaciones.

Los individuos tienden a experimentar una satisfacción personal cuando se comunican e interactúan con amigos, parientes y otros a quienes conocen bien, con personas con