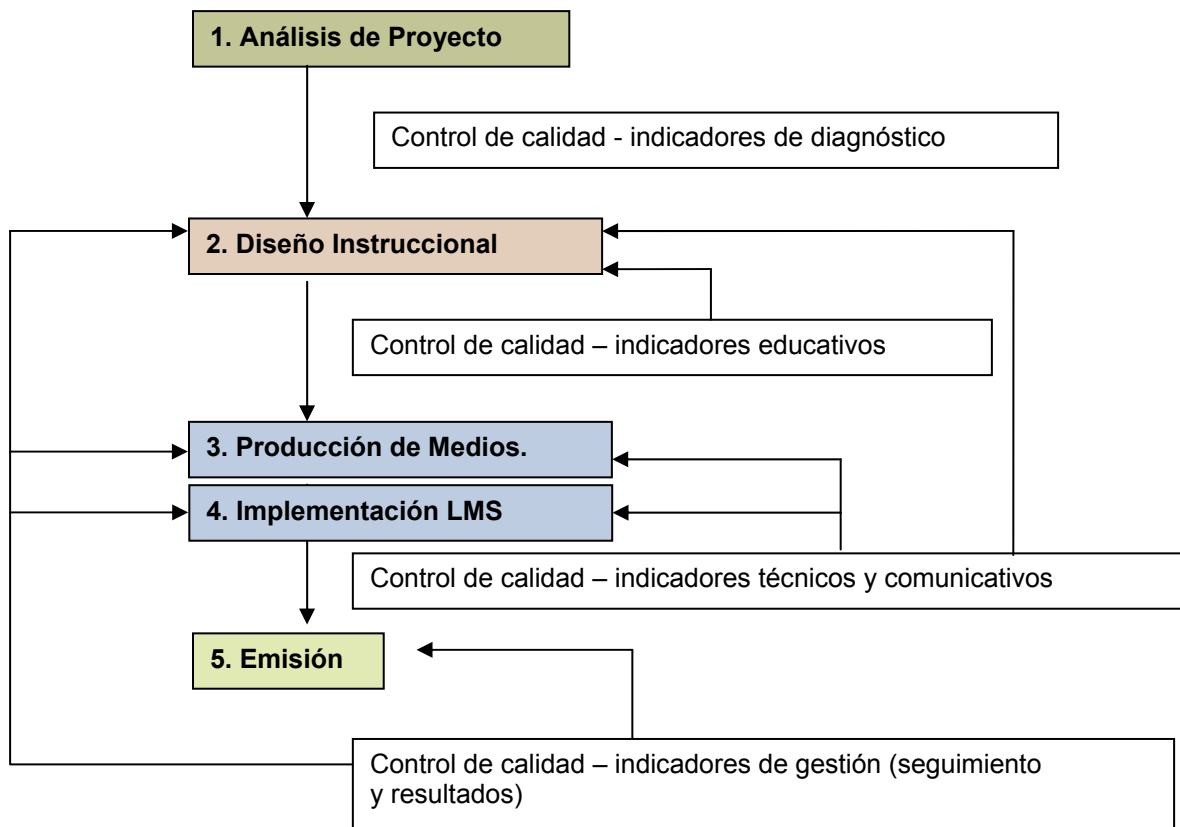




Fases del Proceso de generación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Tomado de: Hacia un modelo de diseño instruccional basado en objetos de aprendizaje.

Es importante anotar que los procesos y procedimientos de generación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) en algunas universidades varían según el nivel de experiencia que estas han adquirido en el tema y la evolución que hayan podido hacer de dicho procesos de diseño y desarrollo, en términos de aumentar su eficiencia y mejorar la calidad del resultado. Sin embargo, se pueden advertir ciertas etapas típicas dentro de la mayoría de procesos de generación de AVAs, las cuales se expondrán a continuación como sus componentes estructurales.



1. Fase de Análisis de Proyecto: Diagnosticar y decidir.

Con respecto a la primera fase se puede decir que es una etapa tanto de análisis como de definiciones, en la cual se advierten cuatro procesos diferentes a saber:



- a. Acercamiento al “cliente”. En este proceso se debe realizar un acercamiento ya sea con la dependencia que encarga el desarrollo para ambientes virtuales de aprendizaje (si es una dependencia de la misma universidad) o con la persona u organización externa que ha solicitado el servicio de generación de un AVA. El objetivo de este acercamiento se enfoca hacia la determinación de las expectativas, motivaciones y previsualización que tenga este cliente (interno o externo) del producto que ha de desarrollarse. Normalmente estos acercamientos arrojan información muy valiosa que permitirá posteriormente ajustar la dirección y énfasis a lo largo de todo el proceso de generación del AVA y permitirán con seguridad lograr un resultado lo más cercano posible a las necesidades y expectativas del cliente. Las reuniones de acercamiento en un momento dado deben volverse reuniones periódicas de retroalimentación y evaluación del proceso.
- b. Definición de equipos de trabajo y coordinador de proyecto. En este proceso se definen los interlocutores y responsables de cada una de las fases posteriores en la generación del AVA. Lo más recomendable es que exista un grupo que gestione y ejecute este tema, usualmente llamado unidad de virtualización, el cual definirá las personas encargadas de interactuar con el experto en contenidos, el liderazgo del proceso de diseño instruccional y el responsable de los procesos de producción de recursos e implementación en plataforma, realización de pruebas y seguimiento al proceso general.
- c. Análisis del contexto. En este proceso el equipo que conforma la unidad de virtualización planea y ejecuta actividades de rastreo y búsqueda de información



- que permita realizar un análisis de las características y perfil de los usuarios potenciales del ambiente virtual de aprendizaje (cantidad, ubicación, perfil general competencias previas, etc). Sobre esta información es preciso identificar las condiciones de conectividad e infraestructura informática pertinentes e indagar acerca de antecedentes en capacitación que puedan servir como referentes al nuevo desarrollo que esta por venir.
- d. Una vez que se han determinado las características generales del contexto y de los usuarios y demás aspectos importantes, la unidad de virtualización ha de enfrentar un proceso de toma de decisiones con relación al enfoque pedagógico más apropiado para el proyecto, a las consideraciones tecnológicas y de uso de medios más pertinentes, aspectos de estilo, imagen y otros detalles a tener en cuenta.

2. Fase de Diseño Instruccional: articular y garantizar la calidad de los componentes pedagógicos.

Esta segunda fase puede considerarse como el corazón del proceso de generación de AVAs, ya que es en este momento en que contenidos, medios de comunicación, herramientas tecnológicas e informáticas y maestro se convierten en un todo armónico y cobran sentido dentro de un ambiente virtual de aprendizaje en el cual se disponen los recursos que el estudiante necesita para llevar a cabo su propio proceso de aprendizaje.

En esta fase se revisan y estructuran contenidos, se reflexiona en torno a la definición y formulación de objetivos de aprendizaje o competencias a desarrollar por los estudiantes, se diseñan actividades de aprendizaje y se define el esquema evaluativo de cada componente del AVA.

Cabe anotar que la fase de diseño instruccional se caracteriza por tener etapas de trabajo



que cada actor involucrado puede realizar de manera independiente y otras que necesariamente hay que realizar de manera conjunta y consensuada. Por ejemplo, la determinación o formulación de objetivos de aprendizaje o determinación de competencias a lograr por los estudiantes, es un proceso que si bien casi siempre nace de la iniciativa del experto en contenidos, (usualmente el profesor del curso) se puede mediante trabajo en conjunto entre este y el equipo de diseño instruccional.

Como parte de este proceso, los diseñadores instruccionales complementan la producción del experto en contenidos, agregando a este proceso de construcción colectiva una mirada integradora (pedagogía, tecnología y condiciones de contexto) que redundará en un diseño adecuado a las exigencias propias de un AVA y no solo a los requerimientos disciplinares del mismo. De igual manera se realiza una revisión de estilo para efectos de verificar la consistencia del diseño en términos de lenguaje, ortografía y estilo de escritura. Este producto resultante ya sea completo o en fragmentos revisados y validados por la unidad de virtualización se traslada al equipo de producción de recursos.

3. Fase de Producción de Recursos: entre la tecnología y la comunicación.

Esta fase se puede considerar como la etapa de materialización del resultado del proceso de diseño instruccional. En este punto se generan los materiales didácticos y apoyos audiovisuales requeridos por el diseño instruccional para efectos de servir como parte de los recursos que el estudiante necesitaría para llevar de manera adecuada su proceso de aprendizaje. La naturaleza del contenido y los requerimientos de las actividades de aprendizaje demandarán el desarrollo de diversos tipos de materiales didácticos o de apoyo como páginas web, animaciones, videos, audios, simulaciones, documentos digitales, presentaciones interactivas, etc.



4. Fase Instalación en Plataforma: pruebas y más pruebas

Es en este momento en el cual se lleva a escena la propuesta de estructura de navegación del curso, se instalan los diferentes componentes del curso en plataforma LMS (learning management system) se realizan pruebas de funcionamiento técnico y comunicativo del curso y se realiza una evaluación general del mismo.

5. Fase de Emisión: la hora de la verdad.

Esta es la ultima fase del proceso de generación de AVAs. Una vez han terminado las actividades de revisión y probado del curso se inicia su fase de emisión. En esta etapa se pueden identificar actividades netamente académicas y otras administrativas.

Las administrativas se concentran en la inscripción de estudiantes y sus procesos conexos (registro y matrícula). Igualmente se continúa con los procesos de difusión, mercadeo y comercialización, que en muchas ocasiones se han llevado a cabo de manera paralela con todo el proceso de virtualización.

Las actividades académicas se enfocan hacia procesos de capacitación previa a docente e inducción a estudiantes, el inicio de actividades en el curso. Además de las actividades propias de la dinámica del AVA es preciso mencionar la necesidad de constituir una unidad de apoyo y seguimiento a las actividades de estudiantes y docentes que permanentemente este alerta y atienda de manera preventiva situaciones potencialmente riesgosas o que conlleven a aumentar los índices de deserción.