

[▶] Los contenidos en los EVA

Consuelo Belloch



Unidad de Tecnología Educativa
(UTE). Universidad de Valencia

Estas tecnologías se centran en ofrecer información al estudiante. Este tipo de recursos son de suma importancia en los entornos de formación dado que permiten:

- Presentar información sobre el propio curso (finalidad, objetivos, estructura,...)
- Asentar y clarificar los conceptos básicos del curso,
- Incorporar los recursos y/o documentos necesarios para llevar a cabo las actividades del curso (ej. materiales para debate o reflexión), y
- Ofrecer material complementario que los estudiantes puedan utilizar para profundizar en el conocimiento sobre el tema del curso.
- ...

1. Tipos de materiales transmisivos

Los tipos de materiales transmisivos que podemos incorporar en un EVA, según su tipo de contenido son: materiales impresos, materiales hipertextuales y materiales multimedia. Todos ellos como norma general deben cumplir una serie de características:

- Diseño y lenguaje adecuado a las características de los estudiantes.
- Su finalidad debe atender a la consecución de los objetivos del curso.

Los materiales han de ser creados expresamente para la función que deben cumplir. Una misma información se puede presentar de formas muy diferentes y, dependiendo de la función que vayan a cubrir en la acción formativa y del medio en el que se vaya a implementar, deberemos presentar los contenidos que queremos transmitir.

1.1. Materiales impresos

Los materiales impresos pueden ser utilizados con diferente funcionalidad dentro del curso, con ellos podemos presentar la información sobre el curso (Finalidad, objetivos, metodología, evaluación). Aunque sin lugar a duda, este tipo de materiales son de gran importancia para presentar los conceptos y contenidos del curso que deseamos transmitir a los estudiantes. Estos materiales nos permiten aportar información sobre los contenidos del curso. Si se sigue una metodología constructivista, no se deben incluir todos los contenidos que se van a trabajar en el curso, puesto que buscaremos que sean los propios alumnos los que a partir de las actividades propuestas lleguen a construir sus propios aprendizajes.

El diseño de materiales impresos debe ser claro y agradable estéticamente, además puede incluir elementos como:

- Índice, especialmente si el contenido es extenso.
- Título, autores y numeración de páginas.
- Referencias bibliográficas o electrónicas.
- Recursos didácticos:
 - Glosario
 - Cuadros que resalten los conceptos fundamentales
 - Síntesis
 - Esquemas
 - Mapas conceptuales
 - Ejemplos
 - Imágenes

Los materiales impresos pueden realizarse en diferentes formatos (.doc, .pdf). Siendo el documento pdf el más utilizado pues se puede proteger su contenido para que no pueda ser modificado por los usuarios y además no pierde su formato al utilizar diferentes impresoras.

1.2. Materiales multimedia

Los materiales multimedia son aquellos que permiten integrar de forma coherente diferentes códigos de información: texto, imagen, animación y sonido. Entre los materiales multimedia más utilizados en educación se encuentra el diaporama o presentación y el video.

1.2.1. Presentaciones multimedia

Las presentaciones multimedia son un recurso que bien utilizado pueden servir de apoyo al aprendizaje. El apoyo gráfico y visual de las presentaciones multimedia debe ayudar a incidir más y mejor en los contenidos que se quieren transmitir. Algunas de los criterios que definen una buena presentación multimedia, son:

- **Buena visibilidad de los contenidos.** Los colores de los diferentes elementos especialmente, texto y fondo, tienen que contrastar lo suficiente para que no se impida la lectura de su contenido. Asimismo, las diapositivas deben ser claras, no contener excesivo contenido y el mismo debe hacer referencia al mismo concepto o tema.
- **Esquemmatización.** La presentación multimedia no es una página de documento, sino que debe presentar los conceptos y sus relaciones de forma esquematizada, a partir de diagramas o mapas conceptuales que faciliten visualmente la comprensión de los contenidos.
- **Complementariedad de los medios.** El uso de texto, imágenes y sonidos debe realizarse de forma que cada uno de los elementos complemente o clarifique a los restantes. En ningún caso se deben utilizar como elementos distractores con poca o ninguna relación con los contenidos expuestos.
- **Evitar la sobrecarga cognitiva.** Un exceso de color, texto, imágenes o animaciones en una misma diapositiva puede dar lugar a una sobrecarga cognitiva en quién la ve, dificultando la comprensión de su contenido.
- **Resaltar los elementos fundamentales.** Es importante que en cada diapositiva se resalten los elementos fundamentales que deseamos transmitir, evitando que el estudiante centre su atención sobre elementos secundarios. Se debe tener un cuidado especial, en este sentido con las animaciones, pues son elementos que por su característica fundamental -el movimiento- captan la

atención de la audiencia, pudiendo con ello restar atención al resto del contenido de la diapositiva.

- **Buscar la interacción y participación de la audiencia**, a través de preguntas o cuestiones sobre las que tienen que analizar y reflexionar.



Las presentaciones multimedia que se incluyen en un curso online no tienen el apoyo de la explicación por parte del profesor, por lo que nos podemos valer de la **página de notas**, en donde escribimos el texto que diría el profesor, o **grabar la narración** del mismo.

1.2.2. Videos

Los videos pueden formar parte de una estrategia pedagógica que facilite el aprendizaje. Su carácter motivador y su capacidad de captar la atención, los convierten en materiales muy útiles para presentar información que fomente la reflexión. El diseño y desarrollo de un video educativo requiera el dominio del lenguaje audiovisual y tener creatividad e imaginación para dar forma a los contenidos que mantendrán atraída a la audiencia, movilizando sus conocimientos, percepciones, y sentimientos.

Según (Pozú, S/F), los videos educativos tienen como características principales:

- Cumplen una función empática (el espectador se reconoce en las situaciones y se involucra en ellas), de allí que el recurso puede propiciar el desarrollo de la autocrítica.
- Problematiza los contenidos (deja un espacio abierto a la reflexión).
- Fortalece los conocimientos previos y favorece los aprendizajes significativos (es un recurso para el aprendizaje en tanto permite introducir, profundizar o ampliar en una temática específica).

El video para ser utilizado con fines instructivos debe tener tanto calidad técnica como pedagógica.

A nivel técnico las imágenes, sonidos y texto que se incorporen en sus fotogramas deben ser buenos, de modo que se puedan percibir con claridad. Además deberemos buscar que los diferentes tipos de recursos utilizados en el video se combinen de forma adecuada de modo que los estudiantes puedan percibirlos de forma clara y cohesionada.

La calidad pedagógica del video educativo viene determinada fundamentalmente por su adecuación a la finalidad del mismo dentro del proceso instructivo. Para ello deberemos tener presente: las características de la audiencia a la que se dirige, su capacidad para captar la atención del receptor y para transmitir el mensaje deseado con claridad. El video puede ser un recurso pedagógico de gran calidad incorporado a actividades reflexivas, de sensibilización y/o de debate.

1.3. Materiales hipertextuales

Los materiales de hipertexto, permiten la interactividad con sus contenidos, pudiendo decidir y seleccionar los contenidos a los que deseamos acceder, rompiendo la estructura lineal de la información .

El término hipertexto fue utilizado en 1967 por Theodor Nelson, haciendo referencia su estructura interactiva que permite la lectura no secuencial atendiendo a las decisiones del usuario. El hipertexto es una red de información formada a partir de un conjunto de unidades de texto que se conectan por múltiples enlaces. Las páginas web, con sus enlaces que nos permiten navegar accediendo a la información que nos interesa, son los elementos más representativos de este tipo de materiales.

1.3.1. Páginas web

Las páginas web con finalidad formativa se utilizan principalmente para acceder a la información de forma no lineal, para ello incorporan un sistema de navegación a través de enlaces. Esta ruptura de la linealidad permite al estudiante acceder a la información que desea de forma más rápida.

Las páginas web son en realidad **sitios web** compuestos por diferentes páginas web enlazadas entre sí. pero para ello es necesario

Algunas cuestiones a tener en cuenta en el diseño y elaboración de páginas web son:

- Claridad y coherencia en la tipografía para cada uno de los elementos del texto (título, subtítulo,...)

- Diseño gráfico y colores, claro y consistente. Las diferentes páginas del sitio web deben tener un mismo diseño gráfico.
- Diseño adecuado a diferentes resoluciones de pantalla.
- Las páginas no deben ser extensas en su contenido, es preferible dividir el mismo y acceder mediante enlaces a su contenido.
- Evitar las oraciones largas con párrafos extensos que van de un lado al otro de la pantalla, una página web no es un libro.
- Imágenes adecuadas a los contenidos y que ocupen poco espacio de la memoria, si no es así la página web tardará mucho en cargarse. Hay varios formatos de imagen (gif, jpg, png) el uso de uno u otro dependerá de las características de la propia imagen. Siempre que sea posible utilizar un formato que comprima la imagen.

Formato	Colores	Comprensión	Trasparencia	Animación
gif	256	No	Sí	Sí
jpg	16,7 millones	Sí	No	No
png	16,7 millones	Sí	No	Sí

- Establecer un buen sistema de navegación que sea claro e intuitivo para los usuarios a los que va dirigido.

- Realizar enlaces a los recursos de Internet adecuados para alcanzar los objetivos de la página web educativa.



- En términos de contenido, escribir para la web es virtualmente igual que escribir cualquier otro material de aprendizaje. Utilizar todos los recursos pedagógicos necesarios para clarificar los contenidos presentados.

1.4. Materiales reutilizables

Son aquellos materiales hipertextuales en formato IMS o SCORM que pueden ser implementados en distintas plataformas virtuales de aprendizaje. Uno de los programas que nos permite desarrollar este tipo de materiales es eXe Learning, un programa de edición de sitios web educativos de código abierto único por sencillez de su manejo y por las herramientas que incorpora.

[TUTORIAL DE EXE LEARNING](#) de Aprender en red

2. Propiedad intelectual en la red

Las redes sociales y servicios de la web 2.0 han roto los esquemas tradicionales sobre derechos de autor y propiedad intelectual, enfrentándose a nuevas situaciones no previstas y a las que la normativa no podía dar respuesta. Actualmente, existen normativas para proteger la propiedad intelectual en la red y diferentes tipos de licencias que dan a conocer al usuario los permisos que concede el autor sobre su obra, aunque es un tema complejo, rodeado de una gran polémica que depende en gran parte de planteamientos ideológicos y económicos.

La licencia de **derechos de autor copyright** se corresponde a las necesidades de proteger la propiedad de los autores antes de surgir los cambios que Internet a supuesto en este tema. El tradicional copyright nos indica que el autor tiene "todos los derechos reservados", por lo que la obra no puede ser copiada, reproducida, modificada, ni usada sin permiso explícito del autor.



La licencia [Creative Commons \(CC\)](#) nació en la era digital (2001 en California (EE UU)) dispone de diferentes tipos de licencias en cada una de ellas el autor se reserva "algunos derechos". Estas licencias nos permiten conocer aquellos derechos que marca expresamente el autor según su criterio y la finalidad a la que se destinarán, siendo más flexibles, generalmente, cuando se implementa en la educación o en sectores sin ánimo de lucro.



Existe también otra la [Licencia Pública General de GNU](#) (GNU GPL) creada en 1989 por Free Software Foundation y su finalidad es proteger el software libre de los intentos de apropiación que restrinjan las libertades a



los usuarios. El software con esta licencia permite la libre distribución, uso y modificación del software.

Cuando realizamos un material transmisible es necesario que tengamos presente el tipo de licencia que vamos a utilizar, así como la licencia de los materiales y recursos que utilicemos en su desarrollo.

Si al diseñar un material utilizamos contenidos ajenos deberemos:

- Pedir las autorizaciones a los autores de textos, imágenes y otros materiales que deseemos incorporar.
- Conocer las condiciones en que los autores permiten enlazar y reproducir sus materiales, cuando éstas están indicadas públicamente.
- Respetar las condiciones de los contratos y licencias de los materiales digitales.

Desde hace años, Flickr, el sitio de fotografías de Yahoo!, incorpora la opción CC, donde se especifican los derechos de reproducción de cada foto según los deseos del autor e incluso incorpora enlaces para los precios de reproducción. Actualmente, en junio del 2011, YouTube incorpora la opción Creative Commons con la obligación de presentar el enlace del autor y la autorización expresa de uso del material para fines comerciales.

3. Recursos de Moodle

Moodle nos permite incluir en sus cursos información y documentos de diferente autoría (públicos y privados) y de diferente tipo: documentos de texto, presentaciones multimedia, videos, páginas web, blogs, etc., para ello utiliza el listado de recursos.

+Añadir una actividad o un recurso



Cuando agregamos un recurso se nos mostrará un formulario en el que encontramos algunas partes comunes a todos los tipos:

- **Nombre:** Texto que identificará al recurso en la página principal del curso. Debe ser conciso y descriptivo.
- **Descripción:** Es una descripción del recurso. Es conveniente que incluya algunas indicaciones sobre su contenido y su propósito dentro del curso.
- **Restringir disponibilidad:** Podemos hacer que un recurso esté disponible únicamente cuando se hayan cumplido ciertas condiciones. Por ejemplo se puede establecer que un recurso no sea visible hasta que no se haya consultado un recurso anterior o realizado cierta actividad. Así es cómo se crean itinerarios de aprendizaje
- **Finalización de la actividad:** Este parámetro únicamente es visible si en la configuración del curso se ha activado el Rastreo de finalización. De esta manera podemos establecer cuándo un recurso será marcado como consultado.

En el formulario hay algunos campos en rojo con asterisco indicando que son obligatorios. El resto son opcionales y su configuración dependerá del objetivo que tenga el recurso dentro del curso.

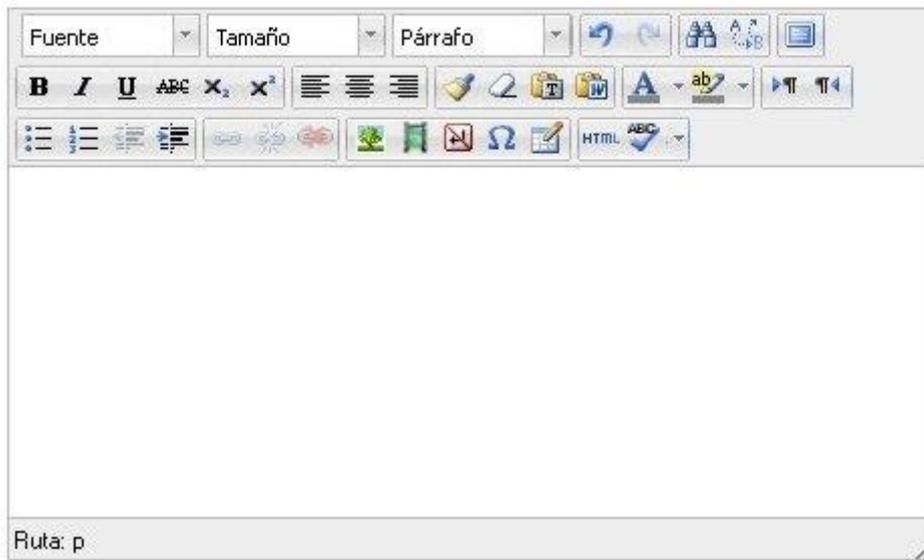
Estos recursos se incorporan al curso desde el "Diagrama del curso" en el tópico (tema o semana) en el que se desean ubicar.

La lista recursos ofrece las siguientes posibilidades:

3.1. Página

A partir del propio editor incorporado en Moodle, se puede crear una sencilla página web que nos permite incluir información con contenidos hipertextuales y elementos multimedia. La página se verá incrustada en el diagrama del curso Moodle y el acceso a la misma será más rápido que si es una página web externa.

El editor de Moodle es muy sencillo en su uso pues presenta las opciones estándar de los editores de texto, junto a otras más específicas.

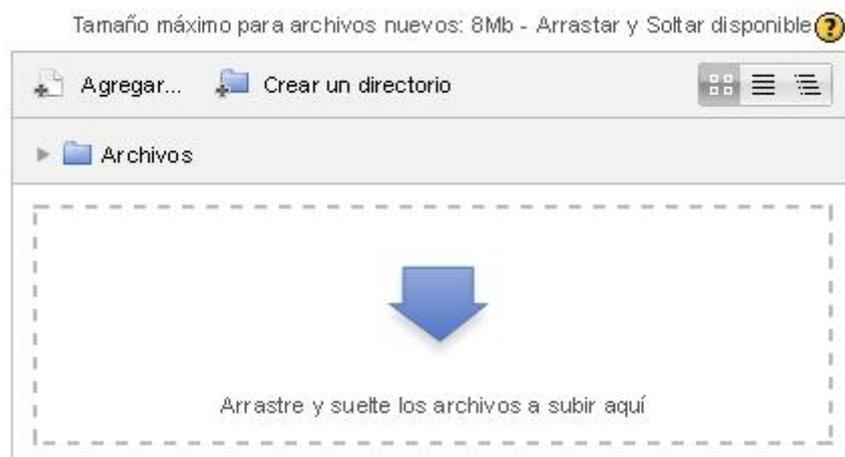


3.2. Archivo

Mediante este tipo de recursos el profesor puede incluir archivos para su curso. Moodle admite diversos tipos de archivos: documentos (word, pdf,...), videos, presentaciones, imágenes y sonidos, etc.

Al seleccionar esta opción se deberá indicar el título del archivo, una breve descripción del mismo. Posteriormente el archivo puede ser:

- **Subido** arrastrándolo con el ratón si se encuentra almacenado en el ordenador.

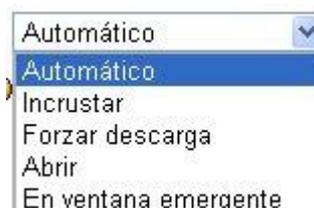


- **Agregado** seleccionado desde el selector de archivos, por ejemplo en nuestros archivos privados.



- El selector de archivos nos permite acceder a archivos:
 - *Locales*. Archivos del sistema.
 - *Recientes*. Los 50 últimos archivos subidos.
 - *Privados*. Los archivos a los que solo puede acceder el usuario.
 - *Wikimedia*. Archivos externos y públicos que se encuentran en Wikimedia.
 - También nos permite *subir archivos* y *subir páginas web*.

Asimismo, se deberá indicar como se quiere visualizar el archivo en el diagrama del curso, mostrándose un desplegable con las opciones del mismo:



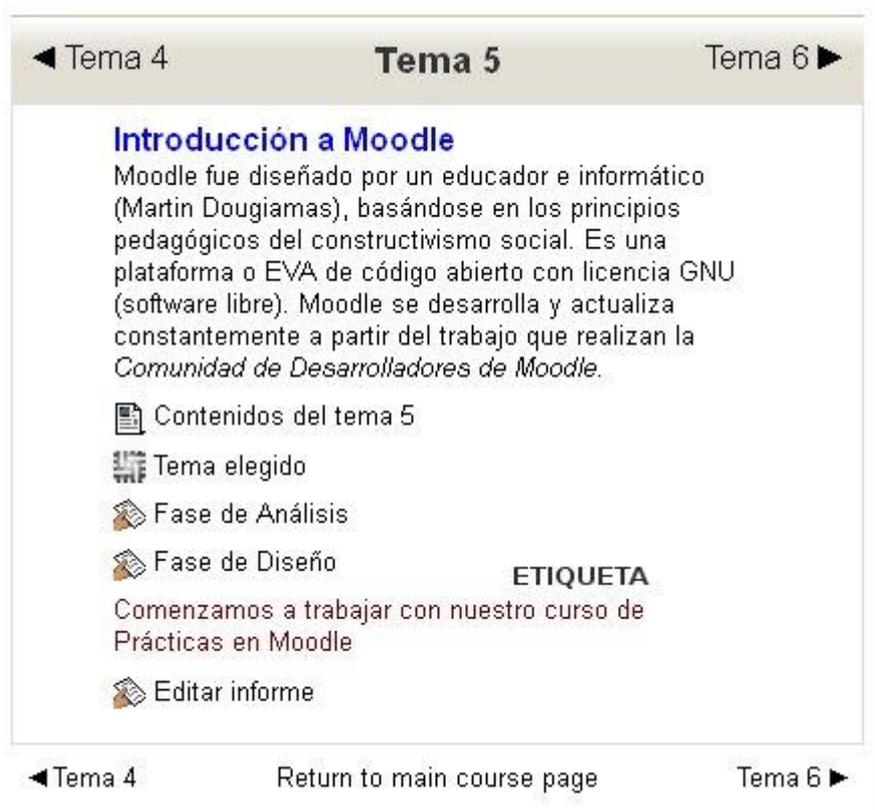
3.3. Carpeta

Este recurso le permite al profesor mostrar un grupo de archivos relacionados dentro de una única carpeta. El profesor puede subir los archivos uno a uno o a través de un archivo empaquetado (zip) que se desempaquetará (unzip) posteriormente para mostrar su contenido. Los estudiantes pueden ver y descargar los archivos de la carpeta. Si el profesor añade o elimina un archivo se actualizará la información de forma automática.



3.4. Etiqueta

Las etiquetas no son propiamente un recurso, sino que más bien permiten organizar la información en el diagrama del curso. Mediante este recurso el profesor puede incluir texto e imágenes. Dado el carácter de la enseñanza online son de gran importancia, pues permiten ayudar al estudiante a comprender la estructura y organización del curso facilitando la navegación por el mismo.



3.5. URL

Mediante este tipo de recursos podemos insertar en nuestro curso enlaces a páginas web externas. Para ello, además de especificar el título y la descripción deberemos incluir la dirección electrónica (URL) de la página web.

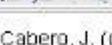
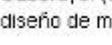
 Agregando URL a Tema 6 

General

Nombre*

Descripción*

Fuente Tamaño Párrafo

B *I* U ABC x₂ x¹     

Cabero, J. (dir) (2004) La red como instrumento de formación bases diseño de materiales didácticos. Pixel-Bit, 22, nº1.

Ruta: p

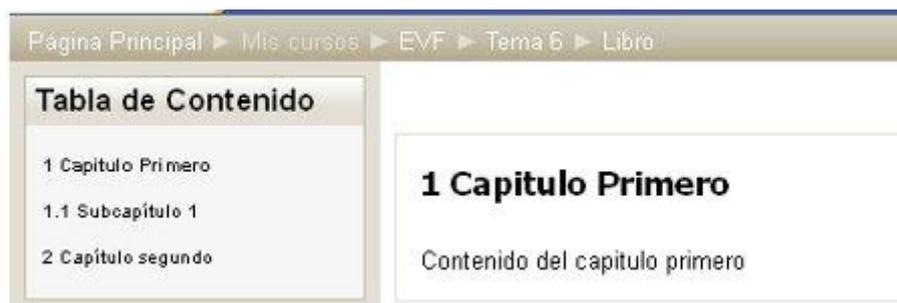
Muestra la descripción en la página del curso 

Contenido

URL externa*

3.6. Libro

Este recurso permite incluir el material de estudio del curso en múltiples páginas creando una tabla de contenidos a partir de la cual el estudiante puede acceder a las diferentes páginas del mismo. La edición de las diferentes páginas del libro se realiza a partir del editor de texto de Moodle.



3.7. Paquete de contenido IMS

Se trata de paquetes en formato IMS que contienen objetos de aprendizaje reusables, de modo que no haya que convertirlos a distintos formatos según la plataforma dónde vayan a ser utilizados. Estos objetos de aprendizaje a menudo consisten en texto junto con elementos multimedia e interactivos. Un paquete IMS se construye con una herramienta externa tal como eXeLearning, Moodle únicamente los despliega en la página del curso. Al acceder a un recurso de este tipo en Moodle, el contenido aparecerá integrado en el entorno, junto con un menú de navegación para que podamos desplazarnos por el material.

4. Editor de contenidos

Cuando un contenido se incorpora en un curso moodle, si está activo el modo de edición, podremos realizar modificaciones en la configuración y presentación del contenido a partir de los iconos de edición que se muestran a su derecha:



Bibliografía

Asinsten, J.C. (sf) *Producción de contenidos para Educación Virtual*. Biblioteca Virtual Educa. Publicación en línea. Disponible en http://www.virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

Aznar, S. (sf) *Primeros pasos con eXe Learning*. Servicio de Formación del Profesorado de la Conselleria de Educación de la Comunidad Valenciana. Publicación en línea. Disponible en <http://cefire.edu.gva.es/file.php/1/Exe-Learning/PDFs/Unidad01.pdf>

Saorín, A. (2012) *Moodle 2.0. Manual del profesor*. Publicación en línea. Disponible en <http://recursos.cepindalo.es/mod/resource/view.php?id=13104>