

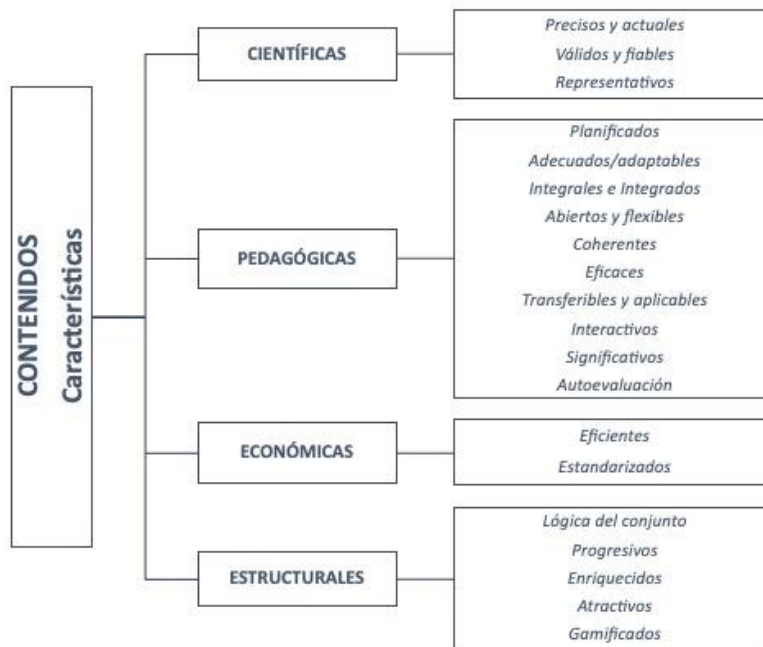
Cómo citar la publicación:

García Aretio, L. (24/03/2020). Contenidos para generar aprendizajes a distancia en sistemas digitales. *Contextos universitarios mediados*. (ISSN: 2340-552X), <https://aretio.hypotheses.org/3258>.

## Contenidos para generar aprendizajes a distancia en sistemas digitales

Lorenzo García Aretio  
UNED

Un elemento o variable sustancial de cualquier programa son los contenidos. Recurso que, como es sabido, puede sostenerse en formatos impresos o audiovisuales y, tanto unos como otros, hoy soportados digitalmente y en la red. En cualquier caso, se han de pretender unos contenidos de la calidad máxima y que deberían mostrar una serie de características concretas. Téngase en cuenta que no trato de referirme exclusivamente a contenidos escritos. Las consideraciones siguientes, estimo que son válidas para cualesquiera tipos de contenidos diseñados para aprender. Desde mi punto de vista, éstas son algunas de las características esenciales que deberíamos seleccionar a la hora de diseñar o de proponer contenidos (García Aretio, 2001 y 2014).



### **Características científicas**

- *Precisos y actuales.* Deben ofrecer representaciones fidedignas, lo más exactas posibles de los hechos, principios, leyes, procedimientos, etc., que tratan de exponer. Se deberá reflejar la situación presente, la más reciente posible con los conocimientos más actualizados de esa área del saber. Por eso estos materiales deben ser constante y fácilmente *actualizables o sustituibles* a través de la Red....
- *Válidos y fiables.* Con selección de contenidos que traten de transmitir e informar sobre aquello que realmente se pretende que aprenda el estudiante y no sobre cuestiones laterales. Esos contenidos por su parte serán fiables cuando representen solidez, consistencia y contrastabilidad.
- *Representativos.* Se deberá seleccionar aquello que realmente represente lo esencial del campo según nivel de estudios.

### **Características pedagógicas.**

- *Planificados.* Que no sean fruto de la improvisación y del esnobismo. La previsión debe incluir respuestas a preguntas tales como: ¿contenidos para qué recurso, actividades, métodos, evaluación...?, ¿para la consecución de qué logros, competencias, objetivos?, etc.
- *Adecuados y adaptables.* Adaptados al contexto socioinstitucional, apropiados al nivel e índole del curso, a las previsibles características del grupo destinatario, a la dedicación requerida para la superación del curso y a las características de cada uno.
- *Integrales.* Que establezcan las recomendaciones oportunas para conducir y orientar todo el trabajo del estudiante. Se tratará de materiales que, o bien desarrollan íntegramente todos los contenidos exigidos para el logro de las competencias declaradas, o bien dirijan y orienten con claridad hacia las fuentes o utilización de otros complementarios.
- *Integrados.* Los diferentes materiales de estudio y trabajo no pueden formar compartimentos estancos y ser agregados sin más. Hoy las plataformas digitales de aprendizaje facilitan esta propiedad. Y si se trata de la Web como plataforma (2.0), igualmente habrán de orientarse para no perder una integración mínima.
- *Abiertos y flexibles.* No cerrados, que inviten a la crítica, a la reflexión, a la complementación de lo estudiado mediante las búsquedas apropiadas, que sugieran problemas y cuestionen, que obliguen al análisis y a la elaboración de respuestas. No sujetos a las limitaciones de espacio y tiempo del aprendizaje presencial.
- *Coherentes.* Congruencia entre las distintas variables y elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje, entre los contenidos, los objetivos, actividades, evaluación, etc.
- *Efícaces y motivadores.* Facilitadores del logro de los aprendizajes previstos, a través del estudio independiente o colaborativo. Que motiven el autoaprendizaje y la colaboración, transmitan efectivamente la información y aclaren las dudas, que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- *Transferibles y aplicables.* Que propicien la aplicabilidad y transferencia positiva de lo aprendido de forma retroactiva (consolidación de aprendizajes anteriores) y proactiva (facilitación de aprendizajes futuros), vertical (relación con aprendizajes de orden superior o inferior) y horizontal (con otros aprendizajes del mismo nivel), a través de la presentación de situaciones paralelas, ejemplos, contraejemplos, etc.
- *Interactivos.* Mantenedores de un diálogo simulado y permanente con el alumno; que inviten al intercambio de opiniones, no meramente expositivos; que exijan la participación activa del estudiante; que faciliten la realimentación constante.

- *Significativos.* Cuyas propuestas tengan sentido en sí mismo, representen algo interesante para el destinatario y estén presentados progresivamente, de manera que los nuevos saberes estén siempre apoyados en conocimientos, habilidades o experiencias ya tenidos.
- *Que permitan la autoevaluación.* A través de la propuesta de actividades, ejercicios, preguntas, etc., que permitan comprobar al alumno los progresos realizados y la consecución de los objetivos propuestos.

### **Características económicas**

- *Eficientes.* Que la inversión en ellos realizada sea rentable en esfuerzos, tiempo y dinero.
- *Estandarizados.* En materiales de carácter tecnológico habrá de cuidarse esta característica, con el fin de no crear problemas a los alumnos receptores. Se deben utilizar siempre materiales compatibles con los soportes más utilizados.

### **Características estructurales**

- *Estructura lógica del conjunto.* Se deberá considerar la propia estructura de cada una de las unidades de aprendizaje, lección, tema, unidad didáctica, etc.
- *Progresivos.* Se presentan de manera secuencial en unidades asumibles.
- *Enriquecidos.* Los contenidos pueden enriquecerse gracias a la diversidad de formatos que permite el sistema (texto, imagen, audio, vídeo...).
- *Atractivos.* Deberá cuidarse que la presentación sea agradable y atractiva en todos sus apartados. En los entornos digitales, también en los impresos, deberán aprovecharse bien todas las posibilidades de presentaciones gráficas.
- *Gamificados.* Tendentes a promover y motivar logros de aprendizaje a través de actividades y retos basados en la mecánica de juegos.

No quiere decirse que se tengan que cumplir todas esas características en todos los materiales y recursos que contengan contenidos para el aprendizaje, pero sí que considerando este catálogo, pueden ponerse cimientos para un buen diseño de contenidos.

Seguiré escribiendo para facilitar esa transición obligada desde los formatos presenciales hacia los digitales.

### **Referencia:**

- García Aretio, L. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital.* Síntesis.
- García Aretio, L. (2001). *La educación a distancia. De la teoría a la práctica.* Ariel.