La educación virtual como nueva opción para crear y distribuir conocimiento

- La ventaja principal de este tipo de educación es que el alumno estudia y aprende a su ritmo, sin necesidad de permanecer fijo en un lugar y puede hacerlo a cualquier hora del día.
- Es vital que la gente sepa localizar, evaluar y utilizar la gran cantidad de información que se genera a diario en distintos formatos.
- Metadatos y ontologías son dos conceptos fundamentales para lograr una educación virtual óptima.

Por Lizbeth Serrano Gómora

México, D. F., a 4 de julio de 2014 (Agencia Informativa CONACYT).- Con ayuda de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y otros recursos de información electrónicos, la educación virtual contribuirá a que el estudiante aprenda y genere conocimiento, sin necesidad de desplazarse de un lugar a otro.

Filiberto Felipe Martínez Arellano, especialista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información de la UNAM, señaló que la nueva forma de educación será por medio del aprendizaje electrónico.

Según Martínez Arellano, la ventaja principal de este tipo de educación es que el alumno estudia y aprende a su ritmo, sin necesidad de permanecer fijo en un lugar y puede hacerlo a cualquier hora del día.

No obstante, advirtió que, para que esto sea posible de forma efectiva, el alumno debe tener acceso a los recursos de información necesarios y dominar las herramientas que le faciliten comunicarse con sus asesores, compañeros u otras comunidades de aprendizaje.

“Actualmente la información se ha incrementado y es mostrada en diferentes formatos. Para tener acceso a ella y adquirir conocimiento, es vital que la gente sepa localizar,

evaluar y utilizar tal información”, indicó el investigador. De acuerdo con el especialista, son cuatro los elementos clave para lograr una educación virtual de calidad y eficiente.

El primero de ellos se denomina metadato, el cual se refiere a la correcta clasificación de los recursos de aprendizaje. En este sentido es necesario que el usuario considere datos y atributos sobre las características de estos recursos, es decir, quién es el autor, qué temática trata y cómo la aborda, grado de confiabilidad de la información, si son de libre acceso, entre otros factores.

Dublin Cero es un esquema de metadato que considera como variables al autor del material, lugar donde se creó, fecha, tema y formato. Otro ejemplo es el LearningObjectModel (LOM), que cuenta con 72 posibilidades para la descripción de recursos de aprendizaje.

La segunda acepción corresponde con la ontología, descrita como un conjunto de conceptos organizados jerárquicamente. “Esto significa que una ontología sobre el concepto pintura incluirá nombres de pintores, escuelas de pintura, obras famosas y demás elementos que pertenezcan a dicha área temática”.

Un tercer elemento para alcanzar una educación virtual ideal es el uso de material bibliográfico. El especialista propone que la información sea de libre acceso, y de ser necesario, que se cuente con material comprado. “En este sentido las bibliotecas juegan un papel fundamental, ya que mucho del conocimiento producido por científicos está impreso y albergado en recintos de este tipo”, comentó.

En cuanto al acceso a la información, Martínez Arellano sostuvo que la existencia de una brecha digital no debe ser obstáculo para aprender, ya que aún existen bibliotecas públicas con títulos variados. Aunque, para que la educación virtual tenga auge, estos materiales deben ser digitalizados y puestos al alcance de los usuarios.

Martínez Arellano manifestó que en el e-aprendizaje o educación virtual intervienen dos elementos sustanciales: el profesor y el bibliotecólogo. El primero de ellos debe diseñar las estrategias pedagógicas, mientras el segundo seleccionará y organizará la información, con el propósito de que el alumno construya y aprenda a producir su propio conocimiento.