

La importancia de la Usabilidad en la producción de los Recursos Educativos Digitales Abiertos

Nombre: Carlos Felipe Gómez

Profesión: Ingeniero de Sistemas

Magister: Diseño y Gestión de Proyectos Tecnológicos

Institución: Secretaría de Educación y Universidad UNIMINUTO

Cargo: Contratista y Docente Universitario

Ciudad: Bogotá

País: Colombia

e-mail: felipegomezing@gmail.com

Contenido

1. ¿Qué son los recursos educativos digitales abiertos?	3
2. Características globales de los recursos educativos digitales abiertos	3
3. ¿Qué es la usabilidad?	4
4. Elementos de interfaz de usuario, experiencia secretaria de educación.....	6
4.1. Eficiencia en el recurso educativo digital	6
4.1.1. Espacio en pantalla	6
4.1.2. Tiempos de respuesta	7
4.1.3. Vinculación	10
4.1.4. Navegación.....	11
4.2. Diseño del contenido.....	12
4.2.1. Títulos.....	12
4.2.2. Legibilidad.....	13
4.2.3. Documentación en línea.....	14
4.2.4. Multimedia	15
4.2.5. Tiempos de respuesta en el contenido	16
4.2.6. Imágenes y fotografías	17
4.2.7. Video	18
CONCLUSIONES	19
BIBLIOGRAFÍA	20

1. ¿Qué son los recursos educativos digitales abiertos?

En su forma más simple, el concepto de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA), describe cualquier tipo de recurso (incluyendo planes curriculares, materiales de los cursos, libros de texto, vídeo, aplicaciones multimedia, secuencias de audio, y cualquier otro material que se haya diseñado para su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje) que están plenamente disponibles para ser utilizados por parte de educadores y estudiantes, sin la necesidad de pago alguno por derechos o licencias para su uso. (UNESCO, 2011)

Cabe resaltar que los Recursos Educativos Digitales Abiertos deben ser trabajados bajo todo proceso de enseñanza y aprendizaje, que implica una intencionalidad y finalidad orientada hacia una acción educativa. Bajo esta premisa los Recursos Educativos Digitales Abiertos cuenta con un territorio digital, haciendo énfasis a toda construcción de elementos digitales que cuentan con opciones visibles o auditivas, orientadas hacia un usuario final que interactuará con información multimedial ya sea online u offline.

Esto implica que todo Recurso Educativo Digital Abierto debe contar con tres condiciones fundamentales:

1. **Educativo:** Característica fundamental de todo recurso educativo el cual debe contener un proceso de enseñanza y/o aprendizaje, con la finalidad de facilitar la comprensión de la información, la representación de datos en un contexto intuitivo y amigable, orientadas al desarrollo de capacidades, habilidades y competencias por medio de un entorno cognitivo, epistemológico y científico.
2. **Digital:** Condición de un recurso educativo a ser representado por medio de un entorno digital y ser plasmado por medio de la pantalla como periférico de salida, ya sea de un PC, Smartphone o Tablet, haciendo del recurso un elemento de interacción dinámico, multimedial y didáctico.
3. **Abierto:** Estado en el que se encuentra un recurso educativo ante la disposición, acceso o modificación, respondiendo a permisos legales que se otorga al desarrollo del trabajo elaborado, ya sea que contenga derechos de autor o que el recurso se encuentre en una disposición gratuita o bajo un licenciamiento libre.

2. Características globales de los recursos educativos digitales abiertos

Las características globales de orden técnico y funcional que debe contener el desarrollo de un recurso educativo digital abierto, para que cumpla la condición de digital y abierto según el Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE), World Wide Web Consortium (W3C) y la International Electrotechnical (IEC), son:

Accesible: Característica que un Recurso Educativo Digital Abierto pueda ser consultado y/o utilizado por el mayor número de personas, incluyendo a quienes se encuentran en condición de discapacidad, y de igual forma, a aquellos que no cuentan con condiciones técnicas y tecnológicas adecuadas.

Adaptable: Característica de un Recurso Educativo Digital Abierto que permite ser modificado, ajustado o personalizado de acuerdo con los intereses, necesidades o expectativas del usuario.

Durable: Característica de un Recurso Educativo Digital Abierto que garantiza su vigencia y validez en el tiempo, la cual se logra con el uso de estándares y tecnologías comunes y reconocidas para ese fin, como es el caso de extensiones y herramientas que brindan la opción de que los recursos desarrollados puedan ser usados luego de cierto tiempo.

Flexible: Característica de un Recurso Educativo Digital Abierto para responder e integrarse con facilidad a diferentes escenarios digitales de usuario final, de modo que este último pueda configurar su uso según sus preferencias según los ambientes virtuales de aprendizaje que podamos tener a nuestra disposición.

Granular: Característica de un Recurso Educativo Digital Abierto en directa relación entre su nivel de detalle, jerarquía o importancia y su capacidad de articulación y ensamblaje para construir componentes más complejos.

Interoperable: Característica que le permite a un Recurso Educativo Digital Abierto contar con las condiciones, y estar en capacidad de ser implementado en diversos entornos digitales (ambientes, plataformas, canales y medios), bajo un conjunto de estándares o especificaciones reconocidas que permitan su plena funcionalidad. Es por eso la importancia de contar con lenguajes de programación orientados a la web que permiten esta disposición del recurso posteriormente desarrollado.

Modular: Característica de un Recurso Educativo Digital Abierto que le permite interactuar o integrarse con otros, en igual o diferentes condiciones y contextos, ya sea diferentes ambientes virtuales de aprendizaje o recursos configurados en estos y con ello ampliar sus posibilidades de uso educativo.

Portable: Característica de los Recursos Educativos Digitales en la cual son diseñados, contruidos y ensamblados para poder ser empleados en una o más plataformas. Además, es una cualidad que promueve el uso del recurso y mejora sus posibilidades de almacenamiento y distribución, gracias a las extensiones ofrecidas en las diferentes plataformas, como es SCORM, formato que permite portar el recurso educativo a cualquier contexto o ambiente.

Usable: Característica de los Recursos Educativos Digitales Abiertos que garantiza la correcta interacción con el usuario, con el fin de procurar una experiencia cómoda, fácil y eficiente, conteniendo en el recurso una propiedad intuitiva, y a la vez eficaz para que un usuario final mantenga la concentración sobre esta y descartar la deserción del usuario como estudiante activo. Característica que abordaremos con mayor detenimiento en este capítulo.

Reusable: Característica de los Recursos Educativos Digitales Abiertos sea utilizado en diferentes contextos y con distintas finalidades educativas, permitiendo la adaptación o modificación de sus componentes. (Ministerio de Educación Nacional, 2011b)

3. ¿Qué es la usabilidad?

Podemos definir también la usabilidad según Nielsen (1995) como la medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.

Efectividad: precisión y la plenitud con las que los usuarios alcanzan los objetivos específicos. A esta idea van asociadas la facilidad de aprendizaje (en la medida en que este sea lo más amplio y profundo posible), la tasa de errores del sistema y la facilidad del sistema para ser recordado (que no se olviden las funcionalidades ni sus procedimientos).

Eficiencia: recursos empleados en relación con la precisión y plenitud con que los usuarios alcanzan los objetivos específicos. A esta idea van asociadas la facilidad de aprendizaje (en tanto que supone un coste en tiempo; igualmente, si se requiere un acceso continuo a los mecanismos de ayuda del sistema), la tasa de errores del sistema y la facilidad del sistema para ser recordado (una asimilación inapropiada puede traducirse en errores de usuario).

Satisfacción: ausencia de incomodidad y la actitud positiva en el uso del producto. Se trata, pues, de un factor subjetivo.

La usabilidad es una característica que hace referencia a la facilidad con que un usuario lleva a cabo la comprensión de la información del recurso, el aprendizaje de navegación del ambiente y el cumplimiento de sus objetivos, por medio de tres puntos clave:

1. **Diagnóstico:** Es el análisis orientado al usuario, identificando sus características, rasgos y particularidades generales, para llevar a cabo el diseño y desarrollo de un recurso, ya que, a partir de este estudio, se determinará la facilidad de aprendizaje del usuario, y por ende, se contemplará componentes claves a la hora de la puesta en marcha del producto.
2. **Conocimiento del contexto:** Es el levantamiento de información y requerimientos que debe contener un recurso, peticiones que se deben contemplar tanto para la información que se piensa plasmar, como también requisitos de diseño y desarrollo del recurso, como también su implementación en un ambiente de aprendizaje.
3. **Cumplimiento de Objetivos:** La usabilidad es un componente que se traduce en productividad y calidad, no solo, es evidenciar un trabajo realizado plasmado en imágenes y colores, sino, también debe ser un producto que se enfoque al cumplimiento de los objetivos, esto quiere decir que los personas tengan una transformación de usuarios pasivos (aquellos que solo visualicen el contenido), a usuarios activos (aquellos que reciban la información para llevar a cabo una tarea, actividad o labor) , de manera que la información suministrada en el recurso cumpla de manera efectiva su objetivo.

La usabilidad también contiene cinco cualidades que claramente se deben evidenciar en los productos diseñados y desarrollados, según J.M. Cueva (2008) describe:

Facilidad de aprender: ¿Cómo de rápido puede un usuario que nunca ha visto el interfaz a usar ejecutar tareas básicas?

Eficacia de uso: Una vez que el usuario haya aprendido a utilizar el sistema, ¿cómo de rápido puede lograr tareas?

Facilidad del sistema para ser recordado: ¿Si un usuario ha utilizado el sistema anteriormente, recuerda lo bastante para utilizarlo con más eficacia la próxima vez o no?

Frecuencia y severidad del error: ¿Con qué frecuencia los usuarios cometen errores, ¿cómo de serios son estos errores y cómo de fácil es solventar estos errores?

Satisfacción subjetiva: ¿Al usuario le gusta utilizar el sistema, está satisfecho?

Algunas cualidades son más importantes que otras. La facilidad de aprendizaje es a menudo la cualidad más importante de la usabilidad puesto que los usuarios no suelen pasar mucho tiempo en un sitio web que no entienden o no saben manejar. La satisfacción subjetiva también es un factor importante ya que los usuarios pueden irse libremente a otro sitio.

4. Elementos de interfaz de usuario, experiencia secretaria de educación

La descripción de los elementos de interfaz de usuario están dirigidos hacia la experiencia obtenida en la Secretaría de Educación del distrito de Bogotá, en la cual se llevó a cabo la producción de un Recurso Educativo Digital Abierto para ser implementado en un aula virtual, la cual contenía todo lo relacionado con la Estrategia Integral de Promoción del Bienestar Estudiantil, proyecto que abordaba diferentes categorías como Pedagogía del Bienestar Estudiantil, Movilidad Escolar, Estilos de Vida Saludable, y Prevención y Atención de la Accidentalidad Escolar, los cuales se trabajaban en los colegios del distrito y a su vez se plasmaban a los docentes en un ambiente virtual de aprendizaje. Para nuestro caso la plataforma Moodle, acrónimo (del inglés, *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*), es una herramienta de gestión de aprendizaje, concebida para ayudar a los educadores a crear aulas virtuales, gestionar calificaciones e interactuar con estudiantes por medio de recursos y actividades.

A continuación abordaremos los elementos de interfaz de usuarios llevados a cabo en la producción del Recursos Educativo, los cuales están divididos en eficiencia y diseño del contenido que se relacionan a continuación:

4.1. Eficiencia en el recurso educativo digital

La eficiencia de un recurso educativo debe ser trabajado y orientado hacia los objetivos del curso, asociado a la facilidad de aprendizaje ante el uso o la herramienta suministrada, el cual debe permitirle tiempos adecuados de respuesta, espacios proporcionados y estructura de navegación visible y amigable para el usuario. Es por eso que abordamos los siguientes ítems que caracterizan la eficiencia de un recurso:

4.1.1. Espacio en pantalla

En la creación de un Recursos Digital se debe contar siempre con posibilidades de resolución de pantalla, permitiendo una baja o alta resolución de imágenes, eliminando el uso de un scroll ya sea vertical u horizontalmente, contemplando la posibilidad del uso de un recurso educativo por medio de dispositivos móviles, en consecuencia, a estas posibilidades es importante siempre contar con un diseño del 100% de pantalla y de esta manera, el recurso educativo se acoplará a la resolución en la que se encuentre.

Para esta ocasión nuestro recurso cuenta con la opción de maximizar o minimizar su entorno acorde al gusto del usuario final, de la siguiente manera:

Figura 1: Componente espacio en pantalla



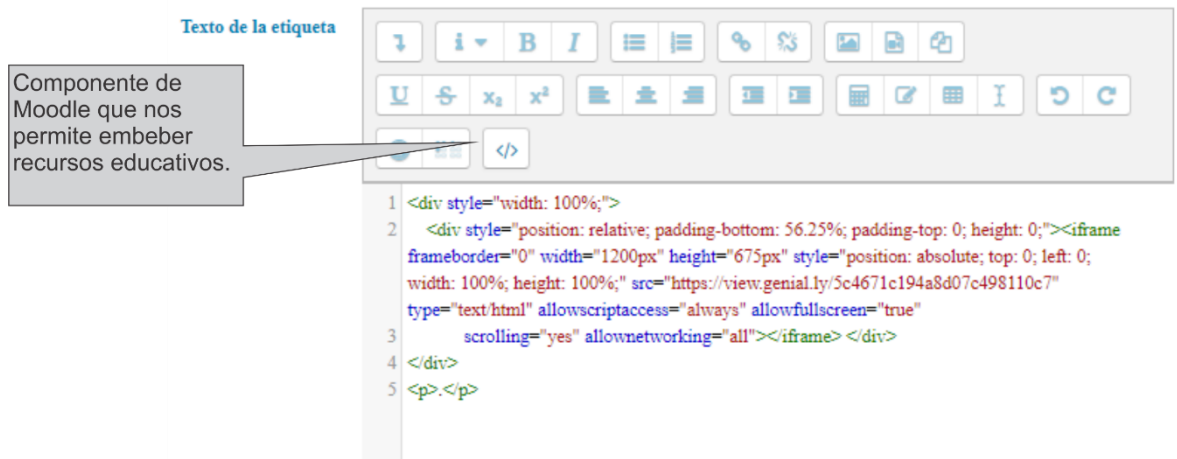
Fuente: elaboración propia

4.1.2. Tiempos de respuesta

Es recomendable que los tiempos de respuesta mínimos para el cargue de páginas en los recursos educativos sea menos de 10 segundos, ya que es una característica fundamental en cuanto a la facilidad del sistema vs coste en tiempo, asociado a la eficiencia del recurso, capturando en el usuario final atención y vigilancia. En este caso tenemos dos opciones para evitar tiempos de respuesta largos, trabajar el recurso educativo online o descargar el recurso educativo en el formato SCORM, es por eso, que abordaremos estas dos opciones como se muestra a continuación:

1. La primera opción es trabajar el recurso educativo de manera online, para este caso debemos embeber el código del recurso por medio de la herramienta HTML de la etiqueta.
En nuestro caso hemos escogido esta primera opción, ya que el Recurso Educativo se encuentra alojado en la plataforma genially, es una herramienta para crear contenidos interactivos, la cual nos permite trabajar el Recurso Educativo de manera online, es por eso, que hemos embebido el recurso educativo de la siguiente manera:

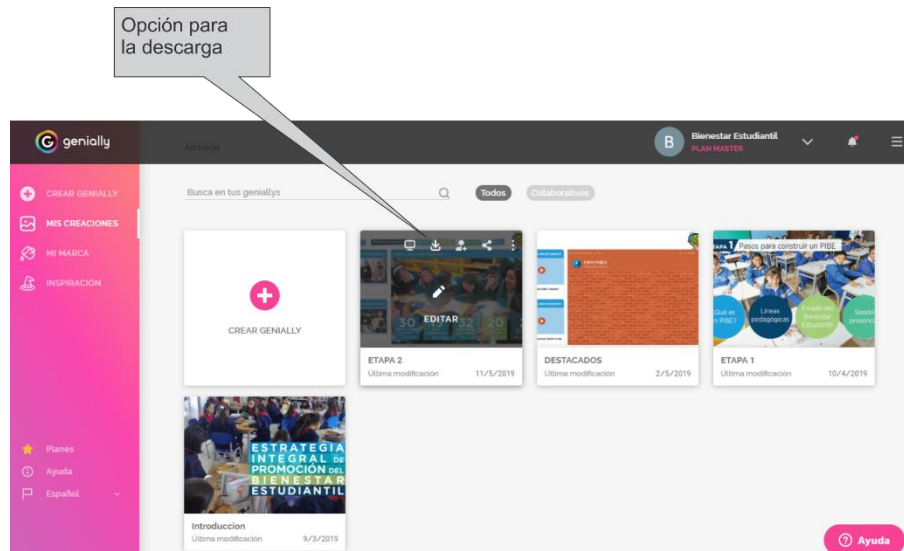
Figura 2: Componente tiempos de respuesta



Fuente: elaboración propia

2. Como segunda opción podemos descargar el recurso educativo en el formato SCORM (Shareable Content Object Reference Model) formato estándar para la producción de contenidos e-learning, y subirlo como archivo al ambiente virtual y de esta manera depender solamente del tiempo de respuesta según el cargue de la plataforma Moodle.
 - 2.1. Primero debemos descargar el Recurso Educativo de nuestro panel de genially, como se muestra a continuación:

Figura 3: Panel Geneally para la descarga



Fuente: elaboración propia

- 2.2. Luego, debemos escoger el formato de descarga el cual nos ofrece el panel de Geneally, para nuestro caso, escogeremos la opción de HTML5:

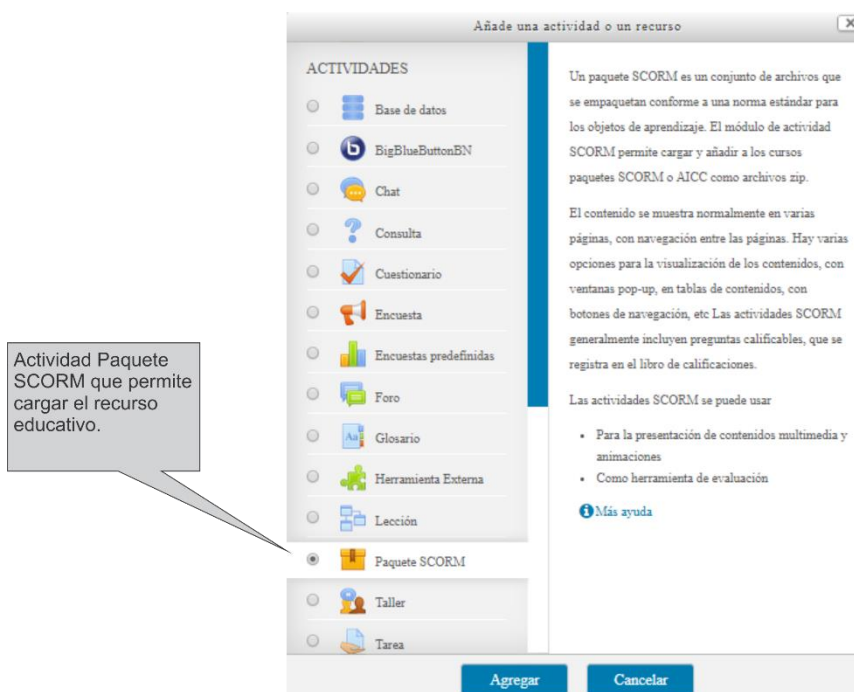
Figura 4: Formatos de descarga Panel Geneally



Fuente: elaboración propia

2.3. Luego, debemos configurar la actividad de Paquete SCORM en nuestra plataforma Moodle, como se muestra a continuación:

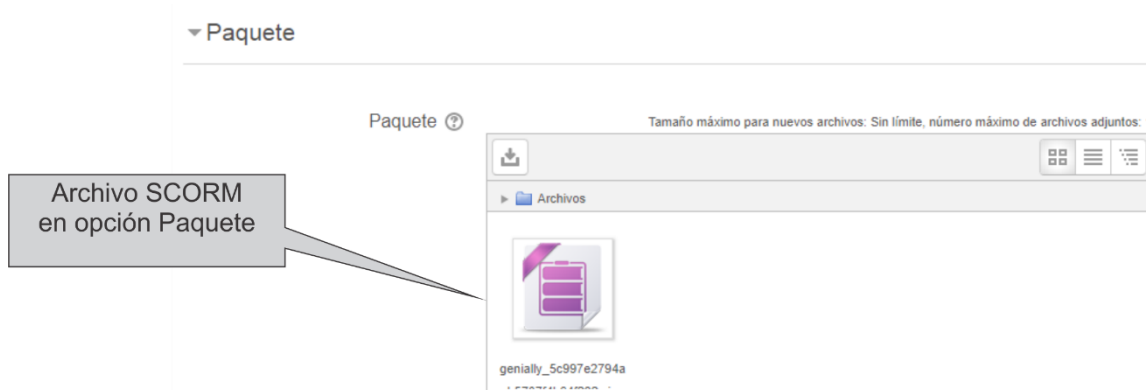
Figura 5: Actividad Paquete SCORM



Fuente: elaboración propia

2.4. Por último, debemos anexar la carpeta descargada del panel Geneally a nuestra actividad de Paquete SCORM:

Figura 6: Actividad Paquete SCORM



Fuente: elaboración propia

4.1.3. Vinculación

La vinculación hace referencia a los botones, barra de navegación o menú que se desglosa del recurso educativo, ya que por medio de éstas opciones permite al usuario navegar a otras páginas u otros contenidos informativos.

En este caso se diseñaron vínculos en forma de botones que le permitiera al usuario interpretar la navegación y su jerarquía, con una forma visualmente atractiva, tanto en la forma como en los colores, y también interpretativa y aclarativa, creando en el usuario expectativa y directrices visuales que se mantienen en todo el ambiente del recurso, de la siguiente manera:

Figura 7: Componente vinculación



Fuente: elaboración propia

4.1.4. Navegación

La navegación del recurso educativo debe permitirle al usuario una ubicación general y específica de la información, poder comprender y aprender en cuestión de segundos los diferentes niveles en los que se encuentra, una estructura que permita viajar por todo el contenido sin dificultades o brechas visuales y a la vez un alto índice de aprendizaje sobre los niveles del recurso.

Para nuestro recurso educativo se ha diseñado bajo unos parámetros en el que el usuario permita navegar fácilmente, sin restricciones y visualmente amigable, en este caso podemos visualizar los siguientes vínculos de navegación: Menú, regresar y continuar, de la siguiente manera:

Figura 8: Componentes de Navegación 1



Fuente: elaboración propia

Se construyó un segundo diseño del recurso educativo pensado para la etapa 2 del proyecto, al estilo página web, el cual contiene una barra de navegación permitiendo al usuario una navegación libre y de fácil acceso a la información, de la siguiente manera:

Figura 9: Componente de Navegación 2



Fuente: elaboración propia

4.2. Diseño del contenido

El contenido es lo más importante que debe tener un recurso educativo, haciendo de éste un recurso orientado a la enseñanza – aprendizaje, es por eso que el contenido o la información suministrada debe ser clara, concisa y concreta de acuerdo a los intereses y finalidades del curso, conteniendo imágenes y documentos multimedia que ayuden al entendimiento y claridad de la información, para generar un conocimiento adecuado sobre el usuario final. A continuación, se presentan las características más importantes ante el diseño del contenido:

4.2.1. Títulos

Los títulos diseñados deben ser pensados para que el usuario tenga claridad y especificidad al momento de abordar el contenido, creando un entendimiento preciso sobre la información contenida en el capítulo. Es recomendable títulos con un número no mayor a 6 palabras, logrando una aproximación clara y concisa sobre la información que se piensa abordar.

Para nuestro caso, hemos diseñado títulos y subtítulos amigables para el usuario, utilizando y aplicando los colores y fuentes institucionales permitidas de la siguiente manera:

Figura 10: Componente Título

Título alusivo al contenido.

Promoción del Bienestar Estudiantil

INTRODUCCIÓN ETAPA 1 ETAPA 2 ETAPA 3 COMUNICACIONES PEDAGÓGICOS Contenido Recursos

¿Qué es un PIBES?

Los **Planes Integrales de Bienestar Estudiantil** (PIBES) buscan proporcionar herramientas y orientaciones pedagógicas y técnicas a las **Instituciones Educativas Distritales** (IED), con el fin de armonizar sus acciones educativas alrededor del bienestar estudiantil desde un enfoque de derechos, y así fortalecer sus proyectos educativos con el desarrollo de planes de acción que contengan las líneas pedagógicas: estilos de vida saludable, movilidad escolar, prevención y atención de la accidentalidad escolar y pedagogía del bienestar.

Herramientas
Orientaciones pedagógicas
Orientaciones técnicas

IED
Instituciones Educativas Distritales

fortalece
planes de acción
proyectos educativos institucionales

PLANES DE ACCIÓN
Líneas pedagógicas

EVS
ME
PB
PAAE

Continuar

Fuente: elaboración propia

4.2.2. Legibilidad

La legibilidad permite a un recurso educativo ser atractivo para la vista, siempre y cuando se utilicen colores claros y amigables para el ojo humano y a la vez que se genere contraste por medio de los colores que se utilicen en los textos, ya que los colores se traducen en mensajes y evoca emociones, no solo es de alta relevancia el uso de colores de acuerdo a la imagen institucional, sino que se debe tener cuidado al momento de utilizar colores que simbolicen o estimulen al usuario a la investigación e indagación del contenido. Por ejemplo, hay que tener cuidado con el color rojo, ya que es el color más llamativo para la vista, es utilizado bastante para los restaurantes, sin embargo, se corre el riesgo de evocar emociones fuertes y estimular un alto riesgo de amenaza.

Para nuestro caso utilizamos el color azul, debido a que no solo hace parte de los colores institucionales de la secretaria de educación y del proyecto, sino, también es un color que representa paz, tranquilidad y serenidad, y a la vez crea una sensación de seguridad y confianza de la información plasmada, sin embargo, también se usa el color verde en algunos botones, ya que éste, denota naturaleza y simboliza tranquilidad de la siguiente manera:

Figura 11: Componente legible



Fuente: elaboración propia

4.2.3. Documentación en línea

La documentación en línea es una estrategia al momento de plasmar grandes cantidades de información, contemplando siempre imágenes y fuentes visualmente amigables para el usuario, ya que fácilmente se podría caer en el pecado de usar documentos muy “ladrilludos”, es importante contar siempre con piezas gráficas que ayuden al entendimiento y aprendizaje de la información, proporcionar diferentes figuras geométricas en el contenido, así como, cuadros comparativos, pirámides o hexágonos que simbolicen jerarquías, así como, también ejemplos y mapas conceptuales.

Para el siguiente ejemplo hemos contado con piezas gráficas alusivas al proyecto en la documentación en línea, facilitando la comprensión de la información y la efectividad del contenido, así mismo, facilitar la localización de los documentos, utilizando imágenes que representen de manera precisa que existe un documento para poder descargar de la siguiente manera:

Figura 12: Componente documento en línea



Fuente: elaboración propia

4.2.4. Multimedia

La producción de multimedia es un proceso que requiere ciertas etapas e intervienen profesionales de diferentes áreas, los cuales se integran para dar solución a un contenido estático, plasmando información multimedial, ya sea, por medio de un video, animación, imágenes o un entorno amigable que genere interacción del contenido, visiblemente atractivo y llamativo para la vista. La construcción de esta clase de productos se dificulta ya que se requiere de conocimientos de software especiales para llevar a cabo estas soluciones, o lenguajes de programación para cumplir con los objetivos propuestos, sin embargo, es posible construir esta clase de productos por medio de las diferentes herramientas que encontramos en la web, haciendo un uso adecuado de imágenes, videos o actividades que integrados entre sí, se construye un entorno multimedial preciso para ambientes virtuales de aprendizaje.

Es por eso que, para nuestro caso, utilizamos varias herramientas que nos permite plasmar la información de manera dinámica y visualmente llamativa, como lo es genially, herramienta online para crear contenido multimedia, por medio de la configuración de botones y demás recursos interactivos, como se muestra a continuación:

Figura 13: Componente de elementos interactivos

Promoción del Bienestar Estudiantil



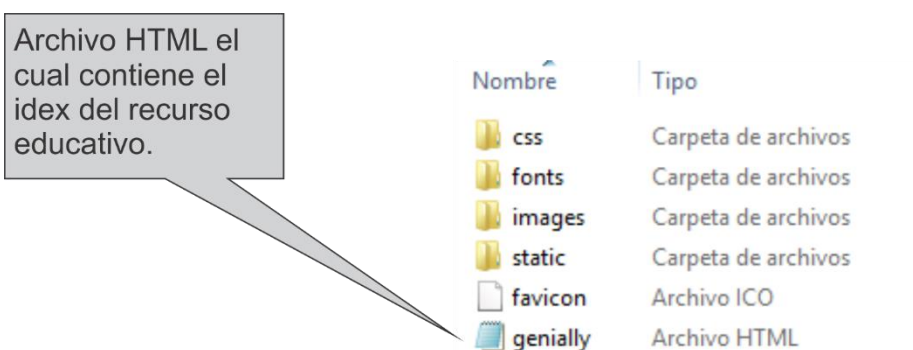
Fuente: elaboración propia

4.2.5. Tiempos de respuesta en el contenido

Los tiempos de respuesta para iniciar un recurso educativo y sus componentes, representan periodos de espera para visualizar el contenido, que se traducen en factores de incertidumbre y a su vez, niveles de ansiedad e impaciencia, generando en el usuario posibles niveles de malestar, dependiendo del tiempo transcurrido. La incertidumbre es buena hasta cierto límite, ya que en cuestiones de segundos un usuario puede convertirse en un participante potencial a un usuario pasivo, el cual, no vuelve a ingresar a nuestro recurso educativo. Desafortunadamente contamos con terceros para llevar a cabo con nuestros objetivos, como son los operadores de internet, servidores empresariales, equipos activos dentro de las organizaciones, etc.

Hemos desarrollado para nuestro caso, un recurso educativo que no solo es amigable para el usuario, sino también, un recurso que brinda al usuario un tiempo de respuesta de 5 segundos aproximadamente para mostrar el contenido, generando incertidumbre mas no impaciencia, ya que el recurso educativo cuenta con un desarrollo en HTML5 brindando no solo acoplamiento en la plataforma Moodle, sino también, un cargue excelente.

Figura 14: Componente HTML



Fuente: elaboración propia

4.2.6. Imágenes y fotografías

Las imágenes y fotografías que son utilizadas para el diseño de un recurso educativo deben simbolizar y representar gran parte del contenido, no debe ser una medida desesperada para llamar la atención del usuario, sino, un componente amigable, y que, a su vez, sea un instrumento informativo, la clave es no excederse en el uso de imágenes o fotografías que genere desorden visual y tampoco pocas donde solo haya texto.

En el diseño de nuestro recurso educativo hemos contado con una diseñadora gráfica que ha realizado ilustraciones con énfasis a cada temario, por medio de programas de diseño como lo es Adobe InDesign, y ha realizado una toma de fotografías que corresponden al proyecto, como lo vemos a continuación:

Figura 15: Imágenes alusivas



Fuente: elaboración propia

4.2.7. Video

El video es un complemento que nos ayuda a mostrar información de una manera llamativa, dependiendo de la información, imágenes, audio y fotografías que se presenten, ya que es un tiempo sustancial y valioso para el usuario, entre más claro, conciso y sereno podamos llevar a cabo el video, será mejor, sin embargo, es importante contar con el apoyo de terceros, como son los operadores de internet, servidores empresariales, equipos activos dentro de las organizaciones, etc., ya que estos nos permite una adecuada velocidad de carga, reproducción constante y una excelente resolución de imágenes, por ende, este complemento puede jugar a favor o en contra en cuestión de segundos.

En nuestro recurso educativo contamos con el apoyo de youtube para subir nuestro video, aprovechando esta herramienta como servidor de alojamiento, y de esta manera embeber el video sin necesidad de ocupar espacio en nuestro ambiente virtual de aprendizaje, como lo vemos a continuación:

Figura 16: Video alojado en youtube

Promoción del Bienestar Estudiantil

INTRODUCCIÓN ETAPA 1 ETAPA 2 ETAPA 3 COMUNICACIONES PEDAGOGOS Contenido Presentar

Video de 3 minutos alojado en youtube.



¡BIENVENIDOS...
... docentes líderes por el bienestar estudiantil!

Fuente: elaboración propia

CONCLUSIONES

El auge de las tecnologías de la información y las comunicaciones han permitido el aprovechamiento de diferentes herramientas y entornos online, los cuales nos brindan componentes, recursos y actividades que podemos usar, configurar e implementar a nuestro gusto, llevando a cabo productos en los que podemos ilustrar, enseñar e instruir conocimiento por medio de imágenes, fotografías, videos y demás elementos multimedia, así mismo, encontramos en la web herramientas que nos permite elaborar nuestros productos con una orientación netamente académica, como son las plataformas que nos ayudan a este propósito, ambientes virtuales de aprendizaje, componentes de gamificación y actividades evaluativas, sin embargo, depende de nosotros que tan fácil es usar el producto que hemos desarrollado, no solo debemos contar con nuestra creatividad, sino, también nuestra intuición de navegación, ponernos en el lugar de un usuario para llevar a cabo los objetivos, encontrar y analizar las dificultades que se presentan y así mismo, dar solución de navegabilidad y usabilidad.

Es por eso la importancia de diagnosticar a nuestros usuarios potenciales, analizando e identificando sus características y particularidades, y a partir de este estudio, determinar qué tan fácil un recurso educativo será navegable para una persona o para otra, contemplando elementos visibles y amigables que conducen al cumplimiento de los objetivos, siempre buscando la calidad del producto, la mejora ante las dificultades y su intencionalidad formativa.

BIBLIOGRAFÍA

UNESCO. (2011). A Basic Guide to Open Educational Resources: Frequently asked questions. (A. Kanwar (COL), & S. Uvalic'-Trumbic' (UNESCO), Edits.) Obtenido de The Commonwealth of Learning (COL): [http:// www.col.org/PublicationDocuments/Basic-GuideTo-OER.pdf](http://www.col.org/PublicationDocuments/Basic-GuideTo-OER.pdf)

Garcia, E. (2010). Materiales Educativos Digitales. Blog Universia. Recuperado de <http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>

MinEducación (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos. Recuperado de http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/libroreda_0.pdf

Nielsen, E. (2007). Usabilidad. Prioridad en el diseño Web. Recuperado <https://docplayer.es/16543567-J-m-cueva-usabilidad-en-la-web.html>