

## ¿Será que los contenidos ya no son lo que eran?

**Carlos Marcelo**

*"Ya pasó el tiempo en el que lo importante eran las plataformas. Ahora llegó el momento de los contenidos".* Esta afirmación venimos leyéndola en diferentes artículos y mensajes a foros que tratan sobre e-learning. Y llevan razón, ya que durante demasiado tiempo se ha estado poniendo el énfasis en las herramientas informáticas sin reconocer que lo importante son los procesos de aprendizaje que éstas nos facilitan. No voy a entrar en valoraciones de unas plataformas (LMS) u otras, ya sean comerciales o de código abierto.

Lo que me interesa destacar es el mayor énfasis que ahora se viene dando a "los contenidos". Siguiendo la tradición académica, se ha venido entendiendo que los contenidos son los conocimientos a adquirir y que existen independientemente de la persona o del proceso de su adquisición: el profesor habla y los alumnos aprenden porque escuchan, o los conocimientos están en las bibliotecas para cuando se les necesite. Y esta tradición académica se ha trasladado directamente a muchas acciones de e-learning. Se ha entendido que los contenidos consisten en páginas de información (con mayor o menor diseño, animación, tamaño, etc.) que los alumnos van leyendo paso a paso. Y si acaso, se han añadido algunas actividades para que los e-alumnos comprueben lo que saben. Decía Himanen en su libro *"La ética del hacker"*<sup>1</sup> *"La ironía es que la actual academia tiende a reproducir la estructura de aprendizaje emisor-receptor propia de los monasterios. La ironía generalmente se amplía cuando la academia construye una 'universidad virtual': el resultado es una escuela monacal computerizada"*.

Sin embargo, parece que estamos empezando conocer aplicaciones prácticas de una nueva concepción de los contenidos para aprender: la vieja idea de que se aprende haciendo toma de nuevo forma, a través de los juegos y simulaciones, así como del aprendizaje en red. En un excelente libro titulado *Simulations and the Future of Learning : An Innovative (and Perhaps Revolutionary) Approach to e-Learning*<sup>2</sup>, Clark Aldrich nos muestra la necesidad de acercarnos a los contenidos a través de la realización de tareas que se presentan a los alumnos mediante escenarios auténticos y relevantes para su trabajo; tareas en las cuales los alumnos se implican personal e incluso emocionalmente. En esta línea, FORIO<sup>3</sup> (<http://www.forio.com/lead.htm>) ha desarrollado una simulación online que se puede visitar.

Y por otra parte, de forma paralela aunque complementaria a lo anterior, Christine Steeples y Christopher Jones han coordinado el libro titulado *Networked Learning. Perspectives and issues*<sup>4</sup> en el que vienen a hacer una revisión de los fundamentos y las experiencias existentes para convencernos de que el "e" (de electrónico)

debemos de sustituirlo por *networked* (red). Y así, plantean que el aprendizaje en red nos lleva a pensar en los contenidos no como algo dissociado del proceso de apropiación por parte de los alumnos. Que los contenidos están también en las personas (conocimiento práctico), y en las situaciones de diálogo que éstas generan.

---

<sup>1</sup> [http://www.edestino.es/etica\\_hacker.htm](http://www.edestino.es/etica_hacker.htm)

<sup>2</sup> <http://www.pfeiffer.com/WileyCDA/PfeifferTitle/productCd-0787969621.html>

<sup>3</sup> <http://www.forio.com/lead.htm>

<sup>4</sup> [http://www.amazon.com/exec/obidos/tg/detail/-/1852334711/qid=1083562917/sr=1-1/ref=sr\\_1\\_1/104-1176926-2059113?v=glance&s=books](http://www.amazon.com/exec/obidos/tg/detail/-/1852334711/qid=1083562917/sr=1-1/ref=sr_1_1/104-1176926-2059113?v=glance&s=books)