

Contenidos y producción Educativa digital

La educación está cambiando radicalmente, la forma de enseñar con libros físicos, ya no es una premisa en esta era, las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC juegan un rol protagónico en el fortalecimiento de la capacidad de los sistemas educativos y en el mejoramiento de su calidad; los contenidos y la producción educativa digital, hoy se constituye en un tema de orden estratégico, que tiene mucha relevancia.

La brecha digital está cada vez más abierta, muchos profesores se van quedando lejos y lejos, enseñar con las formas educativas obsoletas con el libro que muchas veces no tienen o no están al alcance de los aprendices. El libro físico en esta era tiene un costo elevado para la naturaleza, para su adquisición y para su distribución. Con el libro electrónico, el ahorro de papel a través de la conservación de árboles y la naturaleza es evidente.

Para la elaboración de contenidos educativos, que deben ser llevados a lo digital, en primer lugar se debe pensar como proyectos interdisciplinarios de diversas aéreas. Esto quiere decir que para elaborar materiales dedicados a la historia, deben participar diseñadores, expertos en animación, historiadores que previamente hayan investigado los antecedentes históricos de personajes, guerras, batallas, estrategias, la cultura y las potencialidades tanto educativas como antecedentes históricos relevantes.

Por otro lado está el idioma que debe ir incluido dentro de estos materiales, por decir la historia contada en castellano, quechua, aymara, guaraní y otros a los cuales se quiera llegar para educar con los contenidos previamente elaborados.

La revolución en la educación a nivel mundial está cambiando de acuerdo a las necesidades del idioma, dialecto y las culturas. Dar a conocer la información a través de medios digitales significa, tener materiales tales como: infografías, mapas conceptuales, cuestionarios, contenidos de la temática, glosario de términos, videos educativos, videos narrativos, videos con animación de la historia, contenidos en audio para escuchar y aprender continuamente todo esto llevado a un CD ROM interactivo. Posteriormente este puede ser llevado a un computador para el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo las tecnologías avanzan, y previamente debe realizarse un estudio del mercado de tecnologías, por decir el crecimiento de android es del 75% comparado con IOS 15% y otros 10%, esto significa que deben realizarse contenidos apropiados para celulares, tabletas.

Entonces todo lo aprendido hasta ahora para desarrollar contenidos para Discos ya no causa un impacto, sino que el impacto es a través de tecnologías android, significa que lo anteriormente mencionado debe ajustarse para trabajar con tecnologías de conectividad celular. Lo cual proporciona al usuario final en este



caso al estudiante una reducción considerable de precios, que al contar con un computador.

Los diseñadores y encargados del proyecto educativo deben trabajar necesariamente en contenidos nuevos de tecnología, muchos colegios, universidades a nivel de países de primer mundo dentro de sus programas educativos se inclinan por el software libre, convocan continuamente a concursos de alumnos y profesores en la elaboración de materiales educativos propios, es decir cuentos, leyendas del lugar de la región, esto quiere decir que continuamente se valora la creatividad y los aportes académicos.

Los contenidos son la parte medular, la esencia del conocimiento, la tecnología es un complemento como interfaz para poder aprender. Los pasos previos para la elaboración de contenidos digitales son: contar con un libro propio, utilizar uno previamente revisado y contrastado con otros, no vaya a ser que existan historias mal contadas, un guion, pensar en tecnologías, como realizar un video, realizar el libro digital, realizar una infografía animada, realizar un audio libro o por ultimo integrar todo esto en una sola aplicación tecnológica de educación digital, elegir el software para el desarrollo, pasar horas y horas pensando en los colores, las formas, los tamaños.

Si no aplicamos, seguiremos lejos de seguir enseñando con nuevas tecnologías y cada vez los niños se adaptan a las nuevas tecnologías y por lo tanto si no tienen el material propio se dejan llevar por otra corriente.