

Sistema tutor

¿Cómo será el aprendizaje?

El sistema tutor o el diseño del aprendizaje viene determinado por la concepción que tenemos de l aprendizaje, cómo tenemos previsto que el alumno aprenda. ¿Qué destrezas, habilidades y conocimientos nos interesa desarrollar? La forma de presentar los contenidos y/o las actividades determinan cómo se va a trabajar con el material y el tipo de aprendizajes que realizarán los alumnos. Como sabemos, existen diferentes opciones, elijamos la nuestra.

En este momento determinamos:

- los objetivos de aprendizaje
- descripción detallada de los contenidos y como se van a organizar
- las actividades a realizar y a forma de presentar esas actividades
- aprendizajes previos requeridos
- elementos de motivación
- retroalimentación: tipo de respuesta que ofrecerá el programa
- personalización y adaptación a las diferencias individuales
- necesidad de hardware o software específico
- como se valoraran los aprendizajes
- VER DE SALINAS EN EL VÍDEO

Junto a los elementos de diseño de la interfaz, a la hora de diseñar nuestro material debemos considerar diferentes elementos:

- **Presentar los objetivos de aprendizaje.** Es importante que el usuario conozca, desde el principio, los conocimientos, habilidades y destrezas que se van a trabajar y que se espera que consigan en este procesos de enseñanza-aprendizaje.
- **Presentar un esquema general de los contenidos.** Ofrecer un mapa o esquema del contenido ayuda al alumno a tener una idea global del contenido a desarrollar. Podemos presentar los contenidos organizados en una estructura general o en unidades de contenido.
- **Incorporar mapas de navegación** que ayuden al estudiante a ubicarse en cualquier punto del material y obtener un esquema mental de las diferentes partes o secciones del material
- **Ofrecer una guía del alumno.** Presentar un documento que informe al usuario sobre los aspectos metodológicos, en forma de orientaciones para el estudio.



- **Presentar los contenidos.** Pensar en la forma de comunicar el contenido y los elementos que necesitamos (texto, imagen, sonido), de forma atractiva y motivadora. Recordemos que lo más importante es comunicar al usuario de forma clara y sencilla, ofreciendo la cantidad de información necesaria, con textos deben ser más bien cortos, adecuándonos a las características de los usuarios y intentando no decirlo todo, dejando margen a la interpretación, a la investigación, creando la necesidad de explorar más sobre el contenido.
Consideremos diferentes formas de presentar los contenidos: mapas conceptuales, esquemas, texto, incluyendo ejemplos y demostraciones, ... Ofrecer recapitulaciones o síntesis de los aspectos más destacables.
- **Ofrecer recursos** (glosarios, referencias, acceso a materiales...). ¿Qué recursos ofreceremos?, ¿Ofreceremos acceso a materiales complementarios? Podemos ofrecer acceso a recursos de la red.
- **Presentar actividades.** Pensemos en las actividades que va a ofrecer nuestro material: actividades de aprendizaje, de evaluación. Conocemos un gran abanico de actividades posibles (problemas lógicos, aritméticos, historias, basadas uso de reglas, en la toma de decisiones, conciliación, diagnóstico, análisis de casos, actividades centradas en la propia creación de problemas, dilemas, metaproblemas. (Jonansen, 2001)). Podemos considerar que algunas actividades, o parte de éstas, se realicen de forma directa, fuera del material; o que se realicen de forma individual o en grupo (de forma directa o a través de herramientas de comunicación de la red).
Al describir las actividades, deberemos también tener en cuenta el tipo de respuesta que esperamos, cómo se valora la respuesta, y cual será el comportamiento del programa. Por supuesto, dependerá de la actividad propuesta, pero es el momento de pensar: como tratará los errores y aciertos, si existen. ¿Ofreceremos segmentos de información para que el alumno pueda comprobar la información correcta en caso de error, le daremos la oportunidad de volver a intentar, ofreceremos la respuesta correcta?; como trataremos la respuesta correcta? Que elementos utilizaremos?. En el tratamiento de las respuestas acertadas o erróneas debemos cuidar no ser excesivamente repetitivos, ya que, por ejemplo, un exceso de Muy bien!!! verbalizado puede cansar al usuario y limitar la capacidad de atención.
- **La evaluación.** Las decisiones sobre la evaluación de los aprendizajes son unas de las más difíciles y dependerá en gran medida de la función de nuestro material, y seguramente debamos dejar esta opción al docente en función de l uso que le haya otorgado al material, de los objetivos que persigue y de su planteamiento metodológico. En cualquier caso, y insistimos, en función del material elaborado, podemos optar por incluir pruebas de evaluación (test, cuestionario) o considerar otras estrategias de evaluación que incluyan la comunicación e interacción con el docente, de forma directa o utilizando las herramientas de comunicación.