

Evaluar objetos

Criterios sobre los criterios

Hace algunos años, en el período de auge del llamado «*software educativo*», aparecieron formularios de evaluación con el objetivo de ayudar a decidir a los docentes el uso o no de un software en particular. Esos formularios de 3, 4 y hasta 10 páginas plagadas de ítems y sub-ítems a considerar, eran desarrollados, en general, en el ámbito de cátedras universitarias, muy alejadas del uso real y concreto de el software educativo en las aulas escolares.

Algunos docentes nos relataban que en su escuela eran los encargados de decidir compras de ese tipo de material, que habitualmente tenían muy pocos minutos para evaluar cada software que el representante o agente de la empresa oferente traía a la escuela.

Esos formularios resultaban entonces aptos sólo para estudios de laboratorio, en las cátedras de origen o similares, en algún gabinete ministerial que podía tomarse semanas o meses para sus decisiones, pero absolutamente inaplicables a las condiciones **reales** del lugar donde debían servir.

Algo similar ocurre hoy con las guías para evaluación de multimedia educativa, de simulaciones u objetos de aprendizaje. En esta materia podríamos proponerles una planilla de varias páginas para un ejercicio de evaluación. Planilla que luego, en **la vida real**, no les serviría de mucho a la hora de decidir la inclusión o no de un material en una clase virtual, para lo que no se dispone habitualmente de los tiempos para ese tipo de evaluación minuciosa.

La idea que proponemos es mencionar algunos parámetros o temas a tener en cuenta, en una **mirada global**, en la que utilicemos **todo** lo que sabemos acerca de educación, didáctica y comunicación educativa.



Elementos que *podemos* tener en cuenta

Recalcamos: **podemos**. No es una guía de pasos obligatorios, y es tan válida (o no) como cualquier otra.

CONTENIDO

Lo primero y más importante es si **el contenido se ajusta a lo que necesitamos**. Si nos sirve para los objetivos educativos que tenemos planteados. Esa es la aproximación más sencilla y, de hecho, lo que hacemos todos de manera espontánea al observar una multimedia u objeto de enseñanza.

No es aplicable para el ejercicio de esta Unidad.

DIDÁCTICA

Esto es **lo más importante**. Cómo suministra la información, en qué secuencia, con qué tipo de argumentos, explicaciones o metáforas. Es necesario preguntarse si contacta con lo que nuestros alumnos ya saben.

En síntesis: qué estrategias didácticas están involucradas en el material.

CLARIDAD

La claridad discursiva, conceptual, metafórica, es un atributo deseable. Que en lo posible el material no requiera explicaciones adicionales y se baste a sí mismo para ser comprendido.

NAVEGACIÓN/USABILIDAD

Cuando los objetos son extensos, la navegación entre pantallas y opciones debería ser muy clara y sencilla. Con comandos reconocibles, homogéneos para toda la publicación, de manera que el usuario no necesite destinar tiempo al aprendizaje del funcionamiento del objeto.

INTERACTIVIDAD

Revisar las opciones de interactividad. Desde luego que no consideramos tal a los controles de navegación, sino a la respuesta diferenciada del objeto a las acciones del usuario final.

Digamos que el diseño de objetos realmente interactivos es difícil, por eso no son muy comunes.

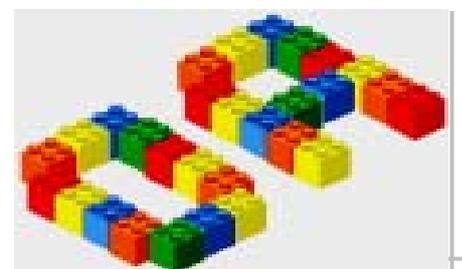
La interactividad es uno de los máximos valores agregados que puede tener un recurso didáctico digital: que el propio usuario pueda relacionarse de maneras variadas con el contenido, obteniendo diversas respuestas que le permitan observar y comprender el resultado de alguna modificación que introduzca.

METÁFORA

La metáfora o temática (principalmente visual) es importante para configurar un clima propicio para la relación con determinados contenidos.

Es importante que la metáfora sea respetada en **todos** los niveles del objeto.

Para el ejercicio propuesto en la Clase 1, este ítem no es de aplicación, ya que los objetos que analizamos no vienen a cubrir ninguna necesidad específica.



¿APORTA ALGO?

A los fines del ejercicio de la Unidad I este es un tópico importante.

El desarrollo de objetos didácticos digitalizados es caro: lleva bastante tiempo producir objetos de calidad. Es importante revisar la **relación costo/beneficio** a la hora de decidir la construcción de uno. ¿Aportará algo diferente? Porque muchas veces (demasiadas) los objetos se limitan a presentar información digitalizada de eficacia similar a un texto plano.

Recordamos un caso de un curso de ecología para empleados, que contrató una empresa europea, que consistía sólo en pantallas sucesivas donde se exponía material textual que ingresaba a la pantalla mediante una animación. Todo el texto de la multimedia (muy bien diseñada desde el punto de vista estético) no cubriría un par de páginas. Ignoro cuánto pagó esa empresa por el producto, pero sí estoy seguro que sus empleados no adquirieron más conocimientos que si se les hubiera suministrado una fotocopia con los textos. Y seguramente habrían aprendido mucho más si se hubiera organizado una **actividad** con esos contenidos.

Los textos animados pueden ser (o parecer) más entretenidos que los mismos textos puestos en papel. Pero no siempre son ventajosos: mientras los textos en papel son accesible con mucha flexibilidad (de tiempo y espacio), los digitales requieren estar frente a la computadora para leerlos. Por otro lado, los textos en pape, una vez redactados, pueden deditarse muy fácilmente, mientras que una animación de textos bien hecha lleva bastante tiempo de producción. De eso hablamos en relación al **costo/beneficio**.