

Aspectos prácticos para crear e implementar cursos virtuales en las empresas

Fernando Velásquez,
Tecnología y Servicios Informáticos, CEGESTI

El tema por desarrollar en el presente artículo hace referencia a los aspectos prácticos para crear e implementar cursos mediante la enseñanza virtual o *e-learning* en las empresas, la inquietud surge ante las dificultades que se presentan en la ejecución de los proyectos de *e-learning*, relacionadas por lo general con problemas de uso de las herramientas tecnológicas, incorrecta aplicación de modelos de enseñanza, incumplimiento de expectativas de los usuarios, falta de liderazgo para asumir los roles en los proyectos, entre otros.

Para ilustrar los obstáculos que algunas empresas han experimentado les presentamos cuatro situaciones.

Primera situación

La gerencia delega en el área de tecnología de información (TI) la investigación de herramientas tecnológicas para la creación e implementación de *e-learning*, si bien es cierto en el mercado existe gran variedad de recursos tecnológicos, siempre deben someterse a un proceso riguroso de pruebas; si lo anterior no se cumple y el área de TI solamente realiza una demostración de lo investigado e implementa los recursos, lo más probable es que sucedan muchas sorpresas en el funcionamiento técnico de las herramientas, con el consiguiente fracaso del proyecto.

Segunda situación

La gerencia decide crear e implementar el proyecto de *enseñanza virtual* seleccionando un tema específico escogido al azar. Si bien los aspectos tecnológicos no

presentan problemas, sí sucede con la temática dado que sus contenidos no son adaptables a la modalidad *e-learning*.



Tercera situación

La gerencia resuelve crear y poner en marcha el proyecto de *e-learning*, lo cual es deficientemente comunicado al personal participante, que no contará con suficiente información. En este caso, los aspectos tecnológicos y el tema seleccionado no muestran problemas, lo que sí ocurre con las expectativas creadas en la comunidad participante al cultivar la incredulidad sobre el logro de los objetivos de aprendizaje: el proyecto está destinado al fracaso.

Cuarta situación

Como en los casos anteriores, la gerencia acuerda implementar el proyecto de *e-learning*, delega en los gerentes y directores involucrados las actividades por realizar pero se aísla del proceso, lo que afecta el apoyo para definir los roles y liderazgos que deben conducir el proyecto. Sin el apoyo directo de la alta gerencia al proyecto de *e-learning* el fracaso es inminente.

Con base en las dificultades expuestas, se presentan los aspectos trascendentes para crear e implementar cursos *e-learning* en las empresas, los cuales contribuirán a superar los principales obstáculos para llevar a buen término un proyecto de esta naturaleza.

material de apoyo, el soporte técnico y la forma para evacuar dudas, ya sea con el instructor o mediante el soporte técnico.

Satisfacción de las expectativas de los usuarios

Quizás uno de los mayores retos del método de formación *e-learning* es satisfacer las expectativas de los usuarios, esto por cuanto existe una apreciación generalizada de que el aprendizaje virtual es mucho más fácil o menos complejo que el presencial; es decir, se confunde la comodidad del aprendizaje con la facilidad o dificultad del mismo, por ejemplo probablemente sea más cómodo aprender a manejar un avión en un simulador de computadora pero eso no elimina la complejidad o dificultad en el aprendizaje.

El usuario de este método de enseñanza-aprendizaje debe comprender con claridad cuáles son los objetivos del curso, por tanto la guía instruccional del mismo no debe faltar. Además, con anticipación el usuario recibirá un asesoramiento sobre las herramientas tecnológicas que se utilizarán, lo mismo si el tema por desarrollar requiere de conocimientos previos, pues el impacto de estas carencias sobre los avances del curso puede ser negativo.

La disciplina y el cumplimiento de las actividades del curso son fundamentales para el alumno que recibe cursos bajo la modalidad de *e-learning*, no se debe confundir la flexibilidad con el incumplimiento de las actividades, por eso es muy común que las actividades se desarrollen estableciendo un rango de fechas, el incumplirlo definitivamente afecta los objetivos de aprendizaje.

Para el instructor que imparte cursos bajo la modalidad de *e-learning* no existe cabida para la improvisación, los aspectos de contenido deben estar previamente elaborados y validados.

Liderazgo en los proyectos de *e-learning*

Uno de los aspectos más importantes en el éxito de los proyectos de *e-learning* está relacionado con el apoyo de la gerencia al proyecto, en muchos casos los proyectos han sido iniciativas que tratan de cumplir simplemente una moda, y no se exploran sus verdaderos beneficios.

Para que el proyecto tenga éxito se deben establecer los roles de las personas involucradas, por ejemplo, debe existir un director del proyecto que establezca la concordancia entre el tema, la tecnología y los usuarios. En otras palabras debe crearse un equipo multidisciplinario.

El instructor debe tomar en cuenta que el tema por impartir se desarrollará en un contexto donde la tecnología es el soporte para organizar los diferentes componentes del

conocimiento, por eso el tema debe adecuarse a ese contexto.

El responsable del manejo de las tecnologías de información debe garantizar que las herramientas tecnológicas evaluadas sean accesibles y de fácil manejo para los usuarios de las plataformas.

Los usuarios y principalmente los alumnos deben cumplir con las disposiciones planteadas en el curso, no pueden ni deben iniciarlo sin antes haber leído y evacuado dudas sobre las directrices de la guía instruccional. Bien se podría comparar la importancia de la asistencia en los cursos presenciales con el cumplimiento de las actividades programadas en un curso de *e-learning*.

Reflexiones finales

Probablemente muchas empresas hayan enfrentado algunos fracasos en la implementación del *e-learning*, pero si esa situación se presentó hace algún tiempo atrás se debe tener en cuenta que los avances tecnológicos son muy acelerados, por lo tanto vale la pena explorar nuevas posibilidades. Por ejemplo, actualmente se observa un incremento en las tecnologías móviles (*tablets* y *smarthphones*), herramientas que ya se encuentran a disposición de muchas personas, y los proveedores de estas tecnologías han elaborado estrategias para incrementar el desarrollo de aplicaciones para estos dispositivos.

La lectura de una presentación en *power point* o un documento en pdf es más cómoda en una *tablet* que en una computadora portátil o convencional, los videos y otros recursos multimedia ya están al alcance en los dispositivos móviles, y a esto debemos agregar la conexión permanente y en cualquier lugar a *Internet*.

El reto del método *e-learning* se encuentra ahora en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías, en este caso las móviles, para hacer más efectivos los cursos que deseamos impartir bajo esta modalidad.

Éxito Empresarial

Es una publicación periódica de CEGESTI.

Si desea conocer más acerca de cómo mejorar la competitividad de su empresa, acceda a los artículos publicados anteriormente en nuestro sitio web: www.cegesti.org