

# ***E-learning*, una programación de la enseñanza**

Pude conocer, en los años 70, la enseñanza programada impresa, y recuerdo que me resultaba una cierta molestia andar saltando de una página a otra para seguir el curso. Me llamó la atención la precisión y pulcritud con que estaba redactada aquella lección, pero es cierto que, quizá por falta de costumbre, desestimé aquel sistema de aprendizaje en favor de los textos tradicionales lineales. No obstante, empecé a desarrollar un espíritu crítico sobre la redacción de manuales didácticos, porque encontré algunos que, aunque lineales (es decir, sin saltos de página), catalizaban felizmente un aprendizaje fluido y grato: algo con lo que no me había encontrado nunca antes en mi trayectoria curricular. Tenía yo 22 ó 23 años cuando desarrollé, en efecto, una cierta sensibilidad sobre la redacción de textos didácticos.

Les hablo de mis primeros años de ejercicio profesional en el Centro de Investigación de ITT (Internacional Telephone & Telegraph) en Madrid, al que me incorporé como ingeniero y donde empecé a familiarizarme con las nuevas tecnologías y metodologías de formación. El excelente texto didáctico lineal a que me he referido contaba con la autoría del profesor Jesús Luis de la Calle Montes, a quien conocí en aquel Centro de ITT, y, mientras yo decidía dedicarme a la docencia, fui consciente de que se podía redactar de modo que el aprendizaje fluyera sin obstáculos, tal como redactaba Jesús. Yo todavía no sabía lo que era la empatía, pero ahora puedo decir que él hacía gala de una empatía cognitiva y emocional con el alumno, que me resultaba inusitada.

Yo procuraba escribir mis textos didácticos con pulcritud, tratando de facilitar el aprendizaje de los alumnos, y aun creo que los jefes reconocían mi esfuerzo; pero hacía falta tener la experiencia de Jesús y yo no la tenía. No obstante, cuando llegó el tiempo de la Enseñanza Asistida por Ordenador en los años 80, fui incorporado a las tareas de diseño de cursos, utilizando las herramientas de autor entonces disponibles. Era la oportunidad de generar cursos programando el aprendizaje, y dejando al PC la tarea de “saltar” de página.

En aquellos últimos años 80 diseñé cursos sobre sistemas de Telecomunicación para personal técnico de grandes empresas, y recuerdo que solía materializar la interactividad del usuario mediante preguntas de respuesta múltiple, de modo que tanto las respuestas ciertas como las falsas aportaran conocimiento, o reforzaran el aprendizaje. Mis cursos eran obviamente muy perfectibles, pero yo intentaba hacer diseños de cierta calidad, que satisficieran expectativas de los usuarios (contaba ya con cierta experiencia docente); sin embargo, pronto advertí que, quizá por el deseo de extender la Enseñanza Asistida por Ordenador, se estaban produciendo en mi entorno cursos de limitada eficacia didáctica, aunque intentando siempre incorporar las nuevas posibilidades del software de autor.

Yo me alejé, algo frustrado, de esa actividad de diseño, pero me volví a incorporar en la etapa *on line*, cuando ya se hablaba de *e-learning*. Por entonces, el personal docente era el encargado de generar los guiones (*storyboards*) de los cursos, pero la dirección de los proyectos correspondía al área de producción, de modo que los guionistas éramos una especie de subcontratados internos (a veces se contrataba personal externo), con un tiempo muy limitado para entregar nuestros diseños instruccionales.

En mi opinión, los cursos *on line* que podían verse en los primeros años de nuestro siglo, mostraban a veces gran aparato tecnológico, pero casi siempre moderada efectividad didáctica. Los contenidos no generaban un aprendizaje muy significativo: ésta era la verdad. Creo que todavía hoy etiquetamos de producto para *e-learning* a cualquier texto (más o menos “afortunado”) de intención didáctica puesto en pantalla, aunque la interactividad sea mínima o nula.

Creo que los clientes deberían hacer un esfuerzo por pagarlo, y los proveedores por producirlo, y que los cursos *on line* deberían ser productos de enseñanza programada de buena calidad, acordes con los resultados perseguidos. Con mayor o menor dosis de interactividad y de acompañamiento multimedia según el caso, pero los cursos deberían facilitar al máximo el aprendizaje del usuario, haciéndolo más rápido, más efectivo y más grato.

Es verdad que, en la economía del saber y el innovar, hay muchos conocimientos que caducan al poco tiempo, y quizá no valga siempre la pena dedicar mucho esfuerzo a programar la enseñanza correspondiente; pero, cuando se trate de suficiente número de usuarios, o se trate de conocimientos, destrezas, facultades, fortalezas o habilidades cuya aplicación supere el corto plazo, entonces quizá convenga en efecto desarrollar productos que satisfagan expectativas.

Insistamos en ello: programar la enseñanza *on line* (u *off line*) supone hacer alarde de empatía cognitiva y emocional, poniéndose en el lugar del usuario; supone cuidar la secuencia de los mensajes y la potencia de los diálogos; supone proponer idóneos ejercicios (*on line* y *off line*) en el momento oportuno, y no demasiado pronto o demasiado tarde; supone combinar debidamente los *media* (textos, figuras, animaciones, etc.) al servicio del aprendizaje, y no para mayor gloria de la tecnología o en beneficio de la “apariencia” del producto.

Si el lector asiente, yo diría que el crecimiento del *e-learning* pasa por una acertada programación de la enseñanza, es decir, por un esmerado diseño de los guiones, que asegure la solidez de cada paso en el aprender. Naturalmente, a menudo habrá que combinar el *e-learning* con clases presenciales u otro método adecuado al caso (*blended learning*), pero el componente de *e-learning* no debe defraudar a los usuarios. Si un curso *on line* no ofreciera enseñanzas inteligentemente programadas por un buen docente, en sintonía con el proceso mental discente, entonces quizá podríamos por ejemplo ejercer de autodidactos, y encontrar información más amplia y gratuita en el extenso mundo de Internet.

Desde luego, el contenido de cada curso ha de ser el que se precisa para alcanzar los objetivos de aprendizaje esperados, de modo que el desempeño profesional se vea sensiblemente beneficiado; el hecho de que se presente estructurado e interactivo (programado) no garantiza esto, aunque sí facilita un aprendizaje... Ya saben: “más rápido”, “más efectivo”, “más grato”. O sea, dos cosas: un contenido idóneo, y una entrega bien programada del mismo. Invito al lector a prolongar las reflexiones, y le agradezco su atención.

**José Enebral Fernández**  
**Consultor Sénior de Nanfor Ibérica**