

El Llanero Solitario

Por: Andrés Pumarino M.

En diversas instituciones, universidades, institutos o incluso empresas, existen emprendedores, personas que son trabajadores de esas organizaciones pero que tiene una capacidad para innovar y desarrollar proyectos interesantes y atractivos para la organización donde se desempeña.

En materia de e-learning este tipo de personas no es poco frecuente, constantemente están detrás de proyectos interesantes. A estas personas se les suele llamar "*LLaneros Solitarios*" (Lone Ranger), porque se embarcan en proyecto que dentro de la organización no tienen un patrocinio o apoyo institucional, o si lo hay no es una manifestación directa del interés de la organización. Sin embargo, este tipo de propuestas de trabajo, tiene inconvenientes, una de ellas es la falta de desarrollo profesional en el diseño y producción de los materiales educativos. Puede ocurrir que los materiales de aula estándar, como los apuntes de clases, se lleven a un sitio web sin que sean adaptados a las exigencias del curso. Además, es posible que no se exploten muchas características propias de la tecnología, como el uso de vínculos de Internet, chat o discusiones de foro.

Otra características de los proyectos de "*LLaneros Solitarios*" es que casi nunca llegan a un producto final. El sitio web está en permanente construcción o no está desarrollado como un recurso completo de enseñanza del que se pueda disponer en forma continua y fiable. Esto origina que los proyectos se alargan sin ver su término. Otros problemas que se presentan son la gráfica y la interfaz pues suelen ser deficientes comparados con otros productos comerciales. Además, el tiempo de las personas que trabajan vinculadas al e-learning bien sea como profesores, tutores, no puede utilizarse en la producción de materiales, este es valioso y se debe dejar en manos de especialistas, debe generarse un verdadero outsourcing de elaboración de materiales digitales educativos. Otros inconvenientes son la difusión de los conocimientos adquiridos con la experiencia muchas veces es deficiente e irregular.

Solo se conocen los proyectos de éxito e incluso se puede dar que no se conozcan las practicas empleadas en el desarrollo que llevaron a buen término el proyecto.

Este tipo de modelo de desarrollo se puede fortalecer de diversas maneras, una de ellas es que antes de iniciar cualquier proyecto y antes de entregar los recursos, se soliciten especificaciones de cómo se utilizará el material. La persona que participan en este tipo de proyecto deben tener conocimientos de diseño instruccional, crear una unidad de apoyo técnico con diseñadores gráficos que puedan dar ayuda en caso necesario.

El gran desafío de los proyectos de e-learning es conseguir la calidad de la enseñanza y el aprendizaje basado en la tecnología, sin embargo, estas metas no son fáciles de conseguir y dependen de diversos factores que influyen en el éxito. Para llegar a buen puerto en el desarrollo de los proyectos de e-learning las instituciones de educación o empresas que trabajan con e-learning deben desarrollar modelos que les permitan ahorrar esfuerzos individuales, generar equipos multidisciplinarios, de esa manera se logrará la confección de materiales de calidad y permitirá evitar la pérdida de buenas ideas desarrolladas por estos *"Llaneros Solitarios"*. De esta manera se pueden abordar temas como los contenidos, la producción de medios, diseño, sonido, imágenes. También se influye en el diseño instruccional, allí se definen los objetivos de aprendizaje, la calidad de las interacciones del alumno con los materiales, el rol del tutor, en fin todos estos factores deben ser abordados en trabajos en equipos y no en forma individual. Se requiere la participación de diversas unidades que se preocupen de estos elementos. Según los especialistas la clave para un proyecto de e-learning es el proceso empleado para gestionarlo. Existen recursos y tiempos que cumplir, pero alguien debe ser capaz de coordinarlos y obtener lo mejor de ellos. Un *"Llanero Solitario"* solamente se entabará y no tendrá la capacidad suficiente para hacer un trabajo de calidad. Bajo este planteamiento la gestión de proyectos tanto en el desarrollo como en la realización de la enseñanza en modalidad e-learning asegura que los recursos sean utilizados en forma eficaz y que todos los participantes en el equipo incorporen sus competencias y habilidades en el proyecto, ello lleva a un proyecto que tendrá importantes factores claves de éxito y por tanto, conducirá a la calidad en el proyecto de e-learning que se esté implementando.

Lo importante, es que las personas que se desempeñan en organizaciones que aun no desarrollan proyecto en e-learning, sean capaces de identificar los problemas que ya han presentado otras instituciones, con el aprendizaje adquirido por otros se puede ahorrar tiempo y recursos. Por tanto, si usted se encuentra en una etapa de inicio de un proyecto de e-learning, lo importante es saber en qué etapa se encuentra y cómo gestionar un proyecto de esta naturaleza, esa es la primera pregunta que hay que hacerse.