# Parámetros para la generación de contenido educativo virtual – FSFBEdu

## Sobre FSFBEdu

FSFBEdu es una plataforma centralizada que ofrece un mecanismo en línea de acceso a cursos virtuales y contenido educativo generado y gestionado por la Fundación Santa Fe de Bogotá. Busca ofrecer contenido fresco y de interés para los profesionales de la salud médicos y no médicos, accesible y de fácil consumo a través de Internet. Ofrece mecanismos de estudio, así como el pago en línea del acceso.

Deseamos vincular a cada vez más actores en el desarrollo del contenido para influir positivamente en la formación de los profesionales de la salud. A continuación podrá encontrar parámetros que pueden ser de utilidad para la inclusión de su contenido educativo dentro de FSFBEdu.

## Condiciones para considerar la creación de un curso virtual

A pesar del desarrollo de las plataformas educativas en línea de los últimos años, así como la diversificación de la oferta, no todos los cursos merecen ser considerados para ser virtualizados.

Se debe considerar hacer un curso virtual cuando:

1. Se ha identificado una necesidad clara por parte del público objetivo de educación en el tema particular que no puede ser cubierta más eficientemente por otros medios (como educación presencial).
2. El tema deseado puede ser impartido sin restricciones por el canal virtual (esto es, no existen restricciones legales, físicas ni prácticas para entregar el contenido virtualmente).
3. El tema deseado debe ser impartido a un gran número identificado de personas.

## Estructura básica de un curso virtual

FSFBEdu se considera una plataforma MOOC (Massive Open Online Courses, cursos en línea masivos y abiertos, por sus siglas en inglés), donde la filosofía es llevar el contenido educativo a la mayor cantidad de usuarios posibles. Por esta razón, la creación de contenido educativo para la plataforma debe seguir unos principios definidos acordes con la orientación de la plataforma:

1. Estructura definida: La estructura del curso debe ser clara, definida y ofrecer elementos comunes (por ejemplo: evaluación previa, exploración de tema, ejercicios pedagógicos, evaluación final). Contar con una estructura clara permite que el estudiante se ubique fácilmente dentro del contenido y tenga expectativas adecuadas del curso. **Importante: ninguna estructura debe superar los 3 niveles de profundidad**. La estructura de una lección sigue unas actividades establecidos, sin importar el nivel de interactividad, que terminarán reflejándose en la estructura de las unidades educativas. Estas pueden verse definidas en la Tabla 1. Todo elemento de la estructura debe tener definido un tiempo de realización y dedicación por parte del estudiante. El total del tiempo sumando todas las unidades debe ser informado.

Tabla 1. Actividades requeridas por unidad educativa. Estructura.

|  |
| --- |
| *Antes de la unidad* |
| * Decidir el tópico a incluir. * Determinar el tiempo de presentación del tópico, buscando el equilibrio entre exposición al tema y capacidad de captura de información del estudiante (ej.: en un video introductorio los tiempos varían entre 5-8 minutos). * Escribir el resumen de la lección (este será incluido en la plataforma). * Desarrollar el flujo u orden de los conceptos a ser explorados (se debe evitar incluir demasiados detalles y sobrecargar al estudiante). * Definir nivel de interactividad requerido para la exposición del contenido (ver en la siguiente sección). * Desarrollar un tono positivo en la presentación de la información (tono del contenido escrito, forma de hablar en vídeo, etc.). * Definir los elementos multimedia que podrán incluirse en el contenido para soportar la transmisión de la información. * Definir los mecanismos que le permitirán al estudiante interactuar con el instructor (ej.: foros virtuales, correo electrónico, whiteboard electrónico, etc.). |
| *Durante la unidad* |
| * Ofrecer un principio al contenido que atrape la atención del estudiante (ej.: un caso introductorio o ejemplo práctico). * Hacer explícito los objetivos pedagógicos (ver punto siguiente) en el contenido expuesto. * Planear actividades prácticas que se pueden ofrecer al estudiante o incluirlas en el contenido. * Usar el tiempo y espacio del contenido eficientemente y efectivamente. * Presentar el contenido en pequeños conjuntos de contenido, que ayuden al estudiante a enfocarse en un objetivo por vez. * Presentar el contenido de forma dinámica, ajustándose al tiempo de concentración media del estudiante. * Ofrecer mecanismos a los estudiantes para responder preguntas (ej.: foros virtuales, actividades de encuentro presencial, etc.). |
| *Después de la unidad* |
| * Ofrecer en el contenido un cierre o conclusión de la unidad. * Resumir los puntos principales presentados en la unidad. * Ofrecer una tarea adicional para que el estudiante pueda continuar con la formación de habilidades. * Dar un espacio claro para responder dudas de los estudiantes posterior a la lección (ej.: foros virtuales, tutorías, correo electrónico, etc.). * Ofrecer un tono cortés al responder a los estudiantes por estos medios, sin importar la naturaleza de las preguntas. * Dar una lista de recursos adicionales para cimentar los conocimientos y habilidades impartidos (ej.: vídeos en Internet, páginas para consulta, artículos académicos, etc.). |

1. Componentes estándar: Todo curso debe incluir además del contenido una serie de componentes estándar. Estos son:
   1. Lecciones (donde se desarrolla el contenido del curso),
   2. Evaluaciones (deben definirse orientadas a los objetivos pedagógicos y su tiempo de aplicación – previa, de validación y final),
   3. Mapa del curso (donde se expone la estructura del curso),
   4. Ayuda (un contenido orientativo sobre los objetivos y aplicación del curso),
   5. Anuncios (un espacio para informar a los estudiantes de nuevos hitos o información sobre el curso),
   6. Área de discusión (donde los estudiantes tienen la posibilidad de compartir comentarios relevantes al contenido del curso).
2. Objetivos pedagógicos: Toda lección del curso debe tener unos objetivos pedagógicos definidos claramente y el contenido debe contribuir a que el estudiante logre estos objetivos. Todo contenido debe explorar estos objetivos y ser explícitos en la solicitud de inclusión como contenido virtual. La estructura de los objetivos pedagógicos puede verse en la Tabla 2.

Tabla 2. Elementos y estructura para los objetivos pedagógicos.

| Nombre de la lección | Nombre descriptivo de la lección |
| --- | --- |
| Objetivo | Descripción clara y concisa del conocimiento o habilidad a desarrollar por parte del estudiante (ej.: “desarrollar la habilidad de obtener/crear una evaluación por problemas del paciente”). |
| Elementos – Actividades | Lista de elementos o actividades que deberán ser realizadas por el estudiante (ej.: “hacer una inspección detallada de las condiciones del paciente; consignar la evaluación siguiendo la estructura definida”). |
| Equipamiento o recursos | Elementos requeridos por el estudiante para realizar las actividades derivadas (ej.: “Historia clínica del paciente”). |
| Acción del instructor | Conjunto de actividades que realiza el instructor para transmitir el conocimiento o la habilidad al estudiante (ej.: “presentar la estructura de reconocimiento por problemas”). |
| Acción del estudiante | Conjunto de actividades que deben ser realizadas por el estudiante para ganar el conocimiento o la habilidad impartida (ej.: “introducir los problemas detectados en el caso virtual presentado”). |
| Habilidades esperadas | Conjunto de habilidades que se espera el estudiante gane al final de la lección (ej.: “identificar adecuadamente los problemas del caso clínico siguiendo la estructura presentada”). |

1. Estándares referenciados: Cuando aplique, los conocimientos impartidos deben seguir lo establecido por el estado del arte de la materia, indicando los estándares que se siguen o son referenciados.

## Niveles de interactividad

Los cursos virtuales pueden ser impartidos en diferentes niveles de interactividad, dependiendo del costo de su producción, del material a ser impartido y del tiempo requerido para generar el curso. Se entiende por interactividad: “capacidad del receptor para controlar un mensaje o contenido no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación”. Esto significa que el usuario de una plataforma tiene mayor o menor oportunidad detener una interacción con el contenido y sus mecanismos de exposición. Así, se definen 3 niveles de interactividad (Tabla 3):

Tabla 3. Niveles de interactividad.

|  |
| --- |
| *Alta interactividad* |
| * Contenido instruccional con escenas o casos. * Interactividad cada 5 escenas (slides). * Actividades de conocimiento interactivas. * Actividades de evaluación. * Contenidos de profundización. * Preguntas de reforzamiento interactivas. * Voz de narración profesional que acompaña al contenido. |
| *Media interactividad* |
| * Contenido instruccional con escenas o casos. * Interactividad cada 7 escenas (slides). * Actividades de evaluación. |
| *Baja interactividad* |
| * Contenido en texto e imágenes. * Conferencia en vídeo que expone el contenido. * Contenido extra para visualización y descarga (presentación PPT, notas de la lección, contenido extra). * Evaluación final. |

Los niveles de interactividad deben ser escogidos con base en los contenidos desarrollados y los mecanismos deseados de transmisión del conocimiento. Se debe tener en cuenta que los cursos de alta interactividad conllevan mayor costo y tiempo de desarrollo.

## Inclusión de contenido multimedia

Es posible insertar contenido adicional multimedia en los cursos virtuales de la plataforma. Los archivos permitidos son:

* Video: los formatos permitidos son MOV, AVI y MP4. No existe límite en la calidad o tamaño de los archivos.
* Audio: los formatos permitidos son MP3, AAC, AIFF. Los tamaños máximos de inclusión son de 50 MB.
* Presentaciones y documentos anexos: los formatos permitidos son PDF, DOC, DOCX, XLS, XLSX, PPT y PPTX. El tamaño máximo por archivo es de 50 MB.

Todo archivo a ser incluido debe ser evaluado por la unidad de Servicios Virtuales para su procesamiento (ver proceso de inclusión más abajo).

## Funciones adicionales

FSFBEdu ofrece funciones adicionales que complementan los cursos virtuales. Entre ellas se encuentran:

* Notificaciones y noticias: La plataforma permite introducir contenido que se libera para compartir información externa a los cursos, como noticias o notificaciones que se publican en la página principal de un curso o en la página inicial de la plataforma. Este contenido es revisado por el área de Servicios Virtuales previa a su publicación.
* Módulo de pagos: El sistema permite asociar pagos a cursos, lecciones o tutorías para permitir el pago en línea.
* Foros: Es posible asociar un espacio de discusión con foros en línea a un curso particular. Esto permite que los usuarios intercambien opiniones e información en el espacio del curso virtual.
* Reportes y seguimiento: La plataforma generar informes de las actividades realizadas por los estudiantes en cada curso, incluyendo el tiempo dedicado en cada recurso.

## Proceso de selección e inclusión de contenido

Para la inclusión de contenido en la plataforma o la creación de un curso virtual, es necesario segur un proceso determinado. Este puede verse en la Figura 1.