



Conclusiones

Conclusiones

La metodología propuesta a lo largo de esta tesis cumple con los requerimientos iniciales: permite fácilmente crear, editar y modificar objetos de conocimientos. Y no sólo eso. El desarrollo de esta tesis va más allá, pues proporciona un procedimiento global que permite analizar los requerimientos de hardware tanto del desarrollador como del usuario, e incluye una lista de software disponible para crear contenido y para publicarlo. Aunque estos lineamientos no son exhaustivos, sí pretenden ser una guía que permita a los creadores de contenido identificar el potencial de las tecnologías de la información disponibles y, en su caso, buscar otras alternativas que les permitan lograr su propósito.

Otra de las conclusiones obtenidas, es que no es suficiente contar con la mejor metodología, poseer la mejor tecnología disponible, o tener el mejor equipo de desarrollo; los objetivos de aprendizaje deben definirse perfectamente desde un inicio puesto que son la base que determinará el alcance y la efectividad de los objetos de conocimiento.

Asimismo debe destacarse la importancia que tienen los storyboards para el diseño de contenidos. Éstos le permiten al profesor expresar de una manera sencilla lo que quiere que el alumno vea en pantalla, y al mismo tiempo, le proporciona al desarrollador de contenido una guía para programar los objetos de conocimiento de la forma en que el profesor lo requiere. La gran ventaja de programar objetos de conocimiento es que son elementos reutilizables, ahorrando tiempo en el desarrollo y evitando duplicidad de esfuerzos.

Como comentario final, debe hacerse la reflexión sobre el hecho que los modelos virtuales no tendrán éxito si intentan replicar los modelos presenciales. No basta con publicar los apuntes del profesor en una plataforma de e-learning. Para lograr el éxito, será necesaria una adaptación que aproveche lo mejor que las tecnologías de la información ofrecen para que, de esta forma, se alcancen los mismos objetivos de aprendizaje que se obtendrían con una clase presencial. Es ahí donde los objetos de conocimiento realizan un importante aporte, pues tanto la educación a distancia como la educación presencial se benefician de su existencia y acción.