**E-LEARNING**

**¿Qué es un contenido de e-learning? ¿Qué es una plataforma de e-learning?**

En la actualidad, diversas tecnologías (computadoras, servidores, dispositivos móviles, programas de computación, Internet) son utilizadas en conjunto para mejorar la educación de las personas y la capacitación de los integrantes de una empresa.

El mecanismo más utilizado para distribuir y exhibir los contenidos de e-learning es a través de Internet (o Intranet). Un curso virtual está construido con textos, gráficos, imágenes, animaciones, multimedia o cualquier tipo de material factible de ser presentado en un navegador web (browser). Los contenidos están, a su vez, compuestos por módulos, actividades, simulaciones, encuestas, evaluaciones, etc. Todos estos elementos son reunidos y organizados para formar el curso e-learning.

Para poner a disposición de los usuarios un curso de e-learning y efectuar un control y seguimiento de la actividad de esos usuarios, los cursos deben estar montados sobre un software adecuado. A estos sistemas web creados específicamente para satisfacer los requerimientos de una capacitación digital se los denomina plataformas de e-learning o LMS por sus siglas en inglés (Learning Management System).

Desde los comienzos del e-learning se desarrollaron una gran variedad de plataformas de e-learning y se produjeron una enorme cantidad de contenidos, tanto de forma artesanal como de manera industrial utilizando herramientas de software creadas a tal efecto. Todo parecía funcionar bien hasta que comenzaron a suceder con más frecuencia, situaciones problemáticas que provocaban pérdidas de tiempo y dinero. Las dificultades empezaron a aparecer cuando las empresas e instituciones se enfrentaron con algunas de estas situaciones:

* Tomaban la decisión de cambiar de plataforma porque, por ejemplo, sus desarrolladores habían renunciado, su proveedor la había discontinuado o porque requerían implementar una plataforma mejor. En esas circunstancias, al cambiar de plataforma, debían rehacer, reelaborar o, como mínimo, adaptar todos sus contenidos.
* Necesitaban compartir sus contenidos con otra organización que tenía una plataforma diferente y no podían montarlos fácilmente.
* Deseaban producir contenidos para vender de forma global pero no podían armar un curso que fuera compatible con varias plataformas.
* Querían encargar la elaboración de un curso a una empresa productora de contenidos pero, previamente, debían explicarles las características y funcionamiento de su plataforma.
* Pretendían que un curso le diera la bienvenida al usuario mostrándole su nombre (“Hola Juan, bienvenido al curso”) y nadie tenía idea de cómo hacerlo.
* Requerían conocer la actividad de los usuarios que tomaban un determinado curso (tiempos de cursada, resultados de evaluaciones, reporte de contenidos leídos, etc.) y el curso no reportaba esa información o la plataforma no la registraba o, aunque ambos cumplían con esos requisitos, no se entendían entre ellos.

Para solucionar estos inconvenientes era necesario poner cierto orden entre los proveedores, consumidores, usuarios y productores de e-learning.

**¿Por qué se genera un estándar para e-learning?**

El desarrollo de contenidos y productos de e-learning necesita de la existencia de especificaciones y normas que le permitan un crecimiento sostenido. El crecimiento se logra aumentando la productividad y alcance de los desarrollos y ampliando la disponibilidad de recursos humanos especializados. Lo primero se consigue con el acatamiento a las normas y especificaciones y lo segundo gracias a que esas especificaciones son abiertas y públicas (estándares internacionales).

Una forma concreta de aumentar la productividad en el desarrollo de cursos es, por ejemplo, que un segmento o módulo de ese curso que requirió de una gran cantidad de horas de trabajo para su elaboración pueda ser reutilizado fácilmente en otro curso independientemente de las características del otro curso y de la plataforma en la que va a ser exhibido.

Otro aumento de la productividad se consigue cuando un curso compuesto por muchas unidades -o capítulos- puede ser rápidamente renovado sin necesidad de rehacerlo. Por ejemplo cambiando la organización o navegación del curso sin necesidad de tocar cada una de sus unidades o modificando una unidad en particular sin afectar al resto del curso.

Para que existan este tipo de propiedades y beneficios es necesario entonces definir y especificar normas y reglas que deben ser respetadas por todos los componentes involucrados.

Por suerte, no hace falta que empecemos desde el principio, creando nuestras propias reglas. Desde hace unos años ya existen una serie de especificaciones destinadas a estandarizar la producción de contenidos y el desarrollo de plataformas de e-learning. Surgieron originalmente como un conjunto de normas elaboradas por un comité dependiente de la Industria Aeronáutica de los Estados Unidos (AICC).

Posteriormente, con el apoyo del departamento de Defensa de los Estados Unidos, se creó una organización con el objetivo de desarrollar los estándares para los ambientes de aprendizaje del futuro.

Así fue que en 1999 nació el primer laboratorio de ADL (Advanced Distributed Learning). Basándose en diferentes especificaciones ya existentes -producidas por otras organizaciones como AICC, IEEE e IMS- desarrolló una nueva colección de especificaciones denominadas SCORM (Shareable Content Object Reference Model).