

Fundamentos de la Educación Virtual

EVA

Entornos
Virtuales de
Aprendizaje

Resumen

Los procesos de enseñanza-aprendizaje no son ajenos a los cambios tecnológicos, así pues, el papel que las Tecnologías de Información y comunicación (TIC) juegan en los procesos de formación, es ahora el último paso que la educación a distancia ha dado hasta el momento. La oportunidad de crear ambientes de aprendizaje centrados en el estudiante donde las características de interactividad, cooperación, colaboración, accesibilidad, eficiencia entre otros; van de la mano con los grandes esfuerzos educativos que las instituciones, principalmente las de educación superior, buscan proponer mecanismos de innovación en un contexto social cambiante y con grandes expectativas.

Este trabajo presenta uno de los cuatro aspectos que son considerados como necesarios al momento de estudiar, explorar y el querer hacer que sería una la inclusión exitosa del eLearning en la gestión educativa.

Ing. Ricardo Antonio López
Diplomado de Educación Superior
Módulo de Tecnologías de la Información y Comunicación
Diciembre 2020

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Para Salinas (2011) el contexto socio-cultural, caracterizado por la presencia ubicua y el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación demanda de desarrollar una alfabetización digital a través de diversas herramientas tecnológicas; es aquí donde los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover la alfabetización digital.

Es por ello, que los docentes en la actualidad deben poder emplear, técnica y académicamente, éstas herramientas le permitan desarrollar un entorno donde los procesos de formación lleven directamente a desarrollar experiencias de aprendizaje significativas en los participantes¹.

Los EVA han propuesto grandes beneficios a la educación en general, para lo cual tomaremos el trabajo de Segura y Gallardo (2013) donde resalta algunos de ellos:

1. El acceso al contenido es más flexible y no se restringe a las paredes de un aula.
2. Posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar que posea conexión a internet.
3. Combina distintos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
4. Facilitan el aprendizaje colaborativo y cooperativo
5. Las aportaciones mejoran en cuanto a calidad se refiere, gracias a la flexibilidad temporal de la que nos dota el uso de estos sistemas.
6. Existe retroalimentación, no sólo con el profesor, sino con el resto de compañeros.
7. Aumenta la motivación y participación de los sujetos.
8. Los sujetos son conscientes y partícipes de su propio aprendizaje

Pero también debemos estar conscientes que estos entornos conllevan grandes retos, para Navarro (2010) los principales son:

¹ Se usará el término participante para hacer referencia tanto a los tradicionalmente llamados profesores, estudiantes y otros que forman parte del EVA cuyo fin ha sido el aprendizaje activo y colaborativo; que algunos autores han denominado «todos aprendemos de todo»

1. Los alcances, de los EVA, no serán posibles sin comprender la forma de concebir, planear, implementar y evaluar las acciones educativas en el contexto social; ya que no sólo es suficiente contar con recursos tecnológicos de punta, es necesario formar usuarios y/o personas capaces de utilizar la tecnología con el desarrollo de competencias en el uso de las TIC.
2. Y, aunque es importante la alfabetización digital, debe considerarse siempre que la didáctica y la cognición es lo principal y los recursos tecnológicos son los que deben apoyar del acto educativo y no a la inversa.

Tecnología y educación

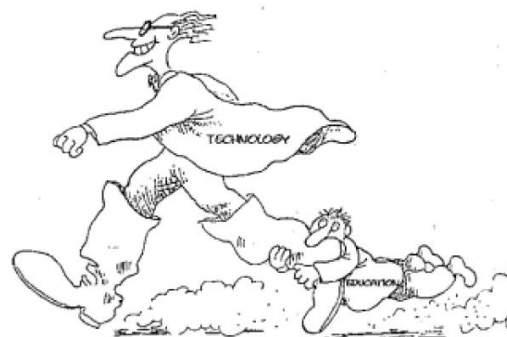


Figura 1: Tecnología y Educación. (Navarro,2010)

Siguiendo con Navarro, indica que la comprensión de la virtualización en el proceso educativo y la apropiación y transformación de la virtualidad educativa, demanda profundizar en la naturaleza de los entornos diferenciados y/o emergentes de aprendizaje, dimensionar la contribución de “lo virtual” para la innovación educativa y valorar su impacto en los procesos educativos.

Cabe resaltar también otras posturas o propuestas que van encaminadas a la transformación de la educación con tecnología, en donde resaltan que el modelo de enseñanza tradicional no permite desarrollar muchas de las destrezas o competencias que son necesarias en la actualidad; Pedro (2011) destaca que existen varias posibilidades prometedoras para mejorar qué y cómo aprenden los estudiantes. El «cómo» y el «qué» están separados porque la tecnología no solo puede ayudar a los estudiantes a aprender mejor las cosas, sino que también puede ayudar a aprender otras cosas, siempre y cuando se tenga presente la forma en como aprenden los estudiantes:

1. La participación activa del estudiante.
2. El aprendizaje cooperativo
3. La interacción frecuente con los recursos y con la retroalimentación
4. El papel del profesor como orquestador de los recursos y referencia para los estudiantes

Dimensiones de los EVA

El valor educativo que los EVA han propiciado para que los docentes puedan crear esos espacios de aprendizaje, que algunos han denominado como «aulas sin paredes», que han permitido la creatividad didáctica donde ellos pueden crear propuestas educativas que integran las competencias (generales, específicas y/o disciplinares) con las diversas tecnologías que encontramos en la actualidad.

Salinas (2011) señala que los entornos virtuales de aprendizaje pueden ser estudiados y/o definidos desde dos dimensiones:

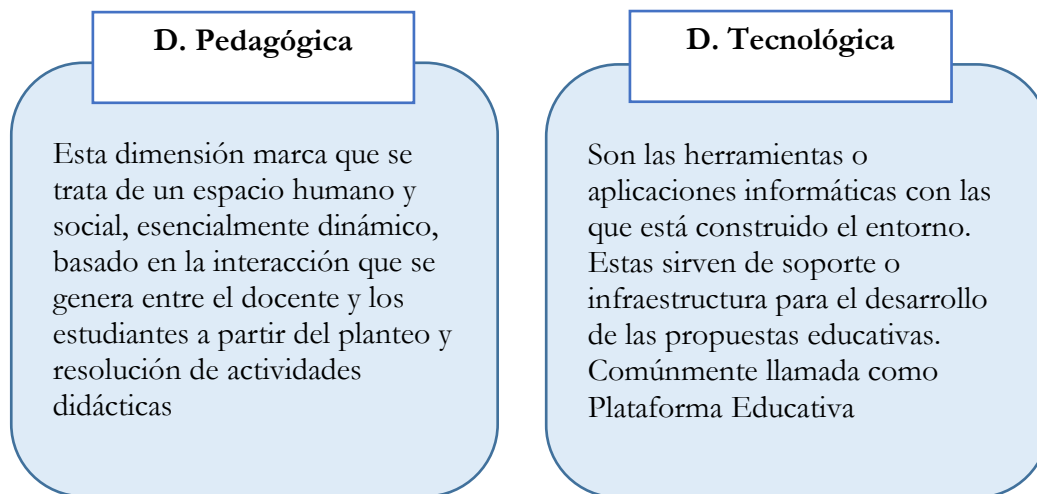


Figura 2: Dimensiones de los EVA, Adaptado de (Salinas, 2011)

Las plataformas educativas, deben de poder cumplir con los objetivos institucionales, las expectativas didácticas de los docentes y la integración tecnológica esperada por los estudiantes; por tanto, la selección de la misma es una actividad importante ya que ésta delimitará y marcará las metodologías pedagógicas que se pueden desarrollar en función de las herramientas y servicios que ofrezcan.

Consideraciones pedagógicas

Siguiendo con Salinas (2011), indica que la adopción de la docencia virtual encuentra su justificación en razones específicamente educativas, pero también se encuentra promovida por fenómenos socioculturales que exceden el ámbito formativo, aunque poseen repercusiones muy significativas sobre el mismo. Por tanto, deben considerarse que la plataforma:

1. Debe permitir adaptar la enseñanza al contexto socio-cultural, la sociedad de la Información y al perfil de sus destinatarios

La omnipresencia de las tecnologías en la sociedad actual, junto con la inmensa interacción con ellas a las que han estado expuestos, principalmente los denominados nativos digitales, ha conducido a que desarrollen formas de pensar y de interactuar diferentes a las de las generaciones anteriores:

- Están acostumbrados a recibir información muy rápido
- Les gusta el procesamiento simultáneo y la multitarea
- Prefieren las imágenes al texto
- Les agrada el acceso aleatorio, es decir no lineal, a la información (como el que se logra navegando a través de los enlaces de un hipertexto)
- Funcionan mejor cuando trabajan en red, en interacción con otros; y
- Avanzan alentados por gratificaciones instantáneas o recompensas frecuentes.

2. Promover la innovación curricular

Se entiende por innovación un proceso de cambio planificado, que se sustenta en la teoría y en la reflexión, y que apunta al mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje.

Por tanto, enseñar con EVA exige destacar una serie de posibilidades:

- a. Favorecer la adopción de un modelo de enseñanza centrado en el estudiante.
- b. Extender los límites espacio-temporales del aula presencial.
- c. Ampliar las oportunidades de comunicación.
- d. Proponer nuevas estrategias metodológicas.
- e. Utilizar nuevos recursos didácticos.

3. Transformar el rol del docente

El papel del profesor es, ante todo, facilitar el aprendizaje, es decir de diseñar situaciones para que los estudiantes aprendan y orientarlos en la realización de las actividades que dichas situaciones suponen, de tal modo que puedan alcanzar los objetivos previstos. De este modo supera el rol tradicional de transmisor de información, y se convierte en creador de oportunidades de aprendizaje.

4. Cambiar la forma de enseñar

Existen muchas técnicas que podemos aplicar para enseñar en un EVA, por lo que el aprovechamiento de las actividades que pueden proponerse es fundamental, por ejemplo: discusión, debate, juego de rol, resolución de problemas, estudio de casos, diario de aprendizaje, portfolio electrónico, formulación de reseñas (de bibliografía, de sitios o recursos de la red, de películas, etc.), confección de informes en formato hipertextual y multimedia, elaboración de glosarios, resolución de actividades de aprendizaje basadas en Internet (cacerías, webquests y miniquests), resolución de proyectos virtuales y experimentación con simulaciones.

Valoraciones técnicas

Para Boneu (2007) hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma debería tener:

- **Interactividad:** conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
- **Flexibilidad:** conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- **Escalabilidad:** capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- **Estandarización:** Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.

Herramientas o plataformas educativas

UNIVERSIA (2019) brinda un resumen de las principales las plataformas con las que actualmente puede contarse:

1. Blackboard

Es la plataforma de formación a distancia que más demandan las instituciones académicas más prestigiosas. Su uso es muy intuitivo y permite a los usuarios acceder a educación de calidad en cualquier momento y lugar.

2. Schoology

Es una plataforma gratuita que facilita un contacto organizado entre un grupo de personas que comparten intereses. Contiene herramientas que pueden servir para programar actividades en línea, compartir ideas, material educativo o administrar un curso virtual.

3. Mahara

Esta aplicación web ofrece a los usuarios variadas herramientas para crear y mantener un portfolio digital sobre tu formación profesional. Además, incluye funcionalidades sociales que permiten la interacción entre los diferentes usuarios.

4. Edmodo

Facilita la comunicación e interacción virtual entre docentes, estudiantes y padres. Contiene aplicaciones para ejercitar las destrezas intelectuales.

5. Moodle

Es una de las más famosas plataformas de entorno virtual de aprendizaje. Es un software para la creación de cursos que den soporte a un marco de educación social constructivista.

6. Twiducate

Es una red virtual donde podrás crear una sala privada para que los alumnos puedan discutir las ideas planteadas y compartir calendarios y enlaces.

7. Edu 2.0

Es una aplicación gratuita en la que puedes registrar tu centro de estudio y personalizarlo. Incluye registro de notas, foros, noticias, chat, wikis, creación de grupos, etc.

8. SocialGO

Con esta app podrás crear tu propia red social. Permite un tráfico de 10 gigas y un almacenamiento de 1 giga. Contiene perfiles, mensajes, grupos, calendarios, chat, foros, blogs, disco virtual e integración con Facebook y Twitter para la identificación de los usuarios.

9. Teachstars

Es una aplicación que se encuentra en inglés y te permite ejercitar el idioma mientras te suscribes a diferentes cursos para ampliar tus conocimientos. Contiene un calendario, la opción de marcar post y cursos como favoritos y una plataforma de mensajería para que te mantengas en contacto con el resto de los usuarios.

Reflexión final

El uso de estos entornos se recomienda en todos los ámbitos educativos, pero especialmente en el ámbito universitario. Las posibilidades que muestran son cada día más necesarias en una sociedad dominada por las tecnologías. El acceso a la tecnología ya no es un problema general, pero, en cambio, si sería contraproducente que no adaptásemos nuestra realidad educativa a la llegada de estos nuevos conceptos, especialmente, al fomento y uso de EVA, en el ámbito universitario. La utilización de este recurso supone un cambio en la mentalidad docente, no podemos tomar cualquiera de ellos e introducirlos, sino que debemos contextualizar su uso, desarrollar la habilidad creativa para poder aprovechar todo su potencial educativo (Vázquez, como se citó en Segura y Gallardo, 2013).

Por tanto, reconociendo la importancia y el uso que actualmente tienen estos entornos en los ámbitos educativos, se debe promover el aprovechamiento de los mismos ya sea como apoyo o como medio de una transformación tecnológica que cada día es más demandante.

Bibliografía

- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento*.
- Navarro, R. E. (2010). Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Revista Mexicana de Investigación Educativa* 7.
- Pedró, F. (2011). *Tecnologías para la transformación de la educación*. Fundación Santillana.
- Salinas, M. I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Pontificia Universidad Católica Argentina*.
- Segura, A. y Gallardo, M.A. (2013). Entornos Virtuales de Aprendizaje: Nuevos retos educativos. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*.
- UNIVERSIA. (18 de noviembre de 2020). *Plataformas virtuales para estudiar a distancia*. Obtenido de <https://www.universia.net/pe/actualidad/orientacion-academica/10-plataformas-virtuales-estudiar-distancia-1141829.html>

