

Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje: la educación entre lo presencial y lo virtual

Virtual environments for teaching and learning: education between the face and virtual

Verenice Ortiz Pineda*

Joel Torres Leyva**

René Edmundo Cuevas Valencia***

Fecha de recepción: 2 de mayo 2013

Fecha de aceptación: 5 de junio 2013

Resumen

Este trabajo se centra en una investigación sobre diferentes Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), cuáles son sus ventajas y desventajas. Así como la modalidad de aprendizaje *Blended-Learning* (Aprendizaje semi-presencial) como una herramienta de apoyo a la metodología de la educación tradicional. Estas herramientas pueden ser aplicables en diferentes contextos y con distintas actividades, ya que originan un ambiente lúdico en su proceso de aprendizaje, impulsan la capacidad de superación, promueven la motivación, inclusive mejoran la creatividad. Cabe mencionar que solo se analizan algunas plataformas de acceso gratis, como una alternativa viable para la implementación de recursos informáticos en el ámbito educativo, pues de esa manera no se violan derechos reservados y no se cae en la piratería.

* Universidad Autónoma de Guerrero, México. Unidad Académica de Ingeniería. Av. Lázaro Cárdenas S/N, CU. Correo electrónico: la.vere@hotmail.com

** Universidad Autónoma de Guerrero, México. Unidad Académica de Ingeniería. Av. Lázaro Cárdenas S/N, CU. Correo electrónico: joel.torres.leyva@gmail.com

*** Universidad Autónoma de Guerrero, México. Unidad Académica de Ingeniería. Av. Lázaro Cárdenas S/N, CU. Correo electrónico: renecuevas@uagro.com

Palabras clave: Blended-Learning, e-Learning, Tic's, EVEA, plataformas educativas.

Abstract

The main objective of this paper focuses on an investigation of different Virtual Environments for Teaching and Learning, what are its advantages and disadvantages. Just as learning mode-Learning Blended Learning as a tool to support the methodology of traditional education. These tools can be applied in different contexts and with different activities, because they trigger a playful atmosphere in the learning process, boost the capacity to improve, promote motivation, including enhancing creativity. It is noteworthy that only discusses some free platforms as a viable alternative for implementing computing resources in education, as that would not violate copyright and say no to piracy.

Key words: Blended-Learning, e-Learning, Tic's, EVEA, educational platforms.

1. Introducción

Para Heinze y Procter (2004) *Blended Learning* (BL) es el aprendizaje facilitado a través de la combinación eficiente de diferentes métodos de impartición, modelos de enseñanza y estilos de aprendizaje, y basado en una comunicación transparente de todas las áreas implicadas en el curso.

Actualmente, la forma de educar a las nuevas generaciones está tomando un giro diferente gracias a la integración de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que forma parte de su vida cotidiana. Los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje han venido a facilitar los sistemas educativos como apoyo a los procesos de la educación tradicional.

1.1. Blended Learning

La modalidad *Blended-Learning* es un proceso docente semipresencial, en donde se utilizan recursos virtuales y físicos en un curso que incluye clases presenciales así como actividades de *e-learning* (aprendizaje electrónico), tomando las ventajas de las dos modalidades. [4].

La combinación de estos dos modelos da como resultado un tipo de formación que agiliza la labor tanto del docente como del alumno.

Ventajas que se atribuyen a esta modalidad de aprendizaje:

1.2. E-learning

Hay una relación alumno-propio aprendizaje, en el cual hay un desarrollo de capacidades, una reducción de costos en cuanto al

desplazamiento, alojamiento, tanto para la institución educativa como para el alumno, eliminación de barreras espaciales y flexibilidad temporal, rápida actualización de los materiales, cultura audiovisual, nuevas formas de interacción entre alumno y profesor, flexibilidad en la planificación y programación del curso. [3].

1.3. Modelo Presencial

Se presenta una interacción física, en la cual hay una incidencia considerable en la motivación de los participantes, facilita las relaciones profesor-alumno, el establecimiento de vínculos, cultura escrita-oral, transmisión de conocimientos y ofrece la posibilidad de realizar actividades algo más complicadas de desarrollar virtualmente. [3].

Algunas desventajas son:

- No hay acceso a una computadora y a Internet.
- Los conocimientos tecnología son limitados.
- Habilidades de estudio.
- Se presentan problemas similares a los que pudieran tener quienes acuden a un aula de enseñanza tradicional.

1.4. ¿Qué son los EVEA?

Los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje son una fusión entre la tecnología y la pedagogía, específicamente a lo que subyace en ellos, las plataformas educativas son de suma importancia en los EVEA ya que forman un espacio de interacción entre el profesor y el alumno. [5].

1.5. ¿Cómo intervienen las TIC?

Hablar de las TIC es hablar de la globalización y de cómo estas nuevas tecnologías han venido a cambiar la vida cotidiana que has-

ta hace poco se vivía; con las nuevas tecnologías se puede estar conectado con el extremo del mundo en un solo clic. En la educación no es la excepción, ya que ahora no es necesario que todos los alumnos se reúnan en un determinado espacio físico, pues gracias a Internet se pueden hacer clases a distancia, haciendo que de esta manera la educación pueda llegar a todo tipo de personas y en cualquier lugar.

Existen diversas herramientas creadas para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje algunas basadas en paradigmas educativos socioconstructivistas, otras en el paradigma cognitivo del aprendizaje.

El objetivo de las plataformas educativas es facilitar a los educadores las mejores herramientas para gestionar y promover el aprendizaje. [7].

2. Plataformas educativas gratis

2.1. Chamilo

Pretende ser la mejor plataforma de *e-learning*, cuenta con colaboración en el mundo de código abierto, y fue desarrollada con el objetivo de mejorar el acceso a la educación y el conocimiento global. [11]. Permite crear contenido en las lecciones, organiza procesos de enseñanza y aprendizaje a través de contenidos instruccionales e interacciones colaborativas.

Crea contenido en formato estándar SCORM (importable y exportable a otras plataformas). Es compatible con los sistemas operativos Linux, Windows y OS-X de Apple.

Chamilo está basado en los principios pedagógicos constructivistas; es intuitivo, ligero, sencillo, rápido, estructurado y completo. (Ver figura 1).

Figura 1. Plataforma Chamilo



Fuente: elaboración propia.

Lo utilizan varias universidades y academias de toda Europa, Latinoamérica, Asia y Me-

dio Oriente, creando traducciones al idioma chino simplificado, árabe, entre otros idiomas [15].

2.2. Claroline

Es una plataforma de código abierto, que permite crear espacios libres de cursos en línea a cientos de instituciones de diferentes países. Además de estar disponible en varios idiomas, Claroline permite un fácil uso del espacio para la formación y la colaboración, su funcionamiento no requiere conocimientos técnicos especiales. (Ver figura 2).

Figura 2. Claroline



Fuente: elaboración propia.

Presenta las características propias de un Sistema de Gestión de Contenidos (CMS), puede ser utilizado por formadores, para administrar cursos virtuales en entornos *e-learning*, ya que permite:

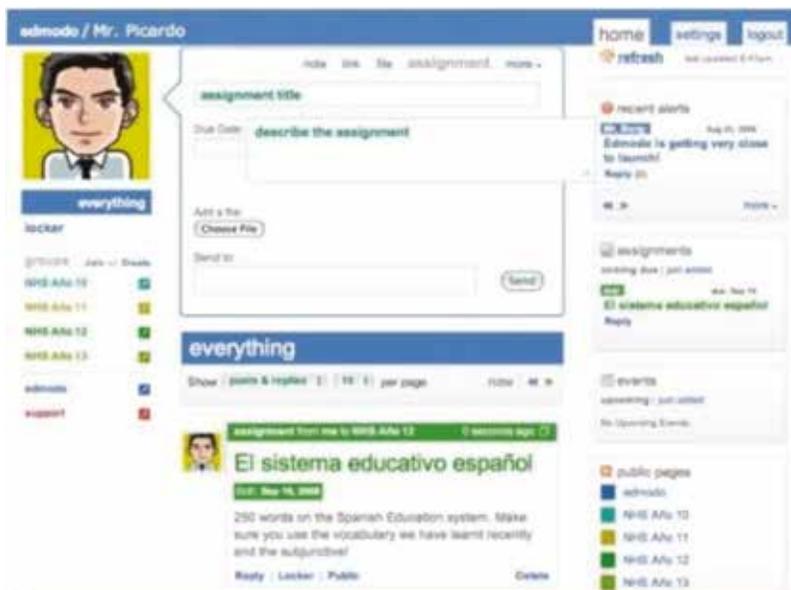
- Publicar documentos en cualquier formato: .doc (word), .pdf, .html, vídeo, etc.
- Administrar foros de discusión, tanto públicos como privados.
- Administrar listas de enlaces.
- Crear grupos de estudiantes.
- Confeccionar ejercicios.
- Estructurar una agenda con tareas y plazos.
- Hacer anuncios, vía correo electrónico.
- Gestionar los envíos de los estudiantes: documentos, tareas, trabajos, etc.
- Crear y guardar chats.

Una de las desventajas que presenta esta plataforma es que depende totalmente de MySQL, cuenta con pocos módulos y plugins para descargar. [10], [14]

2.3. Edmodo

Es una plataforma social gratuita, la cual permite crear un espacio virtual de comunicación entre profesores y estudiantes, permite compartir ideas generando grupos de discusión, puede compartir archivos, mensajes, enlaces, calendarios de trabajo, tareas y actividades de diferente índole. [8] (Ver figura 3).

Figura 3. Edmodo



Fuente: elaboración propia.

Fue creado para su uso específico en educación, proporcionando al docente un espacio virtual. El proyecto está disponible en inglés, portugués y español.

Sus características son:

- Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, estudiantes y padres.
- Disponer de un espacio de comunicación entre los diferentes roles, mediante mensajes y alertas.
- Compartir diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, vídeos, etc.
- Incorporar mediante sindicación contenidos de blogs.
- Lanzar encuestas a los estudiantes.
- Asignar tareas a los estudiantes y gestionar las calificaciones de las mismas.
- Gestionar un calendario de clase.
- Crear comunidades donde se agrupen a todos los docentes y alumnos de nuestro centro educativo.
- Permite el acceso de los padres a los grupos en los que estén asignados sus hijos, permitiéndoles estar informados de la actividad de sus hijos y tener la posibilidad de comunicación con los profesores.
- Conceder insignias a los alumnos como premios a su participación en el grupo; posibilidad de crear cuestionarios de evaluación (en fase de desarrollo).
- Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.
- Crear subgrupos para facilitar la gestión de los grupos de trabajo.
- Disponer de un espacio público donde mostrar aquella actividad del grupo que el profesor estime oportuna.
- Previsualización de documentos de la biblioteca.
- Acceso a través de dispositivos móviles (iPhone, Android).

Desventajas

- No posee chat.
- No se pueden comunicar los estudiantes entre sí, de forma directa por mensaje privado.
- No visualiza los usuarios en línea.
- No se puede migrar la información que se publique en el muro de los grupos.

2.4. Edu 2.0

Es un sistema de gestión del aprendizaje que emplea tecnología de última generación, un sitio web educativo, de acceso gratuito, con características especiales para profesores, estudiantes y padres. En este espacio, cualquiera puede enseñar y/o aprender usando el sistema, estando en la escuela, en su casa, o donde se encuentre [17]. (Ver figura 4).

Figura 4. Edu 2.0



Fuente: elaboración propia.

EDU 2.0 es una herramienta de fácil manejo y que no tiene la necesidad de ser instalada, lo que hace que sea más fácil para nuestra comunidad la utilización de este servicio. [16].

Ventajas:

- Demasiados contenidos
 - Gratuito, por lo que los cursos están alojados en un servidor remoto, evitando que sea necesario tener un servidor propio.
 - Permite a los usuarios estar en permanente contacto tanto con el profesor como con sus compañeros.
 - Comparte información y avisos de forma sencilla, ofrece un sistema de mensajería y chat que conecta de forma privada a profesores y estudiantes.
 - Flexibilidad de tiempo ya que se tiene la posibilidad de entrar al horario que mejor parezca, así el estudiante y el profesor no tendrán que preocuparse por la asistencia.
- Puede registrarse cualquiera, puesto que en esta plataforma los menores tienen la posibilidad de hacerlo sin ningún problema.
 - Se pueden crear grupos de profesores, estudiantes y/o padres, tanto en el interior de una clase, como a nivel general de toda la escuela. Es un excelente medio para trabajar en equipo.
 - Dispone de versiones móviles con las que se podrá estar en contacto desde cualquier lugar.

Desventajas:

- Muestra los mismos contenidos a todos los alumnos.
- Al no existir presencia directa de docentes es elemental que en esta plataforma exista la comunicación y colaboración constante.

3. Conclusiones

Es a través de la educación que el hombre adquiere cultura y desarrolla su espíritu. La educación es un proceso de aprendizaje en el cual intervienen el profesor y el estudiante. Este proceso se lleva a cabo en un aula, siendo esta la manera tradicional de enseñar. Actualmente existen muchas herramientas las cuales permiten que el aprendizaje vaya más allá de las aulas de clase, con la utilización de plataformas educativas que permiten tanto a profesores como a estudiantes estar en contacto y compartir recursos para la educación.

El *b-learning* es un término que representa un gran cambio en la estrategia de enseñanza, es por eso, que este modelo ha sido implementado en muchas universidades de diferentes partes del mundo.

4. Referencias

- [1] Urquidez Núñez, J. M. Teoría de la educación a distancia. México: Instituto Mexicano de Actualización y Postgrado, S.C., 2005.
- [2] Canay Pazos, J. R. *El uso de entornos virtuales de aprendizaje en las universidades presenciales: un análisis empírico sobre la experiencia del campus virtual de la USC*. Madrid: Universidad Santiago de Compostela.
- [3] Bautista Pérez, G.; Borges Sáiz, F.; Forés A. & Miravalles. *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Ed. Narcea ediciones, 2006.
- [4] Martínez, D. A. *Blended learning: modelo virtual-presencial de aprendizaje y su aplicación en entornos educativos*. Alicante: Departamento de Comunicación y Psicología Social, Universidad de Alicante.
- [5] Hoyle R. *Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA)*, 2011.
- [6] INEE Instituto Nacional de Evaluación Educativa. Educalab.es. *Revista Científica Española*. 2013.
- [7] González, A. B. *Estrategias didácticas para el uso de las TIC's en la docencia universitaria presencial*. 2005.
- [8] Garrido, A. *Edmodo Redes Sociales en educación*. Disponible en: www.edmodo.com. antoniogarrido.es. 2012.
- [9] www.info.sistemas/geg-sistemas.blogspot.mx
- [10] Instituto Politécnico Nacional. *La técnica al servicio de la patria*. 2013. www.claroline.org
- [11] *Características de Chamilo no presentes en otras aulas virtuales*. Disponible en: www.nosolored.com
- [12] *Innovando en la educación de generaciones futuras*. Disponible en: www.raccoon-learning.com
- [13] Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. 2013. Disponible en: www.ite.educación.es
- [14] Martín Maldonado, D. *Claroline, una plataforma educativa virtual*. 2008. Disponible en: www.aplicacionesempresariales.com/claroline-una-plataforma-educativa-virtual.html
- [15] *E-Learning & Colaboration Software*. 2013. www.campus.chamilo.org
- [16] Apesteguía, E. *Edu 2.0: comunidad educativa en línea*. 2007. Disponible en: www.dotpod.com.ar/edu-20-una-comunidad-educativa-online/
- [17] Zarta Rojas, D. *Plataforma educativa edu 2.0*. 2013. Disponible en: <http://danielazartarojas.wordpress.com/2013/02/18/plataforma-educativa-edu-2-0>