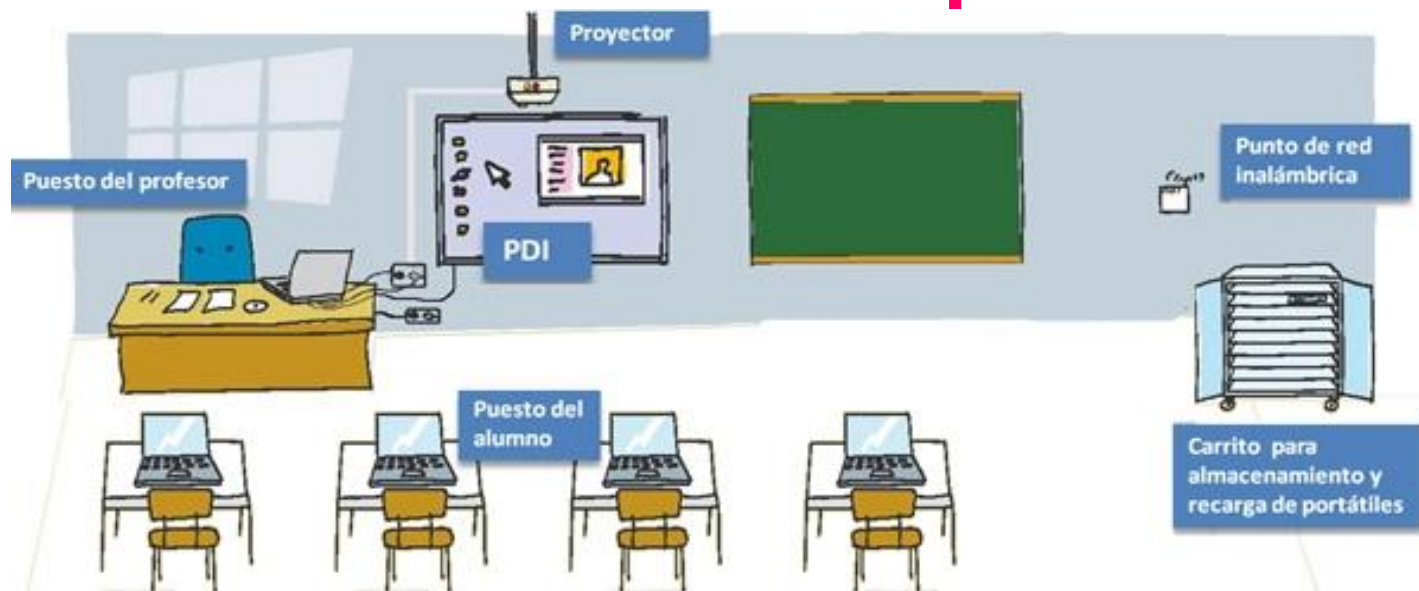




Las aulas virtuales como entornos de enseñanza-aprendizaje.



AULA VIRTUAL

- ✓ Aula procede del latín, de "aula" que era como se denominaba a los patios que existían en los palacios reales.
- ✓ Virtual, también emana del latín. En su caso deriva de "virtus", que se utilizaba para referirse a la fuerza o a la voluntad que se tenía para acometer una tarea en cuestión.
- ✓ Muchos años, la idea de aula se asoció al espacio físico (el salón) donde un docente dicta clases ante sus alumnos.
- ✓ Con el desarrollo de la tecnología, surgió una noción que plantea un nuevo tipo de aula: el aula virtual.
- ✓ Se conoce como aula virtual a un entorno digital que posibilita el desarrollo de un proceso de aprendizaje.
- ✓ Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) permiten que el estudiante acceda al material de estudio y, a su vez, interactúe con el profesor y con otros estudiantes.

DIFERENCIA

- ✓ Un aula virtual no tiene límites físicos: sus limitaciones se vinculan a la disponibilidad de acceso por la vía informática.
- ✓ Las videoconferencias, la descarga del material de estudio, la participación en foros y chats y los ejercicios interactivos son habituales en este tipo de entornos educativos.
- ✓ El alumno, puede "ingresar" al aula en cualquier momento y desde cualquier lugar para tomar sus clases, es quien debe decidir cómo, cuándo y de qué forma estudiar, además suelen presentar diferentes herramientas que la persona que estudia puede utilizar.



- ✓ El profesor está presente físicamente y ejerce un mayor control sobre las acciones del alumno.
- ✓ El profesor es el mismo; es decir una persona auténtica y sin máscara. El profesor establece empatía con los alumnos.
- ✓ El será el encargado de preparar el material, el profesor es el que transmite el conocimiento a su alumnos.



VENTAJAS:

- ✓ Tendrá la posibilidad de estudiar según sus posibilidades de tiempo y necesidades.
- ✓ Podrá desarrollar actividades, como foros de discusión, chat, correo electrónico, descargar materiales didácticos, etc., que le permitan mantener una participación y comunicación permanentes con su profesor y compañeros de estudio.
- ✓ Contribuye con su formación en habilidades del uso de herramientas tecnológicas.

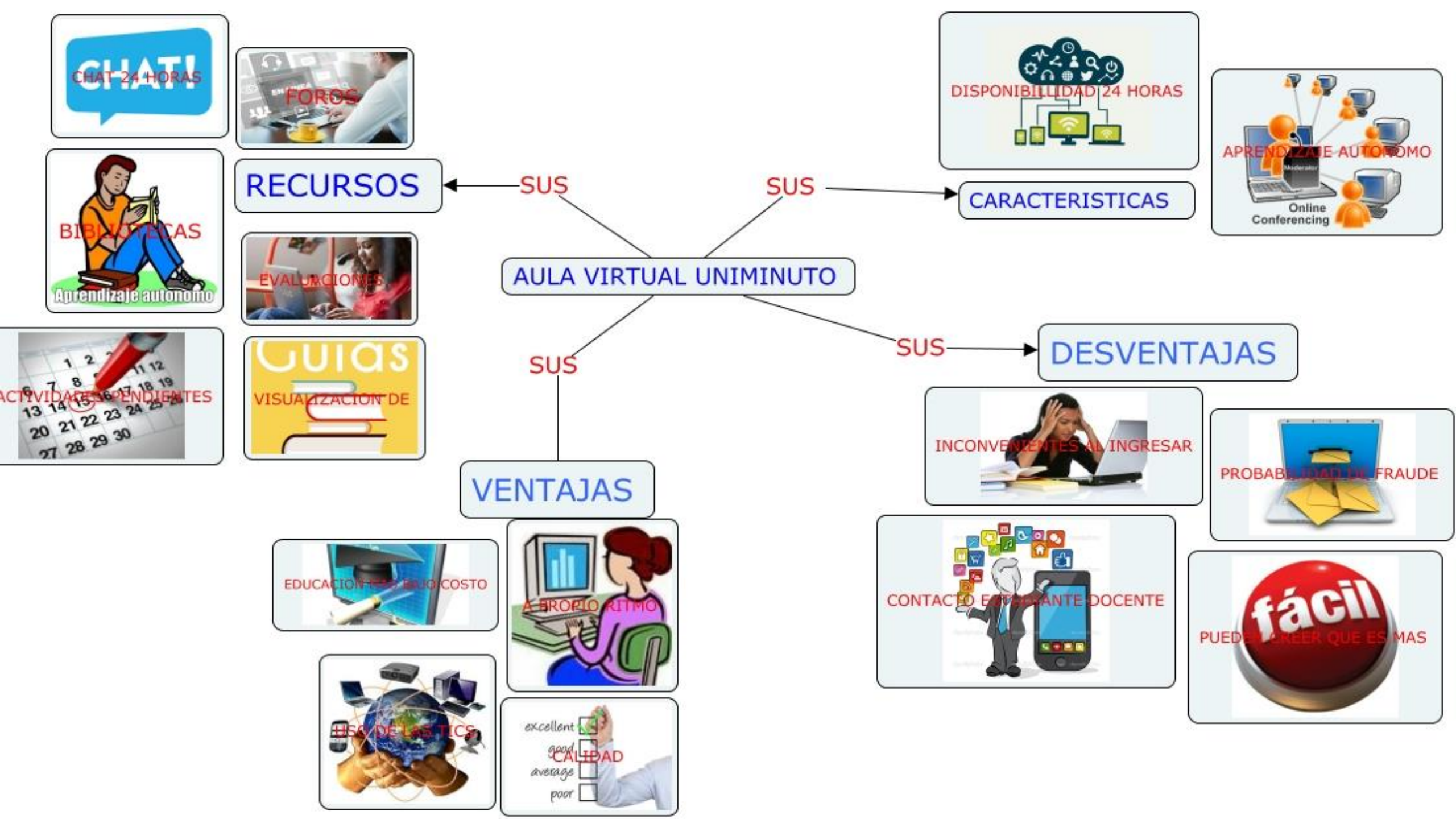
Con nuestra metodología online, los alumnos podrán formarse de forma rápida, sencilla y amena, de forma 100% online.



DESVENTAJAS

- ✓ Puede ser lenta y por lo tanto desmotivadora.
- ✓ Los materiales pueden no estar bien diseñados y confeccionados. Puede ser que el educando se aíse y no planifique correctamente sus actividades y horarios.
- ✓ Se utilizan canales unidireccionales de comunicación con el alumno.
- ✓ No se ofrece el mismo contacto persona a persona así como las clases presenciales.
- ✓ Se requiere un esfuerzo de mayor responsabilidad y disciplina por parte del estudiante.





PLATAFORMA VIRTUAL

ETIMOLOGIA: Plataforma proviene del francés *plate-forme*.

Entre sus diversos usos y significados, el más usual hace referencia a un suelo superior o tablero horizontal que se encuentra elevado sobre el suelo y que funciona como **soporte** de personas o cosas.

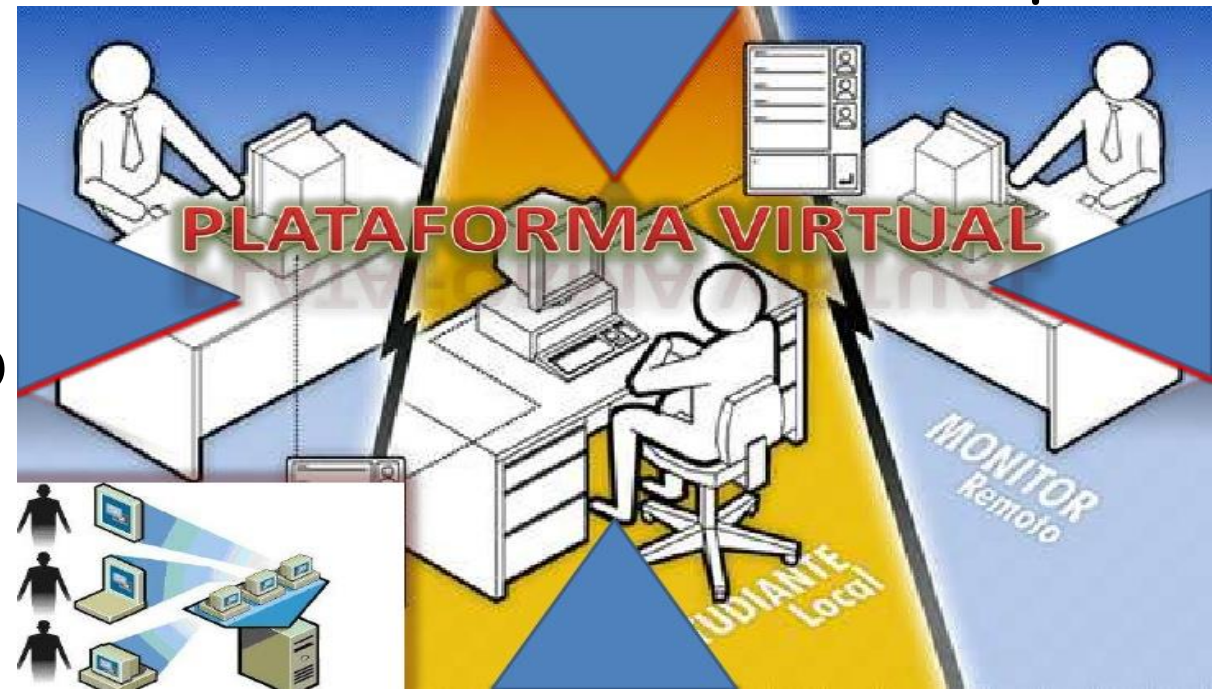


Una plataforma virtual es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

Al utilizar una plataforma virtual, el usuario no debe estar en un espacio físico determinado, sino que sólo necesita contar con una conexión a la Web que le permita ingresar a la plataforma en cuestión y hacer uso de sus servicios.

Las plataformas virtuales, por lo general, se emplean para la educación a distancia e intentan simular las mismas condiciones de aprendizaje que se registran en un aula. Aunque cada plataforma puede presentar diferentes características, lo habitual es que permitan la interacción

de los alumnos entre sí y con los profesores. Para esto, cuentan con diversas vías de comunicación, como chat, foros, etc.



¿CÓMO SE LE CONOCE?

- Las plataformas a distancia **son espacios virtuales de aprendizaje** orientados a facilitar la experiencia de capacitación a distancia, tanto para instituciones educativas como empresas. También se las conoce como plataformas LMS es el **acrónimo en inglés de *Learning Management System***, que podría traducirse como **sistemas para la gestión de aprendizaje**.



Beneficios de las plataformas LMS

- ✓ Permiten **estudiar en cualquier momento el lugar**, anulando el problema de las distancias geográficas o temporales y ofreciendo una gran libertad en cuanto a tiempo y ritmo de aprendizaje.
- ✓ Posibilitan la **capacitación de las personas con máxima flexibilidad y costos reducidos**.
- ✓ Para su uso **no se precisan grandes conocimientos** (únicamente un nivel básico del funcionamiento de Internet y de las herramientas informáticas).
- ✓ Posibilita un **aprendizaje constante y actualizado** a través de la interacción entre tutores y alumnos.

¿Características de las plataformas LMS?

Los componentes o características básicas de todo entorno virtual de aprendizaje, que además deben estar fuertemente ligados e interconectados, de forma que se influyan mutuamente y se retroalimenten pueden sintetizarse en los siguientes:

- ✓ **Centralización y automatización** de la gestión del aprendizaje.
- ✓ **Flexibilidad.** La plataforma puede ser adaptada tanto a los planes de estudio de la institución, como a los contenidos y estilo pedagógico de la organización. También permite organizar cursos con gran facilidad y rapidez.
- ✓ **Interactividad.** La persona se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje a través del autoservicio y los servicios autoguiados.
- ✓ **Estandarización.** Esta característica permite utilizar cursos realizados por terceros, personalizando el contenido y reutilizando el conocimiento.

- ✓ **Escalabilidad.** Estos recursos pueden funcionar con una cantidad variable de usuarios según las necesidades de la organización.
- ✓ **Funcionalidad.** Prestaciones y características que hacen que cada plataforma sea adecuada (funcional) según los requerimientos y necesidades de los usuarios.
- ✓ **Usabilidad.** Facilidad con que las personas pueden utilizar la plataforma con el fin de alcanzar un objetivo concreto.
- ✓ **Ubicuidad.** Capacidad de una plataforma para generar tranquilidad al usuario y provocarle la certeza de que todo lo que necesita lo va a encontrar en dicho entorno virtual.
- ✓ **Integración.** Las plataformas LMS deben poder integrarse con otras aplicaciones empresariales utilizadas por recursos humanos y contabilidad, lo que permite medir el impacto, eficacia, y sobre todo, el coste de las actividades de formación.

Principales tipos de plataformas a distancias

En función de su coste de adquisición, las plataformas LMS se dividen en dos grandes tipos:

1. Las plataformas LMS bajo licencia.
2. Las plataformas LMS como recurso educativo abierto.



Plataformas más utilizadas

✓ Plataformas bajo licencia

✓ Blackboard

Entre los sistemas propietarios, es decir plataformas LMS que están bajo licencia, destaca Blackboard. Entre sus principales ventajas se encuentran la posibilidad de que los estudiantes aprendan en función de su propio estilo y ritmo y su gran flexibilidad. La filosofía de trabajo de Blackboard es muy ambiciosa y su equipo de desarrolladores se ha planteado como objetivo trabajar conjuntamente con estudiantes y formadores para convertir el aprendizaje en atractivo, accesible y valioso, replanteándose los actuales sistemas de enseñanza-aprendizaje y avanzando hacia un cuestionamiento y evolución de los métodos actuales.

✓ Recursos en abierto

Algunas de las plataformas LMS son recursos educativos en abierto, entre éstas destacan:

✓ Dokeos

Dokeos, es un creador de soluciones de e-learning y una empresa de servicios con un enfoque de ayuda a las empresas, proveedores de formación y las multinacionales con sus proyectos de formación en línea.

Con 15 años en el mercado, es un software pionero en técnicas y metodologías en línea en el sector de la educación universitaria en lengua francesa. Dokeos ha incorporado los avances tecnológicos y las oportunidades estratégicas en sus soluciones que permiten la virtualización de servicios y prácticas profesionales.

En la oferta de servicios, se adapta a las nuevas necesidades y cambios en las prácticas de negocios: el aprendizaje informal, las redes sociales de negocios, el aumento de la movilidad y la reubicación del personal.

Sakai

Se trata de una comunidad internacional que colabora para crear tecnología que mejora la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Sakai está constituido a partir de varias organizaciones que incluyen tanto grandes universidades como colegios pequeños, centros de enseñanza primaria y secundaria, hospitales, organizaciones gubernamentales, sociedades de investigación y partidos políticos.

El Comité de Gestión del Proyecto Sakai está formado por un grupo de individuos pertenecientes a diversas instituciones que proporcionan la dirección y el liderazgo necesario para la buena dirección del proyecto.

Moodle

Es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Es un proyecto dirigido y coordinado por una organización australiana de 30 desarrolladores, que está soportada financieramente por una red mundial de cerca de 60 compañías.

Moodle ha impulsado un gran número de ambientes de aprendizaje y tiene la confianza de instituciones y organizaciones grandes y pequeñas, incluyendo a Shell, la Escuela Londinense de Economía (London School of Economics), la Universidad Estatal de Nueva York, Microsoft y la Universidad Abierta del Reino Unido (Open University). El número de actual de usuarios de Moodle a nivel mundial, de más de 65 millones de usuarios lo que la convierte en la plataforma de aprendizaje más utilizada del mundo.