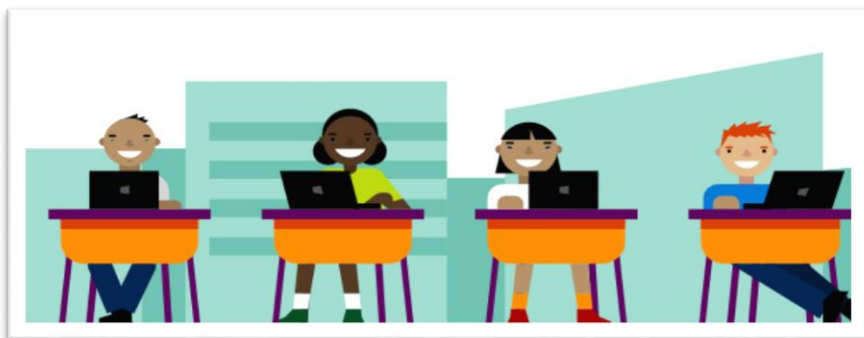




# Taller de Aprendizaje en Entornos virtuales



## **CLASE N° 3**

### **TALLER DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES**



¡Bienvenidos a la Clase N° 3 del Taller de Aprendizaje en Entornos Virtuales!

TSHyS Pablo Funes

#### **OBJETIVOS DE LA CLASE**

- Que el alumno identifique las distintas dimensiones de la educación virtual
- Que el alumno asimile en qué consisten los recursos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, como así también las estrategias del proceso de educación virtual

#### **TEMAS DE LA CLASE**

- Dimensiones a de la educación virtual:
  - Plataformas
  - Materiales didácticos
  - Estrategias de aprendizaje y de evaluación.

## ¡Demos inicio a la clase!

### Dimensiones clásicas de la educación virtual

Dentro de la educación virtual tenemos tres tipos de dimensiones: la **dimensión organizativa**, la **dimensión pedagógica** y la **dimensión tecnológica**.

La **dimensión organizativa** es aquella que concentra las variables que la institución definirá previamente antes de comenzar la experiencia formativa. A su vez engloba los aspectos que el docente debe considerar durante el proceso de enseñanza. Cabe destacar que esta dimensión en la educación virtual suele ser más flexible que la educación tradicional, lo que se traduce a una mejor respuesta a los requerimientos cambiantes por parte de los alumnos y a sus necesidades. La característica principal de esta dimensión y de la modalidad virtual es la generación de momentos de aprendizaje basados en la sociedad del conocimiento.

Dentro de la **dimensión pedagógica** podemos mencionar que el factor esencial es el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de las TICS. Esta dimensión está compuesta por: el tipo de comunicación, el tipo de material didáctico y la metodología utilizada.



Como hemos visto en las clases anteriores, sabemos que el aprendizaje a distancia ha crecido considerablemente en los últimos tiempos, por esta razón nos compete comprender la **interactividad** y la **comunicación pedagógica** como factor esencial en el proceso de enseñanza.

En cuanto a la interactividad podemos decir que hay dos tipos: aquellas que se tiene con el material y la segunda es la interactividad entre personas. Mencionaremos las siguientes interactividades:

- ⇒ Docente-alumno
- ⇒ Alumnos-contenido
- ⇒ Alumnos-alumno

Es necesario estimular las interacciones mencionadas anteriormente para fortalecer nuestro objetivo que es la enseñanza virtual y en donde haremos uso de múltiples recursos y herramientas.

Como vimos en la clase anterior, es competencia del docente desarrollar habilidades en el manejo técnico, pedagógico y didáctico.

Es aquí donde entra en juego la **dimensión tecnológica**: es imprescindible el sistema de comunicación y la infraestructura técnica. Ya que la tecnología la veremos como un medio y no como un fin, de la cual nos “apropiaremos” para hacer uso de las diferentes herramientas.

Entre las herramientas más utilizadas para favorecer el intercambio de información como a su vez la participación podemos mencionar:

**sistemas de mensajería instantánea, envío de archivos, pestañas de avisos, diversos foros, chat,** entre otros.



***"Cuando se lleva a cabo el análisis del concepto de apropiación tecnológica se genera un proceso dialéctico, en donde tanto el usuario como las tecnologías se modifican, enriquecen y transforman; por una parte el usuario, que en este caso se refiere al estudiante desarrolla nuevas competencias que le permiten un manejo más eficiente de la tecnología (saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales); y a su vez, con base en la interacción del usuario con la tecnología, ésta mejora en cuanto a sus propiedades, lo que permite incrementar su eficacia y uso."***

## **Plataformas**

Como sabemos, la tecnología forma parte de muchos aspectos de nuestra vida cotidiana y es por este motivo se han creado las plataformas digitales.



Las **plataformas digitales**, son sitios de internet en donde se almacena información y en donde los usuarios pueden acceder a sus cuentas personales. Estas plataformas con el correr del tiempo se han transformando en el medio de comunicación más importante ya nos permite llegar muchos otros usuarios al mismo tiempo y de manera ilimitada.

Asimismo, existen diferentes tipos de plataformas digitales, entre ellas podemos mencionar las siguientes:

- ⇒ Plataformas digitales educativas
- ⇒ Plataformas sociales
- ⇒ Plataformas audiovisuales
- ⇒ Plataformas de imágenes
- ⇒ Plataformas de juegos
- ⇒ Plataformas de localización

**Entender que son plataformas digitales y cuál es su función nos ayudará** a percibir mejor el extenso mundo de [Internet](#) como así también los contenidos que podemos encontrar en la red para satisfacer nuestras necesidades.

*¿Que son las plataformas digitales educativas?*

***"Son programas que permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc. Pueden utilizarse para gestionar de manera integral formaciones a distancia o como un complemento de la docencia presencial. Aunque cada vez más también se emplean para crear espacios de discusión y trabajo para grupos de investigación, o para implementar comunidades virtuales y redes de aprendizaje en torno a temas de interés común."***

Las plataformas educativas son relativamente nuevas dentro de la educación a distancia, surgieron con el fin de dar respuestas a las necesidades de velocidad, flexibilidad y costo de la educación a distancia.

Generalmente son diseñadas para que su utilización resulte sencilla para el estudiante, además de diseñadas con el fin de que el estudiante que opta por la educación on line tenga las mismas posibilidades que el que lo hace de manera presencial.

En nuestro Instituto la plataforma empleada para la enseñanza virtual es Moodle, junto a esta clase encontrarán un archivo en donde encontrarán cuales son sus características principales, ventajas y desventajas.



## **Materiales didácticos**

Todos los procesos de enseñanza-aprendizaje llevan de forma implícita la presentación de materiales didácticos, la utilización de diversas herramientas tecnológicas y el trabajo desde la virtualidad de las TIC, favorecen en gran medida el desarrollo del proceso que mencionamos anteriormente.

Los materiales didácticos virtuales son los portadores de los contenidos digitales, los cuales posibilitan el aprendizaje de los alumnos y se convierten en transmisores de conocimientos.

***"En los entornos virtuales de aprendizaje los materiales didácticos desempeñan un papel importante, ya que el diseño de estos genera la atracción o no por parte de los estudiantes. Dichos materiales suelen ser del tipo multimedia, es decir, combinan diferentes tecnologías como textos, imágenes y/o videos, desde una perspectiva de máximo provecho pedagógico. Son la guía principal en la elaboración de las actividades de la asignatura: a partir de ellos se generan las actividades y evaluación que llevará a cabo el docente." (Del Prado y Doria, 2015).***

Algunas funciones que podemos mencionar de los materiales didácticos son las siguientes:

- ⇒ Proporcionar información.
- ⇒ Ayudar a guiar el proceso de aprendizaje.
- ⇒ Colaborar con el desarrollo y ejercicio de las habilidades en los aprendientes.
- ⇒ Facilitar la simulación de situaciones.
- ⇒ Motivar, impulsar y crear interés por el contenido a estudiar.
- ⇒ Evaluar los conocimientos.

Para concluir, podemos decir entonces que los materiales didácticos virtuales tienen como objetivo principal brindarles a los alumnos cobertura a las necesidades y estrategias en el proceso de aprendizaje, permitiendo la comunicación, motivación e interacción.

## Estrategias de aprendizaje y evaluación

La utilización de las Tecnologías **de la Información y la Comunicación** (TIC) ha aumentando notoriamente en el ámbito educativo, lo que ha motivado al docente a desarrollar y realizar acciones que con la educación tradicional no hacía falta.

Por eso, en la clase anterior hacemos mención sobre las funciones y el nuevo rol del docente, donde ya no lo vemos solo como un transmisor de conocimiento sino que también se convierte en protagonista del proceso, donde su cometido principal es que los alumnos logren sus propósitos.

El docente ha trabajado en encontrar nuevas estrategias de aprendizaje utilizando recursos, herramientas y materiales educativos, didácticos y pedagógicos, que permitan a los estudiantes la construcción de conocimientos.

Esta variable, intenta identificar que método evaluativo se determinara para obtener información de diversas fuentes, acerca del rendimiento o logro del estudiante y la conformidad con los objetivos de formación que se esperan alcanzar, todo con el fin de tomar decisiones que orienten el aprendizaje y los esfuerzos.

### Fundamentos didácticos:

- ⇒ Interactividad
- ⇒ Multimedia
- ⇒ Durable y actualizable
- ⇒ Sincrónicos y asincrónicos
- ⇒ Fácil acceso y manejo a los materiales y actividades
- ⇒ Seguimiento
- ⇒ Comunicación

Los **recursos educativos** permiten que los alumnos conozcan sobre el tema y comprendan lo que estudian. También le permiten al docente como a los alumnos organizar la carga de trabajo, y sobre todo mejoran la motivación de los estudiantes.

El **objeto de aprendizaje** tiene un proceso educativo y está conformado por tres componentes: **contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.**

Asimismo, es necesario agregar a las diferentes modalidades de aprendizaje un **sistema de evaluación** que se centre en la adquisición y verificación de los contenidos aprendidos por los estudiantes. La evaluación no debe verse como un proceso aislado ya que este debe ser de manera continua y sistemática. Es por ello que se necesita de una participación activa, guiada y con propuestas de actividades que conlleven a un proceso de evaluación diagnóstica, formativa, de autoevaluación y coevaluación.

La inserción de estos diversos tipos de evaluación fortalece y enriquece las estrategias de aprendizaje, ya que permiten una evaluación participativa de la adquisición de habilidades, conocimientos y destreza por parte de los estudiantes quienes responden a las actividades desarrolladas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



***¡Hasta aquí llegamos con el encuentro de hoy!!***

Saludos cordiales

TSHyS Pablo Funes



# Actividades

1. Leer la clase N° 3 del Taller de Aprendizaje en Entornos Virtuales.
2. Ver el video Aprendizaje en Entornos Virtuales.
3. Leer el documento adjunto en esta clase "Analizamos 19 plataformas virtuales".

## **Bibliografía**

Gabriela Asinsten; Tutoría 2; Gestión docente de plataformas; Unidad 1: Plataformas virtuales; Versión 7.5 enero de 2017.

Analizamos 19 plataformas virtuales. Dirección: Claudio Ariel Clarenc Investigadores y redactores: Silvina Mariel Castro Claudio Ariel Clarenc Carmen López de Lenz María Eugenia Moreno Norma Beatriz Tosco Edición y corrección: Claudio Ariel Clarenc Diseño e ilustraciones: Silvina Mariel Castro Formato y diagramación: Carmen López de Lenz Investigación académica producida en el marco del Congreso Virtual Mundial de e-Learning [www.congresoelearning.org](http://www.congresoelearning.org) Edición 2013

## **Bibliografía digital**

<https://www.youtube.com/watch?v=NysE4KdfdaY>

**¡HASTA LA PRÓXIMA CLASE!**