

ASPECTOS INTRODUCTORIOS SOBRE EL USO DE LA PLATAFORMA UCAB

Comprender el desarrollo de las competencias requeridas para el proceso de aprendizaje y el desenvolvimiento de los participantes en la plataforma virtual de recursos de aprendizaje e-learning disponible en la Universidad Católica Andrés Bello para crear, compartir y publicar contenidos en la plataforma, así como para presentar evaluaciones, teniendo en cuenta las especificaciones del profesor y esperando que el estudiante sepa apreciar la importancia del trabajo analítico para el logro del aprendizaje colaborativo.



TABLA DE CONTENIDO



Introducción

01

Perfil del Estudiante en línea

02

Desarrollo de Competencias Personales para estudiar en línea

03

Comunidad de Aprendizaje

04

Herramientas de aprendizaje en plataforma e-learning



Cierre



Referencias



Seguramente se preguntarán:

¿Cómo voy a adquirir las destrezas necesarias para el manejo de la plataforma en tres semanas? ¿Por qué tenemos esta asignatura?



De acuerdo con El diccionario de la real academia de la lengua española, (<http://www.rae.es/rae.html>) la palabra **destreza** significa "habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo" mientras que la palabra **informática** "es el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores" (para nosotros en Venezuela el término es computadoras)".

Recordemos que nuestra formación de origen es multidisciplinaria, nuestros intereses y aprendizajes diversos y para nuestros profesores, existirán mínimos requeridos en nuestras habilidades para el intercambio de ideas a través de la plataforma. Es por ello que los expertos en educación a distancia recomiendan al estudiante online **desarrollar un perfil de aprendizaje basado en la autorregulación del aprendizaje**, un conjunto de características personales requeridas, poseer habilidades para el uso de la tecnología, y el desarrollo de las competencias investigativas.



Una **comunidad de aprendizaje** puede definirse como el **resultado de la transformación educativa**, que abarca aspectos sociales y culturales de un grupo de personas interesadas en un tema y su entorno a través del aprendizaje permanente integrado y participativo.



Sin lugar a dudas, debemos reflexionar sobre las ventajas y desventajas que ofrece en la educación a distancia el desarrollo de una comunidad de aprendizaje de construcción colaborativa tanto individual como grupal.

Finalmente nos conviene realizar una **autovaloración de nuestras competencias tecnológicas** sobre el uso de los paquetes de ofimática, navegadores y la WEB de forma que realizar nuestros trabajos sea de una manera rápida y sencilla, y así obtener mejores resultados que los que podrían obtener normalmente.

El término "perfil del estudiante" se usa en varios sentidos diferentes en la comunidad educativa. En todos los casos, un perfil del estudiante proporciona información acerca de un estudiante, pero la información se puede presentar y utilizar de diferentes maneras.

En primer lugar, queremos aclarar que este concepto del perfil del estudiante en línea se refiere a las **características y habilidades** con las que, idealmente, debe contar un estudiante en un entorno educativo determinado.



La intención en este momento es permitirles conocer sobre la plataforma en la que se desarrolla el contenido y el modelo pedagógico del CEL, que incluye:

1

Promoción de la autonomía promovida por la necesidad psicológica del adulto de dirigirse y planificar su vida por sí mismo.

2

Reconocimiento de su identidad, sus experiencias, vivencias y conocimientos.

3

Necesidad de tiempo para la constatación entre sus experiencias y la información recibida, de manera de determinar cuáles le son útiles e integrarlas a su estructura de conocimientos.

4

Aprendizaje en base a la necesidad, pues como adultos solo se realizan esfuerzos por atender actividades que consideran necesarias para desarrollarse eficazmente en sus funciones profesionales.

5

Recordemos que el adulto suele ser selectivo con aquello que le es importante.

En segundo lugar, construir una comunidad de aprendizaje se fundamenta en el desarrollo de:



Competencias personales:

Nuestras características que permiten que trabajemos en equipos multidisciplinares,

Competencias investigativas:



Son el secreto del proceso de solución de problemas.



Competencias ofimáticas

Nos enseñarán a manejar la tecnología en función del plan de comunicaciones del proyecto.

Por lo tanto, al finalizar el estudiante debe estar claro sobre el **perfil necesario para el éxito de su aprendizaje** como adulto en una plataforma virtual.

Partimos de la realidad de que el perfil del alumno ideal de las ingenierías no es el mismo que el de las carreras de Ciencias de la Salud o de la Licenciatura en Arquitectura y tampoco el de las carreras humanísticas. En resumen, el **Desarrollo de Competencias Personales para estudiar en línea** se trata de potenciar aquellos elementos de la personalidad, actitudes, gustos y objetivos que son compatibles con el programa de estudios en cuestión y modelarlos a su máxima expresión.



En forma general, los expertos indican la importancia de las cualidades que se listan a continuación. En resumen, se tratan de valores que debemos tener muy claros. Recordemos que los valores son la base de nuestra convivencia social y personal, por eso pensamos que para estar en esta comunidad en línea se hace necesario.



Responsabilidad:

Ser responsable también es tratar de que todos nuestros actos sean realizados de acuerdo con una **noción de justicia** y de cumplimiento del deber en todos los sentidos. Nuestro éxito en la Educación on-line dependerá en gran parte de asumir consigo mismo la responsabilidad que tenemos como estudiante para participar en las actividades que el tutor on-line nos indique ya que se trata de nuestro deber. Es nuestra versión de asistir a clase.

Compromiso:



Esperamos que nuestro estudiante on-line sea un **personaje activo**, capaz de **asumir sus obligaciones** y con la suficiente firmeza para llegar a cumplir sus objetivos. El compromiso es la competencia más importante y debe tomar en cuenta el “deber” y el “deseo” ligado con la ética de la que debe apropiarse cualquier estudiante independientemente de su modalidad de estudios.



Honestidad:

La honestidad es una cualidad humana que consiste en **comportarse y expresarse en forma coherente y sincera**. Por lo que ser honesto, significa:

- No decirle mentiras a nuestra comunidad.
- Pensar antes de actuar (en nuestro caso escribir).
- Ayudar a las personas cuando lo necesiten.
- Aprender tanto de nuestros errores como los de los demás.
- Por eso, a la hora de participar en las asignaciones, el estudiante debe ser honesto consigo mismo y hacer uso de esta competencia respondiendo y participando con modestia y asumiendo las consecuencias de la posición que asumió al elegir esta modalidad.

Perseverancia:



La perseverancia es un esfuerzo continuo. Es un **valor fundamental en la vida para obtener un resultado concreto**; siempre es gratificante iniciar un proyecto, existe una gran ilusión, sueños y esperanzas. El estudiante on-line debe estar consciente de que, aunque no tiene la presencia de un guía que lo dirija personalmente, posee una competencia personal que le da rigidez a su aprendizaje y le permite conseguir sus metas.



Puntualidad:

Ser puntual es necesario para **dotar a nuestra personalidad de carácter, orden y eficacia**, pues al vivir este valor en plenitud estamos en condiciones de realizar más actividades, desempeñar mejor nuestro trabajo, ser merecedores de confianza. Nuestros estudiantes virtuales deberán cumplir con los plazos establecidos en el plan de clases y documentos del curso. Recuerda que aquí los plazos son semanales y no debes esperar a último minuto para entregar y participar. En la dinámica de una comunidad de aprendizaje entre todos vamos construyendo, paso a paso lo aprendido, por lo que es fundamental ser activos y no dejar nuestras participaciones para última hora, pues de hacerlo así rompemos con el proceso colaborativo.

Originalidad:



En esta era actual, donde la WEB, nos pone en nuestras manos gran cantidad de información, el estudiante virtual puede caer en la tentación de copiar un trabajo sin hacer la debida referencia. El problema al no citar nuestras fuentes es que el lector puede entrar en sospecha de que hayamos entrado en plagio. Recuerda que tus asesores son expertos en las diferentes áreas de la Gerencia de Proyectos. **Sé creativo, usa tus fuentes, parafrasea, redacta, esfuérzate...**



Acepta la Crítica Constructiva

La crítica constructiva se fundamenta en el propósito de **lograr un cambio favorable que beneficie a los demás**. A través de ella se desarrollan los valores de lealtad, honestidad, sencillez, respeto, amistad, siempre y cuando podamos criticar y ser criticados con respeto. Debemos prestar atención y evitar ser susceptibles. La importancia de prestar atención a la crítica nos ayudará a “construir” nuestra madurez. Antes de criticar a otro, debemos mirarnos a nosotros mismos y reflexionar sobre nuestras acciones. Es, sin duda, una habilidad social. La crítica positiva la llamaremos elogio y si no es posible hacerla cuando la persona se ha equivocado tomemos en cuenta que la crítica o corrección tiene que surgir con respeto. La persona tiene que percibir que está siendo corregida porque se le quiere, no por envidia. Evitar herir el orgullo del otro. Sería conveniente demostrar que también necesitamos ser corregidos en muchas cosas. Quien corrige no se debe limitar a indicar los defectos, sino que debe de ofrecer un acompañamiento para superarlos.

Respeto:



El respeto es un valor que permite que el estudiante on-line debe practicar para que pueda reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el **reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad**. Recordemos que nuestros derechos empiezan donde terminan los de los demás.



Recuerda estos consejos y tendrás éxito en tus estudios....

Una **comunidad de aprendizaje** es una comunidad humana organizada que construye y se involucra en un proyecto educativo y cultural propio, para educarse a sí misma, a sus niños, jóvenes y adultos, en el marco de un esfuerzo endógeno, cooperativo y solidario, basado en un diagnóstico no sólo de sus carencias sino, sobre todo, de sus fortalezas para superar tales debilidades. (Torres Rosa María, 2001).

El objetivo de las comunidades de aprendizaje en línea es **aumentar la interacción de los estudiantes con sus compañeros**, crear redes de apoyo y desarrollar habilidades para la autosuficiencia, la confianza y el liderazgo. Cuantas más opciones tengan los estudiantes, más probabilidades tendrán de tener éxito.



Las comunidades de aprendizaje han sido un tema de discusión desde la década de 1990. Los facilitadores saben que los estudiantes comprometidos tienen más probabilidades de ser exitosos, así como de desarrollar independencia y confianza. Las comunidades de aprendizaje en línea alientan a los estudiantes a conectarse con los instructores y entre ellos, así como a analizar activamente los materiales del curso.

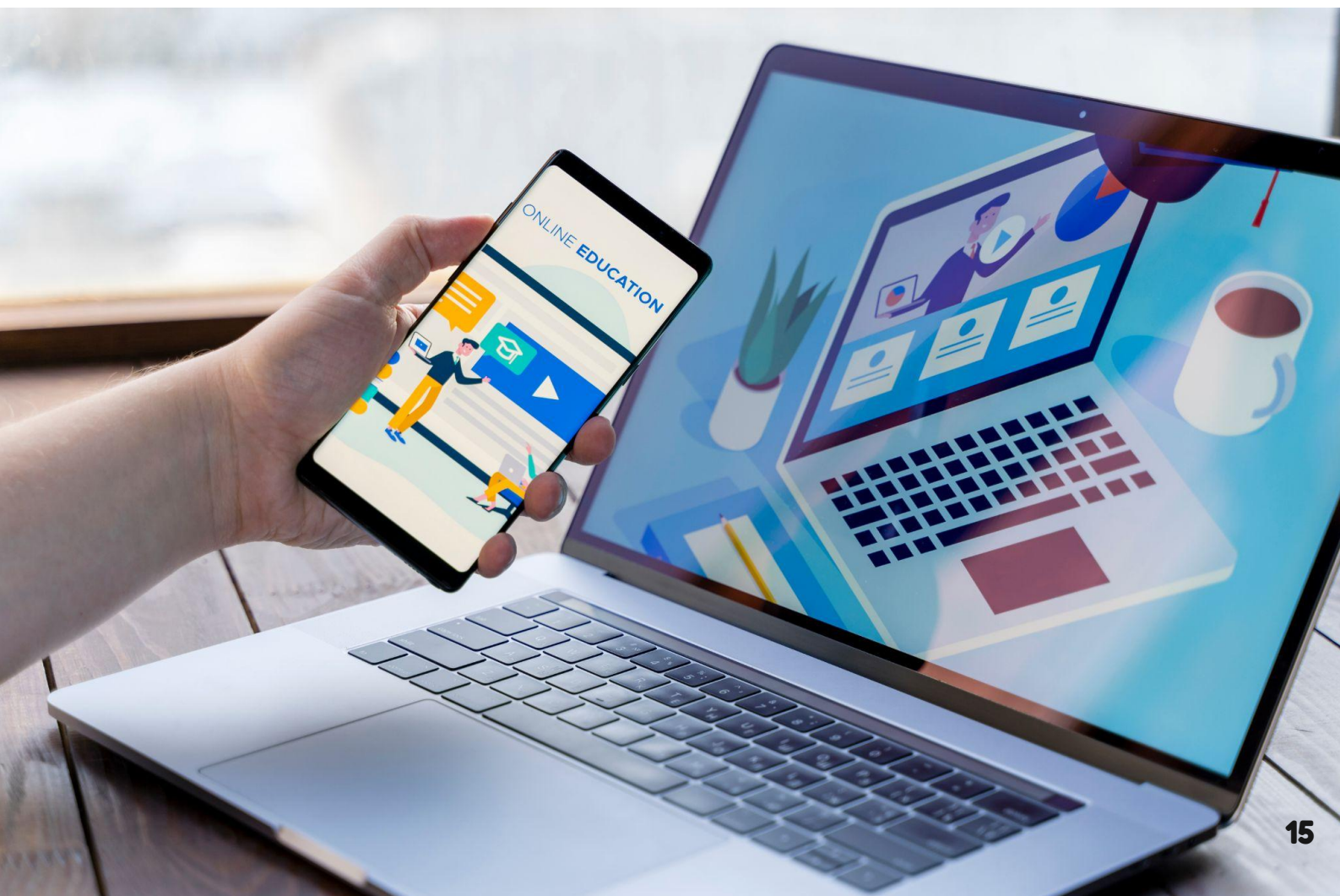


El e-learning es el término abreviado en inglés de electronic learning, que se refiere a la **enseñanza y aprendizaje online**, a través de Internet y la tecnología, por ser una modalidad de aprendizaje que se inicia en 1.986, nos proporciona variadas y nuevas oportunidades tecnológicas, pero también trae consigo dificultades que pueden desmotivar a nuestros estudiantes en línea; provocando rechazo o incumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

La frustración del estudiante en línea, es un tema que aborda por vez primera Federico Borges (2005), a partir de una investigación donde se identificó que la frustración se debía a acciones y carencias por parte de los múltiples agentes que intervienen en la formación, tales como: la cultura en la empresa o institución, la estrategia de aprendizaje, la persona que diseña la instrucción o el propio estudiante.

Durante la pandemia del 2020, se hizo evidente que el concepto Comunidad de Aprendizaje podía llevarse al aula virtual para contribuir a que **los estudiantes se sientan menos aislados y más apoyados**, así como a descargar tanto a profesores como alumnos de tareas que pueden realizarse de forma compartida.

Abreu, D. C., & Sartor-Harada, A. (2021), consideran que tanto los procesos educativos virtuales tienen una existencia relativamente reciente, en comparación con otros formatos educativos tradicionales, se hace necesario asumir que no se han generado estereotipos sobre ambos roles (docente y estudiante), éstos están en pleno proceso de construcción con elementos propios de la construcción colectiva de saberes. Es decir, cuáles son las mejores condiciones para trabajar con el colectivo de participantes que opta por esta forma de enseñanza, donde el docente es un tutor que guía el aprendizaje, pero la responsabilidad del éxito del proceso recae en el compromiso y cualidades del estudiante.



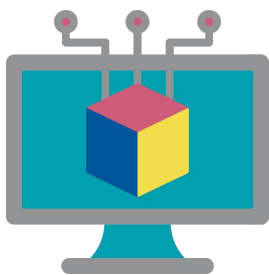
En los últimos años la educación virtual ha evolucionado junto con las herramientas base de tecnología virtual creando entornos E-learning aptos e integrales para un proceso de aprendizaje seguro y de calidad. Estos elementos se denominan plataformas virtuales de aprendizaje.

Por lo tanto, es necesario considerar que su adaptabilidad implica su evolución y que se modifican de acuerdo al contexto en el que se encuentran.





Al inicio de la educación virtual las plataformas de aprendizaje se limitaban a ser blogs especializados y meramente informativos, pero en poco tiempo se exigió una mejor experiencia de usuario, más interactiva y con contenidos mucho más amplios, denominadas **sistema de gestión de contenidos** (CMS).

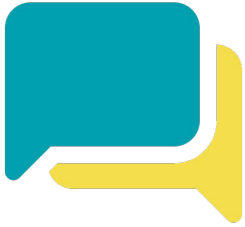


El origen de las plataformas LMS (sistemas orientados a la gestión de contenidos para el aprendizaje a distancia) incluye un *software* instalado en un servidor web que se emplea para **administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial** (o aprendizaje electrónico) de una institución u organización.

Actualmente, existen los LCMS, son plataformas que integran las funcionalidades de los CMS y los LMS, que incorporan la gestión de contenidos para **personalizar los recursos** de cada estudiante y donde las empresas se convierten en su propia entidad editora, con autosuficiencia de publicación del contenido de una forma sencilla, rápida y eficiente, resolviendo los inconvenientes de las anteriores plataformas.



Las herramientas orientadas al aprendizaje que encontrarás en esta plataforma son:



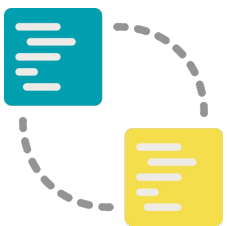
Foros:

Los foros de discusión son herramientas que permiten el intercambio de mensajes durante el tiempo que dure un curso, o el que estime el formador. Por lo general, se realizan bajo la modalidad asíncrona, lo que significa que los mensajes no son intercambiados en tiempo real.



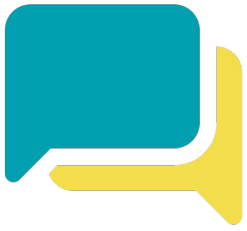
E-portafolio:

Portafolio digital o electrónico, es una herramienta que permite hacer el seguimiento del aprendizaje de los participantes, teniendo acceso a los trabajos realizados en sus actividades formativas.



Intercambio de archivos:

Las utilidades de intercambio de archivos permiten a los usuarios subir archivos desde sus ordenadores y compartir estos archivos con los profesores u otros estudiantes del curso.



Herramientas de comunicación sincrónica (chat):

Para el intercambio de mensajes entre los participantes.



Herramienta de comunicación asincrónica (correo electrónico o mensajería):

Un correo electrónico puede ser leído o enviado desde la plataforma del curso.



Servicios de presentación multimedia:

Videoconferencia, video, pizarra electrónica.

Actualmente, conviven varias plataformas de e-learning en el mercado, pero en esta institución se usa **Canvas LMS**, porque tiene grandes ventajas tanto para estudiantes como para docentes, ya que su **interfaz es muy intuitivo, amigable**, y permite interactuar de manera sencilla.

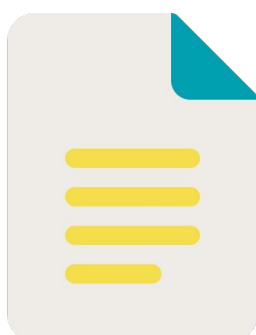
Al considerar las herramientas de tecnología educativa para apoyar un curso, primero debe **identificar su modo de instrucción** (presencial, a distancia sincrónica, a distancia asincrónica, o alguna combinación).

Tenga en cuenta que la entrega asincrónica de materiales de contenidos puede utilizarse en cursos como una forma de reservar el tiempo de la clase para la discusión de los estudiantes.



Es fundamental que los instructores se mantengan en contacto con sus estudiantes. Pero también es importante que los alumnos sean activos, participativos y protagonistas de su proceso de aprendizaje.

Hay muchas opciones de herramientas de comunicación disponibles para los profesores, tanto para la comunicación sincrónica como asincrónica con sus estudiantes, por lo que en cada curso deben existir los siguientes documentos:



- Plan de clase
- Plan de evaluación
- Plan de contingencia
- Programa de contenido del curso

Abreu, D. C., & Sartor-Harada, A. (2021). *Enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Una mirada al papel del estudiante*. Escenas educativas, 4, e11610.
<https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/11610>

Borges, F. (2005). La frustración del estudiante en línea. *Digithum: Las humanidades en la era digital*, ISSN 1575-2275, N°. 7.

CENCAGE (2020) *Construir comunidades de aprendizaje en línea artículo publicado en Blogg empresarial el 12 de octubre de 2020.*
<https://latam.cengage.com/construir-comunidades-de-aprendizaje-en-linea/>

DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA.
<http://www.rae.es/rae.html>

Historia del elearning.
<https://www.observatoriorh.com/orh-posts/la-historia-del-e-learning.html>

Torres Rosa María (2001) *Comunidad de Aprendizaje: Educación, territorio y aprendizaje comunitario* Documento presentado en el "Simposio Internacional sobre Comunidades de Aprendizaje", Barcelona Forum 2004, Barcelona, 5-6 Octubre 2001.

**Has culminado la revisión
del tema**