



E-Learning



I

OBJETIVOS

- Comprender el concepto de e-learning
- Conocer las diferentes plataformas de e-learning.
- Identificar los diferentes modelos de un campus virtual.
- Utilizar el moodle como herramienta de e-learning en las instituciones..



II

TEMAS A TRATAR

- Plataformas e-learning, espacios de aprendizaje, usos.
- Campos virtuales en e-learning.
- Modelos de e-learning
- M-learning
- Arquitectura de campo virtual



III

MARCO TEORICO

E-learning

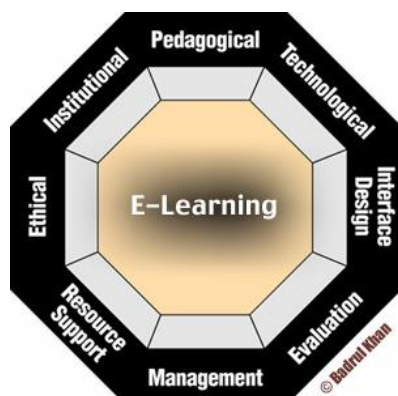
El aprendizaje electrónico *e-learning* data de los años 90, cuando ya se utilizaban algunos productos informáticos para capacitar a las personas y ello se ha ido extendiendo hasta nuestros días en que se adopta el aprendizaje como parte de las actividades del personal humano en las instituciones que debe actualizarse y perfeccionarse en base a lo que la misma o a través de otras instituciones el accederá y alcanzará los conocimientos y moldeará sus habilidades e incrementará sus cualidades, para así alcanzar las competencias deseadas.

Así lo manifestado por feebbo en el blog; el cual transcribimos; se tiene:

“El mundo del **e-learning** ha evolucionado mucho desde sus comienzos hace 10 años.

Es cierto que los primeros movimientos datan de mediados de los 90, pero en aquella época el acceso a la **Red** no estaba extendido y la metodología era poco más que una adaptación de la llamada entonces formación multimedia a los pocos recursos que ofrecía Internet: CD Rom, pdf y poco más.

Ahora el **e-learning** es una opción real con un **mercado** muy **real**, que tiene en el mundo latinoamericano una fuente de expansión de posibilidades insospechadas.



Los responsables de **recursos humanos** empiezan a considerar como un **factor positivo** la presencia de **cursos online** en la **formación de los candidatos** porque, como señala Francisco Lobato, director pedagógico de Iteap, “ya no solo revela que el candidato está familiarizado con las nuevas tecnologías, sino que demuestra autodisciplina, madurez, autonomía intelectual y procedimental”.

Ahora bien, en el mundo del **e-learning** no todo vale, porque ni todos los centros son adecuados ni todas las materias son susceptibles de enseñarse de **forma virtual**.”

Así e-abclearning, acota que “este nuevo concepto educativo es una revolucionaria modalidad de capacitación que posibilitó Internet, y que hoy se posiciona como la forma de capacitación predominante en el futuro. Este sistema ha transformado la educación, abriendo puertas al aprendizaje individual y organizacional. Es por ello que hoy en día está ocupando un lugar cada vez más destacado y reconocido dentro de las organizaciones empresariales y educativas.”

Evolución histórica del proceso de aprendizaje

Al respecto la Universidad de Sevilla, contempla:



Concepto

Según el Centro de Formación Permanente de la Universidad de Sevilla e-learning es..."Procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que autogestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros.

Características del e-learning

Según el Centro de Formación Permanente de la Universidad de Sevilla, se tiene:

- **Elimina las distancias físicas**
Se utilizan herramientas como correo electrónico, foro o chat para establecer la comunicación entre los participantes.
- **Se alternan diversos métodos de enseñanza**
Los participantes pueden trabajar de manera presencial y a distancia, individualmente, de manera grupal, etc.
- **Permite flexibilidad horaria**
El alumno accede en el momento que dispone de tiempo.
- **Aumenta el número de destinatarios**
Esta modalidad de formación se puede dirigir a una audiencia mucho más amplia.
- **Favorece la interacción**
Los alumnos pueden comunicarse unos con otros, con el tutor y con los recursos on-line disponibles en Internet.
- **Disposición de recursos on-line y multimedia**
Internet proporciona acceso instantáneo e ilimitado a una gran cantidad de recursos, como textos, gráficos, audio, vídeo, animaciones, etc.

Tipos de Contenidos en el e-learning

1. Los factuales.

Los que hay que repetir para aprender. En estos casos el e-learning es muy apropiado porque la **interactividad** permite interiorizar mejor los recursos.

2. Los conceptuales.

Aquellos conceptos que hay que saber explicar o describir (servicio al cliente, conceptos matemáticos). En estos casos, es más recomendable el blended learning (la combinación de online y presencial).

3. Los procedimentales.

Aquellos en los que el resultado final es debido a una serie de acciones. Éstos se aprenden mejor por repetición significativa (manejar una aplicación, una máquina, conducir un coche). Si la repetición es de lectura y escritura (ofimática), funciona el e-learning, pero si se refiere a algo físico, requiere parte presencial.

4. Los actitudinales.

Los que tienen que ver con actitudes, códigos de valores (liderazgo, gestión de equipo...). Tienen una parte teórica online, pero requieren de sesiones presenciales porque implican manejo de emociones.



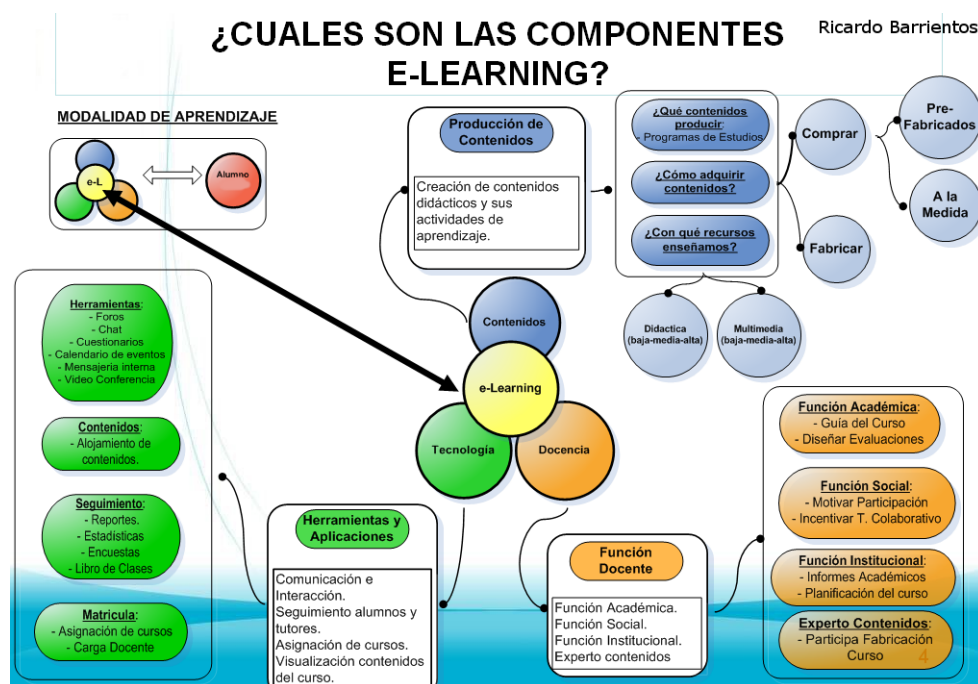
Plataforma de e-learning

Al respecto e-abclearning; se refiere a ella como ...”La plataforma de e-learning, campus virtual o Learning Management System (LMS) es un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de capacitación a distancia, tanto para empresas como para instituciones educativas.”

Este sistema permite la creación de "aulas virtuales"; en ellas se produce la interacción entre tutores y alumnos, y entre los mismos alumnos; como también la realización de evaluaciones, el intercambio de archivos, la participación en foros, chats, y una amplia gama de herramientas adicionales.”

Según Bustamante (2011), dentro de una **plataforma e-learning** se puede distinguir varios componentes o áreas que permiten administrar datos, información y actividades:

- **Contenidos:** Una plataforma e-learning facilita la publicación de contenidos de aprendizaje, en variados formatos, y posibilita el acceso a ellos través de Internet. Aquí es posible considerar la incorporación de contenidos muy similares a los encontrados en páginas y sitios web, como textos, imágenes, audio y video.
- **Usuarios:** Definimos como usuario a las personas que pueden acceder a los contenidos y actividades dispuestos en la plataforma. Aquí podemos mencionar por ejemplo:
 - Administradores (quienes pueden realizar actividades relacionados con la administración de cursos y del mismo sistema);
 - Profesores , tutores o diseñadores, quienes generalmente son quienes incorporan contenidos y actividades y entregan permisos para acceder a ellos a otros usuarios, que vendrían siendo los alumnos.
 - Alumnos que acceden a los contenidos y actividades propuestas.
- **Actividades:** Una plataforma e-learning posibilita la creación de variadas actividades apropiadas para la generación de aprendizaje, como pueden ser actividades de:
 - **Comunicación**, dentro de las actividades de comunicación podemos hablar por ejemplo de foros o chat
 - **Evaluación**, dentro de las actividades de evaluación, podemos mencionar: autoevaluaciones, pruebas, recepción de trabajos, etc.
- **Permisos:** Una de las diferencias claras con respecto a un sitio web cualquiera, es la posibilidad de entregar accesos y privilegios a los usuarios de la plataforma para que realicen determinadas actividades. Ya sea teniendo acceso sólo a ciertos contenidos o pudiendo realizar sólo ciertas actividades dentro de la plataforma.
- **Organización:** Dentro de una plataforma es posible realizar la organización de usuarios y contenidos, es decir es posible generar diferentes instancias de aprendizaje para ciertos grupos de usuarios. Aquí podemos hablar por ejemplo de cursos, que serán la unidad que agrupe contenidos, usuarios y actividades con objetivos comunes.
- **Estadísticas:** Una de las razones del porqué de la utilización de usuarios dentro de una plataforma e-learning, es la de poder tener claridad de la interactividad de un determinado usuario con los contenidos, y un detalle de las actividades realizadas, de esta manera es más fácil medir niveles de progreso, participación de los usuarios.



Beneficios de una Plataforma e-learning

- Brinda capacitación flexible y económica.
- Combina el poder de Internet con el de las herramientas tecnológicas.
- Anula las distancias geográficas y temporales.
- Permite utilizar la plataforma con mínimos conocimientos.
- Posibilita un aprendizaje constante y nutrido a través de la interacción entre tutores y alumnos
- Ofrece libertad en cuanto al tiempo y ritmo de aprendizaje.

Según wonderwhizkids (2012) el m-learning es una forma evolucionada o más bien un nuevo horizonte para el e-learning. En el e-learning se requiere los estudiantes para estar en un terminal fijo o un punto de recibir el aprendizaje. En m-aprendizaje de los estudiantes pueden viajar a cualquier parte sin embargo recibir lecciones. La evolución es natural como hoy las tecnologías móviles e Internet están convergiendo. M-learning es el término dado a la oferta de formación a través de dispositivos móviles, como teléfonos móviles, PDAs y reproductores de audio digital, así como cámaras digitales y grabadoras de voz, pluma escáneres.

Se toma en consideración el comentario efectuado por el Centro de Formación Profesional de la Universidad de Sevilla.

-
- Web 2.0
- Participation
- Social Software
- Design
- Standardization
- Open APIs
- Remixability
- Convergence
- Blogs
- Recommendation
- Folksonomy
- Usability
- Joy of Use
- Wilds
- Focus on Simplicity
- Microformats
- Web Standards
- CSS-Design
- DataDriven
- Mobility
- The Long Tail

De esta forma, se aprecia una evolución de Internet desde sus inicios, la diferencia está en un avance hacia mayores grados de interactividad con un funcionamiento cada vez más sencillo e intuitivo y con la web como elemento central.

Este concepto aplicado a la educación va íntimamente relacionado con el uso de estrategias metodológicas, apoyadas en tecnologías para la colaboración. Las personas no trabajan de manera individual accediendo a datos, sino que el conocimiento se construye de manera colectiva, interactuando con profesores, compañeros, contenidos, recursos, etc. Para facilitar esta interacción nuevas herramientas se ponen a nuestra disposición: blogs, wikis, etc.

La utilización de dichas herramientas representan para el profesorado un recurso valioso para el trabajo en grupo, el autoaprendizaje, la interacción y la comunicación entre todos los actores del proceso enseñanza-aprendizaje.

La filosofía es compartir, interactuar, participar de manera activa y construir conocimiento de manera colectiva y permanente. Las personas se convierten en protagonistas y en Internet toman auge los denominados **espacios sociales** como nuevos escenarios al servicio de la formación.

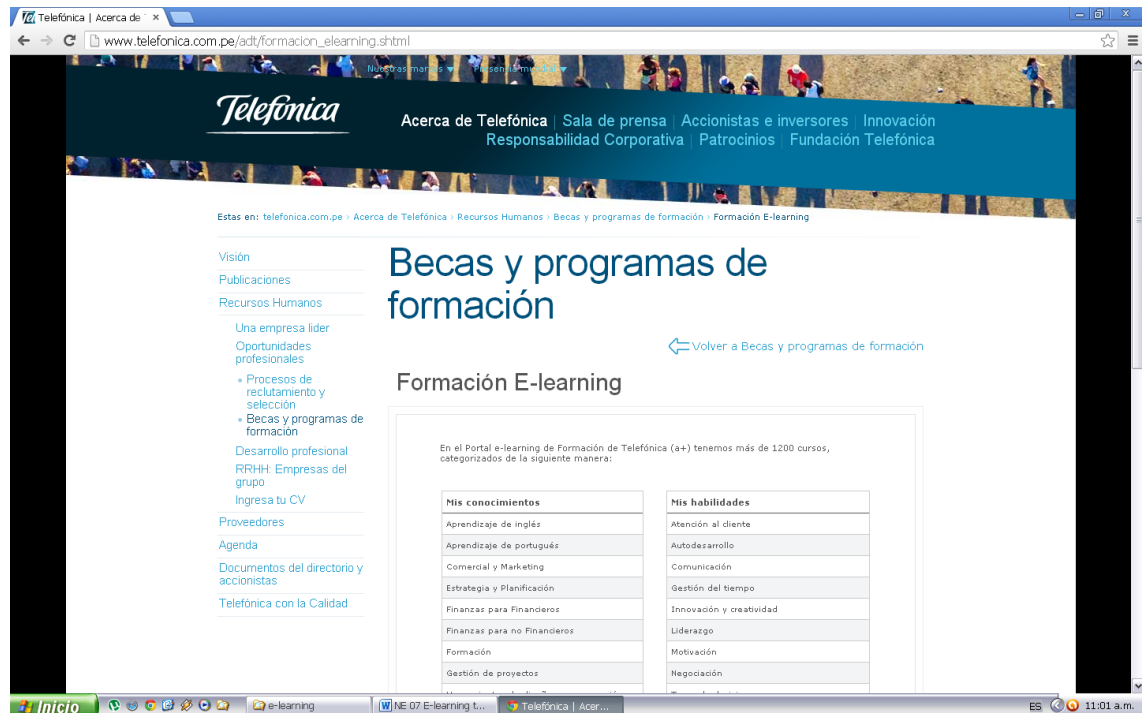
Para saber más:

- EducaWeb. Aprendizaje colaborativo desde la web 2.0
- Youtube. Vídeo Web 2.0: La revolución social en Internet.

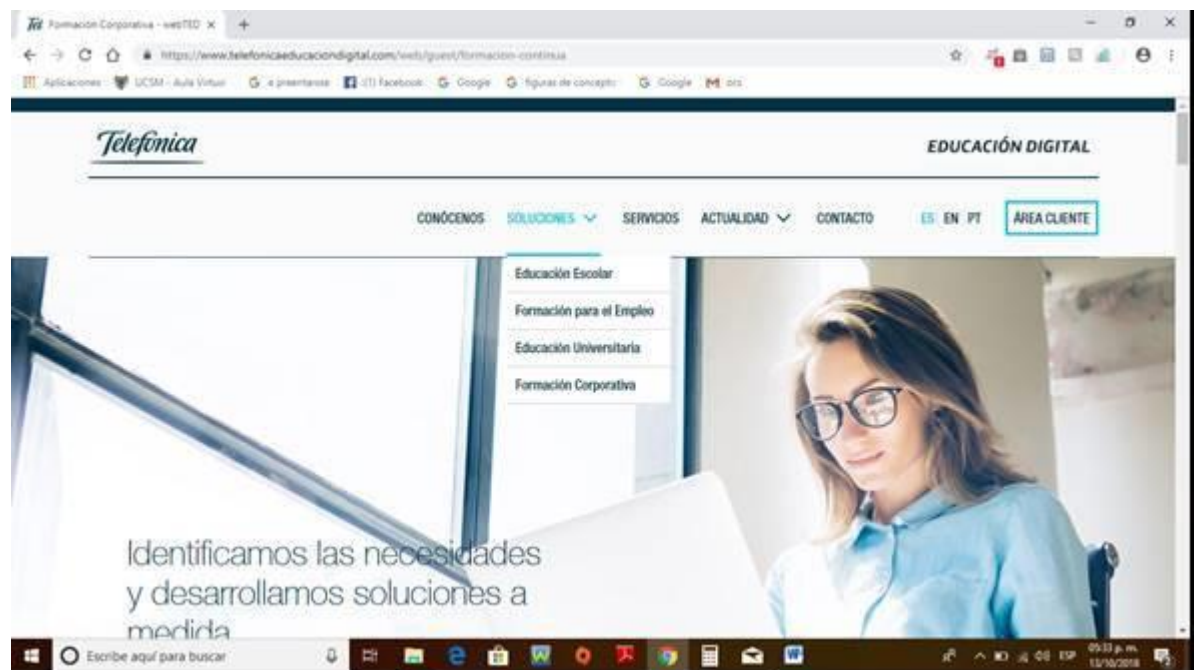
Ejemplos Perú Sunat – Así se mostraba su plataforma e-learning

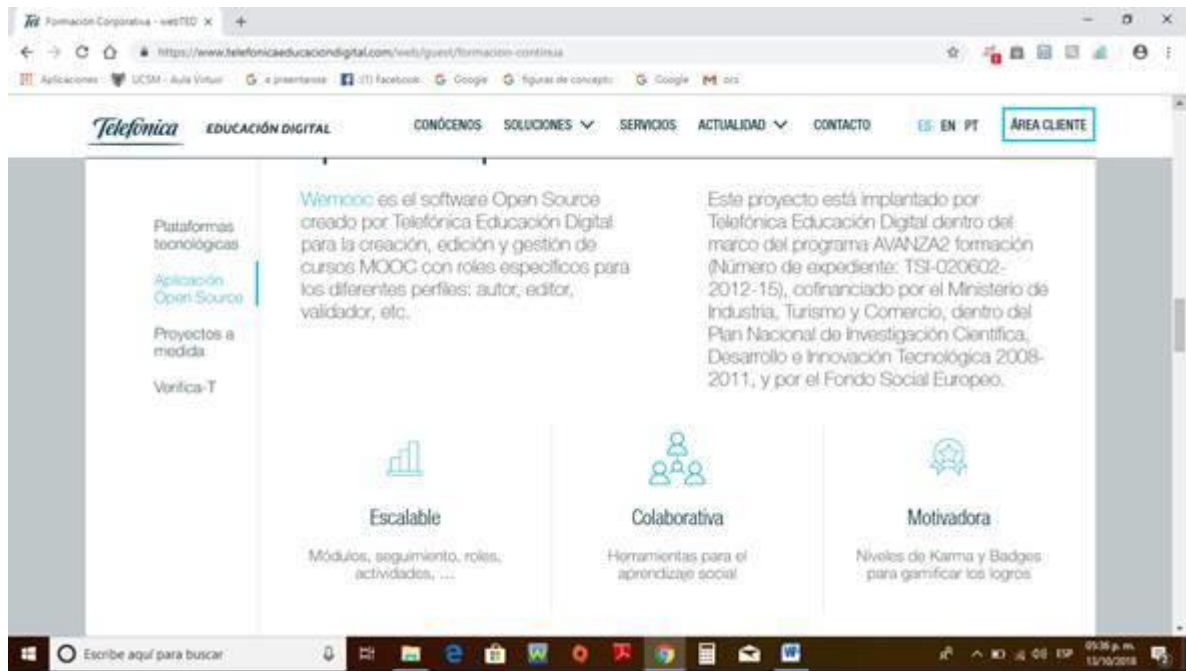


Telefónica - Así se mostraba su plataforma e-learning

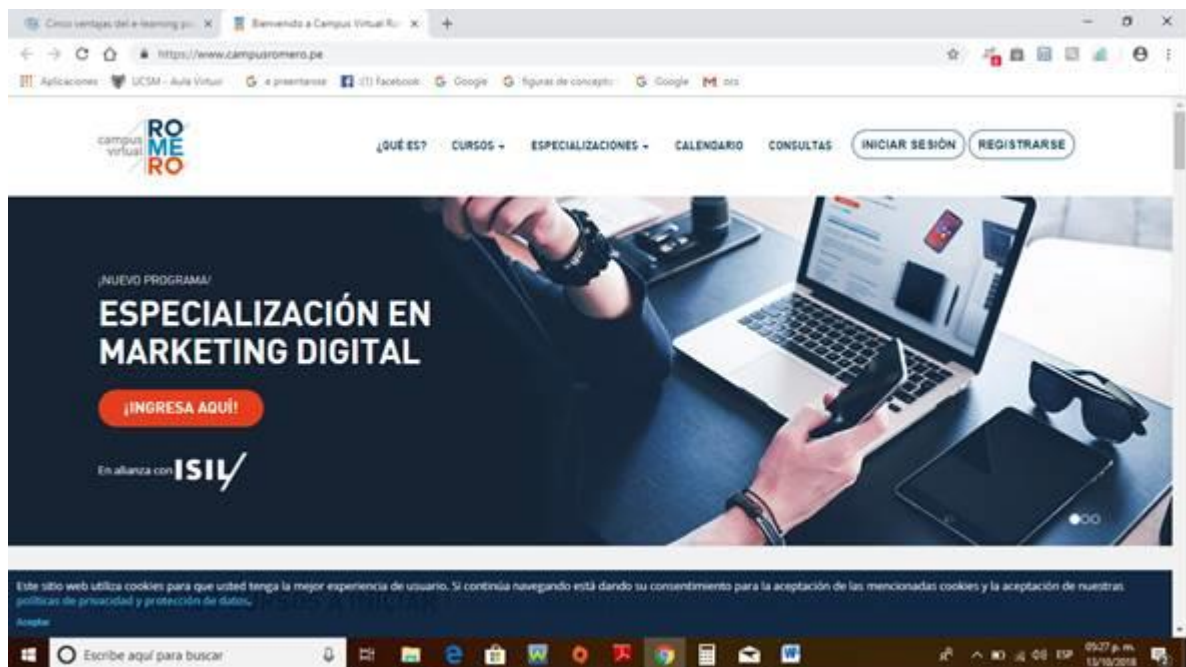


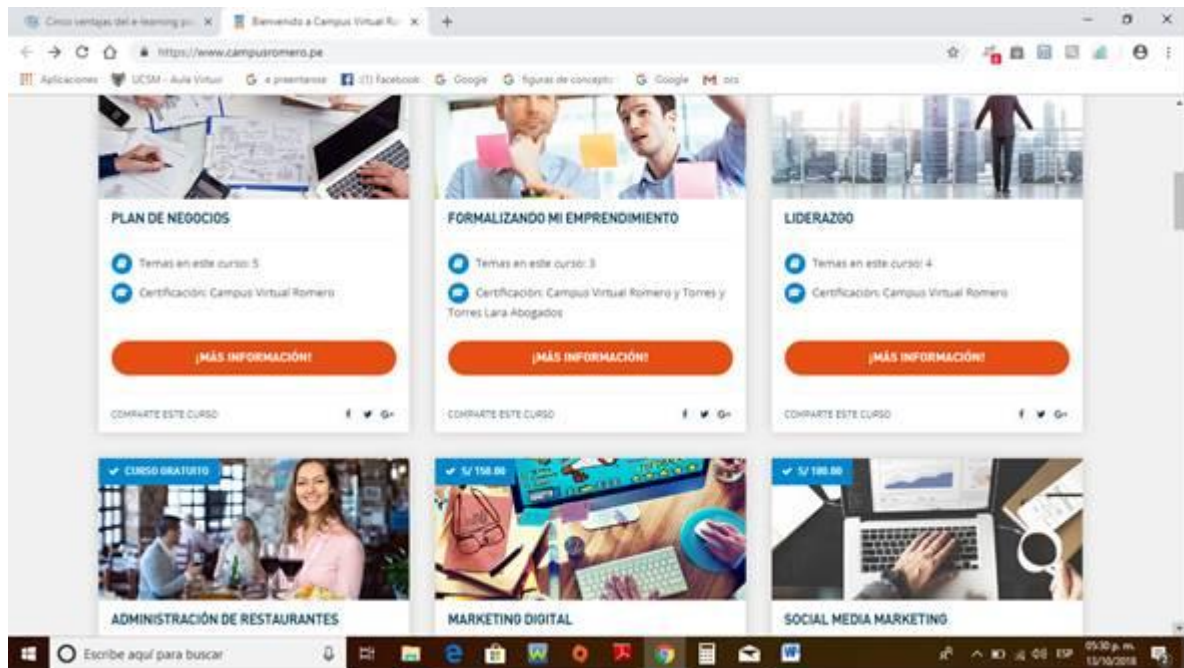
Hoy se muestra de esta manera, para distintos niveles





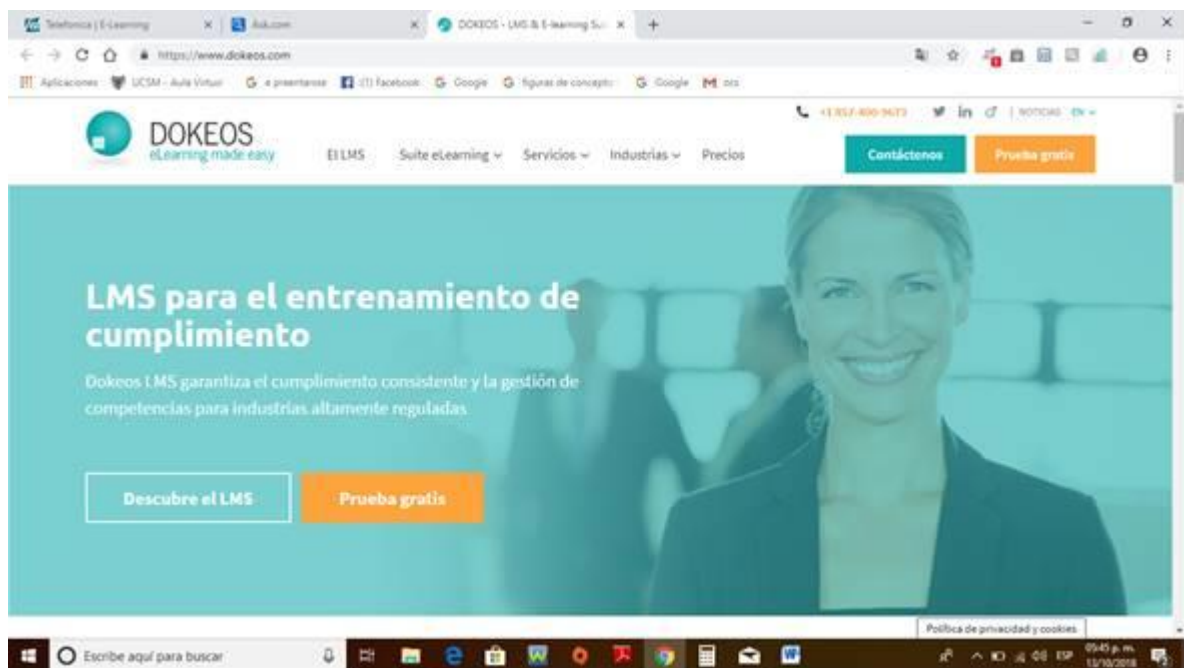
Fundación Romero y socios (PUCP, ISIL...), ofertan cursos gratuitos y otros con un costo razonable.

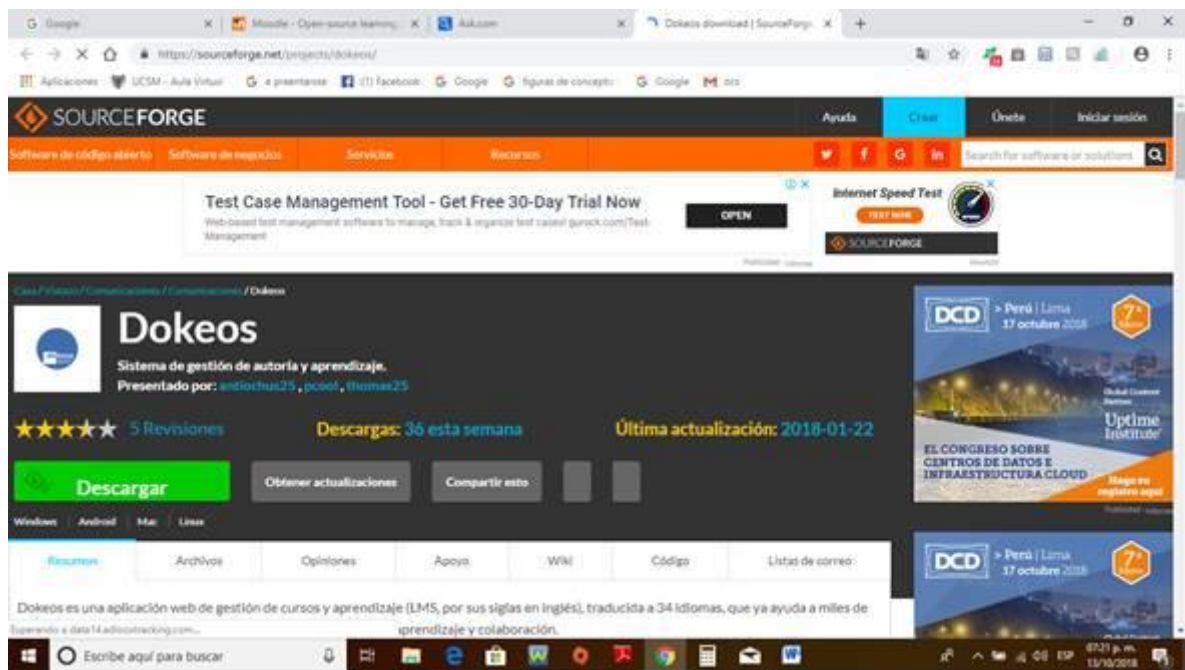




Software de e-learning

DOKEOS





(La práctica tiene una duración de 06 horas)

IV

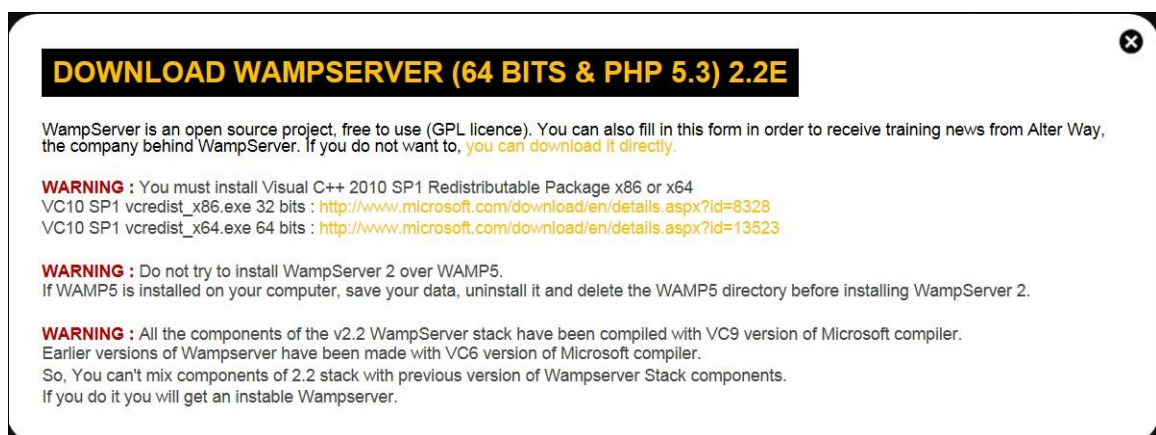
ACTIVIDADES

1. Verificar si en su PC existe instalado el WAMPP, que es un servidor independiente de plataforma software libre, BD MySQL, Servidor WebApache y los interpretes para lenguajes script PHP y PERP. De tenerlo instalador salte al paso 6.
2. Para instalar el WAMPP, debe ingresar a la ruta URL:
<http://www.wampserver.com/en/#download-wrapper>

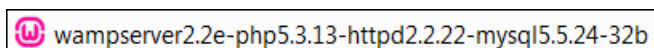


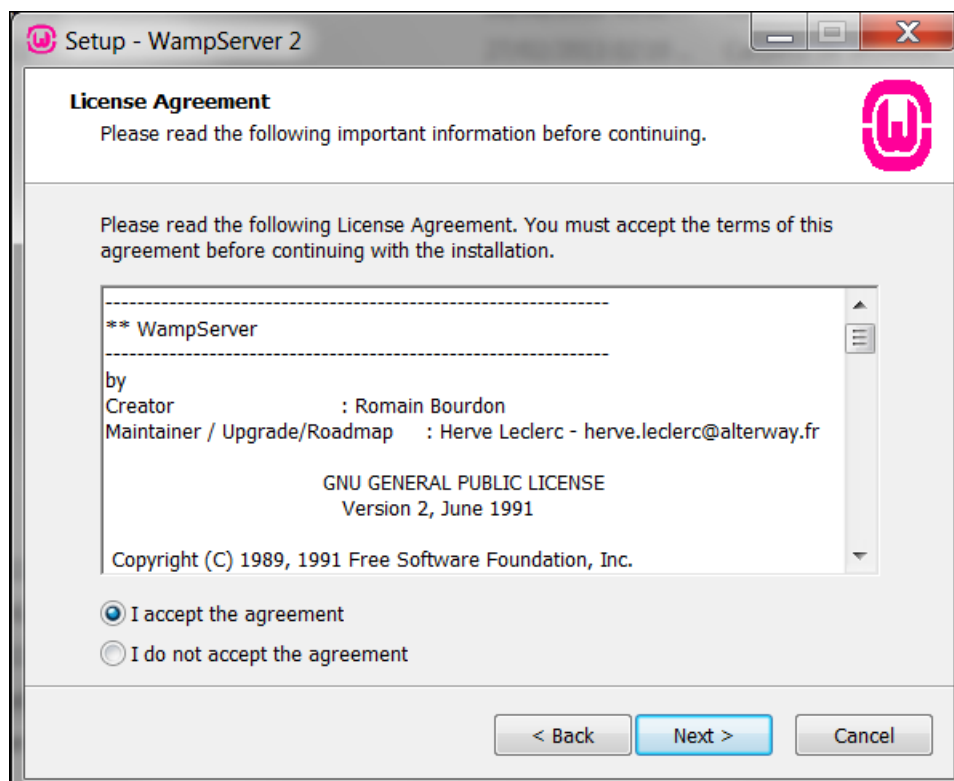
3. En la misma página web, hacer clic en la opción download y luego en WAMP SERVER (32 bits & PHP 5.3) 2.2E, como se muestra en la siguiente

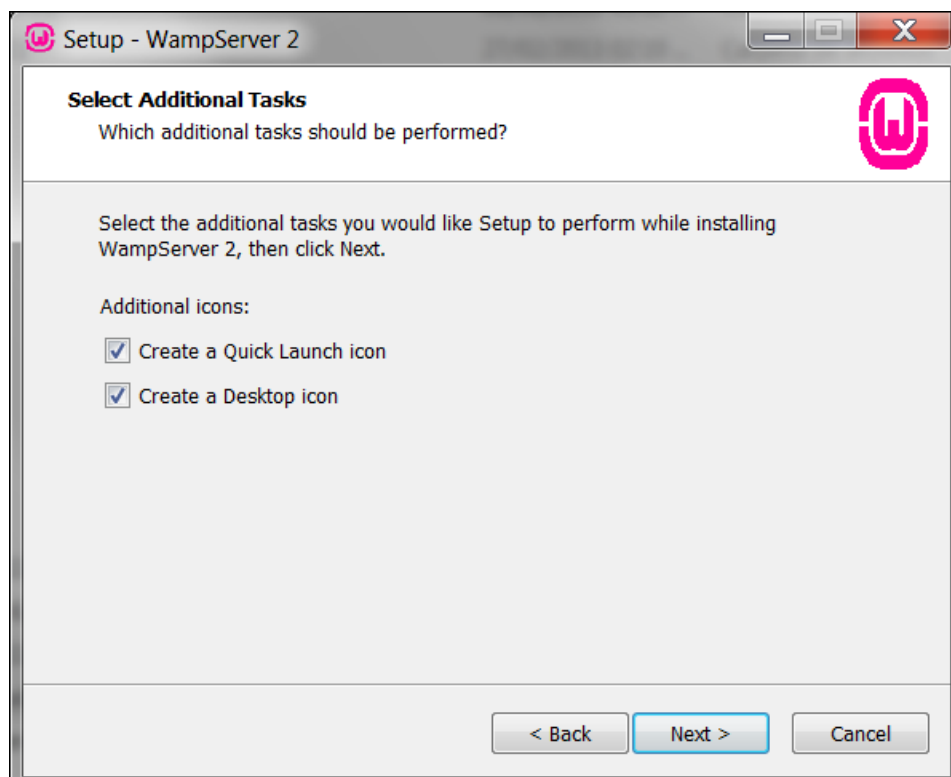
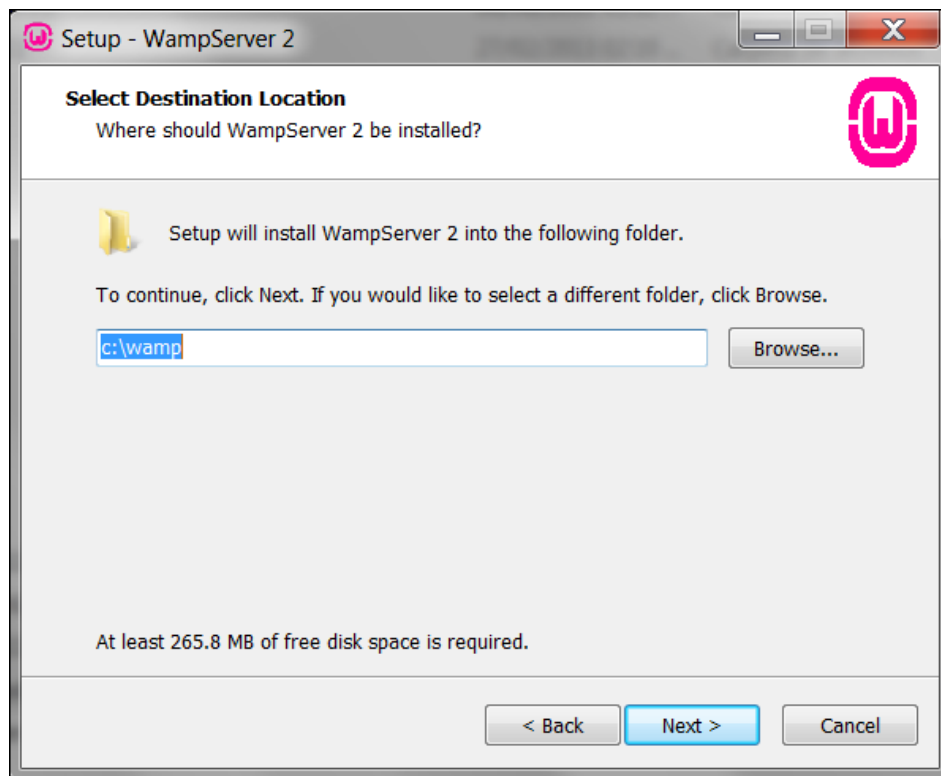
figura. En el caso que requiera algún software base adicional debe proceder a su instalación:

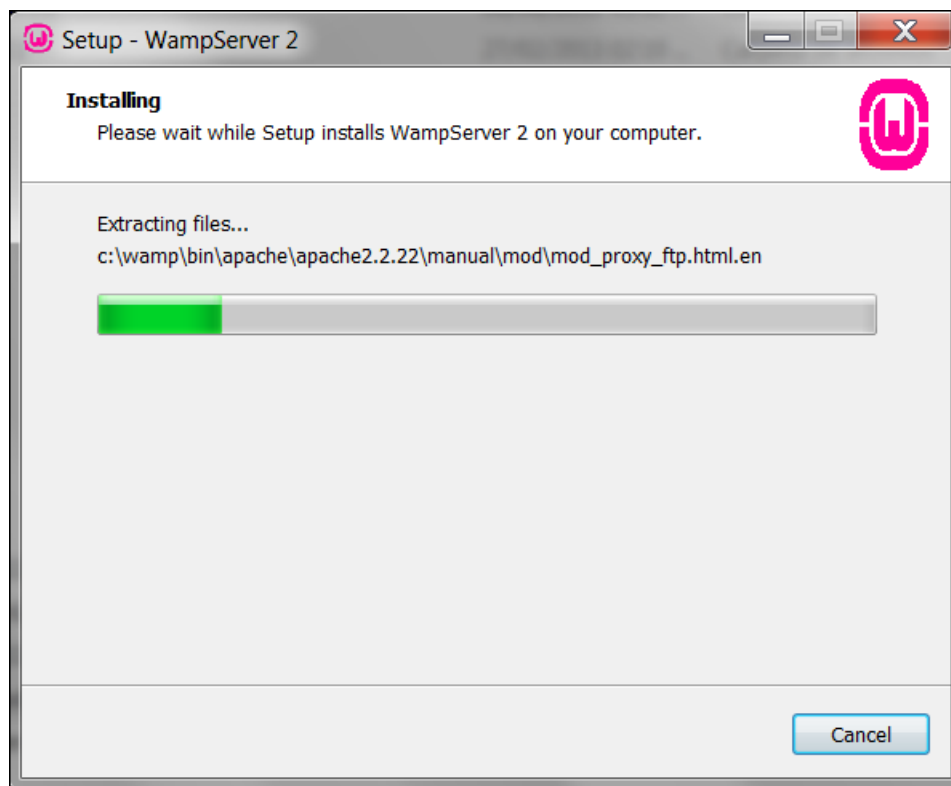
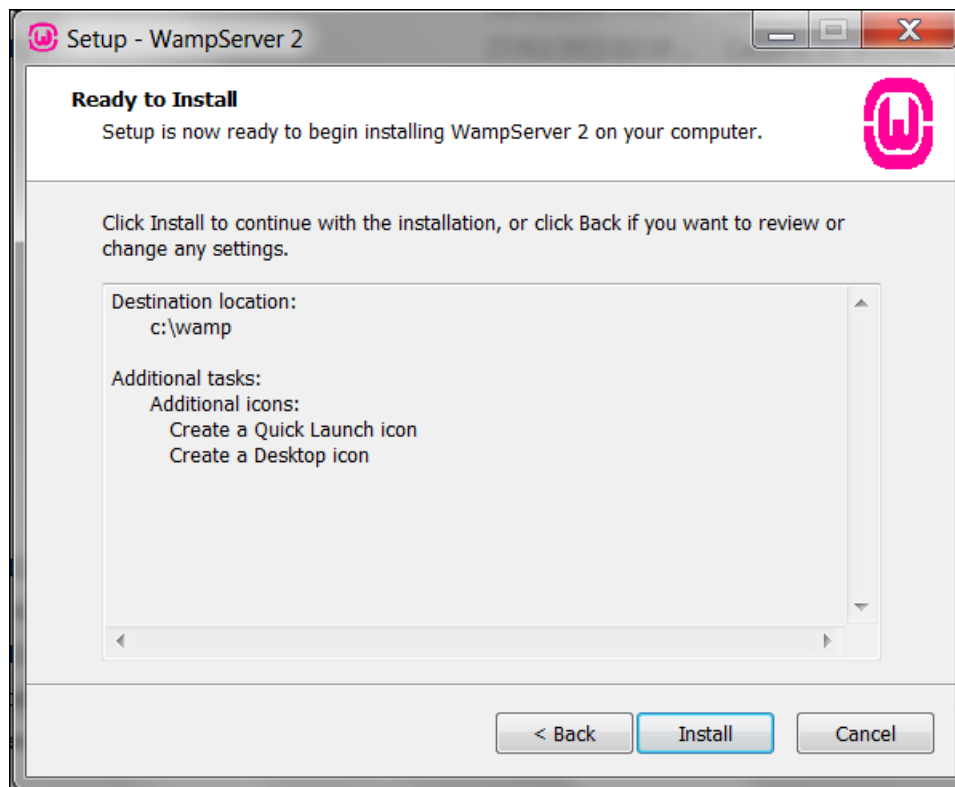


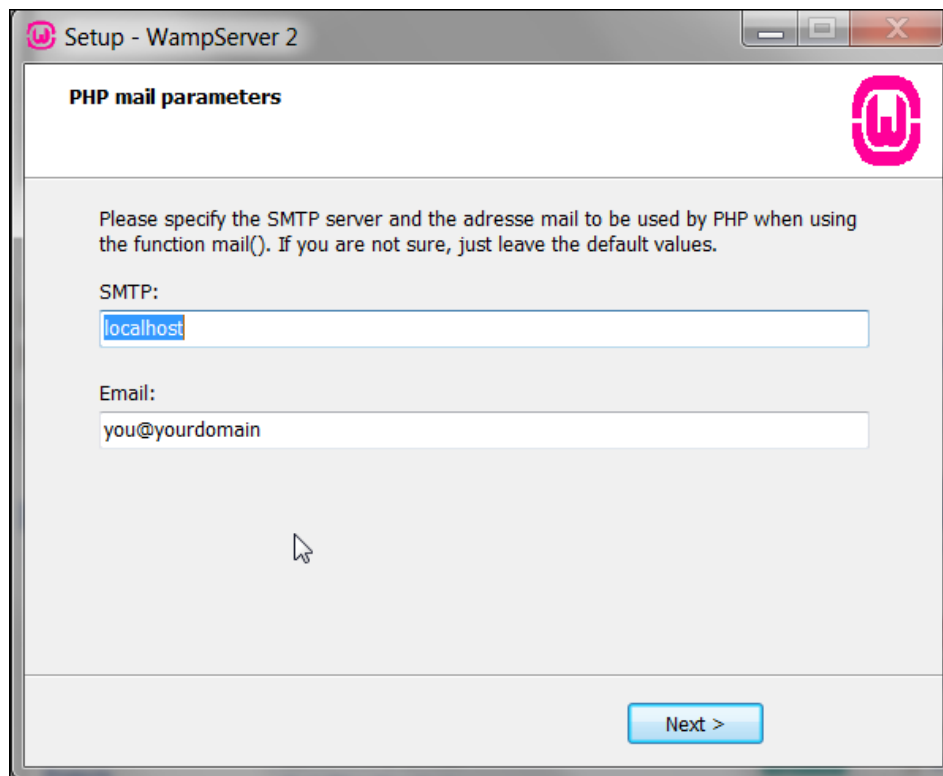
4. Una vez concluida la descargar del archivo, debe proceder a su instalación:



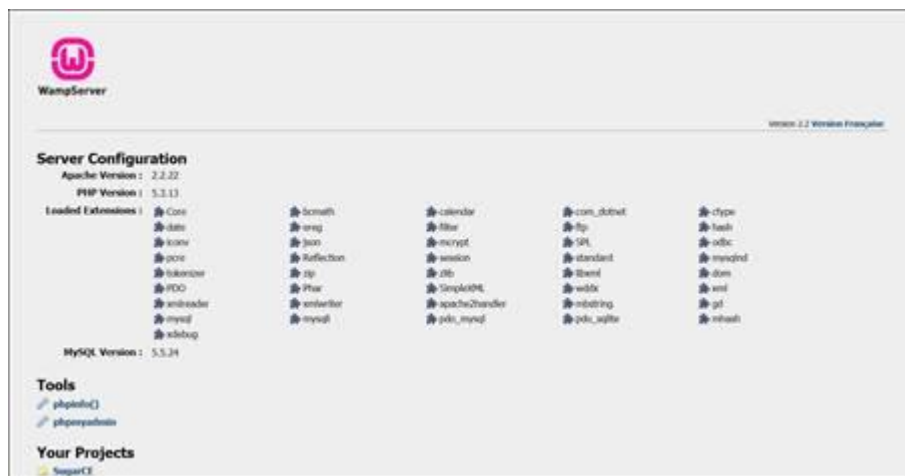
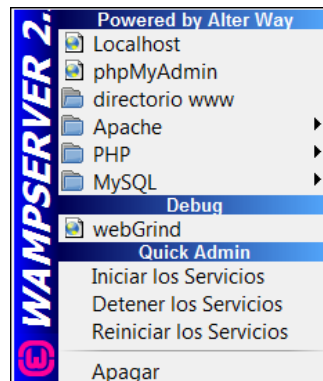








5. Posteriormente, en la parte inferior derecha, en íconos ocultos debemos tener el Wamp Server activado, se debe confirmar que los servicios estén iniciados y luego hacemos clic en la opción Localhost.



6. Luego, para obtener el instalador del Moodle 3.5.2 en Windows, debe ingresar a la ruta URL siguiente: <https://moodle.org/>, después en la parte superior derecha, cambiar el idioma español – internacional.

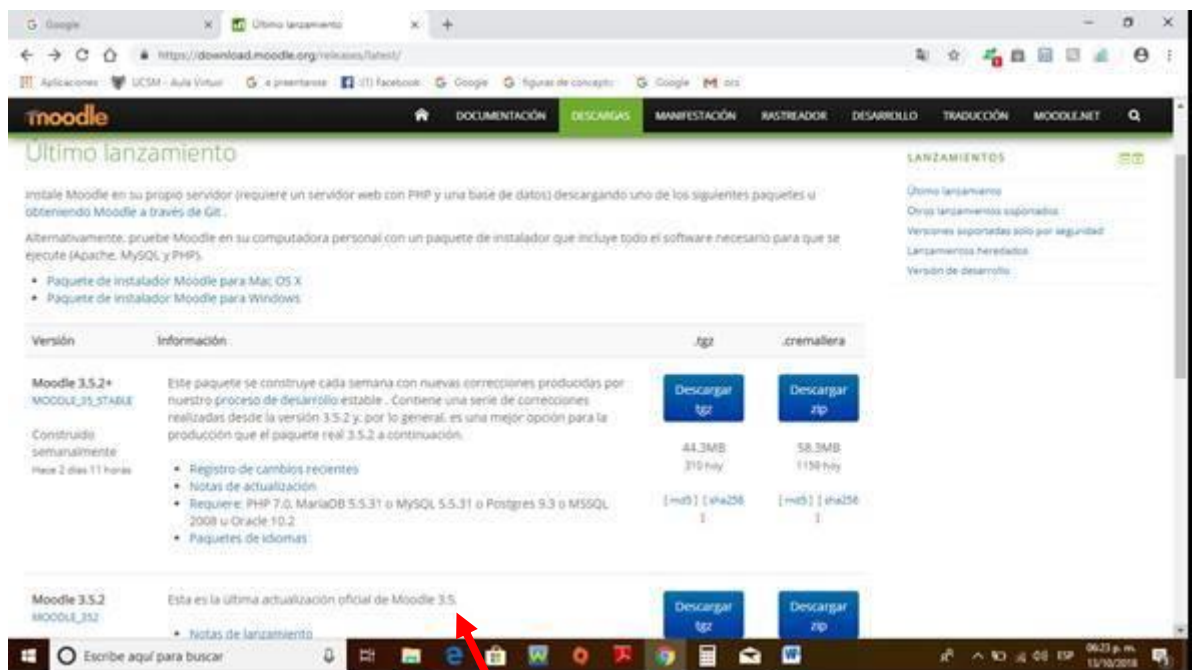


Se puede obviar el efectuar todo el procedimiento de instalar si se descarga [Paquete de instalador Moodle para Windows](#)

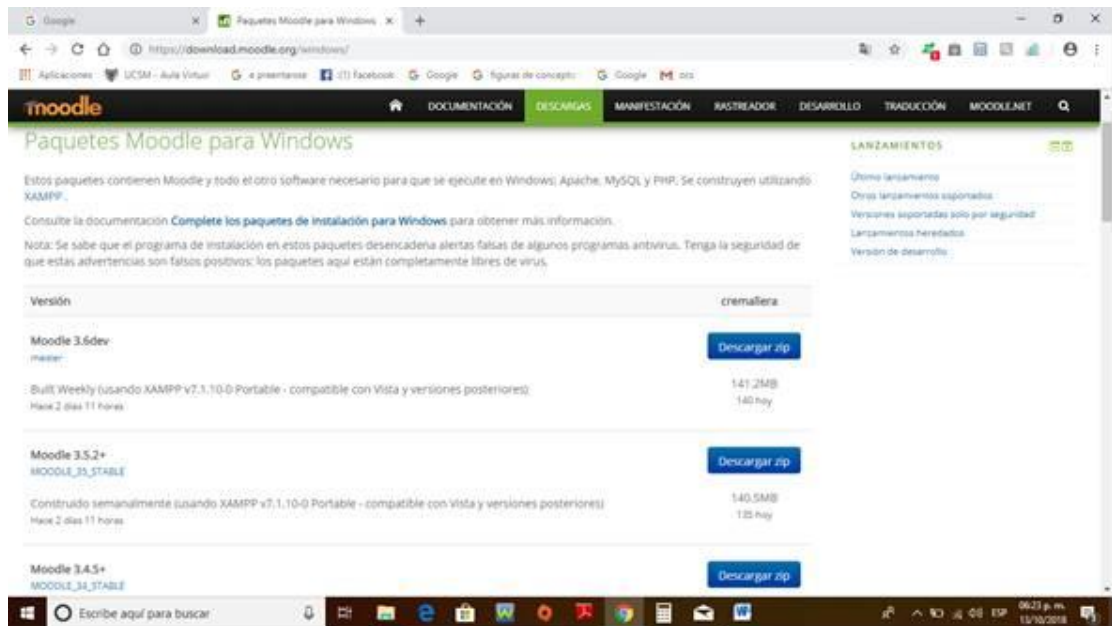
7. Efectue el Download desde la pestaña respectiva (Downloads)



Ver los últimos lanzamientos (ver la última actualización oficial de Moodle 3.5)



Vea los paquetes Moodle para windows



8. Instale el moodle, utilizará la Base de Datos MySQL y proceda a su personalizacion

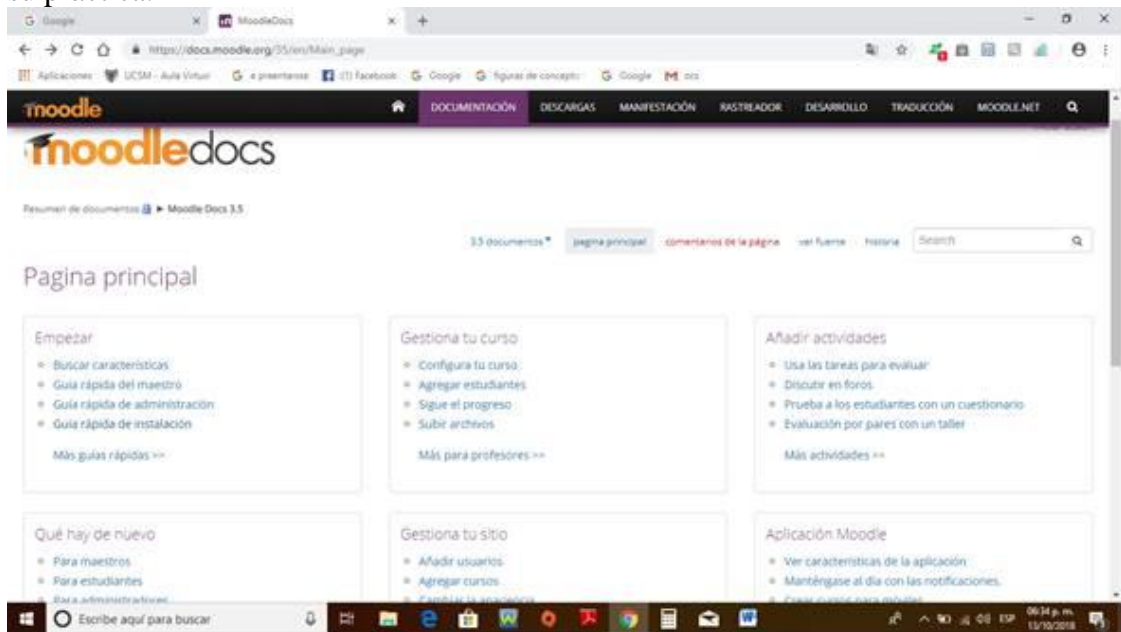
Videos de instalación de Moodle u otros que ustedes puedan visualizar como guia

<https://www.youtube.com/watch?v=ITbE0b9mFAM>

<https://www.youtube.com/watch?v=0HWsCmjRiGA>

https://docs.moodle.org/all/es/Notas_de_Moodle_3.1

Aquí se encuentra los documentos de Moodle ... revisar y leerlos para ejecutar mejor su práctica.



Manual del Moodle

<http://cvsp.cucs.udg.mx/drupal6/documentos/manualmoodle.pdf>

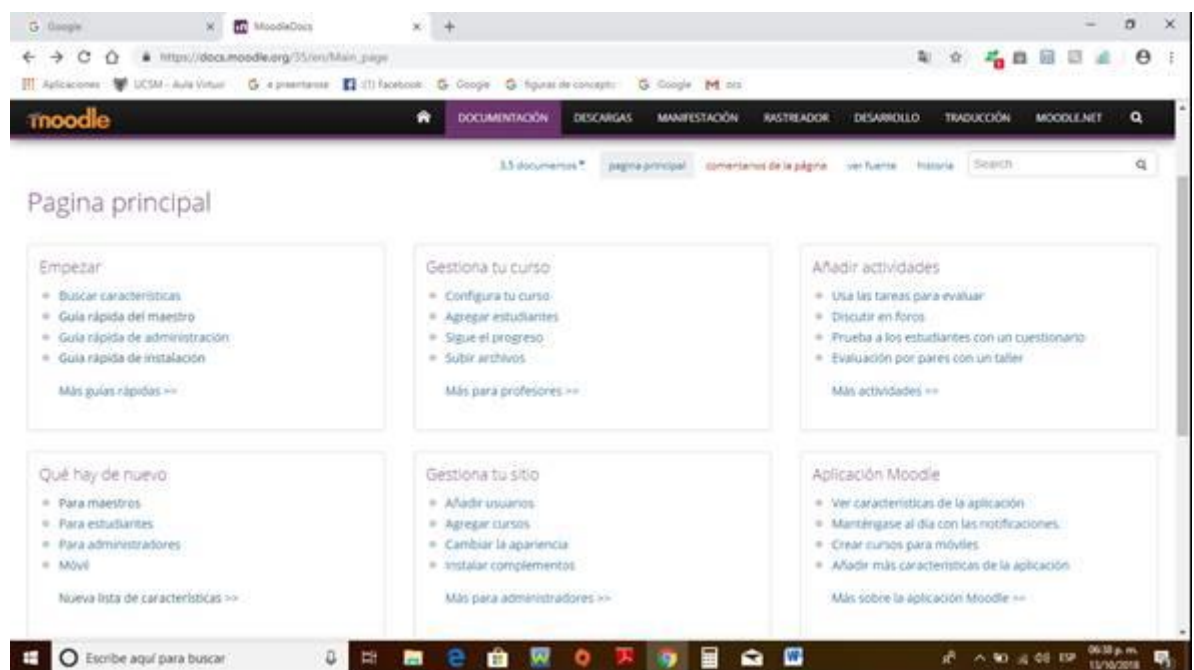
Manual del profesor

<https://download.moodle.org/docs/es/teacher-manual-es.pdf>

Manual del usuario

<https://download.moodle.org/docs/es/user-manual-es.pdf>

También en la página de Documentos de Moodle. Para personalizar a través de las guías, gestionar un curso y otros.



9. Crear el siguiente escenario:

- a. Se está en la compañía “La Reina del Software S.A.C.” y se desea instalar cursos de capacitación para los trabajadores en diferentes niveles.
- b. Por ejemplo el primer curso es en Informática Básica y consta de 5 módulos; los que serán dictados alternativamente por los docentes que son los integrantes de cada grupo de trabajo de laboratorio.
 - Introducción a las Tecnologías de la Información
 - Procesadores de Texto - Word
 - Hoja de Cálculo Electrónica - Excel
 - Presentaciones - Power Point
 - Base de Datos – Access
- c. Para ello debe incluirse material para cada módulo consistente en

- Libros
- Videos
- Artículos de lectura
- Presentaciones en power point
- Links a algún material que se encuentre en internet

Dicho material (lo que corresponda) debe buscarse y descargar de Internet y luego colocarlas en el Aula Virtual.

- d. Se debe plantear tareas de acuerdo al cronograma del curso que debe durar 2 meses.
- e. Se debe considerar al menos 1 sesión de Chat por cada módulo
- f. Se debe considerar la elaboración de preguntas (banco de preguntas – aproximadamente 10 para cada módulo) de examen a ser tomada para cada modulo



V

EJERCICIOS RESUELTOS

- Visualice la demo y los videos de la plataforma moodle para elaboración de escenarios de elearning, que se pueden visualizar en internet.



VI

EJERCICIOS PROPUESTOS

- Busque en internet otro software libre de e-learning y elabore la misma plataforma del escenario trabajado en base al moodle



VII

CUESTIONARIO

1. ¿Qué es elearnig?
2. ¿Cuál son las ventajas y desventajas del elearnig
3. ¿Cuáles son los criterios para seleccionar un curso online.