

## Revisión

# ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE LA UTILIZACIÓN DE PLATAFORMAS VIRTUALES DE ENSEÑANZA

### Some reflections on the utilization of virtual teaching platforms

Lic. Méntor Enrique Romero-Garcés, Universidad Tecnológica Indoamérica,  
[enriqueromero19@hotmail.com](mailto:enriqueromero19@hotmail.com), Ecuador.

Lic. Gabriela Paulina Alvarado-Galarza, Universidad Tecnológica Indoamérica,  
[gabyalva183@hotmail.com](mailto:gabyalva183@hotmail.com), Ecuador.

Recibido: 12/01/2018    Aceptado: 8/03/2018

## RESUMEN

Actualmente en la sociedad es necesario el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), los estudiantes de maestría de Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Tecnológica Indoamérica, necesitan desarrollar una enseñanza, caracterizada por la utilización de herramientas tecnológicas durante sus clases. Las diferentes modalidades de aprendizaje virtual, el empleo de sistemas inteligentes para el colaborativo, son ejemplos de TIC que constituyen medios para transmitir y generar conocimiento. El artículo tiene como objetivos esenciales: describir las características técnicas del uso interactivo de los entornos virtuales de aprendizaje utilizables en la Universidad objeto de estudio, así como analizar las características de un modelo de enseñanza aprendizaje para la virtualidad y proponer diversas técnicas innovadoras de enseñanza en las redes, lo que permitirá un mejor uso en función de elevar la calidad de los procesos educativos del entorno universitario.

**Palabras clave:** educación; alfabetización; enseñanza; virtual; innovación

## ABSTRACT

Currently in society, it is necessary the intensive use of Information and Communication Technologies (ICT), the students of the Master's Degree in Innovation and Educational Leadership of the Technological University Indoamerica, need to develop a teaching, characterized by the use of technological tools during their classes. The different modalities of virtual learning, the use of intelligent systems for the collaborative, are examples of ICT that constitute means to transmit and generate knowledge. The article has as essential objectives: to describe the technical characteristics of the interactive use of the virtual learning environments that can be used in the university under study, as well as to analyze the characteristics of a

teaching-learning model for virtuality, and to propose various innovative teaching techniques in networks, which will allow a better use in terms of raising the quality of educational processes in the university environment.

**Key words:** education; literacy; teaching; virtual; innovation

## **INTRODUCCIÓN**

Las innovaciones tecnológicas propias de la sociedad en red están generando un cambio radical en la manera de aprender y enseñar (Castells, 2008). Actualmente en la sociedad es necesario el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Los estudiantes de maestría de Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Tecnológica Indoamérica, necesitan desarrollar una alfabetización digital, caracterizada por la utilización de herramientas tecnológicas durante sus clases.

Las diferentes modalidades de aprendizaje virtual, el empleo de sistemas inteligentes para el aprendizaje colaborativo, son ejemplos de TIC que constituyen medios para transmitir y generar conocimiento, además, de moldear la manera de pensar y aprender (Acuña, 2014). Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) resultan un espacio óptimo para innovar dicha alfabetización digital, ya que permiten emprender la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso interactivo de aplicaciones informáticas, la adquisición de habilidades cognitivas para la administración de información y multimedia, y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información como las herramientas tecnológicas disponibles al momento (Gutiérrez, Deyser, Ramírez, Claudia, Jaramillo, 20).

De lo anterior citado, se puede decir que es necesario que los estudiantes conozcan el manejo de los entornos virtuales de aprendizaje.

Los objetivos del presente trabajo consisten en describir las características técnicas del uso interactivo de los entornos virtuales de aprendizaje utilizables en la Universidad; analizar las características de un modelo de enseñanza aprendizaje para la virtualidad y proponer diversas técnicas innovadoras de enseñanza en las redes.

## **DESARROLLO**

*¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje?*

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica entre la computadora y el usuario (Salinas, 2011).

Para Chatti (2009), citado por Salinas (2003), por ejemplo, en una de las concepciones más sólidas desde esta perspectiva, el EVA constituye una puerta al conocimiento y lo define como una colección autodefinida de servicios, herramientas y dispositivos que ayudan a las personas a construir sus Redes Personales de Conocimiento (PKN), poniendo en común nodos de conocimiento tácito (personas) y nodos de conocimiento explícito (información).

El principal propósito de los EVA es orientar la comunicación pedagógica entre los participantes que intervienen en el proceso educativo y crear espacios o comunidades organizadas en torno al aprendizaje. Desde una perspectiva constructivista, el diseño de un EVA apunta a la realización de una actividad conjunta entre profesores y estudiantes. (Recio, Saucedo & Jiménez, 2015)

Buckingham, 2008 señala varias ventajas de las EVA entre las cuales se citan las siguientes:

- Acortan la distancia entre la institución educativa y lo externo.
- Personalizar las instancias para aprender.
- Se adaptan a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

La dimensión tecnológica está representada por las diferentes herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno digital educativo (Rodríguez & Domínguez, 2016). Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas. Varían de un tipo de EVA a otro, pero en términos generales, puede decirse que están orientadas a posibilitar cuatro acciones básicas en relación con esas propuestas: la publicación de materiales y actividades interactivas, la comunicación o interacción entre los miembros del grupo de trabajo, la colaboración para la realización de tareas grupales y la organización de la asignatura asignada.

Esta dimensión marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente innovador, basado en la interacción que se idea entre el docente y los estudiantes a partir de las actividades didácticas. Como señala (Cobo, 2016) las experiencias de aprendizaje se constituyen a través de los principios. Los cuales deben ser los referentes para la creación de un entorno virtual de aprendizaje:

- Continuidad: en otras palabras, el aprendizaje no es un suceso aislado, sino que está interrelacionado con las experiencias previas, condición que inevitablemente repercutirá en aquello que se pueda aprender después.

- Interacción: desde esta perspectiva, el entorno (formal o informal, individual o colectivo, analógico o digital, etc.) en el que se encuentra un individuo, incidirá de manera estratégica en su experiencia de aprendizaje.

*¿Qué tipos de EVA se pueden utilizar en la universidad y cómo los elegimos?*

En el presente, los diferentes tipos de EVA de uso más utilizados son cuatro: plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales. Lo que distingue a estos ambientes entre sí es su dimensión tecnológica y, por lo tanto, las potencialidades educativas que cada uno de ellos ofrece, al servir de soporte a distintas actividades de aprendizaje.

*Plataformas de E-learning.*

También llamadas simplemente plataformas, o LMS, por las siglas en inglés, correspondientes a “Learning Management System” o Sistema de Gestión del Aprendizaje. Pueden ser instaladas en un servidor o centrar sus servicios en un servidor o nube que lo posea. Por este motivo, la enseñanza a través de una plataforma es algo innovador e interactivo con los estudiantes en diferentes instituciones. Para su utilización solo es necesario tener pocos conocimientos informáticos y tener las aspiraciones de aprender nuevas cosas en beneficio de la educación.

*Blogs, wikis y redes sociales.*

Estos entornos no fueron creados originalmente con fines educativos, sino que se los adoptó con posterioridad en el ámbito de la enseñanza. En efecto, estos suelen encontrarse ya familiarizados con estos espacios, porque los utilizan habitualmente en su vida cotidiana.

*Blogs.*

Desde el punto de vista técnico, los blogs son una página web que se estructura en base a dos elementos, entradas y comentarios.

Estas aplicaciones son ideales para el planteo de propuestas de aprendizaje colaborativo, en las cuales deba lograrse la creación de un producto final común, a partir de la integración de los aportes de distintos miembros de un grupo.

*Redes sociales.*

Son sitios web orientados a poner en contacto a personas con intereses comunes, con el fin de compartir contenidos e intercambiar información. En el primer caso, el docente puede usar el grupo para: publicar recursos, noticias o avisos sobre la asignatura y consignas para la realización de trabajos; responder consultas; disponer la entrega de trabajos por los alumnos;

etc. Los grupos de alumnos pueden utilizarse para que resuelvan en equipo una tarea determinada, recopilen allí materiales, intercambien opiniones, etc.

*Criterios para la selección de un EVA.*

La elección de un entorno virtual de aprendizaje u otro, dependerá de distintos factores, que podrían clasificarse en:

*Institucionales:* con la visión de los EVA o, más ampliamente de la tecnología en la actualidad, que se haya definido en el proyecto educativo institucional; las características del sistema informático ya existentes en la institución como (hardware, software y redes): ancho de banda disponible, el nivel de actualización del hardware y el software, y el número de usuarios, etc.

*Didácticos:* el modelo de enseñanza-aprendizaje que se haya adoptado o se busque promover por ejemplo, si se busca fomentar especialmente el aprendizaje colaborativo, será conveniente que la tecnología permita elaborar producciones en grupo con innovación compartida.

*Tecnológicos:* usabilidad, interfaz intuitiva y sociable, disponibilidad de ayudas y documentación, ambientes de seguridad, interoperabilidad, productividad, escalabilidad, soporte para todo tipo de archivos, etc.

*Personales:* cuando se trate sobre todo de diseños personales, será preciso aún apreciar factores como: las propias habilidades informáticas; la espontaneidad previa con la herramienta; la disponibilidad de hardware, software y conexión a Internet adecuados si se trabajará fuera del ámbito de la Universidad, etc.

Por lo tanto, cuando va a iniciarse un cambio en la integración curricular de la enseñanza virtual, ya sea a nivel institucional o individual, y hay que seleccionar un EVA, la pregunta no debería ser según (Salinas, 2011):

“¿Cuál es el mejor entorno virtual?”, sino “¿Cuál es el mejor entorno virtual para nuestra institución en particular y nuestros proyectos específicos?” O bien, “¿Cuál es el mejor EVA para mejorar las propuestas didácticas concretas que quiero desarrollar con mis estudiantes durante las clases?”.

En este sentido, es primordial considerar las condiciones y necesidades del contexto específico en que se aplicará el EVA y analizar su capacidad de respuesta y adaptación a ellas.

*¿Por qué enseñar con y en entornos virtuales?*

Obviamente, la adopción de la educación virtual encuentra su justificación en razones específicamente educativas, pero también se encuentra promovida por fenómenos socioculturales que exceden el ámbito formativo, aunque poseen repercusiones muy significativas sobre el mismo.

Desde este punto de vista, podrían considerarse tres razones que alientan el uso de entornos virtuales de formación:

- Para adaptar la enseñanza al contexto socio-cultural, la Sociedad de la Información, y al perfil de sus destinatarios, como es el caso de los nativos digitales.
- Las tecnologías digitales como la computadora, Internet, el teléfono celular, los reproductores digitales de video y sonido, la televisión digital, los videojuegos, etc, han irrumpido en todos los ámbitos de la vida cotidiana, el ocio, el tiempo libre, trabajo, gestión de las instituciones, transacciones económicas y comerciales, etc.
- Y han contribuido a transformar la formación, según (Area Moreira, Gros Salvat y Marzal García-Quismondo, 2008).

La presencia de la tecnología es un fenómeno irreversible en el mundo actual, y la Universidad no puede desconocer esta realidad, si quiere formar a adolescentes y profesionales que sean capaces de integrarse en esta nueva sociedad globalizada.

“Los sujetos que no sepan desenvolverse con la tecnología digital de un modo inteligente (conectarse y navegar por redes, buscar información útil, analizarla y reconstruirla, comunicarla a otros usuarios) no podrán acceder a la cultura y el mercado de la sociedad de la información. Es decir, aquellos ciudadanos que no estén calificados para el uso de las TIC tendrán mayores probabilidades de ser marginados culturales en la sociedad del siglo XXI. Este analfabetismo digital provocará, seguramente, mayores dificultades en el acceso y la promoción en el mercado laboral, indefensión y vulnerabilidad ante la manipulación informativa, (e) incapacidad para la utilización de los recursos de comunicación digitales”. (Área Moreira, Gros Salvat y Marzal García Quismondo, 2008: 39)

De acuerdo con la conocida hipótesis de Prensky (2001), la omnipresencia de las tecnologías digitales en la sociedad actual, junto con la inmensa interacción con ellas, a las que han estado expuestos los nativos digitales desde su nacimiento, desde el primer momento que tiene vida, ha conducido a que desarrollen formas de pensar y de interactuar diferentes a las de las generaciones anteriores. Están aptos a recibir información muy rápido y con fácil entendimiento; les gusta el procesamiento simultáneo y la multitarea; prefieren las imágenes al texto; les agrada el acceso aleatorio, es decir, no lineal, a la información, como el que se logra navegando a través de los enlaces de un hipertexto; funcionan mejor cuando trabajan en red, en interacción con otros; y avanzan alentados por gratificaciones instantáneas o recompensas

frecuentes. Tal sería el “residuo socio-cognitivo” generado por la interactividad con las herramientas digitales.

De acuerdo con lo investigado, la alfabetización digital es una competencia esencial para la vida en el mundo contemporáneo; Donde la ley orgánica de Educación Intercultural del Ecuador (según artículo 5 literal j), así lo garantiza y declaró la alfabetización digital como uno de las obligaciones del Estado respecto al derecho de la Educación. En la actualidad, en cambio, la cultura es multimodal: se produce, expresa y distribuye a través de múltiples soportes, lenguajes y tecnologías.

Por eso hoy se habla de la necesidad de promover una multi - alfabetización: los aprendizajes integrados de las diferentes formas y lenguajes de representación y comunicación de las informaciones textuales, icónicas, sonoras, hipertextuales, audiovisuales, tridimensionales, etc. mediante el uso de distintas tecnologías, ya sean impresas, digitales o audiovisuales.

*Para promover la innovación curricular.*

El concepto de innovación curricular no es sinónimo simplemente de cambio o de hacer algo novedoso e interactivo. Enseñar con un entorno virtual de aprendizaje ofrece muchas posibilidades para la innovación. Algunas de las más destacadas serían:

- Favorecer la adopción de un modelo de enseñanza centrado en el alumno.
- En el proceso educativo se encuentran las actividades que tiene que desarrollar el alumno para apropiarse del conocimiento, hacerlo suyo.
- No solo el papel, sino también las pantallas interactivas.
- No solo el texto escrito, sino también la imagen fija, el video, el sonido, el hipertexto.
- No solo el libro, sino también las computadoras, Internet, los celulares.

Los entornos virtuales ofrecen diversas oportunidades para sustentar un modelo didáctico centrado en el estudiante, ya que los instrumentos con los avances tecnológicos que los componen, junto con las estrategias de aprendizaje que pueden proponerse a partir de ellas, exigen que el alumno adopte un rol activo e interactivo en su proceso de formación (por ejemplo, los debates o análisis de casos en foros de las plataformas; la estructura de tareas grupales a través de wikis y redes sociales; la realización de novedosos blogs de aprendizaje; la formulación de informes de investigación en formato multimedia en wikis, Prezi) (Sara Pérez, 2009).

Un gran valor añadido que aportan los ambientes virtuales educativos, consiste en su potencialidad para convertirse en escenario de propuestas didácticas que enfatizan el

protagonismo del estudiante en la apropiación del conocimiento; participar, crear, compartir, colaborar, son las principales claves de un modelo centrado en el aprendizaje innovador en el estudiante.

### *¿Cuál es el rol del docente en los entornos virtuales?*

De este modo supera el rol tradicional de transmisor, de información, y se convierte en creador de oportunidades de aprendizaje interactivas tales como:

- Promover recursos de ayuda, interacción y cooperación, de tal forma que los estudiantes puedan apropiarse del conocimiento en la red en forma activa e interactiva.
- La práctica de la evaluación continua.

Desempeñarse como innovador y moderador de la comunicación intergrupal: diseñar instancias de interacción con el propio docente y con los pares, que podrán ser sincrónicas o asincrónicas; generar un clima relacional práctico en el grupo, capaz de estimular la participación y la interacción comunicativa; motivar la ayuda de quienes intervengan poco, aclarar eventuales dificultades dentro del grupo, adoptar técnicas para regular los aspectos formales del intercambio.

Sobre la base del modelo didáctico descrito, existen muchas técnicas que se pueden aplicar para enseñar en un Entorno virtual de Aprendizaje según (Deysi, 2015). Su elección dependerá de las características particulares de la situación de aprendizaje en la cual se insertarán, en especial de los contenidos disciplinares que deba enseñar, de los objetivos formativos que el docente se proponga lograr, así como de otros elementos, tales como el perfil de los alumnos; edad, número, saberes previos, experiencia anterior en el uso técnico y didáctico del entorno, el tiempo disponible para la actividad.

### *¿Por dónde empezar para virtualizar la enseñanza?*

Se entiende aquí por virtualizar, incluir progresivamente en las prácticas docentes situaciones de aprendizaje en la virtualidad. A continuación se resumen algunas recomendaciones prácticas para llevar adelante esta tarea:

1. La primera sugerencia, anterior a cualquier consideración de tipo didáctico, es tener una actitud positiva frente a la tecnología (Pérez, Fernández y González, 2010). Esto significa:
  - Hay que animarse a experimentar y a aprender mediante ensayo-error, cada experiencia será muy positiva.
  - Las nuevas herramientas nacidas con la web 3.0 se caracterizan, justamente, por su facilidad de uso y favorecen que todos puedan trabajar con ellas con mucha facilidad

- Confiar en su capacidad para mejorar las prácticas y apasionarse con ello, innovando la forma de aprender y de enseñar. Hay que entusiasmar a los docentes con la utilización eficiente de estas herramientas interactivas, con el propósito de obtener un desempeño más eficiente de estos y por tanto que los estudiantes aprendan a gestionar su propio conocimiento con la utilización de las TIC.
- Cuando se desarrolla la introducción de entornos virtuales en la enseñanza presencial, es importante no vivenciarlo como un enfrentamiento entre lo tradicional y la virtual, sino como dos vías que hay que integrar para lograr una mejor enseñanza.

## CONCLUSIONES

1. El uso interactivo de los entornos virtuales de aprendizaje es muy importante en los diferentes procesos que se realizan en la universidad, en particular para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes disciplinas del currículo.
2. Los ambientes virtuales educativos, se convierten en importantes espacios para el desarrollo de propuestas didácticas que enfatizan el protagonismo del estudiante en la apropiación del conocimiento.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Deysi, C. (2015). Entornos virtuales de aprendizaje para la formación del docente. Retrieved from <http://chicanesy.blogspot.com/2015/06/grupo-n-4-identificacion-y-descripcion.html>
- Sara Pérez, A. I. (2009). *Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje: perspectivas teórico- metodológicas* (II). Bernal. Retrieved from [https://www.scribd.com/document\\_downloads/direct/309317272?extension=pdf&ft=1517347387&lt=1517350997&user\\_id=35556026&uahk=buAw0hs03snp9dCeLycCt-IRZ6Q](https://www.scribd.com/document_downloads/direct/309317272?extension=pdf&ft=1517347387&lt=1517350997&user_id=35556026&uahk=buAw0hs03snp9dCeLycCt-IRZ6Q)
- Alfabetización Digital.pdf. (n.d.).
- Bertomeu Martínez, M. A. (2012). Redes sociales: Conversaciones multipantalla, riesgos y oportunidades. Tecnologías de la comunicación, jóvenes y promoción de la salud. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4766987&info=resumen&idioma=SPA>
- BNE. (2015). Las plataformas y entornos de aprendizaje virtual. Moodle.
- Buzón García, O. (2005). La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza : una experiencia de formación on - line basada en competencias. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4(1), 77–100. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1303698>

- Fernández, A. López, M. (2014). Las plataformas de aprendizajes , una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista de Investigación*, 6(2), 207–221. Retrieved from <http://scielo.sld.cu>
- Genet, L. (2012). *Informática Educativa*, 1(<http://revistainformaticaeducativa.unan.edu.ni/index.php/ie/article/download/19/9>), 14.
- Gutiérrez, Deyser, Ramírez, Claudia, Jaramillo, J. (2014). Entornos Virtuales: una posibilidad de recrear el aprendizaje, 1([https://issuu.com/ladisfrias/docs/entornos\\_virtuales](https://issuu.com/ladisfrias/docs/entornos_virtuales)), 84. Retrieved from [https://issuu.com/ladisfrias/docs/entornos\\_virtuales](https://issuu.com/ladisfrias/docs/entornos_virtuales)
- Luis, J., Lema, M., María, A., Varela, A., & Roy, H. Le. (n.d.). Sumario.
- Luz Pérez, M., Anuar, C., & Saker, F. (1988). Importancia del uso de las plataformas virtuales en la formación superior para favorecer el cambio de actitud hacia las TIC; Estudio de caso: Universidad del Magdalena, Colombia. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa Vygotsky Ausubel Pozo Coll Marqués*, 6(1), 153–166. Retrieved from [www.rinace.net/riee/](http://www.rinace.net/riee/)
- Mejías, S. (2016). Evaluación de las plataformas virtuales SWAD y Moodle a través de indicadores de calidad. Retrieved from <https://hera.ugr.es/tesisugr/2639280x.pdf>
- Pixel-Bit . *Revista de Medios y Educación* ISSN : 1133-8482 Universidad de Sevilla, España.
- Sánchez Rodríguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos Universidad de Sevilla, España Disponible en : <http://www.redalyc.org/arti>.
- Salinas, M. I. (2011). Adaptación de la exposición desarrollada en la SEMANA DE LA EDUCACION 2011: Pensando la escuela. Tema central: “La escuela necesaria en tiempos de cambio”, organizada por el Programa de Servicios Educativos (PROSED) del Departamento de Educación (UCA), 1, 1–12.
- Santillán Campos, F. (2015). Investigaciones, estrategias y medios en la práctica educativa. Retrieved from <https://0-dialnet.unirioja.es/almirez.ual.es/servlet/libro?codigo=652201>
- Santoveña C., S. M. (2014). Metodología Dictáctica en Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Eticanet*, 1–9.
- Sara Pérez, A. I. (2009). Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje: perspectivas teórico- metodológicas (II). Bernal. Retrieved from [https://www.scribd.com/document\\_downloads/direct/309317272?extension=pdf&ft=1517347387&lt=1517350997&user\\_id=35556026&uahk=buAw0hs03snp9dCeLycCt-IRZ6Q](https://www.scribd.com/document_downloads/direct/309317272?extension=pdf&ft=1517347387&lt=1517350997&user_id=35556026&uahk=buAw0hs03snp9dCeLycCt-IRZ6Q)
- Zapata-Ros, M. (2015). Pensamiento computacional: Una nueva alfabetización digital. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (46). <https://doi.org/10.6018/red/46/4>