

Entornos virtuales en la enseñanza-aprendizaje

Amparo Rodríguez Damián

Departamento de Informática. Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos. Universidad de Vigo. E-mail: damian@uvigo.es.

Resumen: En este artículo se analizan las características y las principales funcionalidades que actualmente nos ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje.

Palabras claves: *e-learning*, plataformas educativas, entornos virtuales de enseñanza- aprendizaje.

Title: Virtual environments for teaching and learning.

Abstract: Summarize the characteristics and the main features offered by virtual environments for teaching and learning.

Keywords: e-learning, educational platforms, virtual environments for teaching and learning.

Introducción

[Existen diferentes nombres para hacer referencia a la misma realidad:](#) plataformas para la teleformación, *webtool*, plataformas virtuales, entorno virtual de enseñanza/aprendizaje, entre otros, [\[más información\]](#), que de acuerdo con el Centre d'Educació i Noves Tecnologies de la UJI (2004, 4), se puede definir como una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea este completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones [\[más información\]](#).

Un entorno virtual de aprendizaje (Barberà, Badia y Mominó, 2001), no debería ser una réplica mimética de lo que sucede en un salón de clase presencial, aunque debería garantizar, en cualquier caso, una interacción comunicativa ágil y fluida entre profesor y estudiantes, y de los estudiantes entre sí. El entorno virtual de aprendizaje debería estar sustentado en una plataforma tecnológica accesible [\[más información\]](#). [El origen de las plataformas de e-learning, basadas en web, se debe a una especialización de los CMS \(sistemas de gestión de contenidos\), en sistemas orientados a la gestión de contenidos para el aprendizaje a distancia.](#) Las plataformas didácticas tecnológicas o plataformas telemáticas, son desarrollos informáticos que buscan representar la acción educativa en su conjunto [\[más información\]](#).

Características

Las plataformas de *e-learning* son el *software* de servidor que se ocupa principalmente de la gestión de usuarios, cursos y de la gestión de servicios de

comunicación. Hay cuatro características básicas e imprescindibles, que cualquier plataforma de *e-learning* debería tener: interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización [\[más información\]](#). [Un Entorno Virtual debería permitir algunas cuestiones fundamentales](#): compartir opiniones, experiencias y conocimientos - de forma sincrónica o asíncrona- con otros alumnos, corrección de exámenes de forma inmediata y justificación del motivo por el cual es correcta o incorrecta la respuesta marcada por el alumno, etc [\[más información\]](#).

[Una serie de autores, en los últimos años, se dedicaron a analizar las posibilidades que estas herramientas pueden tener en la educación](#), como han sido De Benito (2000a y b), De Benito y Salinas (2002) o Salinas (2004). Presentan una serie de características específicas que se pueden sintetizar en las siguientes: han sido desarrolladas específicamente para el ámbito educativo, no requieren *software* ni *hardware* específico por parte del usuario, etc. [Otras características generales observables en las plataformas de e-learning son](#): código abierto, internacionalización, etc.

A manera de resumen, [se podría decir que el objetivo de las plataformas educativas es que integren una serie de componentes que sean de ayuda para llevar a cabo las acciones formativas a distancia soportadas en la red](#). Desde un punto de vista técnico, la plataforma que se utilice debe funcionar bajo la filosofía de cliente-servidor. Debe tener una buena interfaz gráfica que haga que de forma muy intuitiva los usuarios se puedan desplazar sobre ella, así como, la posibilidad de realizar el seguimiento de los alumnos.

Herramientas de las plataformas

[Las actuales plataformas de e-learning ofrecen muchas funcionalidades, que pueden ser agrupadas de la siguiente manera](#): herramientas orientadas al aprendizaje (foros, *e-portfolio*, intercambio de archivos, etc.) y para la implicación de los estudiantes (grupos de trabajo, autovaloraciones, perfil del estudiante, etc.), entre otras.

Las plataformas de código libre

La elección de la plataforma dependerá de los objetivos del curso, de las características y necesidades de los estudiantes y del papel que se atribuya al profesor [\[más información\]](#). [Una de las características más destacables de los entornos virtuales de aprendizaje es la de crear espacios en los que no sólo es posible la formación](#), sino que también es posible relacionarse, comunicarse y gestionar datos y procesos administrativos.

[En la UNESCO \(Free & Open Source Software Portal\) se puede encontrar una relación de plataformas educativas \(Courseware Tools\) de libre distribución](#), con la valoración que hacen de ellas, el índice de popularidad y los enlaces a las fuentes de distribución. [Existe una página que nos permite analizar on line diferentes plataformas educativas](#).

[Existen plataformas comerciales utilizadas por instituciones educativas que decidieron integrar las TICs en su modelo pedagógico](#), son Web Course Tool (WebCT), Learningspace, Blackboard, Basic Support for Cooperative Work (BSCW, plataforma especialmente dirigida a los procesos colaborativos en la red), etc. Paralelamente a la comercialización de herramientas genéricas adaptables, ciertas organizaciones han preferido desarrollar sus plataformas

propias, por ejemplo, la del campus virtual de la *Universitat Oberta de Catalunya*. En la actualidad conviven los dos modelos, tanto los basados en *software* comercial como los que usan plataformas libres.

A continuación, se darán algunas características de dos de las plataformas que más se están utilizando en la Universidad de Vigo, a través del programa [@Tema, del servicio Teledoncencia](#).

A. [Claroline](#) es una plataforma de aprendizaje y trabajo virtual de código abierto y *software* libre que permite a los formadores construir eficaces cursos *on-line* y gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración en la web [\[más información\]](#). [También se pueden observar algunas de las aplicaciones que se están desarrollando en la Universidad de Vigo.](#)

B. [Moodle](#) es un sistema de gestión de curso (CMS), de código abierto. [\[más información\]](#). Es un *software* diseñado con principios pedagógicos, para ayudar a los educadores a crear comunidades de aprendizaje eficaz. [\[más información\]](#)

Para saber más...

Cabrero, J. (2005). *Formación del profesorado universitario en estrategias metodológicas para la incorporación del aprendizaje en red en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Ministerio de Educación y Ciencia.

Referencias electrónicas:

<http://www.mec.es/univ/proyectos2005/EA2005-0177.pdf>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Claroline>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle>

http://es.wikipedia.org/wiki/Plataformas_did%C3%A1cticas