

INTRODUCCIÓN A LAS PLATAFORMAS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA

Autor: Sebastián Díaz Becerro.

1. INTRODUCCIÓN

Con el uso de las aulas virtuales o plataformas educativas buscamos que Internet nos sirva también como una vía de intercomunicación con otros miembros de la comunidad escolar, como un banco de recursos específicos de un área o asignatura, como un lugar común donde trabajar colaborativamente o desde el que plantear actividades de enseñanza y aprendizaje variadas que extiendan el aula más allá de su dimensión física.

La evolución de las plataformas educativas se muestra muy ligada al desarrollo de la sociedad de la información y del conocimiento, y, más en concreto, al de los sistemas educativos, que tienden, progresivamente, a adaptarse a las necesidades reales del mundo laboral.

La alfabetización se reconoce ahora como un concepto cambiante en el tiempo, donde adquiere mayor relevancia el dominio de los procesos y estrategias cognitivas que la asimilación de contenidos, y en donde ya no existen barreras espacios-temporales que limiten los aprendizajes.

En este marco de innovación y cambio, la opción de generar entornos virtuales de aprendizaje basados en las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), supone responder de forma integral a los requerimientos que impone la Sociedad del Conocimiento y a las nuevas necesidades del entorno educativo. Es dentro de este contexto de innovación donde surgen las plataformas educativas virtuales.

Hay que hacer un énfasis en la “*virtualidad*”. *Virtual* tiene que ver con imaginario o aparente (“*imagen virtual*”, por ejemplo), y se opone a real y físicamente presente. Un entorno o un aula virtual sustituyen de algún modo (puede que complementando) a las aulas presenciales. Los entornos virtuales pretenden crear un aula donde ésta no está disponible, o bien ampliar las potencialidades del aula real.

Los entornos virtuales de aprendizaje reproducen el modelo de enseñanza/aprendizaje que tiene el profesor. Si su modelo es transmisor en el aula, en su virtualidad electrónica también lo será. La discusión con los alumnos, aprender a razonar y a ser

convinciente, la investigación en equipo, el trabajo cooperativo son cosas que también podemos realizar en estos entornos.

Muchas de estas cosas podrían hacerse a través de los gestores de contenido que comentaremos más adelante, pero añadiríamos demasiada complejidad a su configuración y a su manejo.

2. EXPERIENCIA DE LOS CENTROS EN ESTE CAMPO

La elaboración de la página web oficial es la primera experiencia que muchos centros han tenido en el uso de las herramientas en la web. El objetivo principal era el de tener presencia en Internet, dar a conocer el instituto, su oferta educativa y de servicios y mantener informada la comunidad escolar y al público interesado sobre lo que ocurre en el centro.

Esta página web ha surgido en la mayoría de las ocasiones gracias a la iniciativa de uno o como mucho dos personas del centro con algunos conocimientos básicos sobre los sistemas clásicos de publicación de páginas web y cuyos contenidos se actualizan con escasa frecuencia. La tecnología empleada (lenguaje html y programas FTP) no hace fácil que cualquier persona pueda colaborar en la tarea, por lo que el trabajo de edición y publicación suele centralizarse también en una única persona.

Afortunadamente en los últimos años los sistemas para publicar contenidos en Internet han avanzado mucho y hacen esta tarea más fácil e incorporan a la página web nuevas funcionalidades que la dotan de mayor dinamismo e interactividad.

Los CMS (Content Management System) Sistemas de Manejo de Contenidos son aplicaciones programadas por expertos que se instalan en el servidor en el que se aloja nuestra web y que nos hacen la tarea mucho más sencilla a los que no somos expertos.

Son aplicaciones específicamente pensadas para desarrollar y gestionar portales en Internet y en la mayor parte de los casos son aplicaciones de código abierto y de uso libre y gratuito.

Tanto la instalación como el trabajo posterior de edición y administración se realizan a través de una interfaz web y nos permiten disponer en cuestión de minutos de una plantilla inicial con algunos datos de ejemplo a partir de la cual desarrollar un vistoso y completo portal añadiendo los contenidos, menús y elementos visuales deseados.

Otra característica importante de los gestores de contenido es que con ellos diseño y contenido se manejan de forma independiente. La estética se basa en plantillas prediseñadas. Esto permite modificar darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle de nuevo formato al contenido. Esto último, junto con los datos de configuración y la información de los usuarios se almacenan en una base de datos protegida a la que la aplicación accede para consultar la información que debe mostrar en cada página.

En definitiva, lo que los gestores de contenidos nos posibilitan es convertir una web estática tradicional en un completo portal con diferentes funcionalidades y características dinámicas e interactivas que hagan de nuestro sitio algo más que una página web informativa a la vez que nos facilitan la edición y actualización de su contenido.

3. PLATAFORMAS EDUCATIVAS O AULAS VIRTUALES

Los LMS (Learning Management Systems), plataformas virtuales de formación o aulas virtuales son aplicaciones específicamente concebidas y diseñadas para administrar y conducir procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno web más o menos privado y que cada vez más centros están añadiendo a su repertorio de recursos.

Universidades e instituciones de formación superior las utilizan como herramientas para la formación a distancia. En las etapas anteriores se utilizan más como apoyo a la enseñanza presencial y como plataforma de trabajo colaborativo entre los docentes. También los centros de formación del profesorado están haciendo uso de estos sistemas en el desarrollo de cursos, seminarios y grupos de trabajo.

Existe una dimensión menos conocida de los LMS pero no por ello menos interesante, se trata de la constitución de redes y espacios de creación colectiva de conocimiento. Foros –en el sentido pleno de la palabra- virtuales.

Sería un error centrarnos en el proceso tecnológico de creación de estas plataformas y olvidar el factor humano que determina la elección de herramientas y procedimientos para que el resultado sea educativo. Y en la elección de la plataforma será criterio fundamental la herramienta que más contribuya a la comunicación, la discusión abierta y la colaboración. Sólo entonces será una plataforma educativa.

Una vez realizada la instalación y configuración inicial por el administrador del sitio su manejo es muy sencillo para el profesor. Cada docente puede crear uno o más cursos o espacios virtuales de trabajo con diferentes finalidades y gestionarlos de forma autónoma ya que lo que haga en su espacio privado no afectará ni al diseño ni al funcionamiento del resto de los cursos. Los alumnos podrán registrarse en la plataforma y matricularse en uno o más cursos. Todo el proceso puede controlarse para permitir el acceso solo a los estudiantes deseados y toda la actividad de estos queda registrada para que el profesor pueda realizar un seguimiento constante de cada alumno.

Dentro de cada curso el profesor puede hacer uso de los diferentes módulos o herramientas que la plataforma integra para diseñar y organizar secuencialmente el proceso de aprendizaje. Todas las plataformas tienen una utilidad para la publicación de anuncios o avisos, una agenda o calendario del curso, un foro para realizar debates o realizar consultas, un generador de cuestionarios con preguntas de distintos tipo (elección múltiple, verdadero o falso, respuesta breve, etc.) o un módulo para que los alumnos envíen los trabajos, documentos o archivos que les solicite el profesor.

Algunos sistemas como Moodle permiten además que el profesor pueda calificar todas las actividades según el baremo que el mismo decida. El sistema calcula la calificación para el período elegido y el alumno puede tener así información continua sobre su progreso en el curso.

La integración de las TIC en el aula conlleva un cambio en el rol del docente. El profesor plantea las actividades y propone secuencias didácticas que pueden desencadenar aprendizaje, tales como la búsqueda de información, el aprendizaje de nuevos conceptos, la publicación de las creaciones propias, el feedback de los otros participantes, o la revisión y mejora de los textos. El docente deja, por tanto, de ser un mero transmisor de conocimientos para desempeñar el rol de facilitador, o mediador

de procesos de aprendizaje, cuya meta principal es transformar la información en conocimiento. Además, el profesor no sólo introduce al aprendiz a conceptos y datos sobre su área de conocimiento, sino que también le ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas necesarias para poder comunicarse en el nuevo entorno.

El aprendiz se constituye en constructor de conocimientos. Los conocimientos previos del alumno tienen una importancia fundamental, ya que constituyen la base sobre la que se integrarán los nuevos conocimientos. Los estudiantes realizan las tareas en base al conocimiento previo, conocimiento que se ve potenciado por la lectura de las intervenciones de los otros participantes. El profesor puede ayudar al aprendiz dándole feedback sobre su trabajo en sus interacciones a través de la plataforma educativa, y a través de los materiales didácticos que pone a su disposición en el aula virtual (andamiaje cognitivo), pero es el propio alumno el que va construyendo su conocimiento a través de las interacciones con otros estudiantes como él, con el profesor y con el material didáctico disponible.

4. DIFERENTES ASPECTOS

Podemos destacar diferentes aspectos de las plataformas educativas que las caracterizan:

- Teniendo en cuenta su origen y evolución, su comienzo se remonta al de las plataformas de *e-learning*, pasando con el tiempo a proporcionar más servicios, de manera que estas plataformas pueden ser consideradas como una concreción del esfuerzo que en los últimos años está haciendo la comunidad educativa por buscar fórmulas de renovación de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Se las conceptualiza, desde el punto de vista funcional, como aplicaciones que permiten gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje o cursos de carácter virtual o semipresencial, así como llevar a cabo todas las funciones de gestión académica y administrativa.
- Una definición general, admitiría como plataforma educativa cualquier portal de la Administración educativa o del centro escolar: de contenidos online, de gestión académica, de servicios educativos, páginas y blogs educativos, etc.
- Hay que destacar el valor que tienen como sistemas de información de los centros educativos, y, más en concreto, como un servicio que gestiona un centro para relacionarse, por medio de Internet, con la comunidad educativa.

En cualquier caso, podemos definir las como una herramienta cuyo diseño y finalidad es dar respuesta de forma integral a las múltiples necesidades inherentes a la vida de un centro educativo. Se podría considerar, incluso, que se trata de una cuestión de organización escolar a la que puede dar cobertura la tecnología.

La implantación de este sistema de enseñanza permite que los alumnos dispongan de una mayor autonomía e implicación en su proceso de aprendizaje, con un incremento de la flexibilidad y accesibilidad.

El estudiante puede autogestionar su tiempo, aprender a buen ritmo y profundizar en su aprendizaje según sus necesidades y, en la mayoría de los casos, es consciente de las utilidades conseguidas respecto a la documentación y búsqueda bibliográfica, la investigación secundaria y la evidencia científica para su futuro profesional, y también en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación.

Las utilidades incluidas en las plataformas educativas para el seguimiento de la evolución de los usuarios permite al profesor la determinación de la evolución y los avances obtenidos en el proceso, resultándole sencilla la recepción de las actividades para su corrección.

La retroalimentación constante permite mejorar de forma continua el sistema, motivando su participación, potenciando el interés del alumno por la asignatura y estimulándoles para evitar el abandono.

Se mejora la comunicación e interacción entre alumno y profesor, ya que a través de esta vía se vence la barrera de la timidez, y se favorece la interacción y la vinculación entre los propios alumnos, existiendo un mayor contacto entre los propios estudiantes de diferentes carreras, realizando un trabajo colaborativo efectivo.

Una vez que los alumnos vencen sus reticencias iniciales en cuanto a cómo se van a manejar por este sistema, son conscientes de los beneficios de su utilización y el atractivo de esta metodología, de forma que algunos de ellos solicitan continuar en estos sistemas.

Mediante la disposición de los resultados de las evaluaciones el alumno puede determinar su propio avance, autorregulando su proceso de enseñanza, y se obtienen unos resultados académicos muy buenos.

5. DIFERENTES TÉRMINOS

Muy relacionado con las plataformas aparecen otros términos, que en ocasiones hacen referencia a elementos de las plataformas, a variantes, tipos, o relacionados con este aprendizaje no presencial. Destacamos a continuación algunos de ellos.

- *Virtual Learning Environment* (VLE). Entorno virtual de aprendizaje. Hace referencia a los desarrollos de software implantados en algún servidor que permiten a los docentes gestionar cursos, difundiendo contenidos, y facilitándoles el seguimiento de los alumnos mediante el uso de diferentes herramientas. Algunos autores hacen referencia a este término refiriéndose a los espacios físicos en los que se desarrollan los cursos (academia, colegio, instituto, universidad).
- *Learning Management System* (LMS). Sistemas de gestión de aprendizaje. Hace referencia al software que se utiliza para la gestión del tipo de curso descrito.
- *Course Management System* (CMS). Sistema de gestión de cursos. En ocasiones se prefiere utilizar el término *Content* en lugar de *Course* porque es más amplio y puede hacer referencia no solo a cursos sino a otros elementos como pueden ser blogs, wikis, foros, etc. En EEUU para las instituciones corporativas se suele utilizar LMS, mientras que para ambientes educativos se prefiere CMS, en muchas ocasiones se utilizan ambos términos como si fueran similares.
- *Learning Content Management System* (LCMS). Sistema de gestión de contenido para el aprendizaje. Se trata de sistemas de software similares a LMS, pero que no solo permiten gestionar los contenidos sino que además permiten su desarrollo, por lo que en ocasiones se integran en un LMS y en otras ocasiones se complementan mediante algún tipo de interfaz.
- *Managed Learning Environment* (MLE). Ambientes de aprendizaje controlados. Se trata de un término aún más amplio que no hace referencia sólo a

aprendizajes virtuales, sino a cualquier tipo de aprendizaje, por lo que los VLE suelen considerarse subsistemas de los MLE.

- *Learning Support System (LSS)*. Sistema soporte de aprendizaje. En muchas ocasiones se utiliza como sinónimo de CMS, alternándose el uso de ambos términos, en otras ocasiones se le da un significado más global, haciendo referencia a CMS como los sistemas de gestión actuales y dejando LSS para futuros sistemas que incorporarán nuevos componentes tecnológicos.
- *Integrated Learning System (ILS)*. Sistema integrado de aprendizaje.
- *Learning Platform (LP)*. Plataforma de aprendizaje.
- Etc.

Unas acepciones parecen hacer hincapié en considerar a estos sistemas como “*contenedores de cursos*” que, además, incorporan herramientas de comunicación y seguimiento del alumnado. Otras hacen referencia al espacio en el que se desarrolla el aprendizaje. Para otras, el matiz del contenido o la secuencia de actividades de aprendizaje es lo realmente significativo.

No obstante, casi todas incorporan elementos comunes, muy similares, que hacen que las semejanzas entre ellas sean más numerosas que las diferencias. Podríamos concluir que se engloba bajo el término de plataforma un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de Internet.

6. CONCLUSIONES

La integración de las plataformas educativas en la enseñanza presencial supone un enriquecimiento para la misma, ya que los estudiantes pueden acceder a la web para ampliar sus conocimientos, para publicar sus creaciones, o para comunicarse con otros hablantes de la lengua, y de esta forma convierten el aprendizaje en un proceso más dinámico e interesante.

En el enfoque metodológico que defendemos en esta comunicación, se valora la presencia de las tecnologías de Internet en el aula por su capacidad de generar entornos de aprendizaje que transforman la vida escolar. En efecto, los entornos virtuales ofrecen nuevas oportunidades de formación y de comunicación a nuestros alumnos, dentro y fuera del espacio físico del aula. Además, mediante su uso el aprendiz tiene oportunidades de desarrollar habilidades cognitivas necesarias en la sociedad de la información en la que convivimos hoy en día.

Además, en las tareas de colaboración los estudiantes logran objetivos que hubieran sido inalcanzables si hubieran tenido que trabajar solos. La utilización de Internet en el aula presencial la convierte, por tanto, en un instrumento pedagógico que constituye la base para un cambio hacia enfoques metodológicos, más motivadores, basados en el acceso a la información y la comunicación entre personas y grupos sociales de todo el mundo.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Aguadez, J. I. y Cabero, J. (2002). *Educación en Red. Internet como recurso para la educación*. Málaga: Editorial Aljibe.
- Arques, N (2006). *Aprender comunicación digital*. Madrid: Editorial Paidós.
- Friedman, T. (2006). *La tierra es plana*. Madrid: MR Ediciones.
- Harassim, I. (1990). *Online-Education: perspectives on a new Environment*. Nueva York: Editorial Praeger.

Jacquard, Roland (1988). *La desinformación: una manipulación del poder*. Madrid: Editorial Espasa Calpe.

Piscitelli, A. (2005). *Internet, la imprenta del siglo XXI*. Editorial: Gedisa.

Ramo Traver, Z. (1993). *Participación, comunicación y relaciones en la comunidad educativa*. Madrid: CECE-ITE.

Salaverria, R. (2005). *Cibermedios*. Sevilla: Comunicación Social Ediciones.