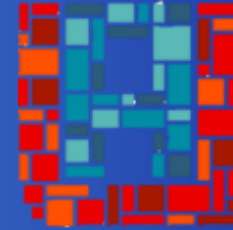




**Maestría
en
Didáctica**

Universidad de Artemisa



CURSO OBLIGATORIO: Aprender y Enseñar en Entornos Virtuales

Tema introductorio.

Prof. Julio César Valhuerdi Cabeza





¿CÓMO ACTÚA EL DOCENTE EN NUESTRAS ESCUELAS?





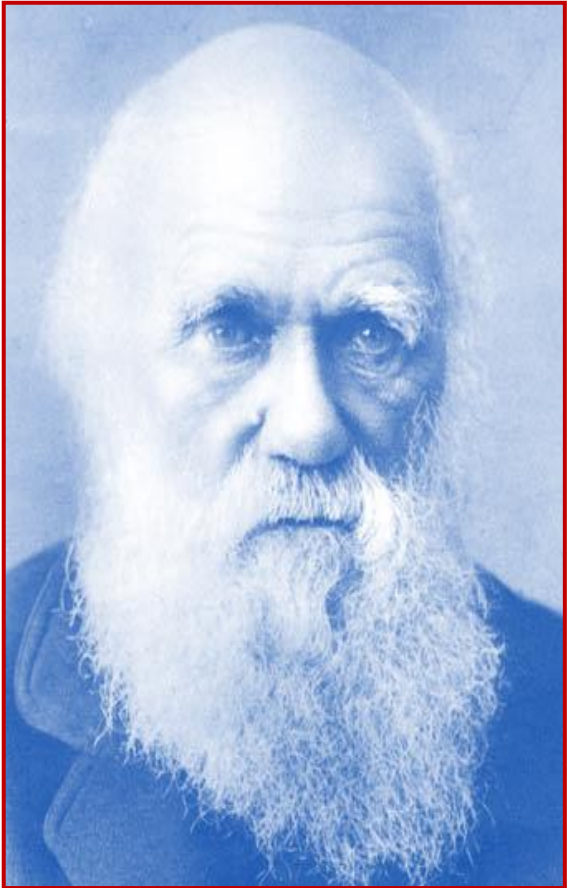
**¿Qué es una
netiqueta y en qué
consiste?**

- La **netiqueta** o etiqueta net es el conjunto de normas que busca regular el comportamiento de los usuarios en internet para mantener una sana convivencia en los entornos digitales. En otras palabras, es la etiqueta de la vida cotidiana y presencial trasladada a la virtualidad.

Las **netiquetas** son un conjunto de reglas que permiten mantener el buen comportamiento de los usuarios **cuando se** comunican a través del correo, los chats, la web, las redes sociales, los blogs y demás servicios en línea, y son muy necesarias para evitar que el caos y la mala educación **se** propaguen por doquier.

El libro Netiquette de Virginia Shea publicado en 1994 contiene 10 reglas básicas de comportamiento en la red:

1. Nunca olvide que la persona que lee el mensaje es otro ser humano con sentimientos que pueden ser lastimados..
2. Adhiérase a los mismos estándares de comportamiento en línea que usted sigue en la vida real.
3. Escribir todo en mayúsculas se considera como gritar y, además, dificulta la lectura.
4. Respete el tiempo y el ancho de banda de otras personas.
5. Muestre el lado bueno de sí mismo mientras se mantenga en línea.
6. Comparta sus conocimientos con la comunidad.
7. Ayude a mantener los debates en un ambiente sano y educativo.
8. Respete la privacidad de terceras personas.
9. No abuse de su poder o de las ventajas que pueda usted tener.
10. Excuse los errores de otros. Comprenda los errores de los demás igual que usted espera que los demás comprendan los suyos.



"La especie que sobrevive no es la más fuerte, ni la más inteligente. Es aquella que responde mejor al cambio"

Charles Darwin

*¿Por qué comenzamos
con una temática
Propedéutico sobre el
manejo de herramientas
virtuales?*



ANTECEDENTES

- **El volumen de conocimientos que genera la humanidad crece aceleradamente. Si en el año 1750 se requirieron 150 años para duplicar el conocimiento humano y en el 2025 es de solo pocos segundos.**
- **Si en el año 2005 la gestión y análisis de datos se estimaba en 5 GB por persona, en el 2025 alcanza 5 terabyte per cápita.**
- **Más de la mitad de la población mundial tiene actualmente acceso a Internet con una distribución por países y segmentos poblaciones muy desigual.**

ANTECEDENTES

La cobertura 4G de la telefonía móvil alcanza más del 69% de la población mundial, abarcando el 89% de la población urbana.

Las empresas más innovadoras del mundo se concentran en Estados Unidos de Norteamérica, Japón y Francia en las áreas de productos químicos, farmacéuticos y en el sector de las telecomunicaciones y la electrónica.

El gasto mundial en TIC para el año 2028 se estima crecerá un 0,8 % con relación al 2024, fundamentalmente en los sistemas de data center, software, y servicios de tecnologías de la información.



Introducción



Cada vez más la Tecnología de la Información y de la Comunicación (TIC) están produciendo cambios profundos en la Educación, es por esto que las Instituciones educativas, en especial las Universidades, se han visto en la necesidad de crear nuevos ambientes de enseñanza aprendizaje bajo el enfoque de los Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA) en las modalidades de E-learnig, B-learnig o M-learnig, centrados en el estudiante.

Esto conlleva a la instalación, en los centros de estudio, de una Infraestructura Tecnológica donde juega un papel fundamental la elección de una **Plataforma Virtual** que se adapte a los requerimientos de la Institución y que permitan obtener mejores resultados y adecuados a proporcionar una educación de calidad.

En este trabajo ofrecemos ciertos aspectos a considerar para la elección de las **Plataformas Virtuales** también llamadas **Plataformas de e-learning** tales como: *Clasificación, modalidades , herramientas que deben ofrecer, ventajas, entre otros.*



Comunidades de Aprendizaje

Fases de la educación a distancia

Antes

Antecedentes

1ª Fase

Enseñanza por correspondencia

2ª Fase

Enseñanza multimedia

3ª Fase

E-learning

4ª Fase

Blended learning

5ª Fase

Enseñanza 2.0

6ª Fase

Aprendizaje móvil

7ª Fase

REA, MOOC, Sistemas automáticos...

Conceptos de Plataformas Virtuales

Con el nombre de **"Plataforma"** es como genéricamente se conoce a la herramienta tecnológica usada para distribuir el conocimiento. En contextos de formación, se refiere al conjunto de equipos y software básico sobre el cual va a funcionar un sistema que se desea diseñar, desarrollar, o instalar para apoyar actividades de aprendizaje electrónico.



Plataforma E-Learning: es una capacitación no presencial que, a través de **Plataformas Tecnológicas**, posibilita y flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuándolos a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada docente.

Plataforma E-Learning o también conocido por el término **"Enseñanza Virtual"** es un sistema de formación interactivo para desarrollar programas de enseñanza, que hace uso masivo de los medios electrónicos para llegar a un alumnado generalmente remoto .



Objetivos de las Plataformas Virtuales

- Plataforma administradora de cursos
- Crear y gestionar información en línea.

CMS



- Plataformas de administración de aprendizaje
- Proporcionar herramientas para la gestión de contenidos académicos

LMS



- Plataforma que integra las funcionalidades de los CMS y los LMS
- Incorporar la gestión de contenidos para personalizar los recursos de cada estudiante

LCMS



Elementos y características de una Plataforma Virtual

HERRAMIENTAS DE DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS

Debe permitir distribuir los contenidos de manera que el profesor pueda publicar documentos de soporte.



Presentar información con enlaces a páginas web.



HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN SÍNCRONAS Y ASÍNCRONAS

Tener herramientas de comunicación y trabajo colaborativo. Ejemplos: Wiki, chat, foros.

HERRAMIENTAS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

Permitir el seguimiento y la evaluación del curso, con la posibilidad de publicar tareas o trabajos de investigación.



HERRAMIENTAS DE ADMINISTRACIÓN Y ASIGNACIÓN DE PERMISOS

Permitir la asignación y administración de permisos de los participantes.

Características de contenidos

OpenCourseWare (OCW): Publicación web de los materiales de clase y la estrategia docente análogo al software de código abierto

CMS (Content Management System). Los Sistema de Gestión de Contenidos, sirven para mostrar contenido de forma publica y proveer de herramientas de comunicación como chats, foros y correo electrónico. Son limitadas pero son funcionales para pequeños proyectos, para dar los primeros pasos en la idea de implementar Educación Virtual. Entre ellas están: *Drupal, WordPress, Joomla, Nucleus, dotCMS, Alfresco, Plone, e107, Mambo, Diferior, Symphony, Frog CMS, xpression Engine.*



Características de contenidos

LCMS (Learning Content Management System): Es un sistema de gestión de contenidos que se utiliza para el aprendizaje, integra las herramientas CMS y LMS, y puede ser utilizada para proyectos bien definidos y donde hay mucha experiencia tanto a nivel metodológico, así como del uso de las plataformas, tienen un mayor nivel de complejidad a nivel de administración pero tienen muchas potencialidades. Entre estas son: ATutor, ILIAS, Moodle, Blackboard.

LMS (Learning Management System): Los Sistema de Gestión de Aprendizaje son herramientas más integrales para el desarrollo de procesos educativos a nivel virtual y sirven para proyectos en instituciones que ya tienen cierto bagaje en la Educación Virtual. Entre las cuales están:

ATutor, LRN, Docebo, Olat, Ilias, Claroline,

Dokeos, SIDWeb, chamilo, Sakai, eCollege, Blackboard, WebCT, KeyWord, Virtual Academy, Desire2Learn

Modalidades de educación bajo los EVA

E-learning: se denomina aprendizaje electrónico, pero se debe destacar, que no incluye solamente los medios correspondientes, sino que acumula en forma secuencial todas las herramientas pedagógicas, hasta las últimas en las que se incluye la tecnología, pero no sólo el Internet, sino el fax, el correo electrónico, el correo y el teléfono convencional, la telefonía celular, entre otros.



B-Learning: que en español significa "aprendizaje mezclado" consiste en un proceso docente semipresencial; esto significa que un curso dictado en esta modalidad incluirá tanto clases presenciales como actividades de E-learning.

M-learning: que en español significa "aprendizaje electrónico móvil". Consiste en emplear los dispositivos móviles (celulares, palms, ipods, agendas electrónicas, entre otros) para la difusión de contenidos formativos.



Clasificación de las Plataformas Virtuales

Plataformas comerciales

Son plataformas que para su adquisición hay que realizar un pago para comprar su licencia. Además son sistemas generalmente robustos, y bastante documentados con diversas funcionalidades que pueden expandirse de acuerdo a las necesidades y presupuesto del proyecto.



VENTAJAS

- ✓ Facilidad de instalación.
- ✓ Asistencia técnica ágil y rápida.
- ✓ Derecho a actualizaciones por la nueva versión del software.
- ✓ Alta fiabilidad y confianza en el sistema.
- ✓ Desarrollo de implementación de Módulo específicos.

INCONVENIENTES

- ✓ Instalación en un único equipo (servidor), si se desea otra instalación hay que comprar otra licencia.



Clasificación de las plataformas virtuales

Plataformas de software libre

Son plataformas que se pueden adquirir sin costo alguno. Surgidas como una alternativa para economizar un proyecto de formación en línea, las herramientas "Open Source" como también se les llaman, son generalmente desarrolladas por instituciones educativas o por personas que están vinculadas al sector educativo.



VENTAJAS

- ✓ Software confiable y estable en su funcionamiento.
- ✓ Su adquisición es sin costo alguno.
- ✓ Permite realizar modificaciones sobre el funcionamiento del sistema (tarea de los programadores de la institución).
- ✓ La organización de contenidos se realizará por módulos.

Plataformas de software propio

Son plataformas que se desarrollan e implementan dentro de la misma Institución Académica, como es el caso de la USAT.



VENTAJAS

- ✓ Facilidad de reajuste
- ✓ Formación de personal experto
- ✓ Modelo educativo en consonancia con la plataforma

INCONVENIENTES

- ✓ Para implementar o actualizar el software, se debe esperar que el grupo de programadores organice el trabajo en procesos de análisis, diseño, implementación y evaluación del software.

TIPOS DE PLATAFORMAS VIRTUALES

Plataformas comerciales: Son plataformas que para su adquisición se debe realizar un pago para su compra de licencia. Dentro de este tipo se encuentran:

FirstClass

eCollege

Blackboard

WEbCT

Software Libre: Son plataformas que se pueden adquirir sin costo.

Moodle

Claroline

Camilo

Dokeos

Moodle - (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular)



Sitio de Internet donde se pueden realizar todas las actividades pedagógicas relacionadas con la transmisión y distribución de contenido y materiales. Cuenta con la posibilidad de agregar herramientas como el chat, foros de discusión, estadísticas de calificaciones, trabajo en grupos entre muchas otras.



Ventajas

Permite la frecuente comunicación bidireccional entre los actores del proceso educativo, lo cual garantiza el aprendizaje significativo.

Incrementa la capacidad del pensamiento crítico en los estudiantes, pues la enseñanza está orientada en incentivar el proceso reflexivo en los mismos.

Maximiza la interacción personalizada constante entre docente y los discentes para un eficaz proceso de enseñanza aprendizaje.

Oferta diversos cursos, además de un conjunto de actividades y herramientas a emplearse en los mismos.

Respeto el ritmo de aprendizaje de sus estudiantes considerando las individualidades en dicho proceso.

Promueve la participación activa de los discentes no solo en pro de "aprender a aprender" sino en la construcción colaborativa del conocimiento.

Permite la combinación eficaz del trabajo y los estudios para algunos de sus estudiantes



Desventajas

Existe la necesidad de una rigurosa planificación tanto a largo como a corto plazo, lo cual requiere de una inversión mayor de tiempo por parte del docente.

Requiere de una determinada plataforma tecnológica con ciertas características mínimas que soporte el conjunto de actividades inmersas en cada curso.

Puede existir retraso en el proceso de retroalimentación de las clases y en la evaluación de las actividades de los estudiantes.

Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos



Razones fundamentales...

“Actualizar los programas de formación e investigación de las universidades en función de las nuevas tecnologías...”

Lineamientos de la política económica y social del PCC (2016)

Educación 122

NECESIDAD

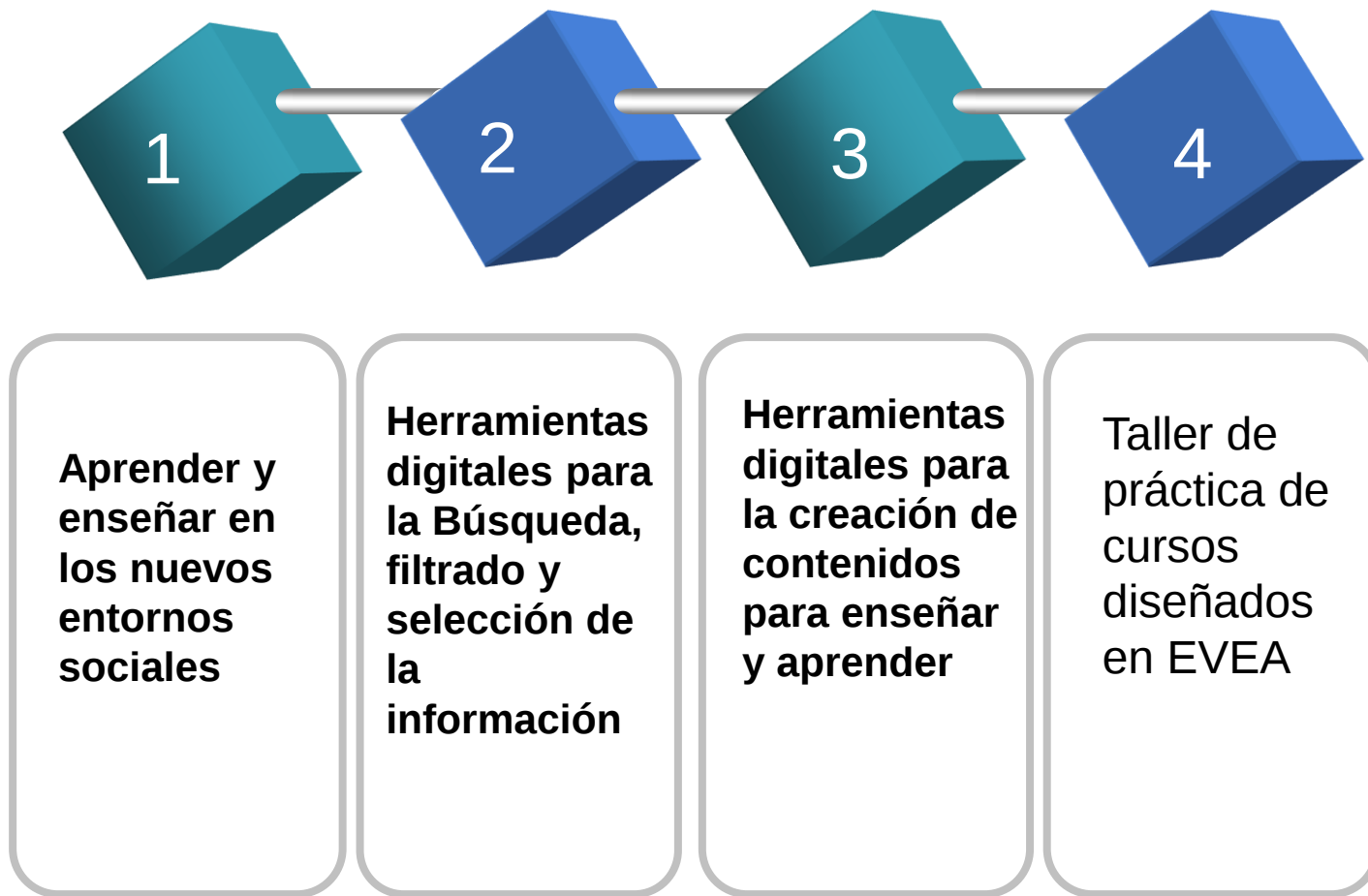
Interés del Ministerio de Educación Superior de lograr una inserción cada vez más protagónica de las TIC a los procesos formativos (2015)

Programa MES

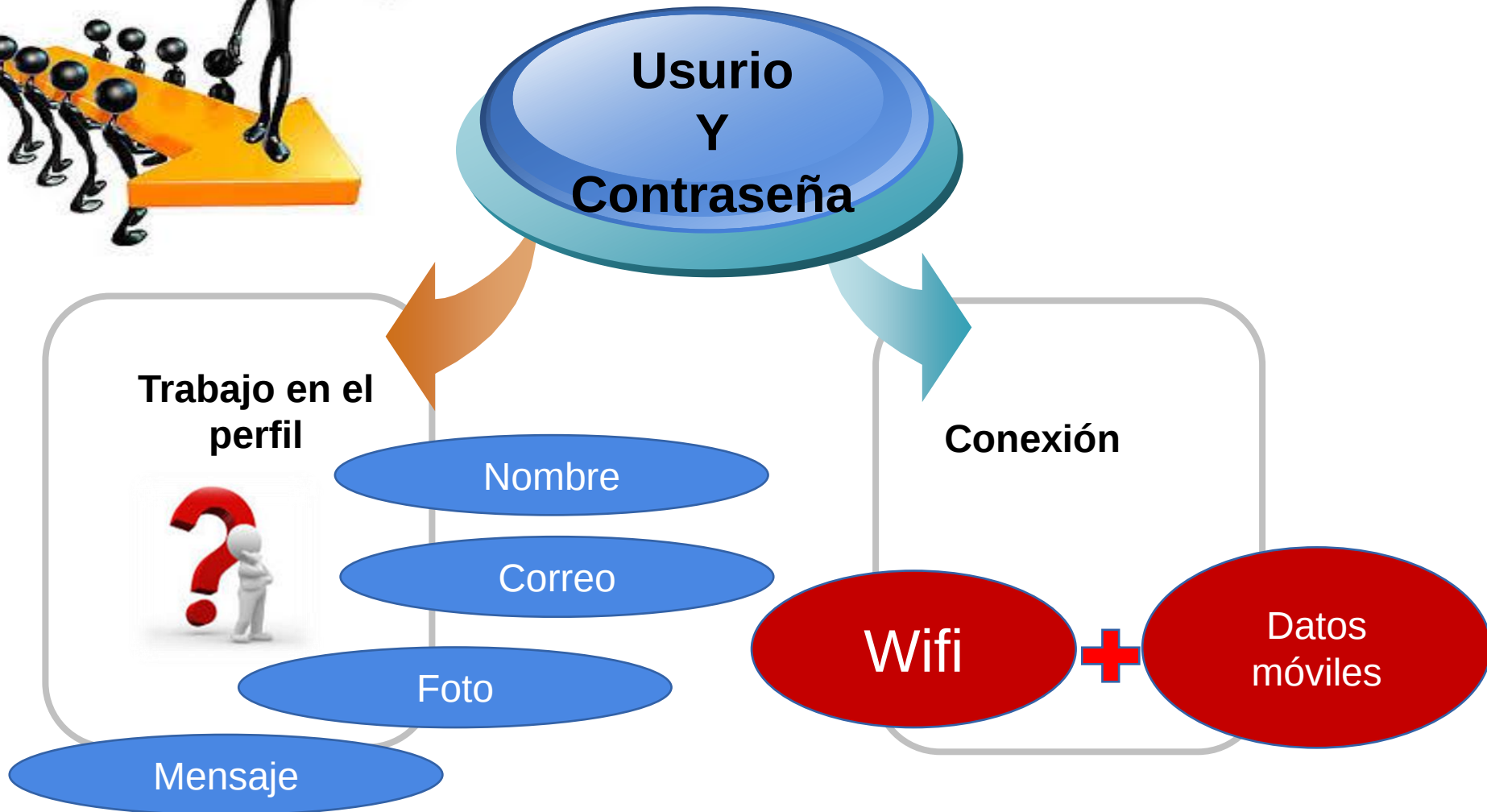
Instrumentación de cambios en la producción editorial y en el aseguramiento de los medios didácticos



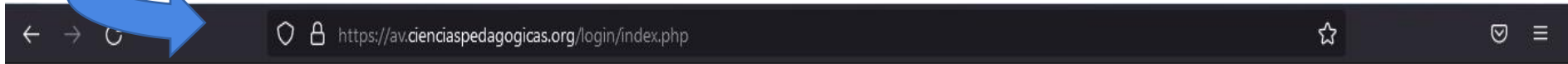
Curso: Aprender y Enseñar en Entornos Virtuales



Actividad práctica



https://av.cienciaspedagogicas.org



INTERCAMBIO
CIENTÍFICO
EDUCACIONAL

Nombre de usuario

Contraseña

☐ Recordar nombre de usuario

Acceder

¿Olvidó su nombre de usuario o
contraseña?

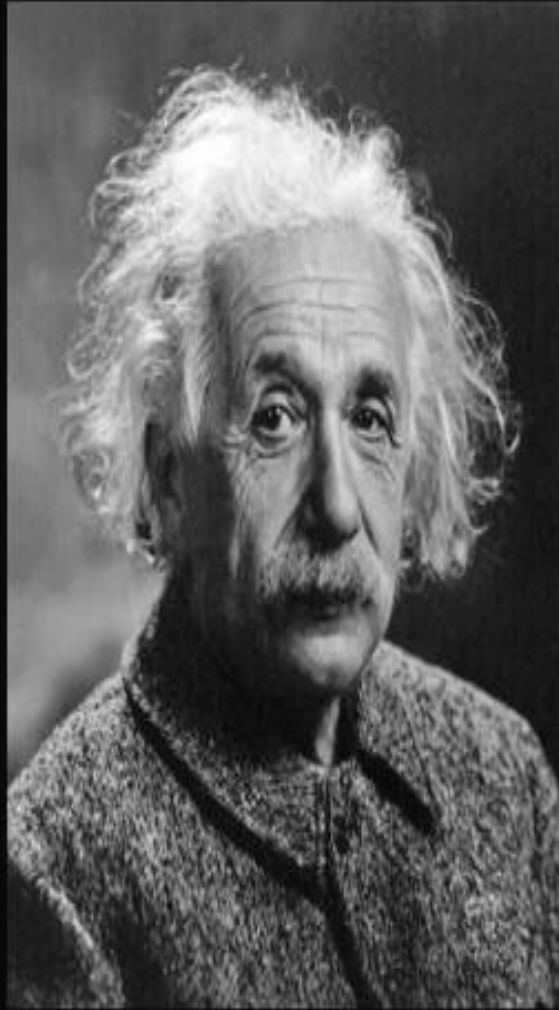
Las 'Cookies' deben estar
habilitadas en su navegador ?

Evaluación Sistemática

- El curso se publicará oficialmente el sábado a las 12 pm.
- Cerrará durante 6 semanas a las 12am los sábados todas las evaluaciones.
- Cada domingos a las 12pm se abrirá el próximo tema sin cerrar el anterior.
- Tendrán una semana para responder las evaluaciones por rúbricas (Foros, Wikis, Chat..)
- Cada tema tendrá una carpeta con bibliografía

Evaluación Final

- Consiste en la selección de su línea de investigación de la Maestría, a partir del cual se diseñara un prototipo de curso en entornos virtuales.



¿Por qué esta magnífica tecnología científica, que ahorra trabajo y nos hace la vida más fácil nos aporta tan poca felicidad? La respuesta es esta, simplemente: porque aún no hemos aprendido a usarla con tino.

(Albert Einstein)