



DOCENTE	JAVIER BUENAÑO	TECNOLOGIA	GRADO	11
TEMA	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		TRIMESTRE	3
DBA Y/O DESEMPEÑOS	DBA: Describe las características y importancia de los entornos tecnológicos			
NOMBRE			FECHA	

EXPLORACION https://www.youtube.com/watch?v=iFp wzGJPMI8&ab_channel=ULLaudiovisual-UniversidaddeLaLaguna

APROPIACION DEL CONOCIMIENTO

ENTORNOS TECNOLOGICOS



El contexto socio-cultural contemporáneo, caracterizado por la presencia ubicua y el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, coloca a la escuela frente a la demanda de desarrollar en sus alumnos la alfabetización digital necesaria para la utilización competente de las herramientas tecnológicas.

Los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha alfabetización, ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles.

Por estas razones, resulta necesario que los docentes conozcan las funcionalidades técnicas y las potencialidades didácticas de los entornos virtuales, como paso previo para su integración significativa en las propuestas curriculares.



DOCENTE	JAVIER BUENAÑO	TECNOLOGIA	GRADO	11
TEMA	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		TRIMESTRE	3
DBA Y/O DESEMPEÑOS	DBA: Describe las características y importancia de los entornos tecnológicos			
NOMBRE			FECHA	

Los objetivos del presente trabajo consisten en:

- Describir las características técnicas y uso didáctico de los entornos virtuales de aprendizaje utilizables en la escuela.
- Puntualizar las razones socio-culturales y educativas que justifican su integración curricular.
- Analizar las características de un modelo de enseñanza-aprendizaje para la virtualidad.
- Proponer diversas técnicas de enseñanza en la red.
- Brindar orientaciones prácticas para iniciar el camino de la docencia virtual.

1. ¿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.

De acuerdo con esta definición, un entorno virtual de aprendizaje (EVA) posee cuatro características básicas:

- es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- la relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo.

La definición de estos entornos indica que presentan una dimensión tecnológica y una dimensión educativa, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí.

La dimensión tecnológica está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno. 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,
- la comunicación o interacción entre los miembros del grupo,
- la colaboración para la realización de tareas grupales y



DOCENTE	JAVIER BUENAÑO	TECNOLOGIA	GRADO	11
TEMA	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		TRIMESTRE	3
DBA Y/O DESEMPEÑOS	DBA: Describe las características y importancia de los entornos tecnológicos			
NOMBRE			FECHA	

- la organización de la asignatura

La dimensión educativa de un EVA está representada por el proceso de enseñanza- aprendizaje que se desarrolla en su interior. Esta dimensión nos marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y los alumnos a partir del planteo y resolución de actividades didácticas.

Un EVA se presenta como un ámbito para promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación multidireccionales (docente/alumno - alumno/docente y alumnos entre sí). Se trata de un ambiente de trabajo compartido para la construcción del conocimiento en base a la participación activa y la cooperación de todos los miembros del grupo.

2. ¿Qué tipos de EVA podemos utilizar en la escuela y cómo los elegimos?

En el presente, los tipos de EVA de uso más extendido a nivel escolar 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.

a. 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. Se trata de aplicaciones que nacieron específicamente con fines educativos, es decir para ser utilizadas como escenarios de propuestas de enseñanza-aprendizaje, durante la década de 1990.

Es el tipo de entorno más complejo en cuanto a cantidad y variedad de herramientas, ya que están conformadas por módulos de software con diferentes funcionalidades (por ejemplo, en una plataforma podemos encontrar un módulo de foro, otro de chat o de videoconferencia, uno de agenda de tareas, otro para crear pruebas objetivas, etc.).

Hay plataformas gratuitas (como Moodle, Dokeos, Caroline o Sakai) y comerciales o de pago (como Educativa o Blackboard). En todos los casos deben ser instaladas en un servidor, ya sea propio o contratado, lo cual hace que un docente, en forma individual, por lo general no trabaje con este tipo de entorno. Por este motivo, la enseñanza a través de una plataforma casi siempre es el resultado de un emprendimiento institucional.

No obstante, el requisito de instalación en un servidor posee una ventaja importante: otorga al administrador mayor control sobre su funcionamiento o, en términos más generales, sobre lo que pueda acontecer con la aplicación (por ejemplo, posibilidad de desarrollar nuevos módulos propios, que respondan a necesidades o proyectos específicos de la institución; o de incorporar módulos de terceros; etc.).

Por otra parte, la instalación y administración de este tipo de entorno requiere de conocimientos informáticos no necesariamente avanzados, pero sí superiores a los del usuario promedio, no experto.

b. Blogs, wikis y redes sociales:



DOCENTE	JAVIER BUENAÑO	TECNOLOGIA	GRADO	11
TEMA	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		TRIMESTRE	3
DBA Y/O DESEMPEÑOS	DBA: Describe las características y importancia de los entornos tecnológicos			
NOMBRE			FECHA	

Estos entornos no fueron creados originalmente con fines educativos, sino que se los adoptó con posterioridad en el ámbito de la enseñanza. Son aplicaciones propias de la llamada web 2.0, generación actual de la red que se caracteriza por el protagonismo de los usuarios, al permitirles participar activamente en la publicación de contenidos, interactuar y cooperar entre sí. Nacidas durante la primera década del siglo, forman parte del llamado "software social", que está centrado en promover la comunicación entre los usuarios. Por esta razón, son herramientas muy aptas para el desarrollo de procesos de aprendizaje.

Estos entornos se caracterizan por su facilidad de uso y pueden ser administrados por un usuario promedio, con conocimientos informáticos básicos. No requieren instalarse en un servidor propio, sino que existen empresas que ofrecen al público el servicio de abrir estos espacios y dejarlos instalados en sus servidores. En muchos casos, este servicio es gratuito.

Justamente porque no se originaron en el campo educativo, son ambientes más cercanos a la experiencia cotidiana de la web que pueden tener los docentes y, sobre todo, los alumnos, dada su condición de nativos digitales. En efecto, éstos suelen encontrarse ya familiarizados con estos espacios, porque los utilizan habitualmente en su vida cotidiana.

b. 1. Blogs:

Desde el punto de vista técnico, los blogs son una página web que se estructura en base a dos elementos, entradas y comentarios. Estos microcontenidos sólo pueden ser editados o, incluso suprimidos, por su propio autor.

Esta configuración les otorga un carácter conversacional o dialógico, que es la característica más distintiva de los blogs, y los hace ideales para generar interacción entre los alumnos en relación a un tema o tarea y lograr la construcción compartida de conocimiento sobre una cuestión determinada.

Los blogs de contenido específicamente educativo se denominan "edublogs". Podemos crear gratuitamente un edublog con servicios como Blogger y Wordpress.

b. 2. Wikis:

Una wiki es una página web que se edita en forma colaborativa, es decir con la participación de varios usuarios, lo cual constituye su nota esencial. El ejemplo más emblemático de wiki es la Wikipedia, enciclopedia en línea cuyos artículos pueden ser escritos y editados por cualquier usuario de la red.

En una wiki cada usuario no sólo puede introducir nuevos contenidos, como en un blog, sino también ampliar, modificar o incluso suprimir aquéllos creados por otros. De esta manera los participantes van co-creando juntos un contenido dado. Se convierten en co-autores de una producción.

El software permite identificar al creador de cada contribución, lo cual, en el ámbito educativo, facilita el seguimiento y la evaluación de la actividad por el docente.



DOCENTE	JAVIER BUENAÑO	TECNOLOGIA	GRADO	11
TEMA	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		TRIMESTRE	3
DBA Y/O DESEMPEÑOS	DBA: Describe las características y importancia de los entornos tecnológicos			
NOMBRE			FECHA	

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.

Las wikis de contenido específicamente educativo se denominan "eduwikis". Podemos crear gratuitamente una eduwiki con servicios como Wikispaces, PBWorks y Wetpaint.

b. 3. Redes sociales:

Son páginas web orientadas a poner en contacto a personas con intereses comunes, con el fin de compartir contenidos e intercambiar información. Incluyen herramientas que permiten la publicación de materiales y la comunicación entre los miembros del grupo, como foro, chat y correo electrónico interno.

Su principal utilidad en el terreno educativo es permitir la creación de grupos, ya sea el grupo de una materia determinada, o grupos de alumnos. 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.

APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

1. Definir entornos tecnológicos
2. Explicar cada uno de los entornos tecnológicos que se enuncian en la guía
3. Describa la importancia de los entornos tecnológicos en la educación.
4. Elaborar un mapa conceptual de los entornos tecnológicos enunciados