

# Curso virtual

## Plataformas de aprendizaje: aulas virtuales, campus virtual



### Unidad 2

## Beneficios de las plataformas para la educación a distancia

## Curso virtual:

# Plataformas de aprendizaje: aulas virtuales, campus virtual

## Unidad 2

### Beneficios de las plataformas para el proceso de aprendizaje a distancia

En esta segunda unidad, se conocerán los beneficios del uso de las plataformas digitales para el proceso de aprendizaje a distancia, y el rol del docente en dicha tarea.



#### Analiza el siguiente caso:

Juana y Luis, docentes de primaria, recibieron un mensaje que les informaba que, a partir de ahora, las sesiones sincrónicas de la institución educativa se realizarán en la plataforma virtual Moodle. Juana está preocupada porque no está segura sobre a qué se refiere cuando dice “plataforma virtual”, ni sabe cómo utilizarla. Al igual que Juana, muchos docentes de nuestro país se encuentran desorientados respecto al uso de plataformas digitales. Sin embargo, es fundamental que los docentes se adapten a estas tecnologías para la continuidad de sus sesiones y mantener la cercanía con sus estudiantes.

Luis la orienta y le menciona que él ya ha tenido experiencia utilizando plataformas virtuales de aprendizaje.

Lo primero que hizo Luis, fue indagar sobre las plataformas de educación a distancia y sus características. Luego de elegir la plataforma Moodle, diseñó la estructura de su curso, elaboró recursos sobre los temas de su clase, creó una carpeta con las lecturas recomendadas de la programación anual y con otros recursos que encontró en Internet. También elaboró infografías para que sus estudiantes las pudieran revisar y descargar a través de una plataforma virtual, en el momento en que las necesiten. Además, programó todas sus clases en el calendario de la plataforma para que sus estudiantes puedan organizarse con anticipación. Luego, creó foros con preguntas sobre los temas, para que así los estudiantes puedan expresar sus opiniones respecto a ellos, cada semana. Y, finalmente, creó una evaluación para consolidar los aprendizajes al final de cada sesión. A partir del testimonio de Luis, Juana pudo conocer algunas de las facilidades que le brinda una plataforma de aprendizaje para la educación a distancia.



## Reflexiona:

1. De las acciones realizadas por Luis en el uso de las plataformas virtuales, ¿cuáles son importantes para ti? ¿Por qué?
2. ¿Cuáles crees que podrían ser los beneficios que se obtienen al utilizar una plataforma virtual de aprendizaje?





Tal como se pudo identificar en el caso de Juana y Luis, las plataformas virtuales de aprendizaje presentan diversos beneficios para el logro de los aprendizajes de los estudiantes. A continuación, conoce algunos:

## 2.1 Principales beneficios de las plataformas de aprendizaje

Las plataformas virtuales de aprendizaje presentan diversos beneficios. Vásquez (2019), destaca los siguientes beneficios respecto al aprendizaje:

- **Potencian la comunicación entre docente y estudiante:** Las plataformas de aprendizaje virtual son herramientas potentes para la comunicación entre el docente y el estudiante, ya que a través de ellas se pueden establecer diferentes tipos de interacción, como son los mensajes, foros abiertos y comentarios que permiten que el estudiante realice consultas y reciba apoyo en cualquier momento y etapa del proceso de aprendizaje. Por ejemplo, dichas características de una plataforma virtual permiten que en un docente pueda crear un foro sobre un tema surgido durante las sesiones sincrónicas.
- **Seguimiento detallado del proceso de aprendizaje:** ya que el progreso de cada estudiante queda registrado en la plataforma. El docente puede evaluar el grado de culminación de los contenidos, las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, los entregables de los estudiantes, el envío de trabajos y su participación en los foros. Además, los recursos pueden ser adaptados y personalizados a las características de los estudiantes. Por ejemplo, una docente puede, a partir de la información registrada identificar los principales aspectos por mejorar de los estudiantes y, en función de ello, enviar retroalimentación.
- **Participación y aprendizaje cooperativo:** los estudiantes pueden dejar sus comentarios a través de chats, mensajes y foros, de acuerdo con las actividades que le presente el docente, y estos pueden ser vistos por todos los integrantes del curso. Por ejemplo, un estudiante puede compartir un enlace o material relacionado al tema de la decisión con el resto de la clase.
- **No existen barreras espaciales ni temporales:** Tanto estudiantes como docentes pueden conectarse en cualquier momento y desde cualquier lugar. Lo que permite que cada estudiante revise los contenidos y disponga de la plataforma de manera sincrónica o asincrónica. Por ejemplo, una estudiante puede conectarse desde cualquier dispositivo a su disposición y volver a revisar los materiales luego de las sesiones con el objetivo de repasar la lección.
- **Aprendizaje al ritmo del estudiante:** contar con el material de clase, los recursos y actividades de forma integral en una plataforma permite que el estudiante aprenda a su ritmo de forma individual, ya que puede repasar los contenidos las veces que lo



necesite o adelantarse a los mismos. En ese sentido, las plataformas promueven el desarrollo de la autonomía del estudiante sobre su propio aprendizaje. Por ejemplo, un estudiante puede revisar los materiales antes de las sesiones.



Fuente. Elaboración propia. Iconos: Flaticon.com

Tal y como se ha desarrollado en la presente sección, las plataformas virtuales ofrecen múltiples ventajas para el aprendizaje. Es más, existe evidencia exhaustiva del uso de tecnologías digitales como apoyo pedagógico.

Sin embargo, para ello, estas deben ser implementadas correctamente. En este escenario, el docente cumple un rol clave al usar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para enriquecer sus prácticas pedagógicas para el desarrollo de los objetivos del aprendizaje. (SUMMA, 2019, p.2).

Por ello, en la siguiente sección se desarrollará el rol que cumple el docente en la era digital.

## 2.2 Rol docente en la era digital

La presente era ha transformado la manera de comunicarse, aprender e interactuar. En este contexto de cambio constante, se requiere de capacidades de adaptación y reinención, entre las que se incluye las relacionadas a enseñar y aprender.

### Enseñar y aprender en la era digital

En la actualidad, la sociedad del conocimiento se caracteriza por la producción y consumo de gran cantidad de datos, de manera constante y fácil acceso.

En este contexto, la alfabetización mediática e informacional (AMI) es clave para el acceso a la cultura y el desarrollo. Esta se ocupa que las personas comprendan la importancia de los medios y otros proveedores de información a fin de que: tomen decisiones informadas, aprendan sobre el mundo que les rodea, construyan un sentido de comunidad, mantengan un discurso público, y se comprometan a aprender a lo largo de toda la vida (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco], 2011).

Por ello, es necesario adquirir capacidades vinculadas con el conocimiento y uso de aplicaciones informáticas, la búsqueda y manejo de información, la interacción con otros en ambiente electrónico, la creación de contenidos digitales y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar y evaluar la información y herramientas tecnológicas disponibles (Salinas, 2011).

Ante ello, ¿cuál es el rol que debería asumir el docente? En realidad, el docente cumple diversos roles en las plataformas virtuales, los cuales se desarrollarán a continuación:

### Rol del docente en plataformas virtuales

Como se mencionó, el docente juega distintos roles en el proceso formativo en la era digital. Según Salinas, Pérez y de Benito, existen las siguientes funciones (como se citó en Silva, 2011, pp. 110-111):

- **Organizativa:** El docente organiza las actividades de aprendizaje y determinan los objetivos, temporalización y pautas de cada actividad. Además, coordina el flujo y la dirección de las interacciones y se ofrecen comentarios para solucionar problemas relacionados con las normas de participación o con el tiempo.
- **Social:** El docente crea y busca mantener un clima favorable al aprendizaje y para las relaciones e interacciones dentro del grupo.
- **Pedagógica:** El docente actúa como facilitador del aprendizaje para enfocar la atención a los aspectos relevantes de las sesiones, formula preguntas que fomenten la reflexión, etc.
- **Técnica:** El docente guía y resuelve dudas sobre el manejo de la tecnología seleccionada, en especial, en un momento inicial.



En especial, nos enfocaremos en dos roles: el docente como tutor y diseñador de experiencias de aprendizaje.

Respecto al rol de tutor, Silva (2011) señala que el docente como tutor tiene como funciones la dinamización del grupo, la organización de actividades, estimular la participación e interacción y creación de un clima favorable de aprendizaje. Estas funciones implican fomentar las relaciones entre docente y estudiantes y entre los propios estudiantes, con el objetivo de mantener activa la comunicación, aspecto base para la construcción de conocimiento. Para ello, Johanssen, citado en Silva (2011), cuatro estrategias principales: proporcionar pautas motivadoras, control y regulación del rendimiento de los estudiantes, estimular la reflexión y perturbar el diseño de la plataforma virtual en función del avance del estudiante.

En el caso del docente como diseñador de experiencias de aprendizaje, Salinas (2011) señala que el uso de plataformas virtuales favorece un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. En este modelo, el docente es el que diseña y configura la tecnología con fines formativos. Para ello, el docente debe crear oportunidades de aprendizaje mediante el diseño de situaciones y orientar el desarrollo de las actividades. Esto implica seleccionar y organizar los temas que se enseñarán a través del entorno, formular objetivos, definir actividades, elegir las herramientas, seleccionar o crear recursos educativos, establecer tiempos de trabajo y definir estrategias e instrumentos de evaluación. Además, el docente es una guía durante el desarrollo y evaluación de las tareas.

Retomando el caso, las acciones de Luis se enmarcan en el rol del docente como diseñador de experiencias de aprendizaje.

A continuación, se ofrece algunos criterios básicos para la creación o selección de recursos de aprendizaje en plataformas virtuales:

**Tabla 1. Criterios para la creación o selección de recursos de aprendizaje en plataformas virtuales**



Caracterizar al estudiante: características socioculturales, necesidades de aprendizaje, entre otras, para contextualizar las actividades de aprendizaje.



Búsqueda y selección de recursos de aprendizaje atractivos y que generen interés en los estudiantes, en función de los logros de aprendizaje.



Generar motivación para la utilización de los recursos TIC. En ese sentido, el docente deberá tener un conocimiento de aquellos recursos que pueden generar dicha motivación. Por ejemplo: personajes de admiración, entre otros.



Acceso disponible, calidad y facilidad técnica de los recursos. Por ejemplo, utilizar recursos conocidos de los participantes.

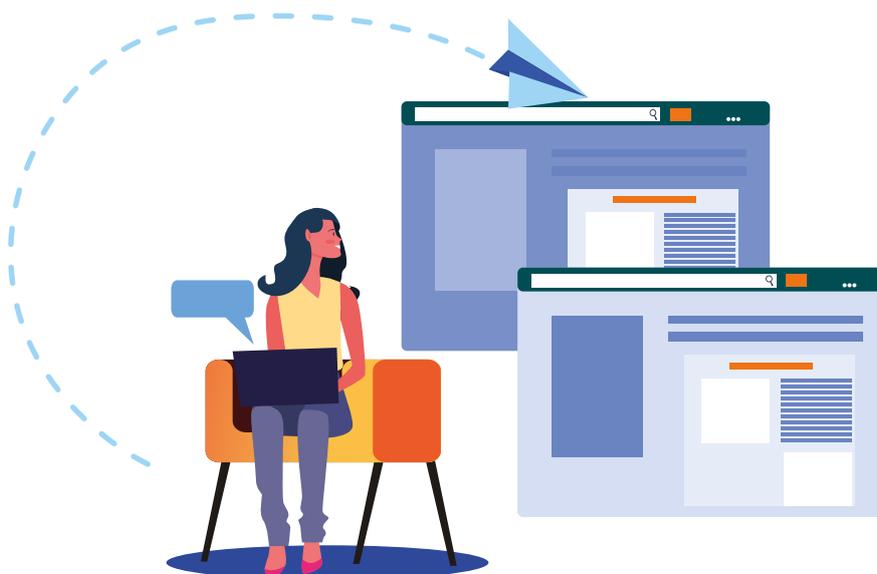
Fuente: Elaboración propia.

Es muy importante generar contenido dinámico y actividades que permitan la motivación e interés del alumno.

Algunos factores claves son las siguientes: información del valor, creación de contenido digital, saber comunicar en línea.

### ¿Qué piensas de la siguiente frase?

El desafío no está en usar el dispositivo tecnológico, sino en aprender a pensar distinto (...) el docente debe ser un facilitador porque ya no es la fuente de la verdad, pero debe tener recursos mediáticos suficientes para buscar esa diversidad de miradas. Internet permite una mirada polisémica. El docente digital, por tanto, tiene un reto mayor, pensar en maneras distintas de aprender, en un ecosistema de innovación que va más allá de las máquinas (Mateus, 2017).



### Entonces, ¿cómo puede desarrollarse la competencia digital?

#### ¿Cómo fortalecer la competencia digital del docente?

Al igual que Juana, una creencia de algunos docentes que se enfrentan al desafío del uso de plataformas virtuales de aprendizaje es pensar que se necesita ser un experto en TIC. Por el contrario, la competencia digital docente requiere de un proceso que se vaya perfeccionando con la misma práctica y con el quehacer pedagógico diario. Ante esta situación, lo más importante en el rol docente es contribuir al desarrollo y diseño de aprendizajes que puedan generar experiencias significativas para los estudiantes.

Ante ello, el uso de las TIC puede constituir un apoyo fundamental para el logro de la competencia digital, la cual está presente en cada uno de los dominios del Marco de Buen Desempeño Docente (Ministerio de Educación del Perú [Minedu], 2014)



Seguendo las informacionales del docente, señaladas por Unesco (2011), se sugieren las siguientes acciones para su desarrollo:

- **Definir y articular necesidades de formación:** Implica determinar información específica a localizar e identificar palabras claves para la búsqueda. Para ello, es importante conocer bases de datos y fuentes confiables.
- **Localizar y evaluar la información:** Se debe determinar en dónde buscar (buscadores, portales) y establecer una estrategia de búsqueda.
- **Evaluar información:** Elegir información según diversos criterios: pertinencia, actualidad, confiabilidad, autoría y validez.
- **Organizar información:** Ordenar y estructurar la información en diversos repositorios locales y de Internet, en función a criterios de clasificación, para recuperarlos y reutilizarlos en nuestros cursos.
- **Uso ético de la información:** Revisar las normas de propiedad intelectual y el correcto citado de fuentes.
- **Comunicar información a través de las TIC,** por ejemplo, mediante el uso de plataformas virtual de aprendizaje.
- **Uso del conocimiento de las TIC para procesar información,** por ejemplo, a través de *software* o programas en función de los datos.

Además, un recurso es la revisión de proyectos o experiencias que incorporen las TIC con objetivos similares a los estructurados en los cursos implementados, los cuales pueden servir como ejemplo para su adaptación en función de los objetivos.

A continuación, se presentan dos experiencias de docentes peruanos:

### Experiencias del rol docente en la era digital

Como se señaló, el rol del docente no se restringe a la elaboración de un recurso educativo digital, sino que se requiere que aplique diversas estrategias para que el estudiante pueda construir conocimientos a través del uso de las tecnologías.

A continuación, se da el ejemplo de un proyecto que incorpora las TIC en el área Matemática: “Matemática lúdica online”. Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana [FONDEP]. (19 de diciembre de 2019). <https://youtu.be/uHQL2HmN9X4>

En el video, el docente Rodolfo Montesinos Aguilar, de la I. E. Glorioso San Carlos (Puno), describe su proyecto de innovación, el cual surgió a partir de las dificultades de los estudiantes para desarrollar las competencias del área de Matemática y su escasa motivación durante las sesiones. Ante ello, el docente desarrolló una página web con juegos de matemáticas de libre uso, los cuales fueron reunidos y seleccionados por el docente. Los estudiantes acceden al portal con su DNI, lo que permite contar con información para un seguimiento personalizado, con el fin de mejorar sus aprendizajes. Entonces, la propuesta favorece los aprendizajes en el área de matemática haciendo uso de las TIC y de actividades lúdicas seleccionadas en función de los intereses y necesidades de los estudiantes.

Además, se presenta la siguiente iniciativa de portafolio digital móvil, el cual incluye sugerencias para su réplica. Figueroa, S. M. (3 de agosto de 2020). <https://www.fondep.gob.pe/red/iniciativa-pedagogica/IP20000370-experiencias-de-aprendizaje-utilizando-un-portafolio-digital-movil>

Puede encontrarse más referencias sobre experiencias de incorporación de las TIC en la caja de herramientas (sección “Lecturas recomendadas”).

A modo de resumen, es importante desarrollar la competencia digital con fines educativos. El rol principal del docente en el uso de las plataformas virtuales es el de diseñador de experiencias de aprendizaje que brinden situaciones significativas al estudiante.

En ese sentido, el docente se convierte en un facilitador, al ofrecer experiencias que ayudan a la interacción, intercambio de saberes y autonomía para el descubrimiento y construcción del conocimiento. Para ello, el docente puede ser un creador o curador de contenidos a nivel individual y de manera colaborativa, en función de las tecnologías a su disposición y los objetivos de aprendizaje.

## Ideas fuerza

1

Las plataformas virtuales de aprendizaje presentan diversos beneficios para el aprendizaje, en especial para la comunicación, interacción y seguimiento de los estudiantes.

2

El rol del docente es necesario para obtener los beneficios de las plataformas virtuales de aprendizaje, ya que el docente actúa como diseñador de experiencias de aprendizaje y configura la tecnología en función de los objetivos de aprendizaje.

3

No es necesario ser un experto en TIC para incorporar su uso en las sesiones. Por el contrario, la competencia digital requiere de un proceso de desarrollo de habilidades relacionadas con la búsqueda, creación, uso y evaluación de información.



# Comprueba

Te invitamos a realizar el cuestionario de autoevaluación que te permitirá verificar lo aprendido en la unidad.

1. El docente Jorge desea fomentar las habilidades de comunicación de sus estudiantes mediante el uso de la plataforma virtual, **¿cuál de las siguientes acciones es la correcta para cumplir con su propósito?**

- |  |  |   |                                       |
|--|--|---|---------------------------------------|
| <b>a</b>   | <b>b</b>                                       | <b>c</b>                                  | <b>d</b>                              |
| Publicar un aviso sobre las novedades del curso. | Enviar un correo de confirmación de recepción. | Crear un foro sobre el tema de la semana. | Programar una alerta de notificación. |

2. La docente Andrea tiene el objetivo de brindar retroalimentación sobre el avance de aprendizaje de uno de sus estudiantes, **¿cuál de las siguientes informaciones de la plataforma virtual debe revisar para lograr su objetivo?**

- |                                     |   |  |  |
|-------------------------------------|---|--|--|
| <b>a</b>                            | <b>b</b>                                      | <b>c</b>                                       | <b>d</b>   |
| Número de ingresos a la plataforma. | Calificaciones obtenidas en las evaluaciones. | Porcentaje de cumplimiento de las actividades. | Historial de los mensajes del estudiante en el foro. |

3. En una plataforma virtual, **¿cuál de las siguientes acciones del docente contribuye al desarrollo de la autonomía del estudiante?**

- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <b>a</b>   | <b>b</b>   | <b>c</b>  | <b>d</b>  |
| Cargar los recursos y actividades del curso completo en la plataforma. | Publicar información con anticipación en la plataforma, sobre las actividades. | Proponer una lista de temas en la plataforma, para elección del estudiante. | Permitir que el estudiante ingrese a la plataforma, según su disponibilidad de horario. |

4. La docente Julia planifica los plazos y pautas de las actividades de su curso en la plataforma y regula las interacciones y comentarios de los estudiantes en el foro. **¿A cuál de los siguientes roles del docente corresponde la situación descrita?**

a

Organizativa

b

Pedagógica

c

Técnica

d

Social

5. Uno de los estudiantes del docente Ernesto, del área de Comunicación, comenta que no entiende una expresión usada en el comentario de su compañero. Al respecto, el maestro les pregunta sobre el motivo por el cual creen que existen diferentes formas de hablar el castellano en el Perú. **¿A cuál de los siguientes roles del docente corresponde la situación descrita?**

a

Organizativa

b

Pedagógica

c

Técnica

d

Social



## Lecturas recomendadas

Orduz, R. (2012). Aprender y educar con las tecnologías del siglo XXI. *Corporación Colombia Digital*. [http://www.aprendevirtual.org/centro-documentacion-pdf/Aprender\\_y\\_educar\\_con\\_las\\_tecnologias\\_del\\_Siglo\\_XXI.pdf](http://www.aprendevirtual.org/centro-documentacion-pdf/Aprender_y_educar_con_las_tecnologias_del_Siglo_XXI.pdf)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Fundación Telefónica (2011). *74 buenas prácticas docentes: experiencias con tecnología en aulas peruanas*. UNESDOC Biblioteca Digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259496>

Tecnológico de Monterrey (2020). COVID-19. Recursos Educativos y Buenas Prácticas. *Observatorio de Innovación Educativa*. <https://observatorio.tec.mx/covid19-recursos-educativos>

Tecnológico de Monterrey (2020). Reportes Edu Trends. *Observatorio de Innovación Educativa*. <https://observatorio.tec.mx/redutrends>

## Videos recomendados

Ministerio de Educación del Perú (22 de junio de 2020). *Herramientas tecnológicas y de comunicación para desarrollar la educación a distancia* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/bvQdCagVJrk>

Tecnológico de Monterrey (2020). ¿Cómo hacer un curso virtual con herramientas abiertas? *Observatorio de Innovación Educativa*. <https://observatorio.tec.mx/covid19-gallery/webinar-cmo-cambiar-tu-curso-presencial-a-virtual-con-herramientas-abiertas-con-el-profr-ken-bauer>

## Referencias

Cadillo, J. (5 de junio de 2011). Nuestro Libro de Realidad Aumentada. *Uso de la Realidad Aumentada en la Educación*. <https://realidadaumentadaenlaescuela.wordpress.com/2011/06/05/nuestro-libro-de-realidad-aumentada/>

Cadillo, J. (21 de mayo de 2012). Juan Cadillo - *Caso de Exito en el Uso de la Realidad Aumentada en la Educación* - Canal ATV - [Video]. YouTube. [https://youtu.be/kdh\\_lhPsjaE](https://youtu.be/kdh_lhPsjaE)

Figueroa, S. M. (3 de agosto de 2020). *Experiencias de aprendizaje utilizando un portafolio digital móvil*. Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana. <https://www.fondep.gob.pe/red/iniciativa-pedagogica/IP20000370-experiencias-de-aprendizaje-utilizando-un-portafolio-digital-movil>

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (19 de diciembre de 2019). *Matemática lúdica online* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/uHQL2HmN9X4>

Mateus, J. C. (15 de octubre de 2017). *Entrevista a Cristóbal Cobo*. Educared. <http://educared.fundaciontelefonica.com.pe/educacion-mediatica/entrevista-cristobal-cobo/>

- Ministerio de Educación del Perú. (2014). Marco de Buen Desempeño Docente. <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2011). *Alfabetización mediática e informacional: curriculum para profesores*. UNESDOC Biblioteca Digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>
- Salinas, M. I. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Pontificia Universidad Católica de Argentina.
- Silva, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Editorial UOC. [https://books.google.es/books?id=\\_OdFFeq\\_wbMC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=_OdFFeq_wbMC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false)
- SUMMA (2019). *Evidencia en América Latina, Tecnologías digitales*. [https://www.summaedu.org/wp-content/uploads/2019/11/Tecnolog%C3%ADasdigitales\\_s%C3%ADntesis.pdf](https://www.summaedu.org/wp-content/uploads/2019/11/Tecnolog%C3%ADasdigitales_s%C3%ADntesis.pdf)
- Vázquez, J. E. (2019). Plataformas virtuales de aprendizaje. *EduTecnología y Aprendizaje 4.0*. (pp. 234-245). <http://www.telematica.ccadet.unam.mx/recursos/eBook/libros2019/edutecnologia.pdf>