

TALLER

INTRODUCCIÓN AL

E-LEARNING

PARA EL ARTE Y
LA CULTURA



Aprender en entornos virtuales

Mariana Fossatti - Jorge Gemetto

Existen diversas formas de aprendizaje mediado por tecnología

Educación a distancia

Tecnologías en la educación

Educación semi-presencial



Educación expandida

Educación a distancia

Las personas participantes están separada en el tiempo y en el espacio; la interacción está totalmente mediada por tecnologías de información y comunicación.



Ilustración: [MilpaDigital #29](#), Licencia CC BY 4.0

Tecnologías en la educación

Durante clases, talleres y otros procesos educativos presenciales se utilizan a menudo recursos digitales como audio, video, juegos, ejercicios, aprovechando diversos dispositivos informáticos, como computadores portátiles, tabletas, teléfonos móviles, equipos reproductores de audio y video, etc.



Educación semi-presencial



Combina aprendizaje en presencial y auto-aprendizaje en línea.

Es una de las modalidades más efectivas.

Educación expandida

En todo momento y en todo lugar, dentro y fuera del aula presencial o virtual. En blogs, redes sociales, foros y los más diversos espacios de Internet y también fuera de Internet, remixando de forma personalizada todas las fuentes de información.



Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son los espacios y recursos tecnológicos que median en el proceso de aprendizaje en línea.



Los entornos de aprendizaje

(aulas, talleres, cátedras, laboratorios, etc.) **tienen una serie de elementos que definen las posibilidades** (y también los límites) del proceso de aprendizaje: **tiempos, recursos, interacciones, actividades.**

Entornos virtuales: ventajas para los participantes

- Posibilidad de seguir un ritmo propio de aprendizaje.
- No se requieren traslados ni horarios fijos: los entornos virtuales están disponibles las 24 horas en Internet.
- Acceso a recursos, actividades e información a partir de sus propios intereses.
- La digitalización del contenido educativo facilita el acceso a todo tipo de material didáctico.
- Interacciones con otros a través de chat, foros y redes sociales donde se comparte y construye conocimiento.

Entornos virtuales: ventajas para los facilitadores

- Disponen de herramientas de comunicación y trabajo colaborativo.
- Pueden compartir información y recursos de manera instantánea y simultánea con todos los participantes.
- Facilidad de gestión: para crear cursos, gestionar el acceso de participantes y crear las actividades didácticas.
- Registros y herramientas de seguimiento de los avances de los participantes.

Cómo manejar la distancia

Lo esencial no es la distancia física entre participantes y facilitadorxs, sino **la calidad y cantidad de interacciones**, lo que determina la cercanía o distancia.

La distancia es un espacio psicológico y de comunicación a superar, que incluye aspectos sociales, culturales y tecnológicos.



1. Moore, M. G. (1993). [Theory of transactional distance](#). In D. Keegan (Ed.), *Theoretical principles of distance education* (pp. 22-38). London: Routledge.

Ilustración: [MilpaDigital #5](#), Licencia CC BY 4.0

¿Cómo son las clases en modalidad virtual?

Veamos qué sucede al interior de una clase online y cómo interactúan participantes y facilitadorxs en entornos virtuales.



Componentes de una clase virtual



1. Un programa o plan de estudios flexible y adaptable



Comenzamos diseñando un itinerario formativo realista y acorde a la carga horaria del curso y a los tiempos de los participantes.

Definimos un programa de estudios que luego se pueda flexibilizar y adaptar a lo largo del itinerario. Facilitamos a los participantes personalizar el recorrido.

2. Temas o módulos en los que se subdivide el programa (flexibles)

Creamos módulos temáticos que son como pequeñas piezas de armar y desarmar.

Esto nos permite reorganizar la formación, derivar nuevos cursos y adaptarlos a diferentes modalidades.



3. Materiales de estudio

Creamos materiales concisos, justo lo suficiente para abarcar cada tema sin desbordar los tiempos previstos en el itinerario de formación.

Utilizamos recursos multimedia combinando textos, videos y enlaces. Que sean entretenidos, que valga la pena usarlos y comentarlos.

Remezclamos materiales propios y recursos de otros (siempre con la debida atribución).

Que sean sencillos de acceder por les participantes y fáciles de editar y actualizar para su reutilización.



4. Dispositivos de comunicación

Combinamos distintas herramientas:

- Sincrónicas, para la comunicación en tiempo real: chat, encuentros en vivo por videoconferencia.
- Asincrónicas, en tiempo diferido: foros, correo electrónico, listas o grupos, etc.

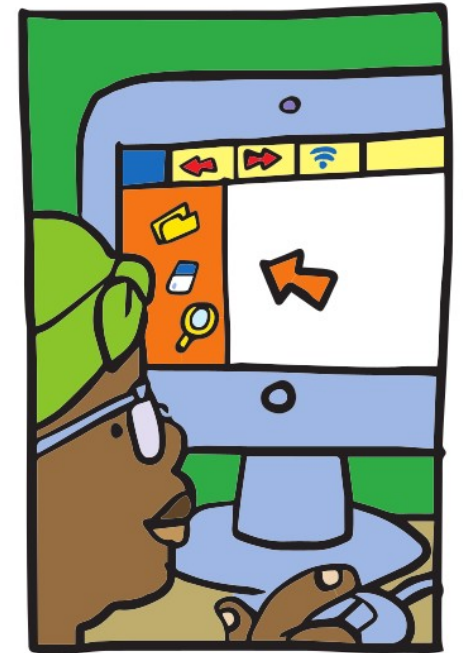


5. Actividades de aprendizaje y evaluación

Proponemos a los alumnos consignas y tareas desde el inicio: ¡*e-learning* no es *e-reading*!

Incentivamos la participación y hacemos un seguimiento constante y personalizado mediante comentarios y devoluciones.

Una actividad de aprendizaje está completa y aprobada cuando cada participante ha dado un paso significativo desde su propio punto de partida.



Dispositivos más usados para el aprendizaje en línea

Lo mejor es no atarse a ninguna herramienta, sino tener disposición para experimentar distintas posibilidades y dispositivos didácticos.



Ilustración: MilpaDigital #11, Licencia CC BY 4.0

Existen innumerables herramientas, desde foros virtuales hasta conferencias en vivo; desde videotutoriales hasta presentaciones interactivas, pasando por simples documentos de texto.



Ilustración: MilpaDigital #24, Licencia CC BY 4.0

Campus virtuales

También conocidos como LMS (Learning Management Systems). Son programas instalados en un servidor online, que se emplean para administrar, distribuir y facilitar las actividades de formación incluyendo todos los componentes que hemos visto.



Funciones más comunes de un campus:

Docentes y facilitadorxs pueden:

- Gestionar en un solo lugar usuaries, materiales y actividades.
- Hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, generar informes.
- Realizar evaluaciones.
- Gestionar distintas formas de comunicación: una a muchas, una a una, muchas a muchas.

Les participantes pueden acceder y desarrollar acciones propias de un proceso de enseñanza presencial:

- Comunicarse entre sí y con los facilitadorxs.
- Acceder a materiales de estudio.
- Realizar tareas y ejercicios.
- Hacer preguntas.
- Trabajar en equipo.

Salas de conferencia para clases en vivo

Las salas de conferencias en línea son herramientas que permiten trabajar juntas en tiempo real (modalidad sincrónica) con audio o con audio y video.



Diversas modalidades y opciones

- Software libre de uso gratuito. Ejemplo: [Jitsi](#)
- Software no libre de uso gratuito o pago (por cantidad de participantes o cantidad de salas). Ejemplo: [Zoom](#)
- Software libre para instalar en un servidor propio (es gratis conseguirlo pero requiere recursos para instalarlo y mantenerlo). Ejemplo: [BigBlueButton](#)
- En algunos casos es preciso descargar un software cliente a la computadora o el celular.
- En otros se accede directamente con el navegador web.

Algunas funcionalidades habituales

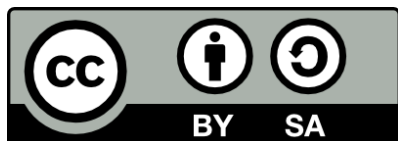
- Trasmisión de video.
- Transmisión de audio.
- Pizarra.
- Notas compartidas.
- Chat público y privado.
- Compartir pantalla.
- Posibilidad de grabar la sesión.
- Control de ingresos y permisos.
- Iconos y emojis para facilitar la interacción.
- Trabajo en grupos.
- Encuestas.

¡Esto es todo por ahora!

Ilustraciones de Olman Bolaños Vargas tomadas de
MilpaDigital, Licencia CC BY 4.0

Seguimos en los próximos módulos con:

- Contenidos educativos digitales. ¿Qué tipos de contenidos educativos se utilizan en un curso en línea? ¿Cómo se crean?
- Facilitación en línea. ¿Cómo se ejercita?
- Diseña tu curso: taller de creación de un módulo de aprendizaje



Este material está bajo una licencia [Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).