

# Plataformas educativas para entornos virtuales de aprendizaje



Para una mejor visualización del documento se le recomienda descargar el mismo y utilizar alguna herramienta lectora de PDF. Al abrirlo se sugiere visualizarlo en pantalla completa para un mejor uso de la navegación.

A continuación se detallan los botones de navegación para facilitar su utilización:

Flechas para avanzar hacia atrás y hacia adelante.

🏠 Ir a la página principal.



# Presentación

El presente documento tiene como finalidad, contextualizar la importancia del uso de las plataformas educativas en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como apoyo a los procesos educativos en la educación superior.

Por tanto, se le invita a leer detalladamente el contenido en cada una de las páginas.



**¡Anímate y conoce sobre  
las plataformas educativas,  
será muy interesante!**



## Plataformas educativas para entornos virtuales de aprendizaje

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han pasado por cambios prácticamente en todos los ámbitos de la vida y la educación no se encuentra exenta de ella, gracias a los alcances de estas en los procesos educativos principalmente en la expansión y cobertura del conocimiento mediante el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje.

Los cuales se definen como espacios para la interacción entre los aprendientes utilizando medios de comunicación y didácticos que permiten la apropiación de conocimientos y el desarrollo de actividades con el fin de cumplir con los propósitos de aprendizaje planteados.

La implementación de estos escenarios han puesto en práctica el manejo de plataformas educativas o sistemas de administración de aprendizajes conocido por su siglas en inglés LMS (Learning Management Systems), estas se han convertido en una herramienta prioritaria para la implementación de un proceso bimodal o virtual, esto debido a su facilidad de uso y su accesibilidad.



## Plataformas educativas para EVA

A continuación se define que es un LMS y algunos elementos básicos que se debe considerar para su ejecución a los entornos educativos que integran las TIC en la formación virtual como recurso primordial para el desarrollo metodológico de los procesos académicos, tecnológicos para generar opciones de interacción de manera tanto sincrónica como asincrónica, es decir, que el mediador y el aprendiente interactúan en distintos tiempos, principalmente por el acceso al internet.



## **Sistemas de administración de aprendizaje - LMS (plataforma educativa)**

Un sistema de administración de aprendizaje, conocido como LMS por sus siglas en inglés, es un software basado en un servidor web, que ofrece diversas herramientas virtuales para administrar, gestionar y distribuir contenidos, así como para proponer y desarrollar actividades formativas.

Los LMS permiten configurar cursos, registrar a docentes, matricular estudiantes, realizar informes de progreso y mantener las calificaciones actualizadas. También, facilitan el aprendizaje colaborativo, a partir de actividades y contenidos preelaborados.

Además, proporcionan la posibilidad de construir ambientes de colaboración y acompañamiento, ideales para apoyar los procesos de aprendizaje significativo de forma colaborativa e individualizada. Esta característica surge como resultado de la inclusión de varias herramientas como: mensajería, foro, wiki, chat, cuaderno de calificaciones, entre otros.



## Importancia en el uso educativo

Actualmente el uso de las plataformas educativas o LMS en la educación superior han proliferado el acceso a la enseñanza donde los aprendientes tienen la posibilidad de integrarse a la comunidad de aprendizaje, sin limitarse a la cobertura del conocimiento.

Debido a las ventajas que proporcionan las TIC en el crecimiento y diversificación de estrategias metodológicas acordes con modelos educativos de la sociedad del siglo XXI, donde la unión de los recursos tecnológicos, pedagógicos y comunicacionales son la clave para el éxito en los gestores de: contenidos, administración de entornos, comunicación de los participantes, trabajo colaborativos, evaluación, como se evidencia en la siguiente figura para resaltar la importancia de las plataformas educativas.

[Ver figura](#)



## Importancia en el uso educativo



Figura 1. Importancia de las plataformas educativas.



## Importancia en el uso educativo

Para el empoderamiento de estas herramientas en función del desarrollo para ambientes de aprendizaje, campus y/o aulas virtuales se requiere que en los procesos educativos se tomen a consideración una serie de aspectos que contemplan la dimensión pedagógica según Area y Adell (2009) para el abordaje en la mediación. Tal y como se muestra en la siguiente figura.



Figura 2. Aspectos a considerar en la dimensión pedagógica en un EVA.





## Importancia en el uso educativo

No obstante, en ese sentido Mortera (2002) hace referencia al modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), como instrumento importante para la puesta en práctica del diseño de entornos virtuales de aprendizaje en donde se reflejan etapas interrelacionadas e interdependientes para el logro de los propósitos planteados, como se muestra en la figura.

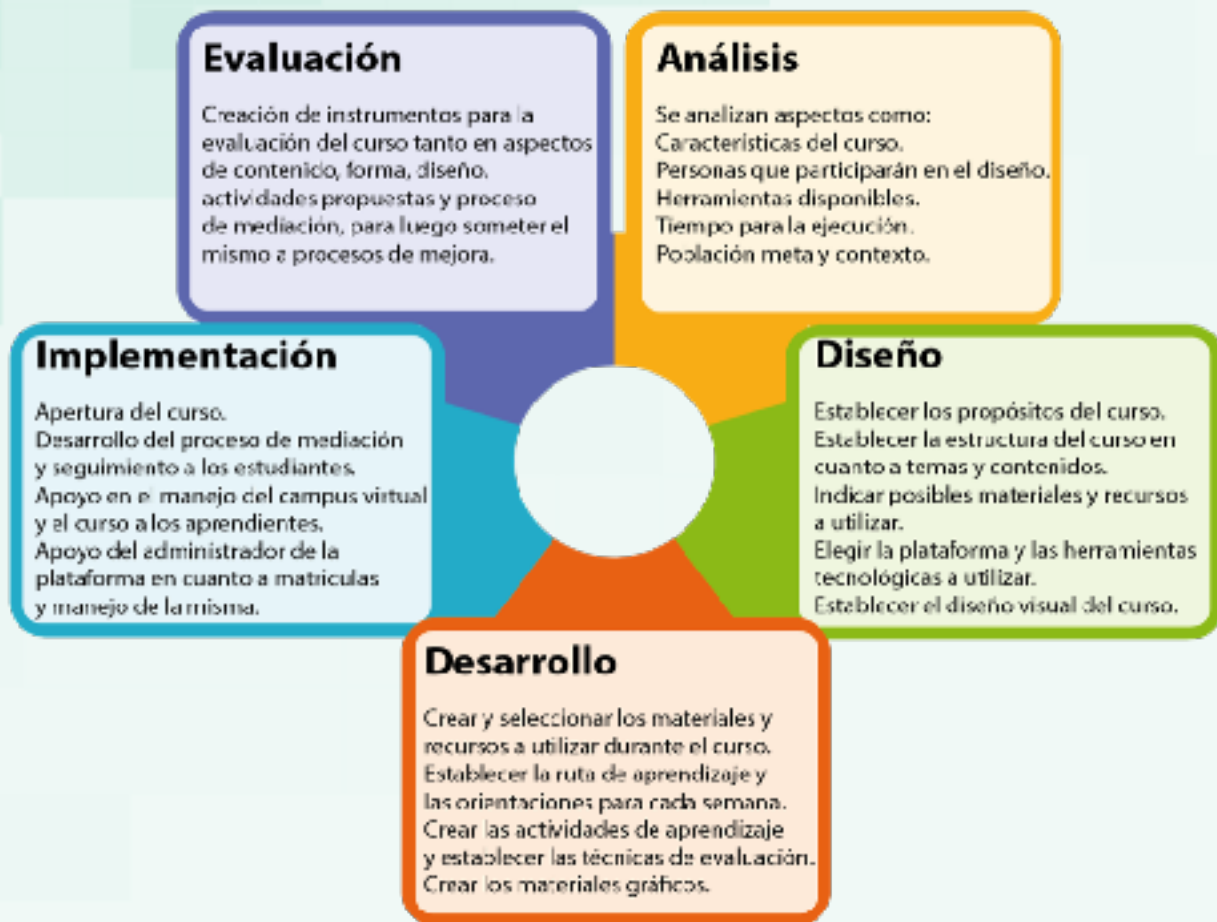


Figura 3. Modelo ADDIE.



## Importancia en el uso educativo

Aunado al modelo ADDIE para el diseño en los entornos virtuales, se integran e interrelacionan otros elementos para el funcionamiento exitoso en la práctica educativa:

- \* **Plataforma accesible acorde al Modelo Educativo.**
- \* **Conocimientos previos: uso tecnológico y de aplicación.**
- \* **Propósitos y actividades de aprendizaje:** selección de TIC, diseño y desarrollo de recursos y materiales digitales, características del EVA.
- \* **Perfil del docente académico universitario para EVA:** definir las competencias tecnológicas, comunicacionales y pedagógicas en los mediadores para la apropiada mediación en un EVA.

Seguidamente se detallan algunas de las plataformas existentes.



## Tipos de plataforma

Existen varios tipos de plataformas, las de software libre y las comerciales o de pago, entre las más conocidas están de acuerdo Sanchez (2009):

Plataforma educativa	Descripción
1. Moodle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramienta educativa con software libre.</li> <li>• Versátil en el uso y manejo de los recursos así como de las actividades.</li> <li>• Posee nueve roles predefinidos: administrador, creador de curso, gestor, profesor, profesor sin permiso de edición, estudiante, invitado, usuario identificado y usuario identificado en la página principal.</li> <li>• Presenta un enfoque socioconstructivista.</li> </ul>
2. Blackboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es una plataforma de licencia comercial.</li> <li>• Presenta un interfaz flexible, donde se generan cambios por terceros.</li> <li>• Presenta auge a nivel mundial.</li> <li>• Posee tres roles específicos: institucionales, de curso y del sistema.</li> <li>• Es muy versátil, permite la inclusión de recursos multimediales.</li> </ul>



## Tipos de plataforma

Plataforma educativa	Descripción
3. Sakai	<ul style="list-style-type: none"><li>• Herramienta con software libre.</li><li>• Permite la creación de roles personalizados para cada usuario y curso.</li><li>• Promueve el desarrollo de ambientes colaborativos.</li><li>• Versátil en el uso y manejo de los recursos así como de las actividades.</li></ul>
4. Chamilo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Herramienta de código abierto.</li><li>• Versatilidad en el uso cuenta interfaz sencilla, directa e intuitiva debido a la organización y disposición visual de los elementos.</li><li>• Presenta seis roles predefinidos: administrador, responsable de sesiones, responsable de recursos humanos, profesor, estudiante y tutor.</li></ul>



## Tipos de plataforma

Algunos de los elementos básicos que proporcionan las plataformas son:

- \* **Distribución de la información:** permiten al docente presentar contenidos en formatos accesibles, fáciles de utilizar y distribuir.
- \* **Intercambio de ideas y experiencias:** por medio de las herramientas que poseen se logran procesos de interacción docente-estudiante y estudiante-estudiante en las cuales pueden compartir aprendizajes y experiencias.
- \* **Evaluación de los conocimientos:** por medio de las plataformas los estudiantes pueden evidenciar los trabajos realizados, recibir retroalimentación y se pueden utilizar herramientas como los cuestionarios para evaluar los aprendizajes.

Además de los materiales o recursos de aprendizaje y de los aspectos mencionados anteriormente, se debe contemplar dentro de los entornos de aprendizaje el uso de estrategias que promuevan el trabajo cooperativo y colaborativo de manera que sean ambientes más dinámicos y acordes a la sociedad actual.



## Referencias bibliográficas

Area, M. y Adell, J. (2009). *ELearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales*. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424. Recuperado de <http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

Mortera, F. (2002). *Educación a distancia y diseño instruccional: sus conceptos básicos, su historia y su relación mutua*. México: Taller abierto.

Sánchez, J. (2009). *Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos*. Recuperado de [http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013\\_actas/184\\_Pineda.pdf](http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/184_Pineda.pdf)

