

Campus Virtual

Encuentro Didáctico 3

Índice general

1	Campus virtual	1
1.1	Estructura	1
1.2	Véase también	1
2	Educación en línea	3
2.1	Introducción	3
2.2	Desarrollo	4
2.3	Entornos tecnológicos para educación en línea	4
2.4	La docencia en la educación en línea	6
2.4.1	La dimensión social	6
2.4.2	La dimensión académica	7
2.4.3	La dimensión organizativa	7
2.4.4	La dimensión orientadora	7
2.4.5	La dimensión técnica	7
2.5	La experiencia del estudiante en línea	8
2.6	Buenas prácticas de enseñanza en la educación en línea	9
2.7	Ventajas de la educación en línea	10
2.8	Educación a distancia VS MOOC	11
2.9	Referencias	11
2.10	Véase también	13
2.11	Enlaces externos	13
2.11.1	Universidades	13
2.12	Origen del texto y las imágenes, colaboradores y licencias	15
2.12.1	Texto	15
2.12.2	Imágenes	15
2.12.3	Licencia del contenido	15

Capítulo 1

Campus virtual

Como **campus virtual** se entiende a una estructura creada a manera de comunidad virtual en la que se desarrollan las actividades académicas de una **institución educativa** en cualquiera de sus formas, desde un pequeño entorno de capacitación, hasta englobar una **universidad** completa.

Es un espacio exclusivo para los alumnos de los cursos y está orientado a facilitar su experiencia de capacitación a distancia. Ofrece información adicional, contacto interactivo de los alumnos con los docentes y entre los mismos alumnos para compartir sus experiencias, ofrece también acceso a informes, notas, artículos y libros escogidos por el Consejo Académico como material adicional al utilizado para el curso.

Habitualmente se utiliza como un espacio online para facilitar la comunicación entre profesores y alumnos. Las asignaturas que se utiliza de material teórico de la asignatura, foros de contacto con alumnos, contacto con profesores, envío de prácticas y documentación al profesor, contacto con el profesor...

Además a través del campus virtual (o área virtual en algunas universidades) se ofrecen otros servicios administrativos útiles para los alumnos:

- Matrícula
- Resultados de exámenes y notas de asignaturas
- Horarios de clases
- Consulta del expediente académico

1.1 Estructura

La estructura está sustentada por un sistema perteneciente a los LMS (*Learning Manager Systems*) que será el corazón que dará vida y sustento a esta gama de actividades. La tendencia actual es mirar hacia los campus virtuales como entornos de apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje y ser a la vez un repositorio para investigación y conocimiento.

el campus virtual se entiende a una estructura creada a manera de comunidad virtual en la que se desarrollan las actividades académicas de una institución educativa en cualquiera de sus formas , desde un pequeño entorno de capacitación, hasta englobar una universidad completa

1.2 Véase también

- Aprendizaje electrónico móvil
- Educación a distancia

- Educación virtual

Capítulo 2

Educación en línea

Se entiende por **educación en línea** a aquella en la que los docentes y estudiantes participan en un entorno digital a través de las nuevas tecnologías y de las redes de computadoras, haciendo uso intensivo de las facilidades que proporciona Internet y las tecnologías digitales.

Sin embargo, es importante mencionar que “la educación en línea es un concepto complejo que en su realidad escapa a definiciones simples y que por lo tanto no existe por sí misma, es un concepto que debe ser consensuado y construido entre los actores educativos involucrados. Los antecedentes de la educación en línea son muy recientes, se empieza a gestar con el desarrollo del correo electrónico (aproximadamente en 1972), boletines electrónicos y los grupos de discusión electrónica o News Groups (1979), sin embargo fue con el desarrollo de internet y los navegadores gráficos a partir de 1993 que la educación en línea se fue conformando con las posibilidades actuales.”^[1]

Por otro lado, “las publicaciones que describen la educación en línea y cursos a través del Internet están desarrollándose y creciendo actualmente en tasas muy altas y las posibilidades de uso para las masas populares se verán en algunos años. La literatura de la educación a distancia para cursos donde se usa correspondencia, video, la transmisión por televisión y por satélite, no necesariamente describen el proceso incluido en los cursos en línea (Schrum, 1998). Un desarrollo histórico de la educación en línea y un análisis del desarrollo histórico del Internet y sus conexiones deben existir para entender cómo y porqué ha crecido tan rápido^[2].”

Nota: Para poder aclarar con mayor precisión las diferencias que puede tener el concepto de educación en línea y el de educación a distancia podemos recurrir a otras fuentes como el cuadro comparativo ^[3] elaborado por wikimedia-org

2.1 Introducción

Actualmente el mundo está experimentando cambios esenciales en todos los ámbitos del quehacer humano, uno de ellos es el acceso al conocimiento. “El desarrollo tecnológico permite hoy en día acceder a grandes recursos de información, procesarlos y transformarlos para servir de apoyo a la inteligencia y memoria de las personas. la tecnología está cambiando radicalmente las formas de trabajo, los medios a través de los cuales las personas se comunican aprenden, y los mecanismos con que acceden a los servicios que les ofrecen sus comunidades: transporte, comercio, entrenamiento y gradualmente también, la educación, en todos los niveles de edad y profesión”.^[4]

Hoy en día, la tecnología se ha incorporado al ámbito educativo, es decir, ya se cuenta como un campo de estudio que tomó cuerpo en los Estados Unidos de Norteamérica fundamentalmente a partir de los años cuarenta, la primera referencia que encontramos es en el campo formativo con los cursos diseñados para especialistas militares apoyados en instrumentos audiovisuales, impartidos en la Segunda Guerra Mundial, desde este momento aparece la tecnología educativa como materia en el currículum de estudios de Educación Audiovisual de la Universidad de Indiana en 1946.

El desarrollo de la informática en los años sesenta consolida la utilización de ordenadores con fines educativos, concentrándose en la enseñanza asistida por computadoras, asimismo con la aparición de las computadoras personales esta opción tomó dimensiones mayores; para los años ochenta llegan bajo la denominación de nuevas tecnologías de la infor-

mación y la comunicación renovadas opciones que están apoyadas en el desarrollo de máquinas y dispositivos diseñados para almacenar, procesar y transmitir de modo flexible grandes cantidades de información.

Ante constantes cambios, es evidente que la tecnología y la educación se han ido complementando, es decir, que a la fecha en el ámbito educativo ya existen modalidades educativas que se desarrollan completamente al margen de la tecnología que la sociedad maneja y utiliza día a día, a pesar de que la tecnología no ha sido creada con fines pedagógicos, el campo educativo se ha visto en la necesidad y la obligación de adaptarlas a las exigencias y peculiaridades de los procesos educativos, de tal manera que se ha respondido integrando las tecnologías al mundo educativo. “No podemos quedarnos impasibles ante este fenómeno y esperar a que los alumnos tengan que conocer las posibilidades de estas tecnologías por su cuenta fuera del contexto escolar”.^[5]

2.2 Desarrollo

Si bien algunos autores como García Aretio^[6] consideran que se trata de una evolución de la **educación a distancia** que se apoya en recursos digitales para desplegar los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando herramientas propias de las **tecnologías de la información y la comunicación (TIC)** para otros pedagogos la educación en línea es una modalidad con características propias que se diferencia tanto de la **educación a distancia** como de la educación presencial.^{[7][8]} Desde esta perspectiva, la educación en línea es caracterizada como un modelo pedagógico que promueve, mediante el uso de tecnologías digitales, ambientes propicios para el diálogo y actividades grupales buscando favorecer, incluso, la creación de vínculos interpersonales entre los participantes.^[9] De este modo, se entiende que las propuestas de educación en línea —usualmente implementadas a través plataformas o entornos digitales para la gestión de cursos (conocidos como **Learning Management System**)— incluyen actividades pedagógicas que para su realización requieren que los estudiantes colaboren entre sí trabajando de forma conjunta. Esta colaboración entre alumnos se produce sin que medien encuentros presenciales y es posible a partir de los diálogos sincrónicos y asincrónicos que se producen a través de las herramientas de comunicación telemática, generalmente, incluidas en el mismo software sobre el que se desarrolla el curso y que tienden a promover la documentación automática de los intercambios entre los participantes.^[10]

De esta forma, se señala también que mientras que en la **educación a distancia** la enseñanza se apoya principalmente en la distribución de materiales didácticos (digitalizados o en otros formatos no digitales) en la educación en línea son fundamentales las actividades que los estudiantes deben resolver para aprender.^[11]

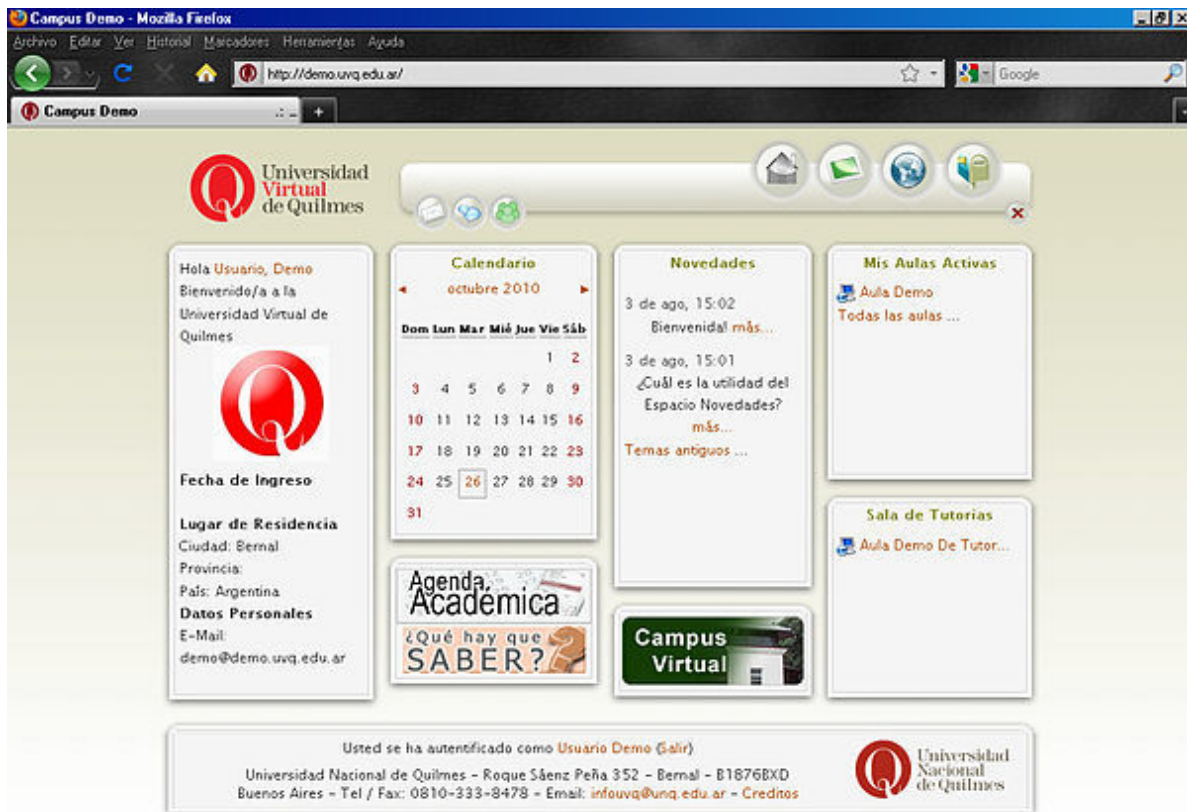
En la actualidad, la educación en línea está convirtiéndose en una opción accesible para realizar estudios de bachillerato, universitarios y de especialización o posgrado para aquellas personas que por su ubicación geográfica o por cuestiones laborales les resulta muy difícil acudir a una institución presencial, además de ser una estrategia educativa basada en la aplicación de tecnología al aprendizaje sin limitación del lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. Con el tiempo el campo de esta disciplina se ha profesionalizado cada vez más hasta abarcar no solo estudios formales, sino también cursos de actualización y capacitación laboral en múltiples profesiones y oficios.

Algunos rasgos fundamentales de esta modalidad son:

- La inmersión de alumnos y estudiantes en un entorno digital a través del cual interactúan mientras transcurren los procesos de aprendizaje
- El uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y Comunicación
- La inclusión de actividades que proponen trabajo colaborativo entre los estudiantes
- La utilización de materiales didácticos en diversos formatos digitales

2.3 Entornos tecnológicos para educación en línea

La educación en línea suele implementarse a través de entornos o plataformas digitales. Entre las herramientas más utilizadas están los Sistemas de Gestión de Aprendizaje o LMS (Learning Management System, por sus siglas en inglés). Un LMS es un software basado en un servidor web que ofrece módulos para los procesos administrativos y de seguimiento



Campus virtual para carreras en línea de la UNQ.



Logo de Moodle, una de las plataformas de LMS de distribución libre más difundidas en la actualidad.

que se requieren para un sistema de enseñanza. Estos sistemas cuentan con módulos administrativos que permiten, entre otras cosas, configurar cursos, matricular alumnos, registrar profesores, y asignar calificaciones.^[12] Las plataformas ofrecen paquetes de herramientas vinculadas a diferentes dimensiones comunicacionales, como correo electrónico, chat, foros, wikis y bases de datos, sobre las cuales pueden desplegarse diferentes tipos de actividades, tanto grupales como individuales.

Entre los LMS, Moodle es una de las plataformas de distribución libre más difundidas en la actualidad, especialmente en el ámbito universitario. Sin embargo, existen también otras plataformas de LMS de software libre para el desarrollo de proyectos de educación en línea tales como ILIAS, ATutor, Claroline, Dokeos, Proyecto Sakai, Chamilo y SWAD. Entre los LMS de software propietario pueden mencionarse las siguientes plataformas: Catedr@, Desire2Learn, eCollege, Fronter, Saba Learning, WebCT y Blackboard.

Se puede promover la tecnología basada en la instrucción (instructional-based technology -IBT). Los avances en la tec-

nología y herramientas, tales como Comunicación Mediada por Computador (CMC), sistemas de gestión de aprendizaje (Learning Management Systems- LMS), sistemas de gestión de cursos (Course Management Systems -CMS), y E-plataformas, así como el amplio alcance de la Internet debido a los avances en la conectividad y cobertura, han dado lugar a la educación en línea.^[13]

La disponibilidad generalizada de las nuevas tecnologías interactivas de la información y la comunicación abre una inmensa cantidad de posibilidades que se concretan en el desarrollo de nuevos modelos pedagógicos en la formación a distancia. Tradicionalmente basada en la actividad del alumno sobre materiales impresos estandarizados, las nuevas tecnologías enriquecen la formación a distancia con la posibilidad no sólo de difundir información de modo barato y eficiente, sino de dotar a los participantes (profesores, alumnos, expertos, etc.) de herramientas hardware/software para la comunicación personal y grupal que refuercen la acción tutorial y el aprendizaje colaborativo.

De entre las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la que más ha impactado en todos los sectores sociales, culturales y económicos en los últimos años ha sido la de las redes informáticas y, especialmente, Internet. Se calcula que a finales de 1997 Internet unía más de 75 millones de personas de todo el mundo. Universidades, centros de investigación, instituciones privadas, organismos públicos, empresas y particulares participan de una experiencia tecnológica y social inédita en la historia de la humanidad: la Internet es el primer medio de comunicación de masas bidireccional.

La Internet encarna una utopía comunicativa en la que toda la información está al alcance de cualquier persona en cualquier momento y en cualquier lugar, una comunidad virtual que puede comunicarse sin, prácticamente, otra limitación que su imaginación. Sin embargo, la Internet real se ha desarrollado al nivel actual gracias a las expectativas de beneficios económicos de muchos de los participantes en el juego: un enorme y nuevo mercado de bienes y servicios. Pero junto a dichos intereses económicos, la Internet es el escenario de otras actividades: informar y prestar servicios a los ciudadanos, difundir ideas y pensamientos, comunicar con otras personas y, evidentemente, educar.

La Internet como “espacio” educativo:

Una manera de explicar las posibilidades de la Internet como medio de comunicación es conceptualizarla como un conjunto de “herramientas” y de “espacios” en los que comunidades de seres humanos con intereses comunes interactúan e intercambian información (December, 1995):

- * Espacios para la comunicación síncrona y asíncrona individuo-individuo o individuo-grupo.
- * Espacios para la interacción y la actividad social.
- * Espacios para la información, para la distribución, búsqueda y recuperación de información en cualquier formato digital.
- * Espacios para la educación y la formación.

2.4 La docencia en la educación en línea

Por vincular sus orígenes con la educación a distancia, los docentes que trabajan en cursos de educación en línea, suelen recibir el nombre de tutores, ya que su función primordial es la de acompañar y asistir al estudiante a lo largo de su proceso de aprendizaje en el contexto de un programa que carece de un espacio de físico como en la educación presencial. Por las características generales de la educación en línea, el papel que docente/tutor suele asumir incluye una serie de funciones que, dependiendo del curso, pueden variar en su nivel de complejidad. Para describir sus funciones, la bibliografía especializada suele considerar las siguientes dimensiones:^{[14][15]}

2.4.1 La dimensión social

En la educación en línea, los espacios sociales son muy importantes para el fortalecimiento de los vínculos grupales, aspecto clave que tendrá gran importancia pedagógica puesto que es un requisito previo para el desarrollo del trabajo colaborativo. Así, el tutor/docente tiene la responsabilidad de crear un clima de libertad y confianza entre todos los participantes en general y hacia él en particular. Esto presenta la posibilidad de realizar un seguimiento personalizado del alumno donde puedan contemplarse situaciones muy específicas, ajustadas a la particularidad de cada estudiante.

Generar un equilibrio saludable entre el ambiente o contexto donde se desarrolla el proceso de aprendizaje, estudiante(s) y el docente/tutor para asegurar que todos los estudiantes están progresando, al menos, a los objetivos del plan de estudios

requeridos. ^[16]

2.4.2 La dimensión académica

El tutor/docente necesita conocer los contenidos no solo para responder consultas sino para pueda reconocer los debates emergentes y asumir una moderación conceptual de los espacios de debate. Esta función es muy importante porque promueve el intercambio de ideas que hacen posible la construcción del conocimiento a través del diálogo y la participación de los estudiantes.

2.4.3 La dimensión organizativa

Las funciones de la dimensión organizativa, requieren que el tutor/docente conozca la secuencia didáctica a fin de orientar a los alumnos en relación a los acuerdos necesarios para sostener un ritmo de trabajo apropiado. También es importante que el tutor/docente pueda ser un referente en relación a las pautas y códigos establecidos por la institución en la que se enmarca el curso, a fin de promover un clima de trabajo propicio.

2.4.4 La dimensión orientadora

Quizá esta dimensión sea la que más refleje la función tradicional del tutor, heredada de los formatos de la educación a distancia. Acompañar a lo largo de proceso de aprendizaje, de acuerdo a las necesidades que se van presentado, requiere de un docente/tutor atento a la heterogeneidad propia de estos contextos de aprendizaje. Entre estas funciones de guía y orientación, se agrega además, la importancia de facilitar técnicas de trabajo intelectual para el estudio para el aprendizaje en red, ofrecer recomendaciones públicas y/o privadas que resulten constructivas para la calidad de los aprendizajes, promover un ritmo adecuado de trabajo, motivar, mantener informados a los alumnos sobre sus progreso.

Otras funciones a realizar como señala Hew, K. F., & Cheung W. S. son “mantener la discusión en la pista, ayudando a los estudiantes a superar dificultades técnicas, y utilizar, redacción curiosidad que despiertan centrada en la resolución de problemas al iniciar una discusión se han sugerido como influir positivamente en la participación del estudiante.” (Hew y Cheung, 2008)^[17]

2.4.5 La dimensión técnica

El docente/tutor acompaña a los estudiantes, asegurándose de que comprenden la dinámica del espacio digital. De esta forma, se dispone a atender consultas, aunque en ocasiones por su especificidad, estas deban ser derivadas a la mesa de ayuda tecnológica. No se espera del tutor/docente sea un experto, pero sí lo suficientemente idóneo como para resolver cuestiones menores y poseer un criterio oportuno. Desde esta dimensión técnica, se identifica también una serie de actividades que el tutor debería asumir: asegurarse de que los alumnos comprenden el funcionamiento técnico del campus en línea; aconsejar y orientar; gestionar el aprendizaje en red; realizar actividades formativas específicas (administrar tutoriales, en caso necesario); estar atento a las modificaciones que se requieren en el entorno y estar en contacto con el administrador del sistema.

Repositorios de Enseñanza:

La preocupación es donde queda la elaboración de material didáctico, para el trabajo en plataforma; los asesores dedicados en esta modalidad a tienen el compromiso de elaborar cada semestre una búsqueda de recursos digitales que englobe en un trabajo pedagógico, la utilización de tecnología con relación a contenidos, a elaborar actividades creativas que conlleve al alumno-usuario a desarrollar y crear conocimiento significativo.

Los estándares nacionales nos señalan que los docentes son creadores, promotores, modeladores, diseñadores, adaptadores, desarrolladores, enriquecedores y demás, sin embargo todas las características señaladas quedarían enriquecidas con experiencias de enseñanza compartidas

Pero después de todo este complejo y laborioso trabajo, ¿en donde termina este fructífero trabajo?.

Una propuesta planteada para potencializar toda esta información es almacenar el trabajo personal de cada profesor en **repositorios**, dentro de un **objeto de aprendizaje** que bajo un claro diseño instruccional, tenga la finalidad de ser reutilizados por otros profesores-asesores en línea que logren insertar en su trabajo diario esta investigación llevada a un objeto de aprendizaje donde se visualicen las características esenciales de la *asesoría con el uso de recursos digitales*.

Tanto los programas de desarrollo profesional para docentes en ejercicio, como los programas de formación inicial para futuros profesores deben comprender en todos los elementos de la capacitación experiencias enriquecidas con TIC. Los estándares y recursos del proyecto “Estándares UNESCO de Competencia en TIC para Docentes” (ECD-TIC) ofrecen orientaciones destinadas a todos los docentes y más concretamente, directrices para planear programas de formación del profesorado y selección de cursos que permitirán prepararlos para desempeñar un papel esencial en la capacitación tecnológica de los estudiantes.

UNESCO^[18]

2.5 La experiencia del estudiante en línea

Si bien existen cursos de educación en línea en diversos formatos y niveles, la oferta educativa en línea para la enseñanza universitaria es la más importante actualmente y proviene tanto de universidades públicas como privadas, ofreciendo en su conjunto una amplia oferta educativa tanto para la formación de grado como para la formación de posgrado, existiendo incluso instituciones que imparten cursos en dicha modalidad de forma exclusiva. Y si bien por sus características, conforma una oportunidad de formación más accesible (tanto por su flexibilidad en términos de sincronidad como por sus costos más bajos), es importante tener en cuenta que ser estudiante en un curso de educación en línea exige ciertas habilidades sociales y tecnológicas propias de la modalidad.

Perrenud llama “oficio de alumno” al currículum oculto que produce aprendizajes implícitos en una determinada modalidad de enseñanza.^[19] Así, en el contexto de la educación en línea el alumno deberá también adquirir un oficio particularmente relacionado con ciertas competencias tales como la organización autónoma de tiempo propio, a la interacción en diferentes niveles de privacidad, al diálogo constructivo teórico-práctico y al aprendizaje entre pares con la perspectiva de favorecer una genuina construcción colaborativa del conocimiento.^[20]

La Tecnología Educativa como disciplina pedagógica debe establecer un paso entre las teorías instruccionales basadas en el conductismo, ha recuperar los elementos de los nuevos paradigmas de las ciencias sociales y los elementos críticos del currículum, pasar de la construcción de materiales que solo presenten información al desarrollo de objetos de aprendizaje basados en secuencias del aprendizaje.

El uso de instrumentos tecnológicos son un excelente apoyo para el alumno cuando están planteados para que genere su propio conocimiento y desarrolle estrategias de aprendizaje autónomo. Lamentablemente en muchas ocasiones se valora más el instrumento que el proceso del alumno, como si el material que tiene un mayor valor económico, es más funcional educativamente.

No se puede dejar de lado la idea de utilizar las TIC para enseñar, pero tampoco podemos volcarnos a una inercia de utilizarlas de manera acrítica y que no considere los elementos del contexto y las necesidades del alumno, la institución y de su sociedad ya que solo así se crearán materiales de calidad y cualidad.

Por último la responsabilidad de quienes usan materiales didácticos no está solamente en sus procesos de diseño y producción, sino también en el uso que se le den para el cumplimiento de los objetivos y de los resultados de aprendizaje que se deseen obtener.

Salmon^[21] describe una serie de etapas a través de las cuales los participantes de un curso de **educación línea** van enfrentando desafíos sucesivos, partiendo del momento en que se inicia el curso hasta que el participante es capaz de extrapolar su experiencia potenciando simultáneamente la habilidad para la interacción y su nivel de autonomía:

1. Acceso: el estudiante debe lograr acceder y superar las dificultades técnicas del entorno para familiarizarse con el entorno digital.
- 2.

3. Identidad: el estudiante desarrolla su identidad en línea y reconocer introlocutores dentro del entorno.
- 4.
5. Interacción: el estudiante logra interactuar con otros participantes por su propia iniciativa.
- 6.
7. Colaboración: el estudiante logra relacionarse con otros para trabajar de forma colaborativa.
- 8.
9. Extrapolación: el estudiante es capaz de extrapolar su experiencia personal a otras formas de aprendizaje.
10. Estudiar a tu propio ritmo.
11. Utilización de estrategias para la administración del tiempo empleado en búsqueda de información.

En el entorno virtual de aprendizaje dejamos de ser alumnos para convertirnos en estudiantes, en este entorno dejamos atrás el aprendizaje pasivo y dirigido, convirtiéndonos en agentes activos de nuestro propio aprendizaje, aplicando autonomía y madurez. A continuación encontraremos las experiencias de un estudiante en línea.

1. Responsabilidad: Aunque el estudiante puede entrar a la plataforma a cualquier hora, debe de fijar un horario de estudio y respetarlo.
2. Acceso al conocimiento de forma compartida mediante la construcción y reconstrucción de procesos cognitivos.
3. Despertar la curiosidad científica de los estudiantes para motivarlos a la investigación
4. Competencias personales.
5. Conciencia de las actitudes, destrezas, habilidades y estrategias propias.
6. El aprendizaje entre pares enriquece el proceso cognitivo y de desarrollo.
7. El trabajo colaborativo no solo enriquece el propio conocimiento, sino que también fortalece el “aprender a aprender”.
8. Satisfacción al saber que no se invierte el mismo dinero.
9. Motivación ya que no existe un límite de edad para seguir estudiando.
10. Aprovechar la tecnología al máximo, resultando ser la mejor herramienta en la actualidad.
11. Permite la formación continua en cada estudiante.
12. Se permite equilibrar la escuela y trabajo .
13. Flexibilidad en cuanto horarios para realizar tareas.

2.6 Buenas prácticas de enseñanza en la educación en línea

Henry y Meadows^[22] sistematizan una serie principios para el diseño de propuestas educativas en línea. Se recomiendan, de esta forma, ciertas prácticas de enseñanza y criterios pedagógicos que podrían ser considerados indicadores de excelencia para la modalidad:

1. El mundo en línea es un medio en sí mismo: el formato digital supone un entorno que posee características propias. No se trata, simplemente, de traducir una clase presencial a un entorno virtual (por ejemplo, grabando una clase en video y publicándola) porque el efecto no sería el mismo que en un entorno físico ya que, en un entorno en línea, la comunicación se produce de un modo completamente diferente.

- 2.
3. En el mundo en línea, “contenido” es un verbo: el aprendizaje ya no está basado en la adquisición de información, sino en un conjunto de tareas y actividades que conforman las experiencias de aprendizaje que el estudiante realizará a fin de lograr los objetivos del curso.^[23]
- 4.
5. La tecnología es un vehículo y no el destino: la aplicación inteligente de recursos tecnológicos, favorece que el uso de los recursos sea más ajustada a los objetivos del curso.
- 6.
7. Los buenos cursos en línea son definidos por la enseñanza, no por la tecnología: la tecnología debe tener sentido pedagógico, es decir, debe estar al servicio de lo que se espera que los alumnos aprendan.
- 8.
9. El sentido de comunidad y presencia social son esenciales para alcanzar la excelencia: construir una comunidad a la que los estudiantes sientan pertenecer, favorece un mejor proceso de aprendizaje.
- 10.
11. La excelencia requiere múltiples áreas de experticia: para implementar un curso de educación en línea no basta con el desarrollo de contenidos, esto es importante pero también es necesario tener en cuenta otros aspectos como los tecnológicos y sociales.
- 12.
13. Una interfaz magnífica no salvará un curso pobre, pero una interfaz pobre podrá destruir un curso potencialmente magnífico: los estudiantes en línea necesitan encontrar los recursos y ubicarse en el espacio digital para poder relacionarse con sus tutores y compañeros. La interfaz nunca debe obstaculizar estos procesos porque de esta forma, impediría que el curso pudiera llevarse adelante. Y en este sentido, el tutor debe acompañar a los estudiantes a lo largo del proceso.
- 14.
15. La excelencia es el resultado de la evaluación y el refinamiento continuos: un curso puede mejorarse relevando información que permita realizar ajustes.
- 16.
17. A veces no es necesario implementar un gran despliegue de recursos: un ejemplo oportuno, un correo personalizado enviado por el tutor, un video conciso, un archivo de audio, etc. pueden tener un impacto muy favorable en los estudiantes y hacer del curso en su totalidad una propuesta más interesante.

2.7 Ventajas de la educación en línea

Es posible que una de las razones que explique el auge actual de propuestas de educación en línea sea la insuficiente cobertura de las instituciones de educación superior.^[24] Muchas instituciones educativas han incorporado tecnologías de la información y comunicación, principalmente para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y ofrecer cursos en esta modalidad.

El formato de la educación en línea permite que estudiantes y profesores regulen su dedicación a la propuesta en términos de flexibilidad espacial y temporal. Si bien en las propuestas de enseñanza formales se establecen plazos estrictos para las entregas de trabajo, la asincronicidad permite una gestión más eficiente del tiempo personal, aún cuando esto involucre realizar trabajos grupales con otros compañeros en condiciones semejantes evitando pérdidas de tiempo por viajes o traslados.

Entre las ventajas de la educación en línea,^[25] podrían mencionarse:

1. **Apertura:** se amplía el acceso a la formación reduciéndose, especialmente, las barreras geográficas.
2. **Flexibilidad:** la posibilidad de la comunicación asincrónica y ubicua favorece la autogestión de los tiempos de dedicación.
3. **Eficacia:** estas propuestas promueven el desarrollo de la autonomía del alumno para que sea capaz de gestionar su propio proceso de aprendizaje.
4. **Acompañamiento personalizado:** centrada en la actividad del alumno, los tutores de esta modalidad asisten a los estudiantes realizando un seguimiento personalizado, incluso cuando las tareas involucran trabajo grupal.
5. **Economía:** Se reducen los gastos vinculados al uso de espacios y materiales físicos así como traslados.
6. Construcción de una comunidad de aprendizaje: el grupo de estudiantes conforma una comunidad en la medida en que la modalidad promueve el debate y el diálogo de modo que, a través de la participación, el estudiante desarrolla un sentimiento de pertenencia que alienta su proceso de aprendizaje
7. Alternativa de educación para personas que por su trabajo u otras actividades no han podido estudiar ni inscribirse a un método escolarizado de tiempo completo.
8. Contar con una asesora/tutora para que los guíe y aconseje sobre el curso.
9. Brinda un aprendizaje de calidad utilizando la tecnología.
10. Con la educación en línea la oferta educativa se amplió; sobre todo, en las universidades, pues cada vez se utiliza más esta modalidad. Los estudiantes se ven comprometidos a obtener nuevos conocimientos sobre computación y avances tecnológicos, lo cual le brinda autonomía, ya que se adapta a sus propias necesidades, brindando oportunidad a mejorar sus debilidades, con esto fortalece su aprendizaje y amplía sus conocimientos a través de la lectura vanguardista.

2.8 Educación a distancia VS MOOC

Junto con el éste avance tecnológico a gran escala y la educación informal, existen los llamados Cursos Abiertos y Masivos en Línea o por su acrónimo en inglés Massive Open Online Course (MOOC) donde a diferencia de la educación presencial y la educación a distancia, el aprendizaje no está centrado en el profesor o en el alumno, respectivamente, sino que está centrado en los materiales didácticos, usualmente video lecturas.

Dado que este tipo de cursos permite el acceso a miles de estudiantes, no es posible que un docente o experto en la materia evalúe el desempeño de los estudiantes, es decir, es sumamente complicado que exista una interacción profesor-estudiante, solo es posible la revisión automática y el apoyo entre pares. Dada esta circunstancia, los cursos que son acreditados bajo esta modalidad carecen de un valor curricular.

En algunas ocasiones, dado que los MOOC son tomados a través de una computadora o dispositivo móvil (teléfono inteligente o tableta electrónica) con conexión a Internet, se suele considerar a los MOOC como sinónimo de educación a distancia, sin embargo como menciona ^[26]Literat (2015), dadas sus peculiaridades más que sinónimos los MOOC son un tipo muy específico de educación a distancia.

2.9 Referencias

- [1] McAnally-Salas, L. (2007). «La educación en línea, su complejidad y las instituciones de educación». *Virtual Educa Brasil*. Consultado el 25 de septiembre de 2015.
- [2] Jardines, F. (2009). «Desarrollo histórico de la educación a distancia (Historical development of distance education)». *UANL*. Consultado el 24 de septiembre de 2015.
- [3] «Cuadro comparativo de Definiciones, Diferencias, Similitudes y habilidades que desarrollan: Educación a Distancia y Educación en Línea». *s.f.* Consultado el 24 de septiembre de 2015.

- [4] Sevillano, María Luisa (Coord.) (2002). *Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación*. Madrid: CCS. p. 15.
- [5] Sevillano, María Luisa (Coord.) (2002). *Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación*. Madrid: CCS. p. 28.
- [6] GARCÍA ARETIO, L. (1999). “Historia de la Educación a Distancia. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia”, volumen 2, no 1. [en línea] Disponible en: <http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol2-1/historia.pdf>.
- [7] TARASOW, F. (2010) “¿De la educación a distancia a la educación en línea? ¿Continuidad o comienzo?” en “Diseño de Intervenciones Educativas en Línea”, Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. PENT, Flacso Argentina. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/educacion-distancia-educacion-linea-continuidad-comienzo>
- [8] SCHWARTZMAN, G. (2009). “El Aprendizaje Colaborativo en Intervenciones educativas en línea ¿Juntos o amontonados?” En PÉREZ, S.; IMPERATORE, A. (Comps.) “Comunicación y Educación en entornos virtuales de aprendizaje”, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.
- [9] CALDEIRO, G. (2013). El aprendizaje en red y el trabajo colaborativo en entornos mediados por tecnología (2013). Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/aprendizaje-red-trabajo-colaborativo-entornos-mediados-por-tecnologia>
- [10] CALDEIRO, G. (2014). La comunicación en línea y el trabajo colaborativo mediado por tecnologías digitales. *Austral Comunicación*, 3(1), 13-30. Disponible en: <http://www.austral.edu.ar/ojs/index.php/australcomunicacion/article/view/73>
- [11] CALDEIRO, G. (2014). 03 La incidencia de la configuración digital en los estilos comunicacionales sobre los que se construyen las Dinámicas Colaborativas Mediadas por Tecnología. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, (8), pp-8. Disponible en: <http://www.revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/7470>
- [12] GARCIA PEÑALVO, F. C. (2005). “Estado actual de los sistemas e-learning en Teoría de la Educación” en *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, ISSN-e 1138-9737, Vol. 6, No. 2 Disponible en: http://campus.usal.es/~{ }teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm
- [13] Loncar, Michael; Barrett, Neil E.; Liu, Gi-Zen (2014-04-01). «Towards the refinement of forum and asynchronous online discussion in educational contexts worldwide: Trends and investigative approaches within a dominant research paradigm». *Computers & Education* **73**: 93–110. doi:10.1016/j.compedu.2013.12.007. Consultado el 2016-02-13.
- [14] CABERO, J. (2004). La función tutorial en la teleformación. En MARTÍNEZ, F. y PRENDES, M.P.: *Nuevas Tecnologías y Educación*, Madrid, Pearson Educación.
- [15] LLORENTE CEJUDO, El tutor en e-learning: aspectos a tener en cuenta. De: Eductec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa* Núm. 20 / Enero 06 - Universidad de Sevilla, España UE.
- [16] Hew, Khe Foon; Cheung, Wing Sum (2008-11-01). «Attracting student participation in asynchronous online discussions: A case study of peer facilitation». *Computers & Education* **51** (3): 1111–1124. doi:10.1016/j.compedu.2007.11.002. Consultado el 2016-02-13.
- [17] Hew, Khe Foon; Cheung, Wing Sum (2008-11-01). «Attracting student participation in asynchronous online discussions: A case study of peer facilitation». *Computers & Education* **51** (3): 1111–1124. doi:10.1016/j.compedu.2007.11.002. Consultado el 2016-02-13.
- [18] «Estándares de competencias en TIC para docentes». 8 de enero de 2008. Consultado el 24 de septiembre de 2015.
- [19] PERRENUD, P (1990), *La construcción del éxito y del fracaso escolar*. Morata, Madrid
- [20] CALDEIRO, G.; ROGOVSKY, C. El oficio del alumno en línea en el marco de una formación de posgrado, experiencias y perspectivas. (Septiembre 2010). Presentado en el V Seminario Internacional de Educación a Distancia: “De legados y horizontes para el siglo XXI”, Red Universitaria de Educación a Distancia de Argentina (RUEDA). Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/oficio-del-alumno-linea-marco-deuna-formacion-posgradoexperiencias-persp>
- [21] SALMON, G. La función y formación del e-moderator: Clave del éxito en los nuevos entornos de aprendizaje. The Open University, Reino Unido.
- [22] HENRY, J., & MEADOWS, J. (2008). An absolutely riveting online course: Nine principles for excellence in web-based teaching. *Canadian Journal of Learning and Technology/La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 34(1). Disponible en: <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/viewArticle/179>
- [23] CARR-CHELLMAN, A. & DUCHASTEL, P. (2000). The ideal online course. *British Journal of Educational Technology*, 31(3), 229-241.

- [24] McANALLY, SALAS et. al (2006) La Integración de la Tecnología Educativa como alternativa para ampliar la cobertura en la educación superior en RIMIE Investigación temática, enero- marzo; Vol.11 No. 28, pp. 11-30.
- [25] GARRIDO, A. (2003). “El aprendizaje como identidad de participación en la práctica de una comunidad virtual”. Programa de doctorado sobre la sociedad de la Información y el Conocimiento, fecha de publicación: Enero de 2003, 36p
- [26] Literat, Ioana (2015-11-02). «Implications of massive open online courses for higher education: mitigating or reifying educational inequities?». *Higher Education Research & Development* **34** (6): 1164–1177. doi:10.1080/07294360.2015.1024624. ISSN 0729-4360. Consultado el 2016-03-08.

2.10 Véase también

- Aprendizaje en red.
- Aprendizaje electrónico.
- Educación a distancia.
- Sharable Content Object Reference Model (SCORM).
- Tecnologías de la información y la comunicación.
- Ventajas de la Educación en Línea

2.11 Enlaces externos

- Artículo de *El País* en el que se indica que la universidad en línea obtiene mejor nota - España.
- Seis problemas de los sistemas universitarios de educación en línea por Héctor S. Barrón.
- Universidades Españolas - Ministerio de Educación - España.
- Eco-educación. El aspecto ecológico de estudiar.
- Página web con multitud de cursos online

2.11.1 Universidades

Chile

- CED-UCN de la Universidad Católica del Norte, Chile.

España

- UNIR (Universidad Internacional de la Rioja), con sede en Logroño, en España.
- VIU (Universidad Internacional de Valencia), de Valencia, España.

Perú

- CENTRUM (CENTRUM Graduate Business School), de la Pontificia Universidad Católica del Perú, con una gran oferta de titulaciones en línea.
- USMP Virtual de la Universidad de San Martín de Porres, Perú.

México

- Curso ingreso UNAM Utiliza las TIC para estudiar

2.12 Origen del texto y las imágenes, colaboradores y licencias

2.12.1 Texto

- **Campus virtual** *Fuente:* https://es.wikipedia.org/wiki/Campus_virtual?oldid=85135119 *Colaboradores:* Vanbasten 23, BOT-Superzerocool, CEM-bot, Nessye, Artlejandra, Ganímedes, Fotop, Grillitus, Mitaly, KLBot2 y Anónimos: 8
- **Educación en línea** *Fuente:* https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_en_l%C3%ADnea?oldid=89794892 *Colaboradores:* Soulreaper, Petronas, Magister Mathematicae, BOT-Superzerocool, Paintman, Tamorlan, BOTpolicia, CEM-bot, Meltryth, Laura Fiorucci, Antur, Alvaro qc, Tortillovsky, Cansado, Isha, Bernard, Gragry, Gsrzdl, CommonsDelinker, Yuni-eswiki, Fixertool, Nioger, Graciela Caldeiro, Pólux, Biasoli, Technopat, Matdrodes, BlackBeast, Muro Bot, Drinibot, BOTarate, Correogsk, Avirtual, Marcecoro, Eduardosalg, DigiNeko47, Leonpolanco, PetrohsW, Raulshc, UA31, Shalbat, Mariele71, AVBOT, Angel GN, Gdeagostini, Diegusjaimes, Arjuno3, Bienvsan, Kavor, Lobotecario, SuperBraulio13, Artlejandra, Botarel, Panderine!, Carmenyolanda, Axvolution, Savh, J. A. Gélvez, Grillitus, Khiari, Albertojuanse, Antonorsi, AleMaster23, Invadibot, Maquedasahag, Santypuente1992, JaimeAlonsoBautista, Mega-buses, Lweydd, Txdgtl, DLeandroc, Helmy oved, JOSEFINA CARRETO M, OcampoAndy, Iris Alejandra Montes Muñoz, Jackart, Tonyrago, Brenda lopez lee, Marcecarabantes, JOSUECNGL, Fernando Consuelo Rodríguez, Zeroalejandroo, Filosofoimberbe, Melodygar, Enriquesalasperez57, Miguel Angel Texcucano, Jodasacr84, Joseduardomr458, Marco Antonio Santiago Mena, Jolielula, Jaormazabal, AbiiGoNzaLeZ, Serschtd, Rosdi, Melidalobo, Redoblon, Lagoset, Antuj odegi, Morita24, Oscar.rhb, Roceibarra, GLORIV, Jarould, Patty81, BenjaBot, A2PAC, Humansmart, Issis10, Luis Ruben Hernandez, Francisca Mancillas, Naomi guevara, Sabyestars, Norma angelica ramirez, IRVING CHIM, Raphaelloga, Beruchan, Julio C 1208, Exael9155, Karla Pe, VictorRomero2011, Alektronic, Andrea8204, Soledad Hernandez, Ricardo Gracia Archundia, Nowhatever, Rebeca Gallardo, Adriana G. Ramírez Camacho, ~Expresses life, Hernandez murillo, Paslagos, Donalexmanzanares, Sambd11, Propeunam2015, Koidavica, Gema Patricia, Depqkay, IvanMartinezMex, Marie2733, Jean5522, Laura daisy yañez, Adriana Payán L., Ericromeromtz, Paolacamperos y Anónimos: 126

2.12.2 Imágenes

- **Archivo:CampusUVQ.jpg** *Fuente:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3c/CampusUVQ.jpg> *Licencia:* CC BY 3.0 *Colaboradores:* Trabajo propio *Artista original:* Uvquilmes
- **Archivo:Commons-emblem-question_book_orange.svg** *Fuente:* https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1f/Commons-emblem-question_book_orange.svg *Licencia:* CC BY-SA 3.0 *Colaboradores:* ` + ` *Artista original:* GNOME icon artists, Jorge 2701
- **Archivo:Moodle-logo.svg** *Fuente:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c6/Moodle-logo.svg> *Licencia:* GPL *Colaboradores:* <http://moodle.org/other/Using-Your-Moodle.pdf> *Artista original:* Moodle.org

2.12.3 Licencia del contenido

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0