

Plataformas Educativas

Taller # 4

Odalys Gómez Millán

ETEG-501

Profesora: Laylannie Torres



Objetivos

- Al completar este adiestramiento sobre las Plataformas Educativas los participantes podrán:
 - definir plataforma educativa
 - mencionar algunos ejemplos
 - conocer su evolución
 - identificar su aportación dentro de la educación

Introducción

- En la actualidad todos nos comunicamos haciendo mayor o menor uso de la Tecnología.
- El pasarla por desapercibida resultaría básicamente imposible pues está presente en nuestras modalidades de vida; por ejemplo para comunicarnos con nuestros pares utilizamos “emails” / “chats” y para informarnos usamos páginas webs.
- Entonces esto nos lleva a la idea, de que la Tecnología esta presente en todo lo que hacemos incluyendo el proceso educativo.

Introducción (Cont.)

- La tecnología asociada a la Educación se manifiesta con la creación, desarrollo y utilización de las Plataformas Educativas.

¿Qué son Plataformas Educativas?

- Es un espacio en “Intenet” al cual tienen acceso los estudiantes.
- En este lugar los estudiantes buscan los materiales, asignaciones, mensajes, foros, exámenes y tareas asignadas por el profesor en un ambiente de conexión virtual.
- Tienen como objetivo el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.
- Es creado en conjunto con el diseño de la instrucción.
- Son un apoyo y complemento al proceso de instrucción.

Importancia

- Es una herramienta utilizada para pasar información entre el docente y el alumno en diferentes temas.
- El aporte de las Plataformas Educativas en la Educación dependen del manejo y aplicación de estas por parte del profesor. Asociadas a trabajos en equipos, aprendizaje colaborativo entre otros.

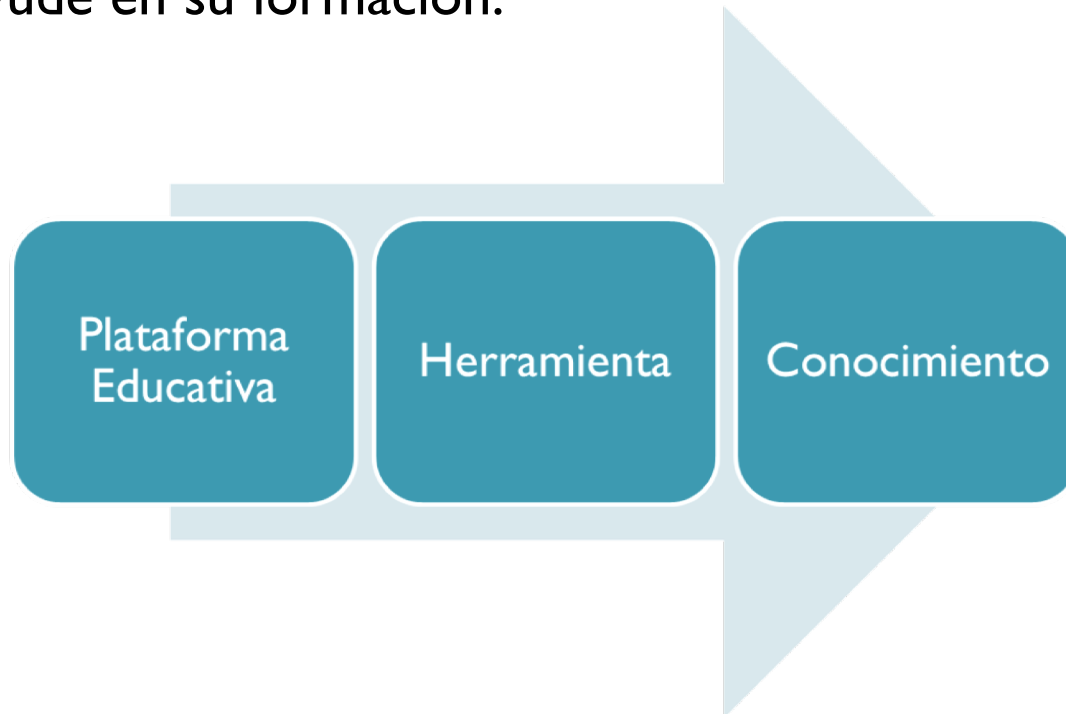
Ejemplos de Plataformas Educativas

- Algunos ejemplos de Plataformas Educativas son:

- Moodle
- Polivirtual
- Blackboard
- Academic Suite
- Academic Earth
- Caroline

Objetivo de la Plataforma Educativa

- En todas estas plataformas esta como objetivo la transmisión de conocimiento asociada a la tecnología. En estas se les provee a los usuarios (alumnos) diferentes mecanismos de interacción que los ayude en su formación.



Objetivo de la Plataforma Educativa

- Aunque su finalidad depende de la necesidad de sus usuarios se pueden dividir en:
 1. **Plataformas para difundir recursos de aprendizaje (CMS):** facilitan contenidos y materiales de aprendizaje.
 2. **Aulas Virtuales:** facilitan la comunicación y el trabajo colectivo entre los estudiantes.
 3. **Entornos Virtuales o Sistemas para la Gestión de Aprendizaje (LMS) o Campus Virtual:** son mas complejas y pretenden cubrir todas las necesidades de los usuarios.

Características

- Su diseño esta asociado a las demandas de los usuarios.
- Para el usuario las Plataformas tienen que ser:
 - faciales de usar
 - rápidas
 - eficientes
- Permiten la administración de materiales educativos, exámenes, avisos, envíos de tareas, publicaciones, comunicación entre profesores y alumnos gracias al Internet.

Características (Cont.)

- El docente tiene que estar capacitado para crear y diseñar las actividades del curso. Además de incorporar la mayor cantidad de herramientas para lograr un mayor aprendizaje y comunicación.
- Permiten la comunicación:
 - sincrónica=diferentes espacios pero al mismo tiempo
 - asincrónica=diferente espacio y tiempo

Características (Cont.)

- Complementa el aprendizaje presencial.
- Ofrece una serie de actividades para los cursos: consulta, tarea, diálogo, chat, foro, glosario, wiki, cuestionario, reunión, entre otros.
- Muestra la "historia" de la participación de cada estudiante.

Características (Cont.)

- Poseen acceso restringido a cada usuario, según su perfil y sin la posibilidad de entrar si no está registrado.
- Disponibilidad y diversidad de recursos que faciliten el acceso a la información en bibliotecas virtuales, tutoriales, etc.
- Promover y facilitar trabajo colaborativo entre usuarios a través de aplicaciones que permitan compartir información y trabajar con documentos conjuntos.

Herramientas que ofrece:

- **Asincrónicos**

(en tiempo diferido)

- Email
- Listas de correo
- Foros de discusión
- Anuncios
- Archivos
- Tareas
- Wiki
- Blog
- Encuestas—
Cuestionarios

- **Sincrónicos**

(en tiempo real)

- “Chat”
- Videoconferencia
- Pantallas compartidas
- Aplicaciones compartidas

Ventajas

- Fomenta comunicación entre profesor y alumno.
- Fácil acceso a la información.
- Fomenta debate y discusión.
- Desarrolla habilidades y competencias.
- Uso de la Tecnología como lenguaje a futuras generaciones.

Desventajas

- Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor.
- Mantener a los alumnos motivados y con participación activa.
- El acceso a los medios informáticos y la brecha informática.

Antecedentes

- Se origina a finales del siglo XIX.
 - Utilizaban los medios de transporte de la época para enviar textos formativos.
 - El servicio de correo (servicio postal) fue el medio utilizado para obtener los primeros títulos de la educación a distancia.

Desarrollo

- Segunda época (finales del 60 y principio 70)
 - Aparecen las Primeras Universidades Abiertas (Instituciones a Distancia)
 - Utilizan textos escritos pero incorporan radio y televisión como soporte complementario de educación.
- Tercera época
 - Incorpora uso de las Telecomunicaciones en la formación a distancia en tiempo real con nuevos métodos de almacenamiento y distribución de la información.
 - Promueve la educación a distancia usando comunicaciones sincrónicas y asincrónicas con sonidos, videos y datos.

Evolución (3 Generaciones)

- Las Plataformas Educativas han evolucionado según los avances tecnológicos.
 - Primera Generación: Educación a Distancia con la Imprenta.
 - Estudio por correspondencia con material impreso.
 - Comunicación asincrónica
 - Interacción Mínima
 - Medios utilizados: correo y textos.

Evolución (3 Generaciones)

- Segunda Generación: Educación a Distancia con Multimedia
 - Estudio por correspondencia con materiales multimedia y difusión masiva
 - Comunicación asincrónica
 - Interacción por teléfono
 - Medios utilizados: correos, multimedia (textos, sonidos, imágenes, animación y video) radio.

Evolución (3 Generaciones)

- Tercera Generación: Educación a Distancia de las TIC
 - Utiliza materiales apoyados en la tecnología
 - Estudio a distancia con material multimedia y difusión masiva.
 - Comunicación Sincrónica
 - Alta Interacción
 - Medios utilizados: Telecomunicaciones, televisión (satélite o cable), ordenador (video conferencia).

Actualidad

- **Importante:**

- Evoluciona para incluir dentro de su formación a personas adultas y profesionales.
- ¿Porqué?
 - La sociedad actual necesita educación flexible a lo largo de toda su vida profesional.
 - Este es el objetivo de las universidades y lo están logrando con el apoyo de las telecomunicaciones y el Internet.

Participación

- Cada participante de la clase en línea mencionara al menos dos ventajas de las Plataformas Educativas Virtuales.

Resumen

- Las Plataformas Educativas son:
 - Lugar en la Internet donde se encuentran todos los materiales de un curso.
 - Promueven el aprendizaje en un ambiente colaborativo.
 - Utiliza herramientas multimedia.
 - Su diseño esta basado en la interacción que efectuaran sus usuarios.
 - Son utilizadas por muchas instituciones.

Conclusión

- Las Plataformas Virtuales apoyan el desarrollo de la educación.
- Son importantes pues gracias a estas se crea un vinculo entre la tecnología y el diseño instruccional que promueve y elimina las barreras de tiempo y espacio.
- Además de poner accesible la educación a todas las personas que la requieran.
- Dentro de sus ventajas esta fomentar el debate y discusión.

Video

- <http://www.youtube.com/watch?v=FkmapIz-8TA>

Preguntas



Referencias

Charcas, P. (2009). Plataformas educativas. Recuperado el 30 de mayo de 2014, de <http://plataformas-educativas.blogspot.com/>

Fernández, R. (2009). Factores antecedentes en el uso de Entornos Virtuales de Formación y su efecto sobre el Desempeño Docente. Recuperado el 5 de junio de 2014, de <http://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/7524/tesisUPV3215.pdf>

Ocampo, A. (2011). Programa en el uso de las tecnologías de información y comunicación. Recuperado el 30 de mayo de 2014, de <http://www.slideshare.net/arturo100852/u1-internet>

Zavahra, Y. (2012). Plataformas Educativas. Recuperado el 5 de junio de 2014, de <https://sites.google.com/site/plataformaseducativasvirtuales/home/plataformas-virtuales/objetivo>



Gracias