

3.2.1. Entornos virtuales de aprendizaje.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo... etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos.

Cuando hablamos de Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o en inglés Virtual learning environment (VLE), también conocido por las siglas LMS (Learning Management System), a todos se nos viene a la cabeza **Moodle**, el más conocido y extendido EVA del mercado. El más extendido entre otras cosas porque se trata de un programa de código abierto, es decir de licencias gratuita.

Entre algunas de las funciones de un entorno virtual de aprendizaje es la de ser un repositorio de documentos, un lugar para poner a disposición de los alumnos todo tipo de documentos y también sites, blogs con enlaces a otros sitios de contenido. Digamos que esa es la función más primaria de un entorno virtual de aprendizaje pero también puede permitir entregar trabajos, examinar online (incluso con límites de tiempo y resultados instantáneos), hacer encuestas, ver calificaciones, poner avisos, videoclases.

Por supuesto permite comunicarse alumnos con profesores sin tener que coincidir en el tiempo ni por supuesto en el mismo espacio físico. De hecho se trata de romper esas barreras de espacio/tiempo.

Ni que decir tiene que un entorno virtual de aprendizaje que se precie **debe de ser accesible desde cualquier sitio y, en estos momentos, también desde cualquier dispositivo. Por ultimo decir que los EVAS no están delimitados a la formación online o a distancia sino que son una herramienta complementaria a la formación presencial en muchas ocasiones.**

Con la llegada de la pandemia y el confinamiento los entornos virtuales de aprendizaje cobraron gran importancia convirtiéndose en el medio de comunicación entre los diferentes agentes de la comunidad educativa, en ese momento no solo sirvió como un medio para comunicarse con las familias sino como un recurso para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje adaptándolo a las características de cada nivel y etapa educativa.

Así, estos entornos de aprendizaje se convirtieron en una herramienta fundamental, y muchos fueron los docentes que se formaron en su uso y lo aplicaron.

Tras la finalización del confinamiento, estos entornos de aprendizaje siguen siendo utilizados, y la época del COVID-19 ha dejado como resultado la integración de estas herramientas en la práctica docente de muchos centros educativos, no utilizándola solo para la formación online sino haciendo uso de esta en la educación presencial e híbrida.

Tanto es así que muchos centros educativos hacen uso de esta herramienta como medio de orientación y apoyo escolar, siendo un complemento a la práctica diaria.

En ellos, como hemos visto al principio, podemos llevar a cabo diferentes acciones, colgar documentos, comunicarnos, evaluar,..

Si nos centramos en la competencia 3.2. de Orientación y apoyo a la enseñanza, los entornos virtuales de aprendizaje suponen un medio para:

- **Individualizar los aprendizajes**
- **Ofrecer información y apoyo para ampliar o reforzar aprendizajes.**
- **Establecer vías de comunicación individuales o grupales.**

Partiendo de estos objetivos centrados en la competencia 3.4 Orientación y apoyo, vamos a ver las características de algunos de los entornos virtuales de aprendizaje más utilizados actualmente.

Comenzamos definiendo un entorno virtual de aprendizaje o EVA como un aula virtual, que me va a permitir trabajar con mis alumnos de manera presencial o remota y que cuenta con una serie de aplicaciones o herramientas digitales para facilitar y apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje ya sea de forma individual o colaborativa.

Al convertirse nuestros alumnos, menores de edad en usuarios de esas herramientas, es necesario tener en cuenta una serie de **aspectos básicos en cuanto a seguridad y protección de datos** se refiere, que se podrían resumir en:

- Implementar medidas de protección de datos, tanto físicas (armarios, candados,...) como digitales (hardware y software).
- Informar acerca del tratamiento de datos personales del centro. En especial con el tratamiento de imágenes y vídeos.
- Tener especial cuidado en la protección de datos de los menores de edad en RRSS, videollamadas o emails.
- Los menores de 14 años necesitan el consentimiento de padres o tutores legales para el tratamiento de sus datos personales.
- Los menores de entre 14 y 18 años podrán otorgar el consentimiento por sí mismos salvo que una norma específica exija la asistencia de los padres o tutores legales.
- El centro debería de tener definido un protocolo en caso de vulneración de datos.
- Utilizar aplicaciones que ofrezcan información sobre los tratamientos de datos efectuados.
- Usar aplicaciones que permitan al profesorado el control de los contenidos subidos por el alumnado.

- Se recomienda leer la información (política de privacidad y condiciones de uso) antes de utilizar el servicio digital.

A continuación vamos a presentar de manera resumida tres de los **entornos virtuales** de aprendizaje que más se emplean en nuestros centros educativos y que dadas sus características, nos van a permitir la interacción entre el alumnado, siempre bajo la supervisión del docente. Estos entornos, van a potenciar el aprendizaje entre iguales.

- **Aeducar**: Plataforma digital basada en Moodle, puesta a disposición de los docentes por el Departamento de educación del Gobierno de Aragón, totalmente configurable, que garantiza la privacidad, intuitiva, con sistema de notificaciones para alumnado y familias y con soporte por parte de los Centros de Profesorado. El centro solicita su activación y en lo que se refiere a aprendizaje entre iguales:
 - Las opciones de comunicación que tenemos con otros usuarios son a través de la herramienta de correo local, los chat y los foros.

Más información sobre cómo utilizar el correo de **Aeducar**.

- También se pueden crear videoconferencias a través de la aplicación BBB.

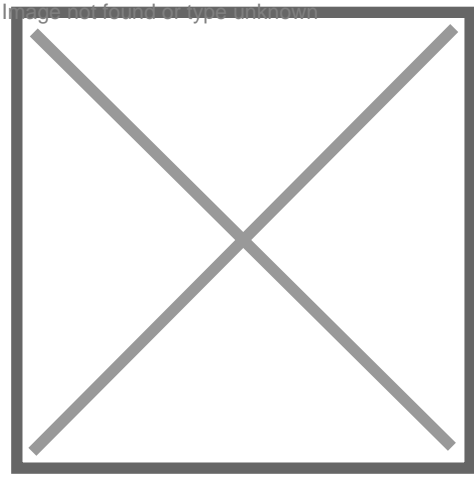
Más información para preparar una videoconferencia con **BBB**.

- Por otro lado Aeducar, nos permite también trabajar de manera colaborativa.

En **este enlace** hay más opciones para crear contenidos de manera colaborativa.

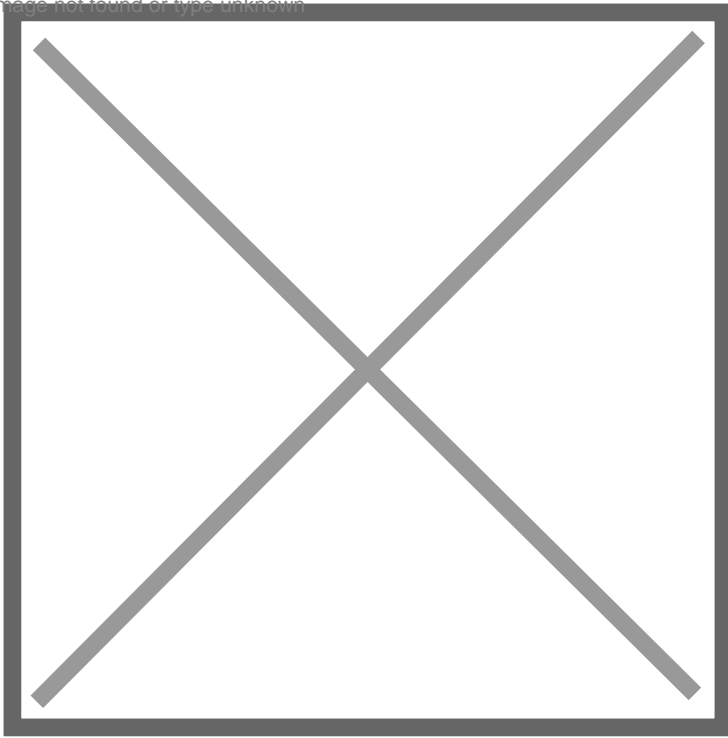
- Toda la información acerca de uso y configuración de este entorno se encuentra la **plataforma de libros de Catedu**
- **Google Workspace for Education**: Tal y como se definen en su web, sería *“un paquete de herramientas y servicios de Google ideado para centros educativos tradicionales y otras instituciones que imparten clases en casa para colaborar, agilizar la enseñanza y aprender de forma segura.”* y en concreto a través de la aplicación de Google Classroom. Para poder aprovechar todas sus funcionalidades es necesario que el centro educativo haya solicitado la activación del espacio de trabajo y haya creado cuentas para todo el alumnado. A partir de ahí se crea la clase, las áreas y solo queda ir colgando contenidos o propuestas de actividades. Permite el trabajo colaborativo a través de chat, videoconferencias, aplicaciones colaborativas, etc...

Centrándonos en esta competencia, la herramienta permite la comunicación individual con el alumno para resolver dudas a través de las tareas



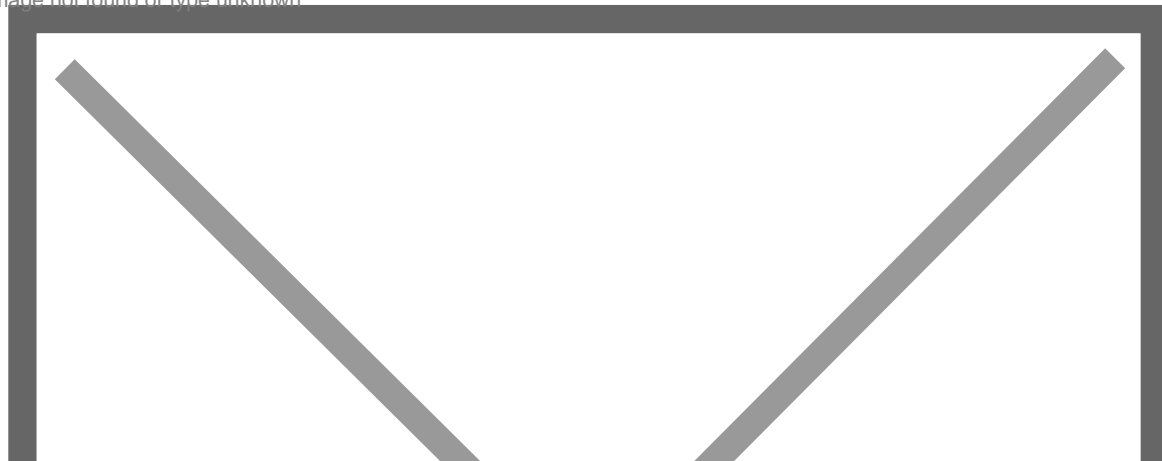
La asignación de tareas individuales de manera privada, individualizando así los aprendizajes y permitiendo adaptarnos a las necesidades.

Image not found or type unknown



Además la herramienta permite hacer un seguimiento de la progresión en las tareas, que aunque podría servir como medio de evaluación, nos permite también ver el grado de dificultad que supone para cada alumno o su participación.

Image not found or type unknown



Además el tablón de clase supone un lugar de encuentro donde compartir y alojar las dudas grupales, y un espacio para colgar información adicional de refuerzo, a través de diferentes recursos como documentos, videos educativos o recursos web o incluso que puede ser elaborada con las herramientas que vamos a ver a continuación.

La herramienta es un lugar también para llevar a cabo la colaboración entre iguales, pero ese aspecto lo trataremos en la competencia 3.3 Aprendizaje entre iguales, teniendo como base esta información.

Microsoft Teams. Sería una herramienta de “Aprendizaje eficaz, todo en un solo lugar. Ayuda a estudiantes, profesores, educadores y personal del centro a reunirse, trabajar juntos, crear contenidos y compartir recursos en Office 365 Educación. Una solución que comparte la potencia intuitiva y la facilidad de uso”. Para saber más puedes consultar este tutorial

Class Dojo: plataforma de gestión del aula en la que pueden participar profesores, alumnos e incluso padres. Es una herramienta para administrar el aula atractiva y fácil de usar. Surgió como una herramienta para favorecer la motivación de los alumnos mediante un sistema de puntos asociados a unos personajes concretos, pero poco a poco se ha convertido en un entorno de aprendizaje donde además de evaluar el progreso y el comportamiento de los alumnos (aquí vemos que también sería una herramienta útil para la mencionada competencia 4.3), podemos compartir información, ampliar conocimientos o reforzar aprendizajes, ya que la plataforma contiene un muro común que todas las familias y alumnos pueden ver, y que puede ser lugar para resolver dudas o colgar contenido, y un canal individual en el que podemos asignar tareas en función de las necesidades o resolver dudas de manera individualizada. Además permite la comunicación con las familias y hace que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea significativo y contextualizado, siendo una herramienta bidireccional.

<https://www.youtube.com/embed/uVb80lv5EUY>

Para terminar, existen otros entornos de aprendizaje

<http://atutor.ca/>. Muy colaborativo

<https://chamilo.org/es/> Sigue siendo libre

<https://www.docebo.com/doceboCms/> También software libre (Licencia GPL)

<http://www.claroline.net/> También libre

<https://www.sakaiproject.org/> Libre y especialmente diseñado para universidades

Revision #13

Created 23 January 2023 12:38:24 by Marta Ciprés García

Updated 14 December 2023 08:08:09 by Chefo Cariñena