



# Gimnasio EDUCATIVO virtual

## Tema 3

### Modalidades de formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

#### Autor

Vanessa Duque Yate

## Material de estudio

La educación virtual y la educación a distancia o en línea se diferencian en algunos aspectos; comprender en cuáles, le permitirá definir con precisión qué tipo de programa de formación digital es más conveniente para la organización.

	<b>Educación virtual</b>	<b>Educación a distancia (educación en línea)</b>
<b>Educación virtual</b>	Modalidad de formación mediada por tecnología.	Modalidad de formación mediada por tecnología.
<b>Contenidos</b>	Offline	Offline Online
<b>Interacción</b>	Asincrónica	Asincrónica Sincrónica
<b>Tiempo</b>	El participante elige cuándo desea estudiar	El docente y el participante coinciden en encuentros sincrónicos
<b>Espacio</b>	Desde cualquier lugar	Desde cualquier lugar
<b>Plataformas</b>	CMS (Content Management System) LMS (Learning Management System)	CMS (Content Management System) LMS (Learning Management System) Herramientas colaborativas
<b>Rol docente</b>	Estructura contenidos Estimula reflexiones	Estructura contenidos Estimula reflexiones Acompaña Facilita
<b>Tutor</b>	Moderador categoría técnica y administrativa <sup>1</sup>	Moderador categoría social <sup>2</sup> , técnica y administrativa
<b>Características</b>	Consumidores activos, productores pasivos Trabajo individual Autogestión Ritmo de aprendizaje flexible Actividades formativas Evaluación tecnológica	Prosumidores Trabajo colaborativo Interacción Ritmo de aprendizaje flexible Actividades formativas Evaluación mixta: <i>dirigida y tecnológica</i>

<sup>1</sup>Paulsen (1995), y Mason (1991), citados por Quiroz (2010) El moderado en la **categoría técnica** es aquel “que garantiza que los participantes se sientan cómodos con el software y si es necesario apoyarlos; y en la **categoría administrativa**, el tutor debe conocer los aspectos que integran ésta, como cantidad y tipo de participación esperada en el foro, evaluación si corresponde, competencias para administrar el foro, generar grupos de trabajo, y mover o borrar mensajes del foro”. Quiroz, S. Juan. El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. Innovación Educativa. Vol 10. Num. 12, julio - septiembre, 2010. Página 7. Recuperado: <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>

<sup>2</sup>Además de lo anterior (Íbid 13), la categoría social es cuando el tutor crea “un ambiente amistoso y socialmente positivo, propicio para el desarrollo del aprendizaje en comunidad. El tutor en línea combina elementos de enseñanza, facilitador y organizador de la comunidad... respondiendo con regularidad, anunciando las nuevas actividades y materiales, animando la discusión”.

## de aprendizaje virtual

- Aprendizaje atemporal.
- Sincrónico y/o asincrónico.
- Se desarrollan en un *Learning Management System* (excepto el *u-learning*).
- Usan recursos multimedia para exponer conceptos.
- Combinan estrategias de interacción como: foros, chat, videoconferencias.
- Requieren de un dispositivo tecnológico y conexión a Internet para desarrollar la formación.
- El acompañamiento puede ser tutorizado (facilitador) o autogestionado.

## Seis preguntas que deberá formularse antes de crear un curso de formación virtual

- 1. ¿A qué público va dirigido el curso virtual? ¿Cuál es su nivel de alfabetización digital?**  
Le permitirá entender y elegir el tipo de modalidad de formación virtual más conveniente, determinar los niveles de interacción, ritmos de aprendizaje, plantear metodología y didáctica.
- 2. ¿La organización tiene la posibilidad de adquirir la licencia de una plataforma para la gestión del aprendizaje (*Learning Management System, LMS*) o se realizará mediante una versión gratuita?**  
Defina este aspecto para comprender las barreras relacionadas con la gestión del aprendizaje. Un LMS pago le permite acceder a estadísticas, monitorear el progreso, calificar, espacios privados de interacción, etc.
- 3. ¿Quién liderará la escritura del tema del cual se impartirá la formación?**  
A este rol se le conoce como experto, quien es el encargado de escribir el documento académico del programa. Se sugiere que la estructura con base en el concepto de unidades temáticas, debe ser hipertextual y multimedial (hipermedia), plantear objetivos y resultados de aprendizaje esperado, así como las actividades formativas y/o evaluativas.
- 4. ¿La maqueta del Ambiente Virtual de Aprendizaje es clara? ¿la navegación fácil e intuitiva?**  
La maqueta está ligada a la estructura del contenido principal (punto 3).
- 5. ¿Dispongo de profesionales que realicen el diseño de experiencia de aprendizaje?**  
En el proceso de construcción de un curso virtual los roles de diseñador instruccional y

diseñador multimedia son fundamentales, posibilitan la experiencia de aprendizaje.

El primero se encarga de revisar el contenido elaborado por el experto (punto 3) y proponer diversas narrativas o formatos para fortalecer el proceso de aprendizaje; su producto es un guion instruccional que se convertirá en un Objeto Virtual de Aprendizaje. Mientras que el diseñador multimedia se encarga de crearle una identidad visual al programa y fortalecer la experiencia de usuario.

**6. ¿El estudiante tendrá una persona que acompañe su proceso formativo en el aula virtual?**

¿El curso será tutorizado (facilitador) o será autogestionado? Esta decisión está ligada a la modalidad de formación digital. Si bien, para un curso *e-learning* no se requiere tutor, para un curso b-learning este rol es fundamental. La claridad sobre este aspecto le permitirá al estudiante reconocer, entre otros, cuáles canales de interacción tendrá para despejar sus dudas. El acompañamiento también está relacionado con las características que ofrece un LMS.