

# **GUIA DE INDUCCION AL ESTUDIANTE EDUCACION VIRTUAL**



**GESTION 2022**

**SUCRE - BOLIVIA**

## CONTENIDO

CONTEXTO DE LA VIRTUALIDAD .....	2
1.1. PROPIEDADES DE LA VIRTUALIZAD .....	3
1.2. LA EDUCACION VIRTUAL.....	4
1.3. AMBIENTES VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE .....	5
1.4. HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL .....	5
1.5. TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL .....	6
1.5.1. ¿QUÉ ES UNA PLATAFORMA VIRTUAL?.....	6
1.5.2. VENTAJAS DE LA CAPACITACIÓN VIRTUAL.....	6
1.5.3. DESVENTAJAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.....	8
1.6. BIBLIOGRAFÍA.....	9

### **CONTEXTO DE LA VIRTUALIDAD**

En el siglo XXI el desarrollo de nuevas tecnologías y las actividades electrónicas se han posicionado como agentes de transformación educativa, aunque es posible rastrear la génesis de la educación virtual basada en la colaboración humana, en el trabajo del conocimiento y en la innovación, desde los desarrollos de las redes a mediados del siglo XX. En décadas posteriores se sumaron otras innovaciones tecnológicas que introdujeron una oportunidad sin precedentes para que la personas se comunicarán y colaboraran, a pesar de vivir separadas y en momentos diferentes, y fueron la clave para que se dieran cambios paradigmáticos en lo social, económico y, especialmente, lo educativo. Sin embargo, la educación tradicional que se practica en la mayoría de instituciones se ha mantenido obstinadamente resistente al cambio.

Lo primero que tuvieron que aprender, y enseñar, fue a diferenciar una de otra, porque las conferencias eran más un sistema de comunicación grupal, mientras que el correo era un modo de comunicación uno a uno, o uno a muchos. Además, estos desarrollos se daban a la sombra de las decepciones y críticas sociales a la televisión educativa, por lo que como una nueva aplicación tecnológica en la educación fueron recibidas, en el mejor de los casos, con escepticismo, pero con burla la mayoría de las veces. De allí en adelante, no siempre con resultados aceptables, las tecnologías se adentraron más en los aspectos de la vida social, entre ellas la educación, hasta convertirse en una especie de nave estelar en la flota de políticas de los gobiernos de todo el mundo. Y hoy es común observar que la planificación tecnológica hace parte de los programas nacionales de prospectiva del conocimiento y de política científica, con lo cual se promueve el surgimiento de industrias emergentes, la transferencia de conocimiento y el desarrollo de nuevas tecnologías.

Las Tecnologías de la Información, en el siglo XXI surgieron los entornos virtuales de aprendizaje, que están transformando los procesos de enseñanza aprendizaje y, por lo tanto, innovando el mundo y nuestra comprensión del mismo. Pero, como entorno tecnológico, acarrearán prejuicios y supuestos sistémicos e ideológicos, por lo que la sociedad debe mantenerse crítica y estar consciente de ellos, a la vez que de los contextos en los que se crean, respaldan y de los que obtienen apoyo. De esta manera podremos desarrollar la capacidad de comprender las responsabilidades de uso, creación, contenidos, prejuicios, valores e ideologías de estos entornos.

El término virtualidad se relaciona con la creencia de Aristóteles de que cada entidad del mundo se podía describir en relación con su potencial, o dinamismo, y actualidad, o energía (W., 2000). Para Peirce (C., 1902), el concepto parte del conocimiento virtual de Escoto, para quien el término virtual sugiere algo que es como si fuera real. Deleuze (G., 1966) sugiere que virtualidad se asocia con oponerse a lo real, pero opuesto a lo actual, mientras que lo real se opone a lo posible. En todo caso, el concepto de la virtualidad no es nuevo, y a pesar de haber permanecido por décadas como un pronóstico de la ciencia ficción, solo hasta que se pudo materializar gracias a los desarrollos tecnológicos y se masificara, se convirtió en una tecnología viable.

*“Para Sherman y Craig la virtualidad es un medio que presenta una amplia utilidad para la exploración y la comunicación de ideas, y como apoyo en otros medios de comunicación humana con los que comparte propiedades”.*

### **1.1. PROPIEDADES DE LA VIRTUALIZAD**

Tener en cuenta una serie de propiedad de la virtualidad que, en muchas ocasiones, no son posibles en el mundo real, a continuación, se lista:

- Modelado y simulación
- Interactividad
- Inmersión
- Sensorialidad
- Multidimensionalidad
- Dinamismo
- Multimedialidad
- Multiplicidad
- Flexibilidad

## 1.2. LA EDUCACION VIRTUAL

La educación virtual se basa en un modelo de enseñanza centrado en el estudiante, en el que debe ser responsable de su propio aprendizaje, estar motivado para estudiar de manera continua y ser consistente sin la estructura o el requisito de asistir presencialmente a clases físicas. Estos ambientes se fortalecen en un contexto en el que disminuye el presupuesto mientras que la población estudiantil aumenta. Entonces, la necesidad de atender grupos grandes y personas más diversas, se ha convertido en una lucha mundial por brindarle a la sociedad acceso equitativo a la educación. Al ingresar al siglo XXI, y gracias a los desarrollos de nuevas tecnologías dedicadas a la industria, la educación virtual adquiere nuevas dimensiones relacionadas, tales como exploración y descubrimiento, colaboración, conectividad, comunidad, experiencias multisensoriales y autenticidad, y en respuesta a las necesidades y demandas del estudiante. A continuación, se detalla algunas características por las que este desarrollo comienza a expandirse:

- Aprendizaje permanente.
- Centrado en el participante.
- De acceso libre.
- Revolución en el conocimiento

Con todo lo descrito hasta esta parte se puede tomar, que la educación virtual se haya comprendido y que haya quedado claras sus características y diferencias con la educación tradicional, pero ¿cómo saber si esta forma de educación es o no adecuada para todas las personas? Lo más importante para entenderlo es caracterizar los segmentos de la sociedad: si es una persona que trabaja o tiene obligaciones familiares, es un buen candidato; si es un adulto que necesita actualizar sus habilidades y capacidades, es posible que la independencia de la educación virtual sea lo suyo; si las obligaciones lo obligan continuamente a actualizar o desarrollar nuevas habilidades y capacidades, es probable que necesite la educación virtual para re-capacitarse; si es un estudiante tradicional, que periódicamente debe navegar en la red para aprender por fuera del aula, es probable que esta educación sea lo que necesita.

Para poder encarar la educación virtual los estudiantes viven su experiencia en algunas categorías, sobre las que deben poseer un conocimiento básico, como ser:

- **Hipervínculos.** Las páginas web son en sí mismas, material impreso disponible en línea
- **Sonido.** Mucha parte del contenido en las páginas web es audio.
- **Video.** Entre las herramientas disponibles se incluye imágenes fijas (presentaciones) o en movimiento (videos)

- **Intercambio de datos.** En la educación virtual los profesores envían y reciben información, en forma electrónica
- **Aprendizaje basado en proyectos.** La manera más común de validar el logro de los resultados de aprendizaje en la educación virtual es a través de proyectos.

En el contexto de la educación virtual la principal habilidad que los participantes deben desarrollar es ser independientes. Porque para ser exitoso en este contexto es necesario que disfruten buscando información útil por su cuenta y lograr un aprendizaje independiente.

### 1.3. AMBIENTES VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El ambiente virtual de enseñanza-aprendizaje es un espacio donde:

- 1) circula el conocimiento, porque lo poseen todos los actores,
- 2) se comparte el conocimiento, porque todos aprenden a aprender,
- 3) se logran resultados de aprendizaje, porque el conocimiento se descubre, se crea y se distribuye con objetivos reales, y
- 4) se amplía el espacio del entorno del aprendizaje, porque brinda oportunidades para expandir la imaginación de los profesores y los estudiantes por igual.

Por lo tanto, puede ser que en la educación virtual se tenga mayor interacción social que en la educación tradicional, porque los profesores desarrollan los procesos de aprendizaje a través de modelos de enseñanza en los que el objetivo es lograr que los estudiantes alcancen resultados de aprendizaje útiles.

### 1.4. HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL

En este nuevo siglo y gracias a los desarrollos tecnológicos y los descubrimientos en la neurocognición, la presencia física de este sistema se volvió inmateral. Y aunque los avances y desarrollos de este siglo alteran la percepción de las personas acerca de cómo se adquiere conocimiento, a la vez que exige una revisión exhaustiva sobre cómo se aborda el proceso de enseñanza-aprendizaje, el sistema de educación permanece aletargado y parece no darse cuenta de que necesita una revolución total. A continuación, se describen algunas de esas herramientas.

**Educación expandida:** En este siglo las distancias dejaron de ser un inconveniente para la educación, porque las personas aprendieron a estudiar en línea en cualquier parte del mundo, a la vez que se alejaron de la educación tradicional fundada en el aula física.

**Aprendizaje basado en retos:** Actualmente las personas utilizan la tecnología para acceder a la información, desde la cual administran la adquisición de conocimiento en procesos de la denominada educación informal, y se han convertido, además de consumidoras, en generadoras de información.

**Aprendizaje basado en proyectos:** La formación y capacitación que la sociedad exige de los profesionales es un aspecto fundamental que se debe considerar en el diseño de cualquier estrategia educativa, pero los rápidos cambios tecnológicos, económicos, sociales, culturales y políticos definen permanentemente nuevos perfiles de los empleados que necesitan las empresas.

**Aprendizaje ubicuo:** el mundo empezó a cambiar rápidamente de una economía industrial a una basada en el conocimiento, y a medida que se derriban las fronteras físicas la tecnología digital se vuelve más global y difusa, generando un contexto mundial en el que la propia naturaleza humana se define por la capacidad de las personas para ser consumidoras y/o productoras de conocimiento.

## 1.5. TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL

### 1.5.1. ¿QUÉ ES UNA PLATAFORMA VIRTUAL?

Plataforma es un concepto con varios usos, por lo general se la entiende como *una base que se halla a cierta altura o, aquello que brinda un soporte ya sea físico o simbólico*. Por su parte, el uso más habitual del término *virtual*, está vinculado a lo *que existe de manera aparente o simulada y no físicamente*.

Con estas definiciones en claro, podemos introducirnos en el concepto de plataforma virtual que se emplea en el ámbito de la tecnología. Una plataforma virtual es ***un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, permitiendo que los usuarios accedan a ellas a través de Internet***. (M., 2021)

Esto quiere decir que, al utilizar una plataforma virtual, la o el usuario no debe estar en un espacio físico determinado, sino que sólo necesita contar con una conexión a la Web que le permita ingresar a la plataforma en cuestión y hacer uso de sus servicios.

Las plataformas virtuales, por lo general, se emplean para la educación a distancia e intentan simular las mismas condiciones de aprendizaje que se registran en un aula. Para esto, cuentan con diversas vías de comunicación, como chat, foros y aulas virtuales entre otros.

### 1.5.2. VENTAJAS DE LA CAPACITACIÓN VIRTUAL

El aprendizaje electrónico o ***e – learning*** (en inglés) como nuevo modelo de educación nos ofrece muchas ventajas dentro de ellas se encuentran las siguientes:



**Figura 1.** Espacios de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

**Fuente:** (blogs, 2019)

**1. Mayor flexibilidad.** Ofrece una mayor flexibilidad respecto al método convencional de la clase en el aula pues no es necesario programar la logística cada vez que se desarrolle una acción educativa, sino que una vez ofertado un curso - las y los participantes - pueden recibirlo en distintas versiones temporales y en cualquier franja horaria. Además las y los estudiantes pueden fijar sus propios ritmos de aprendizaje, según el tiempo que dispongan y los objetivos que se hayan fijado.

**2. Facilidad de acceso.** El hecho de que la o el estudiante pueda seguir cualquier curso virtual, necesitando para ello sólo una computadora, e inclusive ahora, solo un celular con conexión a Internet.

**3. Aumento de la retención.** Según estudios experimentales, la información asimilada en procesos virtuales es retenida un 25% más que si se utilizan soluciones convencionales de formación presencial.

**4. Compatibilidad de actividades.** Este tipo de capacitación es compatible con muchas otras actividades, casi de manera simultánea (trabajo, familia, ocio, otros) pues basta sólo con acceder a la computadora o al celular en cualquier momento.

**5. Comodidad.** Evita el desplazamiento de las y los participantes, lo que se traduce en una gran comodidad para éstas y éstos, ya que no deben trasladarse a lugares diferentes al de trabajo, ni pernoctar fuera del domicilio habitual.

**6. Posibilidad inmediata de actualización de los contenidos del curso.** Se puede incorporar cualquier modificación en cualquier momento, y la o el estudiante puede acceder a información siempre actualizada, sistema que es prácticamente impensable en la formación convencional. (WordPress.com, 2010)

**7. Reducción de costos.** Puede llegar a ser hasta un 30% más barata que la formación convencional en aula. Según la revista Training, casi dos tercios del presupuesto que una institución o empresa invierte en capacitación, se gasta en el alojamiento y el transporte de las y los empleados al lugar donde tiene lugar el programa de capacitación.

**8. Formación personalizada.** Los cursos virtuales pueden ser personalizados, de tal manera que cada participante, que se identifique en el portal de formación, puede acceder a un informe

de seguimiento de sus progresos y recibir mensajes de la o el tutor o docente del curso. Adicionalmente, tendrá acceso a información sobre otros cursos. (WordPress.com, 2010)

**9. Seguimiento exhaustivo del proceso de capacitación.** La institución o empresa que desarrolla la acción educativa en la modalidad virtual tiene la posibilidad de realizar seguimiento general de todas/os y de cada una/o de las y los participantes hasta el más mínimo detalle: número de veces de conexión, fechas y horas, ejercicios realizados, páginas

vistas, grado de satisfacción de las y los participantes con cada módulo entre otros. En resumen, cada vez que una o un participante accede a un curso va dejando huellas electrónicas de todo lo que hace. (WordPress.com, 2010)

### 1.5.3. DESVENTAJAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

**1. Equipo.** Las personas para acceder a este tipo de educación deben poseer computadora o celular inteligente y necesariamente acceso y servicio de Internet, ya que todos los trabajos se realizan por este medio. La información se encuentra en la red y los trabajos se envían a través de una plataforma o correo electrónico.

Lamentablemente en muchas regiones del planeta aún no hay conectividad y los costos del servicio de internet no siempre son accesibles para poblaciones históricamente excluidas (indígenas, mujeres, discapacitados y otros)

**2. Relaciones Sociales.** Las relaciones entre personas se ven afectadas, ya que no es lo mismo conversar por medio del chat que hacerlo cara a cara; así la interacción y comunicación entre docente – estudiante es para muchos percibida como menos profunda.

**3. Manejo de la tecnología.** Las y los estudiantes que desarrollan un curso virtual deben de poseer conocimientos básicos en el uso de tecnologías, herramientas informáticas y de navegación por internet.

**4. Retroalimentación en tiempo asincrónico.** La retroalimentación de la o el docente no siempre es inmediata. Como todo el proceso se desarrolla por medio de una plataforma virtual y la comunicación se establece a través del intercambio de mensajes, las respuestas a las dudas pueden tardar y/o pueden darse malas interpretaciones. De igual manera, la retroalimentación a las tareas o proyectos, tarda lo que dura la o el docente en revisarlas, todo esto puede causar frustración y sensación de abandono en las y los participantes.

El presente documento ha sido extractado del internet con el único objetivo de orientar a la población que realiza el presente curso virtual acerca de las características de la educación virtual



## 1.6. Bibliografía

blogs. (2019). *Tecnología en Educación virtual*. Obtenido de

<https://sites.google.com/site/tecnologiaeneducacionvirtualcc/>

C., P. (1902). *Dictionary of philosophy and psychology*. Macmillan.

G., D. (1966). *Bergonism*. Zone.

M., P. E. (2021). *EDUCACION VIRTUAL*. MEDELLIN: Instituto Antioqueño de Investigación.

W., W. (2000). *Subjektivität und Öffentlichkeit – Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller*.

WordPress.com. (04 de marzo de 2010). *Herramientas de e-learning*. Obtenido de WordPress.com:

<https://herramientasdelearning.wordpress.com/2010/03/04/ventajas-del-e-learning/>