

Tipo de artículo: Artículo original

Temática: Soluciones Informáticas

Recibido: 20/01/2019 | Aceptado: 22/06/2020 | Publicado: 01/09/2020

Los blogs educativos como espacios virtuales colaborativos

Educational blogs as virtual collaborative spaces

Alexis Ruíz Mulet^{1*}, Yadira de la Caridad Avila Aguilera¹, José Heriberto Aparicio Venegas¹

¹ Universidad de Las Tunas, Cuba, alexisrm@ult.edu.cu

² Universidad de Las Tunas, Cuba, yavila@ult.edu.cu,

¹ Universidad de Las Tunas, Cuba, aparo_amancio@ult.edu.cu

* Autor para correspondencia: usuario@dominio.com

Resumen

El blog como recurso didáctico de la web 2.0 al integrar otros recursos con el fin de desarrollar un ambiente personal de enseñanza aprendizaje que sirva de guía para el docente y para los estudiantes se convierte en una potente herramienta para la creación de contenidos para compartir en la red. La actividad que realice el docente en el blog permitirá desarrollar en él y en los estudiantes tres procesos cognitivos básicos: leer, reflexionar y compartir. La habilidad del docente en el manejo del blog permitirá desarrollar competencias tales como motivación, autonomía y creatividad permitiendo mayor y mejor gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje. El empleo de los blogs en las clases hace posible que los estudiantes desarrollen habilidades y aptitudes tales como la socialización, el trabajo en equipo y la importancia de compartir. Además permiten que los estudiantes aprendan “haciendo cosas”. De este modo, los procesos cognitivos evolucionan a través de la transformación y manipulación de la información, desarrollando lo que se conoce como capacidades cognitivas de alto nivel, tales como el razonamiento, la capacidad de síntesis y análisis y la toma de decisiones.

Palabras clave: Blog educativo, Aprendizaje colaborativo, Espacio virtuales colaborativos, TICs, enseñanza aprendizaje

Abstract

The blog as a didactic resource of web 2.0 to integrate other resources in order to develop a personal environment teaching teaching that serves as a guide for teachers and students becomes a powerful tool for the creation of content to share in the net. The activity carried out by the teacher in the blog will allow him to develop in him and in the students three basic cognitive processes: reading, reflection and sharing. The ability of the teacher in the management of the blog will allow the development of skills such as motivation, autonomy and creativity, allowing greater and better management of the teaching-learning process. The use of blogging in classes makes it possible for students to develop skills and abilities such as socialization, teamwork and the importance of sharing. They also

allow students to learn "doing things". In this way, cognitive processes evolve through the transformation and manipulation of information, developing what are known as high level cognitive capacities, such as reasoning, synthesis and analysis, and decision making

Keywords: *Deben designarse en inglés como mínimo tres palabras y no más de seis que reflejen el contenido central del trabajo.*

Introducción

El contexto socio-cultural contemporáneo, caracterizado por el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, coloca a la escuela frente a la demanda de desarrollar en sus alumnos la alfabetización digital necesaria para la utilización competente de las herramientas tecnológicas.

Los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha alfabetización, ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar, producir, organizar y difundir la información , así como las herramientas tecnológicas disponibles.

Por estas razones, resulta necesario que los docentes conozcan las funcionalidades técnicas y las potencialidades didácticas de los entornos virtuales, como paso previo para su integración significativa en las propuestas curriculares.

La educación cubana tiene como uno de sus sustentos la máxima vigotskiana de que “... El desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el cual está inmersa la persona. En este sentido, la preparación del docente desde un enfoque desarrollador busca dinamizar un aprendizaje basado en una educación constructiva,(...), capaces de valorar el bien común por encima de bien individual; en este sentido, al formar hombres y mujeres reflexivos y críticos que buscan autogestionar su propio aprendizaje”. Vigotsky,[17]. Es por esto que se trabaja en la búsqueda de medios de enseñanza que estimulen a estudiantes a lograr un auto-regulación de su propio aprendizaje convirtiéndolos en actores activos dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje .

Uno de los objetivos de la Tercera Revolución Educativa está orientado a asumir las Tecnologías de la Información y la Comunicación como vía para la transformación del hombre nuevo y la sociedad en general. Desde 1999 comenzó la utilización masiva de medios audiovisuales en las escuelas cubanas, lo cual determinó un cambio en la preparación y desarrollo de una personalidad integral para su desempeño en la sociedad actual, generándose la necesidad de producir programas de televisión y la elaboración de nuevos productos de software educativos para los diferentes

niveles de enseñanza. Dicho cambio, por supuesto, también repercutió favorablemente en la superación y preparación de los profesores y los centros productores de programas informáticos.

Sin embargo es necesario reflexionar sobre: si los novedosos medios de enseñanza surgidos con la introducción de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones (TICs) entre los que podemos mencionar: software educativos, las aulas virtuales e Hiperentornos de aprendizajes son los únicos medios que propician un aprendizaje colaborativo. El autor considera que existe otro espacio para el aprendizaje que por sus características y ventajas es capaz de lograr un aprendizaje colaborativo en los estudiantes. Para iniciar debemos retomar el surgimiento de este nuevo espacio y como ha logrado convertirse en un espacio para el aprendizaje.

Materiales y métodos o Metodología computacional

Los métodos teóricos y empíricos empelados en el trabajo fueron los siguientes:

El análisis y crítica de fuentes: para revelar los aspectos esenciales de las fuentes consultadas, tanto bibliográficas como los datos provenientes de las técnicas empíricas utilizadas en la investigación. Se apoya en los siguientes procedimientos del pensamiento lógico: análisis y síntesis, histórico lógico, inducción deducción, los emplee tanto en el estudio teórico como en la modelación de la propuesta y el seguimiento de las actividades desarrolladas.

Desde lo educativo podemos definir el ambiente como la organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula. Es un entorno dinámico, con determinadas condiciones físicas y temporales, que posibilitan y favorecen el aprendizaje.

Por su parte un ambiente de aprendizaje es definido como el escenario donde se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje, en el cual se contempla, entre otras: las condiciones materiales necesarias para la implementación de actividades interpersonales básicas entre profesores y estudiantes, la organización y disposición espacial del aula, las pautas de comportamiento que en ella se desarrollan el tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos y entre ellas mismas los roles que se establecen las actividades que se realizan

En un ambiente de aprendizaje los profesores piensan y toman decisiones en torno al diseño y empleo del espacio, el tiempo y la disposición de los materiales:

- cómo debe ser la organización espacial, cómo va a ser la selección, elaboración y disposición (accesibilidad y visibilidad) de los materiales para el aprendizaje (según un modelo pedagógico, teniendo en cuenta las diferencias individuales y grupales, y adecuados a los intereses y necesidades), cómo van a estar almacenados y clasificados los materiales, cómo se van a manejar los mensajes y la información

dentro del espacio de tal manera que están claras las responsabilidades del tal manera que se propicie la autonomía y cómo propiciar las interacciones con el conocimiento, con los otros compañeros y consigo mismo.

Teniendo en cuenta estos conceptos podremos preguntarnos ¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje? Podemos decir que un ambiente virtual de aprendizaje es un entorno de aprendizaje mediado por las tecnologías, lo cual transforma la relación educativa, ya que la acción tecnológica facilita la comunicación y el procesamiento, la gestión y la distribución de la información, agregando a la relación educativa, nuevas posibilidades y limitaciones para el aprendizaje. Los ambientes o entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos de mediación que posibilitan las interacciones entre los sujetos y median la relación de éstos con el conocimiento, con el mundo, con los hombres y consigo mismo.

Por otra parte un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o *Virtual learning environment* (VLE) es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas o sistema de software que posibilitan la interacción didáctica Salinas [13]. Según Colombia Digital (2015) los EVA "se consideran una tecnología para crear y desarrollar cursos o modelos de formación didácticos en la web". Son espacios con accesos restringidos solo para usuarios que respondan a roles de docentes o alumnos.

Teniendo en cuenta las definiciones mencionadas, un EVA posee 4 características fundamentales:

- es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- la relación didáctica no se produce en ellos "cara a cara" (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo. Salinas 2011.[14]

Según Consuelo Belloch citando a Boneu (2007) [3] "hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma de e-learning debería tener:

- Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.

- Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- Escalabilidad: capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar".

Los elementos esenciales que debe tener un entorno virtual de aprendizaje, en los cuales se ha de articular el aprendizaje y el trabajo colaborativo, son los siguientes:

-Estrategias de comunicación en entornos virtuales: mensajes concretos y concisos, claridad de los argumentos, precisión semántica, fluidez comunicativa (poca dilación temporal)

-El Dominar las herramientas es un requisito pero no un obstáculo

-Planificación -Distribución de tareas. Los valores claves en este tipo de aprendizaje son: responsabilidad, compromiso, sinceridad.

Resultados y discusión

Un EVA combina herramientas para la gestión de los materiales de aprendizaje, para la gestión de las personas participantes, incluidos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes, ofreciendo desde el punto de vista didáctico soporte tecnológico para optimizar distintas fases del proceso de enseñanza y aprendizaje: planificación, implementación, desarrollo y evaluación.

Una de las características primordiales de los ambientes de aprendizaje a distancia es la forma en la que los estudiantes interactúan con los materiales de enseñanza y con otros participantes, la interactividad es una característica que se da en los cursos en línea cuando, a través de los medios digitales se presentan propuestas pedagógicas que propicien el aprendizaje significativo en diferentes niveles.

Dimensiones de los entornos virtuales de aprendizaje

La definición de estos entornos indica que presentan una dimensión tecnológica y una dimensión educativa, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí.

La **dimensión tecnológica** está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas. Varían de un tipo de EVA a otro, pero en términos generales, puede decirse que están orientadas a posibilitar cuatro acciones básicas en relación con esas propuestas:

- la publicación de materiales y actividades,
- la comunicación o interacción entre los miembros del grupo,
- la colaboración para la realización de tareas grupales y
- la organización de la asignatura

La **dimensión pedagógica** de un EVA está representada por el proceso de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla en su interior. Esta dimensión nos marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y los alumnos a partir del planteo y resolución de actividades didácticas.

Un EVA se presenta como un ámbito para promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación multidireccionales (docente/alumno - alumno/docente y alumnos entre sí). Se trata de un ambiente de trabajo compartido para la construcción y difusión del conocimiento con base en la participación activa y la cooperación de todos los miembros del grupo.

Estos sistemas funcionan generalmente en un servidor, para facilitar el acceso de los estudiantes a través de Internet.

Por su misma naturaleza, Internet puede enriquecer los materiales destinados a la enseñanza con gráficas, sonido, video y mediante la interacción entre los educandos y los educadores. Todos los materiales educativos podrían ser preparados y editados con la mejor calidad posible, por los mejores expertos, para llegar a un número prácticamente ilimitado de usuarios. Los mismos materiales podrían utilizarse una y otra vez antes de que hubiera necesidad de actualizarlos o de darles una mejor presentación. Ya no sería necesario buscar los cursos del mejor profesor a través del campus universitario. En la imagen ideal del futuro Internet el mejor profesor o instructor especializado, las mejores gráficas, y, en general, los mejores recursos educativos, estarían siempre disponibles para cualquier persona.

Bajo este contexto, el profesor asume un rol que cambia de expositor a orientador y diseñador de medios, objetos de aprendizaje y métodos. El profesor se transforma en un productor de contenidos. De esta manera, el alumno pasa a ser el protagonista del proceso de formación, un investigador que activamente busca información, la analiza y es capaz de incorporarla a proyectos en grupo o individuales con la finalidad de acrecentar el acervo de aprendizaje involucrado en el método, toda vez que es de vital importancia el intercambio de investigación que cada uno de los alumnos aporte para beneficio del grupo de trabajo.

Según Jordi Adell (1999) [2] este nuevo escenario formativo supone la aparición de nuevos roles docentes a asumir por parte del profesor que se sumerja en este proceso formativo on-line, y establece una clasificación teniendo en cuenta las nuevas necesidades formativas:

-Diseñador del curriculum: diseño general del curso, planificación de actividades, selección de contenidos y recursos disponibles, etc

-Proveedor de contenidos: supone la elaboración de materiales de enseñanza en diferentes formatos, caracterizados por la interactividad y la personalización.

Tutorización: facilitador del aprendizaje.

Evaluador: tanto de los aprendizajes de los alumnos como del proceso formativo y de su actuación.

Técnico: proporcionando soporte de tipo técnico ante las posibles dificultades que los estudiantes se encuentren en el desarrollo del curso en sus inicios más frecuentemente y posteriormente durante el progreso en el mismo.

Los componentes de estos sistemas pueden incluir plantillas para elaboración de contenido, foros, [chats](#), cuestionarios y ejercicios tipo múltiple-opción, verdadero/falso y respuestas de una palabra. Los profesores completan estas plantillas y después las publican para ser utilizadas por los estudiantes. Nuevas características en estos incluyen [blogs](#) y [RSS](#). Los servicios proporcionados generalmente incluyen control de acceso, elaboración de contenido educativo, herramientas de comunicación y la administración de grupos de estudiantes.

Estos Ambientes Virtuales se basan en el principio de aprendizaje colaborativo que permite a los estudiantes realizar sus aportes y expresar sus inquietudes en los foros, siendo apoyados por herramientas multimedia que mediatizan el aprendizaje pasando de ser simplemente un texto en línea, a un entorno interactivo de construcción de conocimiento.

Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación y a la creación de entornos virtuales de aprendizaje nos dan la posibilidad de romper las barreras espacio temporales que existen en las aulas tradicionales y posibilitan una interacción abierta a las dinámicas del mundo.

Al tratar de definir con cierta precisión algunos de los aspectos relevantes que conforman un ambiente de aprendizaje, busco que nos acerquemos por una vía natural a lo que es un ambiente virtual de aprendizaje, ya que en principio debemos concebir éste como un espacio con todos los aspectos señalados en la definición de ambiente de aprendizaje, con la diferencia de que tanto el diseño y empleo del espacio, el tiempo y la disposición de los materiales, entre otros están mediados por las tecnologías.

Es decir, aquí las tecnologías van a operar como instrumentos de mediación, en tanto van a ser el medio utilizado para la construcción de ese espacio que propone una estructura de acción específica para aprender y, desde donde, cada estudiante interactúa según sus oportunidades y estrategias para el aprendizaje tecnológicamente mediado.

En su estudio sobre Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como instrumento de mediación, se define los entornos virtuales como "un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales. Esto es, un EVA orienta una forma de actuación educativa

dentro de unos márgenes tecnológicos". Y esa nueva forma de orientar la acción que nos proporcionan las TIC, y con ello un EVA, facilitan entre otras:

- las posibilidades de acceso a la información y a la comunicación (material digital e hipertextual).
- la libertad del estudiante para orientar su acción, en tanto amplían su concepción del qué, dónde y con quiénes se puede (y es necesario) aprender.
- la ampliación de estrategias de aprendizaje.
- la relación con las tecnologías, y las posibilidades de aprender con tecnología y aprender de tecnología.
- la socialización del conocimiento.
- se potencia el trabajo colaborativo.
- los efectos cognitivos gracias a la interacción con la tecnología informacional, que ponen en evidencia que éstas modifican las estrategias de pensamiento, sus formas de representación, las estrategias de metacognición, las formas de ver el mundo y ciertas habilidades de procesamiento y comunicación de la información, que efectivamente sirven de guía, apoyando y organizando, el proceso de aprendizaje
- un re-encuadre del concepto de aula, de clase, de enseñanza y aprendizaje,
- una forma renovada de comprender la interacción entre estudiantes, ya que la eleva exponencialmente a múltiples posibilidades -y limitaciones- de comunicación que sólo pueden hacerse con esta tecnología y no con otras.
- la posibilidad de mejorar algunas habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico de cada herramienta, ampliando el repertorio de lo que podemos pensar y hacer cooperativamente
- las representaciones simbólicas y herramientas complejas de actuación basadas en la interacción cooperativa entre personas.
- un espacio donde tenga dispuestos los materiales didácticos o las instancias de mediación que requiera el curso para la conceptualización y el acceso a la información: textos, imágenes, videos, audios, animaciones, simulaciones, software, hipertextos, hipermedias, glosarios, etc. Dichos materiales pueden ser diversos y tener en cuenta los distintos estilos de aprendizaje.
- un espacio donde tenga propuestas unas actividades de ejercitación y de aplicación del conocimiento a situaciones concretas: software especializado, herramientas para proponer actividades (foros, wikis, blogs, tareas, cuestionarios, etc.)
- un espacio de ejemplificación donde se presenten situaciones prototípicas, aplicaciones y proyecciones de los conceptos al mundo real y cotidiano

- un espacio donde disponga de diferentes recursos de evaluación y autoevaluación software especializados, herramientas para proponer actividades (foros, wikis, blogs, tareas, cuestionarios, etc.)
- un espacio de comunicación donde todos los miembros del grupo puedan interactuar y puedan recurrir para informarse y resolver dudas (foros, diálogos, correo electrónico)
- un espacio de socialización en el que los estudiantes y el docente puedan poner en común el desarrollo de las distintas actividades de seguimiento y de evaluación
- un espacio donde se disponga el diseño general del curso con sus componentes fundamentales (objetivos, metodología, temáticas, evaluación, bibliografías y cibergrafía)

Esta línea de trabajo estudia cómo las tecnologías se pueden convertir en ambientes de aprendizaje y de qué manera se orquestan dentro de la sala de clase. En este contexto, se considera como ambiente de aprendizaje al entorno de todas las herramientas, recursos y personas que forman parte de la experiencia de aprendizaje que deberían: proporcionar múltiples representaciones de la realidad que delimitan el mundo según las necesidades académicas, simulando situaciones basadas en casos; privilegiar la construcción del conocimiento sobre la reproducción, fomentando la reflexión basada en la experiencia; y apoyar la construcción colaborativa del conocimiento a través de la negociación social de los participantes incorporando actividades individuales y colectivas.

Como todo recurso novedoso tiene sus Ventajas y desventajas, para ello proponemos las siguientes:

Ventajas del Entorno Virtual de Aprendizaje

- Cambio de paradigma del aula como espacio físico a un aula como un espacio educativo alojado en la web.
- Énfasis en un modelo de aprendizaje basado en la construcción de conocimiento.
- Nuevas formas de interacción y comunicación asincrónica, sincrónica e intercultural mediados por la tecnología.
- Facilita un trabajo colaborativo, logrando la construcción de conocimientos de manera conjunta en el marco de una comunidad de aprendizaje.
- Flexibilidad del modelo educativo en cuanto a al acceso a cualquier horario y desde cualquier lugar.
- Aprender con tecnología y de la tecnología.
- Soporte efectivo para la interacción del aprendiz con el tutor y los otros usuarios.
- Cada alumno puede desarrollar su propia estrategia de aprendizaje, siendo esta el eje organizador de la propuesta pedagógica.

Desventajas en la Implementación

- Limitaciones de conectividad

- Limitaciones en la tecnología que posee la institución y los alumnos.
- Insuficiente preparación de los docentes en el uso de la tecnología.
- Cambios de un modelo transmisivo a un modelo colaborativo.

Problemática en el desarrollo y organización de actividades dentro del EVA

Abuso y uso inadecuado Hay profesores y administradores educativos que piensan en cambios radicales: todo debe trabajarse ahora en forma virtual. Esto lleva a malos usos; no es conveniente utilizar una tecnología cara, poco disponible y más compleja, para una acción que se puede realizar con la misma eficacia usando medios más sencillos. Por ejemplo, para mostrar información esquemática o verbal simultáneamente a un grupo, el retroproyector es de uso sencillo y eficiente. El computador añade poco y exige demasiado para este fin.

Inexistencia de estructura pedagógica en la información y multimedia • La pregunta del pedagogo es obvia: si el aprender con la interacción que exige la realidad al volverla pedagógicamente accesible, es preciso e indispensable, que en los ambientes de aprendizaje diseñados intencionalmente, los contenidos tengan una estructura pedagógica adecuada; entendemos fundamentalmente, útil a los procesos mentales y formas de aprender de los alumnos.

Tecnófobos y tecnófilos • Un peligro conocido es la aparición de tecnófobos y tecnófilos. Personas que se aficianan en exceso al uso de las tecnologías, o que desarrollan temores excesivos ante ellas. El uso excesivo hace que se desconozca el valor formativo de otros entornos imprescindibles, en particular los que exigen interacción personal. Los miedos al computador camuflan la exigencia de repensar el propio quehacer docente y la voluntad de informarse y conocer lo que ofrecen los nuevos entornos para aprender.

Dificultades organizativas y problemas técnicos. Los costos de mantenimiento de equipos informáticos escolares. Los posibles cambios de horarios, de distribución de grupos, de asignación de cargas al profesorado, de planta física, etc., no suelen aparecer en los informes de investigación y desarrollo; las interferencias de fallas técnicas tampoco.

Escasa formación del docente. Podríamos agregar los propios obstáculos externos del profesor en cuanto al acceso a la tecnología, la disponibilidad de tiempo, apoyos, materiales, formación y los obstáculos internos (actitudes, creencias, prácticas, resistencia) que afectan a los esfuerzos docentes para la integración de la tecnología en el aula. Por el contrario, cuando a los profesores en formación se les enseña a aprender con crecientes niveles de autonomía, ellos desarrollan un concepto de pedagogía horizontal que les permite encarar su vinculación con las fuentes del conocimiento de manera mucho más activa e independiente.

Evaluación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje

La implementación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo, supone nuevas perspectivas respecto a una enseñanza apoyada en ambientes virtuales, cuyas estrategias de enseñanza son adaptadas

y diseñadas para dicho ambiente. En la educación virtual el proceso de enseñanza se centra en el estudiante lo que conlleva a un aprendizaje autónomo e independiente, donde el individuo debe capacitarse en forma permanente, para lo cual debe regular su propio ritmo de aprendizaje ajustando su tiempo y espacio de trabajo, de estudio, de socialización, de diversión y recreación, así como seleccionar las temáticas e información de su interés, con respecto a sus propias necesidades.

Los ambientes virtuales de aprendizaje requieren de nuevas alternativas para valorar el desempeño de los estudiantes. La valoración de los aprendizajes debe ser individualizada; enfocada en el alumno y en los objetivos establecidos. Considerando los siguientes aspectos:

- Definición de objetivos.
- Retroalimentación durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Hacer uso de la tecnología para el diseño de pruebas y revisión de los resultados.
- Tomar en cuenta el ritmo y estilo de aprendizaje, así como las necesidades del alumno.

Es importante identificar las características de los estudiantes para poder aplicar estrategias de aprendizaje pertinentes a ellos y a la temática, para que de esta forma los métodos de evaluación ayuden tanto al estudiante como al docente-asesor a valorar de mejor manera el aprovechamiento. Dependiendo de los resultados, esta información servirá para mejorar el desempeño. No todos los estudiantes aprenden de la misma manera, ni al mismo ritmo y eso puede ser un factor que lo desmotive. La evaluación, debe transformar o mejorar al individuo en cuanto a su comportamiento y la manera de responder ante las situaciones que se le presenten. Sin duda, es un método para conocer el nivel de conocimiento y dominio de las actitudes, aptitudes, habilidades útiles para un buen desempeño en cualquier contexto (personal, profesional, espiritual, etc).

Popularidad

Universidades y otras instituciones de educación superior están poniendo cada vez más interés en EVA para:

- Usar un EVA ciertamente absorbe menos tiempo del instructor y requiere menos maestría, mientras que produce un resultado más profesional) que creando un sitio Web propio para un curso. (Muchos usuarios de EVA disputarían la declaración antedicha.
- Proporcionar un servicio para los estudiantes que miran cada vez más al Internet como medio natural para encontrar información y recursos.
- Asegurar que los requerimientos de control de calidad sean reunidos, proporcionando a su vez un estándar para coleccionar la información requerida.

- Facilitar la integración de la educación a distancia y la educación tradicional, además del aprendizaje a través de otros medios.

Sistemas Disponibles

Para aquellos que deseen proveer e-learning hay muchos EVA de código abierto o propietarios disponibles para su inmediato uso. Servicios e-learning a pedido ó [On-demand](#) son también una opción popular porque pueden ser desplegados en minutos y no requieren a instructores o instituciones desplegar sistemas en sus propios servidores.

Muchos EVA se instalan en un servidor. Un EVA típico contiene uno o más programas o instrucciones para proporcionar la interfaz del usuario (Profesor-Estudiante) el cual interactúa con la base de datos. Por ejemplo, un EVA puede utilizar PHP como su lenguaje/programa con MySQL como administrador de la base de datos.

Muchos EVA encuentran cada vez más lugares de aplicación. Éstas incluyen nuevas tecnologías emergentes, así como áreas especializadas. Un EVA se puede desplegar en una USB como cliente, sincronizando de vez en cuando con el servidor vía web. EVA se pueden utilizar en algo tan genérico como entrenamiento de trabajo.

El trabajo colaborativo se define como procesos intencionales de un grupo para alcanzar objetivos específicos, más herramientas diseñadas para dar soporte y facilitar el trabajo. Lo significativo en el trabajo colaborativo, no es la simple existencia de interacción e intercambio de información entre los miembros del grupo, sino su naturaleza. Entre las herramientas que se pueden encontrar en la web 2.0 que están desarrollando el trabajo colaborativo podemos citar las sociales como Twitter, Flickr, entre otras.

Conclusiones

Hoy en día podemos afirmar que los espacios virtuales de aprendizajes han calado profundamente en casi todos los ámbitos de nuestra sociedad, también en el educativo, por lo que desde la educación formal no debería obviarse la existencia de estas herramientas para apoyar los procesos educativos.

Los espacios virtuales de aprendizajes son una herramienta sencilla y barata, al alcance de casi cualquiera. No son necesarios muchos conocimientos informáticos o de programación para poder publicar contenidos digitales en la red y hay multitud de editores gratuitos o de bajo coste que hacen posible que las comunidades con menos recursos tengan la oportunidad de utilizarlos, facilitando así la superación de la brecha digital en la adopción de nuevas tecnologías para el aprendizaje y el e-learning.

La utilización de los espacios virtuales de aprendizajes en educación requiere del marco de una pedagogía constructivista que se ve favorecida y apoyada por el uso de los mismos. En el caso de la enseñanza superior este

marco pedagógico promueve el uso de metodologías que priman un papel activo por parte del alumno y un papel facilitador por parte del profesor.

Los espacios virtuales de aprendizajes pueden ayudar a desarrollar las competencias instrumentales, interpersonales y que son necesarias para el desenvolvimiento y desarrollo personal en la nueva Sociedad del Conocimiento.

La incorporación sistemática y estructurada de los espacios virtuales de aprendizajes a una educación superior debe efectuarse en un espacio educativo adecuado, para optimizar su impacto. Este espacio, por sus características, es sin duda la oportunidad que ofrece la transformación de la biblioteca universitaria. Pero no sólo debemos limitar el uso de los espacios virtuales de aprendizajes al ámbito de la educación formal. Su dinamismo, su flexibilidad, sus características y funcionamiento ayudan a desarrollar una serie de competencias necesarias para el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Referencias

- [1]. Adell, J. A Sales. EDUTEC 99. Nuevas tecnologías en la formación flexible y a distancia, 105, 1999.
- [2]. Amudsen, C. (1993). Evolución de la teoría sobre la educación a distancia. Versión digital.
- [3]. Boneu, J.M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol.4, nº1. Disponible en <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>
- [4]. Cabero y J. Retomando un medio: la televisión educativa en CMIDE-SAV: Medios de comunicación, recursos y materiales para la mejora educativa, Sevilla. 1999.
- [5]. Campistrous Pérez, Luis y Rizo Cabrera, Celia y. (2003): “Indicadores e investigación educativa”. En: Metodología de la investigación educacional. Desafíos y polémicas actuales. Editorial Félix Varela, La Habana.
- [6]. Castellanos, D. y colectivo (2002): Aprender y enseñar en la escuela: una concepción desarrolladora. C de La Habana. ISPEJV. Libro electrónico.
- [7]. Cirigliano, G. y A. Lampe. Significación y alcances de las modalidades de educación a distancia para la educación de adultos. 1991. En: <http://www.crefal.edu.mx/~cvelez/rp01/tv.htm>
- [8]. Collazo D, R. (2004). Una concepción teórico-metodológica para la producción de cursos a distancia basados en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias de la Educación. CREA, Ciudad de La Habana. Engels F (s/fa): Carta a Franz Mehring del 14 – 6 – 1893. Obras Escogidas. Tomo Único. Editorial Progreso. Moscú, pp 726.
- [9]. Fernández, B. Tecnología Educativa y Medios de Enseñanza. Ed: Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 2000.

- [10]. González, V. "Teoría y práctica de los medios de enseñanza". Ed: Pueblo y Educación. La Habana. 1989.
- [11]. Llivina, M., et al. 2001. Los proyectos educativos: una estrategia para transformar la escuela. Colección Proyectos, Centro de Estudios Educativos, Universidad Pedagógica Enrique José Varona, La Habana.
- [12]. MINED. Proyecto de informatización del MINED para el período 2003-2007 2003. MINED. La Habana, 2003a. MIC. Programa de Informatización de la sociedad cubana. Ministerio de Informática y las Comunicaciones de Cuba. MIC, 2005. En: <http://www.mic.gov.cu/hinfosoc.asp>.
- [13]. Miranda Justiniani, A. (2005). La educación a distancia y la diversidad: el modelo cubano. Disponible en: <http://mail.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/181/1/XIEI- ModeloCubano.pdf>
- [14]. SALINAS, J. (2003). Comunidades Virtuales y Aprendizaje digital Ponencia. DUTEC'03. VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación: Gestión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los diferentes ámbitos educativos. Universidad Central de Venezuela, pp.24---27, Noviembre, Caracas. Extraído el 27 de Febrero de 2009 desde http://gte.uib.es/pages/castella/comunidades_virtuales.pdf
- [15]. SALINAS, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza---aprendizaje. Bordón 56(3---4). pp.469---481
- [16]. SALINAS, J. (2005). Herramientas para la formación del profesorado. Grupo de Tecnología Educativa, Universidad de las Islas Baleares, en línea. Extraído el 4 de Mayo de 2009 desde www.ciedhumano.org/files/edutec05salinas.pdf
- [17]. VIGOTSKY, L.S. Historia del Desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores. Editorial Científico Técnica, La Habana. 1987.
- [18]. Zañartu L. M. (2005) Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de diálogo interpersonal y en red. www.2uhu.es/comunicar/revista