

# Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, ¿cómo favorecen nuestra labor docente?

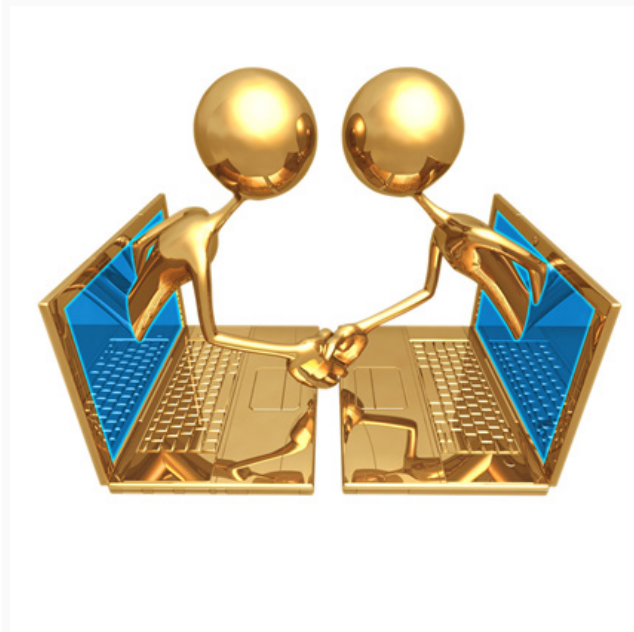
## Parte I

**Erica Elena Scorians y Mercedes Vernet**

Todos los miembros de *Docentes en línea* nos preocupamos por conocer nuevas herramientas digitales que favorezcan nuestra práctica cotidiana. Conscientes del rol fundamental que ocupa la tecnología no solo en las relaciones sociales sino principalmente en las profesionales, tratamos de brindarle un espacio destacado.

Este mes, les proponemos echar una mirada a los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) para saber qué son, qué tipos de procesos de enseñanza y de aprendizaje proponen y cómo podemos sacar provecho de dichos entornos.

**¿Qué es un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje?**



Entendemos por *entorno virtual de enseñanza y aprendizaje* (EVEA) un espacio alojado en Internet que ha sido diseñado especialmente para ser utilizado con fines didácticos. En un EVEA, las herramientas informáticas están al servicio del proceso educativo, facilitando la interacción entre docentes, alumnos y contenidos.

En otras palabras, un EVEA constituye un espacio donde podemos desarrollar nuestras prácticas docentes. Tradicionalmente, ese espacio está constituido por el aula física, donde docentes y alumnos nos encontramos cara a cara para intercambiar conocimiento. El desafío para los docentes es, entonces, transformar y adaptar nuestras estrategias pedagógicas para un nuevo ámbito de intercambio, mediado, como dijimos, por la tecnología.

Por tanto, debemos tener en cuenta que para sacar el máximo provecho a un EVEA los docentes podemos trabajar junto a especialistas en informática, quienes pueden colaborar en el diseño de tareas, además de resolver problemas técnicos.

No se trata de ser expertos en tecnología ni de replicar lo que sucede en un aula tradicional, sino de pensar en tareas que favorezcan una interacción fluida entre los contenidos, los docentes y los alumnos, y entre estos entre sí. Para ello, debemos considerar las potencialidades pedagógicas que nos ofrece el entorno que seleccionemos. Los de uso más extendido en la escuela en la actualidad son las plataformas de *e-learning*, blogs, wikis y redes sociales (Salinas, 2011).

1. M. Boneu (2007: 41) destaca cuatro características de un EVEA. Se trata de un espacio que se caracteriza principalmente por ser:

- interactivo, quien lo utiliza es protagonista de su formación;
- flexible, se adapta fácilmente a la institución en donde se quiere implementar;
- escalable, puede funcionar con pocos o numerosos usuarios; y
- estandarizable, puede importar y exportar cursos en formatos estándar, como [SCORM](#).

### ***¿Cómo se construye conocimiento en un EVEA?***

Desde una perspectiva constructivista, podemos afirmar que un alumno construye y debe construir al menos dos tipos de representaciones en un EVEA. Por un lado, representaciones sobre el significado del contenido a aprender y, por el otro, representaciones sobre el sentido que tiene para él aprender ese contenido. Estas representaciones «se construyen de un modo dinámico, contextual y situado, a partir de lo que aporta en cada momento el aprendiz: ni el significado ni el sentido que el alumno construye están, meramente, en el material que es objeto de aprendizaje, ni su construcción queda asegurada por el diseño de dicho material» (Onrubia, 2005:4). Sin embargo, para facilitar que esta interacción entre el alumno y el contenido genere formas óptimas de construcción de significados y sentidos, es fundamental la ayuda que puede ofrecer el docente:

«Ayudar al aprendizaje virtual, por tanto, no es simplemente una cuestión de presentar información o de plantear tareas a realizar por parte del alumno. Es, esencialmente, seguir de manera continuada el proceso de aprendizaje que éste desarrolla, y ofrecerle los apoyos y soportes que requiera en aquellos momentos en que esos apoyos y soportes sean necesarios. Así entendida, la enseñanza en entornos virtuales tiene un componente necesario de «realización conjunta de tareas» entre profesor y alumno: sólo a partir de esa realización conjunta se podrá realizar una intervención sensible y contingente que facilite realmente al alumno el ir más allá de lo que su interacción solitaria con el contenido le permitiría hacer» (Onrubia, 2005:5).

Esta ayuda irá modificándose o «ajustándose» a partir de los modos en que el alumno interactúe con los contenidos por aprender, con el fin de ayudarlo a superar los retos que se le presenten y promover estrategias que faciliten un aprendizaje que sea cada vez más autónomo por parte del alumno. Existe otro factor que influye en la ayuda que necesita cada alumno: la interacción con sus pares, ya que un EVEA provee un ámbito propicio para el trabajo en grupo de manera tal que cada uno aproveche al máximo cada tarea encomendada. Tal como señala Begoña Gros (2011:21), la colaboración es favorecida a partir de la creación de situaciones de «resolución de problemas», en el desarrollo de proyectos, en la creación conjunta de productos, etc., mediante la comunicación y la discusión con el docente y los demás compañeros».

De lo dicho anteriormente se desprende que el alumno ocupa un rol central en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es su protagonista, ya que se mantiene permanentemente activo estableciendo lazos con sus pares y docentes mientras crea sentido a partir de los recursos a su disposición. Además, concebimos el rol docente como el de acompañante, guía, facilitadores y, principalmente, creador de oportunidades de aprendizaje.

Como acabamos de ver, los EVEA pueden favorecer nuestra labor docente y consideramos que es esencial que los utilicemos porque, como afirma María Isabel Salinas (2011: 6), enseñar con y en entornos virtuales «es una necesidad para promover la inclusión en la vida social, cultural, económica y laboral del siglo XXI, en la cual la tecnología tiene un lugar fundamental» (2011:6).

En el próximo artículo continuaremos reflexionando sobre los elementos específicos de los entornos virtuales y propondremos maneras de abordar el trabajo en estos. Los invitamos ahora a compartir sus experiencias con los EVEA o plantear interrogantes sobre su uso dejando sus comentarios a continuación.

### **Referencias**

- Boneu, J N (2007). «Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos». Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol. 4, no. 1. Disponible en <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>. Fecha de consulta: 20 de abril de 2015
- Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI*. Barcelona: UOC.
- Onrubia, J. (2005). «Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento». RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II. Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M2/>. Fecha de consulta: 10 de marzo de 2015.
- Salinas, M.I. (2011). «Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente». Adaptación de la exposición en la Semana de la educación 2001: Pensando la escuela, organizada por el Programa de Servicios Educativos del Departamento de Educación de la Universidad Católica. Buenos Aires. Disponible en [http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela\\_web-Depto.pdf](http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf). Fecha de consulta: 30 de marzo de 2015.

### **Bibliografía de consulta sobre EVEA**

Quienes estén interesados en seguir aprendiendo sobre entornos virtuales, pueden visitar los siguientes enlaces:

- Belloch, C. (2012). «Entornos Virtuales de Aprendizaje». Unidad de Tecnología Educativa, Universidad de Valencia. Disponible en <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>. Fecha de consulta: 10 de abril de 2015.
- Mestre Gómez, U., Fonseca Pérez, J. J. y Valsés Tamayo, R. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Ciudad de Las Tunas: Editorial Universitaria. Disponible en <http://bibliotecalibre.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>. Fecha de consulta: 20 de marzo de 2015.