



artículo

## Educación en línea: proceso y progreso

Por Cristina Uquillas y Federico Martínez  
(ncujaramillo@yahoo.com)

Hablar de educación virtual no es un tema nuevo. De hecho, hace más de una década que el tema tecnológico se puso sobre la mesa diaria, en casi todo ámbito, ya sea personal, educativo o laboral. En los últimos años, tal como Medrano et al (2017) señalan, su auge en el ocio a través de las redes sociales ha aumentado, hasta cierto punto de manera adictiva y con un uso problemático del teléfono móvil.

Baldé, et al. (2017), en su informe anual, indican que “con una población mundial de 7.400 millones de personas, el mundo tiene actualmente 7.700 millones de suscripciones a teléfonos móviles” (p. 2) Sin duda una diferencia sustancial que muestra cuán tecnológico se ha vuelto el ser humano.

En cuanto a la educación, mayormente áulica, la educación virtual exige del docente el desarrollo de

nuevas competencias que van más allá de la pedagogía en sí. Prensky (2003) afirma que las nuevas generaciones de estudiantes del milenio son “nativos digitales” y considera a los profesores como “migrantes digitales”. Una migración que hasta el momento no se ha concretado en su totalidad.

Tal vez algunos docentes han podido evadir por desconocimiento el uso de material tecnológico como parte de sus clases, limitándose únicamente al uso de una computadora para documentos digitales, pero, en tiempo de cri-

*Es necesario considerar la planificación, tal como se hace en las clases presenciales, instaurando de primera mano un calendario de actividades que guíe tanto al docente como a los estudiantes.*

sis, cuando la tecnología es la única opción, ¿por dónde empezar?

Macías Álvarez (2010) realiza un análisis y sostiene que las plataformas virtuales brindan herramientas asincrónicas de gran utilidad, como correos electrónicos, listas de distribución, foros, tablón de anuncios, wikis, editor colaborativo, entre otros. A la vez, ofrecen herramientas sincrónicas: videoconferencias, pizarra cooperativa, presentaciones cooperativas, chat, etc.

Barberá y Badia (2005) convienen que, para empezar, es necesario tener un ordenador, a fin de crear un aula virtual, y además plantean cuatro grandes usos para desarrollar clases sincrónicas o asincrónicas:

- a) uso de programas de ordenador como herramientas
- b) uso de medios, programas o

materiales de acceso y comunicación del contenido curricular

- c) uso de programas o materiales como instrumento de soporte a la construcción de conocimiento específico de un área curricular
  - d) uso de herramientas de comunicación entre los participantes
- (p. 2)

Para crear aulas virtuales, el docente puede escoger entre varias opciones:

- Mediante un correo Gmail, la creación de aula virtual por medio de Google Classroom.
- Sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) como la plataforma Moodle o Schoology.
- Algunas redes sociales como Facebook también permiten la creación de ciertas actividades académicas y se puede utilizar como un aula virtual.
- Otra opción es mediante <http://www.classonline.com>
- Plugin o Plantilla LMS para WordPress, instalándolo y creando el blog para iniciar.
- Tal vez no al mismo nivel como plataforma, pero otra opción que varios docentes utilizan es Edmodo.
- Con pocos estudiantes otra opción es OneNote Classroom de Microsoft.

Una vez seleccionada la opción para crear el aula virtual, es necesario “monear” un poco, es decir, revisarla, a fin de tomar en consideración la amplitud de posibilidades para el desarrollo de clases. Monroy et al (2018) señalan que es necesario iniciar con un video tutorial detallado del uso del aula virtual, tomando en cuenta que la población adulta no quede rezagada. Además, es necesario considerar la planificación, tal como se hace en las clases presenciales,

*Las plataformas virtuales brindan herramientas asincrónicas de gran utilidad, como correos electrónicos, listas de distribución, foros, tablón de anuncios, wikis, editor colaborativo, entre otros.*

instaurando de primera mano un calendario de actividades que guíe tanto al docente como a los estudiantes en la organización del tiempo, los plazos y las tareas.

Con base en la planificación, algunas actividades pueden ser sincrónicas (es decir que se desarrollan en un momento específico en el que todos participan a la vez), como por ejemplo: Skype, chat en línea, telefonía fija o celular, Messenger, foros de discusión, WizIQ para clases en vivo, Google meet, Zoom, Appear.in, habitaciones de chat para tutorías, etc. Y otras pueden ser asincrónicas (es decir que se dan con independencia del tiempo, el espacio y el número de participantes) como por ejemplo: correo interno, foros de contacto e opinión, wikis, cuestionarios, libreta de calificaciones, biblioteca virtual, entre otras.

Si se quiere almacenar información, Viñas (2018) sugiere utilizar servicios de almacenamiento en la nube (Google Drive, Dropbox y Evernote). Cabe mencionar que estos almacenadores pueden ser utilizados únicamente por el creador, visualizados por los que compartan el archivo o modificados por los mismos, según se disponga.

Para finalizar, vale recalcar que ninguna plataforma virtual podrá reemplazar la labor del docente. No obstante, los maestros deben estar preparados para la educación en tiempos de crisis, los cuales pueden tomarnos incluso por sorpresa. Por eso es imperativo buscar autocapacitarse y aprove-

char cada momento de conocimiento como reto para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Referencias

- Baldé, C.P., Forti V., Gray, V., Kuehr, R., & Stegmann, P. (2017). *Informe del Observatorio Mundial de los Residuos Electrónicos*. Universidad de las Naciones Unidas (UNU), Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) y Asociación Internacional de Residuos Sólidos (ISWA). Bonn/Ginebra/Viena.
- Barberá, E., & Badia, A. (2005). Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. *Revista Iberoamericana De Educación*, 36(9), 1-22. <https://doi.org/10.35362/rie3692769>
- Macías Álvarez, D. (2010). *Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías en Moodle*. Proyecto Fin de Carrera. Universidad de Alcalá.
- Medrano Jaso, J.L., López Rosales, F., & Díaz Loving, R. (diciembre de 2017). *Conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil*. Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records, 7(3), 2832-2838.
- Monroy, A., Hernández, I., & Jiménez, M. (2018). Aulas Digitales en la Educación Superior: Caso México. *Revista Scielo, Aulas Digitales en la Educación Superior*, 11(5). Disponible en <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500093>
- Prensky, M. (2003). *Digital natives, digital immigrants- A new way to look at ourselves and our kids*. Recuperado de: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20->
- Viñas, M. (2018). *4 opciones para crear un curso online o aula virtual*. The Academy Totemguard. Obtenido de <https://www.totemguard.com/aulatotem/2018/07/opciones-crear-curso-online/>