

PROGRAMA MODULAR EN
TECNOLOGÍAS DIGITALES Y SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

ESCENARIOS VIRTUALES EDUCOMUNICATIVOS

Autor@s:

SARA OSUNA ACEDO (coord.)

CARMEN CANTILLO VALERO

MARGARITA ROURA REDONDO

ANA SÁNCHEZ PALACÍN

ROBERTO APARICI

ÍNDICE

Escenarios virtuales para una sociedad del conocimiento, <i>Sara Osuna Acedo y Roberto Aparici</i>	7
---	---

BLOQUE TEMÁTICO I CONCEPTOS CLAVES

1. Educomunicación y cultura digital, <i>Carmen Cantillo Valero</i>	17
2. Convergencia de medios y escenarios digitales, <i>Margarita Roura Redondo</i>	25
3. Diálogo interpersonal en la red, <i>Carmen Cantillo Valero</i>	35
Participación educomunicativa en los entornos virtuales ..	37
Espacio-tiempo del proceso comunicativo en los ambientes de aprendizaje	41

BLOQUE TEMÁTICO II FUNDAMENTOS DE LOS ESCENARIOS VIRTUALES

EDUCOMUNICATIVOS

4. Teorías del aprendizaje en que se sustentan los escenarios virtuales educomunicativos, <i>Margarita Roura Redondo</i>	47
El conductismo	47
El constructivismo	49
El conectivismo	52

5.	Nuevas dinámicas de aprendizaje en entornos virtuales, <i>Carmen Cantillo Valero</i>	57
	Nuevas dinámicas de aprendizaje en entornos abiertos: los MOOC	58
	PLE: la posibilidad de personalizar la enseñanza	73
6.	Estrategias didácticas de aprendizaje colaborativo, <i>Carmen Cantillo Valero</i>	87
	Concepción del aprendizaje en los EVA.	87
	Características del aprendizaje colaborativo.	97
	La interactividad y la colaboración potenciadoras de la creación del conocimiento.	99
	Estrategias didácticas de trabajo colaborativo.	101
7.	Redes sociales como los nuevos escenarios virtuales educomunicativos, <i>Sara Osuna Acedo y Roberto Aparici</i>	105
	Roles de la ciudadanía participante en redes sociales . . .	119
	Comunidades virtuales de aprendizaje. Una nueva forma de construir colaborativamente el conocimiento	121

BLOQUE TEMÁTICO III
ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LOS ESCENARIOS
VIRTUALES EDUCOMUNICATIVOS

8.	Elementos comunicativos implícitos en los escenarios virtuales educomunicativos, <i>Margarita Roura Redondo</i>	129
	Interfaz.	129
	Interactividad	134
	Navegación	140
9.	Dispositivos y herramientas de las plataformas virtuales, <i>Ana Sánchez Palacín</i>	149
	Evolución de las plataformas virtuales de aprendizaje . . .	149

Hacia un aprendizaje móvil.....	155
Herramientas de comunicación en escenarios virtuales ..	157
10. Usabilidad y accesibilidad en los escenarios virtuales eduo comunicativos bajo una concepción del Diseño para Todos, <i>Ana Sánchez Palacín</i>	185
Paradigmas de diseño en escenarios virtuales de aprendizaje	186
Usabilidad	190
Accesibilidad web	195
Adecuación a estándares	198
Evaluación de indicadores de la usabilidad y accesibilidad de un entorno virtual eduo comunicativo.....	200
Educomunicación y sociedad en red, <i>Sara Osuna Acedo y Roberto Aparici</i>	205
Bibliografía	209
Webgrafía	213

Escenarios virtuales para una sociedad del conocimiento

SARA OSUNA ACEDO y ROBERTO APARICI

La sociedad del conocimiento se caracteriza, entre otros aspectos, por la creación de escenarios virtuales donde se llevan a cabo actividades grupales de enseñanza y de construcción del conocimiento. Estos escenarios pueden concebirse de distinta forma, observándose discrepancias importantes en diversos aspectos, especialmente en los roles que se asignan al profesorado y al alumnado. Hay escenarios en los que prima el aprendizaje colaborativo y horizontal mediante la participación activa de todos sus miembros y la construcción social del conocimiento, mientras que hay otros que han heredado de los sistemas tradicionales de enseñanza presencial un marcado matiz jerárquico, donde el profesorado dirige el aprendizaje del alumnado sin dar la opción a que estos tomen decisiones y consensúen aspectos importantes de su proceso educativo.

Estas discrepancias se deben a que los entornos digitales utilizados en educación están basados en teorías del aprendizaje que llevan a cabo un modelo comunicativo bidireccional o, por el contrario, reproducen lo que tradicionalmente se aplica en las aulas presenciales. Por tanto, aunque se aborden algunos aspectos técnicos sobre configuración y gestión de los escenarios virtuales, en este libro nos centraremos en los aspectos comunicativos y educativos de las plataformas educativas utilizadas como escenarios virtuales para la enseñanza, la comunicación y el conocimiento.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son en la actualidad el arquetipo tecnológico que da sustento funcional a las diversas iniciativas de la enseñanza virtual. Sin embargo, desde su concepción, diseño y posterior empleo en los procesos de aprendizaje, los EVA deben satisfacer una visión pedagógica que enriquezca su constitución tecnológica inherente. Considerar este requerimiento puede orientar la utilización de estas tecnologías más allá de los usos convencionales como simples máquinas

hacia una práctica en la que se contemple al aprendizaje como el principal motivo de su inclusión educativa. Un EVA debe ser considerado no solo como un artilugio para presentar información de forma virtual, sino como un instrumento de mediación que propone una estructura de acción específica desde donde profesorado y alumnado lleven a cabo estrategias para el aprendizaje tecnológicamente mediado. En ese sentido, las tecnologías que participan en un proceso educativo pueden considerarse como sistemas de actuación (acción externa), pero también como fuente para la generación de nuevos modelos cognitivos o marcos de pensamiento (representación interna). Como advierte Vigotsky, «la transición a la actividad mediada, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas» (Vigotsky, 2000, p. 92). Es decir, la actividad de aprendizaje no es ajena al material con el que se actúa.

Dentro de los EVA podemos distinguir las Comunidades Educativas Virtuales (*Virtual Learning Communities, VLCs*) y los Entornos Educativos Virtuales (*Virtual Learning Environments, VLEs*), que difieren por la propia naturaleza de las palabras «comunidad» y «entorno», transmitiendo la primera un mayor significado y potencia educomunicativa. Un entorno brinda unos aledaños tecnológicos en los que se puede crear, explorar y aprender. Las comunidades ofrecen herramientas inherentes al entorno, pero además sostienen el desarrollo y el crecimiento personal de sus miembros a través de su interacción.

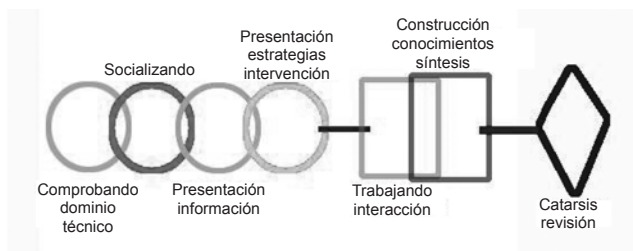
En una comunidad virtual, la interacción entre sus miembros se realiza a través de medios tecnológicos, convirtiéndose así en entornos que agrupan personas relacionadas con una temática específica. Pero la comunicación que se lleva a cabo nunca es entre una persona y una máquina, sino entre las personas que interactúan entre sí gracias a las tecnologías. La simple presencia de la herramienta no garantiza la existencia de interacción entre los individuos y su mero uso no implica una participación activa, sino que interacción y participación activa dependerán de la actitud de las personas implicadas.

La definición de escenarios virtuales no tendría sentido sin explicar las relaciones que tienen lugar en ellos, puesto que no solo se trata de transmisión de contenidos, sino también de la carga emocional que se

vivencia en el aprendizaje con los mismos. Los factores necesarios para que una Comunidad Educativa Virtual alcance el éxito son:

- Accesibilidad, para que todos los miembros puedan tanto recibir, solicitar y enviar información. Y esta no debe entenderse solo por la disponibilidad tecnológica, sino también por asumir el principio de colaboración entre los diferentes miembros.
- Asunción de una cultura de participación y colaboración.
- Calidad de la información y contenidos relevantes, aunque esto va a depender fundamentalmente de las aportaciones de los miembros de la comunidad, también va a estar muy relacionado con aspectos como los anteriormente señalados.
- Necesidad de mínimas destrezas y competencias tecnológicas de los miembros.
- Objetivos y fines claramente definidos y consensuados por todos sus miembros, así como unas reglas claras de funcionamiento.
- Existencia de un sistema de comportamientos positivos, que sirva de base para la realización de buenas prácticas educomunicativas.

Modelo de intervención en una Comunidad Educativa Virtual dedicada a la formación



Fuente: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/cabero20.pdf>

1. Paulo Freire fue uno de los mayores y más significativos pedagogos del siglo XX. Con su principio del diálogo, enseñó un nuevo camino para la relación entre profesorado y alumnado.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) proporcionan más libertad y flexibilidad al alumnado, permitiéndole estudiar en cualquier espacio, en cualquier momento y en cualquier circunstancia; por tanto, al hacer llegar la educación a un público más diverso, podremos desarrollar las propuestas didácticas de Paulo Freire¹ destinadas a democratizar el acceso a la cultura por medio de una Educación Libertadora.

Paulo Freire (1921-1997) fue uno de los mayores y más significativos pedagogos del siglo xx. Con su principio del diálogo, enseñó un nuevo camino para la relación entre profesorado y alumnado. Podemos aplicar su pedagogía a las comunidades virtuales de aprendizaje en las veinte máximas siguientes:

1. Es necesario desarrollar una pedagogía de la pregunta. Siempre estamos escuchando una pedagogía de la respuesta. Los profesores contestan a preguntas que los alumnos no han hecho.
2. Mi visión de la alfabetización va más allá del ba, be, bi, bo, bu. Porque implica una comprensión crítica de la realidad social, política y económica en la que está el sujeto alfabetizado.
3. Enseñar exige respeto a los saberes del alumnado.
4. Enseñar exige la corporización de las palabras por el ejemplo.
5. Enseñar exige respeto a la autonomía del ser del alumnado.
6. Enseñar exige seguridad, capacidad profesional y generosidad.
7. Enseñar exige saber escuchar.
8. Nadie es, si se prohíbe que otros sean.
9. La Pedagogía del Oprimido deja de ser del oprimido y pasa a ser la pedagogía de los hombres en proceso de permanente liberación.
10. No hay palabra verdadera que no sea unión inquebrantable entre acción y reflexión.
11. Decir la palabra verdadera es transformar al mundo.
12. Decir que los hombres son personas y como personas son libres y no hacer nada para lograr concretamente que esta afirmación sea objetiva, es una farsa.
13. El hombre es hombre, y el mundo es mundo. En la medida en que ambos se encuentran en una relación permanente, el hombre transformando al mundo sufre los efectos de su propia transformación.
14. El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche,

- ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas.
15. Solo educadores autoritarios niegan la solidaridad entre el acto de educar y el acto de ser educados por el alumnado.
 16. Todos nosotros sabemos algo. Todos nosotros ignoramos algo. Por eso, aprendemos siempre.
 17. La cultura no es atributo exclusivo de la burguesía. Los llamados «ignorantes» son hombres y mujeres cultos a los que se les ha negado el derecho de expresarse y por ello son sometidos a vivir en una «cultura del silencio».
 18. Alfabetizarse no es aprender a repetir palabras, sino a decir su palabra.
 19. Defendemos el proceso revolucionario como una acción cultural dialogada conjuntamente con el acceso al poder en el esfuerzo serio y profundo de concientización.
 20. La ciencia y la tecnología, en la sociedad revolucionaria, deben estar al servicio de la liberación permanente de la HUMANIZACIÓN del hombre.²

Como reforzadores de estas máximas, encontramos que los EVA ofrecen la posibilidad de desarrollar destrezas de participación al alumnado y, si se conocen las bases y teorías desde las que fueron creadas, posibilitan que la comunidad de aprendizaje optimice aspectos como la interacción, la innovación, la sinergia, etc.

Los EVA utilizan sistemas de gestión de contenidos (*Content Management System*, CMS) que son aplicaciones informáticas usadas para crear, editar, gestionar y publicar contenido digital en diversos formatos. Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos, donde se aloja el contenido del sitio. Los CMS evolucionaron desde las primeras páginas estáticas en HTML y las páginas más dinámicas CGI —pero aún poco flexibles— hasta las páginas dinámicas que separan presentación y contenido (PHP, ASP, Java). Centrándonos en estos últimos, existen diferentes tipos

2. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Paulo_Freire

de gestores de contenidos: gestores con funcionalidades de Portales, de Blogs, de Foros, de Wikis, de Galerías, de *E-learning*, etc.

Un LMS (*Learning Management System*) es un programa que al ser instalado en un servidor nos ayuda a administrar la enseñanza virtual desde cualquier ordenador conectado a Internet en todos sus aspectos: gestionar la participación de los individuos, recursos, actividades, módulos, permisos, generar informes, evaluaciones, calificaciones, comunicación de foros, videoconferencias, chats y demás.

La construcción de comunidades virtuales de aprendizaje requiere de la comprensión de los conceptos claves a partir de los que se genera la educomunicación, del diálogo interpersonal y del sentimiento de pertenencia a la propia comunidad. En este sentido, debemos prestar especial atención a los fundamentos didácticos y teorías de aprendizajes en las que se fundamentan los EVA para poder analizar las herramientas utilizadas, conocer cómo se llevan a cabo las interacciones entre sus miembros y evaluar los aprendizajes.

A estos escenarios virtuales para el aprendizaje debemos exigirles una concepción educomunicativa, lo que supone posibilidades de interacción entre sus miembros a través de medios digitales, que se convierten mediante el diálogo interpersonal en entornos que agrupan sujetos relacionados con una temática específica. Los EVA deben ser espacios educomunicativos versátiles donde tienen lugar el encuentro y la participación entre profesorado y alumnado, con posibilidades de planificar el aprendizaje y compartir contenidos, herramientas y espacios colaborativos de comunicación.

Las prácticas educativas de la educación a distancia basadas en el estudio aislado han quedado obsoletas, gracias al surgimiento de espacios en la Red que son el punto de encuentro virtual entre los miembros de la comunidad educativa. El contexto donde se desarrolla ahora la educación es móvil, cambiante, ubicuo y se expande de forma vírica, dando lugar a una cultura digital caracterizada por la participación, la convergencia de medios y la interactividad.

La evolución de estos escenarios necesita de planteamientos grupales y colaborativos que conduzcan a la construcción activa del conocimiento, donde sus miembros se sientan parte integrante de la comunidad virtual de aprendizaje donde «todos aprenden de todos». Deben ser espacios basados en el intercambio y la creación de conocimiento, donde se promueva

el desarrollo de redes de interacción que utilizan las tecnologías digitales como herramientas para construir aprendizajes significativos y permitir a sus miembros desarrollarse como ciudadanía crítica con la adquisición de las competencias digitales que exige la sociedad. Por tanto, el ambiente creado en estos escenarios desdibuja los roles de profesorado y alumnado tradicionales, generando diálogo para el aprendizaje mutuo, brindando la oportunidad de aplicar la creatividad y la imaginación y rompiendo la verticalidad y la linealidad en las relaciones interpersonales digitales. De esta forma, surge un nuevo paradigma educativo en el que la realidad se reinterpreta de un modo crítico al hacer un uso inteligente y liberador de estos contextos.³

Sin embargo, y para no caer en el riesgo de confundir el aprendizaje colaborativo en contextos digitales con la educación a distancia por el mero hecho de aplicar la tecnología digital en la educación, deberemos

Ecosistema Entornos Virtuales de Aprendizaje



Adaptación <http://www.articulate.com/rapid-elearning/3-things-to-consider-when-building-your-e-learning-courses>.

3. Esta idea la desarrolla el profesor Ramón Ignacio Correa en su libro *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación y Medios Audiovisuales de Comunicación como Recursos Didácticos*.

someter a un proceso de análisis y evaluación las prácticas educomunicativas, constructivistas y conectivistas llevadas a cabo en las plataformas de aprendizaje para impedir que se reproduzcan las prácticas de la educación transmisiva.

En conclusión, los Entornos Virtuales Educomunicativos han de distinguirse por provocar actitudes críticas y reflexivas sobre la construcción del conocimiento, donde la interactividad y la flexibilidad generen una comunicación entre sus miembros, que les permita reconocerse como sujetos activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todos los sujetos implicados puedan intercambiar los roles de emisores y receptores para alcanzar un verdadero aprendizaje significativo.