



E-LEARNING INGURUNEA ENTORNO E-LEARNING

17

DEFINIZIOA Zer da?

Hezkuntza elektronikoko edo urruneko hezkuntzako sistema da; bertan, informazioaren eta komunikazioaren teknologiak erabiltzen dira prestakuntzarako, gaikuntzarako eta irakaskuntzarako. Lineako prestakuntza edo prestakuntza birtuala ere baderitzo. Europako Batzordeak honela definitu du: "teknologia multimedial berriak eta interneteko teknologiak ikaskuntzaren kalitatea hobetzeko erabiltzea, baliabide eta zerbitzuak eskuratzea eta urruneko trukeak eta lankidetzak erraztuz".

Eredu jakin baten arabera gauzatutako metodologia, ikaskuntza-estrategia eta jardueren bidez irakatsi eta ikasteko modu berri hori ingurune birtual batean garatzen da, eta ingurune horrek lineako edukiak sortu, transmititu, bainatu eta antolatzea errazten du, baliabide teknologiko jakin batzuen bitartez. Plataforma edo campus birtual horien euskarri diren sistemei Kode Irekiko Ikastaro Kudeatzaileak (Open Source Course Management System, **CMS**), Ikaskuntza Kudeatzeko Sistemak (Learning Management System, **LMS**) eta Ikaskuntza Birtualeko Inguruneak (Virtual Learning Environment, **VLE**) ere esaten zaie.

DEFINICIÓN ¿Qué es?

Es un sistema de educación electrónica o a distancia, en el que se integra el uso de las tecnologías de la información y comunicación para la formación, capacitación y enseñanza, llamado también formación en línea o formación virtual. Ha sido definido por la Comisión Europea como "la utilización de las nuevas

tecnologías multimediales y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje facilitando el acceso a recursos y servicios, así como los intercambios y la colaboración a distancia”.

Esta nueva manera de enseñar y de aprender, con metodologías, estrategias de aprendizaje y actividades de acuerdo con un modelo, se desarrolla en un entorno virtual que facilita la creación, la transmisión, la distribución y la organización de los contenidos en línea, mediante un conjunto de recursos tecnológicos. A los sistemas que sostienen estas plataforma o campus virtual se los conoce también Gestores de Cursos de Código Abierto (Open Source Course Management System, **CMS**), Sistemas de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System, **LMS**) o como Entornos de Aprendizaje Virtual (Virtual Learning Environment, **VLE**)

**BALIABIDEAREN
ERABILERA
Nola erabiltzen da?**

Plataformak oinarritzko funtzionaltasunak eduki behar ditu honako arlo hauetan: edukiak, komunikazioak, ebaluazioa eta autojarraipena, kalifikazioak eta txostenak. Hona hemen campus birtual batek izan litzakeen elementuetako batzuk:

- Agenda “aktiboak”, ikastaroan bildutako hainbat baliabidetarako, egutegirako, berrietarako, etab., loturak biltzen dituztenak.
- Komunikazio- eta lankidetzatresna sinkronikoak (txata, bideokonferentziak) eta asinkronikoak (barne-posta, foroak, posta-zerrendak, jarduera-agenda, bloga eta wikiak, besteak beste).
- Artxiboen gordetegia: irakaskuntza-moduluak, lan praktikoak eta irakasleek gorde ditzaketen bestelako materialak.
- Txerta daitezkeen ebaluazio-tresnak, hala nola online ebaluazio-galdesortak, testak, autoebaluazioak eta lineako laguntzak.
- Hainbat dokumentutarako edo liburutegi birtualetarako sarbidea duen liburutegia.
- HTM formatuko unitate didaktikoak diseinatzea eta/edo erantzun itxiko aplikazio interaktiboekiko lotura ahalbidetzen duten edukia sortzeko tresnak edo egile-tresnak [[Info gehiago 21. fitxan](#)].
- Erabiltzaileek campusean duten portaeraren berri ematen duten estatistikak.
- Olgetarako tokiak, hala nola kafetegi birtuala. Bertan, ikasle eta tutorek modu informalean hitz egiteko elkar daitezke.

**UTILIZACIÓN
RECURSO**
¿Cómo se usa?

Ikasgela birtualaren ezaugarriak adierazgarrienak honako hauek dira:

- Elkarreragina: hainbat tresnaren bitartez taldeko beste kide batzuekin elkarrekintzan jarduteko aukera.
- Lankidetzak: ikastaroko kide guztien artekoa, lankidetzan oinarrituta ikasten dute-eta.
- Asinkronia: ikasteko materiala une oro eskuragarri izatea.

La plataforma debe contener funcionalidades básicas en las siguientes áreas: de contenidos, de comunicaciones, de evaluación y autoseguimiento, de calificaciones e informes. Algunos elementos que pueden formar parte de un Campus Virtual son:

- Agendas “activas” que incluyen enlaces a diferentes recursos incluidos en el curso, calendario, noticias...
- Herramientas de comunicación y colaboración sincrónicas (chat, videoconferencias) y asincrónicas (correo interno, foros, listas de correo, agenda de actividades, blog, wikis, entre otros).
- Repositorio de archivos: módulos de enseñanza, trabajos prácticos y otros materiales que los profesores pueden almacenar.
- Herramientas de evaluación que se pueden incluir, como cuestionarios de evaluación online, tests, autoevaluaciones y ayudas en línea.
- Biblioteca con acceso a diferentes documentos o a bibliotecas virtuales.
- Herramientas de creación de contenido o de Autor que permiten diseñar unidades didácticas en formato HTM, y/o enlazar con aplicaciones interactivas de respuesta cerrada [[Más info en Ficha 21](#)].
- Estadísticas que informan sobre el comportamiento de los usuarios en el campus.
- Lugares de recreación como la cafetería virtual, un espacio en donde alumnos y tutores pueden encontrarse para charlar informalmente.

Las características más significativas de un aula virtual son:

- Interactividad: posibilidad de interactuar por medio de diferentes herramientas con otros miembros del grupo).
- Colaboración: de todos los integrantes del curso, que aprenden en forma colaborativa.
- Asincronía: disponer del material de estudio en todo momento.

IKASGELARAKO GOMENDIOAK

Plataforma edo campus birtual bateko hezkuntza-aplikazioak garrantzitsuak dira eskolako eragile guztientzat.

Ikastetxe bateko **zuzendaritza- eta irakasle-taldeak** bilera pedagogikoen edukia antolatu, datu-base bat sortu eta gai jakin baten erregistroen bilaketa erraztu edo berreskura dezake. Horrez gain, eskolako aurrez aurreko harremanetarako tokitik kanpo elkarrekintzan jardun dezake, betiere denbora pertsonalak errespetatuz. Halaber, komunitatearekiko komunikazio-kanalak zabaldu eta gurasoei informazio espezifiko eman diezaieke

Hezitzaileek lineako ikaskuntza-komunitateak bildu eta sortu ditzakete (beren ikastetxeko edo beste ikastetxe batzuetako beste kide batzuekin), nola lanbide-hobekuntzarako hala beren ikasleekin edo beren ikasleen eta beste hainbat erakundetako ikasleen arteko lankidetzaproiektuetarako.

Kontua ez da aurrez aurreko ikaskuntza ordezte, osatzea baizik. Irakasle gisa daukagun lana aldatu egin daiteke: jakintzaren iturri izatetik eredu izatera pasa gaitezke, eta **ikasleekin** harreman estuagoa ezarriz, haien ikaskuntza-premiak zuzendu daitezke, gelan eztabaidak eta ekintzak moderatu daitezke, era horretan ikasle-taldea eskolako irakaskuntza-helburuetara bideratuz.

Tutoretzak [Info gehiago 59. fitxan]. lineako irakaskuntzaren eragile nagusia dira. Ikasleak ikaskuntza-prozesuan protagonismo handiagoa izatera bideratuta egon behar dute.

Pedagogia sozial konstruktibistan oinarrituta dago plataforma (lankidetzaproiektuetarako, jarduerak, hausnarketa, etab.) eta era guztietako jarduerak garatzeko lagungarria da, nola ezaguerak adieraztekoak hala eratzekoak; bestalde, arloko gaitasunak lortzeko lagungarria ere bada. Plataforma hori erabiltzeak, hau ahalbidetzen du:

- Ikastaroak, gaiak eta/edo edukiak erraz sortu eta kudeatzea. Bertan, era askotako jarduerak txertatu eta ikasleekiko lanaren jarraipen zehatza egin daiteke, irakaskuntza tradizionalaren osagarri.
- Urruneko komunikazioa, foroen, postaren eta txataren bitartez. Horri esker, lankidetzan oinarritutako ikaskuntza sustatzen da.

Adibide gisa, e-learningeko plataforma batean, ikasleek hainbat aukera dute:

- "Glosarioa" tresnaren bitartez, besteak beste gako-hitzen hiztegiak sortzea.
- "Txatetan" elkarrizketak egitea edo eztabaidan jardutea.
- "Foroetan", antolatzea, eztabaidatzea eta hausnarketak trukatzeko, edozein jardura edo gairen inguruan.
- "Inkestan" eta "Galdesortan", datu kuantitatiboekin lan egitea. Galdesorten emaitzak Excelerako esportatu eta grafikoetan aurkez daitezke.
- "Wikia" erabiltzea, lankidetzazko eraketarako, osatzeko, zuzentzeko, etab.
- Irakasleek txertatu/administratzen dituzten erantzun itxiko aplikazio interaktiboekin sortzaileekin sortutako ariketak ebatzea [[Info gehiago 21. fitxan](#)]. Irakasleak bertako erantzunak eta lortutako puntuazioei buruzko estatistikak ikusiko ditu.

RECOMENDACIONES PARA EL AULA

Son importantes las aplicaciones educativas de una Plataforma o Campus Virtual para todos los agentes escolares.

El **equipo directivo y docente** de un centro puede organizar el contenido de las reuniones pedagógicas, crear una base de datos y facilitar o recuperar la búsqueda de los registros de determinado asunto, e interactuar fuera del espacio presencial de los encuentros escolares, respetando los tiempos personales. También, ampliar los canales de comunicación con la comunidad y poner a disposición de los padres información específica.

Los **educadores** pueden integrar y crear (con otros colegas de su centro o de otros centros) comunidades de aprendizaje en línea para perfeccionamiento profesional o para proyectos colaborativos con sus alumnos o entre sus alumnos y los de otras instituciones.

No se trata de reemplazar al aprendizaje presencial sino que lo complementa. El profesor deja de ser 'la fuente del conocimiento' para ser el que influye como modelo, conectando con los **estudiantes**, de una forma personal que dirija sus propias necesidades de aprendizaje, y moderando debates y actividades para guiar hacia los objetivos docentes de la clase.

Las tutorías [Más info en Ficha 59]. son el motor principal de la enseñanza en línea . Su acción debe orientar hacia un mayor protagonismo del alumno en el proceso de enseñanza.

Basada en la pedagogía social constructivista (colaboración, actividades, reflexión...) contribuye al desarrollo de los distintos tipos de actividades, ya sean de construcción o de expresión de conocimientos, y al logro de las competencias del área. Su aplicación permite:

- Crear y gestionar cursos, temas y/o contenidos de forma sencilla, en los que se puede incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo con los estudiantes, como complemento a la enseñanza tradicional.
- La comunicación a distancia mediante foros, correo y chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.

A modo de ejemplos, en una Plataforma de e-learning los alumnos pueden:

- A través de la herramienta "Glosario", crear diccionarios de palabras clave...
- En los "Chats", entrevistar o debatir
- En los "Foros", organizarse, discutir e intercambiar reflexiones, sobre actividades o temas.
- En "Encuesta" y "Cuestionario", trabajar con datos cuantitativos. Los resultados de los cuestionarios pueden ser exportados para Excel y presentados en gráficos.
- Utilizar "Wiki" para la construcción colaborativa, para complementar, para corregir...
- Resolver ejercicios elaborados con generadores de aplicaciones interactivas de respuesta cerrada [Más info en ficha 21] que el profesorado incorpora/administra, cuyas respuestas y estadísticas sobre las puntuaciones obtenidas serán vistas por el docente.

GUNEAK
Non aurki dezaket?

Moodle

<http://moodle.org/>

Moodle gaur egun e-learningeko plataformen artean liderra den doako web-aplikazioa da. Web zerbitzari batean instalatzen da. Dokumentazio ugari du, laguntza-tutorialak, foroak, hainbat hizkuntzako gidak, etab. Oinarritzko moodle-a instalatutakoan, hainbat osagai txerta daiteke. Web-orri ofiziala oso ondo osatuta dago eta nahitaezko elkargunea da sistema horren erabiltzaileek osatzen duten komunitate handiarentzat.

Moodle-n ikaskuntza-filosofia

<http://docs.moodle.org/es/Filosof%C3%ADa>

Moodle-n aplikazioa ikastetxeetan

<http://www.youtube.com/watch?v=DBGS3fna3wQ>

http://docs.google.com/presentation/view?id=dm6cqmc_55d8v4tj2x

<http://www.iesalandalus.org/moodle/>

LAMS

Ikaskuntza Jardueren Kontrolerako Sistemaren akronimoa da LAMS (Learning Activity Management System ingelesez). Software libre bidez garatutako ikaskuntzarako web ingurunea da, eta banakoei eta taldeei zuzendutako jarduera-segidak sortzeko aukera ematen digu, planteamendu konstruktibistak aplikatzea ahalbidetuz. Bisualki diseinatzen dira segidak eta oso errazak eta intuitiboak dira. Eredu-katalogo batean oinarrituta jarduerak elkarren artean kateatzen dira, eta une bakoitzean interesgarritzat jotzen diren edukiekin osatzen dira. Gainera, irakasleentzako tresnen artean jardueren garapenaren jarraipenerako atala ere biltzen du LAMSek, ikasleen aurrerapenaren jarraipena egiteko eta ikaskuntzaren ebaluazioak kudeatzeko.

LAMS komunitatearen laguntza-foroa gaztelaniaz

http://lamscommunity.org/dotlrn/clubs/nonenglishspeakingcommunity/forums/forum-view?forum_id=170459

Haiku LMS

<http://www.haikuls.com/>

Haiku LMS ikaskuntza-ingurune birtuala garatzeko behar den guztia erraz eta modu intuitiboan kudeatzea ahalbidetzen du. "Arrastatuz eta askatuz" soilik elementu guztiak erraz molda daitezke, ofimatika motako fitxategiak modulu baten barnean gehitzeko; irudi-, audio-, bideo-fitxategiak, etab., gehitzeko; ikasgeletako jarduera-egutegiak kudeatzeko; gurasoekiko harremanetan jarduteko;

landutako gaiei buruzko eztabaidak pizteko; Flickr-en ostatatutako irudiak edo Youtuben ostatatutako bideoak lotzeko; eta iragarki-zerrenda bat argitaratzeko.

Sclipo

<http://sclipo.com/>

Sclipo ikaskuntzako web-aplikazio bat da; 100 herrialdeko baino gehiagoko erakundeei irakasten, ikasten eta partekatzen laguntzen die.

Gehiago jakiteko

Urruneko hezkuntzari buruzko dokumentua: ezaugarriak, elementuak, alde onak eta txarrak<http://peremarques.pangea.org/telefon.htm>

Mobile Learningerako sarrera

<http://www.slideshare.net/juanam007/introduccion-al-mobile-learning-o-elearning-movil>

Gailu mugikorrei dagokienez (PDAk, sakelako telefonoak, etab.), e-learning kontzeptuaren aurkezpena.

SITIOS RECOMENDADOS ¿Dónde lo encuentro?

LMS gratuitos

Moodle

<http://moodle.org/>

Moodle es una aplicación web gratuita que lidera en la actualidad las plataformas de e-learning. Se instala en un servidor web. Dispone de numerosa documentación, tutoriales de ayuda, foros, guías en diversos idiomas. Una vez instalado el moodle básico, se pueden ir incorporando distintos componentes. La página oficial es muy completa y punto de encuentro obligado entre la inmensa comunidad de usuarios de este sistema.

Filosofía del aprendizaje de Moodle

<http://docs.moodle.org/es/Filosof%C3%ADa>

Aplicaciones de Moodle en centros escolares

<http://www.youtube.com/watch?v=DBGS3fna3wQ>

http://docs.google.com/present/view?id=dm6cqmc_55d8v4tj2x

<http://www.iesalandalus.org/moodle/>

LAMS

LAMS es un acrónimo de Sistema de Control de Actividades de Aprendizaje (en inglés Learning Activity Management System). Se trata de un entorno web de aprendizaje desarrollado con software libre que nos permite crear secuencias de actividades individuales y grupales a partir de planteamientos constructivistas. La creación de las secuencias se realiza de forma visual y es muy fácil e intuitiva. Consiste en ir encadenando actividades a partir de un catálogo de modelos, completándolos con los contenidos que nos interesen trabajar en cada momento. LAMS además incorpora entre sus herramientas para el profesor, un apartado de seguimiento del desarrollo de las actividades para seguir el progreso de los estudiantes y también para gestionar la evaluación de los aprendizajes.

Foro de ayuda de comunidad LAMS en español

http://lamscommunity.org/dotlrn/clubs/nonenglishspeakingcommunity/forums/forum-view?forum_id=170459

Haiku LMS

<http://www.haikuls.com/>

Haiku LSM permite gestionar, de forma sencilla e intuitiva, todo lo necesario para desarrollar un entorno virtual de aprendizaje. Con solo "arrastrar y soltar" se pueden acomodar de forma simple los distintos elementos para: agregar ficheros de tipo ofimática dentro de un módulo, añadir ficheros de imágenes, vídeos, audio, etcétera, gestionar el calendarios de actividades de la clases, mantener contacto con los padres, incentivar discusiones sobre los temas tratados, enlazar imágenes alojadas en Flickr o vídeos de Youtube Y publicar una cartelera de anuncios.

Sclipo

<http://sclipo.com/>

Sclipo es una Aplicación Web de Aprendizaje, que ayuda a personas y a organizaciones de más de 100 países a enseñar, aprender y compartir.

Para ampliar**Documento sobre educación a distancia, características, elementos, ventajas y desventajas**

<http://peremarques.pangea.org/telefor.htm>

Introducción al Mobile Learning

<http://www.slideshare.net/juanam007/introduccion-al-mobile-learning-o-elearning-mobil>

Presentación del concepto de e-learning llevado a los dispositivos móviles (PDAs, telefonía móvil, etc).

