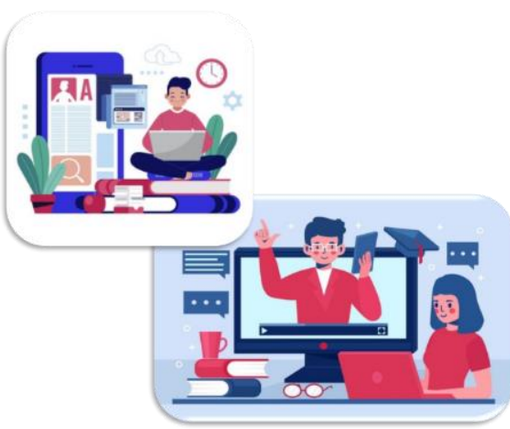
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO
Resoluciones Deptales. 15814 de 30/10/2002 – 9495 de 3/12/2001
NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750
Bello - Antioquia

GUÍA N°1: E-LEARNING

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA PERIODO TRES (3) SEMANAS 1 y 2
AREA: Tecnología e Informática.
GRUPO: 8°1 _8°2 _ 8°3
INDICADORES DE DESEMPEÑOS: • Aplicar y utilizar las diferentes herramientas e-learning en nuestros contextos de aprendizaje en casa.
RESPONSABLES: Nancy Esthela Salazar Mosquera y Adriana Ortega Ávila.
OBSERVACIONES: • Realizar la lectura, que abarca el tema: E-learning, haga su lectura a conciencia y disfrútela. • Desarrolle la actividad que se encuentra finalizando la lectura. Esta actividad se entrega por medio de la plataforma CLASSROOM; para entregarlo envie el enlace o tome captura de la infografía, organícelo en un documento de Word y colóquele el nombre de **Elearning_Nombre del estudiante** por ejemplo **Elearning_NancySalazar** • El trabajo se debe realizar y entregar de forma individual. • Si algún estudiante no cuenta con la herramienta sugeridas, realice la actividad en el cuaderno de tecnología, bien organizado, ordenado, coherente y claro. Luego de forma física entregue en la IEFESA; si puede enviarlo por medio de imágenes a la plataforma Classroom hágalo • La fecha límite para entregar el trabajo es el 16 de julio del año 2021 hasta las 12:00 M.

¿QUÉ ES E-LEARNING?



DEFINICIÓN

Es un proceso de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizado por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que autogestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros.

Lo característico del e-learning es que el proceso formativo tiene lugar totalmente o en parte a través de una especie de aula o entorno virtual en el cual tiene lugar la interacción profesor-alumnos, así como las actividades de los estudiantes con los materiales de aprendizaje. Otra definición que se puede dar es "e-learning se refiere al proceso de aprendizaje a distancia que se facilita mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación" (Barberá, 2008)

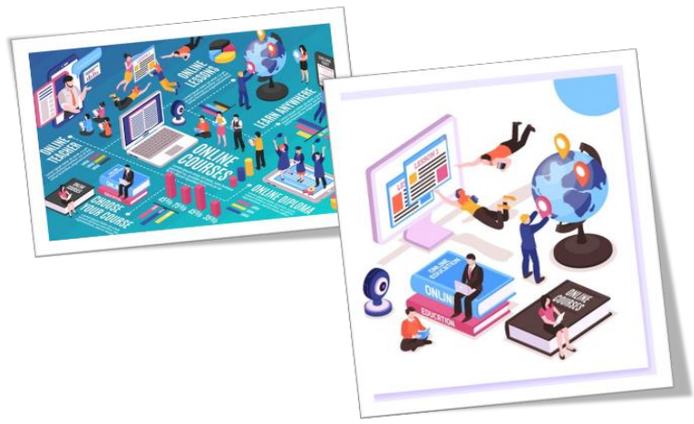
¿Qué aporta el e-learning a la mejora e innovación de la enseñanza?
Extender y facilitar el acceso a la formación a colectivos e individuos que no pueden acceder a la modalidad presencial
Incrementar la autonomía y responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje
Superar las limitaciones provocadas por la separación en espacio y/o tiempo del profesor-alumnos
Gran potencial interactivo entre profesor-alumno.
Flexibilidad en los tiempos y espacios educativos
Acceder a multiplicidad de fuentes y datos diferentes de los ofrecidos por el profesor en cualquier momento y desde cualquier lugar
Aprendizaje colaborativo entre comunidades virtuales de docentes y estudiantes

Fuente:
REA, M. y ADELL, J. (2009): —eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales.
https://cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas
https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/27314/42932-198754-1-PB.pdf
https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
https://www.iebschool.com/blog/herramientas-e-learning-tecnologia/
https://latinoamerica.cengage.com/27-plataformas-virtuales-educativas-gratuitas/

adriana.ortega@virtul.edu.co
E-mail: nancy.salazar@virtual.edu.co
312 7088768

LAS AULAS VIRTUALES

El aula virtual, como hemos señalado, es un concepto íntimamente asociado al de e-learning. Podríamos definir un aula virtual como un espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor.



Como afirma Turoff (1995) una "clase o aula virtual es un entorno de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediado por ordenador". A través de ese entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones similares a las que acontecen en un proceso de enseñanza presencial como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y estudiante. Este espacio de encuentro educativo no es azaroso, sino intencional, regulado, planificado y dirigido por el docente. Esto implica que el estudiante cuando accede a un aula virtual debe obtener experiencias o vivencias de situaciones potenciales de aprendizaje, de forma similar, a lo que le ocurre en los escenarios presenciales: por ejemplo, leer textos, formular preguntas, resolver problemas, entregar trabajos, participar en un debate o elaborar un diario personal por citar algunas tareas habituales en este tipo de aulas.

QUÉ ES UNA PLATAFORMA DE E-LEARNING

Una plataforma e-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se combina la enseñanza en Internet con experiencias en la clase presencial *(PLS Ramboll 2004; Jenkins, Browne y Walker, 2005)*.

El objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los alumnos puedan interaccionar durante su proceso de formación. Un espacio de enseñanza y aprendizaje (EA) es el lugar donde se realiza el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias *(Griffiths et al. 2004; López Alonso, Fernández-Pampillón, de Miguel, 2008)*. Los espacios de aprendizaje pueden ser tres (3)

1. Las aulas de un centro educativo, en la enseñanza presencial.
2. Los sitios en Internet, en la enseñanza no presencial, virtual o e-learning.
3. La combinación de ambos, en la enseñanza mixta o b-learning

(Britain; Liber 2004).

Fuente:
REA, M. y ADELL, J. (2009): —eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales.
https://cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas
https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/27314/42932-198754-1-PB.pdf
https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
https://www.iebschool.com/blog/herramientas-e-learning-tecnologia/
https://latinoamerica.cengage.com/27-plataformas-virtuales-educativas-gratuitas/

adriana.ortega@virtul.edu.co
E-mail: nancy.salazar@virtual.edu.co
312 7088768

Ventajas y desventajas de la clase tradicional respecto al e-learning

	Aprendizaje en clase	*e-learning*
Ventajas	- Feedback inmediato - Es familiar tanto a los estudiantes como a los profesores - Motiva a los estudiantes - Cultivo de una comunidad social	- Centrado en el alumno y a su propio ritmo - Tiempo y localización flexible - Eficaz en coste para el alumno - Potencialmente disponible para una audiencia global - Acceso ilimitado al conocimiento - Capacidad de archivo para reutilizar y compartir el conocimiento -Supervisión individual - Crean comunidad social y cooperación
Desventajas	-Centrado en el instructor -Restricción de tiempo y lugar -Más caro de comunicar	- Falta de retorno inmediato en el *e-learning* asíncrono - Aumenta el tiempo de preparación para el profesor y el coste - No es cómodo para algunos - Potencialmente introduce más frustración, ansiedad, y confusión -Ausencia estímulos del entorno -Necesidad de equipos e infraestructura informática

Fuente: Adaptado de Zhang et al (2004)

EJEMPLOS

Herramientas	Plataformas
• Google Drive • YouTube • Piktochart • Google Calendar • Educaplay • Prezi • WordPress • Dropbox	• Moodle • Edmodo • Schoology • CourseSites By Blackboard • Eduteka • Chamilo • Canvas • Classroom

En este enlace puedes completar la información
https://www.youtube.com/watch?v=tdIB4LnSRn0

Fuente:
REA, M. y ADELL, J. (2009): —eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales.
https://cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas
https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/27314/42932-198754-1-PB.pdf
https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
https://www.iebschool.com/blog/herramientas-e-learning-tecnologia/
https://latinoamerica.cengage.com/27-plataformas-virtuales-educativas-gratuitas/

adriana.ortega@virtul.edu.co
E-mail: nancy.salazar@virtual.edu.co
312 7088768

ACTIVIDAD N°1: INFOGRAFIA PLATAFORMA CLASSROOM

(Componente: seguimiento)

Crea una infografía que abarque las funcionalidades de la plataforma ***CLASSROOM*** y de otra *herramienta o plataforma e-learning* que te llame la atención; recuerda que el documento te menciona algunos ejemplos. Para la creación de la infografía se le *recomienda* utilizar la **herramienta GENIALLY**; Para ingresar debes registrar tu correo institucional. Si no tienes medios digitales para hacer la infografía puede utilizar su cuaderno de tecnología

No te olvides de darle al botón entregar para enviar tu trabajo a la plataforma Classroom

Nota: Para utilizar la herramienta GENIALLY debes registrarte en la siguiente dirección: https://www.genial.ly/es

RUBRICA DE EVALUACIÓN INFOGRAFÍA

Calific.	1	2	3	4	5
Claridad de conceptos, ortografía y redacción	No presenta actividad.	Los conceptos no son claros, ni coherentes y presenta errores ortográficos.	Presenta algunos conceptos relevantes, pero carecen de claridad y coherencia, y contiene errores ortográficos.	Presenta conceptos claros relevantes, pero contiene errores ortográficos.	Presenta conceptos claros, relevantes, significativos y la ortografía es buena
Uso de imágenes	No presenta actividad.	No utiliza imagen, formas, colores para representar y asociar los conceptos.	El número de imágenes es poco; y no se asocian con los conceptos. los, colores y formas utilizadas es poco atractivo,	El número de imágenes es aceptable y se relaciona con los conceptos; algunos colores y formas utilizadas son poco atractivo.	El número de imágenes es el adecuado y se relaciona con los conceptos; los colores y formas utilizadas son atractivo.
Diseño y creatividad	No presenta actividad.	El formato del diseño y la organización de la información es muy confuso.	El formato de diseño escogido es aceptable, La organización de la información es algo confuso.	El formato de diseño escogido es aceptable, La organización de la información es clara.	El formato de diseño escogido es aceptable, armonioso y creativo. La organización de la información facilita la comprensión de los contenidos.

Fuente:
REA, M. y ADELL, J. (2009): —eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales.
https://cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas
https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/27314/42932-198754-1-PB.pdf
https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
https://www.iebschool.com/blog/herramientas-e-learning-tecnologia/
https://latinoamerica.cengage.com/27-plataformas-virtuales-educativas-gratuitas/

adriana.ortega@virtul.edu.co
E-mail: nancy.salazar@virtual.edu.co
312 7088768