



Educación Virtual:

Una innovación constante

u-Learning, b-learning, t-Learning m-Learning, e-Training

William Manuel Castillo Toloza

Educación Virtual: Una innovación constante u-Learning, b-learning, t-Learning m-Learning, e-Training

William Manuel Castillo Toloza. ¹

A través de este artículo se desarrolla una aproximación a los 'conceptos': b-Learning, e-Training, m-Learning, t-Learning, u-Learning que para efectos de este módulo, usted puede profundizar.

Estudiar en la modalidad virtual y aprender en línea o a través de dispositivos electrónicos implica un cambio de hábito en las dinámicas de estudio tradicionales. La relación del estudiante con el entorno, los ambientes de aprendizaje, los contenidos y cada uno de los actores del proceso educativo son diferentes; la interactividad con las plataformas, la interacción y el diálogo constante entre compañeros y maestros, y la consulta de los materiales de apoyo, exige que la misma modalidad de educación virtual sea cada vez más flexible y cambiante.

Lo anterior implica que no basta sólo con comprender la dinámica que originó que la educación virtual hoy sea una realidad, tampoco se trata de sólo conocer cómo diseñar y producir un curso en línea, sino además tener en cuenta los conceptos y cambios que determinan las tendencias y la evolución de estudiar virtualmente. Por ello las personas interesadas en seguir avanzando en temas asociados y derivados de la educación virtual no deben desconocer que diariamente las dinámicas de trabajo y participación en la red actual cambian, modificando así los procesos y revolucionando las formas de interacción en línea.

De este mismo modo el flujo de información ya no es unidireccional y los usuarios han dejado de ser pasivos para también producir contenidos y generar redes sociales donde constantemente el intercambio de contenidos es mayor.

¹ Castillo Toloza William Manuel, Magíster en Tecnología Educativa. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey – ITEMS, Mexico. Comunicador Social Organizacional. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Productor de Materiales Educativos e Interactivos UNAB Virtual. UNAB.



Todo lo anterior, ha dado el surgimiento a conceptos y tendencias innovadoras que propenden por un mejor aprovechamiento de todos los recursos que tiene el ser humano a su alrededor, para ser orientados al servicio de su aprendizaje.

A continuación presentamos un acercamiento inicial a una serie de conceptos que hacen parte de la Educación Virtual, y que se articulan de manera innovadora a esta modalidad de educación.

b-Learning

El b-Learning hace referencia a una metodología de enseñanza que combina articuladamente estrategias de enseñanza presenciales con apoyo de estrategias y herramientas de la educación virtual.

En su definición más estricta, el b-Learning significa: formación combinada o mixta. La característica más frecuente del b-Learning es el uso de materiales y contenidos de estudio dispuestos en plataformas virtuales o en formatos digitales con las sesiones, prácticas, talleres y asesorías de modo presencial.

e-Training

e-Training es un concepto que hace referencia al entrenamiento o capacitación en línea o por medios electrónicos. Este concepto es utilizado sobre todo en el ámbito empresarial, corporativo y organizacional para referirse a procesos de formación con incorporación de tecnologías y con materiales en formatos digitales de auto estudio y autoaprendizaje. Los participantes revisan sus materiales a través del computador de manera en línea con el material suministrado en una plataforma (LMS) o a través de CD, DVD o medios magnéticos de almacenamiento.

En esta modalidad de formación corporativa para la capacitación de empleados, la gran mayoría de contenidos son acompañados de trivias, juegos, retos y actividades interactivas para el desarrollo de habilidades y competencias en el personal. En algunos casos se requiere de un proceso de



interacción entre estudiantes aunque este modelo de formación centra la dinámica en el auto estudio de los materiales de manera individual y la presentación de pruebas de conocimiento que son evaluadas por la plataforma.

Los contenidos son articulados a través de instrucciones y se busca que los participantes transformen conocimientos y adquieran competencias para el desempeño de sus labores en la empresa.

m-Learning

El m-Learning o aprendizaje móvil, se fundamenta en el diseño y desarrollo de contenidos, ambientes de aprendizaje y aplicaciones para tecnología móvil, con el fin potenciar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En otras palabras, el m-Learning hace referencia al aprovechamiento de los dispositivos móviles como medios para la consulta y presentación de contenidos portables y accesibles.

De acuerdo a Morales (2010), "el m-Learning ofrece flexibilidad, habilidad para organizarse, despierta el sentido de responsabilidad, apoya y estimula prácticas de enseñanza y aprendizaje, ya que desde una perspectiva pedagógica, según Chen, el m-Learning se presenta como un apoyo a los procesos educativos de carácter móvil, que necesiten de alta interactividad en el proceso de aprendizaje, con integración de contenidos y ubicuidad en actividades de aprendizaje".

t-Learning

t-Learning hace referencia al aprendizaje interactivo que se da a través del televisor. Este tipo de aprendizaje es personalizado de acuerdo a las necesidades de cada estudiante y se enfoca en desarrollar habilidades para el hacer a través de contenidos interactivos y servicios educativos a los cuales se accede a través de la televisión. La tendencia del t-Learning es la personalización de contenidos educativos de acuerdo a los usuarios basándose en la televisión digital interactiva.





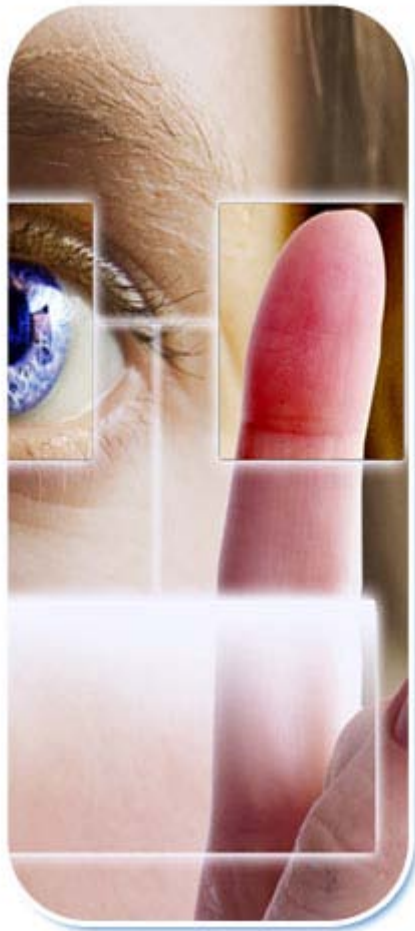
“Partiendo de que el estudiante de t-learning tiene muy probablemente una actitud pasiva hacia la educación, ha surgido un nuevo concepto, edutainment, abogando por educación (education) y entretenimiento (entertainment) y refiriéndose a la aproximación adecuada para el desarrollo de modelos para un proceso de aprendizaje menos formal. Desde nuestro punto de vista, las experiencias de edutainment se basan en el seguimiento de un curso de naturaleza educativa formal que ha sido mejorado para que resulte más efectivo y entretenido, añadiéndole contenido audiovisual relacionado.

Con este modelo, estamos suponiendo que el telespectador tiene una cierta predisposición al aprendizaje, sin embargo la creación de cursos para usuarios más pasivos que no tengan ese interés por el aprendizaje es también posible. Consiste en ofrecer al telespectador contenidos educativos relacionados con el programa que está viendo y que le permitirán profundizar en el tema sobre el que éste versa. Por ello, si decide participar en la experiencia educativa que se le ofrece, lo hará sin tener la más mínima intención previa. Hemos llamado entercation a este modo de aprendizaje, puesto que es más próximo al entretenimiento que a la educación formal” (Universia, 2010).

u-Learning

El término u-Learning se refiere a todo tipo de actividades y acciones formativas que son realizadas con el apoyo de cualquier tecnología accesible de acuerdo al beneficiario o usuario final, en este caso al participante o a los actores del proceso de enseñanza aprendizaje.

Si bien el término *ubiquitous learning* se traduce como formación ubicua (disponible en distintos canales al mismo tiempo / Busca, 2007), éste debe ser entendido como las acciones formativas que pueden darse con la ayuda de los medios tecnológicos pero no necesariamente de última generación dado que la característica fundamental del uLearning es que podamos adquirir información y conocimiento a través de cualquier medio o dispositivo tecnológico, incluso la televisión tradicional.



Ramón (2007), presenta un panorama acerca de este término en el cual expresa que “al igual que en la vida real es posible aprender mediante la recepción de información, y asimilación de la misma, el *uLearning* debe incorporar cualquier medio, (tecnológico en este caso) que nos permita recibir información y nos facilite que podamos asimilarla e incorporarla a nuestro saber personal”. Igualmente define al u-Learning como: “la presencia de la tecnología en todos los momentos y en todas las situaciones en los que una persona puede agregar un nuevo conocimiento a su saber personal” (Ramón, 2007).

De esta manera podemos ver como el u-Learning es más allá de una sola definición limitada, y se convierte en una estrategia educativa apoyada en medios tecnológicos tradicionales y de última generación, que permiten acceder a fuentes de información en lugares reales y virtuales, combinando así escenarios presenciales con infraestructura de mundos virtuales, aprovechando las redes, comunidades, Web 2.0 y el acceso total a la información desde cualquier sitio, rompiendo barreras de tiempo y espacio a través de medios presentes en nuestra actividad diaria.

Los anteriores conceptos están siendo sometidos a procesos de transformación permanente debido a la dinámica que la misma sociedad del conocimiento exige. Igualmente, la incorporación de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación requiere de la guía de un modelo pedagógico que oriente su aplicación, ya que las TIC afectan más a la forma de enseñar que a la función misma de la enseñanza, lo que permite nuevos espacios y maneras de generar conocimiento.

Las nuevas tecnologías en la educación no se utilizan para eliminar los procesos de enseñanza y aprendizaje tradicionales, sino como apoyo para los mismos y su transformación.

Con la aparición de estos conceptos, su puesta en escena, la dinámica y las necesidades actuales aprendizaje en línea; la educación virtual se transforma

continuamente y posibilita escenarios con mayor participación, trabajo y creación de contenidos de manera colaborativa, entornos y ambientes compartidos, aprendizaje en redes sociales con contenidos abiertos, sindicación de información de acceso público y otras ventajas que permiten reutilizar y diseñar en comunidad, estrategias apoyadas en recursos para diferentes áreas del conocimiento, que puedan ser compartidas y retroalimentadas para una interfecundación del conocimiento en el ámbito global.



Referencias:

BUSCA, C. (2007). uLearning: nuevas vías de formación. Consultado el 08 de agosto de 2010 en: http://www.n-economia.com/notas_alerta/pdf/ALERTA_NE_18-2007.PDF

MORALES, M. (2010). Dispositivos Móviles al servicio de la Educación (m-Learning). Consultado el 08 de agosto en: <http://www.e-learning-social.com/article/411/dispositivos-m-viles-al-servicio-de-la-educaci-n-m-learning>

RAMÓN, O. (2007). Del eLearning al uLearning: la liberación del aprendizaje. Consultado el 08 de agosto de 2010 en:

<http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articulo&idContenido=2009100116310051>

UNIVERSIA. (2010). T-Learning: ¿una televisión educativa? Consultado el 08 de agosto de 2010 en:

<http://www.universia.edu.pe/noticias/principales/destacada.php?id=75900>