



UNIVERSIDAD CENTRAL  
DEL PARAGUAY

Manual del estudiante

# EDUCACIÓN VIRTUAL

---



**CURSO  
DE INDUCCIÓN**



UNIVERSIDAD CENTRAL  
DEL PARAGUAY

## **COMPENDIO BIBLIOGRÁFICO DE DESARROLLO DE CONTENIDOS “MANUAL DEL ALUMNO”**

El presente material, es un compendio de contenidos extraídos de diversas fuentes bibliográficas, recursos y sitios WEB, así como elaboraciones propias del docente contenidista, con el fin de facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje para el alumno. Todo lo aquí expuesto representa un desarrollo básico y orientador, con el fin de que el alumno profundice los contenidos a través de las lecturas sugeridas y complementarias, correspondientes al programa de estudio.

Elaborado por: **Mag. Nancy Amarilla**

Revisado por: **Dr. Francisco Paz**



# ÍNDICE

1- Qué es la educación virtual	3
2- Los recursos de aprendizaje	3
2.1. Video aulas	
2.2. Lecturas	
2.2. Foros de debate	
2.3. Libros digitales	
2.4. Presentaciones	
2.5. Infografías	
2.6. Mapas mentales	
3- El entorno virtual de aprendizaje y el diseño instruccional	4
3.1. El entorno virtual del aprendizaje (EVA)	
3.2. Diseño instruccional	
4- Metodologías de la educación virtual	4
4.1. Sincrónica	
4.2. Asincrónica	
4.3. Combinado	
5- Diferencias entre educación virtual, presencial y a distancia	5



# ÍNDICE

6- Ventajas de la educación virtual	5
6.1. Personalización	
6.2. Horarios	
6.3. Análisis	
6.4. Participación	
6.5. Feedback	
6.6. Calidad	
6.7. Ahorro de tiempo y dinero	
6.8. Estimulación	
6.9. Tecnología	
6.10. Optimización	
7- La innovación en la educación virtual	6
8- El estudiante virtual	6
8.1. El estudiante en educación virtual	
9- La evaluación en la educación virtual	7



# Educación Virtual

## 1. Qué es la educación virtual?

Muchas son las formas en que en la actualidad se define la educación virtual, no obstante, en este compendio trataremos de explicártelo de la forma mas sencilla posible. Iniciemos tomando una definición muy acertada que es la siguiente:

“Es un paradigma educativo que compone la interacción de las cuatro variables: el maestro y el alumno; la tecnología y el medio ambiente”. (Loaiza, 2002)

De este modo observando la definición podemos decir que para que exista la educación virtual deben existir las cuatro variables anteriormente citadas ya que la educación virtual en sí puede ser definida como una estrategia mas en la educación, una estrategia que ayuda a los docentes y alumnos a llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr aprendizajes significativos, a través de la información y la disponibilidad en un entorno virtual de aprendizaje o plataforma.

Este entorno virtual de aprendizaje o plataforma virtual, es un medio que facilita la interacción continua entre los estudiantes, a través de la moderación del docente con los recursos de aprendizaje, pero ¿Qué son los recursos de aprendizaje?

## 2. Los recursos de aprendizaje

Los recursos de aprendizaje son todos los objetos que el docente contenidista -docente experto en la materia- crea utilizando sus conocimientos y fuentes validadas para acercar al estudiante la información y lograr que esta, permita que el mismo obtenga todos los conocimientos necesarios para aprobar una asignatura. Los recursos de aprendizaje pueden ser audiovisuales o informativos de lectura, todos estos muy variados, por lo que a continuación se presentan los más tradicionales:

- **2.1. Video aulas:** Las video aulas son grabaciones de clases desarrolladas por el docente experto donde, el mismo, desarrolla todos los conceptos como si lo estuviese realizando de manera presencial en el aula.

- **2.2. Lecturas:** Las lecturas son compendios de información o información desarrollada por el mismo docente experto, en las que el mismo puede complementar la información abordada en las video aulas o viceversa, las informaciones extraídas de diversas fuentes deben ser validadas y en todos los casos cuentan con una diagramación que facilita su lectura.

- **2.2. Foros de debate:** Los foros de debate, son espacios de interacción directa para los alumnos y el docente, en este espacio, el docente desarrolla una consigna con el fin de que los alumnos puedan debatir acerca del tema y ampliar sus conocimientos.

- **2.3. Libros digitales:** Los libros digitales son textos idénticos a los textos físicos, presentados en un formato digital.

- **2.4. Presentaciones:** Las presentaciones digitales son estructuras que cuentan con laminas estructuradas que contienen la información de manera sistematizada para que el estudiante pueda acceder a ellas.

- **2.5. Infografías:** Una infografía es definida como una representación visual estructurada y sistematizada de información y de datos.

- **2.6. Mapas mentales:** Un mapa mental puede ser definido como un diagrama que representa conceptos relacionados entre sí partiendo de una palabra clave de la cual se va desdoblando.



Recursos de aprendizaje virtuales más comunes.

### 3. El entorno virtual de aprendizaje y el diseño instruccional

A la hora de iniciar una travesía en la modalidad virtual, es fundamental saber reconocer la diferencia existente entre lo que es el entorno virtual de aprendizaje y el diseño instruccional, a continuación se explica con claridad

#### - 3.1. El entorno virtual del aprendizaje (EVA)

El entorno virtual del aprendizaje, es de manera general el medio tecnológico a través del cual se desarrolla la clase virtual, es decir la plataforma virtual en la cual se alojan todos los recursos de aprendizaje. Técnicamente se puede decir que es un entorno educativo que se encuentra alojado en la red, con el que se puede llevar adelante el proceso de enseñanza aprendizaje de manera remota.



*El entorno virtual de aprendizaje*  
Fuente: <https://www.academitek.com>

#### - 3.2. Diseño instruccional

El diseño instruccional es el modo en que los contenidistas expertos disponen todos los recursos de aprendizaje de manera ordenada y siguiendo una lógica, dentro de la plataforma, con la firme intención de que sea lo mas sencilla posible la comprensión por parte del alumno, en otras palabras es la forma en la que el docente contenidista hace llegar los contenidos al estudiante a través del entorno virtual de aprendizaje o plataforma virtual.

Un buen diseño instruccional es versátil, intuitivo y flexible, pero por sobre todo fácil de entender para el alumno, es decir, es simple y el estudiante logra recorrerlo sin mayores inconvenientes.



*El diseño instruccional*  
Fuente: <https://www.definicion.de/>

### 4. Metodologías de la educación virtual

Existen varias metodologías aplicadas en la educación virtual, pero en esta ocasión se presentan las principales las cuales son:

- **4.1. Sincrónica:** “Es aquel en el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento”. (Ecured, 2014)

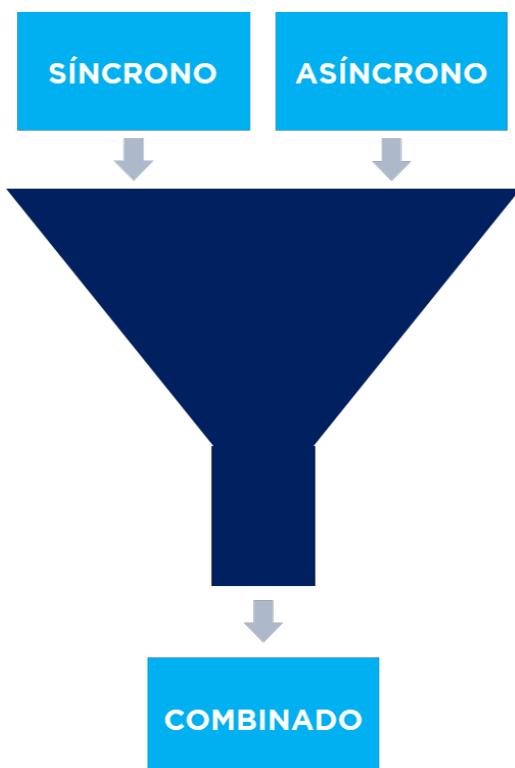
En las interacciones sincrónicas, necesariamente debe existir algún tipo de medio tecnológico que permita una transmisión en vivo, como ser video conferencias, audios o cualquier medio de mensajería en tiempo real, como puede observarse, la comunicación se debe dar de manera fluida y en tiempo real, permitiendo a los estudiantes interactuar como si estuviesen presentes en una sala.

- **4.2. Asincrónica:** “Transmite mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requiere necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje”. (Ecured, 2014)

A diferencia de las clases sincrónicas, como se puede observar, la interacción se da en diferido, es decir cualquier alumno puede participar e interactuar en horarios dispares al de sus compañeros, constituyéndose este en el pilar fundamental de la educación a distancia. Si observamos, podemos darnos cuenta de que los medios tradicionales para el efecto son: Videos grabados, foros de debate, lecturas entre otros, con lo que el alumno puede tomar todos estos objetos en el tiempo y momento que desee.

- **4.3. Combinado:** “Donde la enseñanza y aprendizaje de la educación virtual se hace más efectiva. Es el método de enseñanza más flexible, porque no impone horarios. Es mucho más efectivo que las estrategias autodidactas de educación a distancia. Estimula la comunicación en todo momento e instante”. (Ecured, 2014)

Como se observa en la definición de los autores, la metodología combinada, conocida también como B-Learning, es tal vez una de las más efectivas, dado que el alumno cuenta con diversos objetos de aprendizaje en tiempo real y en diferido, permitiendo que el estudiante en gran parte estudie a su tiempo y en pocas ocasiones deba agendar actividades prefijadas.



*Métodos de enseñanza en educación a distancia.*

## 5. Diferencias entre educación virtual, presencial y a distancia

Tal vez dos conceptos totalmente sencillos de distinguir sean el de educación a virtual y presencial, en tanto que el concepto de educación a distancia, es bastante difundido pero no existe mucha claridad sobre su significado. Como se ha observado al inicio, la educación virtual es la educación que se lleva a cabo a través de medios tecnológicos, sean estos sincrónicos o asincrónicos, pero siempre a través de una plataforma multimedial que permite el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje sin tener un lugar físico específico al que las personas deban acudir para el desarrollo de las clases. La educación presencial, como todos sabemos es el tipo de educación en el que todas las técnicas pedagógicas y estrategias de enseñanza aprendizaje, son aplicadas dentro de un recinto, en el que se hacen presentes todos los estudiantes y el docente. Para que exista una clase presencial es necesario que exista un aula física, un docente y un grupo de alumnos, todos interactuando al mismo tiempo y en el mismo espacio, pero entonces ¿Qué es la educación a distancia?, la educación a distancia es el tipo de educación que captura un poco de ambos mundos anteriormente citados, es decir, puede tener una porción de presencialidad y una porción de virtualidad, en el porcentaje que el docente experto crea necesario para lograr la concreción de los objetivos y las competencias previstas para el desarrollo de la cátedra. Esta es la principal diferencia existente entre estos tres tipos de metodologías de desarrollo de clases.

## 6. Ventajas de la educación virtual

Claramente, con el avance tecnológico, las ventajas son muy superiores y esta metodología se erige como el futuro de la educación, no solo ahora, si no desde mucho tiempo atrás, por lo que es muy importante saber cuáles son estas ventajas: Entre las principales ventajas de la educación virtual podemos afirmar que las mismas son:

- **6.1. Personalización:** El estudiante tiene acceso mucho más cercano y por varios medios al docente y sus compañeros.
- **6.2. Horarios:** El estudiante puede manejar sus horarios según su disponibilidad de tiempo para asistir a las aulas y al proceso de enseñanza aprendizaje.

- **6.3. Análisis:** El alumno puede realizar análisis más precisos antes de participar, dado que en el asincronismo el tiempo lo permite.
- **6.4. Participación:** El estudiante tiene una participación muy activa donde no solo consulta sino construye su propio aprendizaje.
- **6.5. Feedback:** La retroalimentación es mucho más extendida, ya que el docente facilita retornos específicos para cada alumno, dado que este es el modo de atención en la modalidad.
- **6.6. Calidad:** Existe mejora constante de los contenidos, ya que los mismos son revisados y ajustados al final de cada periodo.
- **6.7. Ahorro de tiempo y dinero:** El estudiante no precisa desplazarse por ende ahora en ambos frentes, tanto en tiempo como en dinero.
- **6.8. Estimulación:** Se estimula el aprendizaje del alumno a través de la innovación, con estrategias pedagógicas como gamificación, realidad aumentada y otros métodos que no son muy comunes o fáciles de acceder en otras modalidades.
- **6.9. Tecnología:** El estudiante se convierte en un tecnológico nato, con la utilización de las diversas tecnologías y el aprendizaje inducido.
- **6.10. Optimización:** Se optimizan todos los aprendizajes contemplando que todo lo dispuesto en la plataforma es solo lo orientado a los aprendizajes más significativos.

## 7. La innovación en la educación virtual

Tanto en la educación virtual, como en cualquier otra modalidad, el objetivo principal, es que el proceso de enseñanza aprendizaje se lleve a cabo de la mejor manera cumpliendo todos los objetivos y competencias. En este sentido, la innovación se aplica principalmente para obtener un mayor provecho y una mayor atención de los alumnos. Entre las principales innovaciones que se han aplicado en la educación virtual se encuentran conceptos como el de gamificación, simulación, realidad aumentada entre otros.

Todos estas metodologías y tecnologías, permiten al alumno, obtener un aprendizaje significativo, estimulando diversas habilidades como las de jugar, desarrollar la espacialidad, entre otros, siempre con el fiel objetivo de aumentar los conocimientos.



Gamificación

Fuente: <https://www.net-learning.com.ar/>

## 8. El estudiante virtual

### - 8.1. El estudiante en educación virtual

Primeramente, debemos empezar por comprender que el estudiante en línea, es un estudiante totalmente diferente al estudiante de aulas presenciales, esto, debido principalmente a que el estudiante en línea es más proactivo, en tanto que el estudiante presencial, más reactivo. Esto encuentra su explicación en que el estudiante en línea, es un estudiante que tiene que necesariamente desarrollar la faceta autodidacta, en una proporción mayor a la del alumno presencial, ya que debe desarrollar una disciplina muy bien formada, en la que comprende que los tiempos de la educación virtual no son los mismos que los de la educación presencial, comenzando por el simple hecho de saber que el docente no está presente de manera sincrónica en todo momento.

El estudiante en línea debe desarrollar la habilidad de la planificación y la gestión de los tiempos, dado que el mismo depende de sí mismo para cumplir con todas las tareas asignadas en los tiempos establecidos.

Es muy importante también comprender que el estudiante virtual tiene la necesidad de desarrollar los conocimientos tecnológicos necesarios, dado que estará a lo largo de toda su carrera, haciendo uso de una plataforma virtual, sistemas de conversación virtuales sean estos sincrónicos o asincrónicos como correos electrónicos o servicios de mensajería. Además de lo citado anteriormente tendrá mucho acceso a información audiovisual y de todo tipo para lograr los aprendizajes.



*El estudiante virtual*

Fuente: <https://www.negociosyweb.com/>

## 9. La evaluación en la educación virtual

Se puede expresar que la evaluación en modalidad virtual, es muy similar a la evaluación efectuada en la modalidad presencial. La gran diferencia se encuentra en el medio a través del cual se facilita la evaluación al estudiante, en este caso una plataforma virtual. Esta plataforma puede ser el propio EVA, o puede ser una plataforma específica de evaluaciones.

En todos los casos tanto en un EVA tradicional como en una plataforma específica de evaluación, los tipos de evaluación suelen ser los mismos, es decir, los tipos de preguntas o consignas son similares y estas se pueden clasificar en:

**Abiertas:** Se denominan ítems de evaluación o evaluaciones abiertas, a todas aquellas que requieren de una respuesta desarrollada por el alumno y adicionalmente, precisan de la corrección de un docente para analizar las respuestas y si estas son correctas o no. Algunos ejemplos son: Ensayos, papers, redacciones.

**Cerradas:** Se denominan ítems de evaluación o evaluaciones cerradas, a todas aquellas que tienen una respuesta predeterminada y el alumno puede optar por algunas de ellas seleccionando, completando o por medios similares. Algunos ejemplos son: Selección múltiple, espacios en blanco, palabra correcta, pareo entre otros.

Un concepto muy importante a la hora de abordar las evaluaciones en modalidad virtual, es lo que se denomina como “proctoring”, por su nombre en inglés. El proctoring, es el proceso de escaneo y control del examen remoto, que se lleva a cabo con un software especialmente diseñado para el efecto, con diversos tipos de controles como bloqueos de pantallas, toma permanente de fotografías y otros. El fin último del proctoring, es validar la identidad de las personas y asegurar que quienes se encuentran tomando la prueba son las personas correctas.

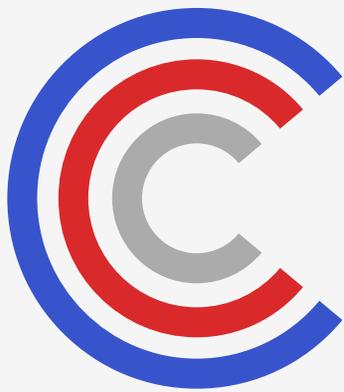


*Proctoring*

Fuente: <https://www.testfromhome.in/>

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Ecured. (2014). Educación Virtual. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Educaci%C3%B3n\\_Virtual#:~:text=Concepto%20de%20Educaci%C3%B3n%20virtual,-La%20educaci%C3%B3n%20virtual&text=Loa-za%2C%20Alvares%20Roger%20\(2002\),tecnolog%C3%ADa%20y%20el%20medio%20ambiente%22](https://www.ecured.cu/Educaci%C3%B3n_Virtual#:~:text=Concepto%20de%20Educaci%C3%B3n%20virtual,-La%20educaci%C3%B3n%20virtual&text=Loa-za%2C%20Alvares%20Roger%20(2002),tecnolog%C3%ADa%20y%20el%20medio%20ambiente%22).
- Loaiza, R. (2002). Facilitación y capacitación virtual en América Latina. Revista Quaderns Digitals, 154.



UNIVERSIDAD CENTRAL

DEL PARAGUAY