

# Aulas Virtuales. Buenas prácticas en las aulas Escuela 2.0.

Jose Eduardo Córcoles Tendo  
Centro de Profesores de Albacete  
Av.España, nº 12.  
967 234 035  
jecorcoles@edu.jccm.es

## Resumen

En este artículo se pretende arrojar luz sobre el papel de los sistemas de gestión de aprendizaje (también llamados aulas virtuales) en el contexto del programa Escuela 2.0. El aula virtual ofrece una serie de ventajas relacionadas todas ellas con el uso de las tecnologías de la educación y con su integración dentro de un programa tan exigente para el docente como es el programa Escuela 2.0.

Para ilustrar de la mejor manera las ventajas de las aulas virtuales se utilizan en el artículo escenarios posibles de uso, para que sean entendidos como buenas prácticas nacidas de la experiencia.

## Palabras Clave

Aulas virtuales, Escuela 2.0, mini-portátiles, PDI, Wifi, Internet.

## 1. INTRODUCCIÓN

El uso de las aulas virtuales en este artículo está contextualizado según los requisitos del programa Escuela 2.0 que, atendiendo a la página del Ministerio de Educación, consiste en [Escuela2.0]:

1. *Aulas digitales: Dotar de recursos TICs a los alumnos y los centros: ordenadores portátiles (mini-portátiles en Castilla-La Mancha) para alumnos y profesores y aulas digitales con dotación eficaz estandarizada.*
2. *Garantizar la conectividad a Internet y la interconectividad dentro del aula para todos los equipos y facilitar el acceso a Internet*

*desde los domicilios de los alumnos en horarios especiales.*

3. *Asegurar la formación del profesorado tanto en los aspectos tecnológicos como en los aspectos metodológicos y sociales de la integración de estos recursos en su práctica docente cotidiana. El programa prevé actuaciones de formación en los próximos cuatro años de especialistas en nuevas tecnologías de todos los centros docentes. Generar y facilitar el acceso a materiales digitales educativos ajustados a los diseños curriculares a profesores, alumnos y familias.*
4. *Implicar al alumnado y a las familias en la adquisición, custodia y uso de estos recursos.*

Una vez contextualizado el tipo de aula en la que se enmarca este artículo, es imprescindible definir y aclarar lo que se entiende como aula virtual a día de hoy, analizando con un poco de historia la evolución de este término.

Según Wikipedia (en la entrada *Entornos Virtuales de Aprendizaje*) un aula virtual se define de la siguiente manera: “[...] es un entorno, plataforma o software a través del cual el ordenador simula una clase real permitiendo el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje habituales. Como afirma Turoff una “clase 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 que son las propias de 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 discentes”.*

Esta definición es, en esencia, correcta. Sin embargo, a fecha de hoy le faltan matices que la acerquen a una definición más actual de aula virtual. Es decir, en esta definición subyace la idea de que el aula virtual está destinada a entornos no presenciales, de ahí que la definición haga hincapié en que no es necesaria una interacción física entre docentes y discentes.

Esta idea sobre uso del aula virtual como soporte para la formación a distancia es tan antigua como lo son las redes de comunicación (digitales, principalmente). Con ella va asociado el concepto “clásico” de telemática que según [Salinas2000] “[...] *lo que conocemos como telemática surge de la combinación de telecomunicaciones e informática, por lo que podemos decir [...], que se ocupa del intercambio de información a través de redes entre ordenadores”.*

En resumen, la telemática, el intercambio de información mediante ordenadores, se ha asociado siempre (o casi siempre) a un modelo de formación a distancia.

A finales de los 90s, con el auge de Internet, en el ámbito científico cogió mucha fuerza el llamado *modelo e-learning*, algo así como aprendizaje electrónico, o lo que es lo mismo, modelos de aprendizaje basados en las posibilidades que ofrece la web (Internet). El término *e-learning* está actualmente en vigor, y esto lo demuestra la infinidad de congresos, conferencias o revistas especializadas en informática o educación que incluyen este “*topic*” entre sus líneas de interés. Con la aparición del término *e-learning*, se fue sustituyendo el clásico de enseñanza telemática para hacer referencia a plataformas basadas en web que ayudan al aprendizaje a distancia. De

alguna manera, la enseñanza telemática era un término más general para definir la educación a distancia usando ordenadores y el *e-learning* se usa para definir la enseñanza a distancia con entornos basados en web.

En esta línea, una definición que tiene la Wikipedia y que se puede considerar aceptable para el término *e-learning* es: “*un sistema de educación electrónico o a distancia en el que se integra el uso de las tecnologías de la información y otros elementos pedagógicos (didácticos) para la formación, capacitación y enseñanza de los usuarios o estudiantes en línea, es decir, se puede entender como una modalidad de aprendizaje dentro de la educación a distancia”.*

Desde la aparición del *e-learning*, todo lo que es formación a distancia, sea cual sea el nivel, sea cual sea el ámbito y sea cual sea la tecnología empleada se bautiza con *e-learning*. Sin embargo, el *e-learning* tiene unas pautas de creación y ámbito de aplicación concreto que es necesario respetar para garantizar su buen uso [Colvin2009]

Llegados a este punto, ya podemos concluir que, en este contexto, las aulas virtuales tal y como se conocen actualmente son plataformas *e-learning* que contienen un amplio conjunto de servicios a través de Internet, los cuales a su vez permiten la gestión del aprendizaje en ese contexto. El nombre técnico con el que se conocen a las aulas virtuales es el de *Sistemas Gestores de Aprendizaje*, cuyas siglas en inglés son LMS (Learning Management Systems).

Los LMS (o aulas virtuales) han sido la revolución del *e-learning* ya que son plataformas que condensan toda su filosofía y sobre las cuales se han podido insertar la gran mayoría de técnicas, metodologías y modelos que definen el *e-learning* (aunque es necesario matizar que no todo lo que se hace actualmente sobre *e-learning* tiene que ver con aulas virtuales).

En el actual contexto de *e-learning* y sistemas gestores de aprendizaje se puede afirmar que las aulas virtuales son plataformas que permiten una “enseñanza a distancia caracterizada por una separación espacio/temporal entre profesorado y alumnado (sin excluir encuentros físicos puntuales), entre los que predomina una comunicación de doble vía asíncrona, donde se usa preferentemente Internet como medio de comunicación y de distribución del conocimiento, de tal manera que el alumno es el centro de una formación independiente y flexible, al tener que gestionar su propio aprendizaje, generalmente con ayuda de tutores externos”. [e-learning-Wiki2010]

Para aumentar la concreción de estas ideas abstractas se puede decir que: existen actualmente una gran cantidad de plataformas *e-learning* o Sistemas Gestores de Aprendizaje (LMS) que permiten crear aulas virtuales. De alguna manera, según la literatura, el término *Plataforma e-learning* es sinónimo de *Sistema Gestor de Aprendizaje (LMS)*. Con los sistemas gestores de aprendizaje se pueden crear *Aulas Virtuales* para albergar cursos o asignaturas.

Así, según esta relación entre los términos, en este artículo se usará indistintamente el término *plataforma e-learning*, LMS o sistema gestor de aprendizaje durante este artículo.

Como ocurre con otros tipos de software, en los sistemas gestores de aprendizaje, algunos son gratuitos y otros son de pago. Por ejemplo, en España, con respecto a plataformas de pago, hasta hace pocos años, en el ámbito universitario WebCT [WebCT] era la plataforma más utilizada. Sin embargo, en los últimos tres o cuatro años Moodle [Moodle] ha ganado mucho protagonismo al ser una plataforma de código libre y gratuito. Este protagonismo lo ha conseguido tanto por su uso en la Universidad como en otro tipo de Instituciones Educativas y Entidades Privadas.

Tanto es el auge de Moodle que muchos docentes piensan equivocadamente que hablar de Moodle es equivalente a hablar de plataformas *e-learning* para crear aulas virtuales, como si no existiese ninguna más (algo así como el que piensa que hablar de un sistema operativo es hablar únicamente de Microsoft Windows).

Sin embargo, en el mundo del *e-learning* no todo es Moodle. Ni siquiera cuando hablamos de licencias de código abierto: *.LRN* (leído *dot learn*) [-LRN], *aTutor* [aTutor] o el mismo *Ilias* son entorno de código abierto con mucha difusión que, al igual que Moodle, los respaldan una gran comunidad de desarrolladores “empeñados” en hacer las cosas bien para que al usuario final no le cueste dinero su uso.



## 2. Aulas virtuales en la enseñanza presencial

Llegados a este punto, alguien se puede preguntar ¿Si las aulas virtuales están asociadas a la idea de *e-learning*, y éste a su vez está asociado a una idea de aprendizaje a distancia, entonces que tiene que ver todo esto con la educación presencial que se da en los centros de primaria (y por extensión de secundaria)?

Bien, para poder contestar a esta pregunta todavía nos falta una parte de la historia, relacionada con otro concepto germinado de la poderosa semilla del *e-learning*. Estamos hablando del *b-learning*.

*B-learning* (Blended learning) es una extensión de *e-learning* que combina el aprendizaje a distancia con el presencial. Realmente, cuando se habla de *e-learning* en un contexto de clases presenciales se está haciendo referencia al *b-learning*.

La definición más sencilla de *b-learning* y también la más precisa lo describe como aquel modo de aprender que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial: “*which combines face-to-face and virtual teaching*” [Bartolomé2004], algo así como que el *b-learning* combina la enseñanza cara a cara con la virtual.

Realmente este es el modelo que más se está extendiendo en los últimos años. Muchos docentes, de diferentes niveles educativos, incluyen en su docencia presencial el uso de aulas virtuales para ayudarse y apoyarse en la gestión del aprendizaje de sus alumnos, todo dentro de un modelo *b-learning* (con más o menos carga presencial dependiendo de la institución de la que se trate) [Remedios2010]

En la Universidad de Castilla-La Mancha, desde 2007-2008 todos los profesores/as de cualquier carrera tienen la posibilidad de “virtualizar” sus asignaturas, dándoles de un aula virtual en la cual los docentes pueden gestionar todo lo ocurrido en su clase presencial. Es importante resaltar que no se habla de convertir las clases presenciales en clase “a distancia” (aunque mi experiencia me dice que en la práctica diaria con alumnado universitario puede ser así), sino en usar sistemas gestores de aprendizaje (LMS) para ayudar en la gestión de: contenidos, actividades, prácticas, pruebas, exámenes, etc., como complemento a la clase presencial “de toda la vida”. En particular, en la UCLM, Moodle ha sido el LMS seleccionado para dar este soporte a todos los profesores.

Respecto a Educación Primaria y Secundaria, la Consejería de Educación de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha anuncia para el curso 2010-2011 la posibilidad de que los docentes puedan tener aulas virtuales para “virtualizar” sus asignaturas. (Todavía es una incógnita la plataforma concreta con la que se pondrá en marcha este servicio).

Es importante tener en cuenta que las aulas virtuales para dar soporte a *b-learning* no es algo exclusivo de Castilla-La Mancha ni de España. En otros países también se apuesta por dotar de aulas virtuales en los centros de Primaria, Secundaria y Universidad (presenciales). Por ejemplo, en la región de Burgenland, al este de Austria, desde hace 3 se ha apostado por dotar de aulas virtuales a las aulas de primaria y secundaria de los centros públicos. En este caso no se ha optado por una LMS tal cual, sino que se ha desarrollado una extensión “ad-hoc” basada en .LRN. Debido a las diferencias potenciales existentes entre el alumnado de primaria y secundaria, los servicios ofertados, así como la interfaz, es diferente para las aulas virtuales de primaria y de secundaria. Las de primaria son más destinadas a niños pequeños (grandes iconos, dibujos, etc.) y las de secundaria son interfaces más “adultas” basadas en pantallas e hipervínculos.

En cualquier caso, muchas instituciones educativas apuestan en los últimos años por las aulas virtuales combinadas con sus aulas físicas (clases) en un modelo *b-learning*. Tal y como dice Mark Brodsky “*Blended learning no es un concepto nuevo. Durante años hemos estado combinando las clases magistrales con los ejercicios, los estudios de caso, juegos de rol y las grabaciones de vídeo y audio, por no citar el asesoramiento y la tutoría*” [Bartolomé2004].

De alguna manera la novedad del *b-learning* es que se basa en tecnologías web para su implementación, pero los recursos, tipo de actividades, recursos, etc., no es tan novedoso, aunque sí suficientemente atractivo y útil como para incorporarlo por sí mismo en las aulas.

Ciertamente, así expuesto, al modelo *b-learning* le falta (aunque la tiene) una base pedagógica y psicológica que lo enmarque en teorías de aprendizaje (constructivismo, etc.) Sin embargo, el objetivo de este trabajo no es tanto profundizar en la idea de *b-learning* tanto como

en la idea de las aulas virtuales como sistemas que ayudan a la gestión del aprendizaje en aulas presenciales. Para más información sobre introducción a *b-learning* se puede empezar a consultar [Bartolomé2004].

### 3. Aulas virtuales para el aula presencial de 5º de primaria.

Con todo lo visto hasta el momento la pregunta a la que hay que responder llegados a este punto sería ¿Cómo se podría usar el aula virtual en 5º de primaria?

Durante esta sección se hará una introducción a la funcionalidad básica que comparten todas las plataformas que permiten aulas virtuales sea cual sea el software que las implemente (Moodle, aTutor, .RLN, etc.). Es decir, no se pretende hacer un tutorial técnico de cómo usar un aula virtual en particular sino que se pretende mostrar casos de uso de la funcionalidad en general (buenas prácticas) sin pararnos a ver cómo se haría en tal o cual plataforma.

Para ilustrar algunas de las funciones usaremos Moodle como plataforma de pruebas de manera que nos permita materializar en imágenes las ideas propuestas.

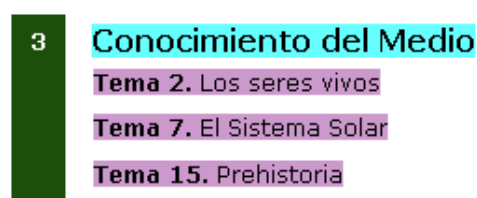
#### División en temas.

Las aulas virtuales permiten estructurar el espacio en “Temas” o “Bloques” de manera que se puede clasificar toda la información que contendrá de manera eficiente y clara, tanto para el alumnado que la consulta como para el docente que la crea y gestiona.

Así, por ejemplo, si el aula lo uso para tener virtualizadas mis asignaturas de Lengua, Matemáticas y Conocimiento del Medio, puedo crear una “Bloque” para cada una de ellas. Luego, dentro de cada “Bloque” puedo usar “Etiquetas” para dividir apartados que permitan

separa los contenidos de cada tema de cada asignatura: una etiqueta para el tema “Sistema Solar” otra para “Prehistoria”, etc., todas ellas dentro del Bloque Conocimiento del Medio.

La siguiente imagen muestra un aula creada con Moodle. En ella se muestra un bloque para Conocimiento del Medio en el que se ha hecho tres divisiones con etiquetas de diferente color: una para el Tema 2, otra para el Tema 7 y otra para el 15. A lo largo de este artículo se irán llenando esas partes del tema con contenidos.



Desde el principio es importante tener una estructura clara del aula virtual. Eso facilitará que los alumnos sepan desde el principio cómo encontrar la información de cada tema. Si por el contrario no se tiene una idea clara de la estructura, y ésta se va cambiando a lo largo del curso, se originará confusión en el alumnado ya que donde antes estaban los contenidos de un tema ya no están ahora.

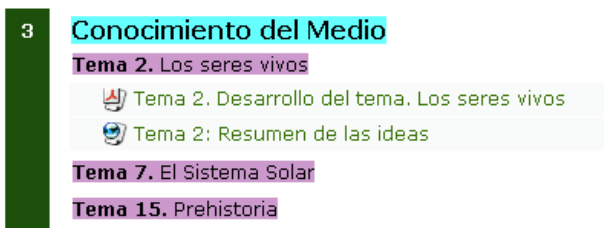
Si durante todo el curso el alumnado conoce la estructura, el lugar y nombre en donde encontrar la información de cada tema se crea en él una sensación de “entorno conocido” que el alumno agradece desenvolviéndose de manera autónoma sin preguntar al docente dónde están las cosas.

No todos los temas y etiquetas tienen que ser visibles para el alumnado. Es posible que haya temas “ocultos” que el docente hará que aparezcan conforme se llegue a ellos de manera que sólo esté visible en cada momento el tema que se trate en clase esa semana (o el tema actual y todos los anteriores).

## Contenidos.

Una de las mayores utilidades para los docentes de las aulas virtuales es la posibilidad de “colgar” contenidos para cada tema. Las aulas virtuales permiten enlazar diferentes tipos de contenidos que van desde archivos con el desarrollo de un tema hasta enlaces páginas web, pasando por crear una web propia dentro del aula virtual.

La siguiente imagen muestra dos contenidos añadidos al “Tema 2. Los seres vivos”. El primer contenido es un archivo PDF que contiene el desarrollo del tema. El segundo contenido es un enlace a una página web que contiene un esquema (mapa conceptual) que resume las ideas claras del tema.



Realmente esta posibilidad de “colgar” contenidos de un tema es una de las opciones más usadas y más conocidas de las aulas virtuales (tanto en modelos *e-learning* como en *b-learning*). Es como habilitar un espacio para que los alumnos tengan siempre disponibles, tanto en clase como en casa, los contenidos de un tema.

Con esta idea, muchos son los posibles escenarios en donde se pueden explotar esta funcionalidad usando los recursos físicos de Escuela 2.0. Así, por ejemplo,

(1) el docente puede acceder al aula virtual y visualizar en la PDI un contenido en particular (Tema 2. Resumen de las ideas) y que toda la clase lo vea.

- (2) Un segundo escenario sería aquel en donde el alumnado accede, en clase, desde su mini-portátil a un contenido (Tema 2. Desarrollo del tema. Los seres vivos) y lo usa como referente para responder a unas actividades que le ha entregado el docente (y a las cuales tiene que responder en su libreta)
- (3) Un tercer escenario podría ser aquel en donde el alumnado accede a los contenidos del un tema (Tema 2. Desarrollo del tema. Los seres vivos y Tema 2. Resumen de las ideas) desde el mini-portátil en su casa y los usa para resolver los ejercicios que el docente le ha mandado como trabajo para casa. Realmente, en este escenario hay que tener en cuenta que si un alumno o alumna no tiene Internet en casa, se pueden descargar los contenidos en el centro, guardarlos en su mini-portátil, y luego trabajarlos en casa sin necesidad de Internet.
- (4) Un cuarto escenario (de esta lista, pero no de los posibles) podría ser aquel en donde el alumnado, usando su mini-portátil, accede a un determinado contenido (Tema 2. Desarrollo del tema. Los seres vivos) y lo trabaja o estudia en el aula física como complemento a la explicación del docente que se está haciendo en ese momento. Este escenario es sin duda el más “sacrificado” ya que, siendo útil, es posible que en las aulas de 5º de primaria no todo el alumnado tenga un nivel de organización y concentración como para estar atentos tanto a los contenidos que hay visualizados en su portátil y a la explicación del docente al mismo tiempo.
- (5) Un quinto escenario podría ser aquel en donde el docente “sube” archivos y enlaza páginas web asociándolas a cada tema. Sin embargo, no todos estos recursos son visibles para el alumnado. El docente puede ocultarlos para que sólo los vea él, haciéndoles visibles en el momento

pertinente. De esta manera, el docente puede usar el aula virtual como “mochila digital” en donde ir guardando por Temas todos los recursos que va consiguiendo y que irá usando en el aula.

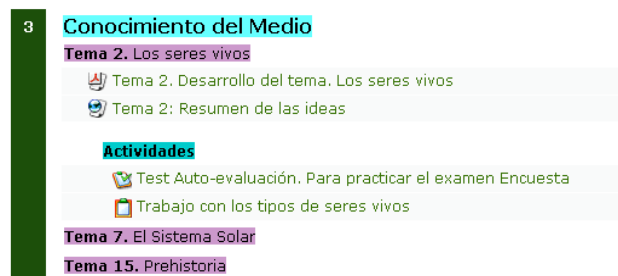
### Actividades.

Sin duda, una de las posibilidades que le dan a las aulas virtuales el sobrenombre de “sistemas gestores de aprendizaje” es la posibilidad de crear actividades que el alumnado puede resolver, y en donde el docente sabe en todo momento quién y cómo las ha resuelto. Si estas actividades son de tipo “Test” entonces las aulas virtuales las corrigen automáticamente (previo es el esfuerzo del docente a la hora de diseñar el cuestionario) pudiendo informar al alumnado al mismo finalizar del resultado obtenido (auto-evaluación) o dejando el resultado oculto para que el docente decida cuándo mostrarlo al alumno (al finalizar la evaluación, por ejemplo). Si las actividades consisten en la realización de un trabajo, el docente puede gestionar y controlar en cada momento cada entrada e incluso contestar a cada alumno o alumna individualmente sobre la evaluación de su trabajo.

Existen un gran número de posibles actividades que el docente puede hacer con las aulas virtuales. Muchas de ellas dependen de la plataforma concreta que se esté usando, aunque la posibilidad de hacer diferentes tipos de test y subir archivos con tareas está en todas. Moodle en particular permite también enlazar con HotPotatoes o con JClíc.

La siguiente imagen muestra dos tipos de actividades añadidas al Tema 2. Una de ellas es un test (de auto-evaluación) que el alumnado realiza y obtiene el resultado, junto con una explicación en aquellas cuestionar mal resueltas. La otra actividad es para que los alumnos suban al aula virtual un archivo que contiene un trabajo

relacionado con el tema. El enunciado del trabajo puede estar descrito en la propia actividad.



Las actividades son un punto fuerte de las aulas virtuales. Merece la pena estudiar, sobre la plataforma elegida, las posibilidades que ofrece ya que el docente puede sacar mucho partido de ellas con respecto a la evaluación y control del alumnado.

Algunos escenarios posibles a la hora de trabajar con actividades son los siguientes:

- (1) El docente genera un test de verdadero/falso para que los alumnos puedan controlar con un proceso de auto-evaluación su progreso en un tema. El docente puede generar una batería de cuestiones (quizá de 30) y en cada test mostrar al alumno 10 de ellas (que el sistema baraja de la batería de 30). De esta manera a dos alumnos no les saldrán las mismas preguntas ni en el mismo orden (haciendo que sea más difícil copiarse aun estando cerca). El docente puede proponer en la clase que los alumnos accedan desde sus mini-portátiles al test y realizarlo en clase. Una vez que un alumno o alumna termina de hacer un test los resultados le son mostrados en pantalla (junto con la opción correcta) al mismo tiempo que queda almacenado en el aula virtual para su posterior supervisión por parte del docente.
- (2) Otro escenario sería que el docente proponga una tarea (por ejemplo una Webquest) para que el alumnado realice en

las horas de clase. El docente puede proporcionar un conjunto de enlaces (en los contenidos) y plantear la realización de un trabajo (por ejemplo con Impress o PowerPoint) que sintetice los contenidos del tema. Una vez realizado el trabajo los alumnos lo “suben” al aula virtual para su posterior evaluación por parte del docente. El docente, puede en todo momento saber qué alumno o alumna ha enviado qué trabajo, cuándo e incluso ponerle una calificación (con anotaciones si son necesarias). Una vez las tareas son calificadas, automáticamente, al alumnado le llega un mensaje a su correo electrónico informándole que su tarea “ya ha sido calificada”. Así, el alumno se puede conectar al aula virtual dentro o fuera del centro para conocer los resultados. Evidentemente, en ningún momento esta notificación vía correo electrónico tiene porque sustituir a una revisión del trabajo en clase (por ejemplo usando la PDI).

- (3) Un tercer escenario podría ser aquel en donde el docente hace un test como parte de la evaluación de un tema. Este test tienen un número determinado de preguntas (por ejemplo 10) pero a cada alumno les aparecen las preguntas barajadas. El test no está abierto para su realización desde el momento en el que el docente lo genera, sino que puede programarlo para que se active y visualice en una hora determinada y se haga en un tiempo determinado. Pasado ese tiempo el test se cierra. El alumnado, usando los mini-portátiles puede realizar en clase el test a la hora establecida. Una vez terminado, los resultados del test (generados automáticamente) no son mostrados al alumnado sino que quedan registrados para que el docente los consulte posteriormente y lo incluya en la evaluación.

### **Seguimientos.**

El aula virtual registra informes de actividad del alumnado. Estos informes de actividad pueden ser muy variados y potentes. La funcionalidad más básica consiste en obtener un informe sobre los contenidos y actividades obteniendo información como:

1. Qué contenidos han sido consultados por un alumno o alumna en particular.
2. Cuánto tiempo ha estado dedicándole a cada contenido.
3. A qué hora se ha conectado para ver cada contenido.

Esta información permite al docente controlar la participación en todo lo referente al aula virtual. Así, el docente puede comprobar quién ha accedido a un contenido propuesto, quién ha realizado una actividad, o cuánto tiempo ha estado conectado.

### **Comunicación.**

Las aulas virtuales, por sus orígenes vinculados a la formación a distancia, tiene una amplia gama de posibilidades de comunicación on-line: foros, chats, video-conferencias, son algunas de estas posibilidades. Sin embargo, en un modelo *b-learning* dentro del 5º de primaria no es fácil encontrar escenarios útiles para el uso de estos canales de comunicación con la idea de resolver dudas o comunicarse con el docente. La comunicación entre el alumnado y el docente debe ser principalmente en clase y en el centro.

La comunicación on-line tiene una cabida más sencilla en otros niveles educativos más avanzados en donde el alumnado necesita un canal de comunicación, complementario al presencial, para resolver con premura cuestiones relacionadas con la asignatura.

Sin embargo, el aula de 5º de primaria, en donde son muchos los días en donde el alumnado está físicamente en contacto con los docentes, es



complicado encontrar una utilidad tan manifiesta de estos canales de comunicación como en la educación a distancia.

Aún así, existen posibilidades y escenarios posibles. Ejemplos de escenarios concretos para el uso de foros podrían ser:

- (1) El docente habilita un foro en donde los alumnos “suben” un archivo con el resultado de una tarea propuesta por el profesor con anterioridad. Los alumnos, fuera o dentro de clase, usando los mini-portátiles, pueden: (a) subir sus trabajos, (b) ver los trabajos de los compañeros, (c) usar el foro como tablón para valorar los trabajos, (d) usar el foro como tablón para comentar y criticar (lenguaje escrito) los trabajos de los compañeros y (e) leer los comentarios de los compañeros. De esta manera se pueden trabajar aspectos transversales como el uso del lenguaje.
- (2) El docente puede usar el foro como tablón de anuncios accesible por el alumnado. Las noticias del tablón pueden ser todo lo variadas que el docente quiera: desde avisos de futuros exámenes hasta noticias del aula.
- (3) El docente utiliza un Foro como tablón de anuncios para poner las tareas que se “mandan” como trabajo para casa. Este tablón es una vía de comunicación con los padres ya que ellos, contactándose al aula virtual con el usuario del hijo o hija puede ver y controlar los deberes para ese día. Evidentemente, para poder usar esta posibilidad de comunicación indirecta con los padres y madres, es necesario que en casa haya Internet para poder conectarse.

#### **4. CONCLUSIONES**

En este trabajo se ha expuesto una introducción a las aulas virtuales. Con el fin de orientar sobre su posible uso en las aulas Escuela 2.0, se han definido a modo de ejemplos un conjunto de

escenarios posibles que ilustran su utilidad para el aula.

Visto de este modo, es difícil rebatir la utilidad de este tipo de plataformas. Sin embargo, en el artículo en todo momento se obvia la dificultad técnica para instalar y administrar plataformas que permitan crear aulas virtuales para las asignaturas y cursos de un centro.

Por desgracia, no se puede afirmar que instalar plataformas *e-learning* (como Moodle) es sencillo y fácil para todos los docentes. Poner en marcha una plataforma como, por ejemplo Moodle; lleva consigo: contratar un servidor (hosting), instalarlo, configurarlo, actualizarlo para eliminar “bugs” y vulnerabilidades, etc. Evidentemente, esto, con simplemente leerlo, se puede intuir que no es algo que todo el mundo entienda. Pero, suponiendo que un docente puede llegar a hacer esto (que los hay), luego tenemos que incluir entre sus tareas la de introducir a todos su alumnado en el sistema para que ellos puedan tener un usuario y una clave y así poder identificarlos. Es decir, hacer una gestión del alumnado al margen de la que se hace en la secretaría de los centros. En resumen, visto de este modo, el uso de las ventajas de las aulas virtuales “obliga” a que los docentes subsanen las desventajas a base de voluntad (como muchas veces se hace).

Por todo esto, si se quiere explotar todas las posibilidades de las aulas virtuales, dejando al docente con la única responsabilidad de gestionar su aula desde el punto de vista educativo, es necesario que las administraciones educativas pongan a disposición de los centros aulas virtuales, encargándose de la inscripción de alumnos, la instalación, la administración y todos los problemas técnicos derivados del uso de estas plataformas.

Como se ha comentado al principio de este artículo, Universidades, como por ejemplo, la Universidad de Castilla-La Mancha ya ha puesto a disposición de sus docentes aulas virtuales,

descargándoles de su administración y gestión de alumnado. Para Primaria y Secundaria, regiones como Burgenland en Austria han hecho lo mismo pero personalizando y adaptando un entorno para primaria y otro para secundaria de manera que al alumnado le sea más fácil su manejo. Como futuro, la Consejería de Educación ha anunciado durante la presentación de Escuela 2.0 en Castilla-La Mancha la puesta en marcha de un servicio similar para dotar de aulas virtuales a los centros de la región.

Sin duda, la "institucionalización" de las aulas virtuales es el camino que, de alguna manera, cierra el círculo permitiendo una gestión y trabajo con las Tecnologías de la Educación usando los recursos hardware de la Escuela 2.0.

Por último, la "institucionalización" también permite que el docente no tenga que diversificar el uso que hace de las tecnologías de la educación entre varias plataformas (Blogger para hacer su blog de aula, Wikispaces para hacer sus wikis, Weebly para su página web, etc.) Las aulas virtuales permiten estos servicios facilitando al docente la integración de todo (o casi todo) en un mismo entorno.

## 5. REFERENCIAS

[aTutor] <http://www.atutor.ca/>

[Bartolomé2004] Antonio Bartolomé (2004). "Blended learning. Conceptos básicos". PixelBit. [http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04\\_blended\\_learning/documentacion/1\\_bartolome.pdf](http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf)

[Colvin2009] Ruth Colvin and Richard E. Mayer (2009). "E-learning and the science of the instruction". Pfeiffer.

[e-learning-Wiki2010] "e-learning". (2010) <http://es.wikipedia.org/wiki/E-learning>

[Escuela2.0] Ministerio de Educación. <http://www.educacion.es/horizontales/prensa/notas/2009/09/escuela2p0.html>

[Ilias] <http://www.ilias.de/docu/>

[Moodle] <http://moodle.org/>

[Remedios2010] Remedios Benítez Gavira y Sonia Aguilar Gavira (2010). "Situación del e-learning en las diferentes universidades públicas andaluzas". EduTec-e. Revista electrónica de Tecnología Educativa. Num.31 Febrero.

[Salinas2000] Salinas, J. (2000) "La utilización de la telemática en la formación presencial y a distancia". En: Cabero, J. (coord.). Las nuevas tecnologías en la formación flexible y a distancia. Sevilla. Kronos. Pág. 215-224.

[WebCT] <http://es.wikipedia.org/wiki/WebCT>

[.LRN] <http://dotlrn.org/>