

APRENDIZAJE HÍBRIDO Y PLATAFORMAS VIRTUALES

Mg. Roberto Roldán Céspedes

1. INTRODUCCIÓN

Gracias al desarrollo de la Web 2.0, desde el año 2004, los avances tecnológicos han colaborado significativamente en mejorar el sistema de enseñanza – aprendizaje de idiomas, creándose nuevas técnicas y estrategias para lograr el dominio de un idioma.

El presente trabajo describe dos conceptos sobre el uso de la tecnología y cómo influyen significativamente en el aprendizaje de un idioma.

El primer concepto es sobre una clase híbrida que tiene mucha importancia en nuestra época al facilitar el estudio de un idioma. El segundo concepto trata de explicar el significado de una plataforma virtual, las aplicaciones mínimas, su funcionamiento y sus ventajas y desventajas.

2. DESARROLLO

2.1. LAS CLASES HÍBRIDAS.

Son clases que dependen tanto de la interacción en línea como del contacto personal. Éste mecanismo permite flexibilizar el tiempo de estudio al darnos la opción de estudiar en un horario de acuerdo a nuestras posibilidades, siendo de gran ayuda para aquellos que tienen obligaciones tanto en el hogar como en el trabajo. Asimismo, mezcla el aprendizaje tradicional con los enfoques virtuales modernos.

Según Bryan Cowing “Las clases híbridas dependen tanto de la interacción en línea como del contacto personal. A veces, un curso híbrido dependerá más de un aspecto que del otro. Por ejemplo, una clase híbrida puede ser 80 por ciento en línea y 20 por ciento en persona. Puede ser a la inversa o una combinación de ambas. Este tipo de clases les permiten a aquellos con una agenda apretada pasar menos tiempo viajando y asistir a clase. Las clases híbridas pueden beneficiar a aquellos que tienen obligaciones en el hogar o a los que sufren ansiedad social y otras discapacidades”.

Los recursos que se dan son tanto en material físico como en multimedia. Según Yeh (2007), esto provee más motivación, fomenta el aprendizaje autónomo y son significativos, activos y colaborativos. Provee comunicación sincrónica y asincrónica, retroalimentación y la autoevaluación.

Asimismo, según Yeh (2008), cuando se desarrolla una clase híbrida, hay que considerar lo siguiente:

1. Proveer oportunidades para colaboración.
2. Proveer el contenido que quiere que aprendan (el sílabo, lecciones, etc.) en todos los tipos de multimedia.
3. Proveer apoyo para los aprendices.
4. Entender todos los tipos de tecnología que se piensa utilizar.
5. Proveer retroalimentación y oportunidades para auto evaluación (Learner Self Assessment).

También provee una lista de cotejo cuando se está pensando en crear una clase híbrida:

1. La escuela/institución tiene todos los recursos necesarios para llevar a cabo una clase así (aspectos tecnológicos)
2. Qué herramientas de multimedia va a utilizar el profesor.
3. Qué tipo de actividades en línea quiere hacer.
4. En las discusiones en línea va a invitar a un Guest Speaker.
5. Las actividades van a cumplir la complejidad del aprendizaje.

2.2. LAS PLATAFORMAS VIRTUALES.

En español se denomina: Plataforma de e-learning; en inglés: Learning Management System. También se usan otras denominaciones como “Plataforma de Aprendizaje”, “Sistemas de Gestión del Aprendizaje”, “Ambientes de Aprendizaje Gestionado”, “entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje”, etc.

Son programas orientados a la Internet que se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo.

Según José Sánchez (2009) es “un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de Internet”.

Según Sebastián Díaz (2009), “las plataformas deben poseer unas aplicaciones mínimas, que se pueden agrupar en:

Herramientas de gestión de contenidos, que permiten al profesor poner a disposición del alumno información en forma de archivos (que pueden tener distintos formatos: pdf, xls, doc, txt, html...) organizados a través de distintos directorios y carpetas.

Herramientas de comunicación y colaboración, como foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales.

Herramientas de seguimiento y evaluación, como cuestionarios editables por el profesor para evaluación del alumno y de autoevaluación para los mismos, tareas, informes de la actividad de cada alumno, plantillas de calificación.

Herramientas de administración y asignación de permisos. Se hace generalmente mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados.

Herramientas complementarias, como portafolio, bloc de notas, sistemas de búsquedas de contenidos del curso, foros”

Asimismo, existen plataformas de software libre, las cuales se pueden descargar e instalar en un ordenador y desde allí administrar un aula virtual. Por ejemplo la plataforma Edmodo, es de software libre.

Funcionamiento:

Se puede ingresar a esta plataforma como profesor o como alumno. El profesor es quien se encarga de subir la información que luego se le brindará al alumno; puede además, administrar el número de alumnos y sus calificaciones respectivas. Una de las cualidades particulares de esta plataforma es que permite que los padres del estudiante observen su desarrollo y avance en los cursos que lleva pues cuentan con acceso a ellos como invitados.

Acceso:

Para que el alumno pueda ingresar al contenido, el profesor se encargará de darle un código de acceso. Posteriormente, el alumno se podrá registrar desde cualquier ordenador con conexión a internet.

Ventajas y Desventajas de las Plataformas Virtuales:

Ventajas.

- Acceso inmediato a la información.
- Confianza en el alumnado.
- Incentiva la participación.
- Fácil manejo del material.
- Es divertido.
- Incrementa el conocimiento.

Desventajas.

- Depende de la conexión a internet.
- Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos.

3. REFERENCIAS:

- Yeh, A. (2007). Critical issues: Blended learning. En J. Egbert & E. Hanson-Smith (Eds.), *CALL environments. Research, practice, and critical issues* (pp. 404-421). Alexandria, VA: TESOL.
- Young, D. (2008). An empirical investigation of the effects of blended learning on student outcomes in a redesigned intensive Spanish course. *CALICO Journal*, 26(1).
- http://www.ehowenespanol.com/clase-hibrida-sobre_354692/
- <http://spa512.wikifoundry.com/page/Educaci%C3%B3n+a+distancia+y+ambientes+h%C3%ADbridos>
- <http://www.interclase.com/que-son-las-plataformas-virtuales/>
- <https://herramientasdelearning.wordpress.com/2010/02/04/que-es-plataforma-de-e-learning/>
- <http://www.interclase.com/que-son-las-plataformas-virtuales/#sthash.dJ7ZtjxO.dpuf>