

Plataforma educativa

Se entiende por **plataforma educativa** o **plataforma académica** como un [sitio web](#), que permite al docente contar con un espacio virtual, en donde sea capaz de colocar todos los materiales de su curso, realizar conferencias, incluir foros, [wikis](#), recibir tareas del estudiante, desarrollar tests, promover debates, chats y obtener estadísticas de evaluación -entre otros recursos que crea necesarios para poder incluir en su curso, a partir de un diseño previo, que le permita establecer actividades de aprendizaje y que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados para el ciclo escolar

Clasificación

En la actualidad, la mayor parte de las plataformas educativas son programas computacionales (software), o equipos electrónicos (hardware). Para ello la plataforma debe de cumplir ciertos elementos y características para poder cumplir su objetivo, las cuales se agrupan de la siguiente manera:

- **LMS** (*Learning Management System*): es el punto de contacto entre los usuarios de la plataforma (profesores, estudiantes y empleados, fundamentalmente). Se encarga, entre otras cosas, de presentar los cursos a los usuarios, del seguimiento de la actividad del alumno, etc.
- **LCMS** (*Learning Content Management System*): la cual engloba, aspectos directamente relacionados con la gestión de contenidos y la publicación de los mismos. También incluye la herramienta de autor empleada en la generación de los contenidos de los cursos.
- **Herramientas de comunicación**, para que los participantes de una actividad formativa puedan comunicarse y trabajar en común, deben proporcionarse los mecanismos necesarios para ello (chat, foros, correo electrónico, intercambio de ficheros, etc.).
- **Herramientas de administración**, las cuales son esenciales para la asignación de permisos dentro de cada uno de los cursos, para poder controlar la inscripción y el acceso a las diferentes etapas del curso.

- **Herramientas de calificaciones**, posibilitando las instituciones a imprimir boletines de forma automática sin desgaste de docentes en exhaustivas reuniones para realizar dichas evaluaciones.
- **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, planillas de calificación.
- **Herramientas de administración y asignación de permisos**. Se hace generalmente mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados.

Software libre y software propio

Lo más importante de una plataforma educativa reside en las posibilidades que tenga y en el uso que se haga de las mismas para facilitar la enseñanza de los cursos, las cuales funcionan con fines administrativos, educativos, de investigación, o de simple comunicación y se encuentran clasificadas de la siguiente manera:

Software libre

Es una plataforma que como su nombre indica es libre, lo que la hace ser una aplicación de tipo masiva. Cuentan con un tipo especial de licencia llamada GPL (*General Public License*), la cual brinda cuatro tipos de libertades a los usuarios:

- Libertad de usar el programa con cualquier propósito.

- Libertad de estudiar el programa desde un punto de vista funcional y adaptarlo a las necesidades.
- Libertad de distribuir copias.
- Libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras.

Las ventajas de esta aplicación radican en que la mayoría de las actualizaciones y el número de licencias son gratuitas. La evolución de funcionalidades es aceptada por los usuarios pero no por las empresas. Estos usuarios realizan pruebas, lo que significa que la liberación de versiones nuevas es estable. El software es modular lo que permite sólo ejecutar lo que se necesita. La única desventaja es que hay más funciones en las plataformas comerciales que en las de tipo libre. Algunas de las plataformas de Software libre son: Moodle, Dokeos y Claroline.

Software propio

Este tipo de plataforma no está dirigida a la comercialización, ni persigue un objetivo económico como las comerciales y tampoco están pensadas en una distribución masiva como las libres. Su principal objetivo es responder a situaciones educativas. Este tipo de plataforma se desarrolla en instituciones o grupos de investigación por lo que se desarrolla y da seguimiento a un tema, se puede tener independencia total, ya que se minimizan los costos si se tiene una plataforma propia y no hay cambios a otras plataformas por lo que no depende de otras empresas para la planificación, diseño, creación o modificación.

Existen algunas plataformas en las que se restringe su utilidad al hecho de sólo facilitar contenidos y materiales de aprendizaje, en este caso se les identifica como gestores o plataformas para difundir recursos de aprendizaje (CMS). Otro caso son las denominadas **aulas virtuales**, cuyo eje central es comunicar y brindar las facilidades para el desarrollo del trabajo colaborativo entre los estudiantes. Por otro lado están las plataformas de mayor complejidad que pretenden cubrir todas las necesidades de los usuarios, llamados **entornos virtuales o sistemas para la gestión de aprendizaje (LMS) o campus virtual**,

muchas instituciones de educación superior cuentan con este tipo de plataformas especiales para actividades de e-learning.

Objetivos

La finalidad del uso de una plataforma educativa dependerá de las necesidades que tengan los usuarios, y por la organización o institución que la requiere. Si bien es cierto, el objetivo universal del e-learning es facilitar procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, hay casos en los que se restringe su utilidad al hecho de sólo facilitar contenidos y materiales de aprendizaje , en este caso se les identifica como Gestores o Plataformas para Difundir Recursos De Aprendizaje (CMS). En otros casos están las denominadas Aulas Virtuales, cuyo eje es la comunicación y brindar las facilidades para el desarrollo del trabajo colaborativo entre los estudiantes. Por otro lado están las plataformas de mayor complejidad que pretenden cubrir todas las necesidades de los usuarios, llamados Entornos Virtuales o Sistemas para la Gestión de Aprendizaje (LMS) o Campus Virtual, muchas instituciones de educación superior ya cuentan con este tipo de e-learning.

En todos los casos existe el peligro de que se altere el objetivo de origen de la plataforma, el usuario que no encuentra las características exigidas: facilidad, rapidez y eficiencia, migrará hacia otros horizontes que sí se las ofrezca, es por esta razón que la plataforma elegida o diseñada debe contemplar cuidadosamente las demandas de los estudiantes.

Herramientas de comunicación

- Avisos: los alumnos acceden a mensajes que con carácter general envía el tutor a lo largo de la impartición de la acción formativa.
Foro: Los foros de debate constituyen una de las herramientas de comunicación asíncronas más importantes de la plataforma permitiendo el intercambio de ideas entre todos los participantes de una acción formativa.
- Chat: la plataforma dispone de una herramienta de comunicación síncrona, que posibilita la comunicación en tiempo real entre usuarios

- Tutorías en línea: es una herramienta síncrona de comunicación que permite a los alumnos, previa convocatoria por parte del tutor.

Recursos

Dentro de las Plataformas Educativas el participante dispone de una serie de recursos que eventualmente son los siguientes:

- Guía didáctica o temática: describe los objetivos didácticos y contenidos de cada módulo, explica el proceso de formación que se sigue, así como el funcionamiento de la plataforma de formación.
- Propuesta de calendario: temporiza las diferentes actividades del curso a través de una programación semanal.
- Descargas: posibilita la descarga de software indispensable para acceder a los contenidos del curso (acrobat reader, flash player...).
- FAQ's plataforma: permite la consulta de dudas relacionadas con el funcionamiento y navegación del alumno en el entorno de aprendizaje.
- Juegos: facilitan el conocimiento o repaso de terminología del curso sobre la base de juegos como crucigramas, sopas de letras, el "ahorcado", etc.

Posturas ante las plataformas educativas

El fenómeno de la implementación de nuevas tecnologías informáticas, y por ende, plataformas educativas para la mejora de la educación ha sido tema de debate en diversos ámbitos.

Las posturas adoptadas por muchos teóricos señalan como las escuelas virtuales colaboran en facilitar el acceso a la cultura. Por ejemplo, en el estado mexicano, durante tiempos de la reforma educativa, fue precisamente la instauración de la tecnología educativa lo que permitió a la emergente federación el garantizar en cierta medida la educación de los connacionales.

Por otro lado, existen argumentos que sostienen que el uso de tecnologías educativas, en especial las plataformas, pretende "mercantilizar" la enseñanza. bien la innovación ha sido una fuente que ha permitido repensar la labor educativa y cuestionar las prácticas de enseñanza y aprendizaje, hay quienes

Wikipedia, la enciclopedia libre

afirman que el exceso de la misma puede llevar a la pérdida de la pauta de renovación educativa.