



Universidad Autónoma de Yucatán
Facultad de Educación

E-Learning y su evolución

Autor: Dr. Alfredo Zapata González

- ❖ En los años 90 diversas compañías comenzaron a usar videos para sus cursos de capacitación, sin embargo, presentaban varias limitaciones, tales como:
 - Incapacidad por ajustar el contenido a las necesidades de los trabajadores.
 - Costos de mantención elevados.
 - El contenido no podía ser actualizado fácilmente.
 - El seguimiento y evaluación de los trabajadores resultaba difícil.



- ❖ En respuesta a estas limitaciones surgió el **Computer Based Training (CBT)**, con tecnologías tales como: Windows 3.1, Macintosh, discos compactos y paquetería informática, que marcaron el origen del desarrollo de la era de la multimedia.
- ❖ Los discos compactos redujeron los costos, los empleados podían completar su entrenamiento al usar dicho recurso en sus computadoras personales; sin embargo, aún era imposible rastrear el avance del aprendizaje del trabajador.

- ❖ En respuesta a estas limitaciones surgió el **Computer Based Training (CBT)**, con tecnologías tales como: Windows 3.1, Macintosh, discos compactos y paquetería informática, que marcaron el origen del desarrollo de la era de la multimedia.



- ❖ Con la llegada de Internet el aprendizaje electrónico evolucionó, y primero se denominó aprendizaje en línea (en inglés, online learning) posteriormente, se denominó como se conoce actualmente **e-learning**.
- ❖ El término e-learning puede definirse de una forma simple como el empleo de Internet para facilitar el aprendizaje. Esto implica utilizar las herramientas disponibles en Internet y más específicamente en la Web, para adaptar el ritmo de aprendizaje al estudiante sin considerar los límites de espacio y tiempo (Brogan, 1999).

Existen otras modalidades del e-learning tales como:

- ❖ **E-training.** Es aquella opción formativa, compuesta de cursos cortos hasta un nivel de diploma o certificado, tiene como objetivo la actualización de conocimientos o habilidades en un área sumamente específica, ya sea de un campo disciplinar o bien relacionada con ciertas destrezas y habilidades laborales (Sánchez et al., 2006).
- ❖ **Web-based education.** Es la modalidad más extrema del e-learning, debido a que utiliza el streaming de vídeos y las funcionalidades más avanzadas disponibles en el software educativo y donde no hay cara a cara real de contacto entre el profesor y el alumno (Lynch, 2002).

Existen otras modalidades del e-learning tales como:

- ❖ **E-training.** Es aquella opción formativa, compuesta de cursos cortos hasta un nivel de diploma o certificado, tiene como objetivo la actualización de conocimientos o habilidades en un área sumamente específica, ya sea de un campo disciplinar o bien relacionada con ciertas destrezas y habilidades laborales (Sánchez et al., 2006).
- ❖ **Mobile learning (m-learning).** Es una extensión del e-learning que se realiza a través de dispositivos móviles de comunicación, por ejemplo: teléfonos inteligentes, asistentes personales digitales, tabletas, entre otros (Traxler, 2005).

Conviene considerar en e-learning, dos aspectos principales:

- ❖ **Educativo.** Está relacionado con la necesidad de contar con un diseño instruccional sólido y acorde con las consideraciones pedagógicas, las características del medio y el comportamiento de los usuarios.
- ❖ **Tecnológico.** Se trata de las herramientas que se ofrecen para la presentación de los contenidos; la comunicación entre usuarios o la evaluación, entre otras.

Desde el punto de vista tecnológico, el e-learning ha evolucionado, de simples páginas *HTML (HiperText Markup Language)* hasta complejos sistemas de gestión del aprendizaje. Se pueden identificar cinco tipos de tecnologías e-learning que pueden ser utilizadas solas o combinadas (Kapp, 2003):

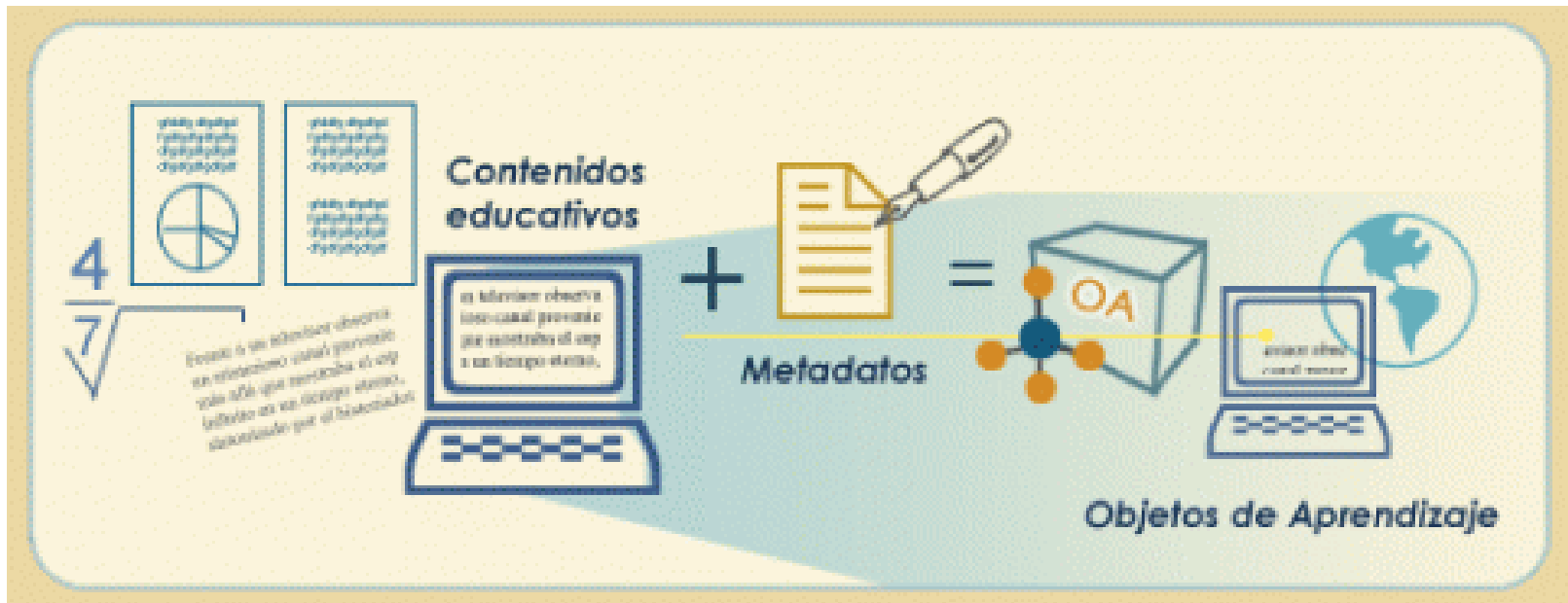
- 1) Sistemas de Gestión del Contenido
- 2) Repositorios de objetos de aprendizaje
- 3) Sistemas de Gestión del Aprendizaje
- 4) Sistemas de Gestión de Contenidos de Aprendizajes
- 5) Adaptive Intelligent Learning System (AILS):

Sistemas de Gestión del Contenido (SGC, en inglés, Content Management System, CMS): Consiste en un sistema que colecta, almacena y publica contenido; asimismo ofrece diversas funcionalidades para las diferentes categorías de usuarios (Boiko, 2004). Ejemplos: [WordPress](#), [Joomla](#), [Drupal](#)

Como trabaja un CMS



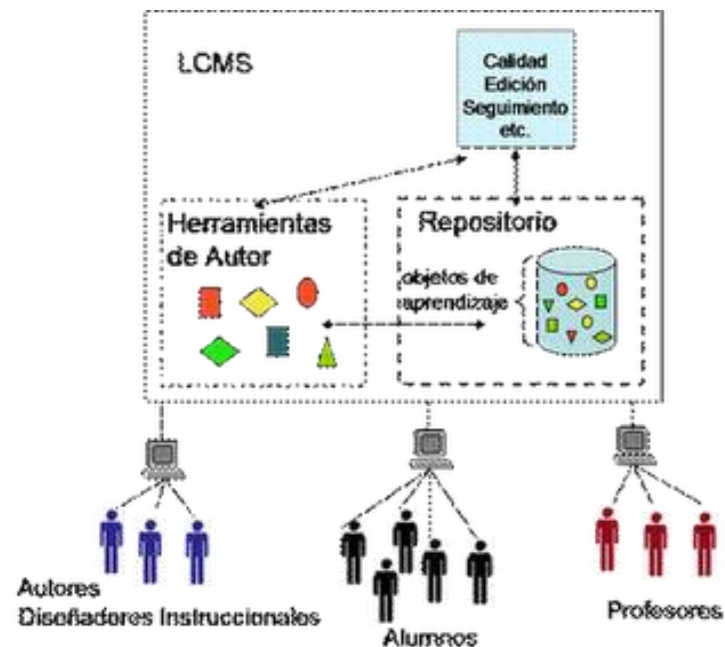
Repositorios de objetos de aprendizaje (ROA): "Cualquier colección de recursos que son accesibles a través de una red sin el conocimiento previo de la estructura de la colección" (IMS Global Learning Consortium, 1997). Un ejemplo: [MERLOT](#)



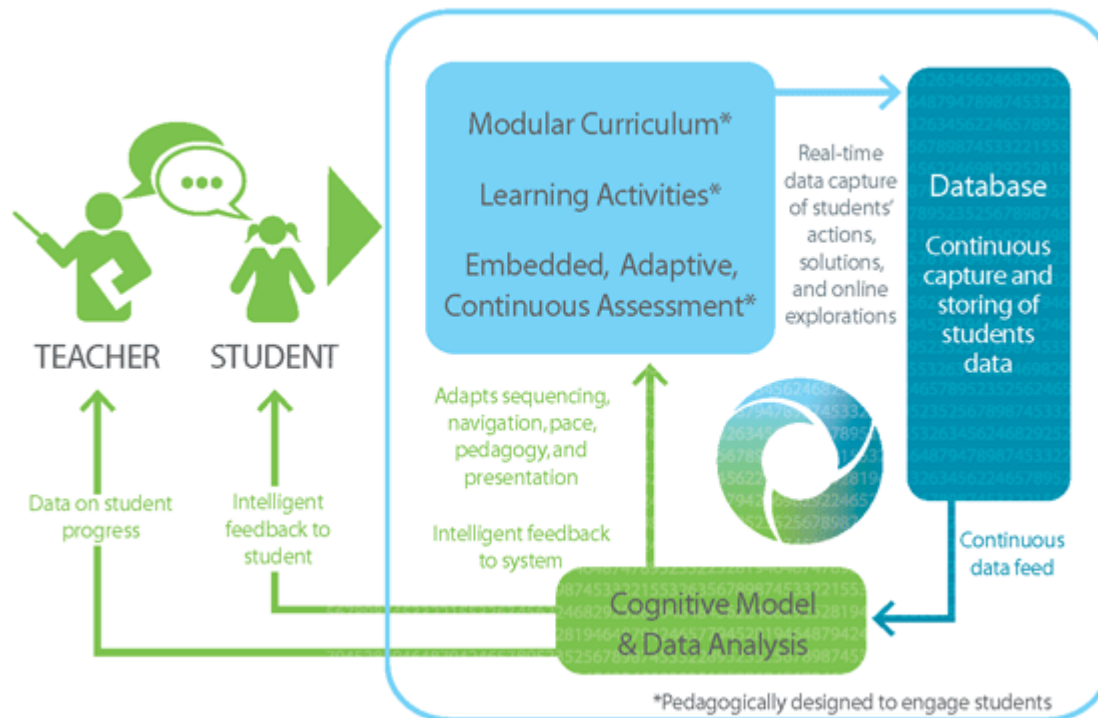
Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS, Learning Management System). Están diseñados para asistir al proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente en línea mediante un conjunto de herramientas. Pueden tener una orientación hacia el alumno o el profesor. Ejemplos: [MOODLE](#), [BLACKBOARD](#), etc.

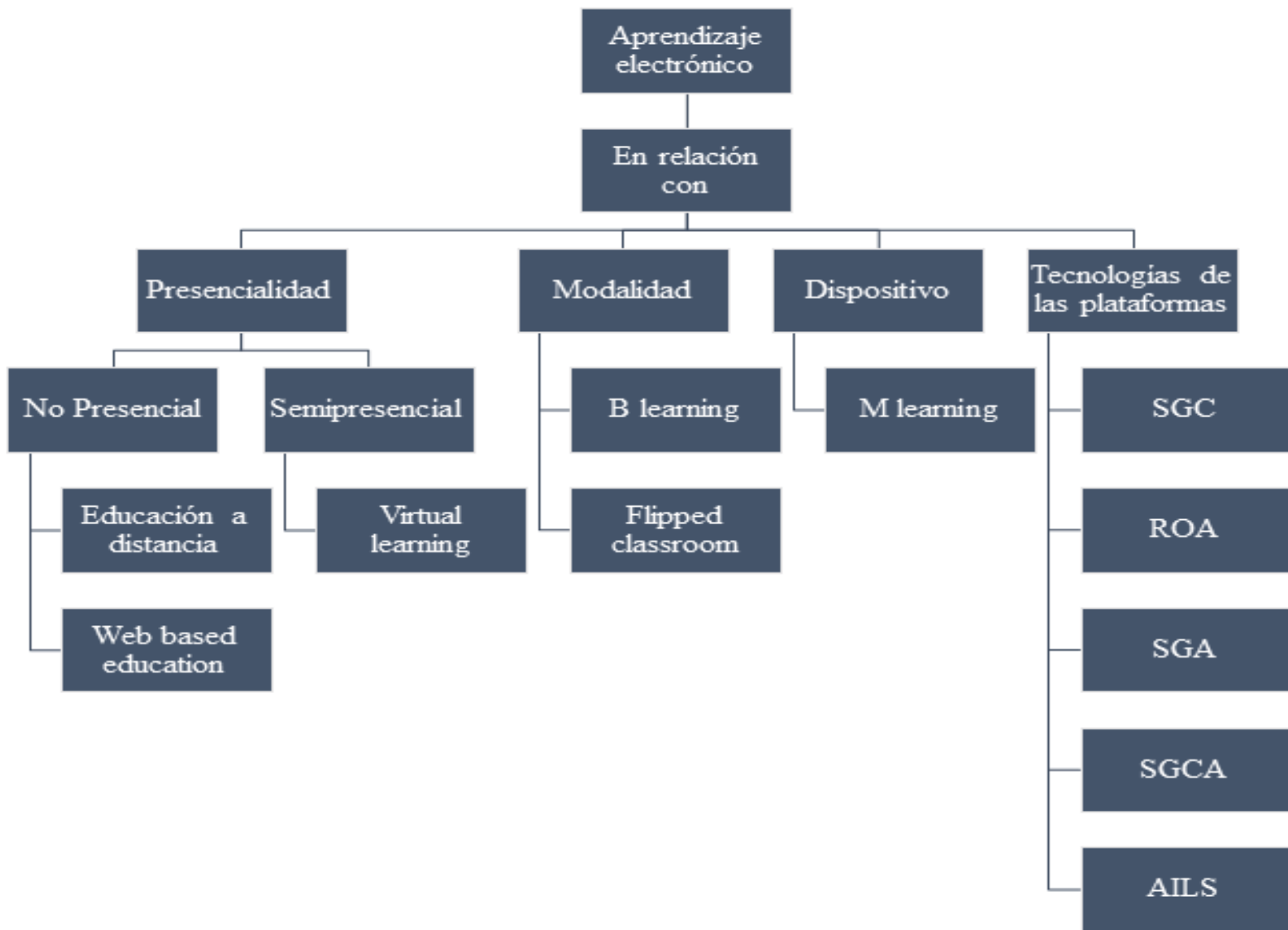


Sistemas de Gestión de Contenidos de Aprendizaje (LCMS, Learning Content Management System). Son sistemas independientes o integrados con un LMS, que gestionan y administran los contenidos de aprendizaje. Una vez que los contenidos están en este sistema, pueden ser combinados, asignados a distintos cursos o descargados, entre muchas otras opciones.



Adaptive Intelligent Learning System (AILS): se basan del aprendizaje en línea, proveen una experiencia personal de aprendizaje para cada estudiante de acuerdo a sus hábitos, los AILS pueden comunicarse entre sí, están integrados a los SGA y asociados con Objetos de Aprendizaje (OA) (Cemile, 2008).





Referencias:

Boiko, B. (2005). Content management bible. John Wiley & Sons.

Brogan, P. (1999). Using the Web for Interactive Teaching and Learning. Macromedia white paper, 1–38.

Cemile, F. (2008). Intelligent learning system for online learning. International Journal of Hybrid Intelligent Systems , 129-141.

IMS Global Learning Consortium. (1997). Recuperado de: <http://www.imsglobal.org/>

Kapp, K. (2003). Five Technological Considerations When Choosing an E-Learning Solution. eLearn Magazine, 7.

Lynch, T., & Lynch, C. (2002). Web-Based Education. The Innovation Journal: The Public Sector Innovation Journal.

Traxler, J. (2005). Defining mobile learning. IADIS International Conference Mobile Learning 2005 (pp. 261–266).

Sánchez, J.G., Rosas, A.C., Ricardo, J., Terrats, A. (2006). en México: un primer acercamiento (1). Virtual educa (pp. 1–17).



Universidad Autónoma de Yucatán
Facultad de Educación

E-Learning y su evolución

Autor: Dr. Alfredo Zapata González