

Cómo citar la publicación:

García Aretio, L. (30/03/2020). LMS. Plataformas Virtuales o Entornos Virtuales de Aprendizaje. Ventajas y funcionalidades. *Contextos universitarios mediados*. (ISSN: 2340-552X), <https://aretio.hypotheses.org/3292>.

LMS. Plataformas Virtuales o Entornos Virtuales de Aprendizaje. Ventajas y funcionalidades

Lorenzo García Aretio
UNED

El COVID-19 ha roto la mentalidad existente en instituciones educativas, profesorado, estudiantes y familias. El confinamiento en casa y el lógico y razonable compromiso de mentalizar respecto a que la educación y todos sus agentes no están de vacaciones, ha removido los cimientos de tan centenaria estructura.

Hay que continuar enseñando y hay que continuar aprendiendo y hay que hacerlo sin la secular relación física, directa y cara a cara entre profesor y alumnos y de éstos entre sí.

Para aquella población que cuente con conectividad a Internet y con un dispositivo que permita penetrar en la red, resulta patente que, al igual que con el teletrabajo, ha de implementarse la teleeducación.

Muchas instituciones educativas, sobre todo las de nivel superior o universitario, aún siendo presenciales, ya contaban con plataformas virtuales, también algunos centros no universitarios. En estos casos el obligado tránsito hacia la educación a distancia digital, hacia el aprendizaje digital, será más suave, en función del uso que de dicha plataforma hayan podido hacer hasta el momento profesores y estudiantes.

En realidad a las plataformas digitales de hoy se llegó a mediados de los años 90 del pasado siglo, desde los CMS (*Content Management Systems*) software destinado a la gestión de contenidos. Cuando esa gestión de contenidos evoluciona teniendo por objeto finalidades educativas no tardaron en surgir sistemas integrales para la gestión del aprendizaje, los LMS (*Learning Management System*). Estos sistemas reciben diferentes denominaciones: *Virtual learning environment* (VLE), *Course Management System* (CMS), *Learning Platform* (LP), y en español, plataforma de aprendizaje, entornos digitales o virtuales para el aprendizaje (EVA), sistemas de gestión del aprendizaje o de gestión de cursos, ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), plataformas de teleformación, campus

virtuales, sistemas integrados para educación distribuida, aulas virtuales, etc. Diferentes acepciones lo que hacen es reforzar unos u otros componentes, por ejemplo, el componente tecnológico o soporte (plataforma tecnológica) o el componente pedagógico (entorno, ambiente, aula...).

Entenderé a estos entornos virtuales como el recurso web o software que con finalidades educativas permite gestionar todas las actividades propias de la enseñanza y aprendizaje de una asignatura o curso. Facilita el anclaje de los contenidos de aprendizaje en diversos y enriquecedores formatos digitales y posibilita las comunicaciones verticales y horizontales tanto síncronas como asíncronas, el trabajo colaborativo, el control y seguimiento de todos y cada uno de los usuarios y la gestión y administración del proceso. Se trata de una estructura tecnológica que responde a las exigencias de un determinado diseño pedagógico, ambos perfectamente integrados (García Aretio, 2014).

Se recuerda que estos entornos o plataformas virtuales de aprendizaje encajan plenamente en nuestra concepción de educación a distancia como [diálogo didáctico mediado](#). Es decir, finalidades educativas que se concretan en aprendizajes valiosos (componente pedagógico), diálogo o necesaria comunicación o interacción (componente social) y mediación a través del software necesario (componente tecnológico).

Y es precisamente ese componente tecnológico el que facilita las interacciones, referidas a los estudiantes y al valor de su participación con los docentes, contenidos y otros estudiantes, fundamentalmente. Ahora lo que quiere destacarse es que ese componente (la plataforma o LMS) ejerce de auténtico mediador, dentro de un contexto socioinstitucional determinado, y potencia las interacciones en todos los sentidos: estudiante-docente, estudiante-contenidos, estudiante-estudiantes, docente-estudiantes, docente- contenidos, estudiantes-contenidos, y siempre en un doble sentido que, según casos, genera la correspondiente realimentación o feedback para el aprendizaje.

Llegados a este punto, y en las circunstancias actuales de migración en tantas instituciones educativas, desde los formatos presenciales a los que exigen soporte digital, los responsables de dichos centros, se vienen preguntando: ¿cuáles son las ventajas de implicarnos en un LMS?, ¿qué plataforma elegir?, ¿con qué prestaciones?, ¿cuál la más adecuada para una implementación rápida del sistema?, etc.

Pues trátese de responder a la primera de las cuestiones, *¿Qué ventajas supone implementar una plataforma digital en nuestra asignatura o curso?* Se trata de un espacio:

- *Abierto permanentemente.* Acceso ilimitado que permite adecuar el tiempo de cada uno, así como reiterar cuantas veces sea preciso la lectura, audición o visionado de cualquier contenido. O intervenir en foros, responder o preguntar en cualquier momento.
- *Con posibilidad de reutilizar los materiales en cursos sucesivos.* Se modifica o actualiza lo que convenga y se mantiene lo que ya está contrastado. Igualmente podría migrarse a otra plataforma.
- *Con capacidad para implementar innovaciones didácticas.* Con secuencias y tipos de materiales; con estructuras de aprendizaje individual y colaborativo; con propuestas metodológicas diversas, etc.
- *Que facilita implementar analíticas de aprendizaje.* Al permitir registrar todo el rastro que el estudiante deja en la plataforma, se ponen a disposición cantidad de datos que pueden facilitar la personalización del aprendizaje.
- *Con integración de herramientas en una misma aplicación.* Las plataformas más sólidas integran numerosas herramientas que soportan los más diversos contenidos en múltiples formatos. Al igual que posibilidades de comunicación de la más diversa índole.

Una vez que se decide adoptar una plataforma, deberán analizarse las necesidades de la institución, programa o curso, el previsible número de estudiantes, la viabilidad económica, etc. Posteriormente habrán de valorarse las propuestas metodológicas y de comunicación que se van a requerir. Analizar las propuestas existentes en el mercado y tomar la decisión más adecuada. Para estos análisis sugiero algunas características, prestaciones y funcionalidades que podría contemplar una buena plataforma:

- *Soportar contenidos interactivos de calidad.* [Ver sobre contenidos.](#)
- *Interactividad.* Interacción del estudiante con la propia plataforma e interacción con profesores y pares. Herramientas de comunicación síncrona y asíncrona: correo propio, mensajería instantánea, tableros, foros, chat, wiki, webconferencia... Herramientas, en fin, para el trabajo individual y colaborativo.
- *Usabilidad, facilidad de uso.* Amigable, interfaz sencilla y fácil de configurar, con diseño moderno y funcional, intuitiva... Siempre se deben facilitar manuales de autoayuda.
- *Escalabilidad.* Que pueda asumir mayor número de estudiantes, buena capacidad de almacenamiento y tráfico ilimitado. A no ser que las necesidades sean para pocos estudiantes.
- *Personalizable.* Tanto desde la perspectiva corporativa como de adaptación a contenidos y dispositivos.
- *Extensible y flexible.* Con posibilidad de incorporar o agregar nuevas prestaciones, herramientas y servicios según las demandas de los usuarios.
- *Integrable.* Que se pueda conectar con otros sistemas externos..., para la gestión, autenticación, socialización, etc.

- *Audioconferencia, videoconferencia, webconferencia...* Posibilidad de ofrecer sesiones de audio y vídeo en directo que, además, puedan quedar grabados en la plataforma. Pizarra digital.
- *Analíticas.* Registro de la actividad de cada estudiante que reporte información estadística para la mejora del aprendizaje, gráficos, visitas, lecturas, audiciones, visionados, descargas, aportaciones en foros, debates... Big data y analíticas de aprendizaje aportan gran valor y garantizan la trazabilidad.
- *Compatibilidad.* Con los dispositivos móviles. Formación en cualquier tiempo y lugar. Compatibilidad con otros estándares digitales, con diferentes formatos de vídeo y con posibilidades de integrar otros servicios externos de la web, así como las redes sociales.
- *Accesibilidad y rapidez.* Accesible a determinadas discapacidades. Rapidez de carga y navegación. Inmediatez en el acceso a cualquier sección, no más de tres clics, por ejemplo.
- *Gamificación.* Con posibilidades para ofrecer situaciones basadas en la mecánica de juegos.
- *Autonomía.* Posibilidad de asignar permisos de acceso a determinadas secciones o herramientas.
- *Gestión.* Herramientas de administración y gestión de usuarios, altas, bajas, modificaciones, fichas personales, páginas personales...
- *Edición.* Herramientas de autoría y espacio para que los profesores puedan publicar documentos textuales, gráficos o audiovisuales de elaboración propia o externos (cuidar derechos). Posibilidad de descarga de los contenidos.
- *Actividades.* Herramientas de tareas para el trabajo individual y grupal.
- *Calendario.* Para marcar todas las actividades, plazos, etc.
- *Área de documentos o materiales complementarios.*
- *Evaluación.* Herramienta de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación. Actividades y trabajos. Evaluaciones automáticas, integración y cálculos ponderados con notas de los profesores... Pruebas de evaluación síncronas y asíncronas. Posibilidad de autenticación fiable para comprobación de personalidad.
- *Automatización.* De avisos, de respuestas, de insignias, de algunas evaluaciones...
- *Glosarios.* Con capacidad para integrar apartados de glosarios, preguntas frecuentes, etc.
- *Costes y soporte técnico.* Valoración de la relación coste/servicios/eficacia. Y, sobre todo si es de pago, ha de garantizarse un buen apoyo y servicio técnico.
- *Seguridad.* Garantizar suficientes niveles de seguridad.

Está claro que las exigencias de nuestra visión pedagógica debería ser un factor fundamental para la elección de la herramienta tecnológica y no al revés. Es decir, no se sería consecuentes con nuestros planteamientos si la plataforma tecnológica

estuviese condicionando nuestra propuesta o diseño pedagógico. Primero el diseño o componente pedagógico y después el recurso, soporte o componente tecnológico, aunque bien es verdad que las prestaciones tecnológicas de bastantes de las plataformas existentes son muy similares y, en general, pueden dar respuesta a nuestra visión pedagógica con leves adaptaciones. Por otra parte, la elección de la plataforma se suele hacer por parte de los órganos directivos de las universidades o instituciones educativas y no siempre atendiendo a parámetros pedagógicos (García Aretio, 2014).

Referencia: García Aretio, L. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Síntesis.