



# UNIDAD 2. PUNTOS FUERTES Y DÉBILES

## OBJETIVO

Comparar los sistemas de funcionalidad offline fuertes con otras aplicaciones online mediante el análisis de sus puntos fuertes y débiles

Consortio IMONED

## Unidad 2. Puntos fuertes y débiles

### 2.1. Introducción

Hoy en día, varios métodos de pedagógicos están tratando de sustituir la enseñanza y el aprendizaje tradicionales. Los diferentes métodos de impartir formación se han convertido en algo más agradable de conocer y debatir en estos días. A pesar del potencial y las capacidades de los dispositivos móviles, pueden surgir numerosos problemas y desafíos cuando se trata de adoptar prácticas de e-learning y m-learning fuera de línea (offline) (AVANZO, 2022; Easy LMS B.V., 2022; FAO, 2021; Paradiso Solutions, s.f.).

### 2.2. Puntos fuertes

- Fomenta la autoformación y evita la dependencia directa del alumnado respecto al profesorado. El alumnado encuentra en la plataforma todos los recursos y actividades necesarios y complementarios, que puede consultar tantas veces como necesite.
- El alumnado se sitúa en el centro del proceso de formación. A diferencia de los libros genéricos, los recursos se desarrollan de forma interactiva para el alumnado y se centran en ellos. Por lo tanto, los formatos cambian, de modo que lo que antes se expresaba en dos páginas de un libro de texto es ahora un vídeo o una infografía.
- Todo el mundo puede crear fácilmente cursos, exámenes y evaluaciones de cualquier tema basándose en los ya existentes o partiendo de cero. La mayoría de las veces, las opciones de creación y edición son amplias, al igual que la oferta de cursos.
- Mientras que la formación presencial u online sincrónica requiere horarios, el aprendizaje offline ofrece la flexibilidad de trabajar en cualquier momento, sin la disponibilidad de una conexión a Internet (datos móviles o Wi-Fi) o de profesores.
- Al reducirse la dependencia de los métodos de aprendizaje tradicionales como el presencial, los costes de la enseñanza/profesorado se reducen considerablemente. Lo mismo ocurre en las regiones con los conocimientos necesarios; se necesitan menos docentes, que pueden actuar como coordinadores de los contenidos offline.
- Todos reciben la misma calidad en su formación, sin depender de diferentes formadores, con mayores o menores conocimientos y habilidades pedagógicas.
- Posibilidades eficientes de información para docentes y estudiantes, lo que permite llevar un control de los progresos y dar una visión del rendimiento del alumnado. Por lo tanto, los docentes y los estudiantes pueden identificar los puntos débiles y reforzar la formación en estos temas.
- Pueden establecer su propio ritmo de aprendizaje, lo que beneficia sus experiencias y resultados y retener mejor la información. No es necesario que los alumnos más rápidos se aburran y que los estudiantes que requieren más tiempo esperen, o que estos últimos no completen la tarea porque hay un mayor ritmo en la sesión.
- El proceso de aprendizaje se hace más fácil ya que el alumnado no tiene que desplazarse para asistir a las clases cada día. Por lo tanto, la tasa de abandono se reduce, mientras que la empresa

experimenta un mayor rendimiento del tiempo y el dinero invertidos en empleados o alumnado bien informados.

- Los costes para el alumnado se reducen. Solo tienen que descargar los contenidos en un lugar con conexión a Internet de vez en cuando. Por lo tanto, no es necesario disponer de una conexión móvil de datos ultrarrápida o de una conexión Wi-Fi doméstica que suele ser costosa. Además, al reducirse considerablemente la frecuencia de los desplazamientos a los centros de aprendizaje, también lo hacen los costes de transporte o de combustible.
- El aprendizaje offline también se traduce en un menor coste de implantación para los centros educativos. Requieren menos material; solo se necesita un ordenador para producir/verificar el material electrónico.

## 2.3. Puntos débiles

- El tamaño de la pantalla de algunos dispositivos (teléfonos móviles, tabletas o incluso ordenadores) dificulta el acceso a recursos que requieren una visualización adecuada, como imágenes técnicas, ecuaciones o introducción de datos. Además, en algunas aplicaciones, los contenidos no se descargan con la resolución completa.
- Los distintos dispositivos móviles funcionan con hardware/software diferente, cada uno con sus propias reglas. El alumnado que utiliza otros dispositivos pueden tener problemas en entornos educativos, ya que las aplicaciones pueden no ser compatibles con su plataforma.
- Almacenamiento limitado para las descargas sin conexión, sobre todo en los dispositivos no tan modernos.
- Poca duración de la batería, especialmente cuando se ejecutan aplicaciones de juegos o cuando se ejecutan varias aplicaciones simultáneamente.
- La vida útil de los dispositivos móviles es limitada y depende de cómo se maneje y utilice el dispositivo, lo que a menudo resulta costoso tanto para los estudiantes como para el medio ambiente. Además, la obsolescencia programada puede ser un problema.
- Seguridad y confidencialidad de la información privada y otros problemas de seguridad debidos a la ciberdelincuencia, el robo de identidad y el ciberacoso. Los protocolos y las tecnologías deben mejorarse para adaptarse a los requisitos del m-learning.
- El coste puede ser un obstáculo para su uso generalizado, especialmente en el caso de los modelos de nueva generación con todas las funciones.
- La distracción en el aprendizaje debido al tiempo que se pasa delante de una pantalla puede convertirse en una adicción, y los estudiantes pueden distraerse fácilmente con las redes sociales mientras aprenden.
- A pesar de su gran potencial, el m-learning está fragmentado y sigue limitado a proyectos e iniciativas individuales.
- La escasa infraestructura digital, el analfabetismo digital y el suministro irregular de energía, conectividad y tecnología son algunos aspectos que limitan el m-learning, especialmente en los países en desarrollo.
- Los contenidos que se descargan deben ser cuidadosamente seleccionados; de lo contrario, la enseñanza se interrumpe durante un largo periodo.

- 
- La falta de contenidos valiosos, sobre todo en las lenguas locales, y las políticas inadecuadas de aplicación a nivel nacional son otros problemas que impiden a gran parte del alumnado aprovechar todo el potencial del m-learning. Muchos países tienen ahora políticas para garantizar que todos tengan acceso a Internet. La comunidad internacional y los gobiernos han apoyado una serie de iniciativas y mecanismos de facilitación, trabajando conjuntamente con los operadores de telefonía móvil, los proveedores de telecomunicaciones y los proveedores de servicios de Internet. Los Fondos de Acceso y Servicio Universal son fondos públicos financiados principalmente a través de las contribuciones de los operadores de redes móviles dedicados a ampliar la conectividad a Internet.
- 

## Referencias

AVANZO. (2022, January 31). *¿Qué es el e-learning?*

<https://www.avanzo.com/que-es-el-elearning/>

Easy LMS B.V. (2022). *¿Qué es un sistema de gestión del aprendizaje online? | Easy LMS.*

<https://www.easy-lms.com/es/centro-de-conocimiento/centro-de-conocimiento-lms/que-es-un-sistema-de-gestion-del-aprendizaje/item10182>

FAO. (2021). *E-learning methodologies and good practices: A guide for designing and delivering e-learning solutions from the FAO elearning Academy* (2nd ed.).

<https://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf>

Paradiso Solutions. (n.d.). *Offline Learning – The Power of Anytime, Anywhere, Access to E-learning!*

Retrieved February 12, 2022, from

<https://www.paradisosolutions.com/blog/offline-learning/#>