

APROXIMACIÓN EN EL USO DE EVA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

APPROACH IN THE USE OF VLE IN HIGHER EDUCATION STUDENTS

Juan José Díaz Perera¹ jjdiaz@pampano.unacar.mx <https://orcid.org/0000-0003-2098-8020>

Universidad Autónoma del Carmen

Heidi Angélica Salinas Padilla² hsalinas@pampano.unacar.mx

<https://orcid.org/0000-0002-2260-3609> Universidad Autónoma del Carmen

Mario Saucedo Fernández³ msaucedo@pampano.unacar.mx <https://orcid.org/0000-0002-7970-7353>

Universidad Autónoma del Carmen

Sergio Jiménez Izquierdo⁴ sjimenez@pampano.unacar.mx <https://orcid.org/0000-0003-0317-0622>

Universidad Autónoma del Carmen

Cd. Del Carmen, Campeche, México^{1,2,3,4}

RESUMEN

Actualmente las Universidades se enfrenta a los retos que representan los actuales entornos de aprendizaje basados en tecnologías, el presente documento plantea los resultados de investigación cuyo propósito fue conocer el uso que los docentes dan a los entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a los cursos presenciales, desde la perspectiva de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Carmen. Esta investigación fue de tipo exploratorio, se utilizó la herramienta de

encuesta, con muestra no probabilística por conveniencia estuvo constituida por 369 estudiantes. Parte de los resultados obtenidos los entornos virtuales de aprendizaje más utilizados son Edmodo y Moodle, el aula virtual de acuerdo a un 80% de la muestra es utilizada como repositorio de información, la interactividad es favorecida en los entorno virtuales de acuerdo al 70.1% de los estudiantes. El trabajo concluye que los EVA como apoyo a la enseñanza-aprendizaje en modalidad presencial aumenta la comunicación entre los actores participantes (docente-estudiante-contenidos)



como consecuencia del trabajo cooperativo y las actividades que favorecen el autoaprendizaje.

PALABRAS CLAVE: EVA, percepción, presencialidad

ABSTRACT

Universities are currently facing the challenges represented by current technology-based learning environments, this document presents the results of research whose purpose was to know the use that teachers give to virtual learning environments as support for face-to-face courses, from the perspective of the students of the Universidad Autónoma del Carmen. This research was exploratory, the survey tool was used, with a non-probabilistic sample for convenience, it was made up of 369 students. Part of the results obtained from the most used virtual learning environments are Edmodo and Moodle, the virtual classroom according to 80% of the sample is used as a repository of information, interactivity is favored in virtual environments according to 70.1% of the students. The work concludes that the EVA as a support to teaching-learning in face-to-face modality increases communication between the participating actors (teacher-student-contents) as a consequence of cooperative work and activities that favor self-learning.

KEYWORDS: VLE, perception, presence

RESUMO

As universidades enfrentam atualmente os desafios que representam os atuais ambientes de aprendizagem de base tecnológica, este documento apresenta os resultados de pesquisas cujo objetivo foi conhecer a utilização que os professores dão aos ambientes virtuais de aprendizagem como suporte para cursos presenciais, na perspectiva dos alunos da Universidad Autónoma del Carmen. A pesquisa foi exploratória, utilizou-se o instrumento survey, com amostra não probabilística por

conveniência, composta por 369 alunos. Parte dos resultados obtidos nos ambientes virtuais de aprendizagem mais utilizados são o Edmodo e o Moodle, a sala de aula virtual segundo 80% da amostra é utilizada como repositório de informações, a interatividade é favorecida nos ambientes virtuais segundo 70,1% dos os estudantes. O trabalho conclui que o EVA como suporte ao ensino-aprendizagem na modalidade presencial aumenta a comunicação entre os atores participantes (professor-aluno-conteúdos) como consequência do trabalho cooperativo e de atividades que favoreçam a autoaprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: EVA, percepção, presença

DESARROLLO

El uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la Educación Superior representa una herramienta clave para desarrollar las competencias genéricas, interdisciplinarias y profesionales en los estudiantes de los diferentes programas educativos de las Universidades. Sin embargo, la brecha digital entre las Instituciones de Educación Superior México es evidente, ya que existe una disparidad en el componente tecnológico para el desarrollo de la labor docente e investigación, además agregando que la formación docente no es de origen común, optando por el conocimiento empresarial sobre la formación pedagógica. (Ramírez y Barajas, 2017).

Las universidades al adoptar un aprendizaje por competencias deben ser “un lugar de cambio para hacer frente a todas las demandas que desde la sociedad se están realizando” (Prendes y Castañeda, 2010, p. 99). Debido a esto se puede visualizar dos grandes tendencias en las Instituciones de Educación Superior (IES) con el propósito de desarrollar las competencias en los estudiantes. Por un lado, el uso de las herramientas tecnológicas que al ser insertada al currículo buscan responder a las necesidades



sociales, culturales y económicas imperantes en la sociedad de la información y el conocimiento. Y por el otro lado, la necesidad de innovar con estas herramientas tecnológicas dentro y fuera del aula, para potenciar los procesos educativos y de esta manera, mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Indudablemente, la mediación con las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje representan un reto para las universidades, ya que no sólo se trata de innovar con la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino también en el cambio de creencias y prácticas pedagógicas. Si bien, la incorporación de las tecnologías en los procesos educativos permiten generar nuevos espacios de aprendizaje con diversas metodologías, integrar nuevas herramientas y recursos que potencian la participación de los estudiantes en ambientes de aprendizaje como: comunidades de aprendizaje y redes de trabajo colaborativas e interconectadas, entre otros (Ugaz, 2016).

Los nuevos entornos de aprendizaje basados en tecnologías representan un reto para las universidades y los docentes, ya que su uso se hace más frecuente para el proceso de aprendizaje de los estudiantes universitarios con finalidad de facilitar y potenciar el desarrollo de sus competencias. Por ello, a través del presente documento se describen las bondades que tienen los entornos virtuales de aprendizaje para la educación superior, así como la utilidad que le dan los docentes de la Universidad Autónoma del Carmen desde la perspectiva de un grupo de estudiantes que tomaron un curso presencial con apoyo de un entorno virtual de aprendizaje para mejorar su proceso de aprendizaje y seguimiento académico.

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Los entornos de aprendizaje mediados por tecnologías buscan transformar las prácticas educativas, a través de recursos virtuales que

permitan la comunicación, procesamiento y gestión de la información posibilitando nuevas formas de aprendizaje. Desde la perspectiva de herramienta computacional para el aprendizaje, un entorno virtual de aprendizaje (EVA) puede definirse como “un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a las Nuevas Tecnologías” (Silva, Morales y Esteban, 2010, p. 70). Sin embargo, el simple uso de un EVA no garantiza el desarrollo de los conocimientos y habilidades en los estudiantes, sino que se debe lograr una integración adecuada de los recursos virtuales y las estrategias de enseñanza – aprendizaje que asegure el desarrollo e integración de los objetivos de aprendizaje.

El uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior centrado en el aprendizaje, puede representar una práctica enriquecedora, ya que con respecto al enfoque por competencias trae grandes beneficios para el desarrollo de las habilidades cognitivas y metacognitivas de los estudiantes, que de acuerdo a Bartolomé (2008): promocionan el aprendizaje autónomo, autorregulado y colaborativo; ofrecen gran variedad de recursos para el aprendizaje en diversos contextos y tecnologías; hacen posible la igualdad de conocimientos hacia los estudiantes a través de la flexibilidad, adaptabilidad; facilitan y promocionan el acceso a las nuevas tecnologías; permiten la flexibilidad en el proceso de aprendizaje y su personalización; articula las necesidades de los actores en el proceso de aprendizaje; se combinan las actividades presenciales con virtuales o viceversa para mejorar los resultados y deficiencias de los estudiantes; son herramientas potenciales para diseñar recursos didácticos y excelentes vías de comunicación entre docentes y estudiantes.

Aunque el uso de los EVAs representan una oportunidad para mejorar los aprendizajes de los estudiantes en la educación superior, es



importante tener en cuenta que la gestión del mismo representa “una tarea básica del profesor, que impacta en el cambio de su rol como guía del aprendizaje y permite la autonomía y la dirección del propio educando, dentro de la supercarretera de información” (Hiraldo, 2013, p.5). Por otra parte, la mejora en la calidad del aprendizaje, no sólo depende de la simple inserción de un EVA en la práctica educativa, sino que va estar en función de la planeación didáctica que se diseñe, ya que debe garantizar el desarrollo de los conocimientos, habilidades y destrezas a partir de generar las condiciones necesarias a través del uso de recursos y herramientas tecnológicas para el aprendizaje.

La planeación didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje

La planeación didáctica del docente en los entornos virtuales de aprendizaje debe ser entendido como un trabajo organizado y cognitivo, no sólo como transformación de la información en nuevos espacios, donde el estudiante no se límite a la repetición de contenidos, sino que comprenda y reflexione sobre los recursos de estudio. Para Tobón (2007) el diseño instruccional en entornos virtuales de aprendizaje basados en teorías constructivistas, se centra en el aprendizaje, y no los contenidos específicos. Esto quiere decir, que este modelo didáctico pedagógico permite al docente integrar en el entorno virtual diferentes herramientas basadas en la web para las actividades propuestas, con la finalidad de conducir al estudiante hacia desarrollo de conocimientos y habilidades.

El diseño instruccional como herramienta de planeación en los EVA puede ser interpretado como una actividad intencionada bajo ciertas condiciones, con fin de facilitar el logro de los objetivos de ciertas competencias específicas de un programa educativo o curso, y por consiguiente, puede ser evaluada como el saber hacer en dicho contexto específico (Polo, 2001). Desde una perspectiva didáctica,

el diseño instruccional consiste en el conjunto de actividades de aprendizaje, las cuales se articulan con ciertos objetivos, contenidos y estrategias didácticas con el propósito de mejorar la comprensión de las unidades de aprendizaje de los estudiantes.

Para Yukavetsky (2003) el buen funcionamiento del diseño instruccional se deben considerar las características y funciones de los diversos actores del proceso de aprendizaje: En cuanto a la atención hacia los estudiantes, se deben identificar las necesidades de aprendizaje y, planear la unidad didáctica que atienda las necesidades y potencie la motivación durante la intervención educativa; el docente como facilitador del aprendizaje o guía debe ser capaz de diseñar estrategias que permitan motivar a los estudiantes durante la acción formativa, ya que los resultados estarán en función de su planeación y de la satisfacción de los estudiantes; los objetivos de aprendizaje deben ser claros para orientar el actuar de los estudiantes durante la intervención educativa y que les permitirán conocer sus avances o logros.

El diseño instruccional ha tenido evoluciones desde un punto de vista práctico y de enfoque, lo que ha permitido responder a las demandas de los diferentes modelos de docencia. Para Area y Adell (2009) los modelos de docencia en los entornos virtuales de aprendizaje permiten orientar las actividades de aprendizaje de acuerdo a las necesidades educativas que se requieran. Es por ello, los clasifica de acuerdo al grado de presencialidad o distancia de interacción entre los docentes y estudiantes como: a) Modelo de enseñanza presencial con apoyo de Internet; b) Modelo semipresencial o de Blended Learning; c) modelo a distancia o de educación on line. Con estos modelos se busca que los estudiantes tengan experiencias de aprendizaje significativas a través del uso de los recursos y herramientas digitales consideradas en las planeaciones didácticas de los docentes.



Así como también, acceder y realizar actividades de aprendizaje similares a las que se desarrolla en el proceso de aprendizaje presencial.

Las universidades han optado por los entornos virtuales de aprendizaje para responder a las tendencias educativas, a favor de la formación integral de los estudiantes. En la práctica educativa un entorno virtual de aprendizaje es equivalente a un sistema de administración del aprendizaje (LMS), coloquialmente llamado Aula Virtual: algunos ejemplos son Moodle, Dokeos, WebCT, Blackboard, Lotus Learn, entre otros, que están clasificados como: comerciales o de código abierto y libre distribución. El uso de estos entornos, como apoyo al curso presencial permiten desarrollar la autonomía del estudiante y realizar trabajo colaborativo; las actividades de aprendizaje en el entorno virtual no pretenden reemplazar el trabajo docente, sino facilitar la construcción de conocimientos, capacidades y destrezas.

Desde el punto didáctico, con la inserción del aula virtual en el proceso de aprendizaje presencial da lugar a nuevos escenarios de aprendizaje donde el estudiante es capaz de interactuar con el objeto de aprendizaje y con recursos digitales que facilitan el desarrollo de los conocimientos y habilidades. Las aulas virtuales, parten de la idea:

de crear un entorno virtual (diseñado y creado tecnológica) en donde docentes y estudiantes puedan desarrollar acciones e interacciones típicas de los procesos de enseñanza y actividades propias de una actividad educativa presencial, a veces sin la necesidad de coincidir en el espacio ni en el tiempo” (Barberá y Badía, 2005, p.10).

Por tanto, la noción de aula virtual puede entenderse como una herramienta mediadora del aprendizaje que permite la estructuración de contenidos a través de recursos digitales asociados a las diversas formas que los

estudiantes procesan y distribuyen la información, induciendo al desarrollo de conocimientos y habilidades resultado de las interrelaciones entre docentes, estudiantes y recursos.

Existen diversos recursos digitales que pueden ser ofertados en un aula virtual para potenciar la interacción y el aprendizaje de los estudiantes a través de las actividades de aprendizaje, son caracterizados por Barberá y Badía (2005) como: a) Comunidades de aprendizaje. Su propósito radica en la creación de un espacio virtual para la construcción de conocimientos o habilidades donde se agrupan de manera virtual estudiantes que comparten un interés común; b) El aprendizaje basado en el uso autónomo de recursos digitales telemáticos. La creación de estas actividades permite desarrollar el aprendizaje autónomo del estudiante a través de recursos digitales educativos (procesadores de texto, multimedia, software educativo, entre otros); c) La búsqueda de información en Internet. Estas actividades aprendizaje están relacionadas con los buscadores de Internet, y son de carácter investigativas y de producción, donde el estudiante utiliza la creatividad y habilidad para seleccionar la información relevante (resúmenes, cuadros comparativos, mapas mentales, entre otros); d) Los discursos virtuales. Son actividades virtuales que permiten el debate o discusión sobre un tema en específico y permite la interacción entre pares, (foros de discusión, lluvias de ideas, entre otras); e) El trabajo cooperativo virtual. Este tipo de actividades virtuales está basado en el aprendizaje en grupo y el desarrollo de tareas de aprendizaje en conjunto.

Con el uso del aula virtual como apoyo didáctico o complemento en la educación presencial universitaria se busca, “integrar, armonizar, complementar y conjugar los medios, recursos, tecnologías, estrategia (...) más apropiadas para satisfacer cada necesidad concreta de

aprendizaje, tratando de encontrar el mejor equilibrio posible” (García, 2004; p.3). En otras palabras, con uso de estos recursos como complemento didáctico a la educación presencial se pretende enlazar currículo, objetivos, materiales didácticos, actividades y herramientas de comunicación para proporcionar ayuda formativa a los estudiantes sin las limitaciones de espacio y tiempo.

METODOLOGÍA

En el presente estudio se optó por una investigación de tipo exploratorio con el propósito de conocer el uso que los docentes le dan a los entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a los cursos presenciales, desde la perspectiva de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Carmen. Se utilizó un estudio basado en encuesta para indagar sobre la percepción u opinión de los estudiantes al interactuar en estos espacios virtuales, lo que permitió la recolección de datos e información que describen la situación tal como se presentan las prácticas educativas en estos escenarios virtuales como apoyo didáctico. Para la selección de la muestra se optó por un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que los estudiantes seleccionados fueron los de fácil acceso de las facultades de Ciencias Educativas, Ciencias Económicas-Administrativas y Química, es por ello, la heterogeneidad de los participantes. La muestra estuvo constituida

por 369 estudiantes, (240 mujeres y 129 hombres), distribuidos de la siguiente manera 115 estudiantes de la Facultad de Ciencias Educativas, 160 estudiantes de Facultad de Ciencias Económicas-administrativas y 94 estudiantes de la Facultad de Química.

La encuesta estuvo constituida por siete apartados, enfocados hacia las prácticas de los docentes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a los cursos presenciales, dicho cuestionario de respuesta dicotómicas, tuvo como objetivo identificar las prácticas en el aula virtual de los docentes del nivel superior desde la percepción del estudiante a través de las siguientes dimensiones: 1. Datos personales; 2. Uso de plataforma virtual; 3. El Aula virtual como repositorio de información; 4. Interacción estudiante-contenido en el aula virtual; 5. Interacción docente –estudiante en el aula virtual; 6. Interacción estudiante-estudiante en el aula virtual; 7. Uso de la plataforma virtual como apoyo al curso presencial.

. 1 0 3 .

RESULTADOS

De una muestra de estudiantes de tres facultades de la Universidad Autónoma del Carmen se obtuvo los siguientes resultados de acuerdo a la percepción u opinión de las prácticas educativas de sus docentes en los entornos virtuales de aprendizaje utilizados como complemento didáctico a las clases presenciales.

Tabla 1. Resultados de uso de las plataformas virtuales de aprendizaje

Entorno Virtual de Aprendizaje (Aula virtual)	Frecuencia	Porcentaje
Edmodo	173	46.8%
Moodle	114	30.8%
PAEP	27	7.2%
Neolms	18	5.1%
Dropbox	15	4%
Classroom	13	3.5%
Dokeos	5	1.3%
Otras	4	1.2%
	369	100%

Fuente Elaboración Propia

El uso de las aulas virtuales en el nivel superior representan una herramienta indispensable en el proceso de aprendizaje, en la tabla 1 se puede observar los dos entornos virtuales de aprendizaje (Edmodo y Moodle) más utilizados por los docentes de las tres facultades de la UNACAR, estos sistemas de administración

del aprendizaje (LMS) son no comerciales y no representan un costo para el uso académico. Sin embargo, es importante señalar que el diseño de cursos en estos LMS permite crear un aula virtual que fomenta la responsabilidad y autonomía del estudiante, exigiéndole que sea capaz de desarrollar un sistema de autoaprendizaje a su propio ritmo y expectativas.

Tabla 2. El uso del aula virtual como repositorio de información

El profesor compartió en el aula virtual...	Porcentaje	
	Sí	No
El programa del curso; el cronograma de actividades del curso y las competencias esperadas.	85.9%	14.1%
Archivos con los fundamentos teóricos del curso.	82.3%	17.7%
Enlaces de páginas web con los fundamentos teóricos del curso.	78.3%	21.7%
Archivos con ejemplos prácticos sobre los temas del curso.	82.1%	17.9%
Archivos en diferentes formatos como apoyo al curso presencial.	87.8%	12.2%
Enlaces de videos como apoyo a los temas del curso.	78.3%	21.7%

Fuente Elaboración Propia

Como se puede apreciar en la tabla 2, en promedio poco más del 80% de los estudiantes encuestados están de acuerdo que sus docentes utilizan el aula virtual como repositorio de información, lo que le permite utilizar estas herramientas como auxiliar didáctico para concentrar toda la información (programa del curso, archivos en diversos formatos, fundamentos teóricos, enlaces, entre otros) de sus cursos en un solo sitio y que dicho material está disponible para ser consultado por los estudiantes en cualquier momento. Asimismo, los docentes insertan

enlaces de páginas web recomendados sobre la temática, ejercicios complementarios, o videos con ejercicios prácticos para potenciar el desarrollo de conocimientos y habilidades, dando lugar al ahorro de tiempo destinado a la búsqueda de información por parte de los estudiantes.

Tabla 3. Resultados de la interacción estudiante-contenidos

EVA	Porcentaje	
	Sí	No
Objetos de aprendizaje para consultar los fundamentos teóricos y prácticos del curso.	79.4%	20.6%
Cuestionarios de autoevaluación sobre los fundamentos teóricos y prácticos del curso.	72.8%	27.2%
Video tutoriales sobre los contenidos del curso.	69.1%	30.9%
Páginas interactivas sobre los contenidos teóricos y prácticos sobre los temas del curso.	68.3%	31.7%
Materiales didácticos como cuadernos de trabajo y manual de prácticas	65.3%	34.7%

Fuente Elaboración Propia

La didáctica en un entorno virtual de aprendizaje se debe destacar por la autonomía y autorregulación de los estudiantes, es por ello, que la interacción que tengan los estudiantes con los contenidos estará en función de lo que plantean los docentes en las aulas virtuales. De acuerdo a la tabla 3, en promedio el 70.1% de los estudiantes señalaron que los profesores

con sus actividades favorecen la interactividad al incorporar estrategias didácticas (materiales didácticos, páginas interactivas, objetos de aprendizaje, videotutoriales, entre otras) de seguimiento académico y evaluación del curso. El uso de estos recursos en el aula virtual centra la atención del estudiante y permite la planificación para potenciar el aprendizaje.

105

Tabla 4. Resultados de la interacción docente-estudiante

El profesor generó actividades en el aula virtual como...	Porcentaje	
	Sí	No
Foros de discusión sobre los temas del curso	79.4%	20.6%
E-portafolios de la temática (mapas mentales, conceptuales, prácticas, simulaciones)	72.8%	27.2%
Medios de comunicación asincrónica para motivar el aprendizaje de los estudiantes	69.1%	30.9%
Herramienta de evaluación del curso	68.3%	31.7%
presencial	65.3%	34.7%

Fuente Elaboración Propia

En la educación superior es importante la comunicación o interacción entre docente-estudiante, ya que permite una mejor orientación y motivación hacia los aprendizajes deseados en un determinado curso o temática. Es por ello, que todo lo que se plantea o utiliza para mejorar la comunicación es relevante para facilitar el aprendizaje. En promedio el 70.1% de los estudiantes encuestados señalaron que los docentes utilizan herramientas o recursos que

facilitan la comunicación asincrónica y que dichas actividades de aprendizaje en el aula virtual son parte del proceso de evaluación de sus cursos. Además, el trabajo en estos espacios virtuales dan lugar a un seguimiento más personalizado del estudiante y una retroalimentación a sus trabajos detectando áreas de oportunidad, como qué deben mejorar los estudiantes o les falta para que cumplan con los objetivos de aprendizaje señalados en el curso o temática.

Tabla 5. Resultados de la interacción estudiante-estudiante

El profesor implemento actividades en el aula virtual...	Porcentaje	
	Sí	No
De manera grupal	72.9%	27.1%
Foros de discusión para el intercambio de ideas	70.4%	29.6%
Para evaluar el trabajo en equipo	64.5%	35.5%
Para diseñar una wiki como trabajo colaborativo o cooperativo	55.2%	44.8%
Utilizando herramientas o recursos tecnológicos para motivar el trabajo en equipo	70.8%	29.2%
Para favorecer la comunicación entre estudiantes	73.4%	26.6%

Fuente Elaboración Propia

Al momento de diseñar un aula virtual como auxiliar didáctico a un curso presencial, es importante tener en cuenta de generar espacios de interacción entre estudiantes que favorezcan el aprendizaje de manera individual y cooperativa, centrando al profesor como facilitador o mediador del aprendizaje. En la tabla 5, en promedio el 67.8% de los estudiantes participantes señalaron que el docente planeó actividades de aprendizaje interactivas para el aprendizaje colaborativo, foros de discusión, de evaluación, trabajo colaborativo con herramientas tecnológicas, y entre otras actividades para favorecer la comunicación entre pares y con docentes de manera virtual complementando las actividades presenciales

para mayor aprovechamiento de los recursos tecnológicos.

Tabla 6. Resultados de la percepción de estudiantes con respecto al uso de las aulas virtuales como apoyo al curso presencial

El uso del aula virtual...	Porcentaje	
	Sí	No
Sirvió como auxiliar didáctico al proceso de aprendizaje	83.3%	16.7%
Permitió descargar los documentos de clases, organizar las tareas y retroalimentación de las mismas	83.7%	16.3%
Permitió la interacción y trabajo colaborativo entre los usuarios del grupo	87.3%	12.7%
Potenció el aprendizaje a través de las actividades de aprendizaje propuestas	71.8%	28.2%
Permitió fortalecer la didáctica del docente	83.4%	16.6%
Facilitó la organización, comunicación y planificación del curso presencial	83.8%	16.2%
Sirvió como complemento a las actividades de aprendizaje de estudio independiente	82.6%	17.4%
Eliminó las barreras de tiempo y espacio para un mejor aprovechamiento de los recursos digitales	82.6%	17.4%

Fuente Elaboración Propia

107

En la tabla 6, se puede observar que en promedio el 82.3% de los estudiantes encuestados señalaron que en el uso de las plataformas virtuales como apoyo a los cursos presenciales permitió la planeación de estrategias didácticas para integrar diferentes tipos de recursos o herramientas tecnológicas para las actividades de aprendizaje. Asimismo, en el aula virtual se insertan procesos de comunicación permanente con los estudiantes dando lugar a la interacción y trabajo colaborativo entre los participantes, logrando de esta manera eliminar las barreras tiempo y espacio para el mejor aprovechamiento de los recursos digitales a favor del desarrollo de los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Los resultados de la encuesta de percepción aplicada a los participantes del estudio confirman que la utilización del entorno virtual de aprendizaje como complemento didáctico o de apoyo en los cursos presenciales es muy frecuente por los docentes de las tres facultades de la Universidad Autónoma del Carmen. Ya que la tendencia apunta que el uso de algunas plataformas educativas como: Moodle, Edmodo, Dokeos, Classroom, entre otras, para compartir material del curso o enlaces para apoyar la didáctica de los cursos o temática a tratar. Sin embargo, no debe entenderse sólo como un cambio en la presentación de los materiales del curso, sino que representa la adopción de nuevas metodologías para potenciar el aprendizaje de los estudiantes a través de estas herramientas tecnológicas.



De acuerdo a la opinión de los estudiantes sobre las plataformas educativas más utilizadas por docentes para crear un aula virtual fueron: Moodle y Dokeos, dichas herramientas son de acceso gratuito, aunque no es la única ventaja que ofrecen, ya que los docentes a través de ellas buscaron mejorar sus procesos de comunicación e interacción con los estudiantes, así como también utilizar recursos y actividades que se pueden implementar para mejorar el aprendizaje, potenciar la didáctica de los cursos y, fortalecer el autonomía y trabajo independiente de los estudiantes.

Las actividades de aprendizaje propuestas en los entornos virtuales de aprendizaje permitieron que los docentes fueran un guía o facilitador del proceso de aprendizaje que contribuyó al desarrollo de las habilidades de autoaprendizaje y autorregulación de los estudiantes en sus cursos. Entre las actividades propuestas se pudo observar de manera explícita: cuestionarios de autoevaluación sobre los fundamentos teóricos y prácticos del curso, videotutoriales sobre los contenidos, páginas interactivas con la temática abordada, materiales didácticos como cuadernos de trabajo, objetos de aprendizaje sobre la temática, y manual de prácticas y ejercicios prácticas resueltos.

Por otra parte, con respecto a la planeación didáctica en el aula virtual es intencionada, ya que el 85.9% de los estudiantes señalaron que los docentes compartieron el programa del curso, el cronograma de actividades del curso y las competencias esperadas. Por otra parte, las actividades de aprendizaje sugeridas deben cumplir con los objetivos de aprendizaje del curso, no se trata de insertarlas como relleno o como actividades extras, ya que dichas actividades deben ser planeadas para un mejor acompañamiento y evaluación del aprendizaje de los estudiantes. Dichas actividades deben ser soportadas por una propuesta pedagógica, ya que de lo contrario no serían suficiente para

impactar en el desarrollo de conocimientos y habilidades de los estudiantes.

Al utilizar el aula virtual como apoyo a las clases presenciales incrementa el proceso de comunicación entre docentes-estudiantes-contenidos, dado que a través de las actividades de autoaprendizaje y trabajo cooperativo consideradas por los docentes en el aula virtual favorecen la interacción entre los participantes y son: foros de discusión para el intercambio de ideas, cuestionarios de autoevaluación, uso de recursos tecnológicos para motivar el trabajo en equipo, diseño de wikis para trabajo colaborativo, e-portafolios, y actividades de evaluación (mapas mentales, resúmenes, mapas conceptuales, entre otros) donde destacan el trabajo colaborativo y autónomo.

El uso de las aulas virtuales como complemento didáctico a los cursos presenciales permitió la planeación de estrategias didácticas para integrar diferentes tipos de recursos o herramientas tecnológicas a las actividades de aprendizaje, con el objetivo de apoyar, promover y fomentar sus habilidades de autoaprendizaje y autorregulación para favorecer el conocimiento y capacidades de los estudiantes, dando lugar a la reflexión sobre sus errores y aciertos para apoderarse del objeto de estudio. Además, a través del aula virtual el estudiante avanza a su propio ritmo de aprendizaje, ya que con las herramientas de comunicación asíncrona puede interactuar en cualquier momento en el espacio virtual dando lugar a un aprendizaje más dinámico adaptado a las necesidades de los estudiantes y de docentes.

REFERENCIAS

Area, M. y Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pp. 391-424.

Barberá, E., Badía, A. (2005): El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* .Vol. 2, Nº 2. UOC. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/2/2/dt/esp/barbera.pdf>

García, L. (2004). Viejos y nuevos modelos de educación a distancia. *Bordón, Revista de pedagogía*. 56, pp. 406 - 429.

Hiraldo, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. Recuperado de https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf

Polo, M. (2001). El diseño instruccional y las tecnologías de la información y la comunicación. *Universidad Central de Venezuela, Docencia Universitaria, Volumen II, Año 2001, Nº 2*. Recuperado de: http://ticsunermb.files.wordpress.com/2008/04/el_diseno1.pdf

Prendes, M., P. & Castañeda L. (2010). *Enseñanza superior, profesores y TIC: Estrategias de evaluación, investigación e innovación educativas*. Editorial MAD S. L., España.

RAMÍREZ, W. & BARAJAS, J.I. (2017). Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica en instituciones de educación superior de san luis potosí. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 60. Recuperado el dd/mm/aa de <http://www.edutec.es/revista>

Silva, S. Y., Morales, A. M., y Esteban, M. T. (2010). El rol del material de auto-estudio en ambientes virtuales de aprendizaje: Una mirada previa. *Cuaderno Lingüística Hispánica*. 15, 63-76.

Tobón Lindo, M. I. (2007). *Diseño instruccional en un entorno de aprendizaje abierto*. UNIVIRTUAL: California.

Ugaz, P. (2016). El rol del profesor en la

incorporación de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza - aprendizaje. *En Blanco & Negro* (2016) Vol. 7 Nº2 ISSN: 2221-8874 (En línea)

Yukavetsky, G. (2003). *La elaboración de un módulo instruccional*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico en Humacao. Recuperado de: http://www.educacionpersonal.com/edupersonal/pluginfile.php/6335/mod_resource/content/2/disenoinstruccional.pdf