

**PLATAFORMAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: UNA ESTRATEGIA
INNOVADORA EN PROCESOS EDUCATIVOS DE RECURSOS HUMANOS**

Autores:

Lic. Benito Hamidian

bhamidia@uc.edu.ve

Docente de la Universidad de Carabobo - Venezuela

Estudiante del Doctorado de Didácticas y Organización de Instituciones Educativas de la

Universidad de Sevilla –España

Lic. Gina Soto

gina_paola@hotmail.com

Docente de la Universidad de Carabobo - Venezuela

Estudiante del Doctorado en Ciencias Gerenciales de la Universidad Nacional Experimental

Politécnica de la Fuerza Armada Nacional (UNEFA) – Venezuela

Lic. Yenitza Poriet

yporiet@gmail.com

Docente de la Universidad de Carabobo - Venezuela

Estudiante del Doctorado en Innovaciones Educativas de la Universidad Nacional

Experimental Politécnica de la Fuerza Armada Nacional (UNEFA) – Venezuela

Universidad de Carabobo - Facultad de Ciencias Económicas y Sociales (FACES) –

Escuela de Relaciones Industriales - Campus Bárbula

Dirección: Av. Salvador Allende- Edif. FACES- Bárbula

Edo. Carabobo- Venezuela

Tele-fax: 58241 8668254

582418352669

Cel.: 584166445155

PLATAFORMAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: UNA ESTRATEGIA INNOVADORA EN PROCESOS EDUCATIVOS DE RECURSOS HUMANOS

Autores: Hamidian, Benito; Soto, Gina y Poriet, Yenitza

RESUMEN

El contexto del presente estudio se centra en la Escuela de Relaciones Industriales (ERI) de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad de Carabobo, estableciéndose como objetivo general: Describir las plataformas virtuales de aprendizaje como estrategia innovadora en procesos educativos de Recursos Humanos. Se desarrolló una investigación aplicada, de campo y descriptiva. Entre las principales conclusiones se pueden señalar que los docentes objeto de estudio, poseen una actitud altamente favorable hacia el uso de plataformas virtuales para ser incorporadas como nuevas estrategias de aprendizaje. Se efectuó un análisis comparativo de plataformas virtuales, resultando Moodle como el entorno virtual recomendado, por cumplir en un 83% con los criterios establecidos en cuanto a herramientas de aprendizaje, herramientas de soporte y especificaciones técnicas. La investigación generó que la aplicación de los entornos virtuales se ajusta a las teorías tradicionales de aprendizaje, transformando el modelo educativo, de tradicional a innovador. Como consecuencia del uso de plataformas virtuales, la ERI podrá cubrir aumentos en la demanda de cupos, garantizando así una mayor inclusión social de los individuos al sistema educativo y propiciando que los docentes redefinan su rol y se conviertan en agentes activos de cambio, mediante una metodología de educación semi-presencial.

Palabras Claves: Plataformas Virtuales, Estrategia Innovadora, Procesos Educativos.

PLATAFORMAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: UNA ESTRATEGIA INNOVADORA EN PROCESOS EDUCATIVOS DE RECURSOS HUMANOS

Autores: Hamidian, Benito; Soto, Gina y Poriet, Yenitza

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

- Describir las plataformas virtuales de aprendizaje como estrategia innovadora en procesos educativos de Recursos Humanos en la Escuela de Relaciones Industriales de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad de Carabobo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar la situación actual en cuanto al uso de estrategias de aprendizaje utilizadas por los docentes de Escuela de Relaciones Industriales de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad de Carabobo.
- Comparar las plataformas virtuales disponibles para la educación con criterios pertinentes.
- Identificar la plataforma virtual que mejor se adecuó al fortalecimiento de estrategias de aprendizaje innovadoras en la Escuela de Relaciones Industriales de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad de Carabobo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las universidades, están adoptando el uso de plataformas virtuales, según Silvio (2004) hay datos estadísticos donde indica que un 62,3% de universidades utilizan plataformas virtuales de enseñanza. En el caso venezolano, en su gran mayoría, un 73% utilizan plataformas tecnológicas y portales digitales, mientras que un porcentaje menor no tiene aún una plataforma, sin embargo, el 26% hace uso de páginas web y software adicionales que les permiten realizar comunicación sincrónica (chat) y asincrónica (foros de discusión, correo electrónico, listas de discusión).

En la institución objeto de estudio, la cual es la Universidad de Carabobo (UC), específicamente la Escuela de Relaciones Industriales (ERI) de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales (FACES), ubicada en Bárbula, Estado Carabobo, Venezuela, se han manifestado iniciativas en materia del uso de Tic's, evidenciándose el interés en utilizar Tic's como un complemento en el área de docencia, investigación y extensión. Los docentes continúan aplicando en el aula de clases, estrategias de aprendizaje tradicionales, tales como: desarrollo de capacidades creativa de los alumnos, uso de comunicación verbal y escrita, clase magistral y prácticas, dinámicas de grupo, seminarios, tutorías de trabajo, trabajo en equipo, asesorías personalizadas y presenciales, métodos de caso, modelos de simulación, visitas a empresas, programas de inserción a empresas mediante convenios y conferencia, entre otros.

Sin embargo, resulta necesario implantar Tic's, que a través de plataformas virtuales más centrada en el estudiante y sus necesidades, conlleven a procesos de aprendizaje con atención más individualizada, interactivo, cooperativo y constructivista.

JUSTIFICACIÓN

Una mayor presencia de mercados globalizados, con necesidades de esquemas de educación flexibles y ajustados a la realidad del entorno social, ha generado que cada vez se haga más evidente la demanda de formación profesional y la incorporación de las Tic's a la educación superior. Esto refleja la importancia de que surjan nuevas líneas de investigación en materia de educación superior virtual y estrategias de aprendizaje innovadoras como el uso de plataformas virtuales, a fin de ser utilizados por docentes y estudiantes de la UC.

BASES TEÓRICAS

En el análisis teórico de esta investigación, se han considerado teorías de aprendizaje que permitan orientar el uso de plataformas virtuales como estrategias de aprendizaje innovadoras. Entre ellas se encuentran:

Teoría conductista de Robert Gagné: su fundamento se basa en el enfoque de la teoría del procesamiento de la información como un medio para la introducción de la teoría de aprendizaje y poder explicar las diversas condiciones internas que intervienen.

Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel: plantea que el aprendizaje del estudiante va a depender de la estructura cognitiva la cual posee se relacionará con la nueva información.

Teoría Constructivista: El enfoque de Vigotsky ubica la acción mental de los individuos en escenarios culturales, históricos e institucionales. Desde este punto de vista, puede considerarse al individuo como resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial y el conocimiento constituye un proceso de interacción entre el sujeto - medio (entendido socio-culturalmente).

Diseño Instruccional: Es considerado según Mayer (1999) como un proceso y una disciplina derivada de la teoría instruccional, en la que ésta consta de un método, ciertas condiciones y determina resultados.

Otros componentes relevantes del marco teórico de esta investigación son:

Estrategias de Aprendizaje: son consideradas como ese grupo de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo a las diversas necesidades del alumnado, los objetivos que persiguen, todo esto con el fin de ser más efectivo y eficiente el proceso de aprendizaje.

Al respecto Monereo (1998:25) define las estrategias como:

Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la

formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada alumno sujeto al proceso de aprendizaje.

Plataformas virtuales de aprendizaje: Para utilizar un modelo educativo con características de enseñanza-aprendizaje on-line es importante tener en consideración un programa que pueda integrar las diversas y principales herramientas que ofrece la Internet.

Santoveña (2002: 03) plantea lo siguiente:

Una plataforma virtual flexible será aquella que permita adaptarse a las necesidades de los alumnos y profesores (borrar, ocultar, adaptar las distintas herramientas que ofrece); intuitivo, si su interfaz es familiar y presenta una funcionalidad fácilmente reconocible y, por último, amigable, si es fácil de utilizar y ofrece una navegabilidad clara y homogénea en todas sus páginas.

MARCO METODOLÓGICO

La investigación que se presenta de acuerdo con su utilidad corresponde a una investigación aplicada, al respecto Sierra (2004:56) indica que: “Se trata de investigaciones que se caracterizan por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos”. Encaminada a la solución de problemas prácticos o solución de necesidades.

Sujetos de estudio

La población está conformada por 82 docentes de los diferentes Departamentos de la Escuela de Relaciones Industriales. Se procedió a efectuar el cálculo del tamaño óptimo de la muestra, considerando una población finita, con un Nivel de Confianza del 90% y un Error Máximo Permisible del 10%, resultando que el colectivo investigado está integrado por 38 docentes.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos: En función de los objetivos definidos en el presente estudio, se emplearon una serie de instrumentos y técnicas de recolección de información, orientados de manera fundamental a alcanzar los fines propuestos; aplicándose técnicas bibliográficas y encuesta estructurada de tipo escalar y respuestas dicotómicas.

Validez y Confiabilidad

Se utilizó la tabla de contenido, destacando la pertinencia entendida como la correspondencia de los criterios utilizados y las variables analizadas en el instrumento, usando como método de validación el juicio de expertos. Para el cálculo de la confiabilidad en las afirmaciones de tipo escalar, se utilizó el coeficiente de consistencia interna como fue el Alpha de Cronbach, arrojando un resultado de 0,8363, lo cual otorga confiabilidad al instrumento. En el caso de las preguntas cerradas con opciones de respuesta dicotómicas se aplicó el Coeficiente de Consistencia Interna de Kuder-Richardson, generando también un resultado confiable de 0,08103.

Análisis de los datos y procedimientos: Con el fin de analizar la situación actual del uso de estrategias de aprendizaje por parte de los docentes de la ERI se llevó a cabo la aplicación de

los instrumentos a los sujetos de la muestra, aplicándose estadística descriptiva. En los resultados de tipo dicotómicas se representó a través de tablas de frecuencias absolutas y relativas de las respuestas para cada una de las afirmaciones.

RESULTADOS

En relación al diagnóstico de la situación actual en cuanto al uso de estrategias de aprendizaje utilizadas por los docentes de Escuela de Relaciones Industriales de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad de Carabobo, se aplicó una encuesta considerando las etapas de planificación, ejecución, evaluación y control del aprendizaje. Entre los resultados más relevantes se encuentran:

Análisis de Datos de la variable Planificación: Se obtiene como resultado por parte de los sujetos de estudio, una fuerte inclinación actitudinal favorable hacia los aspectos previos de preparación y de los detalles de desarrollo de la acción didáctica. Por otra parte, existe una alta concentración porcentual de las inclinaciones de los docentes (por encima del 70%), en cuanto al cumplimiento procedimental de las diversas etapas del acto educativo dentro y fuera del aula.

Análisis de Datos de la variable Ejecución: Los datos tabulados en esta variable demuestran que los docentes tienen una alta inclinación actitudinal favorable hacia los métodos de enseñanza tradicionales.

Análisis de Datos de la variable Evaluación y Control: De acuerdo con el resultado obtenido, por parte de los docentes existe una inclinación actitudinal favorable hacia la realización de evaluación y control de resultados de manera tradicional. Se evidenciaron altos porcentajes en la evaluación con características de enfoque de tipo cognitivo tales como: exámenes escritos, orales, teóricos, prácticos y mixtos.

Análisis de Datos de la variable Auto evaluación: Los resultados obtenidos en la variable de auto evaluación reflejan en términos generales una fuerte inclinación actitudinal favorable por parte de los docentes; en el entendido de que las actividades tales como: motivación, interacción con los alumnos, conducción e grupos y actitud hacia el uso de las plataformas virtuales, tienen un objetivo más formativo que finalista.

Plataformas Virtuales de Aprendizaje disponibles en Internet para la Educación Superior: Cada plataforma virtual posee diferentes estructuras y características propias la cual permite a los distintos usuarios la selección de acuerdo a su necesidad.

Cuadro 1: Criterios para evaluar plataformas virtuales

Herramientas de Aprendizaje		
Comunicación	Productividad	Participación del Estudiante
Foros de Discusión. Intercambio de Archivo. Correo Interno. Notas de Trabajo en Línea. Servicios de Chat. Servicios de Video. Pizarra (Bookmarks).	Marcadores (Bookmarks). Calendario de Progreso de Trabajo. Orientación o Ayuda. Búsqueda dentro del Curso. Trabajo fuera de Línea.	Grupo de Trabajo. Autoevaluaciones. Edificio de la Comunidad del Estudiante. Portafolio del estudiante.
Herramientas de Soporte		
Administración	Distribución del Curso	Diseño del plan de estudio
Autenticación. Autorización del Curso. Servicios Recibidos. Integración del Registro.	Evaluaciones y anotaciones automáticas. Curso de administración. Instructor Helpdesk. Herramientas que califican en línea. Seguimiento del estudiante.	Confort de accesibilidad. Contenidos. Plantillas del curso. Administración del plan de estudio. Modificación para particulares. Herramientas de diseño educacionales. Conformidad de estándares educativos.
Especificaciones técnicas		
Software y hardware	Princing / Licensing	
Browse del cliente requerido. Requisito de la base de datos. Software del servidor. Servidor Unix. Servidor Windows.	Perfil de proveedor Costos Open source Opciones extras Versión del programa	

Fuente: Elaboración Propia 2006.

PLATAFORMAS	ANGEL 6.2	ATutor 1.4.2	Avilar WebMentor 4.0	Blackboard Academic Suite	BSCW 4.0.6	CentraOne 6.0	ClaroLine 1.4	ClassWeb 2.0	Click2learn Aspen 2.0	Colloquia 1.3.2	COSE 2.051	CourseWork	eCollege AU+ (2003 Review)	EduSystem	Eledge 3.1	Embanet hosting WebCT	ETUDES	FirstClass 7.0	Groove Workspace 2.5	Internet Course Assistant 2.0	IntraLearn SME 3.1.2	Jones e-education V2004	KEWL 1.2	KnowEdge eLearning Suite	Manhattan Virtual Classroom 2.1	MimerDesk 2.0.1	Moodle 1.4	Teknical Virtual Campus	The Learning Manager 3.2	Unicon Academus	Virtual-UJ 2.5	WebCT Vista 3.0	Whiteboard 1.0.2	
	Evaluaciones y anotaciones automaticas	x	x	x	x		x	x	x			x	x	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x
Curso de administración	x	x	x	x								x	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	
Instructor Helpdesk	x	x	x	x	x		x		x		x	x	x	x	x	x	x		x			x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	
Herramientas que califican en línea	x	x		x							x	x	x	x		x	x					x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	
Seguimiento del estudiante	x	x		x		x	x			x	x	x	x	x		x	x				x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	
Diseño del plan de estudio																																		
Confort de accesibilidad	x	x		x					x		x	x	x			x	x	x				x	x				x			x		x		
Contenido Sharing / Reuse	x	x		x					x		x	x	x			x	x	x				x	x				x					x		
Plantillas del curso	x	x		x		x	x		x		x	x	x			x	x				x	x					x					x		
Gerenciamiento del plan de estudio	x	x	x	x		x			x		x	x	x			x	x				x	x					x			x		x		
Modificación de para particulares	x	x	x	x				x			x	x	x			x	x	x				x	x				x			x		x		
Herramientas de diseño educacionales	x	x		x						x			x			x						x	x				x	x	x	x	x	x	x	x
Conformidad de estandares educativos	x	x	x	x		x			x		x	x	x			x						x	x				x	x	x	x	x	x	x	x
Especificaciones técnicas																																		
Software y hardware																																		
Browse del cliente requerido	x	x	x	x	x	x	x		x		x	x	x	x	x	x	x					x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Requisito de la base de datos	x	x	x	x		x	x	x	x		x	x	x			x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Software del servidor	x	x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Servidor Unix		x	x	x	x	x	x				x	x	x			x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Servidor Windows	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x			x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Princing / Licensing																																		
Perfil de proveedor	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Costos	x	x		x		x	x	x		x	x	x	x			x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Open source		x					x				x	x	x			x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Opciones extras	x	x	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Versión del programa	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Total	95%	90%	52%	90%	52%	50%	57%	24%	48%	33%	76%	62%	79%	19%	55%	81%	74%	40%	45%	26%	76%	79%	83%	52%	57%	55%	83%	67%	67%	67%	52%	90%	40%	

Fuente: Elaboración propia 2006

Luego de haber efectuado el análisis comparativo de las plataformas virtuales disponibles en Internet, se recomienda el uso de Moodle ya que sus características de performance permiten darle un uso adecuado en las asignaturas adscritas a los Departamentos de la Escuela de Relaciones Industriales. Y sustentado en el cumplimiento en 83% de los criterios de selección antes indicados y exigencias educativas de la Universidad de Carabobo en el marco de sus políticas, el entorno denominado Moodle se presenta como un campus virtual integrado por un conjunto de módulos de software que permite el diseño y creación de cursos sustentados con el apoyo de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación bajo el auspicio del Internet. El génesis de su concepción es de carácter educativo con pertinencia social influenciada en gran medida con el constructivismo, ya que sus diseños dan soporte a esta corriente teórica.

CONCLUSIONES

En la actualidad se requiere de mayor innovación, creación y discriminación del conocimiento debido al constante cambio social y tecnológico que experimentan las sociedades, donde las demandas de educación superior están constantemente sometidas en un contexto de aprendizaje de crecimiento exponencial. Los diversos enfoques o teorías de aprendizaje tales como el cognitivismo, el constructivismo y el conductismo introdujo nuevos conceptos y recomendaciones prácticas para el acto educativo, aprendizaje programado, aprendizaje por objetivo, aprendizaje activo, aprendizaje centrado en el estudiante y aprendizaje cooperativo entre otras, siendo consistente a través de estos años este modelo y de igual manera han influido en el aprendizaje basado en las plataformas virtuales. La Universidad de Carabobo dispone de condiciones que permiten el uso de entornos de virtuales como nuevas estrategias de aprendizaje. Los objetivos planteados de esta investigación, fueron cubiertos y desarrollados; obteniéndose como resultado global, lo siguiente:

Primer objetivo específico: El colectivo investigado presenta una alta disposición actitudinal hacia el uso de estrategias de aprendizaje, lo cual favorece la aplicación de plataformas virtuales en procesos educativos.

Segundo objetivo específico: Este se desarrolló mediante una investigación exhaustiva acerca de los diversos entornos que existen en el mercado, disponibles para las instituciones de educación superior, donde la característica común es tener licencias de dominio público y privado.

Tercer objetivo específico: Para el logro de este objetivo se identificó a Moodle como herramienta idónea para ser utilizada en la ERI, dado que su porcentaje de performance es de un 83%, siendo una de las más altas y más utilizadas en el mercado (aval de Universidades internacionales, nacionales y campus locales).

La investigación generó que la aplicación de los entornos virtuales se ajusta a las teorías tradicionales de aprendizaje, transformando el modelo educativo, de tradicional a innovador. Como consecuencia del uso de plataformas virtuales, la ERI podrá cubrir aumentos en la demanda de cupos, garantizando así una mayor inclusión social de los individuos al sistema educativo y propiciando que los docentes redefinan su rol y se conviertan en agentes activos de cambio, mediante una metodología de educación semi-presencial.

REFERENCIAS

- Mayer, R (1999). **Diseño educativo para un aprendizaje constructivista**. En Reigeluth, Ch. (ed). *Diseño de la Instrucción. Teorías y Modelos*. Madrid: Editorial Santillana.
- Monereo, C. (1998). **Estrategias de Enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela**. Graó. Barcelona.
- Santoveña, S. (2002). **Metodología didáctica en plataformas virtuales de aprendizaje**. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero3/Articulos/Metodologia%20didactica.pdf> [Consulta: 2006, Febrero 24].
- Sierra, C. (2004). **Estrategias para la elaboración de un proyecto de investigación**. Maracay. Venezuela: Insertos Médicos de Venezuela, C.A.
- Silvio, J. (2004). **La Educación superior virtual en América Latina y el Caribe**. [Libro en línea]. Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe: Editorial Clama. Disponible: http://www.iesalc.unesco.org.ve/estudios/regionales_lat/EducVirtual.pdf. [Consulta: 2006, Enero 11].