

Validación del diseño de un ambiente virtual de aprendizaje AVA para el curso de ética y filosofía política del programa de ciencias políticas bajo las características del aprendizaje significativo de la Universidad del Tolima¹

Validation of the design of a virtual learning environment ava for the ethics and political philosophy course of the political science program under the characteristics of meaningful learning at the University of Tolima

JOHN FREDY MONTES MORA²

JOSÉ JULIÁN ÑAÑEZ RODRÍGUEZ³

Cómo citar:

Montes, F., Ñañez, J. (2020). Validación del diseño de un ambiente virtual de aprendizaje ava para el curso de ética y filosofía política del programa de ciencias políticas bajo las características del aprendizaje significativo de la Universidad del Tolima. *Revista Vía Innova*, 7(1), 6-20.
<https://doi.org/10.23850/2422068X.3367>

1 Proyecto de Investigación como Tesis de Grado para optar al título de Magister en E-Learning por la Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB.
2 Ingeniero de Sistemas con énfasis en Telecomunicaciones, Especialización: Especialista en Informática y Telemática, Candidato a Magister en E-Learning UNAB-UOC. Semillero de Investigación: CODESIST, Grupo de Investigación: GIDESTEC. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. john.montes@unad.edu.co
3 Licenciado en Filosofía de la Universidad Santo Tomás; Magister en educación; Doctor en Ciencia de la Educación de RUDECOLOMBIA. Docente de planta de la Universidad del Tolima, adscrito al Instituto de Educación a Distancia, IDEAD. Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1221-7050>
Correo: jjnanezr@ut.edu.co

RESUMEN

El presente artículo de investigación muestra avances importantes del trabajo de grado para optar el título de Magister en E-learning por la Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB. El proyecto dispone de un Ambiente Virtual de Aprendizaje - (AVA), que da respuesta a las necesidades pedagógicas de los estudiantes del curso de Ética y Filosofía Política del programa de Ciencias Políticas de la Universidad del Tolima; brindando herramientas tecnológicas y comunicativas que permitieron la discusión y reflexión en torno a la incorporación de las TIC como ejes fundamentales en la educación superior, lo anterior permitió ampliar la visión de estar a la vanguardia en cuanto a las innovaciones tecno pedagógicas implementadas para la formación de los futuros profesionales del programa. El enfoque de investigación utilizada fue la Investigación Acción, que se ajustó a las necesidades del proyecto, posibilitó el abordaje de forma simultánea de procesos de orden práctico y teórico, a la vez implementó la observación, planificación y reflexión.

Palabras clave: *TIC, aprendizaje, pedagogía, ambientes virtuales de aprendizaje, investigación.*

ABSTRACT

This research article shows important advances in the undergraduate work to obtain the Master's degree in E-learning from the Autonomous University of Bucaramanga - UNAB. The project has a Virtual Learning Environment - (AVA), which responds to the pedagogical needs of the students of the Ethics and Political Philosophy course of the Political Science program of the University of Tolima; providing technological and communicative tools that allowed discussion and reflection on the incorporation of ICT as fundamental axes in higher education, the above allowed broadening the vision of being at the forefront in terms of techno-pedagogical innovations implemented for the training of future professionals of the program. The research approach used was Action Research, which was adjusted to the needs of the project, made it possible to simultaneously approach practical and theoretical processes, at the same time implementing observation, planning and reflection.

Palabras clave: *TIC, aprendizaje, pedagogía, ambientes virtuales de aprendizaje, investigación.*

RESUMO

Este artigo de pesquisa mostra avanços importantes no trabalho de graduação para obtenção do título de Mestre em E-learning pela Universidade Autônoma de Bucaramanga - UNAB. O projeto conta com um Ambiente Virtual de Aprendizagem - (AVA), que atende às necessidades pedagógicas dos alunos do curso de Ética e Filosofia Política do curso de Ciências Políticas da Universidade de Tolima; proporcionando ferramentas tecnológicas e de comunicação que permitiram discutir e refletir sobre a incorporação das TIC como eixos fundamentais no ensino superior, o anterior permitiu alargar a visão de estar na vanguarda em termos de inovações técnico-pedagógicas implementadas para a formação de futuros profissionais do programa. A abordagem de pesquisa utilizada foi a Pesquisa-Ação, que se ajustou às necessidades do projeto, possibilitou a abordagem simultânea de processos práticos e teóricos, ao mesmo tempo em que implementa observação, planejamento e reflexão.

Palabras clave: *TIC, aprendizaje, pedagogía, ambientes virtuales de aprendizaje, investigación.*

1. INTRODUCCIÓN

Hoy, las tecnologías responden a la satisfacción de necesidades de las personas en el quehacer cotidiano desde los diversos contextos de interacción. La gran revolución tecnológica de la época ha permitido fortalecer algunas relaciones, especialmente la de las TIC y el mundo de la educación. En virtud de lo anterior, se gesta este proyecto de investigación, teniendo presente que la educación es el referente de progreso y desarrollo. Hablar de aprendizaje autónomo es incluir el más grande avance en el ser humano, es vincular el aprendizaje significativo, es mediar contenidos curriculares del contexto educativo mediados por la sociedad del conocimiento que abre la puerta de oportunidades a nuevas tendencias, herramientas y elementos desde la perspectiva pedagógica, tecnológica y comunicativa.

Las tecnologías de la información y de las comunicaciones brindan la oportunidad de generar espacios académicos a través de la Interacción Humano Computador (IHC) para la obtención de nuevos procesos de aprendizaje y comunicación del conocimiento. Según Badia (2006), “actualmente ya nadie pone en duda que el ordenador contribuye a proporcionar nuevos tipos de ayudas educativas o que puede cambiar la naturaleza de estas, influyendo por consiguiente de manera diferencial en los procesos de aprendizaje de los estudiantes”. Para el desarrollo del aprendizaje significativo está ligado al diseño adecuado de actividades, cuyo centro es el estudiante y no el contenido.

Es de reafirmar que los estudiantes construyen su propio conocimiento, dinámica que viene a fortalecerse a través de la creación de

modelos mentales que respondan a nuevas situaciones de aprendizaje, según Romo (s.f.). Por ende, según Silvio (2000), el ordenador y los ambientes virtuales de aprendizaje son la clave para la apertura de oportunidades donde la enseñanza, el aprendizaje y la investigación pueden dinamizarse armónicamente y estructurarse pedagógicamente. Por lo tanto, la educación a distancia y virtual proyecta a las nuevas generaciones con conocimientos sin límites, desarrollando una cultura digital, garantizando una mejor calidad de vida.

Actualmente, las nuevas tecnologías de la información son utilizadas para expresar y desarrollar conocimientos científicos y tecnológicos, por lo tanto, se busca que los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), como herramientas de aprendizaje, desarrollen en los estudiantes las competencias necesarias en cualquier área de conocimiento.

Según López, G., y Morcillo, O. (2007), se deben valorar previamente las características o las necesidades educativas de los alumnos para la implementación de innovaciones tecnológicas: “no se trata de que las escuelas se adapten a las TIC sino al revés”. Además, un ambiente virtual de aprendizaje articula varias herramientas que soporta diversas funciones, especialmente la información, la comunicación, la colaboración, el aprendizaje y la administración. Lo anterior le permite al docente diseñar pedagógicamente una actividad de enseñanza acorde con el aprendizaje del estudiante (Noguez, 2008). Los beneficios del ambiente virtual de aprendizaje en los estudiantes se verán reflejados no solo en el aprendizaje de conceptos sino también en el desarrollo de habilidades y destrezas sobre cómo representar la realidad, elaborar juicios

de valor, resolver problemas, entre otros, que se transferirán a procesos comunicativos requeridos en toda red social (Ávila y Bosco 2001).

El Ambiente Virtual de Aprendizaje apoyado con tecnologías de la información ha permitido ampliar la cobertura de la educación, traspasando las fronteras físicas, donde el estudio puede realizarse desde la casa. Cada contenido o material didáctico se adapta a los ritmos del estudiante, “flexibilidad”. Además, permite la interactividad, fortaleciendo las competencias comunicativas, el desarrollo de liderazgos al interior de los grupos de trabajo colaborativo, donde las acciones como argumentar, compartir y consensuar facilitan la participación de los estudiantes, no solo para asimilar contenidos, también favorece la capacidad de procesar la información, permitiendo el crecimiento y desarrollo estudiantil.

Es fundamental el diseño de una evaluación formativa donde se incluya al estudiante y este sea parte integral en el proceso de aprendizaje, además aportarle información útil dentro de su desarrollo como individuo reflexivo para que realice sus propósitos. Una adecuada actividad didáctica siempre debe incorporar una evaluación con el motivo de validar el aprendizaje desarrollado por el estudiante. Es aquí donde los Ambientes Virtuales de Aprendizaje proveen de recursos que facilitan la creación de este tipo de actividades evaluativas. Por ende, Fraile, A. (1999), comenta que la evaluación formativa es útil y necesaria para asegurar la adquisición y comprensión de quien aprende. Y cabe decir que la realización de procesos de evaluación da coherencia entre la práctica docente y los planteamientos epistemológicos y pedagógicos en que basamos nuestra teoría y práctica educativa.

Por consiguiente, el presente proyecto tiene como finalidad implementar y diseñar entornos de aprendizaje significativos desde la plataforma virtual como estrategia didáctica que favorezca el desarrollo de conocimientos en el curso de Ética y Filosofía Política para el programa de Ciencias Políticas.

Desde la mirada investigativa, la experiencia en la acción del estudio y el ejercicio docente promueve escenarios de análisis y reflexión con la comunidad universitaria frente al uso didáctico y pedagógico de las TIC, principalmente en recursos digitales, desde el diseño e implementación de ambientes virtuales de aprendizaje que permita generar material de apoyo que complemente la formación presencial. Como es sabido, la plataforma Tu Aula permitió realizar dicho aporte pedagógico y tecnológico al docente en el curso Ética y Filosofía Política del Programa de Ciencias Políticas de la Universidad del Tolima.

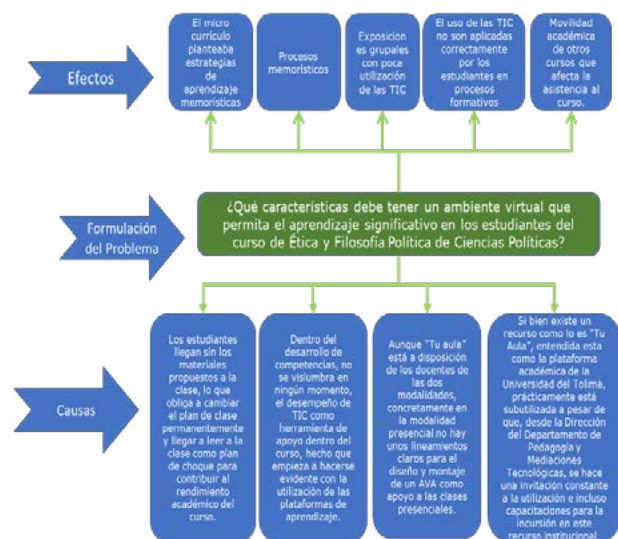


Figura 1. Árbol de Problemas – Formulación de Pregunta de Investigación.

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se transcribe lo contenido en a figura 1 para facilitar su lectura:

Efectos:

- El microcurrículo planteaba estrategias de aprendizaje memorísticas.
- Procesos memorísticos.
- Exposiciones grupales con poca utilización de las TIC.
- El uso de las TIC no son aplicadas correctamente por los estudiantes en procesos formativos.
- Movilidad académica de otros cursos que afecta la asistencia al curso.

Formulación del problema:

¿Qué características debe tener un ambiente virtual que permita el aprendizaje significativo en los estudiantes del curso de Ética y Filosofía Política de Ciencias Políticas?

Causas:

Los estudiantes llegan sin los materiales propuestos a la clase, lo que obliga a cambiar el plan de clase permanentemente y llegar a leer a la clase como plan de choque para contribuir al rendimiento académico del curso.

Dentro del desarrollo de competencias, no se vislumbra en ningún momento el desempeño de las TIC como herramienta de apoyo dentro del curso, hecho que empieza a hacerse evidente con la utilización de las plataformas de aprendizaje.

Aunque Tu Aula está a disposición de los docentes de las dos modalidades, concretamente en la modalidad presencial no hay unos lineamientos claros para el diseño y montaje de un AVA como apoyo a las clases presenciales.

Si bien existe un recurso como lo es Tu Aula, entendida esta como la plataforma académica de la Universidad del Tolima, prácticamente está subutilizada a pesar de que, desde la Dirección del Departamento de Pedagogía y Mediaciones Tecnológicas, se hace una invitación constante a la utilización e incluso capacitaciones para la incursión en este recurso institucional.

Desde la perspectiva de Barrón (2006), hoy los docentes tienen la responsabilidad de generar nuevos escenarios para la enseñanza - aprendizaje, nuevas formas para pensar y poner en práctica lo aprendido; es decir, llegar a una construcción colectiva del conocimiento en el escenario de la ecología del aprendizaje.

Es básicamente una necesidad del mundo que se transforma y encuentra en las herramientas tecnológicas una forma de potenciar habilidades pedagógicas, tecnológicas y comunicativas en la actual era digital y para la juventud transmedia. En razón a lo anteriormente expuesto se ha organizado el proyecto en capítulos, cuyos contenidos se relacionaron de la siguiente manera. La etapas ejecutadas en el proyecto fueron: primero, con el objeto de estudio, descripción y planteamiento del problema, así como el análisis y respuesta a la necesidad presentada; segundo, la fundamentación a través del marco teórico, constituido por la importancia y ventajas de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje – AVA en el ámbito educativo; tercero, se establecen las bases conceptuales de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC desde una perspectiva pedagógica, basada en el socio constructivismo, aprendizaje significativo y, por supuesto, la tecnología a partir de la concepción de plataformas educativas; cuarto, se trabajó el marco metodológico que da sentido y signifi-

cado a la investigación a partir de la definición del paradigma de abordaje (cualitativo) del diseño metodológico (observación participante, encuesta) y el enfoque de investigación (investigación acción); quinto, se presentó el análisis de los datos, cuyo primer ejercicio es el diseño de la encuesta como instrumento de medición, el análisis es interpretativo, comprensivo y crítico social, cerrando este capítulo con la reflexión y discusión frente a los resultados obtenidos y, por último, las conclusiones del presente trabajo en la que se incorporan aspectos como la importancia del alfabetismo transmedia, la incidencia de los ambientes virtuales de aprendizaje en la formación académica, el constructivismo social como eje transversal, la implementación de plataformas virtuales como el escenario físico apropiado para el aprendizaje y la comunicación innovadora a través de la era transmedia.

PARADIGMA DE ABORDAJE

El presente proyecto es una aproximación para la implementación de herramientas tecnológicas en la educación superior desde la modalidad presencial como un factor de apoyo a la formación integral, teniendo en cuenta que la tecnología media con las actividades cotidianas de las personas. Las actividades de recolección de datos y otros instrumentos claves para la obtención de información como fueron: acción participante, censo y encuesta. Los anteriores enmarcados desde el paradigma cualitativo. Por consiguiente, el proyecto se trabajó con la metodología Investigación Acción (IA).

ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo del proyecto se propuso la Investigación Acción (IA), pues se mantiene un cambio significativo de orden social en donde se involucra la toma de decisiones. Además, la IA implica que haya una combinación de la práctica con la teoría y, de hecho, se hace necesario el uso de la observación, participación, planificación y reflexión.

La importancia de la IA radica en que, de hecho, ayuda a resolver cuestiones sociales, provocando un cambio significativo en los participantes; además, la IA promueve el aprendizaje mientras se efectúa una labor o una actividad, en este caso, el desarrollo mismo del curso de Ética y Filosofía Política para estudiantes la Universidad del Tolima en el programa de Ciencias Políticas.

DISEÑO METODOLÓGICO

La inmersión inicial en esta dirección es transformar estructuras metodológicas en el plan curricular del Ética y Filosofía Política del programa de Ciencias Políticas desde una nueva óptica constructiva en el aprendizaje significativo a partir de un ambiente virtual de aprendizaje por entornos virtuales, que facilitan el manejo de los contenidos didácticos y las formas de interacción, lo cual se proyecta a producir cambios significativos pedagógicos que esta contemple posiblemente a futuro.

El horizonte del proyecto se planeó en fases por la naturaleza de los periodos académicos. Es así como en el periodo 2018-2 y 2019-1, mediante la plataforma Class Room, se vislum-

bró la posibilidad de emplear un ambiente de aprendizaje mediado por el internet, entonces se aplica la prueba preliminar o prueba piloto ya validada por la UNED para el uso de plataformas virtuales, cuyos resultados veremos abajo.

Método IA. Para este proceso investigativo es importante resaltar la investigación acción por ser el medio por el cual se realizó un seguimiento minucioso de las actividades realizadas. Por ende, este permitió analizar los diferentes conceptos según los representantes expuestos, épocas y estilos, lo que permite ver la similitud entre ellos, siendo un apoyo significativo para abordar esta investigación y sus características, teniendo en cuenta los aportes que hacen desde sus teorías, ya que estas se complementan haciendo parte la una de la otra sin contrariarse, lo que hace posible la aceptación de ellas en el tiempo y, así mismo, la metodología propuesta.

Como se evidenció en este proyecto investigativo, la relevancia de la elaboración del análisis cualitativo, aunque se haya cuantificado algún instrumento, que, como apoyo para este caso, resultó muy válido y significativo para llevar a cabo un exitoso proceso de resultados en la recolección de la información y de igual forma de los resultados propios de la aplicación de instrumentos, como evidencia del proceso investigativo. Lo anterior según (Hernández, 2006), quien reafirmó que el valor de esta información obtenida fue útil para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de los fenómenos, suceso, comunidad, contexto o situación.

Los aportes anteriores son esenciales para la descripción de los fenómenos encontrados paso a paso antes, durante y al final de la investiga-

ción, demostrando la intervención del proceso metodológico, investigativo en relación con los resultados. Los estudios que utilizan instrumentos no estructurados se refieren a una única unidad muestral, bien sea una persona, un grupo, una organización.

POBLACIÓN Y MUESTRA

En este sentido, se tiene en cuenta la Universidad del Tolima, que contiene diversidad de programas profesionales y posgrados en la modalidad presencial y a distancia, con altos índices en investigación, gestión académica y cultural, como la Universidad pública más amplia de nuestro departamento. La institución se caracteriza por ser una de las universidades más amplias en condición física y con gran número de sedes a nivel departamental y nacional.

El estudio se realizó con estudiantes matriculados en el semestre 2018-2 y 2019-1. El número de participantes fue de 30 estudiantes. Es una población con estudiantes de diverso género, con edades entre los 19 y 23 años. Así las cosas, los instrumentos aplicados utilizaron una muestra representativa porque si bien en la IA implica estar inmerso en el proceso, eso no garantiza que la población guarde una regularidad estricta en la asistencia al aula. Sin embargo, la encuesta inicial, y sobre todo la final, tiene un total de 15 participantes, para un grupo de treinta (30) estudiantes, y esta última prueba fue determinante para la evaluación del Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA).

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para describir las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación es importante señalar que según (Arias, 1999), las técnicas de recolección de datos son las diferentes de formas a través de las cuales se puede obtener o capturar la información. Así mismo, (Lattuf, 2012) hace referencia a que los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

A continuación, se exponen los instrumentos que se utilizaron durante el proceso metodológico de la investigación:

Entre las técnicas de recolección de información consideradas cuantitativas se utilizaron para la fase de estudio la entrevista y grupo de discusión, tratando los resultados hallados a través de unas gráficas, expresando de forma extensa lo planteado.

No obstante, otras técnicas de recolección cualitativa utilizadas fueron la observación participante y la entrevista. Así que el presente proyecto fue de carácter cualitativo y para la recolección de datos se desarrollaron las siguientes estrategias: observación participante, censo, entrevista, utilizando para ello la tecnología de Google Formulario.

FUENTES DOCUMENTALES Y TÉCNICAS PARTICIPATIVAS

La recolección de información se realizó a través de recursos bibliográficos digitales, bibliotecas y motores de búsqueda. Consiste en obtener información ya recolectada previamente, es decir,

de fuentes secundarias, para luego analizarla. Dicha información fue obtenida a través de documentos referentes y uso de base de datos científicas como ProQuest o e-libro.

Según Sutton, A., Y Varela, M. (2012), las técnicas participativas, como los grupos focales o la observación participativa, se han utilizado tradicionalmente para obtener información cualitativa. Estos tienen el valor añadido de permitir que las personas “investigadas” participen en mayor medida y que se recoja y analice colectivamente la información de forma simultánea. Esto puede ayudar también a corregir sesgos, pues las personas se dan cuenta in situ de posibles incongruencias o puntos de vista no incluidos.

Para el caso del presente estudio no se trabajó con un grupo focal en el sentido estricto de la palabra, sino que se hicieron dos grupos de discusión dirigida por el investigador finalizando el curso.

LA ENTREVISTA

Para Denzin y Lincoln (2005), citados por Vargas, (2012) la entrevista es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas” (p. 32). Como técnica de recogida de datos, está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador. Entenderemos las entrevistas no estructuradas o abiertas, aunque hay matices y escuelas, en el sentido en que Taylor y Bogdán definen la entrevista en profundidad. Se hicieron encuentros donde se aplicaron entrevistas tanto a estudiantes y docentes. Para efectos de explorar conocimientos, utilización de las TIC e intereses

sobre las mismas, se diseñó un instrumento tipo entrevista semiestructurada.

RESULTADOS

En esta fase, a manera de prueba piloto, se aplica un instrumento digital, el cual está validado por Sonia M^a Santoveña Casal, del departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales de la Facultad de Educación. Para este proceso investigativo es importante resaltar que la investigación acción ha sido aplicado como instrumento de evaluación para los cursos virtuales de la UNED, y se obtuvo la autorización para ser adaptado y aplicado al proyecto. Es un instrumento tipo encuesta semiestructurada para estudio cualitativo que emplea una escala de Likert. Es importante aclarar que la población objeto pertenece a la modalidad presencial, pero por iniciativa propia, en esta ocasión a los estudiantes se les ha invitado a participar activamente en la plataforma de Gmail desde la herramienta denominada Class Room como aproximación al uso de plataformas educativas y que se convirtió en el canal comunicativo por excelencia entre el docente y los estudiantes.

Al grupo objeto de estudio fue aplicada la encuesta con dos secciones tendientes al tema tecnológico y se obtuvieron los siguientes resultados:

De 13 estudiantes que respondieron la encuesta, cuatro poco saben sobre la conceptualización de las TIC, seis estudiantes tienen conocimientos regulares sobre ello y tres tienen un conocimiento bueno sobre la conceptualización. Lo anterior indica que 46% de los estudiantes que contestaron la encuesta manifiestan tener conocimiento regular sobre la legislación sobre TIC.

nifiestan tener conocimiento regular sobre la legislación sobre TIC.



Figura 2. El conocimiento sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación

Fuente: Elaboración propia.

Lo anterior indica que hay un número significativo de seis estudiantes que requieren atención y formación en lo pertinente a la legislación de las TIC en Colombia. (Ver Fig. 2)

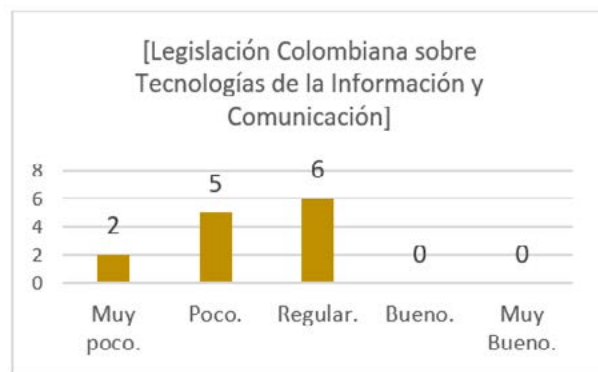


Figura 3. Conocimiento sobre legislación de las TIC

Fuente: Elaboración propia.

Pero para el grupo de seis estudiantes, la importancia de las TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje tiene gran relevancia. (Ver figura 4)

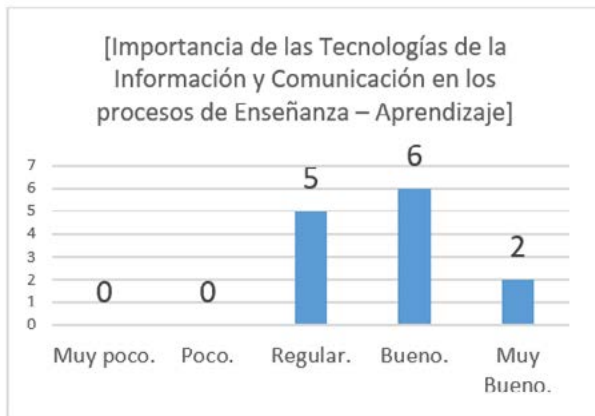


Figura 4. Importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los procesos de enseñanza – aprendizaje
Fuente: Elaboración propia.

Ante la pregunta ¿qué son plataformas virtuales de aprendizaje? En tanto conocimiento, los estudiantes responden tener un regular conocimiento sobre las plataformas virtuales de aprendizaje, y solo un estudiante responde que conoce muy poco sobre estas plataformas. (Ver figura 5)

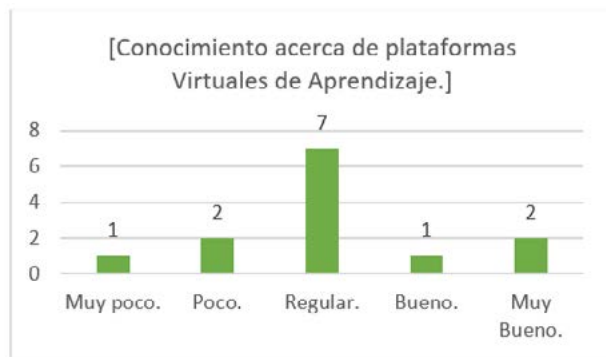


Figura 5. El conocimiento sobre Plataformas Virtuales de Aprendizaje
Fuente: Elaboración propia.

También se les preguntó sobre el impacto que tienen las TIC frente al desarrollo económico, las comunicaciones, la educación y la familia. En cada uno de estos aspectos, las respuestas arrojan mayoritariamente que el impacto es muy bueno y bueno, lo que permite inferir que dentro del gru-

po de es-tudiantes hay una percepción favorable en cuanto al impacto de las tecnologías en los ámbitos propuestos. (Ver figuras 6 y 7)

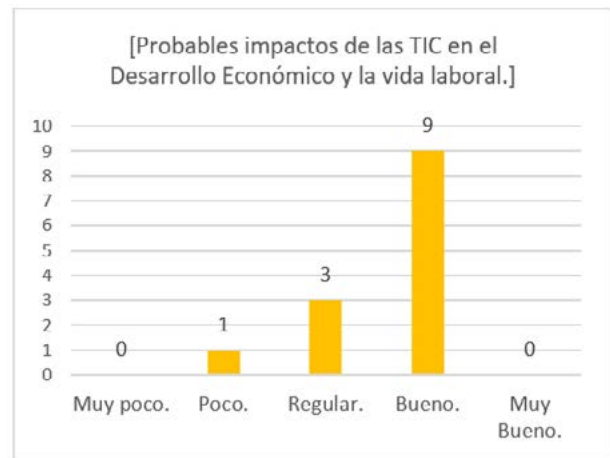


Figura 6. Impacto de las TIC en el desarrollo económico
Fuente: Elaboración propia.

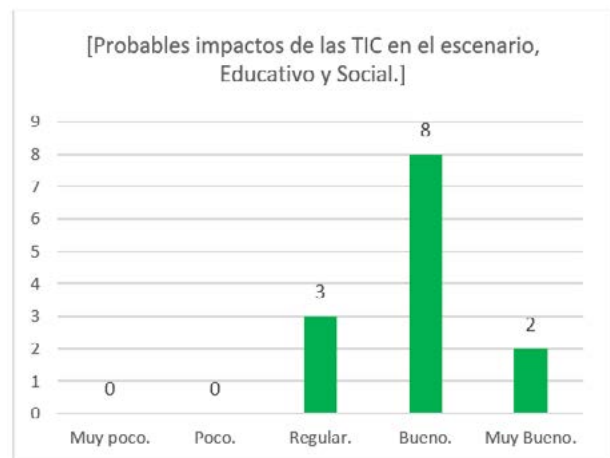


Figura 7. Impacto de las TIC en el escenario educativo
Fuente: Elaboración propia.

En lo que respecta a los intereses formativos, se les pregunta el para qué utiliza la tecnología, a través de qué medios se informa el estudiante sobre temas de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Y se hacen tres preguntas fundamentales acerca de plataformas educativas como Gmail (Class Room), el conocimiento sobre Tu Aula

y la importancia de incorporar una plataforma tecnológica concretamente al curso de Ética y Filosofía Política de Ciencias Políticas. (Ver figura 8)

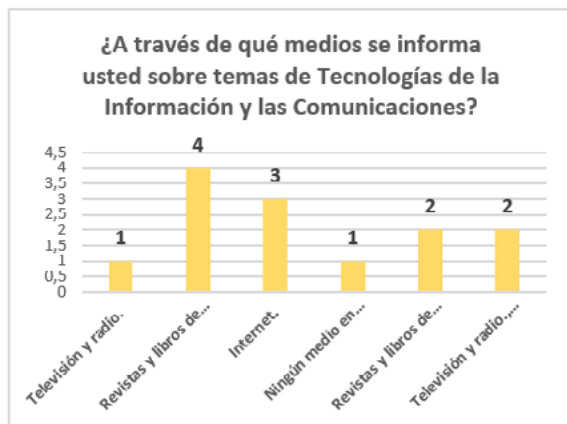


Figura 8. A través de qué medios se informa el estudiante sobre temas de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

Fuente: Elaboración propia.

Partiendo de lo obtenido en la entrevista realizada a través del Google formulario a los cinco estudiantes y dos docentes del curso, sumado al instrumento de evaluación aplicado al curso virtual de Ética y Filosofía Política, cuya participación fue de 15 estudiantes, se destacan los siguientes resultados (Ver Fig. 9):



Figura 9. Eficacia y eficiencia del curso Ambiente Virtual de Aprendizaje

Fuente: Elaboración propia.

Aquí las respuestas obtenidas sustentan, de acuerdo con la opinión de los estudiantes, que la eficacia y la eficiencia del AVA permite el logro de los objetivos de aprendizaje de Ética y Filosofía Política, si se tiene en cuenta que la sumatoria entre las respuestas 'mucho' y 'bastante' corresponden a un 80% de satisfacción; en tanto que el 20% aceptan que este recurso virtual contribuye poco al logro de los objetivos de aprendizaje. Hay otro ítem que llama la atención y es el que se refiere a los recursos alojados dentro del mismo diseño del AVA, como son los OVAS y e-books, entre otros. Esto se puede apreciar en la figura 10, que se muestra a continuación.

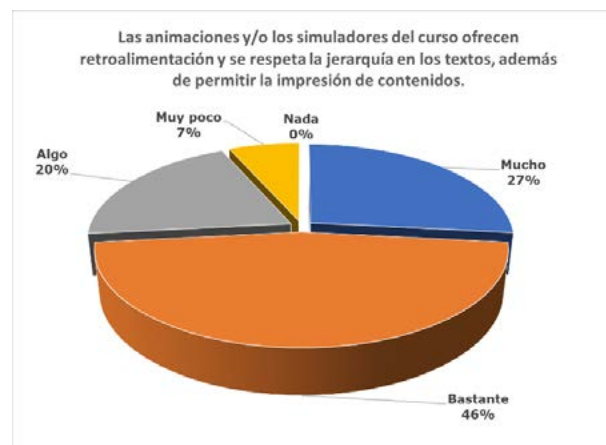


Figura 10. Animaciones, OVAS y otros recursos dentro del AVA

Fuente: Elaboración propia.

De aquí se concluye que los recursos alojados en el AVA cumplen su propósito formativo y es por ello que los estudiantes en otras entrevistas manifiestan su satisfacción, pues se evita imprimir documentos, protegiendo así el medioambiente.

Quizás las respuestas al ítem de diseño de curso, es el que con mayor contundencia reclama la validez del AVA y lo apreciamos en el siguiente diagrama. (Ver Fig. 11)



Figura 11. Presentación y estética del curso
Fuente: Elaboración propia.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Como parte de los resultados aplicados en el proceso de identificación de conocimientos sobre legislación de las TIC, y de lo expresado en la entrevista semiestructura a los estudiantes y docentes donde se destacan aspectos importantes de la virtualidad, la organización de tiempos, contenidos didácticos, materiales multimediales y sobre todo el poder comprender y aplicar conceptos como usabilidad, accesibilidad y movilidad, la triangulación de la información da como ventajas y recomendaciones los siguientes aspectos:

Ventajas

- Es conveniente cuando el estudiante está en prácticas.
- Las ventajas son la flexibilidad de horarios y la comodidad, pero requiere disciplina y autodeterminación para cumplir sus obligaciones.
- El uso de las TIC facilita el estudio de conte-

nido siempre y cuando haya una coherencia tecnodidáctica entre la accesibilidad, usabilidad, navegabilidad y contenidos adecuados.

Recomendaciones

- Implementación del aula virtual más dinámica.
- Que el proceso no se centre en los contenidos sino en el estudiante como eje central del proceso de formación.
- Inducción permanente a estudiantes y docentes para lograr la mejor apropiación y comprensión del aula virtual.
- Tu Aula debería tener un enlace de recursos didácticos que contribuyan al reconocimiento y al buen uso del aula virtual.

CONCLUSIONES

El uso de las herramientas TIC en la educación superior es un eje dinamizador dentro de los procesos de aprendizaje en los diferentes programas académicos; para ello es conveniente tratar entornos virtuales, desde la objetividad que sobresale de estos, como el aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo y el aprendizaje significativo entre estos pilares que rodean el ambiente virtual de aprendizaje. Es necesario reconocer la estrategia pedagógica que figura el b-Learning, ya que este toma sentido didáctico desde ambas modalidades, la presencial y virtual. Dicho antes, la construcción de un ambiente virtual para el aprendizaje significativo ha demostrado grandes avances desde la presencialidad, como el avance de competencias y metas académicas en el proceso formativo.

De este modo, se entiende que los ambientes virtuales no son un espacio reservado para la modalidad a distancia, es muy funcional y necesario en la modalidad presencial. En la presente investigación, las estrategias planteadas en torno al uso de las TIC en la educación superior reflejan un esfuerzo conjunto para lograr, como es validar entornos virtuales de aprendizaje en el espacio de bioética del programa de Ciencias Políticas. Se concluye que para la validación de un AVA en cualquier curso es necesario crear herramientas web que accionen en el estudiante la práctica en su aprendizaje, acorde a los contenidos del curso. Además de digital y subir documentos, es crucial el manejo de la plataforma y sus distintos entornos virtuales, por ende, es pertinente la conformación de grupos interdisciplinarios de técnicos, diseñadores gráficos, comunicadores, pedagogos y expertos en las diferentes áreas del saber.

Conjuntamente, para que el docente pueda participar en estos grupos requiere poseer conocimientos y tener ciertas habilidades que hasta ahora el sistema educativo no exigía, como conocer el uso y aplicación de algunas herramientas informáticas propias de la web, tener conocimientos básicos para la utilización del internet, escribir en forma autónoma pero entendible para los educandos, proyectar estrategias didácticas y evaluativas no presenciales, aprender a comunicarse de forma sincrónica y asincrónica.

Es importante resaltar y recomendar el continuo aprendizaje y actualización en el conocimiento del uso tecnológico, en el personal docente, administrativo y de apoyo para fortalecer el sistema efectivo que un ambiente virtual de aprendizaje pretende. Además de ello,

se invita a la motivación constante de los profesores en cuanto al trabajo colaborativo para la proyección de ideas, planeaciones y una mejor práctica con los entornos virtuales de aprendizaje. Así que la formación de profesores es pertinente en el manejo adecuado de tecnologías; es importante entrar en la dinámica del trabajo compartido, donde cada uno conozca lo que le corresponde y así lo cumpla. El profesor universitario debe tener claridad sobre su rol formativo, sobre el saber, el proceso de construcción de ese saber a través de los tiempos y en los individuos; el maestro debe comprender la función social que cumple la educación en una sociedad y su responsabilidad vital en la solución de los problemas de la misma, así como la evolución que deseamos de nuestra sociedad; también se espera que sea idónea para realizar el desarrollo de competencias y habilidades en otros medios. Esos conocimientos y esos saberes sugieren un avance significativo desde la necesidad de sus expectativas, sus conocimientos previos y sus potencialidades, complementando así el conocimiento.

REFERENCIAS

- Arias, G. (1999). El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica. 6ª Edición.
- Ausubel, D.P (1976) Psicología Educativa. Una perspectiva cognitiva. Ed. Trillas. México.
- Ávila y Bosco (2001). Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia. 20th.
- International Council for Open and Distance Education, Düsseldorf, Germany.En

- http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37_ambientes.pdf.
- Badia (2006). Ayuda al aprendizaje con tecnología en la educación superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3, 2.
- Barron, B. (2006). Interest and self-sustained learning as catalysts of development: A learning ecology perspective. *Human development*, 49(4), 193-224.
- Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. London, Inglaterra: Sage.
- Díaz Espitia, J. S. y Soto Sáenz, C. U. (2013). Estudio para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en la Fundación Compartir. Universidad Católica De Colombia. Recuperado de: <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/1349/1/Trabajo%20de%20grado.pdf>
- Equipo Técnico, oficina de desarrollo institucional. (2013). [www.ut.edu.co](http://administrativos.ut.edu.co/la-universidad-ut/planes-institucionales-ut/plan-desarrollo-ut.html). Recuperado de <http://administrativos.ut.edu.co/la-universidad-ut/planes-institucionales-ut/plan-desarrollo-ut.html>
- Fraile, A. (1999). "Didáctica de la Educación Física desde una visión crítica". IX Congreso de Formación del Profesorado. Cáceres. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 34; *Revista electrónica nº 2*. Zaragoza: AUFOP.
- González Álvarez, C. M. (2012). Aplicación del Constructivismo Social en el Aula. Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE– Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, -OEI- Oficina Guatemala. *Teorías Constructivistas. Aplicación del Constructivismo Social*. Guatemala.
- Hernández Samperi, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw - Hill Interamericana de México. Recuperado de: http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portaIIG/home_158/recursos/e-books/16062015/metodologia.pdf
- López, Ledezma, Escalera. (2009). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Recuperado de http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/Rayon_Parra.pdf
- López, G. y Morcillo, O. (2007). Las TIC en la enseñanza de la Biología en la educación secundaria: los laboratorios virtuales. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 6,3,562 – 576.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Editorial Paidós Barcelona.
- Maia, M. de C., y Meirelles, E. de S. (2002). *Educacao, a distancia: o caso Open University*. RAE. *Electrónica*, Sa Paulo, v. 1, n. 1, p. 1-15.
- Martínez, N., Galindo, R. y Galindo, L. (2013). *Entornos Virtuales de Aprendizaje Abiertos; y sus Aportes a la Educación*. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/encuentro/encuentro/anteriores/xxi/ponencias/80-127-1-RV.pdf>
- Noguez (2008). Los ambientes virtuales de aprendizaje - 20 de Febrero de 2010. La jornada de Oriente. Recuperado de <http://ccc.inaoep.mx/~cm50-ci10/columna/081110.pdf>

Ñañez, J., Solano, J. y Bernal, E. (2018). Ambientes Digitales de Aprendizaje para la Formación Inicial Docente en la Modalidad de Educación a Distancia de la Universidad del Tolima.

Riojano, T. (2003). Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie33a07.htm>

Romo (s.f.). El enfoque sociocultural del aprendizaje de vygotsky. En http://www.libreopinion-com/members/ironcero/docs/VYGOSTSKY_04_ROMO_EL_enfoque_sociocultural_del_aprendizaje_de_Vygotsky.pdf

libreopinion-com/members/ironcero/docs/VYGOSTSKY_04_ROMO_EL_enfoque_sociocultural_del_aprendizaje_de_Vygotsky.pdf

Silvio (2000). La virtualización de la universidad: ¿cómo transformar la educación superior con la tecnología? UNESCO, IESALC. En [http://www.aved.edu.ve/especial](http://www.aved.edu.ve/especial/josesilvio/images/71/La%20virtualizacion%20universidad.pdf)

[/josesilvio/images/71/La%20virtualizacion%20universidad.pdf](http://www.aved.edu.ve/especial/josesilvio/images/71/La%20virtualizacion%20universidad.pdf)

Sutton, A., y Varela, M. (2012). La técnica de grupos focales. Investigación en Educación Médica UNAM. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000100009&script=sci_abstract&tlng=en