

**GENERAR UN CONSTRUCTO DIDÁCTICO PARA EL USO DE LOS
ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LOS PROFESORES UNIVERSITARIOS DE LA UPEL**

Citton Briceño, Reina María

RESUMEN

La investigación tiene como propósito generar un constructo didáctico para el uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza de los profesores universitarios de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo, por cuanto las nuevas tecnologías tienen, entre otros, los siguientes usos en el nivel universitario: búsqueda, proceso, almacenamiento y comunicación de la información, así como medio didáctico para facilitar el aprendizaje de diversos contenidos curriculares. Por esta razón, son vistas como poderosas herramientas de trabajo, debido, entre otros factores, a la facilidad que ofrecen para la realización de múltiples asignaciones de procesamiento de la información. Para ello, se estructuran sus avances en un informe conformado hasta el momento por tres capítulos: Capítulo I, denominado Planteamiento del Problema, constituido por los Propósitos, la Justificación y delimitación de la Investigación; Capítulo II Marco Teórico donde se presentan los antecedentes y bases teóricas; Capítulo III titulado Marco Metodológico, que expone la Naturaleza de la Investigación, Diseño de la Investigación, Fases de la Investigación, Informantes Claves, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos, Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos. Además, presenta la Bibliografía utilizada.

Palabras claves: formación, docentes, entornos virtuales, enseñanza aprendizaje

BUILDING AN EDUCATIONAL CONSTRUCT FOR USE OF VIRTUAL ENVIRONMENTS IN THE TEACHING LEARNING OF UNIVERSITY PROFESSORS OF UPEL

Citton Briceño, Reina María

SUMMARY

The research aims to generate a didactic construct for the use of virtual environments in the teaching of university professors from the Pedagogical University Experimental Libertador (UPEL) in Trujillo state, because new technologies have, among others, following uses at the university level: search, processing, storage and communication of information, as well as a teaching tool to facilitate learning of various curriculum content. For this reason, they are seen as powerful tools, because, among other factors, to the ease offered to perform multiple assignments of information processing. To this end, progress is structured in a report made up so far of three chapters: Chapter I, called Problem Statement, made by the purposes, justification and delimitation of Research; Chapter II Theoretical Framework where the background and theoretical basis are presented; Chapter III entitled Methodological Framework, which sets out the Nature Research, Research Design, Phases Research, Key Informants, Techniques and Tools Data Collection, Processing Techniques and Data Analysis. It also presents the bibliography.

Keywords: training, teaching, virtual environments, teaching and learning

INTRODUCCIÓN

El impacto que las TIC han tenido en la transformación de la realidad social permea todos los ámbitos de la vida; familiar, educativo, laboral, comunitario, político. En ese sentido, la educación universitaria no solamente tiene que adaptar las nuevas tecnologías, sino determinar si los estudiantes poseen los conocimientos necesarios para su adecuada utilización dentro y fuera de las aulas.

En ese marco de ideas, el estudiante universitario debe ser capaz de utilizar las redes, el software educativo, los multimedios, la Internet, así como los entornos virtuales, para apoyar sus actividades de aprendizaje, es decir poseer las competencias tecnológicas necesarias para su uso, por cuanto estas herramientas propician el alcance de un óptimo desempeño con su adecuada aplicación.

Por ello, en esta etapa de transición, los estudiantes debe atender a un reto fundamental: introducir las TIC en la construcción de sus aprendizajes, adquiriendo las competencias tecnológicas necesarias para acceder no sólo al caudal de conocimientos que estas transmiten sino a las orientaciones plasmadas por los profesores en las diferentes páginas Web disponibles.

De allí que en esta investigación me propongo generar un constructo didáctico para el uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza de los profesores universitarios de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo, por cuanto las nuevas tecnologías tienen, entre otros, los siguientes usos en el nivel universitario: búsqueda, proceso, almacenamiento y comunicación de la información, así como medio didáctico para facilitar el aprendizaje de diversos contenidos curriculares. Por esta razón, son vistas como poderosas herramientas de trabajo, debido, entre otros factores, a la facilidad que ofrecen para la realización de múltiples asignaciones de procesamiento de la información.

Para ello, se estructuran sus avances en un informe conformado hasta el momento por tres capítulos: Capítulo I, denominado Planteamiento del Problema, constituido por los Propósitos, la Justificación y delimitación de la Investigación; Capítulo II o Marco Teórico donde se presentan los antecedentes y bases teóricas; Capítulo III titulado Marco Metodológico, que expone la Naturaleza de la

Investigación, Diseño de la Investigación, Fases de la Investigación, Informantes Claves, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos, Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos. Además, presenta la Bibliografía utilizada.

PROBLEMÁTICA

En el último cuarto del siglo XX la aparición de los computadores, la expansión de la demanda de servicios de consumo terciario, la toma de conciencia del agotamiento de los recursos naturales, los efectos negativos de la industrialización, las nuevas formas de organización, distribución de la información, junto a otros factores, dan lugar al advenimiento de la sociedad de la información, produciendo una importante, profunda transformación de las estructuras, procesos de producción económica, de la cultura, formas y patrones de vida de los ciudadanos, así como de las relaciones sociales.

Al respecto, **Área (2008)**, considera que, cada tiempo histórico, cada civilización tiene una (o varias) tecnologías idiosincrásicas, hegemónicas para su funcionamiento, con ello no se afirma que la tecnología determina el modelo de sociedad, sino que el desarrollo organizativo social en un tiempo histórico concreto en un espacio dado, se apoya en unos tipos de tecnologías. Lo cual plantea una relación simbiótica entre la sociedad y la tecnología, son un factor relevante que estructura, redefine y configura, las relaciones sociales, económicas y culturales, en consecuencia, la dirección del cambio social; sin las condiciones sociales propicias, ciertos inventos tecnológicos no se generalizan, ciertas tecnologías tienen tanto impacto sociocultural que condicionan el futuro desarrollo de esa sociedad.

Para nuestro entendimiento se debe saber que la tecnología se concibe como un conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permitan diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio satisfaciendo las necesidades de las personas. Los seres humanos han logrado dominar el medio natural gracias al empleo de instrumentos como uno de los pilares de la civilización depende el futuro.

Es necesario destacar que para la primera década del siglo XX, Gille (1999), exterioriza que “la tecnología no comienza ni con los ordenadores ni con la conquista del espacio, como tampoco es una invención exclusiva de la humanidad actual es claro como el desarrollo tecnológico influye en el progreso social y económico” (p.63), pero también ha producido el deterioro del planeta. Las tecnologías pueden ser usadas para proteger el medio ambiente para evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento de los recursos materiales y energéticos. Desde el comienzo de la humanidad se ha hecho necesario el desarrollo tecnológico para evadir los obstáculos y lograr la preservación de la vida.

A tal punto que siempre ha sido necesario desarrollar herramientas para mejorar la vida y satisfacer las necesidades del ser humano, durante siglos se han satisfecho estas necesidades sin pensar en las implicaciones que pueden traer ciertos desarrollos, los cuales en algún momento hacen ver un desarrollo, pero a largo plazo.

Sin embargo, entender la naturaleza del desarrollo tecnológico no es una tarea fácil, esto se debe al papel que ha jugado en la historia bajo el agotamiento de bases teóricas en la construcción de máquinas en efecto también es el producto de una compleja dinámica en la cual intervinieron factores políticos, culturales y económicos muy diversos. Además, no es solo un fenómeno que se produce en la historia, sino que es, a su vez, un factor decisivo del cambio histórico. En este sentido, para entender la naturaleza del desarrollo tecnológico es preciso considerar su impacto en la sociedad.

Es por ello que, la tecnología se entiende como un conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permitan diseñar y crear bienes o servicios facilitando la adaptación al medio satisfaciendo las necesidades de las personas, los cuales han logrado formarse para dominar el medio natural gracias a su realización. Es claro que el desarrollo tecnológico influye en el progreso social y económico pero también en la evolución educativa ya que ha sido de gran ayuda debido a que ha evolucionado el sistema educativo es una gran ventaja con la que hoy en día se cuenta a través de diversos medios, métodos y técnicas al impartir la educación para beneficio de todos.

Hasta ahora, es evidente la implantación de las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en las Instituciones educativas, supone ya un pilar fundamental en el impulso de cualquier actividad corporativa, pero dependerá de una adecuada gestión de estos nuevos activos tangibles e intangibles. Según Guille (1999), el concepto de tecnología de la información, se instituyó hace más de cincuenta años su uso es ya frecuente adoptado desde grandes corporaciones a nivel mundial, hasta pequeñas instituciones educativas que apenas inician. Sin embargo, hablar de tecnología no significa contar con los dispositivos que permiten generar información, como computadora, programas de cómputo especializado (e incluso personalizado), fax, teléfono, Internet, e-mail, entre otros, esto ya es elemental si una organización quiere interactuar en los negocios actuales.

Sin duda, en un mundo donde la globalización cobra cada vez mayor fuerza, se hace necesaria la formación de un individuo que pueda recibir cualquier información y procesarla de manera consciente, sin que esto, afecte en nada a su desarrollo, pero que fortalezca el capital intelectual dentro de las Instituciones educativas por eso, es vital la formación de un hombre para enfrentar todos los fenómenos que suceden a su alrededor.

Según la UNESCO (1999), en la tendencias y desafíos de la educación, las Instituciones educativas el impacto de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) va más allá de la simple transmisión de conocimientos en efecto, es una actividad compleja que requiere, para su ejercicio, de la comprensión de la gestión tecnológica presente.

En la disposición que aquí se adopta, el sólo dominio de una disciplina no aporta los elementos para el desempeño de la organización en forma efectiva es necesario hacer énfasis en los aspectos metodológicos y prácticos que van a determinar el éxito de una organización basada en la preparación del docente universitario en torno al uso máximo de las TIC, Ante el planteamiento anterior, surge la problemática planteada por Simeón (2002)

... en el mundo subdesarrollado es pobre la aplicación de las nuevas tecnologías y las modernas técnicas de administración. Existen deficiencias culturales, como la resistencia al cambio y la escasa cultura innovadora. También hay deficiencias organizacionales, como estructuras poco integradas y escasa infraestructura de soporte a las actividades de información. Existen además deficiencias de gestión, como la escasa orientación hacia la aplicación de métodos profesionales de detección de oportunidades y amenazas en el entorno y existe, sobre todo, una base económica débil que contribuye a acentuar la brecha tecnológica con el primer mundo. (p.67)

Es importante puntualizar, que es difícil la presunción de la posibilidad de emprender marcha atrás, la adopción de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) es imparable y necesaria, los esfuerzos siguen siendo indispensables pues aunque, las grandes instituciones educativas ya forman parte de esta tendencia, muchas están aún atrasadas. Por lo tanto, la sociedad de la información aparecen como un auténtico motor de las Instituciones educativas de educación universitaria, en ella recae en gran medida la obligación de gestionar el cambio para dar posibilidad a los recursos humanos de desarrollar sus capacidades creativas y de innovación por ello, la administración pública o privada tiene el papel de concienciar a la sociedad en su conjunto sobre un hecho: la tecnología sí importa y su impacto en el ejercicio es directo. Es competencia de las universidades la incorporación de nuevos programas dentro de los principios que mantienen referencialmente al currículo; obedeciendo a todos esos cambios de transición del modelo moderno hacia una visión interpretativa hermenéutica de las realidades existentes como lo plantea Morín, (2001), que no es más que comprender este nuevo marco de enfoques educativos desde el paradigma de la complejidad, para incorporar en gran medida lo contextual y no analítico en el manejo del currículo

Así, el impacto de la tecnología sobre la gestión del capital intelectual a nivel universitario es un aspecto que debe ser estudiado en el país para determinar la efectividad de la misma. Así quedó patentado en una mesa redonda celebrada en el marco del Foro de Tecnologías de la Información para las Grandes Organizaciones, evento organizado por HP, Microsoft y ComputerWorld en Valencia-España; **José**

Martorell, Secretario Adjunto de la Cámara de Comercio de la Generalitat Valenciana (2012) aseguró:

El 90% de las Instituciones educativas de la comunidad Valenciana y, en general, en toda España, son pymes. “Desde la Administración y, concretamente, desde la Cámara tenemos la labor de convencer a las Instituciones educativas de que no hay marcha atrás: deben apostar por las TIC y transferir un conocimiento que es propio del mundo de la investigación al mundo de la empresa”.

Como consecuencia de lo señalado, habrá que diferenciar con claridad el uso que se le da a las TIC, como un aspecto clave para mejorar la actividad universitaria, ya que son importantes para mejorar el conocimiento que se tiene de diferentes aspectos y operaciones. De esa manera, en el último siglo, la ciencia y la tecnología se han desarrollado de manera vertiginosa, muchos sectores, como el productivo y el de las comunicaciones, han cambiado y están cambiando adaptándose de manera rápida a las nuevas posibilidades que se abren, pero en algunos casos, el sector empresarial se ve envuelto en esta nueva dinámica, pero no cambia ni evoluciona de la misma forma ni a la misma velocidad de hecho, según la Conferencia mundial UNI Profesionales Singapur, agosto de 2000, se señala:

Las consecuencias de las Tecnologías de Información y de Comunicación (TIC) tienen para la sociedad un alcance muchos más amplios de lo que se hubiese pensado, Sin embargo, la revolución de las TIC y la economía de la era digital está en sus principios. Hace cinco años, las personas, las organizaciones y los gobiernos no se imaginaban el poder potencial de Internet. Hoy en día, ya nadie puede decir que el mundo “tal vez” vaya a cambiar. El cambio es ineluctable y para sobrevivir, las organizaciones y las Instituciones educativas deben aceptarlo y seguir adelante.

Por ello, una tarea de tal envergadura, rebasa los límites del desarrollo, los cambios operados en el mundo actual, la acelerada dependencia que incorpora el alto volumen de información, los sistemas que la proveen, el potencial que poseen las tecnologías para cambiar drásticamente las organizaciones y las prácticas, conllevan a insertarse directamente en el mundo de la tecnología, asumiendo nuevos retos y creando nuevas oportunidades con la reducción de los costos y la ganancia de interrelacionar todas las entidades, para manejar la información a nivel de sistema en

su conjunto, con la tendencia irrefutable de la eficacia, eficiencia, confiabilidad e integridad de las operaciones para una toma de decisiones acertada y oportuna, lo que pudiera generar incertidumbre a la hora de gestionar el capital intelectual y evaluar el impacto tecnológico dentro de la organización.

Es por ello, que las instituciones educativas necesitan herramientas nuevas para formarse, compartir sus experiencias, debatir problemas y buscar soluciones que agilicen y faciliten su labor. Estas herramientas deberían facilitar el paso de un trabajo individual, del conocimiento enclaustrado, al trabajo colaborativo y las comunidades de aprendizaje, modelo que se ajusta más a la nueva realidad social, de esta manera, se hace necesario explicar lo que ocurre de manera internacional, lo que se desafía hoy, es un contexto substancialmente incomparable del que se tenía diez años atrás, las Instituciones educativas deben convertirse en parte más activa, para conseguir que sea la protagonista que se desenvuelva; considerando que el profesor universitario debe ser innovador, científico, para decirlo de tal manera donde profundice conocimientos para tener con que enfrentarse ante una comunidad que exige cada día más, como si de una contingencia se tratará, a la búsqueda de contenidos y nuevas dinámicas de comunicación; convirtiéndose en auténticos pioneros que han introducido y enriquecido con lo mejor de la tecnología.

Es por ello que la práctica habitual el proceso de enseñanza usando como recursos como la tiza y el borrador, está siendo abandonado de manera progresiva, debido a que los avances de la tecnología han puesto a la disposición del docente una serie de medios que pueden servir de elementos mediadores para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

En el ámbito educativo universitario la realidad no es distinta, la cantidad de información que se genera a diario es muy basta y los profesores se ven forzados a modificar su rol, proponiendo la aparición del docente como productor de material digital de altísima calidad difusor de cultura asociada a la tecnología; por ejemplo un profesor de matemática no se debe conformar con impartir sus clases usando solo los recursos tradicionales sino que debe hacer un esfuerzo por convertirse en un agente

productor y difusor de la cultura matemática usando para ello los recursos tecnológicos que actualmente ahogan su entorno.

En consecuencia, estas organizaciones, requieren de profesionales con perfiles de formación más interdisciplinarios y con el dominio de idiomas, además de exigencias de una formación más permanente y continuada, en torno a los avances tecnológicos. En todo caso, parece indiscutible que las Instituciones educativas cualquiera que sea su naturaleza, no puede permanecer al margen de esta nueva realidad, si quiere cumplir una función relevante esta posición, revela un proceso de modernización como valor en sí mismo, con la que se confía a las TIC la solución de los grandes problemas. En todo caso, para las Instituciones educativas, es necesario estar en guardia contra el discurso tecnológico imperioso, tal como lo expresa **Área, (2008)**:

Que el discurso dominante defiende "la alfabetización tecnológica como demanda de la nueva economía globalizada"; así, del mismo modo que la revolución industrial requirió proletariado conocedor de las formas de producción industrial, la revolución informática requiere también de un nuevo tipo de alfabetización vinculada con el uso de las tecnologías digitales. (p.83)

De modo que, las consecuencias de las Tecnologías de Información y de Comunicación (TIC) tienen para la sociedad un alcance muchos más amplio de lo que se hubiese pensado, Sin embargo, la revolución de las TIC y la economía de la era digital esta en sus principios hace cinco años, las personas, las organizaciones y los gobiernos no se imaginaban el poder potencial de Internet hoy en día, ya nadie puede decir que el mundo tal vez vaya a cambiar el cambio es ineluctable para sobrevivir, las organizaciones y las Instituciones educativas de educación universitaria deben aceptarlo y seguir adelante.

Visto de esta forma, urge la necesidad de considerar, un análisis serio y profundo para poder lograr avances significativos desde un ámbito de un constructo didáctico que permita a los docentes universitarios el uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza, lo que involucra la necesidad de caracterizar no solamente la misión, visión, objetivos, políticas, metas de todas las situaciones de aprendizaje

organizacional; sino también de la generación de principios, habilidades, destrezas, perspectivas y valores relacionados con la tecnología que actualmente se incluyen en las organizaciones empresariales.

En virtud de la importancia, en la que está inmersa esta temática, se considera como recurso capaz de soportar y contribuir a la superación de las debilidades relacionadas con la efectividad de gestión de las organizaciones; así como, para consolidar procesos de innovación y desarrollo en los diferentes sectores. Sin embargo, es importante resaltar que la simple incorporación de las TIC al proceso de enseñanza, no garantiza la efectividad en los resultados alcanzados, la selección de recursos interactivos deben estar sustentados en un diseño global, que lleve implícito una concepción educativa en relación con los demás elementos del currículum, puesto que la tecnología es importante en la medida en que sirva como herramienta para hacer concreta una filosofía educativa

Por otro lado, el hecho de que los docentes no tengan suficiente familiaridad con los entornos virtuales constituye una barrera para su utilización y muchas de las dificultades encontradas en el uso de los computadores para el aprendizaje está relacionado con el manejo y la organización de estas salas de informática, su utilización instrumental poco aporta al desarrollo pedagógico y curricular en el aula, todo ello se refleja en las limitaciones en los docentes para usar las nuevas tecnologías de la información las cuales no son derivadas de la alta capacidad de las máquinas sino de carencia de creatividad para saber cómo aprovechar mejor estas herramientas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En tal sentido, atendido a los postulados anteriores surge la siguiente interrogante, ¿De qué manera generar un constructo didáctico permitirá a los docentes universitarios el uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza en los profesores del Instituto de Pedagógico Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo?

PROPÓSITOS

PROPÓSITO GENERAL

Generar un constructo didáctico para el uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza de los profesores universitarios de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo.

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Precisar los elementos de los entornos virtuales que pueden aplicarse en el proceso de enseñanza de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo.

Describir las características que deben poseer los entornos virtuales que pueden aplicarse en el proceso de enseñanza de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo.

Interpretar las teorías de aprendizaje que sustentan el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo

Diseñar un constructo didáctico para el uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza de los profesores universitarios de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo.

JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El conjunto de tecnologías que se concentran alrededor de las computadoras personales, de la información y de la comunicación, es sin duda la innovación que más ha influido en el desarrollo de la vida social del siglo XXI, este último siglo ha sido extraordinariamente rico en avances técnicos y científicos, ha visto el crecimiento pleno de otras tecnologías decisivas, como la electrónica y los medios audiovisuales con la implantación de estas nuevas tecnologías que han revolucionado el uso y la manipulación de la información.

En este sentido el desarrollo de los entornos virtuales está teniendo una gran influencia en el ámbito educativo, ya que constituyen una nueva herramienta de

trabajo que da acceso a una gran cantidad de información que agiliza la labor de personas e instituciones distantes entre sí. Los entornos virtuales han creado un clima de inquietud entre los individuos de la sociedad, particularmente entre los docentes preocupados por el aprendizaje por tal motivo, se convierte en una herramienta de apoyo en el desarrollo de cualquier actividad el cual le permitirá realizar su función con mayor facilidad y rapidez.

De allí que fortalecer los entornos virtuales en las actividades representan una forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la educación, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el docente se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es que pongan en marcha procesos creativos organizando ideas, originándose así actividades agradables y de profundidad.

Es imprescindible que el docente para asumir su gestión, posea las competencias investigativas en el área organizacional, porque debe conocer principios teóricos y metodológicos de aspectos básicos que toda institución educativa u organización debe tener, como: misión, visión, filosofía institucional y principios de calidad, la gestión del cambio, la formación de grupos de trabajo, la organización estructural y funcional de las instituciones, los modelos de participación y reconocimiento, del ingreso, promoción y permanencia del personal, de los conflictos educativos, de motivación, liderazgo, toma de decisiones y solución de problemas, sólo por nombrar los básicos que debe enfrentar en organizaciones tan complejas, como son las instituciones educativas.

Una importancia fundamental del trabajo estriba en los resultados que se obtengan, los cuales serán útiles en el campo académico público o privado, por cuanto el modelo por competencias debe llevarse a la práctica y velar por su fiel cumplimiento, la tarea es seguir perfeccionándolo a todos los niveles educativos convirtiéndola en una idea innovadora que se debe ir adaptando en función de las realidades educativas. Asimismo, este estudio brinda información teórica actualizada

producto de una ubicación en el contexto y una exhaustiva revisión bibliográfica, con un verdadero sustento teórico del estudio, de allí, que toda esta información servirá de orientación y apoyo a investigadores interesados en los tópicos manejados en esta investigación.

De igual modo, la investigación aporta beneficio cuando se da a conocer el alcance social de las políticas de implementación del deber ser en un profesional, en consonancia con los postulados en la Carta Magna como participación ciudadana, corresponsabilidad, solidaridad, cooperación, donde también están expresamente involucrados, sectores importantes de la sociedad (comunidad en general, docentes, estudiantes, padres y representantes, líderes comunitarios, entes representativos del sector comercio, iglesia, componente militar, entre otros), lo cual constituye la aplicación de las políticas educativas del país.

En este contexto radica la importancia del estudio, porque a través de los entornos virtuales como herramienta representa en el desarrollo, por otro lado permitirá a los docentes familiarizarse con el uso del computador como herramienta para fortalecer el aprendizaje, además la investigación aporta una solución práctica a la institución pues le permite hacer uso de el computador que desde cierto tiempo se encuentran en la institución y servirá de apoyo a los docentes de otras instituciones educativas.

Desde el punto de vista práctico los resultados, servirán de apoyo para formular las recomendaciones pertinentes, para los docentes, si estas responden al ámbito educativo el cual demanda docentes que contribuyan a la transformación de sus educandos a través de la utilización de las tecnologías. También se justifica metodológicamente, porque los instrumentos de recolección de datos, servirán para el manejo de la información, la cual una vez validada y realizada la confiabilidad sirvan como instrumentos para nuevas investigaciones sobre entornos virtuales que tiene como característica propia interpretar y comprender, para develar los avances educativos.

Bajo este contexto, posee relevancia social por cuanto en la sociedad postmoderna, se convierte en lenguaje universal por tanto, en una habilidad social

más que hay que interpretar para desenvolverse exitosamente en el entorno. De igual forma, se hace componente necesario en la comunicación interpersonal, quizá no suficiente por sí sola para conseguir un objetivo dado, pero sí necesaria para hacerla efectiva.

Con relación a la justificación teórica la misma consiste en analizar las fuentes, realizar la confrontación de autores, ubicar históricamente los autores, conocer las circunstancias en que fueron elaboradas las teorías, entre otras. En este sentido, al utilizar las teorías sobre el avance tecnológico dicho proceso supone desarrollar la inteligibilidad de lo que se interpreta; en gran medida se trata de traspasar las fronteras contenidas en la física de la palabra para lograr la captación del sentido de lo que se quiere.

DELIMITACIÓN

La investigación se realizará con los profesores de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en el Estado Trujillo, durante los años 2014 - 2015 dentro de la línea de investigación del Doctorado en Educación

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

La revisión bibliográfica y documental realizada por la investigadora generó un conjunto de hallazgos relacionados con los entornos virtuales, entre los cuales se seleccionaron los siguientes:

La investigación realizada por **Antúñez, A; González, E. y Chacín, B. (2012)** titulada Entornos Virtuales de Aprendizaje: Una Experiencia de Formación en el Núcleo Académico Zulia del Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio, la cual tuvo como objetivo analizar las implicaciones de la formación docente para adquirir destrezas en la utilización de herramientas multimediales que propicien el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, facilitando la intervención mediada por la tecnología sobre la aprehensión y comprensión de la creación de

entornos diferenciados para el aprendizaje, apoyados en la plataforma virtual interactiva Moodle, adaptada a la formación y empleada como complemento o apoyo a la tarea docente, utilizando PACIE como soporte a los procesos de aprendizaje.

La metodología utilizada en este trabajo es de tipo documental, ésta se sustenta en los aportes de expertos en la aplicación de los elementos didácticos asociados a la práctica docente y el motor generador de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, se tomó como antecedente el estudio De León, G. (2012) denominado Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje para la Creación de Textos Argumentativos en la Carrera Ingeniería Agronómica de la UCLA, cuyo objetivo fue proponer un programa de enseñanza para la creación de textos argumentativos en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVEA).

Se dirigió a una población de 55 estudiantes inscritos en el curso Comprensión Lectora del Programa Ingeniería Agronómica de la Universidad Centrocidental Lisandro Alvarado (UCLA, Estado Lara). La modalidad del estudio fue proyecto especial. Los postulados teóricos asumidos fueron: la lingüística textual, la didáctica de la composición escritura y la tecnología de la escritura.

Tras ser validado, el programa se aplicó bajo la didáctica del aprendizaje semipresencial. Como resultado se obtuvo que la interactividad propia de los foros virtuales diera lugar a la construcción de textos argumentativos. Además, al saber que serían leídos por otros, los educandos emplearon propiedades textuales; también aplicaron procesos mentales al evaluar su desempeño y el de sus pares. Se concluyó que la participación en un EVEA propicia las habilidades de escritura, la valoración del desempeño y genera debates, que exigen el uso de argumentos para comunicar y apelar a la razón de los lectores.

También se seleccionó el estudio de **Flores, K, y Bravo, M. (2012)** denominado Diseño de un Entorno Virtual bajo la Plataforma Moodle para la Administración B-learning del Curso Práctica Secretarial II del Programa de Educación Comercial de la UPEL-IPB, el cual se ubica en la modalidad de proyecto especial apoyado en una investigación de campo de carácter descriptivo, cuyo

propósito fue diseñar un entorno virtual bajo la plataforma Moodle para la administración B-learning del curso Práctica Secretarial II del Programa de Educación Comercial de la UPEL-IPB.

METODOLOGÍA UTILIZADA

La metodología que se empleó estuvo comprendida en tres fases: en la fase I se realizó un diagnóstico, para ello se aplicó un cuestionario a una muestra de 21 estudiantes cursantes de la asignatura referida, los resultados permitieron constatar una alta necesidad del diseño propuesto. En la fase II, se efectuó una revisión exhaustiva de fuentes especializadas y relacionadas con la temática tratada, para el diseño de la propuesta se empleó la metodología PACIE y en la fase III se validó el curso diseñado mediante la técnica juicio de expertos. Los resultados obtenidos permitieron configurar el entorno virtual, una experiencia enriquecedora, innovadora y beneficiosa para la construcción de conocimientos enmarcados en el aprendizaje colaborativo.

De igual forma, se consideró la investigación de **Pernía, P. (2012)** titulada Evaluación del Aprendizaje en Entornos Virtuales (EAEV), la cual representa un avance de la primera fase de una investigación documental sobre investigaciones, fuentes teóricas y experiencias y experiencias acerca de la EAEV en la Educación Superior, circunscritos a artículos e investigaciones presentadas en la web, entre los años 2005 al 2012 y a textos producidos en los últimos tres años.

En ella, la autora concluye que existen diversas denominaciones para la evaluación del aprendizaje. Se observan distintas perspectivas de la EAEV, unas centradas en las funciones pedagógicas, otras en el manejo tecnológico de la evaluación y otras integradoras de distintos aspectos pedagógicos y tecnológicos. Existen coincidencias respecto a la necesidad de hacer una evaluación del aprendizaje desde una perspectiva alternativa y sostenible, apoyada en el trabajo participativo y colaborativo, esto otorga mucha importancia, al menos teóricamente, a las modalidades de autoevaluación, coevaluación y evaluación entre iguales.

Además, se consideró el estudio de **Iglesias, R. (2011)** denominado Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como Espacios Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, en el cual el autor reflexiona sobre el papel de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Plantea, además algunos temas fundamentales y se cuestiona la educación de las TIC a la hora de transmitir conocimientos, especialmente cuando los alumnos no están lo suficientemente motivados para aprender y no están acostumbrados a utilizar información e interpretarla.

Hasta ahora, señala el autor, la principal aplicación de las TIC de ha centrado en facilitar el acceso y el procesamiento de gran cantidad de información a los docentes y los alumnos con el objetivo fundamental de incrementar la productividad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, en el caso de la enseñanza, la información casi no se emplea para mejorar el rendimiento de los alumnos, principalmente porque los gestores educativos desconocen buena parte de las herramientas de tratamiento de la información de las que disponen. De nuevo, la falta de formación es lo que dificulta: muchos maestros no poseen conocimientos informáticos suficientes para sentirse cómodos empleándolas, ni formación específica para aplicar los recursos en el aula.

En el ámbito universitario, las TIC están bastante más presentes, tanto en la enseñanza, como en la investigación, pero, salvo excepciones, hay pocas realidades con modelos pedagógicos que propicien abordar nuevos espacios virtuales de enseñanza aprendizaje que se basan en ella y aún se constata una fuerte preferencia social por la enseñanza tradicional.

La investigación antes presentada es pertinente con este estudio pues coincide en señalar la importancia de ofrecer formación al personal docente sobre nuevas tecnologías, la cual introduzca al profesorado en el uso de herramientas que le posibiliten facilitar la construcción del conocimiento en sus estudiantes.

Asimismo, se consideró el estudio de **Bustos, A. y Coll, C. (2010)** titulado Los Entornos Virtuales como Espacios de Enseñanza y Aprendizaje. Una Perspectiva Psicoeducativa para su Caracterización y Análisis, en el cual presentan un modelo

teórico desde una perspectiva constructivista de orientación socio-cultural que permite analizar el potencial transformador de los entornos virtuales a partir de su capacidad para mediar las relaciones entre profesores, estudiantes y contenidos.

Atendiendo a los principios básicos del modelo teórico, se revisan algunos temas centrales relacionados con el análisis de la actividad conjunta en estos entornos y se propone una aproximación Multimétodo para su estudio. Por último, se destacan aspectos relacionados con el diseño y la investigación de entornos virtuales concebidos como espacios para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje.

MARCO CONCEPTUAL

La educación es un fenómeno complejo, esencialmente humano, en permanente cambio, determinado por un conjunto de variables, en el cual intervienen diversos actores, cuya misión fundamental es contribuir a la mejora de la sociedad a través de ciudadanos críticos, honrados, responsables. En este sentido, es indispensable la formación de quienes tienen en sus manos llevar a cabo esa importante misión. Por esta razón, este apartado corresponde al análisis de los aportes teóricos de diversos autores referidos a los entornos virtuales, iniciando con los aspectos relacionados con las Tecnologías de Información y Comunicación.

ENTORNOS VIRTUALES

El uso de las TIC representa el análisis de interés de las diferentes tecnologías para acceder a su uso y aplicación ya que el docente es quien debe emitir su juicio de valor ante qué tipo de recursos pueden incorporar al proceso educativo con base en los modelos pedagógicos sobre los cuales basan su quehacer. De esta forma, en el ámbito educativo, representa la adecuada apropiación y accesibilidad que se genera al momento de interactuar con el recurso tecnológico. Al respecto, **Zambrano (2007)** expresa:

El uso de estas tecnologías requiere de una gran responsabilidad sobre todo en lo referente a la actualización de los medios, ya que el sector crece a ritmos desproporcionados y exponenciales. Esta actualización debería de ponernos más alertas sobre cómo perciben nuestros alumnos la

información que les aportamos a través de los medios tradicionales y buscar fórmulas capaces de poner en práctica procesos de aprendizaje que les haga mucho más atractiva la información. (p.3)

Puede decirse que, actualmente, con los avances de la tecnología, el docente experimenta cambios en su estructura cognitiva en virtud de enfrentar nuevas formas de aprender para enseñar, es decir, conocer las maneras de tener acceso y aprender a utilizar los diferentes recursos tecnológicos como herramientas para el proceso enseñanza aprendizaje, dichos constructos derivados del latín enseñanza cuyo significado es señalar y el aprendizaje entendido como atrapar, conceptos empleados para hacer referencia al profesor quien indica el camino para que los estudiantes se apropien del conocimiento, por tanto, la usabilidad de las TIC durante la formación inicia al docente permitirá conocer la diversidad de recursos tecnológicos, los cuales podrían incorporar con fundamento pedagógico en la práctica educativa.

En ese sentido, las redes virtuales son entornos de aprendizaje en línea que ayudan a los participantes a desarrollar sus competencias colaborando y compartiendo información. Están diseñadas para tratar de enriquecer la experiencia de aprendizaje en los contextos de educación no formal, con ligeras adaptaciones también resultan útiles en el contexto de la educación formal (escuelas o universidades).

Visto de esa forma, la virtualidad es la nueva condición en que se regeneran los procesos sociales donde, la educación como práctica social ha encontrado un nuevo escenario de aprendizaje en y a través de Internet, la cual demarca una nueva territorialidad, con características propias, redefiniendo las estrategias de enseñanza y aprendizaje propias de una educación anclada en la presencialidad, así como también los estilos de interacción educativa en virtud de los flujos temporales con que se genera la comunicación en red, síncrona/asíncrona, flexibilizando la secuencialidad de las actividades curriculares.

Dentro de los entornos novedosos que surgen como resultado de la incorporación de las TIC a la educación, explican Bustos y Coll (2010), se destacan especialmente aquellos basados en configuraciones construidas sobre las

posibilidades de interconexión e intercomunicación que ofrecen estas tecnologías, es decir, los entornos virtuales o en línea de enseñanza y aprendizaje.

Ahora bien, los entornos virtuales son considerados por la UNESCO como recursos educativos abiertos, cuyo objetivo, según Bustos et al (2010), se ofrece de forma abierta recursos educativos provistos por medio de las TIC para su consulta, uso y adaptación con fines no comerciales. Es decir, son recursos destinados para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público o han sido liberados bajo un esquema de licenciamiento, el cual protege la propiedad intelectual, permitiendo su uso de forma pública, gratuita o permite la generación de obras derivadas de otros.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENTORNOS VIRTUALES

La educación producida en los entornos virtuales a tenor de **Arboleda (2005)**, se ubica en el ciberespacio generado por Internet o cuando el estudiante avanza en la realización de actividades en computadores sin conexión a Internet en ese instante. En ese sentido se concibe, según **Torres (2010)** como:

Un sistema abierto y permanente fundamentado en un nuevo enfoque pedagógico que favorece el estudio autónomo e independiente del estudiante; que propicia, con la ayuda de un cuerpo de tutores profesionales, la autogestión formativa, el trabajo en equipo en el ciberespacio, la generación de procesos interactivos académicos, mediados por la acción dialógica: estudiante-estudiante y tutor-estudiante, con soportes tecnológicos y de comunicación avanzados, con actividades académicas diseñadas para ser realizadas, tanto al interior como al exterior del campus universitario, con el fin de que cada vez más jóvenes y profesionales tengan acceso al conocimiento y a la actualización de los saberes (p.45)

Con base en esta definición, el autor plantea algunas características de los entornos virtuales:

1. El aprendizaje autogestionado que asume el estudiante durante su proceso de formación, la oportunidad de organizar y controlar sus propios eventos didácticos ajustados a sus requerimientos. Esta condición está determinada por factores tecnológicos y humanos siendo determinante por parte del estudiante la madurez

cognitiva adecuada, sentido de responsabilidad, compromiso personal, disciplina, habilidades en métodos de estudio y lectura, factores que influyen decisivamente sobre el éxito en la educación virtual.

2. La interacción entre los usuarios, facilitada por herramientas como el chat, correo electrónico, foros de discusión y la videoconferencia, posibilitan un poder de comunicación sincrónico o asincrónico dado que amplían el campo de socialización de docentes y estudiantes. La interacción mediada por el computador a través de la red permite una conexión multidireccional entre los participantes y favorece el intercambio de información.

3. La interactividad entre el usuario y el computador, promovida por la incorporación de recursos multimediales, por ejemplo el uso de animaciones, simulaciones, imágenes, sonidos, hipervínculos, videos; herramientas características que otorgan dinamismo en el mundo virtual y logran un efecto mayor en la recepción, comprensión del mensaje

4. La estructura asociativa de los contenidos a través de la red cuya organización es no lineal y jerárquica, variando desde ambientes poco estructurados a muy estructurados. Esta le otorga un rol hipertextual e hipermedial a la educación virtual, donde los contenidos se vinculan a través de hipervínculos cuyo acceso y navegación es multilateral, dinámica, controlable por el usuario.

5. La conectividad tecnológica, la cual está determinada por dos factores, el primero se refiere a la capacidad tecnológica de la institución que garantice calidad y velocidad en los servicios de comunicación por redes y. el segundo está relacionado con la disponibilidad y facilidad de acceso a Internet que disponga el estudiante.

Por lo anteriormente expuesto, la investigadora, plantea algunas fortalezas que ofrecen los entornos virtuales a la educación universitaria:

1. Brindan al estudiante la oportunidad de adaptar la situación de aprendizaje según sus necesidades y disponibilidad de tiempo, dado que tiene a su disposición los materiales Instruccionales en el momento que lo desee.

2. Favorecen el estudio autónomo, donde la dependencia hacia el docente es cada vez menor y le brinda la oportunidad de aprender a través del estudio individual para luego socializar los conocimientos adquiridos.

3. Generan procesos interactivos académicos como consecuencia de la diversidad de herramientas pedagógicas e informáticas que ofrecen las TIC, ubicando al estudiante como protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje.

4. Contribuyen con la democratización de los saberes, debido a que ofrece la oportunidad de romper barreras geográficas.

TEORÍAS DE APRENDIZAJE QUE SUSTENTAN EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES

En un universo donde el conocimiento, la ciencia y la tecnología juegan un papel de primer orden, el desarrollo y el fortalecimiento de la educación constituyen un elemento insustituible para el avance social, la generación de riqueza, el fortalecimiento de las identidades culturales, la cohesión social, la lucha contra la pobreza, el hambre, la prevención del cambio climático, la crisis energética, así como para la promoción de una cultura de paz. Entre las teorías de aprendizaje que sustentan el uso de los entornos virtuales en educación se encuentran: el constructivismo, la pedagogía social.

Constructivismo: El Constructivismo, señala **De la Torre (2007)**, es un enfoque pedagógico que implica “un proceso de ordenación de componentes para construir un conocimiento” (p.49), esto indica el involucramiento del ser humano integral, no sólo su intelecto.

Ahora bien, de acuerdo con **Norman (2008)** el constructivismo se define como “un conjunto de teorías psicológicas que conciben los procesos cognitivos como construcciones eminentemente activas, resultado de la interacción del sujeto con el ambiente, los demás y consigo mismo”. (p.138)

De acuerdo con lo anterior, el enfoque constructivista, basa los éxitos de la enseñanza en la interacción y la comunicación de los estudiantes, así como en el debate, la crítica argumentativa del grupo para lograr resultados cognitivos, éticos,

colectivos, además de soluciones a los problemas reales mediante la interacción teórico-práctica.

Es pues sin dudas que un determinado enfoque o paradigma explicativo del psiquismo humano que subraya la importancia de la actividad mental constructiva de las personas en los procesos de adquisición de conocimientos y que, proyectado al ámbito de la educación, conduce a una visión del aprendizaje escolar como un proceso que el alumnado lleva a cabo a partir de sus conocimientos y experiencias y la enseñanza como ayuda a este proceso de construcción.

Al analizar la definición anterior, se infiere que el enfoque constructivista enfoca la enseñanza en lograr el desarrollo del pensamiento de los estudiantes, por medio del cual realizan operaciones mentales internas, cuyo propósito es pensar, resolver, decidir con éxito situaciones académicas y vivenciales.

Por tanto, es una concepción de la enseñanza y el aprendizaje, que sin prescribir una metodología específica, hace énfasis en la construcción activa por los estudiantes de significados y conocimientos sobre los contenidos programáticos, caracterizándose, según **Torres (2009)** porque:

1. Prefiere la percepción globalizada, dirigiendo la observación hacia la base natural del objeto, sin aislarlo ni desarraigarlo de sus relaciones orgánicas con el mundo que lo rodea.

2. La organización del conocimiento no se presenta de lo simple a lo complejo, o de la parte al todo, sino que el todo siempre está presente desde el inicio de la enseñanza, aunque deba avanzarse para la comprensión a otros niveles de profundidad. Considera la información con sentido necesaria desde el principio para lograr aprendizajes significativos.

3. La comprensión en el aprendizaje significativo es imprescindible, no se autorizan, por tanto, fases de enseñanza memorística, o de ejercitación mecánica de movimientos o de fórmulas.

4. El aprendizaje significativo requiere confirmación, retroalimentación que permita corregir errores y ajustar desviaciones mediante el debate, la discusión con

los compañeros; pero sobre todo, ensayando, probando en la experiencia, cada hipótesis.

5. La evaluación del aprendizaje significativo no se diferencia de la retroalimentación permanente del proceso de conocimiento del estudiante, desde el cual empieza a cuestionarse su saber previo.

Para la investigadora, el enfoque constructivista otorga al docente la función de guía, orientador, así como de ayuda pedagógica, por ello:

Reconoce la existencia de esquemas o marcos conceptuales o de referencia que posee el estudiante, con los cuales se enfrenta al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entiende y acepta la relevancia de la integración de los aspectos afectivos y cognitivos. Por ello, parte de los intereses, motivaciones del estudiante.

Considera la formación de conceptos en interacción con el ambiente, por cuanto en su actividad se relaciona con los objetos del aprendizaje y de la cultura, acompañado por otros siendo capaz de transformarlos, reestructurando sus conocimientos o construyendo otros nuevos.

Esta construcción del conocimiento, recalcan **Amarista y Navarro (2010)** es una función de ayuda de acuerdo con las necesidades del estudiante, pues los individuos forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden, mediante la existencia de procesos activos.

Estos procesos, señalan los autores, están jerárquicamente articulados en los distintos niveles de organización que se caracterizan como propios de estadios evolutivos diferenciados, los cuales dependen de dos aspectos fundamentales:

- Los conocimientos previos o representación que se tenga de la nueva información o de la actividad/tarea a resolver.
- La actividad interna o externa que el estudiante realice al respecto.

Estos señalamientos permiten inferir que, según el enfoque constructivista, el estudiante alcanza y elabora nuevos conocimientos logrados previamente, por medio de la relación establecida con sus experiencias personales, esta actividad puede ser realizada por descubrimiento o al asumir una postura receptiva.

En consecuencia, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino la construcción del estudiante con los esquemas que ya posee, dependiendo de dos aspectos básicos: (a) la representación inicial realizada por el alumno sobre la nueva información; (b) la actividad externa o interna desarrollada al respecto.

Pedagogía Social: Para **Flórez (2007)**, este enfoque propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses del estudiante, el cual está influido por la sociedad, la colectividad donde el trabajo productivo, la educación están estrechamente unidos para garantizar a los alumnos, no sólo el desarrollo del espíritu colectivo sino el conocimiento científico-técnico, así como el fundamento de la práctica para la formación científica de las nuevas generaciones.

La definición anterior implica que para el enfoque de la Pedagogía Social los escenarios sociales pueden propiciar oportunidades para el trabajo cooperativo de los estudiantes, el cual estimula la crítica mutua, los ayuda a perfeccionar su trabajo y permite el apoyo mutuo. En este sentido, **Posner (2007)** plantea al menos cinco requisitos que debe cumplir la enseñanza según la pedagogía social:

1. Los retos y problemas a estudiar son tomados de la realidad, la búsqueda de su solución ofrece la motivación intrínseca que requieren los estudiantes.

2. El tratamiento y búsqueda de la situación problemática se trabaja de manera integral, no se aísla para llevarla al laboratorio sino que se trabaja con la comunidad involucrada, en su contexto natural, mediante una práctica contextualizada

3. Se aprovecha la oportunidad de observar a los compañeros para revelar los procesos ideológicos implícitos, sus presupuestos, concepciones y marcos de referencia, generalmente ocultos, pero que les permiten pensar de determinada manera.

4. La fuerza de los argumentos, la coherencia y la utilidad de las propuestas son la autoridad en la discusión, aun si estas son contrarias de las razones académicas del profesor o de los libros de texto.

5. La evaluación es dinámica, pues lo que se evalúa es el potencial de aprendizaje, el cual se vuelve real gracias a la enseñanza y la interacción de los estudiantes con quienes son expertos en el tema. Por ello, no se desliga de la

enseñanza, detectando el grado de ayuda requerida por el alumno para resolver el problema de manera individual.

Este enfoque, señala el investigador, utiliza como método la investigación acción participativa, por cuanto este tiende al cambio social, mediante el desarrollo de estrategias dirigidas a construir conocimiento a través de la participación de todos los actores involucrados. Estos planteamientos son coincidentes con **Castañeda (2011)** cuando expresa que la pedagogía social se asocia con los postulados de Vigotsky para quien los individuos actúan sobre la naturaleza y la cambian por los procesos mentales superiores, tales como el recuerdo, el pensamiento, el razonamiento ayudado de herramientas, las cuales les permiten mayor control sobre el mundo físico, asignándole tres consecuencias de la misma:

- La cognición como el conjunto de elementos mediadores. Se considera la cultura provista de unos recursos cognitivos, los cuales son medios que amplían las capacidades cognoscitivas.

- La cognición como fenómeno situado referida a la transferencia del aprendizaje, el cual se construye en interacción con el mundo y se vincula a los contextos donde se desarrolla.

- La cognición como hecho social, hace referencia a la adquisición de conocimientos mediante la interacción con los demás, la cual es esencial para que se produzca el cambio cognoscitivo.

Del mismo modo este enfoque puede ser aplicable en el proceso de enseñanza de la UPEL extensión Trujillo el cual tiene por finalidad la construcción de los conocimientos en sus estudiantes, aun cuando éstos se encuentren distantes físicamente, siendo fundamental, por tanto, la incorporación de las nuevas tecnologías.

Cognitivismo: El aprendizaje virtual desde el punto de vista cognitivo, señalan **Valeros y García (2012)**, implica que el estudiante se replantee y reelabore los contenidos que se le presentan a partir de las experiencias que el propio ambiente le provee y de los recursos de su estructura cognitiva, estilo de aprendizaje, conocimiento previo, motivación, entre otros.

En palabras de Díaz, Hernández y Rigo (2011) el conocimiento debe ser situado y es parte-producto de la actividad, el contexto, la cultura en que se desarrolla y utiliza, en este sentido, los estudiantes se integran gradualmente a una comunidad cuyas prácticas sociales están implícitas y/o explícitas en el aprendizaje, por lo que, aprender y hacer son acciones inseparables. Por ello, la enseñanza debe centrarse en prácticas educativas auténticas, las cuales requieren ser coherentes, significativas, propositivas.

Desde la perspectiva de la cognición situada, el aprendizaje en entornos virtuales supone la realización de tareas en conjunto basadas en la colaboración y la cooperación (visión sociocultural). Esta actividad conjunta se da a partir del trabajo común de los sujetos que habitan un espacio-tiempo distinto y que, sin embargo, actúan con fines comunes donde el trabajo de cada uno cobra sentido en relación al trabajo del resto. Actividades como los foros, la discusión de documentos leídos individualmente y la producción conjunta de los mismos habla efectivamente de un intenso trabajo colaborativo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza de la investigación

En este capítulo se presentan los fundamentos ontológicos, epistemológicos y metodológicos-procedimentales que guiarán el desarrollo de este estudio. En tal sentido, se conjugan los elementos necesarios para comprender la totalidad del fenómeno investigado en los contextos socio académicos en los que tiene lugar.

De este modo, la orientación epistemológica de la investigadora se sustenta en la relación dinámica de interacción entre la ontología del fenómeno a estudiar, el método utilizado para estudiarlo y los fundamentos epistemológicos que aseguran la concreción de tal consideración.

En correspondencia con lo planteado, el objeto a estudiar, por tratarse de un fenómeno humano se abordará sistemáticamente, entendiendo que sus partes están

determinadas por el significante y significados que el todo y sus partes adquieren en el ethos en el cual se extiende la manifestación del objeto de estudio.

De acuerdo con lo anterior, se asume la investigación como una indagación de carácter cualitativo la cual posibilite la comprensión de las diferentes facetas de la docencia en el contexto universitario, así como los significados que los actores sociales le asignan al uso de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza. El propósito de la investigación educativa no es sólo la producción de conocimientos sino el perfeccionamiento de quienes participan de cada situación, la optimización de los procesos involucrados, el redescubrimiento, la reinterpretación y la reflexión sobre problemas ya investigados con la idea de obtener nuevos conocimientos.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se desarrollará siguiendo un marco de trabajo que se fundamenta en la investigación cualitativa bajo el modelo etnográfico, entendido como un método de investigación por el cual se aprende el modo de vida de una unidad social concreta, porque permite valorar la importancia de la realidad humana como es vivida y percibida, razón ésta para centrar la atención en una descripción densa y una comprensión experiencial de acción transformadora, con el fin de generar y perfeccionar categorías conceptuales, descubrir y validar asociaciones entre fenómenos o comparar los constructos y postulados generados a partir de fenómenos observados en escenarios distintos.

El modelo etnográfico permite aportar con valiosos datos descriptivos del contexto del núcleo escolar comprendido en esta investigación, y el discurso y las actividades de los actores del proceso educativo. Estos datos corresponden a procesos tal y como éstos ocurren naturalmente. Por ello, los resultados del trabajo se constituirán en aproximaciones, construcciones teóricas que hacen posible la comprensión de fenómenos que hasta hoy, posiblemente, hayan parecido no ser visibles y que lo serán a partir de la descripción y análisis de los registros sobre lo que ocurre con el uso de los entornos virtuales en los procesos de enseñanza de los profesores universitarios.

FASES DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque etnográfico cualitativo adoptado presenta tres fases: (a) Exploratoria la cual permitirá examinar el problema de estudio, a partir de aumentar el grado de familiaridad con el contexto y los actores involucrados que se desconocían, y obtener información para definir o sugerir algún ajuste y/o modificación al mismo, constituyendo una especie de preparación del terreno para estudiar el tema de uso de entornos virtuales que no ha sido abordado anteriormente en el núcleo educativo que nos interesa, posibilitando identificar las relaciones potenciales entre éste y el proceso de enseñanza; (b) Interpretación, se sustenta en una construcción inicial del objeto de estudio a partir de información teórica disciplinaria, por tanto, involucra conceptualización, clasificación, predicción y desarrollo del objeto de estudio.

Lo anterior, según **Castro y Rivarola (1988)**, permite descomponer el problema y el objeto de estudio, establecer las relaciones de correspondencia entre el uso de los entornos virtuales y el proceso de enseñanza del profesor universitario, y lo que es el análisis de la situación actual por medio de datos de la problemática, para llegar a conclusiones confiables respecto a la temática de estudio; (c) e licitación, como análisis de la situación, implica la obtención de la información, reflexión y control de los datos. En este contexto, la observación y entrevistas, son orientadas hacia el análisis del objeto de indagación en su contenido, así como en sus manifestaciones naturales, permitiendo además apreciar la interacción de los actores para observar o determinar su desempeño

INFORMANTES CLAVES

Los informantes clave se seleccionarán siguiendo criterios propios de la investigación cualitativa, partiendo del hecho de que tienen experiencia en la docencia y se comprometan a participar voluntariamente en la investigación.

De tal manera se considerarán como informantes seis docentes que laboren en diversas universidades públicas. La selección de estos informantes estará sujeta a su disponibilidad para participar en la investigación, su desempeño profesional en la

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Extensión Trujillo y la permanente intersubjetividad con la investigadora por tratarse de una persona familiarizada con el contexto por cuanto es docente. Todo lo cual hace suponer que la información que ellos aporten se puede aprovechar como fuente simbólica e inclusive contrastante.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Si consideramos la investigación como un proceso en el que intervienen una serie de factores: materiales, financieros, metodológicos y fundamentalmente humanos, cada uno de ellos requiere ser optimizado en su uso, para cuyo efecto el requisito básico es conocerlos en todas sus características, potencialidades y limitaciones, sobre cuya base se realiza una acción científica. Y es aquí donde la investigación cobra su real dimensión, constituyéndose en una estrategia viable para el conocimiento de toda esta complejidad, a partir del uso de medios que permiten obtener la información necesaria, precisa, pertinente al objeto de nuestro estudio.

En ese sentido, el enfoque cualitativo etnográfico utilizado, requiere el uso de estrategias interactivas para el recojo de datos. Para el caso específico de la investigación, las estrategias e instrumentos serán:

La observación, estrategia metodológica que usa la visión para recabar datos de lo que ocurre en una situación real y útiles para el estudio. Las dos modalidades adoptadas con esta técnica, de observación participante y no participante, utilizarán como instrumentos o medios para obtener la información las guías de observación y los registros correspondientes.

Así, la observación participante se orientará hacia el registro de la información que dé cuenta de haber formado parte de la vida de la comunidad universitaria, compartiendo su existencia cotidiana y reflejando sus interacciones y actividades en notas de campo que en algunos casos, y siempre que sea posible, se realizarán en el momento, y, en otros, inmediatamente después de producirse los fenómenos.

La observación no participante estará destinada al registro de datos generales, como información referente al contexto histórico y sociocultural de la comunidad,

incorporando características cuantitativas (de cobertura escolar, población docente, de alumnado, condiciones de infraestructura y mobiliario), y cualitativas (diferentes acontecimientos suscitados, como reuniones, asambleas, eventos de capacitación, entre otros)

La entrevista, comunicación entre el investigador y el sujeto de estudio a fin de obtener respuestas a interrogantes planteadas. La opción por esta modalidad obedece al hecho de generar respuestas argumentativas y explicativas respecto de las actitudes, concepciones, expectativas y comentarios sobre el uso de los entornos virtuales en los procesos de enseñanza del profesor universitario, para lo que se utilizarán como medios las guías de entrevista semiestructurada, instrumento aplicado de acuerdo al tipo de informantes (profesores), con preguntas preferentemente abiertas.

Revisión documental de documentos de planificación diversos, información y comunicación, registros de capacitación docente, materiales educativos, propuestas curriculares y otros referidos al funcionamiento del proceso de enseñanza en la institución universitaria seleccionada.

Los datos obtenidos con estos instrumentos, de guías de observación y entrevistas, no darán cuenta de todo cuanto se vio en la realidad si no son complementados por un registro diario del trabajo de campo, el mismo que contiene información del contexto de las relaciones informales y situaciones cotidianas.

La elaboración de este registro tendrá dos momentos: el primero, la libreta de notas de campo, que contiene información abreviada acerca de los sucesos en la universidad y que será posible percibirlos (desde el momento en que me haré presente hasta el momento de abandonarla). Segundo, para no perder el detalle de esta primera información, inmediatamente como sea posible, se ampliarán estas anotaciones en un diario de campo, registrando de manera más minuciosa y retrotrayendo a la memoria todo cuanto pase durante la observación realizada, además de las impresiones que surgirán durante el trabajo de campo.

TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Los datos están constituidos no sólo por sensaciones, experiencias y conocimiento de las personas, sino también connotan opiniones, valoraciones y sentimientos; en suma, ofrecen evidencia relevante de manifestaciones materiales de creencias y comportamientos que constituyen una cultura. Entonces, en lo posible es necesario contar con la máxima información, porque el resultado del estudio (descriptivo) está en estricta relación con la cantidad de información empírica y documental.

Con el fin de encontrar explicaciones convincentes del tema de estudio, contrastando y complementando la información recabada inicialmente por los coordinadores de la institución, quienes, por su posición, ofrecerán información global de la actividad académica, para luego ser profundizada en la interacción verbal con los demás actores sociales.

A diferencia de investigaciones de tipo cuantitativo, en los estudios etnográficos cualitativos, el proceso de organización y análisis de los datos difiere en la periodización del análisis y en su integración con el resto de las áreas de la investigación. De esta manera, en lugar de relegar el análisis estrictamente a un período posterior a la recogida de datos, se prevé analizar la información de que se disponga a lo largo de todo el estudio, a fin de facilitar la formulación de nuevas interrogantes con relación al problema de investigación, determinando así, de manera más precisa, la red de relaciones que se generan al interior del núcleo educativo.

Una vez concluido el trabajo de campo, a efectos de alcanzar un mayor conocimiento de la realidad estudiada y su elaboración conceptual explicativa, el análisis cualitativo adoptado, seguirá la siguiente secuencia de acciones:

Una primera fase, orientada al procesamiento de la información, comprenderá la organización y clasificación de los datos obtenidos en función de determinados patrones, categorías e indicadores. Estas categorías, más o menos amplias al principio, serán modificadas en el curso de la investigación, siempre que sea necesario. Seguidamente se ordenarán y agruparán los datos recogidos en función del

objeto de estudio, lo que facilitará el análisis posterior, sin perder de vista que cada unidad debe ser parte de un todo.

A propósito de lo anterior, el trabajo de investigación será guiado por la sugerencia práctica de Hoover (2000), quien propone, para una codificación continua y exhaustiva, las siguientes tareas:

- Colección de los datos, preparando las transcripciones de entrevistas grabadas y notas de campo de observaciones.

- Codificación de trozos de datos, revisando en lo posible que cada unidad de análisis de interés tenga un código.

- Construcción de una tabla de códigos, para incluir, a partir de las revisiones, definiciones o explicaciones de todos los códigos.

- Revisión de datos codificados con anterioridad para que incluyan revisiones de la tabla de códigos.

- Jerarquización del agrupamiento de códigos, identificando en orden secuencial los indicadores, sub-categorías, categorías y patrones que merecen una explicación.

- Examinar los trozos que no caben en los patrones, revisando lo previamente codificado. Esta revisión será de todos los trozos de interés sin cambiar los códigos, lo que implica ser exhaustivo, para

- Empezar a unir los códigos / categorías.

Finalizada la etapa de clasificación de datos e identificación de categorías, se iniciará la segunda fase del análisis de la información, el procesamiento que implicó analizar e interpretar; es decir, realizar una descripción densa y clara, determinando las estructuras de significación y su interrelación, y con base en ello interpretar la variedad de significados, haciendo uso de la estrategia de contrastar entre lo que dicen los actores educativos en las entrevistas (formales e informales) realizadas con las registradas en la práctica, producto de las observaciones “in situ” de actividades o situaciones que guardan relación con el proceso de enseñanza del profesor universitario.

Otro aspecto que se considerará en el análisis de la información fue la reconstrucción del contexto donde se produzca el dato; es decir, se precisará quién,

cómo, cuándo y dónde se produce, posibilitando así comparar las diferencias y/o similitudes que los propios actores sociales perciben y establecen de los resultados del proceso de enseñanza, al incrementar el uso de las TIC. Este paralelismo condicionará el discurso y la práctica de la tarea de gestionar la enseñanza en la educación universitaria

BIBLIOGRAFÍA

Amarista, M. y Navarro, N. (2010) Planificación Instruccional. San Carlos (Venezuela): Docencia Universitaria. Universidad Ezequiel Zamora

Antúnez, A; González, E. y Chacín, B. (2012). Entornos Virtuales de Aprendizaje: Una Experiencia de Formación en el Núcleo Académico Zulia del Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio. III Congreso Internacional de TIC y Pedagogía. 16 al 18 de mayo. Barquisimeto: Instituto Pedagógico de Barquisimeto Luis Beltrán Prieto Figueroa

Arboleda, A. (2005) Alfabetización Digital. Madrid: Fundación Telefónica

Área, F. (2008) Internet y Educación Superior. Madrid: Muralla.

Banegas, J. (2009) Definición y Concreción del Hipersector de las Tecnologías de la Información en España. Madrid: Instituto Ortega y Gasset

Bustos, V. (2010) Distribución del Conocimiento y Acceso Libre a la Información con Recursos Educativos Abiertos (REA). Revista Digital La educación. Junio N° 143. Organización de los Estados Americanos. <http://www.educoea/portal> (27 de octubre, 2012)

Bustos, A. y Coll, C. (2010) Los Entornos Virtuales como Espacios de Enseñanza y Aprendizaje. Una perspectiva Psicoeducativa para su Caracterización y Análisis.

Revista Mexicana de Investigación Educativa. Enero – Marzo. Vol. 15, número 44 pp. 163-184

Castañeda, M. (2011) Tecnologías Digitales y el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Secundaria. Tesis Doctoral no Publicada. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Castro, D. (1989) Investigación Educativa. La Habana: Pueblo y Educación

Castro, S y Casado, M. (2007) Las TIC en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Revista Laurus, año/vol. 13, número 023. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Conferencia Mundial UNI Profesionales (agosto de 2000)

De la Torre, A. (2007) Aprender a Aprender. Madrid: Mc Graw Hill.

De León, G. (2012). Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje para la Creación de Textos Argumentativos en la Carrera Ingeniería Agronómica de la UCLA. III Congreso Internacional de TIC y Pedagogía. 16 al 18 de mayo. Barquisimeto: Instituto Pedagógico de Barquisimeto Luis Beltrán Prieto Figueroa

Delgado, M. (2005) Propuesta a Docentes de Educación Media Diversificada y Profesional para la Utilización de las TIC. Trabajo de Ascenso no Publicado. Maracaibo: Universidad del Zulia.

Díaz, F; Hernández, G. y Rigo, L. (2011) Prácticas de Uso y Diseño Tecnopedagógico. México: UNAM

Flores, R. (2007) Pedagogía del Conocimiento. Bogotá: Mc Graw Hill

Flores, K. y Bravo, M. (2012). Diseño de un Entorno Virtual bajo la Plataforma Moodle para la Administración B-learning del Curso Práctica Secretarial II del Programa de Educación Comercial de la UPEL-IPB. III Congreso Internacional de TIC y Pedagogía. 16 al 18 de mayo. Barquisimeto: Instituto Pedagógico de Barquisimeto Luis Beltrán Prieto Figueroa

Gille, B. (1999). Introducción a la Historia de las Técnicas (J. M. G. d. I. Mora, Trans.). Barcelona: Editorial Crítica.

Hoover, P. (2000) Investigación Cualitativa. Madrid: Ariel

Iglesias, R. (2011) Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como Espacios Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. Tesis Doctoral no publicada. La Habana: Universidad La Habana.

Kofi, A. (2009) Sociedad de la Información. Madrid: Síntesis

López, A. y Pérez, E. (2011) Caracterización de la Alfabetización Digital desde la perspectiva del Profesorado: La Competencia Docente Digital. Revista Iberoamericana de Educación. [Revista en Línea]. Disponible: <http://ries.universia.net> [Consulta: 2014, Agosto, 14]

Martorell, J. (2012) Foro de Tecnologías de la Información para las Grandes Organizaciones. s/e.

Morín, E. 2001 La cabeza bien puesta: repensar la reforma. Reformar el pensamiento, 2ª ed.

Publicación Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

Norman, S. (2008) Teorías del Aprendizaje. Madrid: Anaya

Pernía, P. (2012) Evaluación del Aprendizaje en Entornos Virtuales (EAEV). s/e.

Posner G. (2007) Formación de Formadores. Barcelona: Ariel

Simeón, R. E. (2002). Discurso en la apertura de IntEmpres'2002 el 17 de Octubre de 2002.

Torres, F. (2009) Psicología del Aprendizaje. Madrid: Santillana

Torres, M. (2010) Enciclopedia de Informática. Madrid: Fundación Telefónica

UNESCO (1999) “Formación docente y las tecnologías de la información y comunicación”