



PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE LICENCIADO EN ENSEÑANZA DEL INGLÉS SOBRE LA UTILIDAD DE LA PLATAFORMA *IT'S LEARNING* EN SU PROCESO DE APRENDIZAJE.

Jorge Enrique Gaytán Baltazar
jorgestaytanb@gmail.com

Jorge Antonio Ramírez Sierras
jaramirez56@hotmail.com

Grecia Parra Carlos
gressp89@gmail.com

Cinthia Catalina Navarro Morales
cindynavarro_21@hotmail.com

María Elena Zermeño Flores
mez18@hotmail.com

Resumen

El presente trabajo es el resultado de una investigación aplicada a los alumnos del segundo semestre de la carrera de Licenciado en Enseñanza del Inglés de la Universidad Estatal de Sonora (UES), Campus San Luis Río Colorado, con el objetivo de conocer su percepción sobre dos aspectos primordiales del problema que se plantea: primeramente, la utilidad de la plataforma *It's Learning* como herramienta para su proceso de aprendizaje, y el segundo, conocer qué tipo de herramientas de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) prefieren o les gustaría utilizar.

La metodología utilizada consistió en un estudio exploratorio transversal de campo realizado mediante la aplicación de un cuestionario auto administrado a 31 estudiantes que acaban de concluir su segundo periodo semestral bajo esa modalidad de estudio. Los resultados se presentan mediante tablas que muestran de manera veraz las conclusiones que arroja el presente proyecto, las cuales constituirán un fundamento confiable para la elaboración de propuestas de acciones por parte de la administración central que busquen





disminuir el rechazo, la apatía y el escepticismo sobre la efectividad de la enseñanza en ambientes de aprendizaje virtuales y que logren convencer a los estudiantes sobre las bondades y las ventajas que ofrece esta modalidad de educación.

Palabras clave

Plataforma, virtual, percepción, utilidad, aprendizaje.

Planteamiento del problema

Al inicio del periodo 2014-1 (agosto del 2014) se implementó en el Programa Educativo de Licenciado en Enseñanza del Inglés de la Universidad Estatal de Sonora, Campus San Luis Río Colorado la modalidad de enseñanza semipresencial en la totalidad de las asignaturas del programa. A la fecha, los alumnos recién han concluido el segundo semestre de su carrera y han cursado un total de 12 asignaturas bajo esta modalidad.

Un alto porcentaje de los alumnos expresan opiniones de rechazo, apatía o escepticismo hacia los cursos impartidos bajo dicha modalidad. Entre los argumentos que expresa este sector de estudiantes sobresalen dos: que los cursos en plataforma han sido poco efectivos o que han aportado poco a su aprendizaje, además de que esta modalidad despersonaliza el contacto entre profesor y alumno y entre alumno y alumno.

Justificación

A dos semestres de implementada la utilización de la plataforma educativa *It'slearning* en la totalidad de los programas educativos de la UES, es conveniente realizar una revisión sobre la percepción de los alumnos que están cursando su carrera en un ambiente de aprendizaje semipresencial en el que se combinan las sesiones en plataforma con las sesiones presenciales en el aula de clase.

Este proyecto recoge de primera mano las opiniones de los estudiantes mediante un procedimiento confiable como lo es la encuesta directa. Una vez recopilada la percepción de los alumnos, la información se procesó y se obtuvieron las conclusiones que podrán servir de punto de partida para la





reflexión por parte de las autoridades académicas de la universidad, y la toma de decisiones en cuanto a ajustes, modificaciones o acciones de convencimiento del estudiantado.

Fundamentación teórica

Al referirse a la evolución de las modalidades de educación, Pisanty (2000) hace referencia a dos modelos: el presencial y el modelo a distancia, señalando además que entre ambos extremos existe una gran cantidad de combinaciones, a las cuales los autores se refieren bajo nombres como aprendizaje mixto, aprendizaje combinado, híbrido, integrado, dual, semipresencial, semivirtual, *blendedlearning*, entre otros términos.

A partir de los años 90's, y a raíz de la popularización de la Internet y la introducción de las herramientas multimedia en la educación, los métodos tradicionales han cedido espacio a modalidades más flexibles, que con apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación permiten ampliar la gama de recursos y herramientas potencialmente utilizables en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de flexibilizar los tiempos y combinar los espacios presenciales con los virtuales para complementar la formación de los estudiantes en los ambientes comúnmente utilizados hoy en día. (García, 2010).

En opinión de Miranda (2004), las modalidades de aprendizaje híbrido en la educación no son nada nuevo, y tienen sus antecedentes en las viejas escuelas que a mediados del siglo XX ya ofrecían cursos a distancia a través de herramientas como el correo postal, y posteriormente el teléfono y la televisión. A medida que fueron surgiendo otros recursos electrónicos, como los discos en acetato, los audio y video cassettes, los discos compactos y otros recursos multimedia, se volvieron muy populares debido principalmente a que los estudiantes podían estudiar desde la comodidad de sus hogares y en los horarios que sus ocupaciones les permitían. Así, los recursos tecnológicos que fueron apareciendo fueron desplazando a los anteriores, hasta llegar a lo más moderno. La utilización de la Internet, las salas de





discusión, las plataformas y hasta las redes sociales son utilizadas hoy en día con fines educativos.

Las plataformas de última generación ofrecen una gran variedad de herramientas que pueden utilizarse para el diseño de actividades formativas a través de la Web y facilitar la creación de entornos de enseñanza-aprendizaje, integrando materiales didácticos y herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativas. Bien utilizadas, estas herramientas, pueden ser explotadas para desarrollar en el estudiante las competencias personales deseables, tales como la comunicación interpersonal, el trabajo colaborativo, la autogestión, la habilidad para acceder a la información y la habilidad para interactuar con el profesor y con sus compañeros de curso, y la responsabilidad personal del desempeño, entre otras habilidades que debe tener el individuo moderno.

Por otro lado, las plataformas proporcionan a los profesores las herramientas para dar seguimiento al progreso del estudiante, la administración de sus grupos, la creación de herramientas de evaluación y autoevaluación, la retroalimentación personal, y para desarrollar en el alumno la independencia, la autogestión y la responsabilidad. (Escalona,2013).

Si bien las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ofrecen una variedad casi infinita de medios y recursos para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, no es la llamada “moda tecnológica” ni la tecnología disponible el factor que debe determinar los modelos, procedimientos, o estrategias didácticas. Más bien, la creación de ambientes virtuales de aprendizaje debe inspirarse en las teorías de la psicología educativa y de la pedagogía. La disponibilidad de recursos tecnológicos no exime al docente de un conocimiento riguroso de las condiciones que impactan en el aprendizaje, o de una planeación didáctica cuidadosa. Leflore (2000) propone que antes de diseñar los materiales y actividades de enseñanza en un entorno virtual deben tomarse en cuenta tres teorías de aprendizaje: la Gestalt, la Cognitiva, y el Constructivismo.





La teoría Gestalt estudia la percepción visual y su importancia para el aprendizaje. De acuerdo a esta teoría, el diseño de materiales de instrucción para utilizar en la red debe basarse en principios o leyes de la percepción visual, tales como el contraste figura-fondo, la sencillez, la proximidad, la similitud, la simetría, y el cierre. La teoría Cognitiva explica que los seres humanos construimos esquemas mentales para comprender la realidad. Por esa razón, la utilización de mapas conceptuales, los organizadores gráficos, los esquemas, las tablas y otras actividades de desarrollo conceptual, el uso de preguntas detonantes para la discusión, y la activación de esquemas previos, pueden orientar y apoyar de manera significativa el diseño de materiales de instrucción en la Red.

El Constructivismo es otra teoría sumamente aplicable al momento de diseñar actividades de aprendizaje en las plataformas. Según Leflore, el diseño de actividades de aprendizaje significativo en la plataforma debe basarse en principios de esta corriente, tales como: el papel activo del alumno en la construcción del significado, la importancia de la interacción social en el aprendizaje, y la solución de problemas en contextos auténticos o reales.

Una clase virtual puede incluir actividades de participación, tales como los chats, el correo electrónico, los foros de discusión, las videoconferencias, etc. Los alumnos contestan preguntas, resuelven problemas, y participan en debates. Bien aprovechada, la plataforma proporciona un entorno en el cual el trabajo en grupo puede alcanzar mayor relevancia, lo que cada estudiante hace es publicado, y el profesor puede determinar quién participa realmente en un proyecto ya que en la Red la participación de todos es más visible.



Objetivo General

Analizar la efectividad del uso de la plataforma virtual *It'sLearning* en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Licenciatura en Enseñanza del Inglés en la Universidad Estatal de Sonora.

Objetivos Específicos

1. Identificar las dificultades que los estudiantes encuentran en el uso y manejo de la plataforma virtual *It'sLearning*.
2. Determinar las herramientas de las tecnologías de la información y de la comunicación que ofrecen mayores beneficios a los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Metodología

La metodología utilizada consistió en una investigación de campo de tipo exploratorio no experimental, con el propósito de medir la percepción de los estudiantes de la Carrera de Licenciado en Enseñanza de Inglés de la UES, Campus San Luis Río Colorado sobre la utilidad de la plataforma virtual *It'sLearning* en su proceso de aprendizaje.

Se aplicó un cuestionario autoadministrado a 31 estudiantes que recién concluyeron el segundo semestre de la carrera. Este instrumento constó de 21 preguntas divididas en dos partes: la primera consistente en 7 reactivos tipo Likert de 5 niveles, con las opciones de respuesta, Completamente de Acuerdo, De acuerdo, Ni de Acuerdo-Ni en Desacuerdo, En Desacuerdo, y Completamente en Desacuerdo que intentan establecer la percepción de los usuarios de esta herramienta tecnológica, y la segunda parte con 14 ítems para mostrar qué elementos de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) utilizan los estudiantes en su formación académica con respuestas: TIC que utilizo actualmente, TIC que me gustaría utilizar y TIC que no me interesa utilizar.

Los instrumentos fueron contruidos, validados por un grupo de expertos de la Facultad de Educación de la Universidad del Magdalena, Colombia, piloteados y luego aplicados a los estudiantes del Programa de Licenciatura



en Educación básica con énfasis en Informática que asistieron al curso Contexto Educativo, a través de la página www.e-encuesta.com, para su posterior análisis con el paquete informático SPSS. (Pérez, 2012)

Resultados

La primera parte de la encuesta está conformada por los siguientes reactivos:

1. Puedo combinar mi trabajo presencial con el trabajo a distancia.
2. Se deshumanizan las relaciones entre los compañeros y los docentes.
3. Estudiar apoyado en una plataforma virtual es difícil porque requiere manejo de programas de cómputo.
4. Contribuye a mi aislamiento de las personas y al aburrimiento en las actividades.
5. Puedo trabajar a mi propio ritmo y en un horario flexible.
6. Dificulta mi desarrollo motor, cognitivo y tecnológico.
7. Contribuye al aumento de mi rendimiento académico.

Las respuestas de los 31 estudiantes se resumen en la tabla 1 en valores porcentuales.

Ítem	Completamente de Acuerdo	de Acuerdo	Ni de Acuerdo Ni en Desacuerdo	En Desacuerdo	Completamente en Desacuerdo
1	38,7	48,4	12,9	0,0	0,0
2	38,7	16,1	29,0	12,9	3,2
3	25,8	32,3	29,0	9,7	3,2
4	29,0	41,9	12,9	9,7	6,5
5	41,9	25,8	12,9	9,7	9,7
6	16,1	9,7	51,6	19,4	3,2
7	25,8	32,3	38,7	3,2	0,0

Tabla 1. Análisis de la efectividad del uso de la plataforma *It'sLearning* en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Universidad Estatal de Sonora, Unidad Académica San Luis, programa educativo Licenciado en Enseñanza del Inglés.

El 87.1% de los estudiantes están de acuerdo en que es posible combinar las actividades presenciales con las que harán a distancia, esto implica conformidad con el uso de la plataforma educativa.





Respecto a la deshumanización de la relación entre estudiantes y docentes, el 54.8% afirman esto y solo el 16.1% muestran desacuerdo. Los alumnos son de segundo semestre y apenas comienzan con la educación semivirtual, por lo cual aún no perciben las bondades o desventajas reales de este modelo educativo. Un gran porcentaje (29%) se muestran indecisos a esta situación.

Al 58.1% de los alumnos se les dificulta el uso de la plataforma por considerar que requieren de habilidades informáticas, pero a medida que avancen en su carrera observarán que no es tal el requerimiento para acceder con facilidad este medio. También aquí se muestra un 29% de indecisos.

Gran cantidad, un 71%, indican que la plataforma los aísla de su medio académico y considera aburridas las actividades de la misma.

El 68% de los alumnos ven la ventaja del modelo para trabajar a un ritmo adecuado para ellos y en los periodos de tiempo que tengan disponibles. Casi el 52% muestran indecisión sobre este cuestionamiento.

El 58% creen que la plataforma educativa contribuye a mejorar su rendimiento en la escuela, más se tiene un 39% de indecisión sobre esta situación.

La segunda parte del estudio consistió en determinar las preferencias de los estudiantes con respecto a las TIC que más comúnmente utilizan. Esta información se presenta en la tabla 2.

Ítem El uso de las TIC para	TIC que utilizo	TIC que me gustaría utilizar	TIC que no me interesa
8. Descargar libros y materiales	21	8	2
9. Revisar detalles de los cursos	23	8	0
10. Clases de Informática	14	13	4



11. Desarrollar control de lectura en e-libros	6	18	7
12. Consultar información complementaria	28	3	0
13. Hacer ejercicios, tests y exámenes	26	4	1
14. Clases de cursos disciplinares	8	21	2
15. Consultar bases de datos sobre educación	16	12	3
16. Colgar ejercicios, fotografías, trabajos	24	7	0
17. Visitar bibliotecas virtuales	13	15	3
18. Participar en foros y discusiones	22	7	2
19. Compartir ideas y documentos	26	5	0
20. Revisar glosarios y diccionarios	16	14	1
21. Trabajar con una plataforma virtual	27	2	2

Tabla 2. Utilización de las Tecnologías de la Información y la comunicación en el aula.

De acuerdo a los datos procesados se observa que la gran mayoría de los estudiantes utilizan las TIC para descargar libros y materiales, revisar sus cursos virtuales, consultar información complementaria, realizar ejercicios y evaluaciones, subir trabajos, fotos y ejercicios y compartir documentos y comentarios con sus compañeros o docentes. Son pocos los estudiantes a los cuales no les interesa realizar este tipo de actividades en su formación académica.

A varios de ellos les gustaría utilizar sus herramientas virtuales para acceder a cursos de informática en la red, realizar lecturas digitales, tomar cursos sobre su área disciplinar, visitar bibliotecas virtuales y revisar diccionarios y glosarios.

Conclusiones

Revisando los datos obtenidos por las encuestas se observa que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo en los beneficios que la plataforma les ofrece para su formación académica, más se tiene gran cantidad de alumnos indecisos en estos cuestionamientos que van del 13% al 52%, y con los cuales se debe trabajar estableciendo algunas metodologías pedagógicas combinadas con los ambientes tecnológicos para que de manera más rápida acepten este modelo educativo de aprendizaje.





Por otro lado se visualiza que la mayoría de los alumnos utilizan las TIC en el desarrollo de sus cursos virtuales, más gran parte de ellos indica que le gustaría utilizar algunas de estas herramientas, por lo cual se ve necesario que la universidad implemente programas auxiliares paralelos a sus cursos normales para mejorar las habilidades informáticas de su población estudiantil.

Referencias bibliográficas

Escalona, P., Rodríguez F. y García R., (2013). *El Moodle, una plataforma de apoyo al aprendizaje colaborativo*. Consultado 8 Mayo 2015. <http://revistas.mes.edu.cu/greenstone/collect/repo/index/assoc/D9789591/61165901/011.dir/978959161165901011.pdf>.

García, A. L. (2004). *BLENDED LEARNING, ¿Es tan innovador?* Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED) de la Cátedra UNESCO de Educación a Distancia (CUED) (Septiembre 2004). Consultado: 4 mayo 2015 [<http://www.uned.es/catedraunesco-ead/p7-09-04.htm>]

Leflore, D., 2000. "Theory supporting design guidelines for web-based instruction". En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

Miranda, D. G. A. (2004). *Modelo Psicopedagógico para los Diplomados Cursos y Talleres en Línea del Instituto de Investigaciones Económicas*. Instituto de Investigaciones Económicas, UNAM. México.

Pérez Cervantes, M. L. y Saker Barros, a. f. (2012). *Análisis de la Efectividad del Uso de la Plataforma Virtual WEBCT en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la Universidad del Magdalena, Colombia*. REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, 11(21) 89-105. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243124125006>

Pysanty, B. A. (2000). *Dos Taxonomías de los Medios Técnicos para la Educación a Distancia*. Revista Digital Universitaria [en línea]. 31 de Marzo de 2000 Vol. 1 No.0 [Consultada: 3 mayo de 2015]. Disponible en Internet: <<http://www.revista.unam.mx/vol.0/art2/arti2.html>>.

