



PERCEPCIÓN SOBRE LA FUNCIONALIDAD Y USO DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA IT'S LEARNING DE LOS ALUMNOS DE LA CARRERA DE LICENCIADO EN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO, DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE SONORA, UNIDAD ACADÉMICA SAN LUIS R.C.

Luis Rey López Salazar
rey.luis@gmail.com

Grecia Parra Carlos
gressp89@gmail.com

Cecilia Berenice Hernández Ruíz
cecilia_2489@hotmail.com

Resumen

Las tecnologías de la información y la comunicación trajeron consigo un avance en la educación por el apoyo que brindan al convertirse en una herramienta importante del proceso enseñanza-aprendizaje, implementando con ello nuevas y diferentes formas de trabajo tanto para discentes como docentes.

En la actualidad el uso de la plataforma virtual se ha convertido en la manera de interactuar entre alumnos y profesores de la carrera de Licenciado en Entrenamiento Deportivo de la Universidad Estatal de Sonora, Unidad académica San Luis Rio Colorado.

El marco teórico está integrado por las teorías del aprendizaje y entornos virtuales y de la flexibilidad cognitiva, además de realizar pruebas de campo con enfoque cuantitativo, en un universo de 147 alumnos, y utilizando como instrumento de recolección de datos el cuestionario, con diferentes tipos de ítems, entre estos dicotómicos, de opción múltiple y de escala de Likert. Concluyendo que el estudiante percibe poco funcional el uso de la plataforma considerándolo ajeno a su desarrollo profesional por su incorrecta aplicación.





Palabras clave (máximo 5)

Plataforma, Enseñanza, Aprendizaje, Virtual, Tecnologías de la información y comunicación.

Planteamiento del problema

Con la llegada del internet a nuestra cultura, va creciendo la necesidad de crear nuevas herramientas didácticas para la educación, que permitan la integración de docentes y alumnos. Lo que conlleva a la implementación en la IES (instituciones de Educación Superior), de plataformas educativas, las cuales comenzaron como una estrategia educativa para la sociedad en donde el método presencial era difícil y la plataforma se convertía en una prueba para el desarrollo educativo, asimismo como la impartición de cursos a distancia.

En la actualidad también es un complemento y una herramienta para la educación al alcance de todos, lo que integra una sociedad informada y a la vanguardia, sin dejar de lado los objetivos pedagógicos.

Almenara (2006) menciona algunos de los beneficios del uso de la tecnología en la educación, como son:

- Acceso rápido a la información
- Mejora la eficiencia educativa
- Flexibilidad en tiempo
- Actividades complementarias de apoyo al aprendizaje

Entre otros puntos y ventajas de la educación en línea, surgen nuevos problemas debido a la inadaptación de la innovación educativa (Area, 2009):

- Saturación de la información
- Nuevas exigencias formativas
- Inadaptación a la rapidez de los cambios

A partir del 2012 se implementó en la Universidad Estatal de Sonora el uso de la plataforma “it’slearning” buscando contribuir de manera integral a la



formación del estudiante, favorecer el aprendizaje autónomo y contribuir al desarrollo de las competencias establecidas en el modelo educativo, denominado ENFACE. (ENFoque centrado en el Aprendizaje y Competencias del Estudiante).

Según Díaz (2009) las plataformas deben contener herramientas de gestión de contenido, de comunicación y colaboración, de seguimiento y evaluación, de administración y elementos complementarios como portafolios, bloc de notas, sistemas de búsquedas de contenidos del curso. Estos requisitos son los mínimos para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje (Díaz, 2009).

El objetivo de la plataforma educativa “it’slearning” implementada por la Universidad Estatal de Sonora es fortalecer la educación superior brindada, aprovechando al máximo la implementación de nuevas herramientas tecnológicas en los programas educativos incorporados para contribuir de manera integral en la formación del estudiante.

Justificación

En virtud de la problemática observada respecto al uso de la plataforma, en donde los estudiantes de la carrera de Licenciado en Entrenamiento Deportivo de la Universidad Estatal de Sonora, Unidad Académica San Luis R. C. no hacen el uso adecuado en tiempo de la plataforma a pesar de ser nativos digitales, no realizan las actividades planteadas por los facilitadores en las materias virtuales, con lo cual no cumplen con el objetivo indicado en los elementos de competencia, siendo la calificación de los estudiantes afectada, es necesario concientizar al educando sobre el uso de este modelo educativo.

Asimismo es necesario mencionar la problemática planteada por los educandos en relación a las fallas en cuanto a conectividad, equipamiento, disponibilidad, por lo cual los alumnos no son capaces de ingresar frecuentemente a la plataforma ya sea porque la institución no cuenta con



instalaciones suficientes y adecuadas (laboratorios de computo), o a la inadecuada planeación de los horarios establecidos por la institución.

Existe además, la falta de supervisión por parte del facilitador hacia sus alumnos en hora de plataforma o simplemente no todos los alumnos cuentan con el material necesario en sus hogares para poder ingresar a la plataforma, ya solucionados los problemas anteriormente mencionados el nivel de uso de la plataforma debería aumentar y así obtendrán mejores resultados y por consecuencia se estarían explotando al máximo la funcionalidad de la misma.

Fundamentación teórica

Para estructurar el marco teórico fue necesario investigar acerca de varias teorías del aprendizaje que aplique en la educación a través de plataforma.

Teoría del aprendizaje y entornos virtuales

Leflore (2000) propone tres teorías educativas para orientar el diseño de materiales y actividades de enseñanza en un entorno virtual: la Gestalt, la Cognitiva, y el Constructivismo.

Las tecnologías de la información son un gran apoyo en la educación pero de ellas no depende el diseño del modelo y métodos de enseñanza. Al cimentar el desarrollo de las plataformas educativas sobre importantes teorías educativas y psicológicas la estructura será más firme al cumplir los objetivos deseados.

Al tener como fuente principal teorías tan importantes como la Gestalt, la cognitiva y el constructivismo se cubren las necesidades educativas que van desde el color y lenguaje manejado en plataforma hasta la interacción social que tiene el individuo para estructurar y construir información y por ende su conocimiento.

Teoría de la flexibilidad cognitiva



Esta teoría es una estrategia que permite al sujeto crear sus propias estructuras de conocimiento (Spiro y Jehng, 1990) y se define como:

“...la habilidad que tiene el sujeto para reestructurar su propio conocimiento, en muchas vías y en respuestas adaptativas para responder radialmente a las demandas cambiantes de los cambios situacionales...”

Si se aplica la teoría a los procesos de aprendizaje apoyados con la plataforma, presentando los contenidos en el ambiente virtual con casos análogos, ambiente interactivo, entre otros recursos se convierte la teoría, útil para la resolución de problemas complejos, el desarrollo de alto nivel, tales como el análisis y la síntesis.

Objetivos

Identificar la percepción sobre la funcionalidad y uso de la plataforma educativa it'slearning en el periodo escolar 2015-1 de los alumnos de la carrera de Licenciado en Entrenamiento Deportivo, de la Universidad Estatal de Sonora, unidad académica San Luis R.C. A través de investigaciones bibliográficas y de campo, con el propósito de determinar el grado de satisfacción de los educandos sobre esta nueva estrategia de enseñanza, y proponer alternativas de solución viables a las autoridades competentes.

Objetivos específicos

- Determinar la problemática por la cual los alumnos de la carrera de LED de la UES UASLRC, no ingresan a la plataforma.
- Plantear alternativas de solución a las autoridades del plantel, particularmente a la carrera de LED –UES -UASLRC.
- Proponer cursos de capacitación para los alumnos de la carrera de LED - UES-UASLRC para un mejor uso de la plataforma.
- Concientizar al docente/alumno sobre la importancia del uso de la plataforma educativa.



Metodología

La presente investigación utiliza un enfoque cuantitativo y es de corte descriptivo pues trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede, de corte prospectivo ya que no se tomó información anterior al respecto, puesto que no se había realizado ningún estudio institucional, es transversal ya que se medirá solamente una vez y no se pretende seguir su evolución en el tiempo.

Para Gómez (2006), el enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y en el uso de la estadística para intentar establecer con exactitud patrones en una población, por ejemplo un censo es un enfoque cuantitativo del estudio demográfico de la población de un país.

El uso del enfoque parte principalmente de los objetivos que se pretende lograr la intencionalidad, la concepción sobre la realidad, así como las dimensiones que se quieren analizar plantean diferencias de corte epistemológico y metodológico.

El objetivo es identificar la percepción sobre la funcionalidad y uso de la plataforma educativa it'slearning en el periodo escolar 2015-1 de los alumnos de la carrera de Licenciado en Entrenamiento Deportivo, de la Universidad Estatal de Sonora, unidad académica San Luis R.C.

La población está integrada por 147 alumnos que integran los distintos semestres de la carrera Licenciado en Entrenamiento Deportivo de la UES.

Según Fischer, (1996), existen dos tipos de universos o población a las cuales denomina finitas e infinitas, las finitas son aquellas cuya población llega hasta 500,000 elementos e infinitas aquella mayor de 500,000.



Considerando que nuestro universo es de 147 alumnos se optó por determinar la muestra de acuerdo a la siguiente formula:

$$n = \frac{\sigma^2 N p q}{e^2(N - 1) * \sigma^2 p q}$$

Sustituyendo: $n = \frac{1.96^2 * 147 * 0.50 * 0.50}{0.5^2 * (147-1) + (1.96^2 * 0.50 * 0.50)}$

$n = \underline{141.12}$

1.325

$n = 107$

Una vez determinada la muestra se optó por elaborar el instrumento de recolección de datos, en este caso el cuestionario de acuerdo a Garcia (2002), es muy popular como recurso de investigación, siendo éste un sistema de preguntas racionales, ordenadas en forma coherente tanto desde el punto de vista lógico como psicológico, las cuales deben ser expresadas en lenguaje sencillo y comprensible que responde por escrito la persona objeto de investigación, dicho instrumento fue elaborado con diferente tipo de items de opción múltiple, escala de likert y dicotómicas.

Resultados

Los resultados obtenidos una vez aplicado el instrumento de recolección de datos, arrojó lo siguiente:





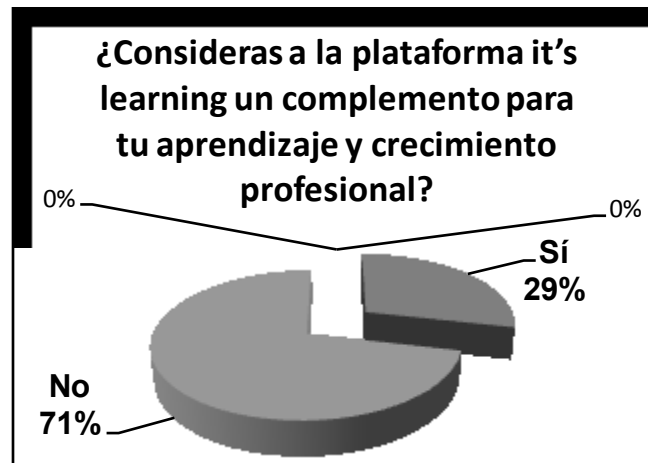
Gráfica 1: Cumplimiento con trabajos solicitados en plataforma



FUENTE: Elaboración propia.

Más del 50% de los estudiantes no cumplen con las actividades solicitadas en plataforma a pesar de tener acceso a aulas digitales y calificar el servicio como bueno.

Gráfica 2: Opinión sobre la plataforma it's learning.

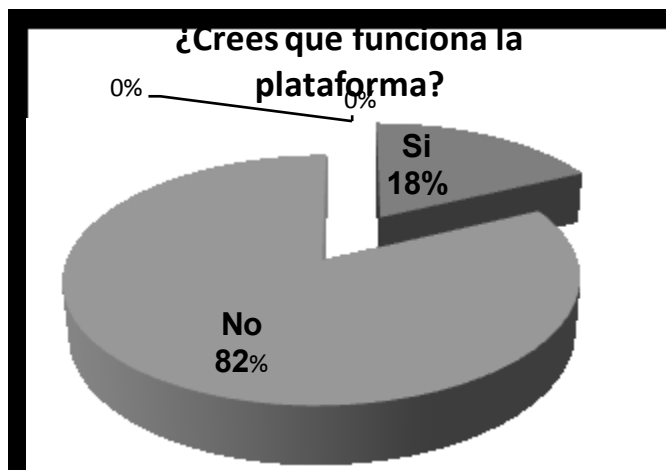


FUENTE: Elaboración propia

Parte de la poca respuesta para realizar las actividades solicitadas en plataforma se debe a que el alumno no considera éste método como un complemento para su desarrollo profesional, lo cual es una parte importante como motivación para realizar actividades importantes que moldeen el aprendizaje del educando.



Gráfica 3: Funcionalidad de la plataforma



FUENTE: Elaboración propia.

En su mayoría, el alumnado no está conforme con el método educativo en plataforma, específicamente para la Licenciatura en Entrenamiento Deportivo, ya que requiere dedicar más tiempo en práctica para solucionar las dudas que surgen en campo. La mayoría de los alumnos no perciben el interés de los profesores en aplicar el modelo educativo como complemento a su aprendizaje, por cual, difícilmente el alumno considerará a la plataforma para su desarrollo profesional.

Conclusiones

Con los resultados arrojados a través de la encuesta, se concluye que la institución debe replantear su modelo educativo, particularmente en el Programa Educativo de Licenciado en Entrenamiento Deportivo, debido a que la naturaleza de la carrera es eminentemente práctico, los alumnos tienen un estilo de aprendizaje pragmático, activos y kinestésicos, por ende para ellos la plataforma resulta aburrida y por ende se desmotivan, retomando con poco interés sus clases virtuales.

El facilitador como profesional de la educación debe motivar y comprometer a sus educandos sobre su uso e importancia en la formación profesional de cada uno de ellos.





Falta capacitación tanto a docentes como a alumnos para el uso correcto de la plataforma, ya que se desconocen los beneficios de ésta herramienta de trabajo. Las tecnologías de la información son una excelente herramienta para el aprendizaje, disminuyendo el tiempo de trabajo, facilitando información y dejando que el alumno estructure y construya definiciones que pueda aplicar dentro y fuera del aula. Específicamente en la Licenciatura de Entrenamiento Deportivo no están siendo aplicadas de manera que tanto alumno como docente se beneficien de ellas.

Referencias bibliográfica

Almenara, J. C. (2006). *Las necesidades del TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. España.

Area, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. España: Universidad de la Laguna.

Díaz, A. (2009). *Pensar la didáctica*. Buenos Aires: Amorrortu.

Fischer, L. (1996). *Introducción a la Investigación de Mercados. Un enfoque práctico*. México: MCGRAW HILL

García, F. (2002) *El cuestionario: recomendaciones metodológicas para el diseño de un cuestionario*. Limusa. Noriega Editores. México.

Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Córdoba: Brujas.

Leflore, D. (2000). *Theory supporting design guidelines for web-based instruction*. USA: North Carolina A&T StateUniversity.

Spiro R. J. & Jehng J. (1990). *Cognitive flexibility and hypertext :Theory and technology for the non-linear and multidimensional transversal of complex subject matter*. D. Nix & R. Spiro (eds.) Cognition, Education and multimedia, Hillsdale, NJ: Erlbaum.