

La plataforma virtual como herramienta andragógica. Una mirada crítica a su aplicación

José Luis Férrez Vergara

Fecha de recepción:
31 de mayo, 2017

Fecha de aprobación:
27 de octubre, 2017

Resumen

El presente artículo muestra puntualmente el uso de las plataformas virtuales como herramienta educativa en la instituciones de educación superior, esquematizando una crítica que evidencia los pormenores de su aplicación y la importancia de establecer una simbiosis entre las estructuras educativas y la tecno informática, tanto para su enfoque, como para el alcance de los objetivos pedagógicos con los que nacen las plataformas virtuales. El objetivo fue identificar la eficiencia del uso de plataformas informáticas en el aprendizaje de los estudiantes, de manera que se pueda conocer si el aprendizaje virtual es favorable o no. Existe un factor pedagógico muy importante que se debe describir y es el hecho que en los elementos que conforman las plataformas virtuales se cuente con vínculos de reforzamiento de la actividad docentes, además de los tutoriales o tareas programadas para lo cual se ha creado un menú de opciones para el estudiante y abanico de oportunidades que están estructuradas desde la parte tecnológica e informática. Conclusión: Las plataformas virtuales deben ser desarrolladas bajo una mirada pedagógica y andragógica, donde se incluyan elementos taxonómicos que permitan al discente desarrollarse en un subproceso de aprendizajes y contribuir de esa forma al fortalecimiento de competencias en el área social, laboral biopsicosocial e intelectual.

Palabras claves: plataforma virtual, desarrollo tecnológico, nuevas tecnologías de la información y comunicación, dicotomía tecnológica, herramienta andragógica.

Abstract

The present article shows the use of virtual platforms as educational tools in higher education institutions, that is to say, a criticism that evidences the resources of its application and the importance of establishing a symbiosis between educational structures and computer technology, both For its Approach, and for the achievement of the pedagogical objectives with which the virtual platforms are born. The objective was to identify the efficiency of the use of computer platforms in the learning of the students, in a way that can be known if the virtual learning is favorable or not. There is a very important factor that must be described and is the fact that the elements that make up the virtual platforms are linked with reinforcement of the teaching activity, in addition to the tutorials or scheduled tasks for which a menu of Options has been created For the student and range of opportunities that are structured from the technological and computer

Máster en Periodismo y Comunicación Digital, Licenciado en Ciencias de la Educación. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. jferezv@ulvr.edu.ec

part. Conclusion The virtual platforms are developed under a pedagogical and andragógica, where they incorporate taxonomic elements that allow the discographic development in a subprocess of learning and contribute in this way to the strengthening of competences in the social, biopsychosocial and intellectual work area.

Key words: virtual platform, technological development, new information and communication technologies, technological dichotomy, andragogic tool.

Introducción

En los albores del devenir y desarrollo tecnológico se reconceptualizaron, no solo las formas de la acción social y de los diferentes contextos de la cotidianidad, sino que se dieron cambios profundos que le siguieron a variantes intrapersonales y no solo interpersonales entre los individuos, cuyos aprendizajes fueron circunscritos al uso y hasta el abuso de dichos medios. Es por eso que la educación trató de definir en la década de los 90 una ampliación, no solo del alcance de la acción educativa, sino de convertir a los recursos tecnológicos en una especie de tecno centrismo como medio y fin educativo, dando un sitio privilegiado a las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTICS).

El presente trabajo ha sido realizado con el objetivo de identificar la eficiencia del uso de plataformas informáticas en el aprendizaje de los estudiantes, de manera que se pueda conocer si el aprendizaje virtual es favorable o no.

Viendo a la tecnología como el santo grial de la educación se trataron de definir esquemas, formas, conceptos y acciones que derivaron en estrategias netamente tecnológicas que invadieron los ambientes de aprendizajes de los diferentes componentes educativos basados, obviamente, en esquemas que dejaron de lado tanto al docente como al estudiante y a priori fundamentaron la importancia de la tecnología como el mecanismo idóneo para fortalecer los

aprendizajes y diversificar su alcance plasmados en modalidades a distancias o abiertas, con procesos diametralmente opuestos a la esencia de la educación. Por contradictorio que parezca, la tecnología y el uso de plataformas se convirtieron en hechos y procesos mecanicistas, autómatas que de por sí intoxicaron a la acción de aprender por medio del uso de la tecnología, pero sin medir el impacto y la forma como se aprende.

Sin escudriñar como las plataformas y usos tecnológicos se adaptaban solo a la forma de conocer, de enviar y recibir información como medio de retroalimentación incipiente, como forma de justificar una acción colectiva consensuada en el campo educativo donde la tecnología era sinónimo de conocimiento, y que el uso de la misma aseguraba la calidad del aprendizaje (Hamidian, Soto y Poriet, 2006).

Dicotomía tecnológica

El punto de inflexión que alerta el mecanicismo con el que se había estipulado el uso de plataformas virtuales o ambientes de aprendizajes se remarcó al observar como dichos medios utilizados por los estudiantes eran de un manejo apropiado en cuanto a la mecánica del uso de los softwares utilizados por las instituciones educativas, pero que en la práctica no marcaban diferencias con la metodología aplicada ante el sobrevenir del desarrollo y aplicación tecnológica en la educación

López (2008) indica que:

Aprender un valor significa que se es capaz de regular el propio comportamiento de acuerdo con el principio normativo que dicho valor estipula; aprender una norma significa que se es capaz de comportarse de acuerdo con la misma; aprender una actitud (acción) significa mostrar una tendencia consistente y persistente a comportarse de una determinada manera ante diferentes clases de situaciones, objetos, sucesos o personas.

Según lo planteado por López la acción de aprender no se limita a un hecho mecánico y la tecnología al plantear una forma de interacción mecánica de aprendizaje y como se ha mencionado de retroalimentación incipiente entre el docente y el discente, sustentado en el hecho de que tanto el facilitador ingresa a una zona de confort y limita su accionar para fortalecer y orientar el aprendizaje autónomo de los estudiantes a través de elementos simples y de cumplimiento superficial a través del uso de las plataformas. El estudiante también accede a esa zona de confort que le ofrece la tecnología, porque lo automatiza a cumplir con requerimientos básicos, con opciones de aprendizaje que no ofrecen formas aplicadas a diversificar el entorno y ambiente del aprehender.

Para Arredondo (1989) la importancia de la enseñanza se da por el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende.

Bajo esta premisa, el proceso de aprendizaje y la acción de aprehender debe ser sustentada por diversos estímulos que el sujeto empodera y acciona en la medida que esa estimulación se da permanentemente en el individuo que aprende.

De acuerdo con Gimeno y Pérez (1996) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Algunos estudios resaltan la importancia que se le debe dar a la construcción de su historia de acuerdo a su realidad, donde lo importante es conocer las ideas previas de los alumnos. Se propone la técnica de los mapas conceptuales a través de dos procesos: diferenciación progresiva y reconciliación integradora, estas ideas deberían estar siempre presentes en la elaboración de nuevas estrategias didácticas (Orosco, Baez y Méndez, 2009).

A través de estas premisas se ve un escenario distinto donde el recurso tecnológico ya empieza a tener un discurso pedagógico con el que se espera abarcar la parte didáctica y andragógico en el cual se promueve la participación activa de los estudiantes donde sus elementos constitutivos son observados con esquemas y metodología aplicable desde el campo educativo.

La reivindicación del uso de la plataforma virtual

Si bien es cierto no es razón ni el objetivo desmerecer el uso de la tecnología a través de una mirada que reivindique el accionar de aprender desde una perspectiva educativa, pero no es menos cierto que ese volcamiento ha permitido que en la actualidad el hecho de que el sujeto que aprende y el docente que facilite dicho aprendizaje ofrezca las condiciones idóneas para que de forma holística, clara y oportuna se dé el proceso de aprendizaje a través de las plataformas virtuales diseñadas desde una perspectiva pedagógica o andragógica donde la meta cognición sea un eje transversal del proceso.

Hay que tomar en cuenta además la investigación de la meta cognición en relación con otros procesos psicológicos como la solución de problemas (Ugartetxea, 2001), el razonamiento, la inteligencia y la atención, así como en relación con tareas académicas como la lectura (Baker y Brown, 1984), la escritura, las matemáticas y el aprendizaje de la ciencia (Landazábal, 2014).

En la actualidad existe un sustento teórico que relaciona la meta cognición y la memoria y la meta cognición con los ambientes de educación virtual.

Al definir esta relación descubrimos que más allá de la importancia de los mecanismos y dinámicas con las que se da la interacción entre el estudiante, docente y las plataformas virtuales siempre debe existir la caracterización de un proceso intersubjetivo en el que el discente se motive a través del uso de la tecnología no por la suerte de marquesina luminosa que suele parecer el uso en sí de la tecnología; sino por lo interesante que se le hace descubrir una forma aplicada de aprendizaje que estimule sus sentidos y su interés por fortalecer lo aprendido en clase y que coadyuve al interés colectivo de los sujetos aprendientes.

La plataforma virtual como herramienta andragógica

Después de analizar los estados que atravesó la tecnología con el uso de las plataformas virtuales en el campo de la educación y al haber desmembrado sus contras frente al proceso de enseñanza aprendizaje, ahora conlleva razonar los elementos progresistas y de sumo aporte para el proceso educativo que este recurso ofrece.

Indiscutiblemente la reestructuración de las dinámicas, de las dimensiones espacio tiempo son aportes significativos que las pla-

taformas virtuales han ofrecido al proceso educativo y desde esa mirada educativa este aporte se traduce en convertir en una acción infinita, el proceso de aprendizaje ya no delimitada por las aulas de clase. Pero esto no significa que con esta definición y característica que surgió con el nacimiento y aplicación de la tecnología en el campo educativo nos quedemos solo con esta premisa.

Existe un factor pedagógico muy importante que se debe describir y es el hecho que en los elementos que conforman las plataformas virtuales se cuente con vínculos de reforzamiento de la actividad docentes, además de los tutoriales o tareas programadas para lo cual se ha creado un menú de opciones para el estudiante y abanico de oportunidades que están estructuradas desde la parte tecnológica e informática. Sin embargo, la pregunta principal que habría que realizar es además de los ingenieros en sistemas o técnicos informáticos

¿Cuántos pedagogos participaron en la creación y estructuración de la red o plataforma? Es importante conocer si dentro de la elaboración de la plataforma virtual intervino algún pedagogo o simplemente los informáticos hicieron lo que consideraron correcto.

¿Se tomó en cuenta las características de tipo de estudiantes al cual se dirige la plataforma? No debería utilizarse la misma plataforma para estudiantes de colegio que para universitarios, de manera que de ser posible en la elaboración de la plataforma se debería contar con la presencia de una muestra de los usuarios finales.

¿Se analizó si puede existir una brecha tecnológica que separe a unos estudiantes de los otros para el uso de dicha plataforma? Es de vital importancia que

los estudiantes evalúen previamente la plataforma con el objeto que corregir errores si los existiera antes de la puesta en marcha definitiva, la capacitación del uso de la plataforma debe darse de manera continua y constante.

¿Se determinó que mecanismos de equiparación se adoptará si el estudiante no comprende la dinámica de la plataforma?

En este sentido la institución deberá adecuar espacios para recapitación de los estudiantes que por diversos motivos no logren acoplarse a la plataforma

¿Los elementos que constituyen la plataforma responden al modelo pedagógico de la institución y con su aplicación se garantiza tributar a ese modelo?

Entendiendo que todas las instituciones manejan distintos parámetros de educación y evaluación no se puede utilizar la misma plataforma para todos.

Evidentemente el uso de la tecnología y de las plataformas, es un factor cronológico importante en la sociedad actual, pero no es menos cierto que las premisas solo especializadas al campo de la informática hacen que dicho recurso se convierta en anacrónico durante el proceso de aprendizaje.

Conclusiones

Las plataformas virtuales deben ser desarrolladas bajo una mirada pedagógica y andragógica, donde se incluyan elementos taxonómicos que permitan al discente desarrollarse en un subproceso de aprendizajes y contribuir de esa forma al fortalecimiento de competencias en el área social, laboral biopsicosocial e intelectual. Bajo este esquema las plataformas virtuales de las instituciones educativas no deben depender de un departamento de sistemas sino más bien, ser el complemento de

los insumos que provea el departamento académico pertinente.

Las actividades realizadas no se deben limitar a una mirada y retroalimentación incipiente entre el discente y docente, sino que se fortalezcan aspectos intersubjetivos a través de los mismos recursos que ofrezca la plataforma y que permita al estudiante contactarse de forma progresiva con los insumos que la plataforma provea; y a su vez que el docente establezca parámetros y realidades contextualizadas de su asignatura a los recursos que le ofrece el uso de la tecnología.

Que no se estandaricen los esquemas de las plataformas por bloques de asignaturas y que cada una incluya características propias con formas y modelos a través de tareas oportunas y que respondan a los logros de aprendizaje descritos por cada docente.

Referencias

- Arredondo, M. (1989). *Notas para un modelo de docencia. Formación pedagógica de profesores universitarios. Teoría y experiencias en México*. México D.F., México: ANUIES-UNAM, CESU.
- Baker, L. y Brown, A. (1984). *Habilidades metacognitivas de lectura*. New York, USA: Longman.
- Gimeno, J. y Pérez, A. (1996). *Comprender y transformar la enseñanza* (5ª ed.). Madrid, España: Morata.
- Hamidian, B., Soto, G. y Poriet, Y. (2006). *Plataformas virtuales de aprendizaje: una estrategia innovadora en procesos educativos de recursos humanos*. Bárbula, Venezuela: Universidad de Carabobo.
- Landazábal, D. (2014). *Mediación en los entornos virtuales de aprendizaje*.

- Querétaro, México: Universidad del Bosque.
- López, E. (2008). *La Evaluación en Educación en Valores* [Documento en línea]. Recuperado de <http://www.oei.es/historico/valores2/boletin10a02.htm>
- Orosco, M., Baez, M. y Méndez, A. (octubre de 2009). El paradigma pedagógico constructivista en el Posgrado en Ciencias de la Salud Pública. *Hekademus Revista Científica de la FIEE*, 2(6), 20-25. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=6gC5PJa7ISQC&pg=PA20&lpg=PA20&dq=Orosco+E1+paradigma+pedag%C3%B3gico+constructivista+en+el+posgrado+de+ciencias+de+la+salud+P%C3%BAblica.&source=](https://books.google.com.ec/books?id=6gC5PJa7ISQC&pg=PA20&lpg=PA20&dq=Orosco+E1+paradigma+pedag%C3%B3gico+constructivista+en+el+posgrado+de+ciencias+de+la+salud+P%C3%BAblica.&source=bl&ots=JMaMmyr8sI&sig=f3u7wk_5wow4DsW-CAnhrInthh8&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj_tMPCncHYAhUH5yYKHRh1D-wQ6AEIOjAA#v=onepage&q=Orosco%20E1%20paradigma%20pedag%C3%B3gico%20constructivista%20en%20el%20posgrado%20de%20ciencias%20de%20la%20salud%20P%C3%BAblica.&f=true)
- Ugartetxea, J. (2001). Motivación y metacognición, más que una relación. *RELIEVE Revista ELectrónica de Investigación y EValuación Educativa*, 7(2), 51-71. Recuperado de https://www.uv.es/RELIEVE/v7n2/RELIEVEv7n2_1.pdf

Para citar este artículo utilice el siguiente formato:

Férez, J. (julio-diciembre de 2017). La plataforma virtual como herramienta andragógica. Una mirada crítica a su aplicación. *YACHANA, Revista Científica*, 6(3), 13-18.