

CURSO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE UNA ASIGNATURA DE DESARROLLO PERSONAL

BLENDED LEARNING FOR TEACHING A PERSONAL DEVELOPMENT SUBJECT

Gladis Ivette Chan Chi, Mirian Georgina Cab Canul, Juan Santiago Ayil Carrillo

Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Yucatán, México

E-mail: [ivette.chan, mirian.cab]@correo.uady.mx, juan_santiago18@hotmail.com

(Enviado Marzo 19, 2019; Aceptado Mayo 22, 2019)

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo identificar las experiencias de 27 estudiantes en formación docente respecto al ambiente virtual de aprendizaje mediado por el Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) Moodle en una asignatura obligatoria de desarrollo personal impartida en la modalidad de *blended-learning* (mixta) en el 1° semestre de una licenciatura en educación en una Universidad Pública en el Estado de Yucatán. Se utilizó un enfoque cuantitativo, un tipo de estudio descriptivo y diseño no experimental. Los resultados mostraron que 77.77% (21) ingresaban a la plataforma dos veces a la semana; 92.59% (25) lo utilizaba para subir tareas; 40.74% (11) empleaba preferentemente la herramienta foro; y el 88.89% (24) consideraba que su uso favorecía casi siempre su aprendizaje. Por otro lado, se encontraron áreas de oportunidad como incluir un mayor número de actividades colaborativas, así como centradas en la motivación del aprendizaje y organizar los contenidos de tal forma que faciliten el aprendizaje.

Palabras clave: *Ambiente Virtual de Aprendizaje, Aprendizaje Combinado, Estudiantes, Nivel Superior, Sistema de Gestión del Aprendizaje Moodle.*

Abstract

The main objective of this study was to identify the experience of 27 students based on teacher training in regard to blended learning through the learning management system (LMS) Moodle. It is an obligatory subject of personal development instructed through blended-learning (mixed) in the first semester of the Education degree in a public University in Yucatan state. A quantitative approach, a descriptive study and a non-experimental design were used. The results showed that 77.77% (21) logged in to the platform twice a week; 92.59% (25) only used it to upload their tasks; 40.47% (11) employed mainly The Forum tool; and 88.89% (24) considered that its use almost always promoted their learning. Furthermore, opportunity areas were found, such as including a greater number of collaborative activities, focusing on the student's motivation to learn and organizing the contents learn more easily.

Keywords: *Virtual Learning Environment, Blended Learning, Students, Higher Education, Learning Management System Moodle.*

1 INTRODUCCIÓN

El vertiginoso crecimiento que ha sufrido la sociedad en las áreas económicas, políticas, religiosas y familiares, se ha visto encabezado por el inédito desarrollo de las tecnologías de información y comunicación (TIC), las cuales no han dejado exento al ámbito educativo [1]. De tal manera que los sistemas educativos enfrentan el reto de utilizar las TIC y los recursos que proporciona la internet para brindarle a los alumnos tanto las herramientas como los conocimientos que necesitan para desenvolverse en la sociedad del siglo XXI [2].

En este sentido, en el Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018 [3], se establece la necesidad de incluir la innovación en el sistema educativo, para ofrecer modalidades educativas mediadas por el uso de las TIC con modalidades de educación abierta y a distancia; por lo que se requiere de fortalecer la infraestructura tecnológica

para crear ambientes de aprendizaje que contribuyan en la mejora de la educación.

En concordancia en el Plan Sectorial de Educación 2013-2018 [4] se hace evidente la importancia de aumentar y diversificar la oferta educativa con nuevas modalidades, mismas que utilicen las TIC como herramientas para favorecer los procesos educativos.

Ante esto, en el Plan de Desarrollo Institucional (PDI) 2010-2020 [5], de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY), se establece la importancia del uso de las TIC, puesto que contribuyen en la promoción del desarrollo de modalidades educativas no convencionales, con lo cual se fortalece la educación a distancia y la educación semipresencial (mixta o combinada).

Desde esta perspectiva Ramírez [6], argumenta que la modalidad educativa denominada *blended-learning*

también conocido como aprendizaje semipresencial resulta ser una alternativa que debe ser incluida en la educación superior, puesto que permite otorgar respuesta a los desafíos del siglo XXI referentes a la innovación de la práctica docente y el impacto de las TIC en el campo educativo.

El *blended-learning* o *b-learning* es un modelo de aprendizaje combinado que integra todo aquello que existe en la educación presencial para potencializarlo a través de las herramientas tecnológicas como las plataformas educativas, entre otros recursos tecnológicos [7].

Por lo tanto, las plataformas educativas son recursos que permiten crear ambientes virtuales de aprendizaje que pueden ser empleados en las modalidades no convencionales de aprendizaje como el *b-learning* que proporciona a los participantes la posibilidad de tener experiencias de aprendizaje formativo en escenarios tanto presenciales como virtuales para enriquecer sus conocimientos.

En esta misma línea, Fernández-Papillón [8], manifiesta que a través del uso de las plataformas educativas se hace posible la creación de espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje, mismos que favorecen la transformación de los espacios de enseñanza tradicional.

Lo anterior permite comprender que el uso de las plataformas educativas son recursos que al ser utilizados adecuadamente logran potencializar lo aprendizajes de los educandos, en este caso, el uso del *Moodle* en una asignatura de desarrollo personal impartida en la modalidad de *b-learning* busca apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que a través de su uso los participantes puedan tener un espacio para expresarse, compartir experiencias, analizar materiales y realizar tareas acordes con la naturaleza de los temas y los objetivos, mismos que contribuyan en su crecimiento tanto personal como académico, al mismo tiempo que les permita crear vínculos afectivos y fortalecer los lazos de amistad para poder transitar juntos y apoyarse en la construcción activa de sus aprendizajes contribuyendo con cada uno de sus talentos.

Desde esta perspectiva Vásquez [9], desarrolló un estudio cuyo objetivo fue evaluar la aplicación del diseño pedagógico y de las condiciones para la implementación del modelo de *b-learning* en una carrera de ingeniería en tres campus. Los resultados muestran que los estudiantes valoran el diseño de la plataforma y afirman que las tecnologías por sí solas no poseen cualidades educativas o pedagógicas, por lo que concuerdan en que la figura del profesor es esencial para conducir adecuadamente un modelo pedagógico de *b-learning*.

Otro de los estudios realizados fue el de Sánchez [10], quien presenta los resultados de un estudio referente al uso de un entorno mixto (presencial y virtual), enfocado en la elaboración, seguimiento y evaluación de los proyectos de investigación centrados en resolver

alguna problemática local. Los resultados muestran que los educandos que empleen la tecnología incrementan sus competencias en la realización de proyectos, así como también se motivan, adquieren compromisos y desarrollan competencias.

A partir de lo anterior, se hace visible la importancia de innovar en la impartición de cursos presenciales, puesto que el *b-learning* proporciona la oportunidad de crear ambientes virtuales a través de las plataformas educativas para apoyar la impartición de cursos en modalidades no convencionales como el *b-learning*, utilizando tecnologías de información y comunicación, mismas que el PND 2013-2018 [3], declaró como uno de los aspectos esenciales que debe ser implementado en todos los niveles educativos. Es por ello, que los estudiantes en formación docente deben familiarizarse con el uso de estas tecnologías en cada una de sus asignaturas, puesto que les permitirán desarrollar competencias útiles para su formación profesional. Por lo tanto, el presente estudio busca identificar la experiencia de los estudiantes en formación docente respecto al ambiente virtual de aprendizaje mediado por el sistema de gestión del aprendizaje *Moodle* en una asignatura obligatoria de desarrollo personal en una licenciatura en educación impartida en la modalidad de *b-learning* en una Universidad pública en el Estado de Yucatán y a partir de los resultados poder proponer mejoras en el diseño del ambiente virtual del curso, así como alternativas que favorezcan el aprendizaje.

2 DESARROLLO

2.1 El *b-learning*: una modalidad educativa apoyada en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación

El *b-learning* es una modalidad de enseñanza semipresencial que combina la formación presencial con la educación virtual, asimismo presenta diversas estrategias de enseñanza en comparación con los cursos presenciales [11].

Esta modalidad educativa ha cobrado un especial auge en las instituciones de educación superior, donde se considera que el uso del *b-learning* resulta ser novedoso para los educandos puesto que contribuye de manera significativa en la formación de los mismos y en la práctica educativa de los docentes; razón por la cual, esta modalidad ha comenzado a implementarse en las dependencias de educación superior, por considerar que en el proceso educativo se debe fomentar la enseñanza medida por el uso de las TIC en las distintas disciplinas y áreas del conocimiento.

Por lo anterior expuesto los procesos de formación basados en el *b-learning* favorecen la conformación de un contexto formativo diferente al que normalmente está acostumbrado el estudiante, puesto que solicita a las escuelas re-estructurar su misión tradicional de formación, investigación y extensión en contextos nuevos; por otro lado, se dice que también representa una

oportunidad debido a que favorece el incremento de estudiantes responsables de su propio aprendizaje [12].

El uso del *b-learning* en los procesos educativos, posee varias ventajas, entre ellas que genera bajos costos, favorece el aprendizaje autónomo, el trabajo cooperativo, así como también elimina las barreras espacio-temporales, ya que le brinda a los participantes del curso la libertad de seleccionar los lugares y horarios para realizar las tareas de la asignatura, además de que proporciona la oportunidad de que éstas sean elaboradas de acuerdo con el ritmo y tiempo de los estudiantes sin importar el espacio físico en el que se encuentren.

2.2 Sistema de gestión del aprendizaje Moodle

Los sistemas de gestión del aprendizaje (SGA) o plataformas educativas permiten la creación de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), mismos que en la actualidad se han incorporado en la enseñanza presencial, mixta o a distancia. Existen múltiples plataformas con características particulares, sin embargo, para fines de este estudio se empleó el SGA Moodle, puesto que se considera un sistema que proporciona la oportunidad de crear un AVA personalizado para llevar a cabo el desarrollo de cursos académicos que favorezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Además de que Moodle es una plataforma cuya base pedagógica se fundamenta en el construccionismo, es de software libre, código abierto y se encuentra traducido en más de 50 idiomas, por lo que puede ser utilizado de forma gratuita [8].

Moodle, cuenta con una diversidad de herramientas que pueden utilizarse para promover el aprendizaje significativo de los educandos, el trabajo colaborativo, así como para mantener comunicación constante entre los usuarios [13].

La plataforma Moodle que se empleó posee una interfaz amigable, los colores llamativos, existe armonía entre ellos y la forma en la que están distribuidos los temas favorece la navegación en las diferentes actividades como: base de datos, chats, cuestionario, glosarios, *hotpotatos*, buzón de tareas, *wiki*, entre otros y los recursos de: archivo, carpeta, etiqueta, libro, página, etc., de manera que al emplear todos estos recursos como parte del proceso de enseñanza potencializan el aprendizaje de los estudiantes.

Como puede notarse cada una de estas herramientas, favorecen la creación de ambientes virtuales de aprendizaje donde se promueva la interacción entre los alumnos y el profesor para la construcción significativa de sus conocimientos, además de se tiene la certeza de que se puede mantener comunicación tanto de manera síncrona (en tiempo real) como asíncrona (en diferentes tiempos), entre el profesor y los alumnos durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3. Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma Moodle para la enseñanza de una asignatura de desarrollo humano

En el diseño del entorno virtual de aprendizaje enfocado en la asignatura de desarrollo personal, se analizaron los principios pedagógicos, se seleccionaron los contenidos, las estrategias de enseñanza, de aprendizaje, de evaluación, al mismo tiempo que los instrumentos de evaluación, los recursos de la plataforma Moodle y los objetos de aprendizaje con material multimedia a utilizar.

A continuación se presenta el ambiente virtual de aprendizaje soportado por la plataforma Moodle que fue diseñado para apoyar la asignatura de desarrollo humano en la modalidad de *b-learning* a nivel superior.

2.3.1 Pantalla principal del entorno virtual en Moodle

Para ingresar a la plataforma Moodle, el alumno debe contar con un usuario y contraseña, mismos que le permitirán acceder al curso de desarrollo personal, de manera que al darle *click* al nombre de la asignatura se desplegará una pantalla donde se encuentran la bienvenida, la competencia de la asignatura, las pestañas que contienen: el número de unidades, de actividades y de recursos (ver Fig. 1).



Figura 1 Pantalla principal del ambiente virtual de aprendizaje y unidades del curso.

En la Fig. 1, también se encuentran las pestañas que contienen las unidades del curso, siendo estas un total de cuatro unidades y en cada una de ellas, se desglosan los contenidos correspondientes. A continuación se presenta la relación de unidades y sus respectivos nombres:

Unidad I. Introducción al desarrollo personal
Unidad II. Comunicación efectiva

Unidad III. Inteligencia personal
 Unidad IV. Estrategias para fomentar el desarrollo personal

2.3.2 Vista del profesor - administración del curso

En este rol, se encuentra la administración de dicho curso, con los botones como editar ajustes, activar edición, usuarios, así los reportes, configuraciones del libro de calificaciones, copias de respaldo, entre otros, a los cuales únicamente puede acceder el profesor para modificar o anexar materiales al ambiente virtual de aprendizaje, cabe mencionar que los estudiantes no pueden visualizar este apartado en la plataforma Moodle (ver Fig. 2).



Figura 2 Vista del profesor – administración del curso.

2.3.3. Vista del alumno

En este tipo de rol, los estudiantes al ingresar al curso desde su sesión pueden visualizar pantallas como eventos próximos referentes al calendario de actividades del curso, otro de las pantallas a las que tienen acceso es para observar quienes son los participantes inscritos al curso y quienes que se encuentran conectados al momento en el que el ingresa, así como la bandeja de mensajes el cual le sirve para comunicarse con sus pares y su profesor de la asignatura, de igual forma podrá visualizar sus calificaciones de proceso y de producto (ver Fig. 3).



Figura 3 Vista alumno.

2.3.4. Actividades de aprendizaje

En la pestaña correspondiente a las actividades de aprendizaje, se encuentran 6 actividades de aprendizaje por cada unidad, siendo un total de 24 actividades, entre las que se encuentran los foros, wikis, glosarios, chats, videos y reflexiones personales y grupales (Ver Fig. 4).



Figura 4 Actividades de aprendizaje.

2.3.5. Recursos

En la pestaña de recursos se encuentran los objetos de aprendizaje diseñados con materiales multimedia como videos educativos, infografías, presentaciones, ligas de interés para el estudiante sobre temáticas de desarrollo personal, libros de acceso abierto, artículos, entre otros (ver Fig. 5).



Figura 5. Recursos.

2.3.5.1. Objetos de aprendizaje diseñados con material multimedia para la enseñanza de una asignatura de desarrollo personal

Los objetos de aprendizaje son recursos que pueden emplearse en un curso en la modalidad de *b-learning*, incorporan elementos multimedia y son utilizados como parte de los materiales para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que permiten captar la atención de los estudiantes y favorecer su motivación por aprender.

Para llevar a cabo el diseño de los objetos de aprendizaje con materiales multimedia se consideró primeramente las características, canales de aprendizaje, edad, intereses y motivaciones de los estudiantes, así como la naturaleza y selección cuidadosa de los contenidos, al mismo tiempo que se consideró los resultados de aprendizaje y la competencia a desarrollar.

Seguidamente y con base en el contenido seleccionado se procedió a sintetizar las ideas principales del texto, incorporar imágenes relacionadas con las ideas presentadas para elaborar un guion del material multimedia, es decir, un documento donde se integró el texto, la relación de imágenes y recursos por cada lámina.

A partir de lo anterior, fue posible construir los objetos de aprendizaje con material multimedia los cuales son el video, la presentación interactiva y la infografía, con el propósito de incorporarlos en el ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma *Moodle*. A continuación se explican brevemente cada uno de ellos.

El video es un material audiovisual que permite integrar contenido escrito, imágenes, narraciones y música, por lo que este objeto de aprendizaje fue diseñado con información sobre la introducción de desarrollo personal, el cual tiene la finalidad de que los estudiantes conozcan los fundamentos del desarrollo personal y las diferencias que existe entre esta temática y el desarrollo humano.

Otro de los objetos de aprendizaje que se diseñaron fueron las presentaciones interactivas con información esencial sobre temas relacionados con los obstáculos y postulados del desarrollo personal, la comunicación eficaz, técnicas asertivas, aspectos relacionados con la inteligencia personal, resiliencia y elaboración de metas para la construcción del proyecto de vida, mismos que los estudiantes debían conocer, de manera que en el diseño de este objeto de aprendizaje se incluyó material multimedia con el propósito de facilitar la interacción y emplear las presentaciones tanto en las sesiones presenciales como en el ambiente virtual de aprendizaje.

Finalmente y en función de los temas se procedió a elaborar infografías relacionadas con el proceso del desarrollo del yo, los tipos de asertividad, la alfabetización emocional, la agencia personal y el empoderamiento, puesto que a partir de este objeto de aprendizaje visual fue posible esquematizar información relevante y asociarla con imágenes acordes al texto para hacer accesible los contenidos a aprender y promover el aprendizaje significativo.

Como se puede observar en el diseño de los objetos de aprendizaje se consideraron los diferentes canales de aprendizaje de los educandos, es decir, visual, auditivo y kinestésico, de igual forma se logró captar la atención de los estudiantes, se favoreció su interés en las diferentes temáticas de desarrollo personal, lo que contribuyó en la apropiación de los conocimientos teóricos que posteriormente utilizaron para realizar los ejercicios vivenciales.

Por lo tanto, los objetos de aprendizaje diseñados con contenido multimedia, resultaron ser materiales potencialmente didácticos, útiles, diferentes y novedosos que contribuyeron en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

3 METODOLOGÍA

A continuación se presenta el enfoque metodológico, el tipo y diseño del estudio, así como el instrumento, la población y muestra que fueron utilizados para llevar a cabo este estudio.

3.1 Enfoque metodológico

Se utilizó un enfoque metodológico cuantitativo el cual de acuerdo con Bisquerra [14], es un estudio que percibe al objeto como algo externo, por lo que busca generar la máxima objetividad, señalando que la realidad social coincide con la perspectiva positivista y manifiesta que es un tipo de investigación normativa. Asimismo señala que tiene como características relevantes el uso tanto de instrumentos objetivos como de la estadística para el análisis de los datos.

3.2 Tipo de estudio

Se empleó un estudio de tipo descriptivo, puesto que se centra en describir los fenómenos en su ambiente natural, después analizarlos y finalmente conocer de manera sistemática la realidad, Bisquerra [14]. El presente estudio se enfocó en describir el uso que los estudiantes en formación docente le proporcionan al sistema de gestión del aprendizaje *Moodle* en una asignatura de desarrollo personal en la modalidad de *b-learning* que se imparte en el primer semestre de una Licenciatura en Educación. Esta descripción se realizó en un único momento.

3.3 Diseño del estudio

Se utilizó un diseño de investigación ex post-facto, el cual de acuerdo con Bisquerra (2004), [14] estudia aquellos fenómenos que ya han ocurrido, por lo que es difícil que se pueda tener un control sobre ellos. Lo que permite afirmar que no se ejercerá ningún tipo de influencia sobre la variable en estudio, sino que se estudiará después de que han ocurrido los hechos.

3.4. Instrumento

Para identificar el uso que los estudiantes le proporcionaban al sistema de gestión del aprendizaje *Moodle*, se utilizó el cuestionario semiestructurado de Veytia y Leyva [15], el cual estaba conformado de 10 preguntas. De acuerdo con los objetivos de este estudio únicamente se utilizaron 7 preguntas de dicho cuestionario y en algunos de los ítems las respuestas fueron modificadas debido a la naturaleza de las actividades realizadas en la asignatura de desarrollo personal.

3.5. Población

En este estudio, la población estuvo conformada por 32 estudiantes que cursaban la asignatura de desarrollo personal en la modalidad de *b-learning* como parte del plan de estudios de una Licenciatura en Educación en una Universidad Pública en el Estado de Yucatán.

3.6. Muestra

Se empleó un muestreo no probabilístico de sujetos voluntarios, puesto que los estudiantes que decidieron participar en el estudio lo hicieron de manera libre y voluntaria. La muestra estuvo conformada por 27 alumnos que cursaron la asignatura. El 29.63% (8) eran hombres y el 70.37% (19) mujeres, cuyas edades oscilaban entre los 18 y 22 años.

3.7. Hipótesis

Los estudios descriptivos permiten incluir hipótesis, de tal manera que para efectos de este estudio, se estableció la siguiente hipótesis:

Hi: El 20% de los alumnos consideran que el ambiente virtual de aprendizaje mediado por la plataforma *Moodle* apoya la enseñanza de la asignatura de desarrollo personal.

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación se presentan los resultados que proporcionan respuesta al objetivo de este estudio el cual hace referencia a identificar la experiencia de los estudiantes en formación docente respecto al ambiente virtual de aprendizaje mediado por el sistema de gestión del aprendizaje *Moodle* en una asignatura obligatoria de desarrollo personal.

Tabla 1 Frecuencia en la que los alumnos ingresan a la plataforma *Moodle*.

| Respuestas | f | % |
|-----------------------|----|--------|
| Dos veces a la semana | 21 | 77.77% |
| Una vez a la semana | 5 | 18.51% |
| Cada 15 días | 0 | 0 |

Como puede observarse en la Tabla 1, el 77.77% (21) de los educandos señalaron que ingresan a la plataforma dos veces a la semana, de manera que estos resultados muestran que la plataforma es empleada por los estudiantes como parte de su proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de desarrollo personal. Estos resultados concuerdan con el estudio realizado por Hernández [16], quien encontró que los estudiantes que utilizaban la plataforma en la asignatura de matemáticas la utilizaban frecuentemente.

Tabla 2 Tipo de actividades realizadas con mayor frecuencia al ingresar a la plataforma *Moodle*.

| Respuestas | f | % |
|------------------------|----|--------|
| Participación en foros | 1 | 3.70% |
| Subir tareas | 25 | 92.59% |
| Descargar material | 1 | 3.70 % |
| Presentar exámenes | 0 | 0 |

En la Tabla 2, se puede notar que el 92.59% (25) de los estudiantes de la asignatura ingresan a la plataforma para subir las tareas que les asignan en las sesiones tanto presenciales como no presenciales en la asignatura de desarrollo personal y con ello cumplir con lo solicitado por la instructora, es importante señalar que con el uso del *Moodle* los estudiantes tienen claridad en las instrucciones de cada tarea, en lo que se les va calificar, así como en las fechas y horarios de entrega. Estos resultados concuerdan con el estudio realizado por Gómez, Reyes y Tirado [17], con estudiantes universitarios, ya que encontraron que el 79% (45) de los educandos utilizaban la plataforma *Moodle* exclusivamente para entregar las tareas.

Tabla 3 Herramientas utilizadas en la plataforma *Moodle* por los estudiantes.

| Respuestas | f | % |
|------------|----|--------|
| Foros | 11 | 40.74% |
| Glosarios | 5 | 18.52% |
| Wikis | 1 | 3.70% |
| Chats | 1 | 3.70% |
| Videos | 7 | 25.93% |
| Otro | 1 | 3.70% |

Como se puede apreciar en la Tabla 3, la herramienta de la plataforma *Moodle* que el 40.74% (11) de los estudiantes utilizan con mayor frecuencia en la asignatura de desarrollo personal son principalmente los foros, puesto que estos espacios proporcionaban la oportunidad de compartir puntos de vista referentes al análisis de los materiales, así como experiencias personales que han apoyado su crecimiento personal, lo cual les permitió conocerse mejor, formar redes de apoyo, reconocerse a ellos mismos, a sus pares y poder crecer juntos. Los resultados son diferentes a los que fueron encontrados en el estudio realizado por Maz, Bracho, Jiménez, Andamuz (2012), [18] quienes encontraron en un estudio realizado con jóvenes universitarios que el foro resultaba ser una herramienta de utilidad, puesto que permite brindar respuestas y proporcionar orientaciones a sus dudas e inquietudes.

Tabla 4 Frecuencia en que las actividades en la plataforma *Moodle* motivaron tu aprendizaje.

| Respuestas | f | % |
|---------------|----|--------|
| Siempre | 1 | 3.70% |
| Casi siempre | 10 | 37.04% |
| Algunas veces | 16 | 59.26% |
| Rara vez | 0 | 0 |

En la tabla 4, se describe que el 59.26% (16) de los estudiantes manifestaron que las actividades del curso que fueron realizadas en la plataforma algunas veces motivaron su aprendizaje, mientras que el 37.04% (10) considera que fue casi siempre. Lo que indica que los estudiantes vislumbran que el uso del SGA permite incluir actividades que favorecen su aprendizaje, puesto que Maury, Pereira, Labbé, Sepúlveda y Valdebenito [19], afirman que el uso de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite transformar los ambientes tradicionales en ambientes virtuales. Con lo cual se pretende motivar la participación y por ende el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 5 ¿Se realizaron actividades colaborativas en la plataforma *Moodle*?

| Respuestas | f | % |
|---------------|----|--------|
| Siempre | 3 | 11.11% |
| Casi siempre | 5 | 18.52% |
| Algunas veces | 8 | 29.63% |
| Rara vez | 11 | 40.74% |

En la Tabla 5, se observa que el 40.74% (11) de los alumnos consideran que rara vez se realizaron actividades colaborativas en la plataforma *Moodle*, lo que representa un área de oportunidad que debe ser atendida al reestructurar el curso, ya que el trabajo colaborativo potencia el aprendizaje y es fundamental promoverlo en los estudiantes tanto en las sesiones presenciales como no presenciales. En este sentido Pérez citado en Meritxell, Guitert y González [20], afirma que el aprendizaje colaborativo le permite a los educandos trabajar juntos en un mismo entorno virtual para alcanzar un objetivo en común.

Tabla 6 ¿El uso de la plataforma *Moodle* favoreció tu aprendizaje?

| Respuestas | f | % |
|---------------|----|--------|
| Siempre | 3 | 11.11% |
| Casi siempre | 24 | 88.89% |
| Algunas veces | 0 | 0 |
| Rara vez | 0 | 0 |

En la Tabla 6, se muestra que el 88.89% (24) de los estudiantes consideran que el uso de la plataforma *Moodle* favoreció su aprendizaje casi siempre, lo que también representa un área de oportunidad que necesita ser atendida, puesto que a través del uso del SGA en los horarios fuera de clases presenciales, hace posible que los estudiantes construyeran de manera autónoma su conocimiento. Al respecto Maury, Pereira, Labbé, Sepúlveda y Valdebenito [19], manifiestan que la plataforma *Moodle* tiene una utilidad como herramienta

pedagógica para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

Tabla 7 ¿La organización de los contenidos en la plataforma *Moodle* facilitaron tu aprendizaje?

| Respuestas | f | % |
|---------------|----|--------|
| Siempre | 8 | 29.63% |
| Casi siempre | 9 | 33.33% |
| Algunas veces | 10 | 37.04% |
| Rara vez | 0 | 0 |

Como se puede apreciar en la Tabla 7, el 37.04% (10) de los educandos manifestaron que solo algunas veces la organización de los contenidos en la plataforma *Moodle* facilitaron su aprendizaje, mientras que el 33.33% (9) consideran que fue casi siempre. Estos resultados permiten comprender la importancia que tiene el hecho de que el instructor del curso organice adecuadamente los contenidos para favorecer el aprendizaje, por lo que representa un área de oportunidad que debe ser atendida en el curso de desarrollo personal para facilitar el aprendizaje de los discentes.

En este sentido Hernández [16], argumenta que el profesor debe diseñar actividades en las diferentes herramientas de la plataforma de manera organizada, así como proporcionar un seguimiento preciso de las actividades de los estudiantes para favorecer la interacción.

5 CONCLUSIONES

El objetivo principal de este estudio fue identificar la experiencia de los estudiantes en formación docente respecto al ambiente virtual de aprendizaje mediado por el sistema de gestión del aprendizaje *Moodle* en una asignatura obligatoria de desarrollo personal impartida en la modalidad de *b-learning* en el primer semestre en una licenciatura en educación en una Universidad pública en el Estado de Yucatán.

Los resultados mostraron que los estudiantes ingresan frecuentemente la plataforma para subir tareas, participar en los foros y al mismo tiempo consideran que el hecho de contar con esta herramienta en una asignatura en la modalidad de *b-learning* les ha permitido utilizar los diferentes recursos que posee.

Se encontró que resulta esencial que el instructor del curso organice en la plataforma los contenidos que serán presentados, así como diseñar actividades de aprendizaje de trabajo colaborativo que motiven a los estudiantes, puesto que a partir de ello, tendrán la oportunidad de construir en conjunto con sus pares su conocimiento y así potenciar sus habilidades, razón por la cual se torna esencial atender estos aspectos para incorporarlos en el ambiente virtual de aprendizaje del curso de desarrollo personal soportado por la plataforma *Moodle*.

También se puede afirmar que los estudiantes consideran que el ambiente virtual de aprendizaje

mediado por la plataforma *Moodle* apoya la enseñanza de la asignatura de desarrollo personal en la modalidad de *b-learning* al mismo tiempo que favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiéndole al estudiante tener acceso a las actividades, materiales y contenidos del curso desde la escuela e incluso fuera del horario de clase y en diferentes lugares, por lo que se rompen las barreras espacio-temporales y se favorece la autonomía en el estudiante para la construcción activa de sus conocimientos, sin olvidar que la comunicación con el profesor siempre podrá mantenerse de manera constante utilizando la comunicación tanto síncrona (en tiempo real) como asíncrona (en tiempo diferido) para interactuar y resolver dudas.

Cabe mencionar que los estudiantes que utilizan esta plataforma deben contar con acceso a internet para poder ingresar al ambiente virtual, sin embargo, aun cuando en el colegio no funcionara el internet, ellos pueden tener acceso al ambiente virtual desde su teléfono móvil, ya que la página electrónica está diseñada para ser soportada por dispositivos móviles, también pueden acceder desde su casa, en algún parque o cafetería con conexión a internet, sin embargo, es imprescindible mencionar que durante las sesiones presenciales aun cuando no se cuente con internet el profesor del curso, puede impartir las sesiones, con un resguardo de los materiales y objetos de aprendizaje que se han incluido en el ambiente virtual, además de que también se trabajan las sesiones vivenciales.

Asimismo se afirma que el ambiente virtual de aprendizaje mediado por la plataforma *Moodle* ha permitido que los estudiantes se conozcan mejor tanto a ellos mismo como a sus pares, así como realizar aportaciones reflexivas de los materiales basadas en la teoría a través de los foros, que fue una de las herramientas que señalaron que les gustaba utilizar, debido a que les proporcionaba la oportunidad de expresar sus opiniones, contar con una realimentación constructiva de sus compañeros acerca de sus tareas, así como tener un espacio donde realizar aportaciones acerca de sus aprendizajes y al mismo tiempo poder ampliar su autoconocimiento, formar redes de apoyo, conocerse mejor y poder crecer juntos tanto a nivel personal como académico a partir de las experiencias de aprendizaje.

A partir de todo lo anterior, se puede observar que los resultados de este estudio, alientan a los profesores para continuar diseñando ambientes de aprendizaje mediados por la plataforma educativa *Moodle* en diferentes asignaturas en la modalidad de *b-learning*, aun cuando puedan considerarse que son asignaturas que por su naturaleza deben trabajarse completamente en lo presencial, puesto que en este estudio se encontró que aún asignaturas como *desarrollo personal* con un fuerte contenido presencial, en el que se requiere guiar en la presencialidad a los estudiantes para que puedan identificar sus fortalezas, áreas de oportunidad, así como las necesidades que ellos y sus compañeros presentan para poder realizar propuestas de intervención que les permitan crecer a nivel personal y profesional pueden trabajarse utilizando la plataforma que resulta ser una herramienta

que contribuye en los aprendizajes de los educandos y en la generación de experiencias satisfactorias con su uso, puesto que pueden utilizarse diferentes estrategias y materiales para el logro de los objetivos de la asignatura.

En este sentido, también representa una oportunidad para que los académicos que diseñan ambientes virtuales de aprendizaje mediados por la plataforma *Moodle*, deben tomar en cuenta los requerimientos de sus estudiantes, puesto que ellos son quienes están en contacto con esta herramienta y la utilizan como parte de su proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que los objetos de aprendizaje diseñados con material multimedia deben adecuarse en función de las características y necesidades de los estudiantes, así como del análisis de los principios pedagógicos, siendo esencial conocer sus experiencias con respecto a esta herramienta, para poder desarrollar acciones pertinentes que permitan replantear el uso que se otorga a esta plataforma, rediseñando el curso, incluyendo nuevas actividades, objetos de aprendizaje con material multimedia, actividades interactivas, entre otros, para que con ello se pueda favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, al mismo tiempo que se puedan incorporar otras tecnologías y uso de redes sociales para promover el aprendizaje significativo y así garantizar la formación de los educandos.

6 AGRADECIMIENTOS

Se le otorga un especial agradecimiento a los estudiantes de la asignatura, quienes decidieron participar en este estudio de manera libre y voluntaria, ya que respondieron honestamente a cada una de las cuestiones solicitadas, lo cual permitió poder obtener resultados desde su experiencia y a partir de los cuales se hace posible trabajar para establecer acciones futuras como diseñar actividades de aprendizaje de trabajo colaborativo, diseñar materiales didácticos que enriquezcan el ambiente de aprendizaje, favorecer una comunicación bidireccional para atender las áreas de oportunidad detectadas para mejorar el curso y favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

7 REFERENCIAS

- [1] Castell, M. (2000). Globalización, Sociedad y Política en la era de la información. *Bitácora Urbano-Territorial*, 4 (1), 42-53. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4008342>
- [2] UNESCO. (2004). Las tecnología de información y comunicación en la formación docente. *Guía de Planificación*. Montevideo, Uruguay: Trilce.
- [3] Plan Nacional de Desarrollo. (2013). *Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018*. Recuperado de: http://www.sev.gob.mx/educacion-tecnologica/files/2013/05/PND_2013_2018.pdf
- [4] Programa sectorial de Educación. (2013). *Programa sectorial de Educación 2013-2018*. Recuperado de <http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/>

- 4479/4/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf
- [5] PDI- UADY. (2010). *Plan de Desarrollo Institucional 2010-2020 de la Universidad Autónoma de Yucatán*. Mérida, Yucatán, México: UADY.
- [6] Ramírez, M. (2015). Impacto del blended learning en la educación superior. *Atenas. Revista Científico Pedagógica*, 3 (31), 55-62. Recuperado de <https://www.redalyc.org/html/4780/478047207006/>
- [7] Silva, A., Gómez, M., Ortega, M. (2015). Blended learning: una alternativa para desarrollar las competencias que promueve la Reforma Integral de Educación Media Superior. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa* (20), 150-166. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/2831/283133746007/>
- [8] Fernández-Papillón, A. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en internet*. In Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad. Biblioteca Nueva, Madrid. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/10682/>
- [9] Vásquez, M. (2017). Aplicación de modelo pedagógico blended learning en educación superior. Didáctica, Innovación y multimedia (DIM). *Revista Científica de Opinión y Divulgación*, 14 (35), 1-17. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/323296/413907>
- [10] Sánchez Olavarría, C. (2014). B-learning como estrategia para el desarrollo de competencias. El caso de una universidad privada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 67 (1), 85-100. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/6622Sanchez.pdf>
- [11] Quiñónez, S., Guillermo, M. (2009). Opinión de los estudiantes acerca de su participación en el curso multimedia educativa en la modalidad de b-learning. En Prieto, M., Sánchez, S., Ochoa, X., y Pech, S. (2009). Editores. *Recursos digitales para el aprendizaje*. Mérida, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán.
- [12] Morán, L. (2012). Blended-learning. Desafío y oportunidad para la educación actual. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, (39), 1-19. Recuperado de: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/371/108/>
- [13] GNU General Public License. (2014). *Documentación de Moodle*. Recuperado de: <https://docs.moodle.org/all/es/Caracter%C3%ADsticas>
- [14] Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: Muralla.
- [15] Veytia Bucheli, M. G., Leyva Ortiz, J. A. (2017). La enseñanza de la literatura en la Licenciatura en Educación con Moodle. *Revista Apertura. Revista de innovación educativa*, 9 (1), 64-79. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/915>
- [16] Hernández, G. (2015). Análisis del uso y manejo de la plataforma Moodle en docentes de matemáticas, para el desarrollo de competencias integrales en estudiantes de primaria. *Revista Q*, 10 (19), 1-19. DOI: 10.18566/revistaq.v10n19.a01
- [17] Gómez-Lopez, J. R., Reyes-Lizárraga, J. O., Tirado-Osuna, I. (2015). Análisis de uso de la plataforma moodle en estudiantes universitarios. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información (RITI)*, 3 (5), 24-28. Recuperado de: <http://www.riti.es/ojs2018/inicio/index.php/riti/article/view/41/22>
- [18] Maz, A., Bracho R., Jiménez, N., Adamuz N. (2012). El foro de la plataforma Moodle: un recurso de la participación cooperativa para el aprendizaje de las matemáticas. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 1 (2), 30-43. Recuperado de: <http://www.uco.es/servicios/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/2850/2738>
- [19] Maury-Sintjago, E., Pereira-Centurión, T., Labbé-Gilbert, M., Sepúlveda, P., Valdebenito, C. (2015). Caracterización del uso de la plataforma MOODLE por estudiantes de ciencias de la salud. *Revista EDUMECENTRO*, 7 (1), 4-17. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742015000100002
- [20] Meritxell, H., Guitert, M., González, C. (2013). El trabajo colaborativo virtual: herramienta de formación del profesorado de educación física. *Revista Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (24), 24-27. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/3457/345732290005/>