

Diseño de plataformas de aprendizaje basadas en una experiencia en línea para educandos del municipio de Pupiales para los periodos 2020-2022

Jhonatan Armando Vásquez Barahona¹

Resumen

El propósito principal de la investigación se localiza en diseñar una plataforma de aprendizaje, generando una experiencia en línea con educandos del municipio de Pupiales para los periodos 2020-2022. El estudio tiene un enfoque cuantitativo, en donde se realiza un sondeo con el fin de verificar el nivel en el que se encuentran las personas de dicha localidad hacia el manejo de herramientas TIC y, posteriormente, seleccionar a los docentes que utilizan estas herramientas en periodos académicos; de la misma forma, evaluar el impacto que tienen en sus prácticas pedagógicas. De esta manera se pretende involucrar nuevos procesos de enseñanza con la ayuda de herramientas y medios tecnológicos. La búsqueda concluye que el desarrollo alcanzado por las TIC en el ámbito educativo obliga a buscar modernos modelos educativos alternativos que contribuyan a elevar la calidad en la formación de estudiantes en cualquier institución, ya sea de educación primaria, secundaria o superior.

Palabras clave: Enseñanza; aprendizaje; plataformas educativas; medios tecnológicos.

Design of learning platforms based on an online experience for students from the municipality of Pupiales for the periods 2020-2022

Abstract

The main purpose of the research is to design a learning platform generating an online experience in learners from the municipality of Pupiales for the periods 2020-2022. The study has a quantitative approach, where a survey is carried out in order to verify the level at which people of this locality are found toward the management of ICT tools and then to select the teachers who use these tools in academic periods, and, in the same way, assess the impact they have on their pedagogical practices. Thus, it is intended to involve new teaching processes with the help of tools and technological means. The search concludes that the development achieved by ICT in the educational field obliges to seek modern alternative educational models that contribute to raising the quality of the training of students in any institution, whether it be primary, secondary, or higher education.

Keywords: Teaching; learning; educational platforms; technological means.

¹Universidad Mariana, Programa de Ingeniería de Sistemas, 2.º Semestre, Semillero ELITE. Correo electrónico: vasquezbarahona@umariana.edu.co

Desenho de plataformas de aprendizagem baseadas numa experiência online para alunos de Pupiales para os períodos 2020-2022

Resumo

O principal objetivo da pesquisa é conceber uma plataforma de aprendizagem geradora de uma experiência online em alunos do município de Pupiales para os períodos 2020-2022. O estudo tem abordagem quantitativa, onde é realizado um inquérito com o objetivo de verificar o nível em que se encontram as pessoas dessa localidade frente à gestão das ferramentas de TIC e, posteriormente, seleccionar os professores que utilizam essas ferramentas nos períodos letivos; da mesma forma, avaliar o impacto que eles têm em suas práticas pedagógicas. Pretende-se assim, envolver novos processos de ensino com o auxílio de ferramentas e meios tecnológicos. A pesquisa conclui que o desenvolvimento alcançado pelas TIC no campo educacional obriga a buscar modernos modelos educacionais alternativos que contribuam para elevar a qualidade da formação dos alunos em qualquer instituição, seja ela do ensino fundamental, médio ou superior.

Palavras-chave: Ensino; aprendizagem; plataformas educacionais; meios tecnológicos.

1. Introducción

Los entornos virtuales a través de plataformas de aprendizaje están presentes en la actualidad, de forma cotidiana, en los procesos educativos, con el objetivo de elevar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en las diferentes instituciones educativas, ya sean éstas de educación primaria, secundaria o superior. Teniendo en cuenta la crisis actual que se está atravesando en el mundo debido a la pandemia mundial del COVID-19, algunos sectores como el de la educación, se vieron muy afectados, ya que se abandonó el campo presencial.

Con el problema propuesto, se puede considerar que Colombia nunca ha estado preparada para otorgar una serie de clases virtuales; entonces, se busca localizar ayudas por medio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con el fin de brindar una educación de calidad desde casa. Si bien hay diferentes plataformas en línea que están disponibles, la mayoría tiene un precio muy elevado en el mercado y, muchas personas no cuentan con los recursos suficientes para pagarlas, razón por la cual se plantea orientar a las comunidades que lo requieran, implementando recursos didácticos con el propósito de que la educación llegue hasta los puntos más extremos de toda la población, empezando por el momento, de forma local.

Con esto se busca crear una plataforma de gran alcance para toda la comunidad, que sea gratuita en un comienzo, basándose en posturas éticas, espirituales y críticas que fomenten el buen desarrollo de nuestra región. Además, se pone en práctica las diferentes herramientas que se ha adquirido en el transcurso de formación en la carrera de Ingeniería de sistemas, además de atribuir un claro proceso de investigación.

Bajo este fundamento, se evidencia que muchos de los municipios del departamento de Nariño no cuentan con una capacidad tecnológica aceptable para dar una educación de calidad en sus instituciones y, mucho menos, con la capacidad suficiente para otorgar una educación virtual. El Aprendizaje Semipresencial es una manera de aprender, que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial. Evidenciando estas problemáticas y con la ayuda de dicha plataforma, cada estudiante en proceso de formación va a tener un acercamiento a una educación de calidad. Es muy importante la realización de dichas plataformas, ya que se espera contar con una gran cantidad de estudiantes que hagan uso de ellas, apoyándoles constantemente, al igual que a los profesores e instituciones educativas, enfocándose en áreas fundamentales de aprendizaje, analizando aquellas materias que son indispensables en su desarrollo.

Aportes tecnológicos en un contexto educativo

Teniendo en cuenta la crisis presentada por la pandemia, se evidencia problemas de enseñanza y aprendizaje en educandos, generando bajos niveles de desarrollo en la región; así, se pretende consolidar una posible solución, determinando en qué circunstancias y de qué manera pueden llegar dichas plataformas a cada localidad de nuestra región, además de construir una plataforma con material didáctico e innovador para el aprendizaje de niños y adolescentes en el municipio de Pupiales, enfocado en áreas de tecnología e idiomas, y con esto implementar jornadas de sensibilización para generar una visión y alcance a toda la comunidad.

A continuación, se da a conocer algunos puntos que se tendrá en cuenta con relación al proceso de la presente investigación:

1. Como fase inicial, se realiza una búsqueda documental en donde se puede caracterizar la población a nivel local; esto involucra el desarrollo de encuestas o entrevistas para abordar temas como el manejo de herramientas virtuales, tanto a docentes como a estudiantes, en aras de entender la situación que se está presentando en cuanto a procesos de enseñanza aprendizaje.
2. Identificar algunos requerimientos para la construcción de la plataforma, teniendo en cuenta los intereses de la población encuestada; así, se puede guiar a la construcción de los requerimientos para el desarrollo de la plataforma.
3. Realizar un estudio de las didácticas en las asignaturas en las que se va a enfocar la plataforma, teniendo en cuentas las tendencias de la educación virtual según el Ministerio de Educación de Colombia.
4. Construir la plataforma con todos los requerimientos enfocados en el lenguaje de programación involucrado en el desarrollo de dicho proyecto.
5. Implementar la plataforma en medios locales.

Aportes tecnológicos a nivel regional, nacional e internacional

De acuerdo con la literatura consultada respecto al objeto de investigación, existen grandes análisis sobre argumentos, artículos, tesis y proyectos orientados al desarrollo de plataformas de aprendizaje en un entorno regional, nacional e internacional. Entre ellos se encuentra el de Maigual Cabrera y Mena Chilama (2019), quienes evidencian un desarrollo sobre toda la temática de los procesos de enseñanza y aprendizaje en algunas instituciones de la ciudad de Pasto y su implementación en modelos educativos.

De igual manera, Cruz-Rojas, Molina-Blandón y Valdiri-Vinasco (2019) realizan un estudio y destacan:

Este desarrollo metodológico, consistente en tres fases: planeación, monitoreo y construcción de valor, permitió reconocer las dificultades que presentan docentes y estudiantes de la universidad en el uso de bases de datos y plataformas de gestión de aprendizaje, a pesar de su importancia como elementos centrales para fortalecer la producción científica y la calidad educativa. (p. 306)

Por su parte, Fernández Naranjo y Rivero López (2014), centraron su estudio en la informática de la medicina y manifiestan:

En Cuba, desde principios de siglo, la enseñanza de la Medicina ha sido invadida por la aplicación de nuevas formas y la utilización cada vez más creciente de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El uso de la televisión y el video, así como la utilización de libros electrónicos, el software educativo y la video clase, propiciaron el inicio de transformaciones importantes en las formas tradicionales del proceso de enseñanza - aprendizaje. (p. 218)

2. Conclusiones

Se identifica los avances y se analiza si hubo una mejoría en la adquisición de estos procesos de enseñanza y aprendizaje en la población local, además de implementar dicho producto, apropiándose de la ayuda del conocimiento social, teniendo un alcance institucional.

El desarrollo alcanzado por las TIC en el ámbito universitario a nivel nacional e internacional, obliga a buscar nuevos modelos educativos alternativos que contribuyan a elevar la calidad de procesos en la enseñanza de pregrado en cualquier carrera universitaria.

Se analiza si el producto generado otorgó un desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje deseado en los docentes y estudiantes de la localidad, realizando un proceso de vinculación con las herramientas y medios tecnológicos.

Referencias

- Cruz-Rojas, G., Molina-Blandón, M. y Valdiri-Vinasco, V. (2019). Vigilancia tecnológica para la innovación educativa en el uso de bases de datos y plataformas de gestión de aprendizaje en la Universidad del Valle, Colombia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 9(2), 303-317. <https://doi.org/10.19053/20278306.v9.n2.2019.9175>
- Fernández Naranjo, A. y Rivero López, M. (2014). Learning platforms, an alternative to consider in learning - teaching process. *Revista Cubana de Informática Médica RCIM*, 6(2), 207-221.
- Maigual Cabrera, C.F. y Mena Chilama, D.F. (2019). *Manejo de plataformas de sistema de gestión de aprendizaje (LMS) en las instituciones educativas municipales de la ciudad de Pasto para los procesos de enseñanza* (Trabajo de Grado). Universidad de Nariño. <http://sired.udenar.edu.co/6288/>