

# PLATAFORMAS VIRTUALES COMO MEDIOS PARA FOMENTAR LA INVESTIGACION EN EL AULA DIVERSA.

**Autores:** Johanna Micaela Pizarro Romero (1)  
Sara Esther Vera Quiñonez (2)  
Crespo García Marjorie Katherine (3)

**Institución.** Universidad Técnica de Machala (1)  
Universidad Metropolitana del Ecuador (2)

**Correos Electrónicos:** [jpizarro@utmachala.edu.ec](mailto:jpizarro@utmachala.edu.ec); [svera@utmachala.edu.ec](mailto:svera@utmachala.edu.ec);  
[mcrespo@umet.edu.ec](mailto:mcrespo@umet.edu.ec)

# **PLATAFORMAS VIRTUALES COMO MEDIOS PARA FOMENTAR LA INVESTIGACION EN EL AULA DIVERSA.**

## **RESUMEN**

Las plataformas virtuales como programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional, algunas se encuentran de forma libre y otras no. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo respetando sus individualidades y necesidades, es decir acoplándose a su ritmo de aprendizaje, por otro lado los recursos alojados en dichas plataformas permiten al estudiante realizar consultas y/o investigaciones dependiendo de la actividad programada por el tutor, así mismo brinda una mayor facilidad para realizar entrevistas, encuestas y/o revisión bibliográfica ahorrando tiempo y espacio, y al encontrarse alojados en la web brindan oportunidad de acceder a cualquier rincón de nuestro planeta.

## **INTRODUCCIÓN**

Berners-Lee (1999) manifestó que la Web se puede calificar como el componente fundamental que ha revolucionado y popularizado el uso de Internet, ya que es un medio de difusión y comunicación abierto, flexible y de tecnología muy simple, lo cual ha dado origen a un abanico de aplicaciones como el comercio electrónico, la banca electrónica, los sistemas de entretenimiento en línea, plataformas virtuales, entre otros.

El sector educativo ha encontrado en esta tecnología un excelente medio para romper con las limitantes geográficas y temporales que los esquemas tradicionales de enseñanza-aprendizaje poseían en aquel entonces, revolucionando, y cambiando a la vez el concepto de educación a distancia. Su adopción y uso han sido amplios, lo que ha permitido un desarrollo rápido y consistente en el que la Web ha ido tomando distintas formas dentro de los procesos educativos.

Fuller (1962) publica su visión de la enseñanza y el aprendizaje con el título New Views - Educación Automática, avizorando que el futuro de la educación estará fuertemente condicionado por la tecnología, y se caracterizará por no tener límites:

Get the most comprehensive generalized computer setup with network connections to process the documentaries that your faculty and graduate-student teams will manufacture objectively from the subjective gleanings of your vast New World- and universe-ranging student probes.

La Web se convierte en la infraestructura básica para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje e investigación presenciales y no presenciales, combinando servicios síncronos y asíncronos en el uso de las plataformas virtuales, lo que ha dado

lugar a un modelo conocido como e-formación o e-learning, y que a través de éste se genere la investigación, utilizando las herramientas que nos ofrece la web en las plataformas virtuales, es decir el e-learning es cada vez más valorado, no como sustituto de la formación presencial tradicional, sino más bien como un complemento a adaptarse según las necesidades y nivel de madurez del estudiante que está formación (García y García, 2001).

Por lo tanto con el uso correcto de las plataformas virtuales y sus recursos se promueve de forma intencional el desarrollo de ciertas habilidades y la apropiación de determinados contenidos necesarios para que los estudiantes puedan ser miembros activos en el proceso de investigación, respetando al mismo tiempo sus necesidades individuales, capacidades, intereses, ritmos, motivaciones y experiencias diferentes que mediatizan su proceso de aprendizaje, logrando que sea único e irrepetible en cada caso.

Y es que la atención a la diversidad nos remite al hecho de que todos los alumnos tienen unas necesidades educativas individuales propias y específicas para poder acceder a las experiencias de aprendizaje necesarias para su socialización, cuya satisfacción requiere una atención pedagógica individualizada. Ahora bien, no toda necesidad individual es especial, algunas necesidades individuales pueden ser atendidas a través de una serie de actuaciones que todo profesor y profesora conoce para dar respuesta a la diversidad; dar más tiempo al alumno para el aprendizaje de determinados contenidos, utilizar otras estrategias, materiales educativos o diseñar actividades complementarias.

Así pues, el objetivo de la presente investigación es dar a conocer las plataformas virtuales alojadas en la web y sus recursos para incentivar a la investigación en los estudiantes respetando sus individualidades.

## **DESARROLLO**

El desarrollo humano no es solamente el sobrevivir y adaptarse al medio, sino con la capacidad para aprender y desarrollarse en determinados entornos. La forma específicamente humana de aprendizaje es siempre un proceso interactivo, mediado por la existencia de una cultura que se va haciendo propia, la existencia de los otros y de uno mismo. (Beltrán, 2002)

Torroella G. (2003), enfoca la educación actual para la vida o pedagogía del ser para el desarrollo integral de la personalidad, de las potencialidades del hombre y de la plenitud humana. Se caracteriza por principios rectores: la educación centrada en el alumno, en su atención y comprensión; el respeto, aceptación y amor al educando, como actitud fundamental del educador; la vitalización de la escuela, su vinculación con la vida.

De esta manera, aprender se conceptualiza como la adquisición y modificación de conductas y se enfatiza el ambiente y la organización de influencias externas. Para otros, consiste en un proceso en el que se desarrollan conocimientos, perspectivas y formas de pensar, el énfasis se encuentra en la actividad mental que organiza y construye. (Revista Iberoamericana de Educación 2007).

Es decir que el aprendizaje basado en la investigación (*Inquiry-based learning*) conecta el aprendizaje del estudiante en el contexto de un problema. Desde este punto de vista, Boyer (1995) señala una variedad de actividades, tales como: el descubrimiento de nuevas ideas, investigación minuciosa de problemas, exposición reveladora de problemas, explicación informada de teorías, síntesis unificadora de aspectos divergentes, aplicación de teorías a problemas prácticos y enseñanza académica.

Cuando se menciona investigación inmediatamente ésta se conecta a los medios o recursos a utilizar para la indagación. Es decir las tecnologías de la información y comunicación las mismas que pueden ampliar el acceso a la búsqueda, y mejorar su calidad. La necesidad de realizar innovaciones en gran escala ha hecho que la UNESCO se centre principalmente en la mejora y la transformación de los sistemas. (UNESCO, 2010).

Es aquí que se denota el rol de las plataformas virtuales y sus recursos, por el año de 1986 fue conocida como Enseñanza asistida por ordenador (EAO), cabe indicar que otros medios también fueron utilizados como el uso de la radio, los audiovisuales, el cine, o la televisión.

El empleo de este recurso tecnológico es aplicado a cualquiera de los niveles educativos, ya sea primaria, secundaria, universitaria o técnica del estudiante, y debe estar orientado a formar integralmente es decir respetando su ritmo de aprendizaje e individualidad, ya que un estudiante puede presentar una necesidad educativa común como aprender a leer, escribir, contar y realizar redacciones, una necesidad educativa individual como mejorar la comunicación, refuerzo social, trabajar en grupos o una necesidad educativa especial donde ya es necesario acudir a las adaptaciones curriculares.

La educación en línea se centra en el estudiante, y al ser interactivo incentiva al sujeto a la investigación y resolución problemas utilizando los distintos recursos que están concebidos en función de lo que aprende y/o debe saber y no en función de lo que el sujeto que enseña sabe o cree saber, es decir se define al estudiante como protagonista creador y recreador de su proceso de aprendizaje. (Adell, 1996).

La educación de los estudiantes con necesidades educativas especiales experimenta una presión cada vez mayor a elevar los niveles de enseñanza, ampliar los programas

de estudios, incorporar tecnologías, desarrollar aptitudes sociales y personales, tener más en cuenta la igualdad de oportunidades y, en conjunto, preparar a los jóvenes para un mundo en rápida evolución. No es, pues, de extrañar que la educación para estudiantes con discapacidades o necesidades educativas especiales no sea una de las principales prioridades de los educadores.

Según Ally (2008) otros de los aspectos que engloba el aprendizaje en entornos virtuales (e-Learning) es que favorece al desarrollo en los estudiantes de aquellas competencias vinculadas preferentemente con: habilidades y destrezas digitales, informacionales, comunicaciones y colaborativas.

El objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los alumnos con distintas necesidades educativas especiales puedan interaccionar durante su proceso de formación. Un espacio de enseñanza y aprendizaje (EA) es el lugar donde se realiza el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias (Griffiths. 2004; López Alonso, Fernández-Pampillón de Miguel, 2008).

Los espacios de aprendizaje pueden ser: las aulas de un centro educativo, en la enseñanza presencial; los sitios en Internet, en la enseñanza no presencial, virtual o e-learning; o la combinación de ambos, en la enseñanza mixta o b-learning. (Britain; Liber 2004). Se los considera como procedimientos metodológicos y sistemáticos que se encargan de operativizar e implementar los métodos de Investigación y que tienen la facilidad de recoger información de manera inmediata. (Deymor, 2010)

Como se mencionó anteriormente las plataformas que son los medios para generar los entornos virtuales en ese caso e-learning pueden ser públicos o privados, es decir dependiendo de las necesidades se escogerá la más opcional. A partir de eso en la actualidad se pueden encontrar un grupo de plataformas que brindan al usuario/estudiante las opciones para aplicación de encuestas, entrevista o simplemente indagar sobre algún tema en particular.

En la web podemos encontrar plataformas libres como: Atutor; Chamilo; Claroline; Dokeos; LRN. Plataformas comerciales: Almagesto; Blackboard; Edu2.0; E-ducativa; FirstClass; Nixty; Saba; WizIQ, en la nube: Ecaths; Edmodo; Schoology; Udemy.

Ventajas y desventajas de las plataformas virtuales:

Ventajas. Fomento de la comunicación profesor/alumno: La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual.

Facilidades para el acceso a la información: Es una potencial herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y

hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Fomento del debate y la discusión: El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los alumnos. Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.

Desarrollo de habilidades y competencias: Este modelo educativo promueve el espacio para la transmisión de conocimientos así mismo el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.

El componente lúdico: El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, Chats en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.

Fomento de la comunidad educativa: El uso de plataformas virtuales está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos conjuntos.

Desventajas.

Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor: El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.

El acceso a los medios informáticos y la brecha informática: La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos.

## **CONCLUSIONES.**

Las plataformas virtuales pueden ser el catalizador para la investigación si se utiliza de forma que promueva la reflexión, discusión y colaboración en la resolución de tareas o problemas. (Murria, 1999)

En este momento, se puede afirmar que las plataformas virtuales permiten e incentivan a nuestros estudiantes a la investigación y/o resolución de problemas mediante la utilización de los recursos que brindan las plataformas como los mencionados en el

presente trabajo, y además fomentando un aprendizaje interactivo y dinámico y aun mejor respetando sus individualidades.

Finalmente, estos recursos virtuales se pueden encontrar mayormente de forma gratuita y su complejidad para utilizarlos son mínimas, por lo que dependiendo de la necesidad de los estudiantes se puede adaptar permitiendo lograr obtener información en cualquier ámbito y temática, rompiendo barreras en el campo investigativo y porque no indicar que de esta manera se estaría actualizando en cuanto al uso de los medios de recopilación que permitan sustentar los trabajos de investigación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

ADELL, J. (1996) Internet en educación: una gran oportunidad. Net Conexión, nº11. Disponible en [http://procesosemivirtual-ese.com/Internet en educacion\\_una gran oportunidad.pdf](http://procesosemivirtual-ese.com/Internet%20en%20educacion_una%20gran%20oportunidad.pdf)

ADELL, J. (2004): Nuevas tecnologías en la educación presencial: del curso on line a las comunidades de aprendizaje. Currículum. Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa, 17, pgs. 57-76.

ALLY, M. (2008): The Impact of Technology on Education. En HIRTZ, S., HARPER, D. G., & MACKENZIE, S. (Eds.)

BELTRAN R. (2002): Cultura y Desarrollo Humano: Unas relaciones que se trasladan. Disponible en: [http://www.campus-oei.org/pensaiberoamerica/ #autor](http://www.campus-oei.org/pensaiberoamerica/#autor). Fecha de consulta Abril / 2005.

BERNERS-Lee T. with Fischetti M., 1999. *Weaving the Web*: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by its Inventor, Harper San Francisco.

BRITAIN, S. y LIBER, O. (2004) "A Framework for the Pedagogical Evaluation of eLearning Environment". JISC-commissioned report, 2008, desde [http://www.cetis.ac.uk/members/pedagogy/files/4thMeet\\_framework/VLEfullReport](http://www.cetis.ac.uk/members/pedagogy/files/4thMeet_framework/VLEfullReport).

CARABANTES, D., CARRASCO, A. y ALVÉS, J. D. (2005). "La innovación a través de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje". RIED - Revista Iberoamericana de Educación a Distancia 8(1 y 2), consultado septiembre 2008, desde <http://www.utpl.edu.ec/ried/>

CONOLE, G. y FILL, K. (2005). "A learning design toolkit to create pedagogically effective learning activities". Journal of Interactive Media in Education, consultado agosto 2008, desde <http://www.jime.open.ac.uk/2005/08/conole->

DELORS, J. (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en La Educación encierra un tesoro. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.

DONDI, C. (2008). "La calidad de la experiencia de aprendizaje como factor discriminante en el desarrollo del potencial de las TIC en los sistemas educativos y formativos". En IV Jornada Campus Virtual UCM: experiencias en el Campus Virtual (Resultados), Madrid, Editorial Complutense.

FERNÁNDEZ-VALMAYOR, A., CRISTÓBAL, J., NAVARRO, A., FERNÁNDEZ-PAMPILLÓN, A., et al. (2008) "El campus virtual en la universidad Complutense de Madrid". PixelBit, revista de Medios y Comunicación 32: Monográfico TIC y Universidad, consultado agosto 2008, desde <http://www.sav.us.es/pixelbit/actual/4.html>

FERNÁNDEZ-VALMAYOR, A., FERNÁNDEZ-PAMPILLÓN, A. y MERINO, J. (eds.) (2007). III Jornada Campus Virtual UCM: Innovación en el Campus Virtual metodologías y herramientas. Madrid, Editorial Complutense, <http://eprints.ucm.es/5835/>.

FULLER, B. (1962). Education automation. Freeing the scholar to return to his studies. Londres y Amsterdam, Southern Illinois University Press.

GRIFFITHS, D., BLAT, J., GARCÍA, R. y SAYAGO, S. (2004). "La aportación de IMS Learning Design a la creación de recursos pedagógicos reutilizables". En Simposio SPDECE: Alcalá de Henares.

HERNÁNDEZ, E. (2003). "Estándares y especificaciones e-learning: ordenando el desorden". Consultado septiembre 2008, desde <http://www.uv.es/ticape/docs/eduardo.pdf>

LÓPEZ ALONSO, C., FERNÁNDEZ-PAMPILLÓN, A., MIGUEL, E. de. y PITA, G. (en prensa). "Learning to research" in a Virtual Learning Environment: a socioconstructivist mode". En International Conference on Information Systems



Development, Paphos, Chipre.

LÓPEZ ALONSO, C., MIGUEL, E. D. y FERNÁNDEZ-PAMPILLÓN, A. (2008). "Propuesta de integración de LAMS en el marco conceptual del espacio de aprendizaje socio-constructivista E-Ling". En 2008 European LAMS Conference.

LÓPEZ, M L., TORRES, L. y CASTILLO, A. Comunidad de aprendizaje: Desarrollo humano y tecnología. Disponible en: <http://www.somece.org.mx/simposio2004/memorias/grupos/archivos/049.doc>. Fecha de consulta. Octubre de 2006

MONTI, S. SAN VICENTE, F. y PRETI, V. (2006) "Characteristics and Capacity of elearningplatforms for learning languages". eLearning papers 1, consultado septiembre 2008, desde <http://www.elearningpapers.eu/index.php>.

MURRAY, T. (1999). "Authoring Intelligent Tutoring Systems: An Analysis of the State of the Art". International Journal of Artificial Intelligence in Education 10: 98-129.

PNUD. (2002): Informe de desarrollo humano. PNUD 2002. Ediciones Mundi-Prensa. Disponible en: [www.undp.org](http://www.undp.org)

SAN MARTÍN, V. La formación en competencias: el desafío de la educación superior en Ibero América. Revista Iberoamericana de Educación (ISBN: 1681-5653). Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/280SanMartin.PDF>. 2006.

JENKINS, M., BROWNE, T. y WALKER, R. (2005). "VLE Surveys. A longitudinal perspective between March 2001, March 2003 and March, 2005 for higher education in the United Kingdom". 2008, desde [http://www.ucisa.ac.uk/groups/tlig/vle/vle\\_survey\\_2005.pdf](http://www.ucisa.ac.uk/groups/tlig/vle/vle_survey_2005.pdf).

UNESCO (2000): La Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y acción. Conferencia Mundial sobre Educación Superior. Informe Final, Santiago de Chile, CPU. : La Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y acción. Conferencia Mundial sobre Educación Superior, París, 5-9 octubre.

Valzacchi, J.R. (2003) Internet y Educación: Aprendiendo y Enseñando en los Espacios Virtuales. AICD, INTERAMER DIGITAL 73. Disponible en [http://www.educoas.org/Portal/bdigital/es/indice\\_valzacchi.aspx?culture=es&navid=201&Highlight=true&Search=VmFsemFjY2hp](http://www.educoas.org/Portal/bdigital/es/indice_valzacchi.aspx?culture=es&navid=201&Highlight=true&Search=VmFsemFjY2hp)