

Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria¹

Environments of virtual learning: difficulties of use faced by students of fourth grade

Adrián Filiberto Contreras-Colmenares*

Luz Myla Garcés-Díaz**

Resumen

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje son entendidos como los espacios o entornos que favorecen el aprendizaje de los alumnos, con apoyo en la tecnología, mediante la cual se genera una interacción entre los discentes y el docente. Su uso, generalmente presenta dificultades por parte de los estudiantes de cuarto grado. Y esos impedimentos que impactan en el aprendizaje han sido un asunto de estudio constante, porque representan un escollo en el proceso formativo del ser humano. De ahí que se haya planteado como propósito analizar las dificultades que presentan los estudiantes de cuarto grado de primaria para aprender en, con y desde la virtualidad. Como se ha documentado en diferentes estudios, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han venido transformando la educación, puesto que, como recurso didáctico, plantean nuevos escenarios, que requieren una revisión profunda del contexto

¹ Artículo que se deriva de la investigación *Dificultades que presentan los estudiantes de cuarto grado de primaria al trabajar en Ambientes Virtuales de Aprendizaje específicamente en la plataforma Chamilo*, desarrollada en el período 2012-2013. Artículo que es avalado por el Centro de Investigación “Georgina Calderón”, adscrito a la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.

* Doctor en Educación, Abogado. Docente Emérito. Profesor Jubilado, categoría Titular de la Universidad de Los Andes. Táchira, Venezuela. Correo electrónico: adriancontreras@ula.ve

** Licenciada en Educación Básica. Maestra en Tecnología educativa. Universidad Virtual Escuela de Graduados en Educación. Instituto Tecnológico de Monterrey. México. Magistra en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Docente de primaria de la Institución Educativa Provenza. Bucaramanga, Colombia. Correo electrónico: luzmi0404_garcesdiaz@hotmail.com

Universidad del Valle. Cali, Colombia. Recibido: 30/07/2018 Aprobado: 10/11/2018

ISSN: 0122-1213 ISSN-e: 2389-993X. Doi: 10.25100/prts.v0i27.7273



Como se lee, hay herramientas pedagógicas, que se pueden incluir para apoyar el aprendizaje de los alumnos de educación primaria, por parte de quienes se encuentran con la responsabilidad de orientar, guiar o dirigir los procesos de enseñanza y aprendizaje. Y una de esas herramientas pedagógicas es el uso de los computadores u ordenadores, como recursos tecnológicos que coadyuvan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de educación primaria.

Por su parte, Romera-Blasco (2014), en otra investigación realizada, expresa que: ... “la educación primaria debe facilitar la preparación en competencias digitales para ayudar a los niños a desenvolverse en esta sociedad” (p. 15). De modo que, en esa preparación y a través de las TIC, los estudiantes de primaria van accediendo a los conocimientos que se producen en las comunidades académicas y en la sociedad del conocimiento.

En consonancia con este planteamiento, Cebrián de la Serna (2003) manifiesta: ... “las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación [están] asociadas a la producción del conocimiento y a los procesos de innovación educativa” (p. 16). Así, las TIC han venido influyendo en el ámbito educativo y han logrado transformar la cultura del aprendizaje y la enseñanza; por tanto, surge la necesidad de implementar modelos educativos innovadores para fomentar ambientes de aprendizaje significativos, en el que el docente se comprometa a dejar atrás los paradigmas convencionales o clásicos de enseñanza.

El docente, por tanto, para adaptarse a las nuevas circunstancias de enseñanza y de mediación instrumental, propuesta por Vygotsky (en Contreras-Colmenares, 2004), tiene que asumir el dominio de las nuevas tendencias tecnológicas y habrá de incorporar las TIC en el aula de clase, para promover un aprendizaje significativo en los estudiantes de primaria. De ese modo, con apoyo en las TIC, podrá descubrir la significación del trabajo docente en AVA, y de la actividad que han de cumplir los estudiantes del nivel primario. Los AVA forman parte de la educación virtual y, en ese tenor, Rubio-Moraga (2003) expresa: “[La educación virtual] es un proceso de formación de carácter auto dirigido, en donde el mismo estudiante avanza según sus intereses, capacidad de auto-aprendizaje y habilidades para el autoestudio” (p. 5).

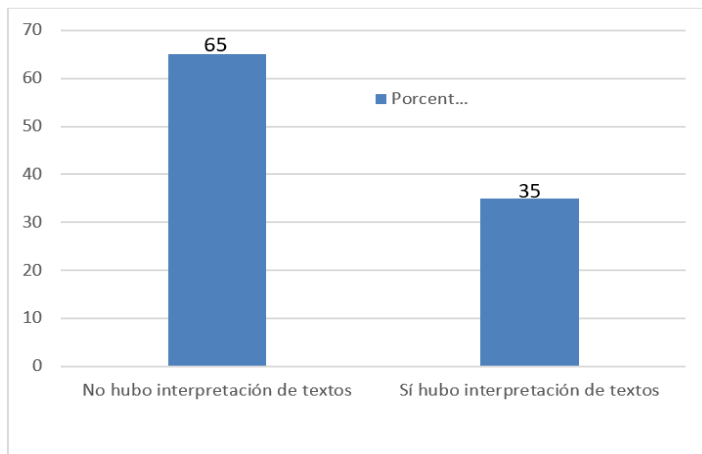
En función de lo propuesto, y a fin de que se pueda lograr un avance progresivo en el aprendizaje de los estudiantes de primaria, se hace necesario que los docentes potencien los Ambientes Virtuales de Aprendizaje con la inclusión de actividades pedagógicas, que promuevan el desarrollo de habilidades en los estudiantes para que se pueda romper con la brecha digital –en cuanto que su no dominio se toma como criterio de desigualdad– lo cual afecta tanto a las instituciones educativas, como a los usuarios que, en este caso de estudio, son los estudiantes de primaria del grado cuarto.

Así entonces, hay que aprovechar al máximo las condiciones favorables de los AVA y, por supuesto, lo efectivas que pueden ser las TIC para el aprendizaje significativo de los estudiantes. Una revelación de la efectividad de las TIC en la educación primaria, por su permanente actualización y organización, la hace Arias-Arranz (2017), quien, a partir de la investigación realizada, indicó:

El CRA [Centro de Recursos para el Aprendizaje] los Almendros cuenta con certificado TIC nivel 5. Acceso a internet a través de ADSL. La página web se actualiza diariamente siendo muy completa su información y bien organizada. En Ciencias Naturales y Ciencias Sociales de 5º y 6º de Educación Primaria trabajan con contenido digital no necesitando libro de texto. Se accede al material a través de la intranet del centro para lo que cuenta con un disco duro a modo de servidor (p. 33).

Así las cosas, las TIC incorporadas como apoyo del aprendizaje son de alto significado y han de estar en constante actualización, y estar disponibles a cualquier hora en que sea requerido su uso, tanto por el docente, como por sus estudiantes. De ahí que un recurso que puede utilizarse son los AVA, los cuales se constituyen en excelentes campos de la virtualidad, entornos o espacios físicos tecnológicos, que, a su vez, favorecen el aprendizaje y el intercambio académico, así como la transacción del conocimiento entre docente y alumnos.

De ese modo, se fortalecerán tanto el proceso de enseñanza, como el proceso de aprendizaje. En correspondencia con esta idea Gros-Salvat (2011) afirma:

Figura 2. Categoría: Habilidades interpretativas.

Fuente: elaboración propia

De lo revelado, puede afirmarse que ese 35%, si se considera significativo, puesto que cuando en el futuro inmediato se propongan actividades en los entornos virtuales, aquellos alumnos de grado cuarto de educación primaria que han demostrado fortalezas interpretativas se convertirán en mediadores de sus propios pares en el proceso de entendimiento de los variados textos a los que se enfrenten, dentro del proceso de aprendizaje. Y de ese modo habrá una mejora en la interpretación de los textos digitales que son descargados para realizar las actividades de refuerzo y fortalecimiento del aprendizaje significativo.

Esta acción futura de los aprendices, en cuanto mediadores coetáneos, se vincula con parte de la teoría que ha desarrollado Contreras-Colmenares (2008) y que ha denominado: coetaneidad. Él la definió del siguiente modo:

La coetaneidad concebida y analizada (...) como el atributo que posee el ser humano para apuntalar el aprendizaje de sus semejantes, vale decir, de esos otros seres que se encuentran en el mismo o parecido nivel etario con quienes comparte y aprende (p. 57).

De forma tal que para desarrollar esas habilidades interpretativas han de intervenir diferentes actores y tal propósito se podrá lograr de

un proceso de construcción del conocimiento que te ayuda a contar con mecanismos de adaptación. En la sociedad actual, las formas de obtener y crear el conocimiento son cada vez más diversas y dinámicas; situación que te desafía a desarrollar la capacidad de comprender por qué, para qué y cuándo necesitas lograr un nuevo conocimiento (p. 1).

Significa que se fundamenta en la construcción de saberes de manera autónoma, que, a su vez, le posibilitarán la adaptación a las circunstancias que se le presenten, en cuanto a las disímiles formas en que se expresa el conocimiento en la sociedad del aprendizaje.

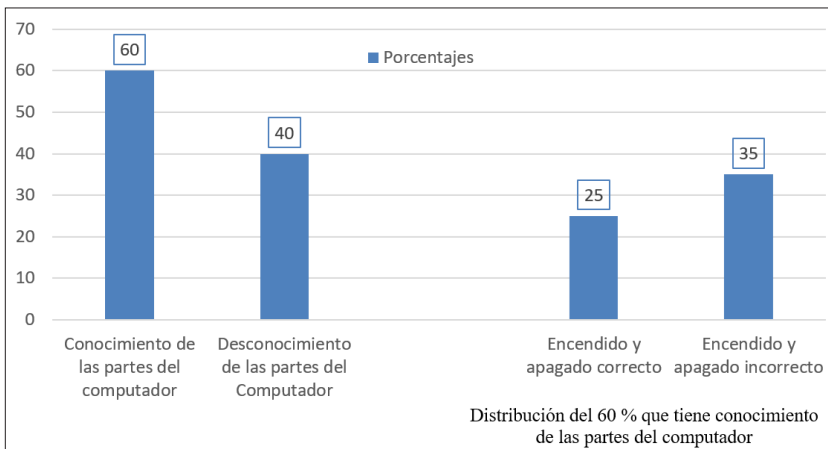
Una posible respuesta a la disparidad encontrada podría estar en que los estudiantes manifiestan no haber trabajado en una computadora que cuente con el servicio de internet; por tanto, no tienen opción para desarrollar actividades que les permitan acceder al conocimiento que se encuentra en los distintos repositorios académicos; sin embargo, se cree necesario que, desde la escuela, se ha de apoyar este proceso de autoaprendizaje. Sobre todo, ha de alentarse a los estudiantes que viven en las zonas rurales, para que puedan superar las limitaciones encontradas que les impiden trabajar con el computador (computadora, portátil, ordenador), en principio, dentro la institución Colegio Integrado Nuestra Señora de la Paz, a través de la Plataforma Chamilo y fuera de la institución.

Ello es conveniente dado que, como refiere Cabero-Almenara (2000) las TIC “condicionan el tipo de aprendizaje a obtener, ya que pueden promover diferentes acciones mentales en los alumnos” (p. 144). Con ello, se puede promover y fortalecer el autoaprendizaje.

Categoría de las habilidades computacionales

En relación con esta categoría (ver Figura 3), puede decirse que hay disparidad de habilidades entre los estudiantes. Así, por ejemplo, en lo que se refiere al conocimiento de las partes del computador, 60 % de los estudiantes lograron señalar y nombrarlas, 40 % no lo hizo. En lo que se refiere al procedimiento de apagar y encender el computador, 25 % lo encendieron bien y 35 % lo apagó de forma adecuada.

Figura 3. Categoría: Habilidades computacionales



Fuente: elaboración propia

En relación con esta categoría, puede decirse que sí se observó la presencia de dificultad en cuanto al uso del teclado del computador, pues, en su mayoría, no saben usar el teclado para digitar; ello se debe a que no conocen la posición de las letras en el teclado. Se observó también que, al principio, les costaba arrastrar el *mouse*, así como tampoco seleccionaban de manera adecuada los comandos del menú en los programas utilizados. Se observó que en la medida en que iban teniendo mayor uso de los computadores iban desarrollando las habilidades para dar *clic* en los botones del *mouse*; sin embargo, no demostraron el dominio para dar el *doble clic*; esto pudiera deberse a que no han sido formados en estas funciones o porque aún la psicomotricidad fina aún está en proceso de consolidación dado que son alumnos de cuarto grado.

Se hace necesario indicar que los desempeños sobre conocimiento y manejo del computador, es decir, lo relacionado con las habilidades computacionales que tienen los estudiantes de cuarto grado se encuentran en un rango menor entre los estándares exigidos para los grados de escolaridad que van desde preescolar hasta el tercero de primaria. Esta situación pudiera deberse a que, a pesar de existir unos estándares tecnológicos que indican cuál es la competencia que los estudiantes deben

alcanzar en cada nivel de estudio, aún los maestros no estamos enseñando los contenidos que se deben impartir en el cuarto grado de primaria.

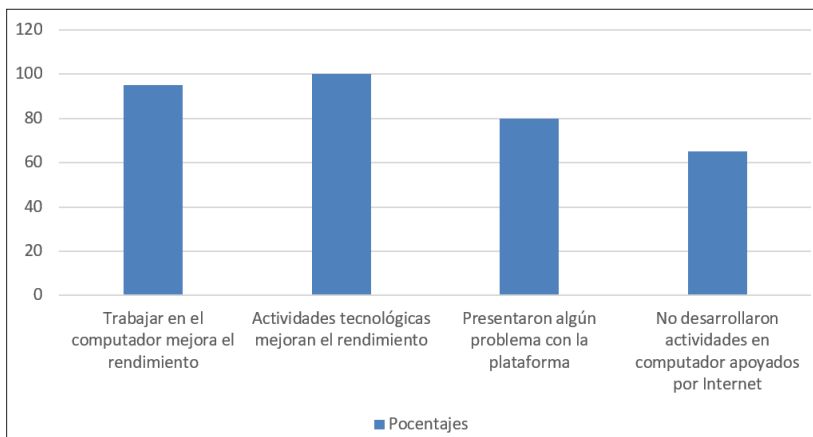
Habría, en este caso, dos posibles explicaciones que son lucubraciones por cuanto no fue objetivo de la investigación. Una, se desconocen los estándares tecnológicos señalados para cada grado; dos, se le da poca importancia a las clases de informática, lo que se traduce en que se vayan creando dificultades en los estudiantes. Ello, a su vez, les impide tener un buen desempeño en los siguientes grados de escolaridad.

Implica también un reto para los investigadores educativos seguir profundizando con nuevos estudios, para poder revelar cuál es la situación precisa que ocurre al interior de los planteles, con respecto al desarrollo de las habilidades computacionales. Y es elocuente esta situación, puesto que, en este momento, los alumnos de cuarto grado se encuentran en la generación tecnológica denominada: nativos digitales.

Ahora bien, hay que afirmar que, una vez percibida esta situación, se encontró también una disparidad en cuanto a las respuestas dadas por los estudiantes, que fueron registradas en el cuestionario. Es así que 95 % manifiesta que les gustaría seguir trabajando en la plataforma, pues les facilita la concentración que los conduce a un mejoramiento importante en el rendimiento académico. Dato que se ratifica con las respuestas de un 100% de ellos que considera que estas actividades les ayudan a mejorar el rendimiento académico.

Una interpretación a esta contradicción evidenciada se centraría en establecer que 80% manifiesta haber tenido algún problema con la plataforma especialmente en la exploración de las diferentes secciones; mientras que 65% dice no haber desarrollado actividades de aprendizaje en la computadora con apoyo en internet (ver Figura 4).

Figura 4. Categoría: Opiniones respecto al uso de la tecnología



Fuente: elaboración propia

Con base en estas informaciones se valora que, en cuanto al uso de los AVA siguen existiendo, por parte de los estudiantes del grado cuarto de primaria, las dificultades en su uso, debido al poco dominio que tienen con las TIC. Es, entonces, imperativo que se desarrollen actividades de concienciación entre el profesorado, para que se aproxime a un mayor y mejor aprovechamiento de la plataforma Chamilo.

Se da por concluido el proceso de análisis a la información recabada, que necesariamente, evidencia la necesidad de seguir profundizando con nuevas investigaciones, acerca de la temática expuesta.

5. Conclusiones

Realizado todo el transitar investigativo se considera oportuno dar a conocer algunas informaciones a modo de conclusiones en los siguientes términos:

- Los AVA pueden convertirse en espacios de formación integral de los estudiantes de cuarto grado con la asunción de un compromiso decidido por parte de los docentes. Hasta ahora, su incorporación ha estado limitada por varios factores, tanto de carácter personal, como

tecnológico. En lo primero por desconocimiento de la importancia de su inclusión en las aulas de clase para mejorar la práctica educativa, que conduzca a lograr aprendizajes significativos.

- Los AVA, como aplicación informática, no suponen en sí mismas un desarrollo del potencial pedagógico de estas tecnologías, sino que las enmarcan en los modelos unidireccionales de la educación tradicional; por tanto, la plataforma Chamilo se considera como un recurso tecnológico que viene a apoyar y a enriquecer los procesos de enseñanza aprendizaje, y no como un todo que viene a solucionar las dificultades de aprendizaje que afectan actualmente a la educación.
- Sobre la base de valorar que estamos inmersos en un mundo digital, se hace necesario incluir, en nuestra práctica educativa, estrategias que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades que ayuden a desenvolverse en la sociedad de la información. Así como el desarrollo de otras habilidades que han de formar parte de la formación integral de los estudiantes.
- Para desarrollar actividades de aprendizaje en la plataforma Chamilo se necesita que los estudiantes entiendan y comprendan cada uno de los pasos que se llevarán a cabo en el trabajo que se va a realizar; además se ha de tener conocimiento sobre la manera cómo se utiliza dicho recurso tecnológico.
- Los estudiantes de cuarto grado de primaria no poseen habilidades de autoaprendizaje para trabajar en el desarrollo de actividades en un ambiente virtual y, además, son poco metódicos en la búsqueda de estrategias que contribuyan a la solución de inconvenientes presentados. No obstante, los estudiantes que han desarrollado ciertas habilidades se convierten en mediadores de sus pares, cuando hacen preguntas, despejan inquietudes y encuentran opciones alternas para cumplir con las tareas asignadas.
- Para que los estudiantes puedan manejar adecuadamente los AVA deben tener conocimiento de la tecnología de la información y

la comunicación. Por tanto se requiere tener dominio de dicha aplicación informática.

- Se pudo valorar que los estudiantes que han tenido la oportunidad de interactuar con el computador son más efectivos en el uso de dichos espacios virtuales y, por ende, su desempeño personal en el progreso académico es más significativo. Contrario en aquellos que, en pocas ocasiones, han trabajado con estos recursos tecnológicos, pues se les hace mucho más difícil el acceso a la virtualidad, lo que conduce, en ocasiones a cierta frustración que ha de ser atendida por los docentes.

6. Referencias bibliográficas

- Arias-Arranz, F.M. (2017). *Entornos virtuales de aprendizaje en los centros de educación infantil y primaria*. (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Segovia, Segovia, España.
- Arriagada-Mena, D.E. (2014). *Desarrollo de habilidades de comprensión lectora, mediante la integración de tablet*. (Tesis de maestría). Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Educación. Maestría en Educación Mención Informática Educativa.
- Cabero-Almenara, J. (2000) *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis.
- Castañeda-Castañeda, A., Carrilo-Álvarez, J. y Quintero-Monreal, Z.Z. (2013). *El uso de las TIC en Educación Primaria: la Experiencia ENCICLOMEDIA*. México: Red de Investigadores Educativos, A. C.
- Cebrián de la Serna, M. (Coord.) (2003). *Enseñanza virtual para la innovación universitaria*. Madrid: Narcea.
- Contreras-Colmenares, A.F. (2004). *Mediación de procesos cognitivos y aprendizaje de la lectura*. Venezuela: Litoformas.
- Contreras-Colmenares, A. (2008). La coetaneidad en el proceso de mediación y aprendizaje de la lectura. *Acción Pedagógica*, 17(1), 56-67.
- Daniels, H. (2003). *Vygotsky y la Pedagogía*. España: Paidós.
- García-Salineró, J. (2004). Estudios descriptivos. *Nure Investigación*, (7). Recuperado de <http://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/180/163>.
- Gros-Salvat, B. (Ed.). (2011). *Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el E-learning del siglo XXI*. España: Editorial UOC.

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (1994). *Metodología de la investigación* (4a. ed.). México MacGraw Hill.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5a. ed.). México: McGraw Hill.
- Leiva-Zea, F. (2010). *Investigación Científica*. Quito: Libresa.
- Monsalve-Upegui, M., Franco-Velásquez, M., Monsalve-Ríos, M., Betancur-Trujillo, V. y Ramírez-Salazar, D. (2009). Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva. *Revista Educación y Pedagogía*, 21(55), 189-210.
- Ospina-Pineda, D. (2014). ¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje? Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cee1c4c4045aded3a9cecfbcdf9d8db/144/1/contenido/>.
- Romera-Blasco, C.M. (2014). *Análisis del impacto de las TIC en educación primaria y pautas de intervención para su utilización óptima y eficiente*. (Tesis de pregrado). Universidad Internacional de La Rioja. Facultad de Educación. Soria, España.
- Rubio-Moraga, Á. (2003). *Internet y enseñanza: la educación virtual*. En C. Barrera del Barrio, M. García-López y F. Martínez-Vallvey (Eds.) *La comunicación: industria, conocimiento, profesión* (pp.1-13). España: Edipo.
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (53), 1-20. doi: 10.6018/red/53/10.
- Universidad de Las Américas (2016). *Fichas para el estudiante. Autoaprendizaje*. Recuperado de <http://www.udla.cl/portales/tp6c6191b55q52/uploadImg/File/autoaprendizaje/Ficha%200%20Autoaprendizaje.pdf>.
- Valencia-Vallejo, N.G., Huertas-Bustos, A.P. y Baracaldo-Ramírez, P.O. (2014). Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. *Revista Colombiana de Educación*, (66), 73-103.
- Villar, L.M. & Marcelo, C. (1992). Kombination Qualitativer und Quantitativer Methoden. En G.L. Huber (ed.). *Qualitative Analyse. Computereinsatz in der Sozialforschung* (pp. 177-218). Munich: Oldenbourg.

Cómo citar:

Contreras-Colmenares, A.F y Garcés-Díaz, L.M. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado. *Prospectiva. Revista de Trabajo Social e intervención social*, (27), 215-240. doi: 10.25100/prts.v0i27.7273.