

Diseño de un Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Historia y las Ciencias Sociales en el Campus Virtual UCV

Design of a Virtual Environment of the Didactic course of History and Social Sciences in the Campus Virtual UCV

Rosa Junguittu¹

rjunguittu@gmail.com

ORCID 0000-0001-8385-704X

Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de Educación de la UCV

Artículo recibido: 10/03/2021

Aceptado para publicación: 06/06/2021

Resumen

La problemática se refiere a la necesidad de innovar y ampliar la praxis pedagógica de la asignatura Didáctica de la Especialidad en Historia y Ciencias Sociales del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD) de la Escuela de Educación en el contexto del Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela. Tiene como finalidad desarrollar un entorno virtual para la gestión del aprendizaje. El objetivo general fue diseñar un entorno virtual (EVEA) en función de tres objetivos específicos: determinar las necesidades institucionales y didácticas de los estudiantes, elaborar el diseño instruccional y el prototipo. Es una investigación aplicada, diseño de Campo, tipo descriptiva. Se elaboró un cuestionario de veintinueve (29) ítems, validado por juicio de expertos, y aplicado a una muestra de estudiantes por formulario google. La confiabilidad del instrumento se determinó por el Alfa de Cronbach, resultando 0,75 de fiabilidad. El análisis de los resultados, evidenció la necesidad de diseñar el entorno virtual como soporte didáctico, incorporar un sistema de multimedia versátil y la posibilidad de que los estudiantes sean coadministradores. En conclusión, se diseñó un EVEA bimodal para apoyar la presencialidad. Se recomienda esta propuesta para las demás asignaturas del PCFD en coproducción con los estudiantes.

Palabras clave: entorno virtual, didáctica especial, formación docente, campus virtual de la UCV

Abstract

The problem refers to the need to innovate and expand the pedagogical practice of the Didactic subject of the Specialty in History and Social Sciences of the Cooperative Teacher Training Program of the School of Education in the context of the Distance Education System of the Universidad Central de Venezuela. Its purpose is to develop a virtual environment for learning management. The general objective was to design a virtual environment based on three specific objectives: to determine the institutional and didactic needs of the students, to develop the instructional design and the prototype. It is an applied research, field design, descriptive type. A questionnaire of twenty-nine (29) items was developed, validated by expert judgment, and applied to a sample of students by google form. The reliability of the instrument was determined by Cronbach's Alpha, resulting in 0.75 reliability. The analysis of the results, evidenced the need to design the virtual environment as a didactic support, incorporate a versatile multimedia system and the possibility for students to be co-administrators. In conclusion, a bimodal virtual environment was designed to support presence. This proposal is recommended for the other Cooperative Teacher Training Program subjects in co-production with the students.

Key words: virtual environment, special didactics, teacher training, campus virtual UCV

¹Magister Scientiarum en Educación mención Enseñanza de la Historia (UPEL) y en Educación Abierta y a Distancia (UNA). Licenciada en Educación, mención Tecnología Educativa de la UCV. Jefe de la Cátedra de Didácticas Especiales perteneciente al Departamento de Curriculum y Formación de Recursos Humanos de la Escuela de Educación de la UCV.

I.- INTRODUCCIÓN

Desde el Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela (SEDUCV, 2012) se han originado proyectos en el seno de la Escuela de Educación, para promover el diseño de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), con el propósito de asistir a los docentes de las cátedras, en el diseño o rediseño de sus asignaturas en formato virtual. En esta oportunidad, se decidió asumir el reto, y diseñar un entorno virtual para la asignatura Didáctica de la Especialidad en Historia y Ciencias Sociales del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD). Dadas las características de los estudiantes cursantes de dicha asignatura, procedentes de la Escuela de Historia y la Escuela de Sociología de la UCV, se consideró enfocar el problema sobre la necesidad de innovar y ampliar la praxis educativa tradicional presencial, desde el diagnóstico de las necesidades institucionales y didácticas de los estudiantes en formación docente. Es una investigación aplicada, con diseño Campo, de tipo descriptiva. Se elaboró un cuestionario de veintinueve (29) ítems, validado por juicio de expertos, y aplicado a una muestra de veintitrés (23) estudiantes, por formulario google. La confiabilidad del instrumento se determinó por el cálculo del Alfa de Cronbach, resultando (0,75) de fiabilidad. Los resultados permitieron dar una caracterización de las necesidades sentidas por los estudiantes para el diseño del entorno virtual. En consecuencia, se procedió a la toma de decisiones respecto al diseño instruccional y elaboración del prototipo del EVEA.

II.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Sistema de Educación a Distancia de la UCV (SEDUCV), constituye el contexto histórico, social e institucional, en que se inserta el problema de investigación, definiéndose como la necesidad de incorporar la asignatura Didáctica de la Especialidad a un entorno virtual bimodal. Por lo tanto, esta investigación se propuso alcanzar los siguientes objetivos:

2.1. Objetivo General:

Diseñar un Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA) para la asignatura Didáctica de la Especialidad del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD), de la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela, en el Campus Virtual SEDUCV.

2.2. Objetivos Específicos:

a) Determinar las necesidades, institucionales y didácticas de los estudiantes que cursan la asignatura Didáctica de la Especialidad del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD); b) Elaborar el diseño instruccional que sustente el Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA); c) Producir el prototipo del Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA).

III.- MARCO REFERENCIAL

3.1. Antecedentes

Los antecedentes están vinculados con investigaciones de campo, tipo descriptiva, relacionadas con el uso de las TIC y elaboración de entornos virtuales. Silva (2006), reporta la experiencia con los estudiantes cursantes de la asignatura “Teoría de la Planificación y Planificación Educativa Regional”, en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS) de la UCV, utilizando básicamente el uso del correo electrónico como medio de intercambio entre asesorías. Ríos (2009), elabora un proyecto especial, orientado a diagnosticar, diseñar y validar un curso en línea para la asignatura “Estrategias y Medios Instruccionales” en la carrera de Licenciatura en Educación, en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS) de la UCV. Maya (2010), diseñó un curso con modalidad a distancia de la asignatura Física I, de la carrera de Ingeniería Agronómica de la Facultad de Agronomía de la UCV, orientada a promover el

aprendizaje significativo. Altuve (2011), diseñó y gestionó un plan de intervención didáctica sustentado en el aprendizaje cooperativo mediado por las TIC, tanto en encuentros presenciales, como en interacciones soportadas en plataforma virtual, adaptados al contexto de los EUS. Hernández de Silva (2014), desarrolló un soporte didáctico en Moodle para la asignatura Didáctica de la Matemática del Programa Cooperativo de Formación Docente de la UCV. Los resultados permitieron fortalecer el Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela (SEDUCV) y dieron aportes teóricos y metodológicos para gestionar las asignaturas con el uso de las TIC y diseños de entornos virtuales.

3.2. Enfoque constructivista del aprendizaje

La concepción constructivista del aprendizaje (Sevillano, 2004; Flórez y Tobón, 2003; Tobón, 2006) que sustenta la propuesta del entorno virtual (EVEA), se agrupa en torno a tres ideas fundamentales: a) El estudiante del PCFD, es responsable de su propio aprendizaje. Es protagonista en su proceso de construcción y reelaboración de los saberes de su disciplina, y puede ser agente activo cuando reflexiona, analiza, aplica técnicas de búsqueda de información, descubre o inventa procedimiento metodológico para abordar la disciplina curricular y su enseñanza; b) La actividad constructivista del estudiante consiste en realizar la transposición didáctica de un discurso historiográfico a un discurso didáctico pedagógico. Se trata de enseñar al estudiante “aprender a pensar la historia enseñada”; c) El docente es el facilitador de los aprendizajes, su función implica crear las condiciones óptimas para que el estudiante despliegue una actividad mental constructiva; y deba organizar y guiar de forma explícita y deliberada dicha actividad.

3.3. Diseño Instruccional

Los modelos de diseño instruccional presentados están circunscrito al ámbito de la EaD, y ofrecen lineamientos a tomar en consideración en el momento de diseñar el EVEA. Alvarado (2003) presenta a manera de síntesis, diversas propuestas para el diseño de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Para armar un curso web se requiere las siguientes etapas: diseño, producción, entrega y evaluación. Es importante las orientaciones que aportan las teorías para el diseño de instrucción: lo Gestalt, lo cognitivo, lo constructivista.

Amaro de Chacín (2011) propone la mediación didáctica en los espacios de formación virtual. Se identifican tres fases para realizar un diseño instruccional, la fase pre-activa, que corresponde a la planificación didáctica, en correspondencia con la planificación curricular de la asignatura. En esta fase tiene lugar, el diagnóstico, el diseño instruccional y la producción del curso o entorno virtual. En la fase inter-activa se gestiona y se facilita el proceso didáctico, previamente planificado, y en la pos-activa, se concreta la evaluación y el control de calidad, y consecuentemente, se favorece la reflexión y la retroalimentación, durante todo el proceso didáctico.

Miratía y López (2007), plantean un modelo de diseño instruccional denominado: "Diseño, Producción, implementación, Publicación y Evaluación" (DPIPE) de cursos en línea apoyados en las TIC. Esta propuesta se fundamenta en las corrientes cognitiva-constructivista del aprendizaje y consiste en cinco pasos: 1) Diseño, 2) Producción, 3) Implementación, 4) Publicación y 5) Evaluación, la cual permite a los docentes crear “Entornos Virtuales de Aprendizajes Interactivos” (EVAI) con el propósito de apoyar sus actividades de clase, en forma presencial, mixta o a distancia, apoyado en las TIC.

IV.-METODOLOGÍA

Esta investigación se enmarca en la denominada investigación aplicada (Carr y Kemmis 1988; Bisquerra, 1989; Ramos, 2010), con diseño de Campo, tipo descriptiva, ya que, deriva de la indagación reflexiva (estudiantes y profesores) y tiene como propósito generar resultados inmediatos para fortalecer el Programa Cooperativo de Formación Docente. El diseño de Campo, se sustentó en la técnica de la encuesta, así como en la elaboración y aplicación de un cuestionario. La población estuvo conformada por

los estudiantes que cursaron la asignatura desde el semestre 2016- único, hasta el semestre 2- 2019, respectivamente. La población estuvo conformada por setenta y seis (76) estudiantes. Se eligió el tipo de muestreo no probabilístico intencional para la selección de la muestra, con los siguientes criterios: a) mayor asistencia de los estudiantes a las sesiones presenciales de clase; b) presentación del 50 % de las evaluaciones y c) selección del 30 % como cifra aproximada que pudiera cumplir con los dos criterios anteriores. La muestra estuvo conformada por veintitrés (23) estudiantes. A continuación la descripción del procedimiento de la investigación por objetivo:

El primer objetivo específico permitió elaborar el cuadro de operacionalización de variables. Se identificaron dos variables: Necesidades institucionales y necesidades didácticas de los estudiantes. Se definió cada una en función del problema de investigación: a) Necesidades institucionales: Son aquellas referidas a los requerimientos de orden institucional y tecnológicos de los estudiantes que cursan el Programa Cooperativo de Formación Docente de la Escuela de Educación de la UCV, en el contexto de la Educación a Distancia. De esta variable se derivó una dimensión: Educación a Distancia, y a su vez, se identificaron doce (12) ítems; b) Necesidades didácticas: Son aquellas que requieren los estudiantes en la modalidad de estudio a distancia, para la entrega e interacción de la instrucción, partiendo de las características de la audiencia, la necesidad instruccional, el acceso a la tecnología, y las características de la plataforma MOODLE. De esta variable se derivó una dimensión: Entorno virtual, y a su vez, se identificaron diecisiete (17) ítems.

Se elaboró un cuestionario de veintinueve (29) ítems, que fue validado por juicio de expertos, y aplicado a una muestra veintitrés (23) estudiantes del PCFD por formulario google, como prueba piloto. La confiabilidad del instrumento se determinó por el Alfa de Cronbach, resultando 0,75 de fiabilidad.

Para alcanzar el segundo objetivo, se procedió a la elaboración del diseño instruccional del EVEA, tomando como base los fundamentos teóricos del enfoque constructivista del aprendizaje, los lineamientos dados en los modelos de diseños de entornos virtuales de Amaro de Chacín (Ob.cit.); Miratía y López (2007); Altuve (2011); Alvarado (2003); el diseño de las estrategias educativas (Reigeluth y Moore, 2000) y la guía para alojar entornos virtuales en la plataforma campusvirtualucv.

Respecto al tercer objetivo, se logró realizar la producción del prototipo del entorno virtual, en tres etapas: pre-producción (diagnóstico y diseño instruccional), producción (arquitectura del entorno virtual) y postproducción (Diseño del interfaz/ alojamientos del material multimedia). (Alvarado, 2017, p. 3).

V.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados del cuestionario se presentaron en veintinueve (29) tablas, con su respectivo análisis en consonancia con apoyo teórico sobre el tema.

Tabla 1. Considera que la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela debe estar incorporada al Sistema de Educación a Distancia (SEDUCV) para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en sus tres regímenes: Anual, Estudios Universitarios Supervisados (EUS) y Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD):

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	18	79%
Necesario	4	17%
Medianamente Necesario	1	4%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas se concentran en la escala Muy necesarios (79%), Necesario (17%), y medianamente necesario (4%). La tendencia actual apunta hacia el diseño de entornos de aprendizaje, donde se trabaje con modalidades híbridas o mixtas (blended learning), se intercalen episodios de enseñanza grupal y presencial con tutoría individualizada y en pequeños grupo; trabajo cooperativo para el debate y construcción conjunta del conocimiento, y la generación de todo tipo de producciones innovadoras, en conjunción con interacciones virtuales o a distancia. (Díaz Barriga y Hernández, 2009).

Tabla 2. Considera que el Sistema de Educación a Distancia (SEDUCV) debe proporcionar cursos de educación permanente sobre el uso de las TIC a los docentes de la Escuela de Educación para actualizar e innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	21	91%
Necesario	2	9%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

En relación al ítem N°2, la frecuencia de respuesta se concentró en las categorías: Muy Necesario (91%) y Necesario (9%). A igual que se configurará un nuevo estudiante-usuario en el espacio virtual, el rol del docente también cambia con una ambiente rico en TIC. Según Salinas (1997, p.4), el docente se convierte en gestor de la pléyade de recursos de aprendizajes y acentúa su papel de facilitador.

Tabla 3. Se requiere que el Sistema de Educación a Distancia (SEDUCV) asigne un usuario y clave de acceso a los estudiantes de la Escuela de Educación para interactuar en el campus virtual UCV:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	15	65%
Necesario	2	26%
Medianamente Necesario	6	9%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°3, las respuestas se repartieron en los reactivos: Muy Necesario (65%); Necesario (26%), Medianamente Necesario (9%). No basta con declarar la apertura y actualización del Sistema de Educación a Distancia de la UCV, es necesario que los estudiantes-usuarios de la plataforma campovirtualucv interactúen en ambientes de aprendizajes que vayan más allá de lo que venían haciendo en espacios escolarizados presenciales. Es permitir la posibilidad de que amplíen su espectro de acción en la gestión de su aprendizaje. (García Aretio, ob.cit. 2007)

Tabla 4. Se requiere que el campus virtual UCV tenga disponible un video tutorial acerca de la plataforma MOODLE.

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	10	57%
Necesario	13	43%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

En las respuestas respecto al ítem N°4, la tendencia sigue en las categorías Muy Necesario (57%) y Necesario (43%). Es adecuado alojar el video tutorial sobre MOODLE en el campus virtual UCV, porque llevará de la mano a los usuarios de nuevo ingreso a familiarizarse con esta plataforma pedagógica. Este video tutorial funcionará como “organizador avanzado” (Ausubel, 1975) que permitiría sensibilizar y conocer la plataforma en la cual se moverá el estudiante- usuario.

Tabla 5. Se requiere incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Didáctica de la Especialidad del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD):

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	18	78%
Necesario	4	18%
Medianamente Necesario	1	4%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°5, las opiniones se repartieron en: Muy Necesario (78%); Necesario (18%), Medianamente Necesario (4%). Las respuestas develan la necesidad de abrir espacio en diversas plataformas y redes sociales. De acuerdo, Marqués (2000), las nuevas generaciones van asimilando esta nueva cultura telemática e informática, y para muchos docentes conlleva, muchas veces, a importantes esfuerzos de formación, adaptación y de “desaprender”. Por lo tanto, ello requiere modelos pedagógicos nuevos y un fuerte apoyo de tecnologías multimedia interactivas. (Salinas, 1997, ob.cit p.4).

Tabla 6. Se requiere desarrollar un entorno virtual (EVEA) como soporte didáctico en plataforma MOODLE para darle a la asignatura Didáctica de la Especialidad un carácter bimodal:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	13	57%
Necesario	9	39%
Medianamente Necesario	1	4%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°6, las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (57%); Necesario (39%), Medianamente Necesario (4%). Pensar darle el carácter bimodal a la asignatura Didáctica de la Especialidad, pasa por considerar que los nuevos estudiantes-usuarios son participantes activos, donde el énfasis se traslada de la enseñanza al aprendizaje, y que se caracteriza por una nueva relación con el saber, nuevas prácticas de aprendizaje y adaptables a situaciones en permanente cambio.

Tabla 7. Se requiere promover el desarrollo del Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad como un proyecto de investigación institucional cuyos resultados fortalezcan al Sistema de Educación a Distancia (SEDUCV):

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	15	65%
Necesario	8	35%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas del ítem N°7 se repartieron entre: Muy Necesario (65%) y Necesario (35%). Es necesario asumir el diseño del EVEA y su implementación, como un proyecto de investigación, formación profesional y validación del Sistema de Educación a Distancia (SEDUCV). Al respecto, García Aretio (2001b), distingue dos necesidades formación a distancia para el nuevo milenio: la investigación y la formación de profesores/formadores. Es necesario incrementar una investigación que ofrezca pistas y argumentos para la toma de decisiones que refuercen los procesos y buenas prácticas educativas a través de los entornos virtuales.

Tabla 8. Se requiere que el campus virtual UCV tenga a disposición de los usuarios un video tutorial acerca de los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA):

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	17	74%
Necesario	6	26%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas del ítem N°8 sigue concentrándose en: Muy Necesario (74%) y Necesario (26%). Es importante conocer la configuración de un espacio virtual. Se trata de incorporar un video tutorial que exponga la conceptualización de un entorno virtual como un aula “sin paredes”, en la que se entra en contacto con otros, sin límite de tiempo y espacio, y a través de diversos sistemas multimedia.

Tabla 9. Considera que el Centro de Experimentación de Recursos Instruccionales (CERI) de la Escuela de Educación de la UCV constituye un soporte institucional a las actividades académicas en el campus virtual UCV:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	14	61%
Necesario	8	35%
Medianamente Necesario	1	4%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°9, las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (61%); Necesario (35%), Medianamente Necesario (4%). El Centro de Experimentación de Recursos Instruccionales (CERI), es el servicio encargado de apoyar, individual y colectivamente, a los docentes, estudiantes y a toda la comunidad académica, con el fin de procurar su bienestar integral, y lograr el mejor aprovechamiento de las oportunidades educacionales. Este centro de recursos, constituye un soporte institucional para fortalecer y lograr consolidar el Sistema de Educación a Distancia (SEDUCV). Por ello, los resultados reportan una valoración positiva del CERI.

Tabla 10. Se requiere el uso de las aplicaciones (Twitter, Facebook, Skipe, Instagram, Wasap) para la entrega e interacción de la información en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	13	57%
Necesario	4	17%
Medianamente Necesario	6	26%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°10, las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (57%); Necesario (17%), Medianamente Necesario (26%). Se trata ir incorporando aplicaciones (Twitter, Facebook, Skipe, Instagram, Wasap) para ir transformando nuestras prácticas educativas habituales, e incursionar y buscar el potencial que nos ofrecen las nuevas aplicaciones en la educación. Se trata de pensar la tecnología no solo para desarrollar habilidades sino pensarla para transformar y desarrollar nuevos métodos, nuevos procedimientos.

Tabla 11. Considera que los estudiantes del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD) puedan ser coadministradores del Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	5	22%
Necesario	5	22%
Medianamente Necesario	7	30%
Poco necesario	6	26%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°11, las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (22%); Necesario (22%), Medianamente Necesario (30%), y Poco Necesario (26%). El resultado permitió sondear, hasta qué punto existe un compromiso de estudiante-usuario, a participar en el diseño del entorno virtual. Al respecto, Reigeluth (citado por Díaz Barriga y Hernández, Ob.cit., p.139) apunta que una buena parte de lo diseñado debería estar hecho o decidido por los propios alumnos (diseñadores-usuarios) mientras están aprendiendo.

Tabla 12. Se requiere que el campus virtual UCV permita la incorporación de usuarios invitados a participar en el EVEA de la asignatura. Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	10	44%
Necesario	7	30%
Medianamente Necesario	5	22%
Poco necesario	1	4%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°12 las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (44%); Necesario (30%), Medianamente Necesario (22%), y Poco Necesario (4%). Se hace necesario la incorporación de estudiantes-usuarios invitados, de otros espacios educativos y afines. Se trata de abrir la posibilidad de ampliar el nivel de participación, de interactuar con sus pares que provengan de áreas científicas dentro del mismo campus virtual UCV.

Tabla 13. Se requiere conocer el propósito del Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD):

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	14	61%
Necesario	8	35%
Medianamente Necesario	1	4%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°13 las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (61%); Necesario (35%), Medianamente Necesario (4%). Considerando que la asignatura Didáctica de la Especialidad, dentro del Pensum de Estudia del PCFD, es presencial, el propósito del EVEA es lograr establecer la alternabilidad de lo presencial con lo virtual. En este sentido, y para efectos de este estudio, el EVEA, se ha concebido como un soporte didáctico. Es decir, las unidades del entorno virtual, se trabajarán con una serie de tareas y actividades prácticas que van a complementar los contenidos curriculares de programa de estudio.

Tabla 14. Se requiere explicar el carácter bimodal de la asignatura Didáctica de la Especialidad en el Entorno Virtual (EVEA) en la plataforma campus virtual UCV:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	13	57%
Necesario	9	39%
Medianamente Necesario	1	4%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°14, las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (57%); Necesario (39%), Medianamente Necesario (4%). El carácter bimodal del entorno virtual viene dado por la complementariedad y alternabilidad de lo virtual con la presencialidad. En este sentido, el carácter bimodal del EVEA se caracterizará por el desarrollo de la clase presencial, alternando con la participación de las tareas o actividades en el campus virtual UCV.

Tabla 15. Se requiere que las actividades de bienvenida del Entorno Virtual (EVEA) presenten incentivos que induzcan a una experiencia de aprendizaje motivante para los usuarios:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	18	78%
Necesario	4	18%
Medianamente Necesario	1	4%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°15, las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (78%); Necesario (18%), Medianamente Necesario (4%). Las respuestas demandan que la experiencia de aprendizaje en el EVEA, debe contener un gran componente afectivo emocional. Galvis (2009) expresa que los ambientes de aprendizaje apoyados en tecnologías de información y comunicación no se escapan al componente central de cualquier aprendizaje, que es la motivación.

Tabla 16. Se requiere seleccionar los objetivos del programa de la asignatura Didáctica de la Especialidad a ser desarrollados en el Entorno Virtual (EVEA):

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	13	59%
Necesario	9	41%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°16, las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (59%); Necesario (41%). El programa de estudio de Didáctica de la Especialidad está diseñado para la modalidad presencial. En este caso, los objetivos del programa de estudio de didáctica de la especialidad serán contemplados en el diseño del EVEA, a través de una serie de tareas o actividades de ejercitación, reforzamiento entre otras. Al respecto, García Aretio (Ob. cit., 2001), recomienda explicar los objetivos que se pretenden alcanzar y presentar los contenidos significativos y funcionales vinculados al problemas relevantes tanto profesionales como sociales.

Tabla 17. Se requiere organizar las unidades didácticas en el Entorno Virtual (EVEA) de acuerdo a la estructura del programa de estudio de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	8	35%
Necesario	12	52%
Medianamente Necesario	2	9%
Poco necesario	1	4%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°17 las opiniones se repartieron entre las primeras cuatro opciones: Muy Necesario (35%); Necesario (52%), Medianamente Necesario (9%), y Poco Necesario (4%). Se pretende que el EVEA, no resulte ajeno al Programa de Estudio, sino que haya complementariedad. Se trata de trabajar los contenidos desde la virtualidad, asignándoles un carácter más multimedia. Tomando en consideración los planteamientos de García Aretio (2001), se presentarán los contenidos apoyados en lo que ya saben los estudiantes-usuario o se ha experimentado en su carrera docente, con sentido propio y que sirvan para resolver problemas.

Tabla 18. Se requiere incluir variedad de multimedia para presentar los contenidos curriculares en el Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	14	61%
Necesario	6	26%
Medianamente Necesario	3	13%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°18, las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (61%); Necesario (26%), Medianamente Necesario (13%). La inclusión de la variedad de multimedia genera flexibilidad en la entrega de la información, cuestión que la hace afable y atractiva al estudiante usuario. Al respecto, Cabero Almenara (2009), expresa que la importancia de las TIC radica en su capacidad de ofrecer una presentación multimedia, para la elaboración de los mensajes: imágenes estáticas, imágenes en movimiento, imágenes tridimensionales, sonido, es decir, nos ofrecen la posibilidad, de superar el trabajo exclusivo con códigos verbales, y pasar a otros audiovisuales y multimedia (p.155).

Tabla 19. Se requiere fomentar el aprendizaje independiente del estudiante en el Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	13	57%
Necesario	10	43%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas al ítem N°19, siguen concentrándose en: Muy Necesario (57%) y Necesario (43%). El estudiante-usuario considera la posibilidad de autodirigir su aprendizaje en el EVEA, esto conduce a que se le permita decidir qué hacer y cómo hacerlo. Se trata de generar en el estudiante-usuario la autonomía para la toma de decisiones respecto a sus intereses y capacidades.

Tabla 20. Se requiere fomentar la comunicación sincrónica (tiempo real) en el Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	8	35%
Necesario	8	35%
Medianamente Necesario	6	26%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	1	4%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°20 las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (35%); Necesario (35%), Medianamente Necesario (26%), e Innecesario (4%). La comunicación sincrónica (en tiempo real), sigue siendo importante, con ello se pierde el mito de que la virtualidad atenta contra la presencialidad. De acuerdo, a Arias Ferrero (2006) “en las comunicaciones sincrónicas, el que transmite y el que recibe operan en el mismo marco temporal”. En consecuencia, para este estudio, se, incorporará la Mensajería Instantánea y el Chat.

Tabla 21. Se requiere fomentar la comunicación asincrónica en el Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	8	35,0%
Necesario	7	30,4%
Medianamente Necesario	7	30,4%
Poco necesario	1	4,2%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Respecto al ítem N°21 las opiniones se repartieron entre: Muy Necesario (35%); Necesario (30,4%), Medianamente Necesario (30,4%), y poco Necesario (4,2%). Esto permite afirmar, que tanto la comunicación sincrónica y asincrónica gozan de valoración positiva por parte de estudiante usuario. Al respecto Arias Ferrero (ob. cit., 2006), destaca, que las dos más usadas, en las plataformas virtuales, son el E-mail y los Foros, junto a posibilidades como Dropbox, Box, entre otros.

Tabla 22. Se requiere incluir experiencias educativas que fomenten aprendizajes significativos vinculados a las necesidades de formación docente de los estudiantes:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	15	65%
Necesario	7	31%
Medianamente Necesario	1	4%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas al ítem N°22, se repartieron entre: Muy Necesario (65%); Necesario (31%), Medianamente Necesario (4%). Cada vez los estudiantes requieren de experiencias de aprendizajes vinculadas con el desempeño pedagógico. Se trata de incorporar experiencias basadas en aprendizajes situados.

Tabla 23. Se requiere propiciar actividades de aprendizaje de tipo colaborativo que fomenten el intercambio comunicativo entre los estudiantes en el Entorno Virtual (EVEA):

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	15	65%
Necesario	8	35%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas en relación al ítem N°23, sigue concentrándose en: Muy Necesario (65%) y Necesario (35). Se tiene la necesidad de interactuar para generar aprendizajes colaborativos. Al respecto Barberá (2006), expresa que en el trabajo colaborativo virtual el profesor puede ofrecer y recibir distintos aspectos instruccionales válidos para el seguimiento del aprendizaje.

Tabla 24. Se requiere promover el espacio social en el Entorno Virtual (EVEA) para fomentar las relaciones interpersonales entre los estudiantes:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	11	48%
Necesario	7	30%
Medianamente Necesario	2	9%
Poco necesario	3	13%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas dadas en el ítem N°26, sigue concentrándose en: Muy Necesario (48%); Necesario (30%), Medianamente Necesario (9%), y Poco Necesario (13%). Considerar la posibilidad de un espacio social viene a demostrar que la formación académica va de la mano con la socialización y recreación en los entornos virtuales. Es proporcionarle al estudiante, la posibilidad de incorporar el componente socio-afectivo en su proceso de aprendizaje. El punto neurálgico es la interactividad, no solo con el material de instrucción sino también, con los pares, y el docente facilitador.

Tabla 25. Se requiere promover la autoevaluación para valorar el aprendizaje en los estudiantes en el Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	11	48%
Necesario	9	39%
Medianamente Necesario	2	9%
Poco necesario	1	4%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas en relación al ítem N°25, sigue concentrándose en: Muy Necesario (48%); Necesario (39%), Medianamente Necesario (9%), y Poco Necesario (4%). Existe una valoración positiva hacia la forma de autoevaluación. Es la posibilidad de revisar su trabajo y valorar su actuación en función de la adquisición de competencias adquiridas. No se trata de reproducir esquemas de evaluación que se utilizan en los escenarios presenciales sino de que el estudiante vaya reportando y compartiendo sus logros a través del Foro y espacio social en el EVEA.

Tabla 26. Se requiere promover la coevaluación entre los estudiantes y docentes en el proceso de las actividades de aprendizaje del Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	8	48%
Necesario	11	35%
Medianamente Necesario	3	13%
Poco necesario	1	4%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas de los estudiantes-usuarios en relación al ítems 26, sigue concentrándose en: Muy Necesario (48%); Necesario (35%), Medianamente Necesario (13%), y Poco Necesario (4%). La autoevaluación y coevaluación forman parte del mismo proceso evaluativo. En los espacios virtuales, una de las consideraciones de gran importancia, mucho más allá de reportar los aprendizajes adquiridos, es la forma de validar la gestión del aprendizaje virtual y en consecuencia la efectividad del EVEA.

Tabla 27. Se requiere fijar el cronograma para interactuar en el Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	12	52%
Necesario	9	39%
Medianamente Necesario	2	9%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas al ítem N°27, sigue concentrándose en: Muy Necesario (52%); Necesario (39%), Medianamente Necesario (9%). En el entorno virtual, se fija un cronograma para puntualizar los encuentros de comunicación sincrónica, pero sin tener carácter de obligatoriedad, considerando que cada estudiante-usuario fija su propio diseño de entrar en el campusvirtualucv. En este sentido, el cronograma tendrá el propósito de hacer distribución equitativa de los contenidos disciplinares, así como de las actividades.

Tabla 28. Se requiere disponer de un Foro sobre dudas y preguntas en el Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	16	70%
Necesario	7	30%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas de los estudiantes en relación al ítem N°28, siguen concentrándose en las categorías Muy Necesario (70%) y Necesario (30%). Esto denota la necesidad de los estudiantes- usuarios de abrir esa ventana para dialogar desde otros espacios que ofrece el EVEA, y compartir con otros usuarios, que tendrán las mismas dudas u otras, cuyas respuestas dadas por el facilitador u otro participante, puedan responder sus inquietudes. También, es una ventana que le ayuda al docente facilitador y /o diseñador para verificar el funcionamiento del EVEA.

Tabla 29. Se requiere registrar la información que permita avalar y tener una panorámica para mejorar la experiencia del Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Especialidad para futuras cohortes de estudiantes:

Escala	Estudiantes	%
Muy necesario	15	65%
Necesario	8	35%
Medianamente Necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
Total	23	100%

Fuente. Cuestionario diagnóstico

Las respuestas en relación al ítem N°29 siguen concentrándose en: Muy Necesario (65%) y Necesario (35). La tendencia indica la necesidad de obtener información sobre la efectividad del EVEA, que sirva de retroalimentación, para mejorar el espacio virtual, y desarrollar más competencias en el mundo digital. Se considera importante, para las nuevas cohortes, proporcionar al estudiante- usuario la multidireccionalidad en la gestión de su aprendizaje.

5.1. Diagnóstico de las necesidades institucionales y didácticas

Luego de la presentación y análisis de los resultados, se puede llegar a una aproximación del diagnóstico sobre el objeto de estudio de esta investigación.

La primera variable, denominada necesidades institucionales, se definió en función de los requerimientos de orden político institucional y tecnológico que pudieran ser importantes para diseñar un EVEA. Esta variable se subdividió en doce (12) ítems. Los resultados indican que el diseño del entorno virtual EVEA debe responder a la política del Sistema de Educación a Distancia de la UCV (SEDUCV). Se requiere dar acceso a toda la comunidad estudiantil, promover la formación y actualización de los docentes, incorporar un sistema de multimedia en la que se destaque los videos tutoriales sobre la plataforma MOODLE y los entornos virtuales. Una de las innovaciones en este estudio, es la posibilidad de tener usuarios invitados y que los estudiantes sean coadministradores del entorno EVEA.

La segunda variable se subdividió en diecisiete (17) ítems. Los resultados indican la necesidad de establecer claramente el propósito y el carácter bimodal del entorno del EVEA. También se considera necesario, que se mantenga la estructura de los objetivos y las unidades de aprendizajes del programa de estudio, todo ello, sostenido por un sistema multimedia. Respecto a la plataforma MOODLE, la tendencia de las respuestas es considerar pertinente y necesario mantener la comunicación sincrónica, asincrónica, así mismo, mantener las formas de autoevaluación y coevaluación.

VI.-PROPUESTA DEL ENTORNO VIRTUAL

Para efectos de esta investigación, se llegó a la fase pre-activa (Amaro de Chacín, Ob.cit.). Esta se desarrolló en función de tres etapas a saber: pre-producción (diagnóstico y diseño instruccional), producción (arquitectura del EVEA y productos multimedia), postproducción (publicación y alojamiento en el campusvirtualucv) (Alvarado, 2017, p. 3).

6.1. Etapa pre-producción

La etapa de preproducción del entorno virtual, responde a la planificación didáctica de la asignatura. En esta fase tiene lugar el diseño instruccional. Los aspectos que se desarrollan en el diseño instruccional son los siguientes: a) el contexto o situación de aprendizaje; b) la fundamentación didáctica; c) características de la audiencia; d) naturaleza del entorno virtual; e) recursos disponibles; f) necesidad instruccional; g) el análisis de los contenidos; h) Estrategias instruccionales y evaluativas. (Altuve, 2011).

6.1.1. Elementos del Diseño Instruccional

Contexto o situación instruccional. La plataforma virtual Moodle, alojada en el campus virtual UCV: <https://campusvirtual.ucv.ve/my/index.php>, y la infraestructura física de la Escuela de Educación de la UCV.

Fundamentación didáctica. El diseño instruccional se sustenta en el enfoque constructivista del aprendizaje, los lineamientos dados en los modelos de diseños de entornos virtuales de Amaro de Chacín (Ob.cit.); Miratía y López (2007); Altuve (2011); Alvarado (2003); y el diseño de las estrategias educativas (Reigeluth y Moore, 2000).

Característica de la audiencia. Este entorno virtual está dirigido a los estudiantes cursantes del PCFD de las Escuela de Historia y Sociología, de la Facultad de Humanidades y Educación y de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la UCV.

Naturaleza de la Propuesta del Entorno Virtual (EVEA). La naturaleza de la propuesta responde a la educación formal institucionalizada. Tiene carácter bimodal de apoyo a la presencialidad. Desde el punto de vista curricular, la asignatura Didáctica de la Especialidad, se ubica en el segundo Nivel del Pensum de Estudio del PCFD, y también responde a la política educativa del Sistema de Educación a Distancia de la UCV (SEDUCV).

Recursos disponibles. Los recursos disponibles para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje bajo el entorno virtual EVEA, los estudiantes-usuarios cuentan con competencias digitales necesarias, la plataforma campusvirtualucv y con el Centro de Experimentación de Recursos Instruccionales de la Escuela de Educación (CERI).

Necesidad Instruccional. La necesidad instruccional viene dada por el diagnóstico de las necesidades institucionales y didácticas de los estudiantes del PCFD y la pertinencia de incorporar la Escuela de Educación al Sistema de Educación a Distancia (SEDUCV)

Análisis de los contenidos. En esta etapa se tomaron todos los contenidos de las tres unidades de aprendizaje que conforman el programa de la asignatura Didáctica de la Especialidad, sin discriminar por unidades temáticas. Se realizó subdivisiones en algunos. De este procedimiento, se derivó nueve (9) contenidos. Luego se elaboró una matriz de análisis que permitió formular nueve (9) objetivos del (EVEA) de acuerdo a la naturaleza de los contenidos (conceptuales, procedimentales, actitudinales) y los procesos cognitivos y procesos afectivos vinculados (Martín y Reigeluth, 1999, p. 37). Cada objetivo del EVEA responde a una Unidad Didáctica. Para el prototipo se diseñó la Unidad de Inicio y Unidad Didáctica 1, quedando para próxima entrega el resto de las unidades didácticas.

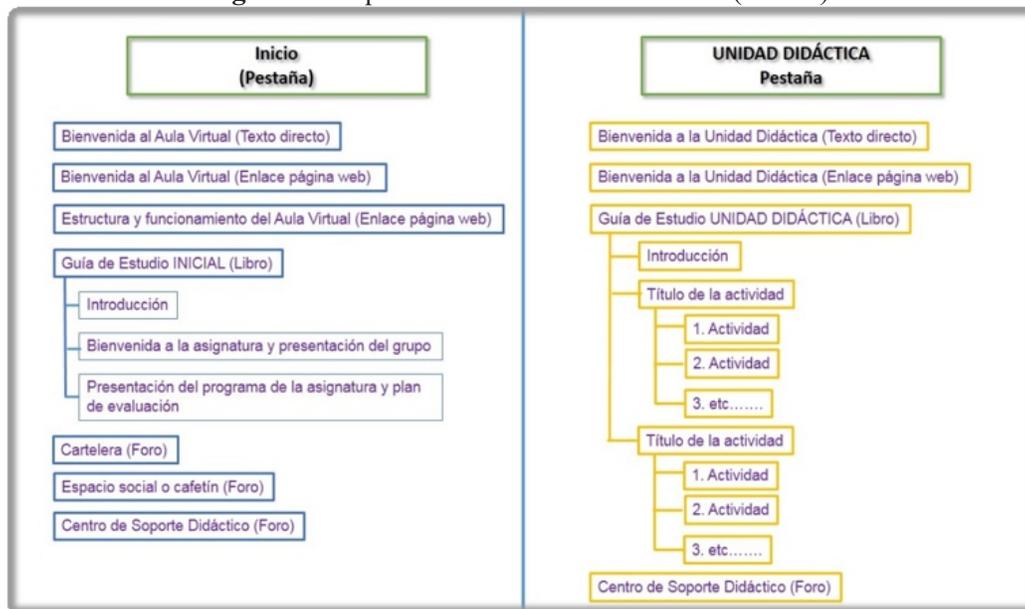
Estrategias instruccionales y evaluativas. A partir de cada objetivo del EVEA, se elaboró una matriz en donde se indica el diseño de estrategias instruccionales propuestas por Reigeluth y Moore (2000, p. 60), para cada objetivo del EVEA. Finalmente, se seleccionó una herramienta evaluativa por cada objetivo elaborado para el entorno virtual.

6.2. Etapa de la producción

Se encarga de todo lo relacionado con el interfaz del entorno virtual. Se presenta una Arquitectura propuesta para el EVEA. (Alvarado (Ob. cit.) Es un modelo arquetipo que guía la elaboración de todas las unidades didácticas que integran el entorno virtual. Para la elaboración del prototipo, se diseñó la unidad de inicio y la unidad didáctica 1 (Ver figura 1).

Se seleccionaron las herramientas de gestión, diseño y desarrollo (medios instruccionales), mínimo obligatorio que debe tener la Unidad de inicio y Unidad Didáctica I, relacionada con los contenidos. Los componentes fueron: dos lecturas digitalizadas; 1 Slidecast (presentación de contenidos+audio); 2 Infografías sobre los contenidos; 2 Podcast sobre los contenidos; 2 Videos (seleccionar de la web) sobre contenidos; Foros; 1 glosario sobre contenidos; 1 Animación con Powtoon sobre contenidos; 1 Video o podcast del docente: presentación personal; 1 Video o podcast del docente: presentación de la asignatura; 1 Video o podcast del docente: presentación de la unidad didáctica.

Figura 1. Arquitectura de un entorno virtual (EVEA)



Nota: La figura presenta la arquitectura para la elaboración del prototipo del EVEA en la asignatura Didáctica de la Especialidad del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD). Tomado de Alvarado (2017) Arquitectura propuesta para el Entorno Virtual de enseñanza y Aprendizaje (EVEA), p. 3.

6.3. Etapa de la postproducción

La etapa de postproducción, se refiere a la publicación y entrega en el campusvirtual (<http://campusvirtual.ucv.ve/moodle/>). La postproducción es la manipulación del material audiovisual, digital y analógico, que se produce o se toma ya elaborado disponible en Internet, siempre reconociendo los derechos de autor. Se procedió a colocar, los productos digitales elaborados, en la plataforma Moodle en el servidor web campus virtual UCV, para diseñar la Unidad de Inicio y Unidad Didáctica 1, previa solicitud de permiso al Administrador del campusvirtualucv, designado por la Facultad de Humanidades y Educación. Así mismo, se reporta, entre las bondades del campusvirtualucv, lo afable de la plataforma para ir construyendo las unidades que conforman el EVEA, y entre las debilidades, es la limitación de

actividades interactivas sincrónicas. A continuación, se expone, por razones de espacio, el capture de la presentación inicial del prototipo del entorno virtual EVEA Didáctica de la Especialidad en el campus virtual UCV.

Figura 2. Pestaña Inicio Bienvenida al Aula Virtual (Texto directo)



Fuente. <http://campusvirtual.ucv.ve/moodle/>

VII.-CONCLUSIONES

El contexto institucional del Sistema de Educación a Distancia (SEDUCV) ha servido de plataforma para problematizar sobre la necesidad de darle un carácter bimodal a la asignatura Didáctica de la Especialidad de Historia y Ciencias Sociales del Programa Cooperativo de Formación Docente (PCFD) de la Escuela de Educación en un entorno virtual.

En relación al primer objetivo, el diagnóstico reportó la necesidad de desarrollar un prototipo del EVEA con carácter bimodal, atendiendo al enfoque constructivista del aprendizaje y tomando en consideración las relaciones interpersonales entre los usuarios del EVEA. Este enfoque permitirá a los docentes, y estudiantes, también coadministradores del espacio, desarrollar competencias informáticas y telemáticas para el ejercicio de su profesión docente.

Respecto al segundo objetivo, el diseño instruccional se sustentó en el enfoque constructivista del aprendizaje, los modelos de diseños de entornos virtuales de Amaro de Chacín (Ob.cit.); Miratía y López (2007); Altuve (2011); Alvarado (2003); el diseño de las estrategias educativas (Reigeluth y Moore, 2000) y la guía para alojar entornos virtuales en la plataforma.

Desde los postulados del enfoque constructivista, el estudiante asume características específicas, referida a la autogestión del aprendizaje y el estudio independiente. Del análisis de los resultados, se puede derivar la valoración positiva que tiene hacia las TIC y su importancia en la formación docente. La distribución en las respuestas relacionadas con las necesidades didácticas, refleja la aceptación de la didáctica medial como una posibilidad potencial para el desarrollo de competencias docentes.

En relación al tercer objetivo, se logró elaborar el prototipo del entorno virtual siguiendo la arquitectura del EVEA (Alvarado, Ob.cit., 2017). El diseño del entorno virtual pretende dinamizar los

procesos cognoscitivos y la autogestión del estudiante. El diseño del EVEA, fue coproducido por la docente y un grupo de estudiantes de la carrera de educación pertenecientes al régimen anual, de la mención formación de recursos humanos. Dispone de aplicaciones informáticas, lecciones y actividades, para fomentar el intercambio y la interacción. Se elaboró la Unidad de Inicio y la Unidad Didáctica 1. Posee un “espacio social” y un “foro de dudas” que propicia la participación entre los usuarios-estudiantes. Se realizará una primera prueba del entorno virtual con la Unidad de Inicio y Unidad didáctica y se harán los ajustes para ir incorporando las demás unidades didácticas hasta completar las nueve (9) que están previstas.

VIII.-RECOMENDACIONES

La primera recomendación para diseñar el EVEA de una asignatura, es conformar un equipo multidisciplinario integrado por docentes que tengan, alojado un EVEA en el campus virtual UCV u otro servicio web gratuito, y estudiantes cursante de la asignatura.

La segunda recomendación, se deriva del análisis de los resultados, y está vinculada con las características del estudiante universitario. Es un ser humano nacido en la revolución de las TIC. Por lo tanto, es necesario abordarlo en toda su complejidad, centrando la atención en el sistema de incentivos y motivaciones en función de la asignatura. Es necesario incorporarlo como participante en el diseño del EVEA.

El diseño del EVEA, debe responder a una teoría o modelo instruccional, con enfoque constructivista del proceso de enseñanza y aprendizaje. Otra recomendación, es aprovechar todos los espacios que ofrece la plataforma pedagógica MOODLE, mientras más espacios abiertos, se amplía la posibilidad de mayor interacción con la plataforma. Se recomienda, también, llevar una bitácora, del funcionamiento del EVEA, para hacer una evaluación formativa y elaborar un informe para reportar la experiencia. ★

Como citar el artículo:

Junguittu, R. (2021). Diseño de un Entorno Virtual (EVEA) de la asignatura Didáctica de la Historia y las Ciencias Sociales en el Campus Virtual UCV. Caracas: Revista Docencia Universitaria. Edición Especial. Volumen XXI, N° 1, Año 2021, pp. 64-85. Disponible en: [Colocar el enlace](#)

IX.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaro de Chacín, R. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales, julio-diciembre 2011. En Revista Investigación y Postgrado. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65830335002> (Consultado el 16 de julio de 2014).
- Ausubel, D. (1975) *Psicología educativa*. México, Trillas.
- Alvarado, A. (2003). Diseño Instruccional para la producción de cursos en línea y e-learning. En Revista Docencia Universitaria, 4(1), pp. 9-12. Recuperado de http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_docu/article/view/4544
- _____ (2017). *Arquitectura propuesta para el Entorno Visual de enseñanza y Aprendizaje (EVEA)*. Material digitalizado. Caracas: Centro de Experimentación de Recursos Instruccionales (CERI).
- Altuve, J. (2011). *El aprendizaje cooperativo en los entornos congruentes de enseñanza y aprendizaje experiencia en la educación universitaria*. Trabajo de ascenso, no publicado, Universidad Central de Venezuela.

- Arias, M. (2006). *Tecnologías en los Sistemas de Educación a Distancia*. Universidad Nacional Abierta (Mimeo).
- Barberá, E. (2006, Julio). Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. RED. Revista de Educación a Distancia, VI, pp.1-13. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/M6>
- Bisquerra, R. (1989). *Métodos de investigación educativa: Guía práctica*. Barcelona: CEAC.
- Cabero, J. (2009). *Las tecnologías de comunicación e información y su impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. En Fernández, A. y Martínez, A. (Coord.) Nuevos ambientes de enseñanza Miradas iberoamericanas sobre tecnología educativa. Venezuela: Libros de El Nacional.
- Carr W. y Kemmis S. (1988): *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesor*. Barcelona, Martínez Roca.
- Díaz Barriga, F., y Hernández, E. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. (3era ed.), México: McGraw-Hill.
- Flórez, R. y Tobón, A. (2003). *Investigación educativa y pedagogía*. Bogotá: McGraw-Hill.
- García, L. (2001). *La educación a distancia de la teoría a la práctica*. España: Ariel Educación.
- García, L. (2001b.) Formación a distancia para el nuevo milenio. ¿Cambios radicales o de procedimientos? Comunicación presentada a On-Line- EDUCA- Madrid. (Compilación con fines instruccionales). Caracas: Universidad Nacional Abierta.
- Galvis, A. (2009). Los ambientes tecnológicos de aprendizaje. En Fernández, A. y Martínez, A. (Coord.) *Nuevos ambientes de enseñanza Miradas iberoamericanas sobre tecnología educativa*. Venezuela: Libros de El Nacional.
- Hernández de Silva, A. (2014). *Desarrollo de un soporte didáctico en Moodle para la enseñanza y el aprendizaje en didáctica de la matemática*. Trabajo de ascenso no publicado. Universidad Central de Venezuela: Caracas.
- Marqués, P. (2000). Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones, 1(3), pp. 14-29. Recuperado de https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/3C-TIC_31.pdf
- Miratía, O. y López, M. (2007). Tecnología Instruccional y Educación a Distancia Modelo de diseño de curso en línea (DPIPE). Revista Docencia Universitaria, 8(1), pp. 115-130. Recuperado de http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_docu/rt/metadata/3744/0
- Martin, B, M. y Reigeluth, C. (1999). La educación afectiva y el dominio afectivo: consecuencias para las teorías y modelos de diseño educativo. En Charles M. Reigeluth (ed.). *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción*. Parte II. España: Aula XXI Santillana.
- Reigeluth, C. (2000). *Diseño de la instrucción*. Teorías y modelos Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. Parte I. España: Aula XXI Santillana.
- Reigeluth, C. y Moore (2000). *La enseñanza cognitiva y el ámbito cognitivo*. En Reigeluth, C. (ED.) *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción*. Parte I. España: Aula XXI Santillana.
- Ramos, Z. (2010). *Guía de Estudio para la elaboración del anteproyecto y la versión final de trabajo de grado*. Caracas: Universidad Nacional Abierta.
- Ríos, M. (2009). *Diseño e Implementación de Curso en Línea para La Asignatura Estrategias y medios Instruccionales en la carrera Licenciatura en Educación de los Estudios Universitarios Supervisados de la Universidad Central de Venezuela*. Trabajo de Maestría, no publicado Universidad Pedagógica Experimental Libertador – Instituto Pedagógico Barquisimeto.
- Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. En Revista Pensamiento Educativo, 20(1), pp.81-104. Recuperado de: <https://www.ses.unam.mx/curso2008/pdf/Salinas.pdf>
- Sevillano, M. (2004). *Didáctica en el siglo XXI*. Ejes en el aprendizaje y enseñanza de calidad. México: McGraw-Hill.

- Silva, E. (2006). Una experiencia para mejorar los aprendizajes, con el uso de las TIC, en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS), núcleo Barquisimeto, de la Universidad Central de Venezuela. Trabajo de ascenso no publicado, Universidad Central de Venezuela.
- Tobón, S. (2006). *Formación basada en competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. (2da ed. reimp.). España: Ecoe.
- Universidad Central de Venezuela (2012). Reglamento del Sistema de Educación a Distancia UCV, mayo 2012, Recuperado de:
http://www.ucv.ve/uploads/media/Reglamento_del_Sistema_de_Educacion_a_Distancia_UCV.pdf
- _____, “Campus virtual UCV”. Disponible en <http://campusvirtual.ucv.ve/moodle>