

## **METODOLOGÍA ACTIVA PARA LA FORMACION ACADEMICA VIRTUAL ACTIVE METHODOLOGY FOR VIRTUAL ACADEMIC TRAINING**

**Autora:** Alida Bazó Pirela.

**Email:** alida.bazo.iprgr@upel.edu.ve

**ORCID ID:** orcid.org/0000-0002-3304-4689

**Fecha:** Junio 2024.

### **Resumen**

Los Ambientes Virtuales de Formación (AVF) como medio para el proceso educativo han estado presentes en estos tiempos por parte de los docentes, en especial la educación universitaria. En experiencia de la investigadora se ha detectado el uso de estos ambientes **más para el repositorio de información** y la parte comunicacional entre los actores involucrados y no para el aprendizaje, olvidando el propósito por el cual fueron creados estos recursos tecnológicos y donde se devela la ausencia de una metodología activa en estos ambientes. En ese sentido, surge la intención de indagar el por qué la subutilización de estos recursos y en contribuir a mejorar la formación académica mediante una metodología activa para ambientes virtuales con el fin de convertir el proceso de formación en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y que éste sea el protagonista de esa formación. Se utilizó como vía metodológica la investigación cualitativa utilizando el análisis crítico del discurso a través de la investigación documental como método principal de recolección de datos, así como la experiencia empírica de la investigadora en ambientes virtuales, permitiendo hacer una reflexión de las metodologías didácticas utilizadas por los docentes de la UPEL-IPRGR en las prácticas pedagógicas en aula virtuales.

**Descriptor:** Entornos Virtuales, Metodología, Metodología activa Formación Académica

## **Abstrac**

Virtual Training Environments (AVF) as a means for the educational process have been present in these times by teachers, especially university education. In the researcher's experience, the use of these environments has been detected more for the repository of information and the communication part between the actors involved and not for learning, forgetting the purpose for which these technological resources were created and where the absence is revealed. of an active methodology in these environments. In this sense, the intention arises to investigate the reason for the underutilization of these resources and to contribute to improving academic training through an active methodology for virtual environments in order to convert the training process into activities that encourage the active participation of the student. and that this is the protagonist of that training. Qualitative research was used as a methodological route using critical discourse analysis through documentary research as the main method of data collection, as well as the empirical experience of the researcher in virtual environments, allowing a reflection on the didactic methodologies used by UPEL-IPRGR teachers in pedagogical practices in virtual classrooms.

**Descriptors:** Virtual Environments, Methodology, Active Methodology Academic Training

## Introducción

Los Ambientes Virtuales de Formación (AVF), o Ambientes Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje mundo perteneciente a las TIC, se han integrado paulatinamente a los procesos educativos como parte del avance tecnológico que busca la incorporación de ambientes pedagógicos virtuales interactivos para facilitar el proceso educativo. Merchán y Salazar (2004), lo define como la relación pedagógica y telemática que establece un usuario con un conjunto de elementos instruccionales, tutoriales y tecnológicos que le posibilitan construir, adquirir y modificar su conocimiento y sus estructuras de conocimiento de manera autónoma y flexible. Por mencionar algunos ejemplos se tienen plataformas virtuales gratuitas y propietaria, las mismas redes sociales y las mensajería instatabeas como canal de comunicación que han serido de apoyo al procesos educativos.

Sin embargo, se ha observado a través de distintas investigaciones el uso inadecuado que se le ha dado a estos entornos, evidenciado un proceso netamente pasivo muy enfocado al desarrollo de contenido. Mason (1998) expresa, “no se inventan nuevas metodologías, sino que la utilización de las TIC abre nuevas perspectivas respecto a una enseñanza mejor, apoyada en entornos en línea cuyas estrategias son prácticas habituales en la enseñanza presencial, pero que ahora son simplemente adaptadas y redescubiertas en su formato virtual”(s/p).

En ese orden de ideas, Miranda, Guerra, Fabbri y López (2010) explanan lo siguiente:

Se requiere formar a los docentes para que adquieran las competencias necesarias para la integración de las TIC en su práctica docente a nivel general, y específicamente en el área virtual diseñar y moderar EVA, lo cual implica contemplar competencias digitales y metodológicas. De forma de poder migrar desde las metodologías centradas en el profesor (caracterizadas como expositivas y pasivas) para ir evolucionando hacia metodologías focalizadas en el estudiante (activas, dinámicas y participativas.(p.25)

En esa razón o razones expuesta por los citados autores, pareciera que una de las debilidades encontradas en el uso de los AVF, es el no incorporar ciertos requerimientos pedagógicos fundamentales para un buen desarrollo de trabajo en esos ambientes. En ese sentido, el incorporar un ambiente virtual de aprendizaje en un proceso educativo no garantiza la calidad del mismo, para ello es necesario modificar los modelos pedagógicos y colocar al estudiante como el actor principal de ese proceso e incorporar metodologías activas para la enseñanza en AVF, pues estás obedecen a los nuevos modelos pedagógicos con enfoque de competencias, siendo este modelo, el utilizado hoy día en los diseños curriculares. De acuerdo a Fernández (2006), “las competencias hablan de conocimiento aplicado. En este nuevo enfoque, el protagonista del aprendizaje es el propio aprendiz. El papel del profesor es acompañar, guiar, evaluar, apoyar al aprendiz mientras sea necesario” (p.41), siendo este aspecto, justamente lo que se busca con las

metodologías activas, que el estudiante sea el protagonista de su proceso de formación.

Pestalozzi considerado un educador por excelencia, y luchador del aprendizaje, fue uno de los pilares del nacimiento de la metodología activa, y el que la puso en práctica al inicio del siglo XX a través de un movimiento importante llamado renovación educativa y pedagógica conocido como educación nueva, el cual es una corriente que tuvo como fin según Gima (2008):

Cambiar el rumbo de la educación tradicional para darle un sentido activo al introducir nuevos estilos de enseñanza. El alumno se convierte en el centro del proceso educativo, se rechaza el aprendizaje memorístico y se fomenta el espíritu crítico a través del método científico. Los nuevos métodos en el siglo XX se caracterizan por una enseñanza cada vez menos expositiva y dogmática: las cosas en lugar de las palabras; el estudio por la observación personal en lugar del conocimiento por el maestro; la construcción real acompañada de la explicación teórica, etc.(p.5)

Desde ese punto de vista, las metodologías activas son estrategias que coloca al estudiante como el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde el aprendizaje previo y las experiencias previas permiten establecer conexión con la nueva información aplicados a una situación real y así poder generar un nuevo aprendizaje. De Miguel (2005), señala a la metodología como el conjunto de oportunidades y condiciones que se ofrecen a los estudiantes, organizados de manera sistemática e intencional que, aunque no promueven directamente el aprendizaje, existe alta probabilidad de que esto ocurra.

Desde la perspectiva de Baro (2011), las metodologías activas constituyen una forma interesante de presentación del conocimiento y una respuesta a las preguntas de qué, cómo, cuándo y dónde enseñar. Por lo general estas metodologías flexibilizan los tiempos de aprendizaje de los estudiantes, pues considera que cada uno de ellos tiene su propio ritmo de aprendizaje, apoyándolos a través de actividades de refuerzo y la retroalimentación.

Labrador y Andreu (2008), explican las metodologías activas permiten a los estudiantes construir conocimiento y aplicarlos íntegramente en varios ámbitos de la vida. Para esa construcción de conocimiento, el estudiante debe poseer habilidades como la autonomía, desarrollo de trabajo en equipo, tener actitud participativa, comunicación, resolución de problemas, entre otros. Estos aspectos son ajustables para el trabajo con metodología activa, siendo los métodos más convenientes a esta realidad Puga y Jaramillo (2015), el aprendizaje basado en proyecto, basado en problemas, el aprendizaje cooperativo.

En relación al aprendizaje basado en problema, los estudiantes se involucran en forma activa en su propio aprendizaje, son ellos quienes resuelven un problema específico relacionado con su disciplina y son responsables de seleccionar los materiales didácticos, definir el ritmo de su aprendizaje y participar en los procesos de evaluación, aquí, el docente es el tutor o guía de ese grupo de estudiantes.

El aprendizaje basado en proyecto es una metodología activa, centrada en el alumno, se basa en principios constructivistas, parte de una pregunta concreta donde el estudiante trata de dar respuesta mediante la construcción de un proyecto, participa en la estructuración del proyecto y desarrolla estrategias de investigación.

Con respecto al aprendizaje cooperativo, constituye una metodología activa donde los estudiantes se agrupan en pequeños grupos para la realización de tareas, la responsabilidad del proceso de enseñanza y aprendizaje no recae exclusivamente en el docente sino al grupo de estudiantes. A través de esta metodología los estudiantes deben ser conscientes que el éxito del aprendizaje, dependen de los logros del resto de los integrantes del equipo, ya que sin la cooperación de cada miembro no es posible alcanzar una meta común.

En relación a ello, las Metodologías activas tiene como propósito brindar esas oportunidades que el autor señala, pues el docente debe ser partícipe de esto a través de las estrategias didácticas que utilicen durante el proceso de formación virtual, manejando el método conveniente para el desarrollo del mismo y para el logro de un aprendizaje profundo que se pueda expresar en cualquier otro contexto. Beas, Santa Cruz, Thomsen, & Utreras (2001), señala, El aprendizaje profundo implica el dominio, la transformación y la utilización de ese conocimiento para resolver problemas reales y que sea perdurable en el tiempo y aplicable en cualquier momento de la vida.

En la actualidad y apoyados por la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su artículo 108 donde establece que todos los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías y prácticas innovadoras de acuerdo a los requisitos pedagógicos. En relación a esto, se observa como en Venezuela existen instituciones de educación que han comenzado a utilizar las TIC, específicamente los AVF como moodle, correos electrónicos, el Facebook, Telegram y whatsapp, como complemento del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

En ese contexto, la autora del presente artículo, como miembro activo de la UPEL-IPRGR del Estado Táchira- Venezuela, desde el 2008 ha notado la pasividad que se refleja en los procesos educativos de esta casa de estudio y después del receso a causa del COVID 19, se evidencia aun mas. En el caso de la plataforma virtual de la universidad, se observa la ausencia de una sección de comunicación donde se publique la planificación y el diseño instruccional del curso. Refiere la carencia de actividades de autoevaluación diagnóstica, ausencia de glosarios, de wikis, foros, chat. La inexistencia de herramientas Web 2.0 (Youtube, Scribd, Googlebooks, Redes sociales, Slidshare, Blogs, Videoconferencia) hace que la información alojada en los diferentes cursos se presente solo en formato textual

Actualmente se ha podido apreciar el uso las redes sociales Whatsapp y el Telegram como ambientes virtuales de formación o plataforma M\_Learnig durante el periodo de cuarentena motivado a la pandemia COVID19. Un uso común evidenciado por la autora de

esta investigación es el uso del taller bien llamado Wokshop como estrategia de enseñanza sobre un tema en particular cuya metodología de trabajo sigue siendo tradicionalista, el facilitador proporcionar una serie de recursos (audio, presentaciones electrónicas, entre otros) durante un tiempo corto para que los participantes puedan verlos. Seguidamente el moderador da inicio al ciclo de preguntas a los participantes. En ese ciclo de preguntas suele verse es la participación de los estudiantes mas no una interacción donde fluya el conocimiento para el logro de un aprendizaje profundo. Esa metodología de trabajo tiende ser conductista al prestar mayor atención al desarrollo de contenidos más que al estudiante. Asimismo, no se aprecia por ejemplo el planteamiento de actividades grupales para fomentar el trabajo colaborativo o el desarrollo de dinámicas de grupo que permita romper la monotonía del estímulo de pregunta y respuesta, resultando más difícil construir conocimiento para toda la vida.

Con base a esas investigaciones y las observaciones previas realizada por la autora en los ambientes virtuales antes mencionado, se aprecia una metodología pasiva centrada en los contenidos. Es decir, el aprendizaje en general es superficial y no profundo en estos ambientes. Beas, Santa Cruz, Thomsen, & Utreras, 2001, p. 24).explican:

El aprendizaje profundo tiene que ver con el dominio sobre un determinado tópico, implica ir más allá de la mera reproducción de dicho conocimiento y es posible observarlo a través de la ejecución de otras operaciones mentales, tales como dar explicaciones, mostrar evidencias y ejemplos, generalizar, aplicar a situaciones nuevas, establecer analogías, representar ese conocimiento en forma diferente, usarlo para resolver problemas de la vida cotidiana, avanzar en el conocimiento estableciendo relaciones inusuales. ( p. 24).

Asimismo, Puga y Jaramillo (2015), señala: "actualmente en muchos de los casos, la actividad educativa consiste en transmitir los conocimientos al alumno, que los aprende y queda marcado por ellos. La mayor parte de los individuos son puros consumidores de conocimientos y solo algunos los fabrican o producen".(sp). Esa reflexión del autor, es la realidad que ocurre en los procesos educativos observados en la institución, debido al desconocimiento por parte de los docentes en no aplicar una metodología activa que permita incentivar a los estudiantes para la construcción del conocimiento y así contribuir a la calidad del aprendizaje a través de la participación, reflexión, análisis, creatividad y motivación.

De aquí emerge el propósito de este artículo en analizar sobre las metodología activa para el desarrollo de un proceso educativo en ambientes virtuales de aprendizaje que conlleve a un proceso educativo dinámico. De lo anteriormente escrito surge la necesidad de indagar sobre las metodologías activas con base a las siguientes interrogantes: ¿Qué metodología están utilizando los docentes en su práctica pedagógica en el ambiente virtual?, ¿, ¿Cuáles serán las concepciones que tienen los docentes de la UPEL-IPRGR sobre los ambientes virtuales de aprendizaje?, **¿Cuáles serían los elementos teóricos que sustenten las metodologías activas en un ambiente virtual?**

## ABORDAJE TEORICO

### *Metodologías Activas*

Desde el inicio de la incorporación de las TIC al proceso educativo, los entornos virtuales de aprendizaje se centraron en la tecnología y en la transmisión de contenidos, hoy día se busca generar cambios de cultura e implementación de metodologías activas centrado en el estudiante. Dentro de ese cambio cultural, está la renovación metodológica y pedagógica que requieren del conocimiento de nuevas metodologías para ser aplicada en el proceso educativo en función de optimizar y mejorar la calidad del aprendizaje y cuyo éxito va de la mano con estos cambios metodológicos. López (2005), señala entre esa renovación a las metodologías activas, también llamadas metodologías participativas, están, las de problemas y la construcción del conocimiento individual y colectivo. En relación a ello, estas metodologías ayudan a darle una mejor organización al trabajo que el docente desempeña durante el desarrollo del proceso de enseñanza tanto en la modalidad presencial como la virtual. Esta forma de trabajo concibe a los participantes de los procesos como agentes activos en la construcción y reconstrucción del conocimiento y no como agentes pasivos, simplemente receptores.

Gálvez (2013), expresa, Una metodología activa de enseñanza y aprendizaje obliga al docente a escoger la estrategia más apropiada teniendo en cuenta las necesidades y ritmos de aprendizaje de los alumnos, así como el área de conocimiento y el tipo de contenido que se va a enseñar. Esto permite al profesor llegar al estudiante de manera clara para ayudarlo a construir sus propios aprendizajes, promoviendo la participación consciente y espontánea.

En consecuencia, es importante tener claro que el desarrollo de procesos educativos virtuales requiere de manejos distintos, recordando que la virtualidad requiere de métodos más activos y menos pasivos para el buen desempeño del estudiante. En ese orden de ideas estas metodologías activas pueden ser utilizadas en ambientes virtuales tales como las plataformas virtuales para la enseñanza y aprendizaje como Moodle, Dokeo, Claroline, Atutor, otros y las redes sociales como el Facebook, Twitter y Whatsap que también entran en este mundo de la virtualidad

### *Características De La Metodología Activa*

La Metodología activa tiene como papel principal los estudiantes, quien es el que construye el conocimiento a partir de los estudios previos y de las actividades y recursos diseñados por parte del docente durante la formación educativa. Wohlers (1999), señala algunas características de esta metodología en función a los estudiantes: (a) Ser responsable

de su propio aprendizaje, desarrollo de habilidades en la búsqueda de información, selección, análisis y evaluación de la información, asumiendo un papel más activo en la construcción del conocimiento, (b) Ser Participe en actividades que le permitan intercambiar experiencias y opiniones con sus compañeros, (c) Se comprometa en procesos de reflexión sobre lo que hace, cómo lo hace y qué resultados logra, proponiendo acciones concretas para su mejora, (d) Tome contacto con su entorno para intervenir social y profesionalmente en él, a través de actividades como trabajar en proyectos, estudiar casos y proponer solución a problemas, (e) desarrolle la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas profesionales y capacidad de autoevaluación.

### ***Aspectos claves de la Metodología Activa***

**Establecimiento de objetivos:** La aplicación de las técnicas didácticas que suponen el aprendizaje activo implica el establecimiento claro de los objetivos de aprendizaje que se pretenden, tanto de competencias generales (transversales) como de las específicas (conocimientos de la disciplina, de sus métodos, etc.).

**El rol del estudiante:** Es activo, participando en la construcción de su conocimiento y adquiriendo mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso

**Rol del profesor:** Tiene dos fases. La primera previa al desarrollo del curso donde debe planificar y diseñar las experiencias y actividades necesarias para la adquisición de los aprendizajes previstos. Y la segunda fase, durante y posteriormente al desarrollo del curso, donde debe tutorizar, facilitar, guiar, motivar, ayudar, dar información de retorno al estudiante.

### ***Algunas Metodologías activas***

***Aprendizaje Basado en problema:*** Aprendizaje mediante la resolución de problemas, considerado como uno de los métodos activos que contribuyen en la construcción del conocimiento. Esta denominación es considerada como aquel proceso pedagógico que concibe el aprendizaje como una carrera de obstáculos contruidos por quien enseña (situaciones problemas) y que el estudiante debe superar a lo largo de una o varias etapas de aprendizaje. Se desarrolla a través de pequeños grupos quienes van a trabajar sobre un problema o situación determinado, apoyándose en la discusión global sobre el tema en cuestión, por fuentes pertinentes a la problemática y con la ayuda y apoyo del tutor .

***Aprendizaje basado en proyectos:*** Lo definen como un método de enseñanza y aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos. Es un método basado en el aprendizaje



a través de la experiencia y la reflexión, donde tiene gran importancia el proceso de indagación alrededor del proyecto planteado, con la finalidad de resolver problemas complejos a partir de soluciones abiertas o abordar temas difíciles que permitan la generación de conocimiento nuevo y desarrollo de nuevas habilidades por parte de los estudiantes.

**Aprendizaje cooperativo:** constituye una metodología activa donde los estudiantes trabajan en grupos reducidos para maximizar su aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de su competencia social, la inclusión y la reducción del acoso escolar. Se considera uno de los métodos activos más importantes en la construcción de conocimiento y en la consecución de un aprendizaje significativo, Donaire, Arrebola y Pilar (2006), una metodología activa basada en la interacción entre iguales, como eje principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, que se apoya en los pilares básicos de la cooperación, convivencia y diálogo.

**Análisis de Casos:** Se caracteriza en opinión de los autores Labrador, Andreau y González (2008), por ser un análisis pormenorizado de una situación, real o creada, pero factible, que recree las condiciones del medio laboral del futuro profesional. Su formato puede ser escrito, audiovisual o a partir de la observación no participante. Para su implementación se requiere que los estudiantes analicen el caso y observen sus diferentes implicancias, aplicando principios, conceptos y teorías propias del curso. En esta metodología los estudiantes deben ser capaces de identificar cuál es la información pertinente, el problema y un conjunto de sus parámetros, así como el planteamiento de posibles soluciones y proponer estrategias para su solución. El docente debe plantear preguntas que ayuden al análisis. Finalmente, los estudiantes elaboran un análisis de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas (FODA) del caso estudiado. En esta metodología, la evaluación debe considerar los progresos que los estudiantes han realizado y las condiciones en que se han llevado a cabo. Por lo tanto, no solo es relevante el producto final, sino que el proceso a través del cual los estudiantes logran llegar a ese producto, lo que obliga a pensar la evaluación de manera integrada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**El Aprendizaje basado en equipos:** Según Michaelsen, Davison y Major (2014), busca generar aprendizajes a través del trabajo cohesionado de grupos heterogéneos de estudiantes, los que van logrando mayores grados de autonomía y de responsabilidad, en la medida que la estrategia se replica durante el curso académico. Para su correcta implementación, es necesario que el profesor propicie instancias de retroalimentación permanente y que diseñe tareas que consideren las siguientes características: desafiantes para el desarrollo del pensamiento complejo; precisas y breves, pero que movilicen distintos conocimientos y que impliquen toma de decisiones.

***El modelo Aprendizaje-Acción o Aprendizaje Servicio:*** De acuerdo a Furco y Billig (2002) se trata de “una metodología pedagógica experiencial, que se puede definir como la integración de actividades de servicio a la comunidad en el currículum académico, donde los alumnos utilizan los contenidos y herramientas académicas en atención a necesidades genuinas de una comunidad” (p.25). El énfasis de esta metodología se encuentra situado en la valorización de actividades académicas presentes en los programas de estudio, en una lógica de desarrollo y compromiso social, capaz de potenciar los aprendizajes formales desarrollados en aula. Se ha formalizado como una metodología de enseñanza aprendizaje que presenta una forma específica de concebir la enseñanza y el rol de las y los docentes en la formación de futuros profesionales.

Para Jouannet, Salas y Contreras (2013), la implementación de esta metodología se requiere del diseño de un curso que posicione la reflexión como un eje articulador del proceso de aprendizaje. Se debe permitir que los estudiantes antes, durante y después del proceso, comprendan todos los aspectos que envuelven su intervención en una determinada comunidad, al mismo tiempo que favorece la resignificación de la intervención desarrollada. La metodología impele al estudiante a relacionar los contenidos del curso con la experiencia de servicio, formular preguntas, proponer teorías y planes de acción y expresar sus ideas

***El Aula Invertida o Flipped Classroom:*** Es una metodología que invierte el orden de una clase tradicional. García (2013), explica, “las actividades ligadas principalmente a la exposición y explicación de contenidos pasan a ofrecerse fuera del aula, por medio de herramientas tecnológicas como puede ser el vídeo o el podcast o el mismo internet” (sp). La autora hace referencia a algunas actividades que se pueden implementar en esta metodología, como: ejercicios prácticos, la resolución de dudas y problemas, los debates, los trabajos en pequeño o gran grupo, el aprendizaje por descubrimiento, la coevaluación y autoevaluación, entre otros. El citado autor considera que esta metodología conlleva al pensamiento crítico debido a la dinámica que se suscita entre los participantes al permitir reflexionar sobre los diferentes aspectos que el tutor propone y el poder debatirlas en el aula con sus compañeros

***Simulación y juego:*** García y Watts (2007), señala que esta metodología predica el constructivismo por la interacción que se fomenta entre los participantes. Se desarrolla a través de una experiencia, que brinda como resultado un aprendizaje más significativo.

## **ABORDAJE METODOLOGICO**

Para el logro de un análisis profundo sobre el uso de las metodologías activas en ambientes virtuales requiere de un exhaustivo análisis, donde la actividad y experiencia humana es irreductible al tratamiento cuantitativo; su adecuado y complejo abordaje solo es susceptible de constatación e interpretación cualitativa.

Desde ese punto de vista, la presente investigación se abordó con la metodología cualitativa. Martínez (2006) sostiene que este tipo de investigación facilitó el estudio profundo de la realidad y posee un carácter interpretativo que ayudo a la descripción y comprensión de lo que es único y particular del sujeto para darle significado a sus acciones y manifestaciones. Desde esa perspectiva, fue pertinente trabajar con la misma, ya que permitió comprender y relacionar la realidad de la problemática a estudiar y a los fenómeno a observar en el contexto socioeducativo, muy especialmente en el contexto de los ambientes virtuales, en interpretar la realidad que sucede con el uso del mismo y la metodología que implementa por parte de los docentes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje

Con respecto a la modalidad o tipo de Investigación, se empleó la investigación Documental. El manual de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2016) lo define: “El estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos” (p.20). Desde esa perspectiva, va dirigida esta investigación, en ampliar y profundizar las debilidades percibida en los ambientes virtuales durante la formación académica virtual, tomando como base la Tesis Doctoral de Bazó (2017) Modelo Pedagógico – Didáctico Fundamentado en una Teoría de Interacción para Entornos Virtuales y la experiencia en ambientes virtuales de la investigadora.

Con base a lo anterior, este método permitió analizar la práctica educativa mediante el acceso a los ambientes virtuales y la observación dinámica que se suscita en estos espacios, con un carácter interpretativo de la estructura social del grupo de docentes claves de la UPEL-IPRGR, quienes hacen uso de los recursos tecnológicos como apoyo al proceso educativo.

En este punto del proceso metodológico, se hace necesario el uso de técnicas e instrumentos específicos con la finalidad de realizar un diagnóstico de la realidad objeto del trabajo, tomando en cuenta para esta investigación observación de las aulas virtuales y la revisión de documentos. Para la Técnica de Análisis de Datos, se tomó en cuenta, la técnica de análisis de contenido a través de la elaboración de una matriz de análisis que contempla las categorías de análisis, las subcategorías y las unidades de análisis. Hernández y Coll (2006), explica esta técnica de análisis “como el acto de formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a su contexto, a su sitio de ocurrencia”.(p.)

## **RESULTADOS**

Este momento resalta la comprensión e interpretación sobre el uso de las metodologías Activas en los ambientes virtuales de formación por parte de los docentes de la UPEL-IPRGR, tomando como base la experiencia de la investigadora durante doce (15) años en Aula virtuales,

se utilizó la técnica de revisión de documento y la observación en las aulas virtuales activas en la plataforma tecnológica de la Upel Categoría Rubio periodo 2023I y 2023-II. Este proceso dio como resultado unas unidades temáticas que permitieron el desarrollo del proceso de teorización contenida en la presente metodología activa propuesta. Para el desarrollo de este momento se tomaron en cuenta los datos recabados de los docentes objeto de estudio, plasmados en la Tesis Doctoral denominada “Modelo Pedagógico - Didáctico para entornos virtuales, fundamentado en la interacción”, cuyo autor, es la autora de esta investigación, específicamente las categorías que emergieron durante la recogida de datos, siendo estas: “Significados y Sentidos de los Entornos Virtuales”, “Didáctica del Docente”, “Modelo pedagógico conductista”, para luego contrastarlo con las observaciones realizadas en las aula virtuales, apoyados con argumentos teóricos que permitió hacer la crítica y los aportes respectivos con respecto al uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza en el entorno virtual de la UPEL-IPRGR, emergiendo de esa reflexión tres unidades temáticas: Aprendizaje Superficial, Estudiantes Pasivos, Método de enseñanza tradicionalista. A continuación se presenta la reflexión en cada una de esas categorías con respecto al uso de los entornos virtuales y las metodologías activas.

### ***1.- Aprendizaje Superficial***

El aprendizaje en palabras de Torre (2007), “se caracteriza por ser un proceso intrapersonal e interpersonal, porque se ancla en el contexto en el que emerge y no puede ser entendido si no dentro de los elementos interactivos en el que se produce” (s/p). El aprendizaje depende de la postura que asuma el estudiantes con respecto al contenido que se ésta impartiendo, al contexto de la enseñanza y de las actividades educativas.

Ortega, Hernández y Ponze (2017), explican que el aprender es una decisión del sujeto sobre que aprender y como aprender y en ese aprender se observan dos enfoques de aprendizaje (el superficial y el profundo). El primero lo definen los autores antes señalados como:

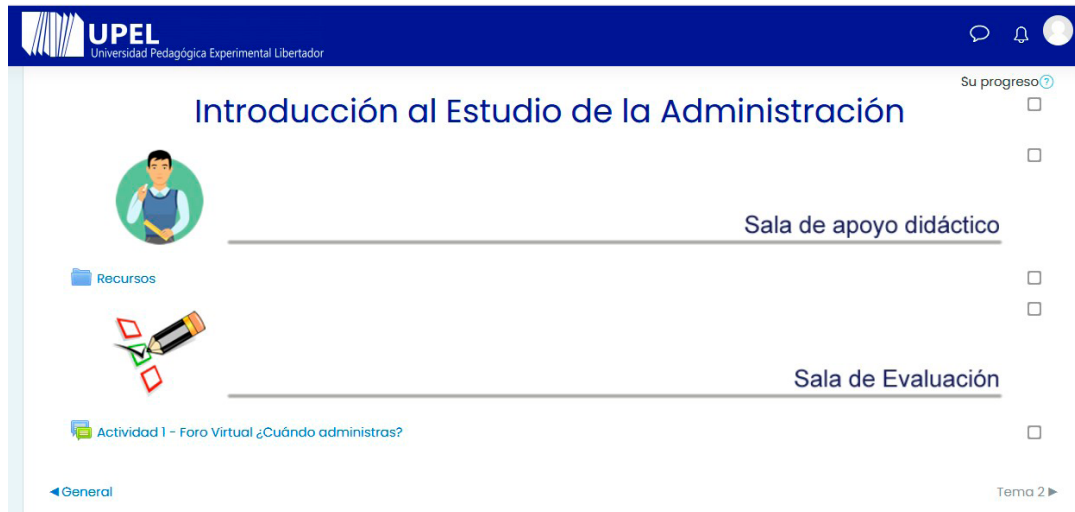
La disponibilidad que presenta el estudiante sobre una tarea de estudio, caracterizada por una motivación extrínseca, teniendo como principal estrategia de aprendizaje la memorización, obteniendo así conocimientos sin significado e inconexos de poca utilidad.(p.3)

El segundo Enfoque, lo definen como:

La disponibilidad que presenta el estudiante sobre la tarea de estudio, caracterizada por la motivación intrínseca, tiene como principal estrategia de aprendizaje la comprensión del contenido, estableciendo relaciones significativas entre los conocimientos previos y nuevos conocimientos.(p.4)

Desde esas perspectivas y en relación a los escenarios estudiados (aulavirtuales), se observa un aprendizaje superficial, un trabajo de aula de forma tradicional, donde se refleja una apatía por parte de los estudiantes, presencia de una enseñanza centrada en el docente, aulas con poca o nula información de contenido (ver imagen 1), uso de tareas

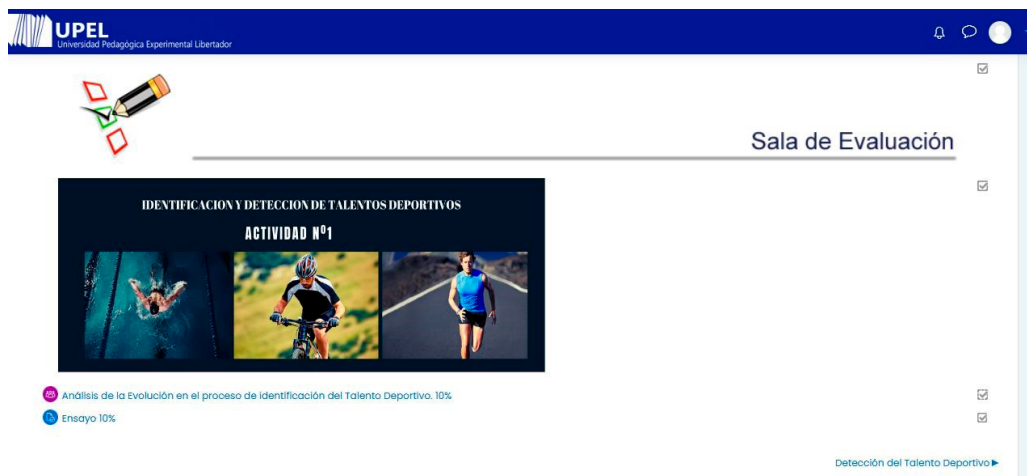
convencionales (subida de archivos y foros) (ver imagen 2), se denota una baja exigencia cognitiva en las actividades propuestas (ver imagen 4), existencia de estrategias dirigidas a la memorización, La motivación está orientada a la aprobación del curso. En ese sentido, todas estas características encontradas en las aulas virtuales conllevan a un aprendizaje a corto plazo.



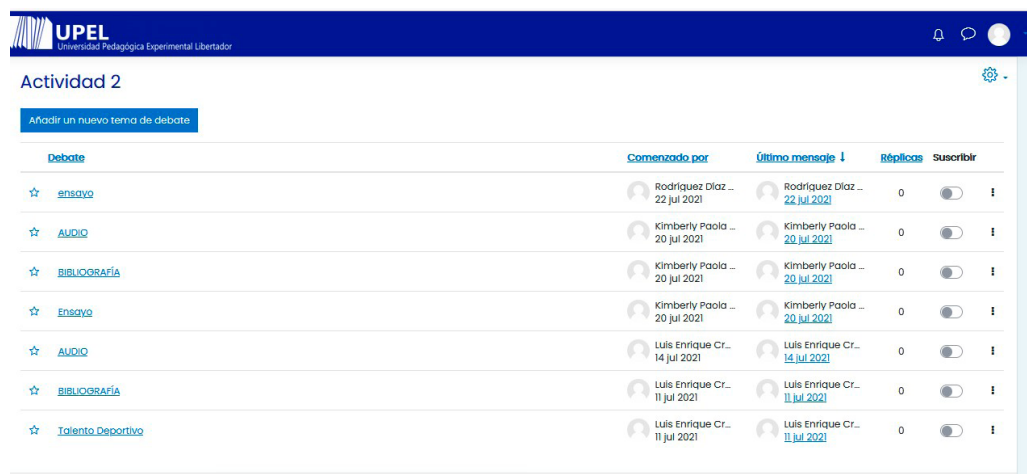
**Imagen 1.** Aula Virtual Introducción al Estudio de la Administración



**Imagen 2.** Recursos publicados Unidad I, Aula Virtual Competencias Comunicacional



**Imagen 3.** Actividades (Foro y Tareas) publicados, Aula Virtual Identificación y Desarrollo de Talentos Deportivos



**Imagen 4.** Actividad de la Unidad I. Aula Virtual Identificación y Desarrollo de Talentos Deportivos



**Imagen 5** Respuestas Foros Aula Virtual Identificación y Desarrollo de Talentos



## Deportivos

Las imágenes 1 y 2 muestran los recursos que los docentes utilizaron en las aulas, notándose muy pocos recursos. La imagen 1 cero recursos, la imagen 2, dos recursos, ambos lineales con nula interactividad (archivos pdf). La imagen 3 presenta la actividad publicada para evaluar el contenido de la Unidad I (Foro), reflejando la respuesta de los estudiantes en la imagen 4 y 5. (Otros ejemplos de este tipo lo pueden observar en el anexo A)

Esas deficiencia en el uso de las aulas virtuales, es causada por la formación del docente en el trabajo virtual cuya preocupación es la de cubrir los objetivos de la asignatura, prevaleciendo una práctica pedagógica conductista, donde el estudiante mantiene una postura poco crítica y se limita solo a responder. En esas imágenes se ve claramente la postura del docente en cumplir con el contenido, y los estudiantes en responder esa actividad. Evidentemente, hay un estímulo de pregunta y respuesta lo que conlleva a un aprendizaje superficial.

En ese sentido, para que esa formación sea interesante o de agrado para el estudiante, es necesario utilizar estrategias que favorezcan un buen aprendizaje, donde el estudiante sea capaz de crear y construir su aprendizaje de acuerdo a sus necesidades e intereses, es decir se requiere de una pedagogía activa, pues ésta en palabras de De León (2010)

Una pedagogía activa rechaza la educación memorística y se refiere a la formación con un sentido crítico, aplicación de diversos métodos (científico, activo, heurístico y otros.) por lo tanto se respeta la opinión de los alumnos, la creatividad, la imaginación y la enseñanza es activa y objetiva.(p.27)

En esa razón y en la búsqueda de una pedagogía activa, se hace necesario un cambio de metodología pasiva a una activa, donde se incorporen estrategias de aprendizaje centradas en el estudiante que fomente un aprendizaje activo y profundo. De allí, el aprendizaje debe ser interesante para el estudiante, que le motive a participar, interactuar y construir conocimiento en ese aula virtual y pueda lograr un aprendizaje profundo y no superficial

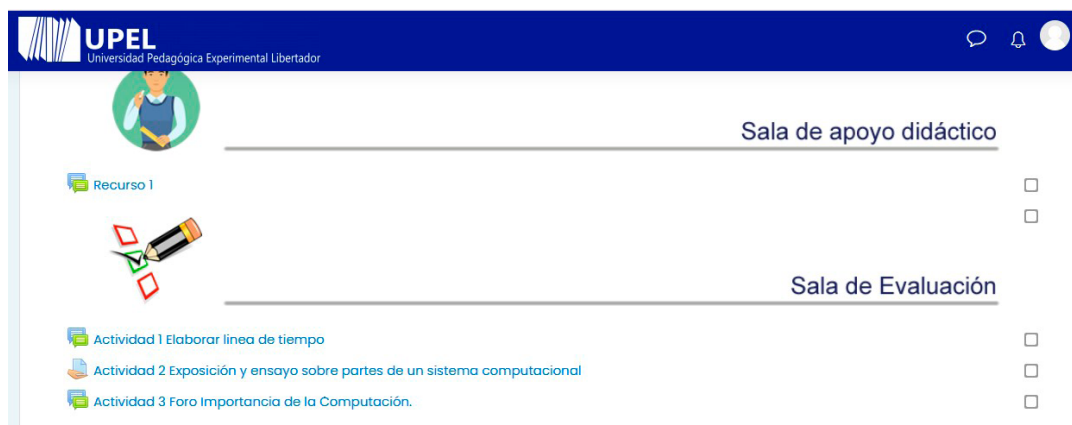
### **2.- Estudiantes Pasivos**

Benja (2019), señala si los estudiantes memorizan lo que un docente explica sin entender la lógica del asunto, si ser críticos no se apropia del conocimiento, se está frente a un estudiante pasivo. Desde esta óptica, se observa en las aulas virtuales participaciones enfocadas en responder las actividades y un interés por aprobar, más que una comprensión del contenido en sí. Apreciación que se puede constatar en las imágenes anteriores publicadas

Desde la experiencia de la investigadora, esta pasividad viene reflejada por el mismo docente, poco innovador y creativo dentro del aula virtual, dedicado a publicar solo los contenidos del programa o asignatura y sus respectivas actividades, información que se puede sustentar con la imagen 4. O muchas veces por la poca experiencia en el área y poca habilidad en el uso de herramientas tecnológicas. En ese sentido, ese mismo desconocimiento conlleva a los docentes sean también pasivos en sus estrategias de enseñanza creando un modelo tradicional de enseñanza.



**Imagen 6.** Recursos de la Unidad I. Aula Virtual Informática en el aula



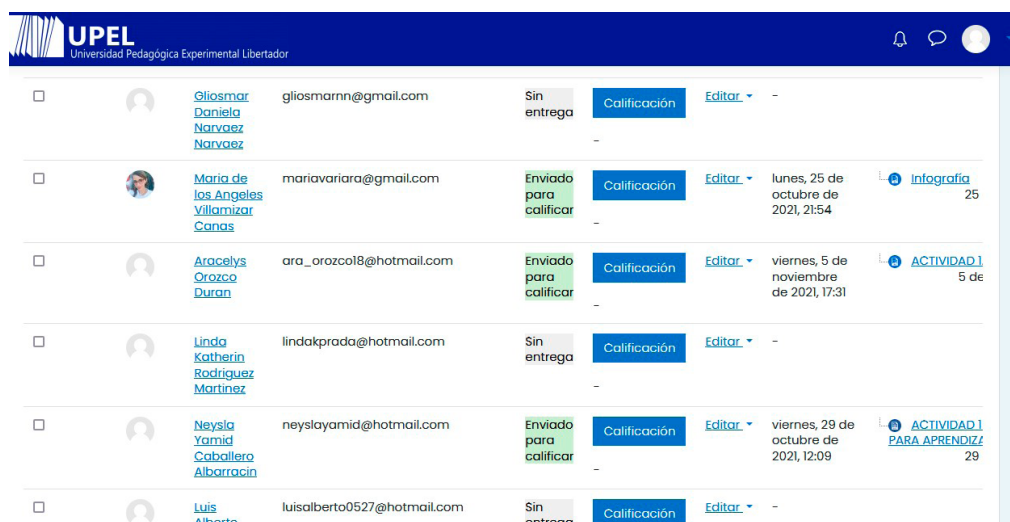
**Imagen 7.** Recursos de la Unidad I. Aula Virtual Informática en el aula

En las aulas se pudo evidenciar a estudiantes pasivos, muy poca participación en las aulas, se limita solo a dar respuesta a las actividades. Las actividades tipo foro, no hay interacción, ni del docente, ni de los estudiantes, replica en cero. Se puede constatar esta información con la siguiente imagen





**Imagen 8.** Actividad Foro. Aula Virtual Componente Comunicacional



**Imagen 9** Actividad Tarea. Aula Virtual. Gerencias Por Proyecto

La imagen 8 presenta la actividad tipo Foro de la Unidad III del Aula virtual Componente Comunicacional. Aun cuando la actividad hace referencia a la creación de un video y subir el link en ese espacio, no se evidencia una retroalimentación entre los foristas (replicas 0), solo se limitaron a publicar el link del video. Este mismo ejemplo se observaron en varias aulas observadas (ver anexo A). Asimismo, la imagen 9 muestra la actividad Tarea, donde los estudiantes suben el archivo pero no recibe la retroalimentación por parte del docente

Es importante que el docente promueva la participación activa de sus estudiantes desde el inicio, durante y hasta el final de la formación académica virtual, donde el estudiante sea el protagonista de esa formación, brindándoles la retroalimentación que

cada uno de ellos necesita. De allí, los estudiantes debe estar dispuesto a ser proactivos y responsables, con una disposición permanente hacia la reflexión.

En ese sentido, los docentes deben estar conscientes que su actuación en esta modalidad virtual implica un trabajo cuidadoso con relación a los contenidos curriculares, las estrategias de enseñanza y aprendizaje, la planificación de las actividades y sobre todo la atención hacia los estudiantes de forma individual y grupal, para que estos adquieran autónomamente capacidades y habilidades de búsqueda, identificación, selección y conversión de información susceptible de conocimiento y puedan comunicar dicho conocimiento.

En razón a lo anterior, Salmon (2013), señala lo siguiente: “La educación virtual requiere que tanto educadores como estudiantes asuman responsabilidades más allá de promover un aprendizaje activo, interactivo, colaborativo, autónomo y autorregulado” (s/p). Es decir el éxito de esa formación virtual depende no solo del docente si no del estudiante. Del docente en crear un ambiente activo que fomente estrategias para el logro de un aprendizaje profundo y no superficial, y del estudiante en ser una persona responsable con habilidades y destrezas para participar activamente en esa formación

### ***3.-Métodos Tradicionalista de Enseñanza (Pasiva)***

Los método tradicionales de enseñanza están enfocados en transmitir conocimiento, el docentes es el protagonista del proceso educativo, es quien organiza el conocimiento, planifica lo que debe ser aprendido y traza el camino por donde deben ir los estudiantes. Desde ese enfoque, en los escenarios observados se constató la implementación de métodos tradicionalistas, el uso de diseños instruccionales conductista basados en lineamientos y pasos a seguir para el desarrollo del curso, haciendo énfasis en los contenidos, en los recursos donde el docente es quien determina e indica la metodología a seguir, es el que traza los objetivos que los estudiantes deben cumplir y hasta donde este puede llegar en el proceso de aprendizaje. Se evidencia una estructura poco interactiva, con elementos presentes en un interfaz plana, como se observa en las imágenes siguientes



**Imagen 10.** Estructura de la Unidad I. Aula El juego como estrategias de aprendizajes

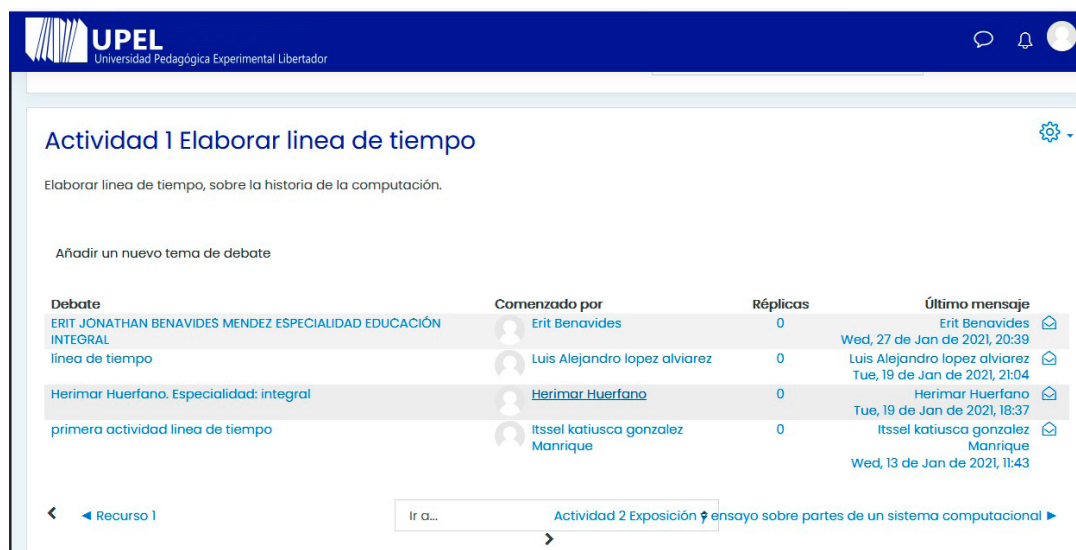


**Imagen 11** Estructura de la Unidad I. Aula Virtual El juego como estrategias de aprendizajes

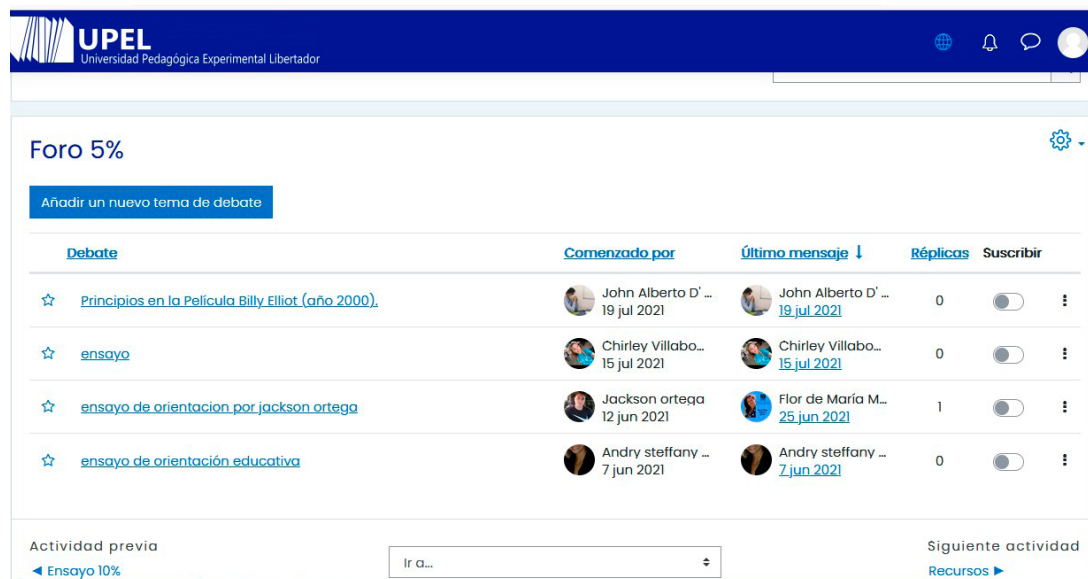
Las imágenes 9 y 10 muestra una estructura lineal, compuestas en tres espacios, un espacio de presentación del docente y de los estudiantes, un espacio de apoyo didáctico donde publica los recursos, siendo en este caso archivos planos, y otro espacio de evaluación ,mostrando actividades autónomas como las tareas que no fomentan el aprendizaje significativo,. Es decir prevalece una metodología tradicional.

Asimismo, Se evidencio en los escenarios, una Mínima exigencia docente para la presentación de tareas, actividades con un mínimo grado de complejidad donde el

estudiante la desarrolla con facilidad y una ausencia de metodologías que fomente la participación activa de los estudiantes.



**Imagen 12.** Participación Estudiante Actividad 1. Aula Virtual Informática en el Aula



**Imagen 13.** Actividad de Foro. Aula Virtual Función Orientadora del Docente

Las imágenes 11 y 12 reflejan una actividad sencilla sin instrucciones didácticas para su desarrollo. Ninguna respuesta presenta retroalimentación por parte del docente y ninguna interacción, prevalece una estrategia didáctica tradicionalista. En esta perspectiva, y según Márquez (1995), la enseñanza esta reducida en:  
un proceso instruccional, a un mundo de medios, procedimientos e instrumentos que, sin lugar a dudas, condiciona el sentido de la práctica docente y descuida

la dimensión moral y cualitativa de la acción educativa. Al limitar el concepto de racionalidad a la racionalidad instrumental y trasladar estas reflexiones a lo educativo, se asume que nuestra sociedad requiere sólo de la presencia de expertos y técnicos que dominen el arte de aplicar los medios afines y evalúen las consecuencias (Márquez, 1995)

Desde ese punto de vista, hay que cambiar el esquema de trabajo por parte de los docentes, en mirar esa metodología pasiva a una activa, que permita crear actividades que fomenten el desarrollo de capacidades cognitivas por parte de los estudiantes

## CONCLUSIONES

La interpretación realizada en la investigación en cada uno de los hallazgos encontrados a través de los instrumentos aplicados, revisión de documentos y observación en las aulas virtuales de la UPEL-IPRGR Lapso 2023-I y LAPSO 2023II, categoría Rubio, proporciono elementos importantes a considerar para la creación de la metodología activa para fortalecer la formación virtual fundamentado en el aprendizaje profundo.

Desde ese punto de vista, fue posible realizar una reflexión con base a las categorías analizadas “Significados y Sentidos de los Entornos Virtuales”, “Didáctica del Docente” y “Modelo pedagógico conductista” y las observaciones realizadas en las aulas virtuales activas reveladoras del uso los EVF por parte de los profesores de la UPEL- IPRGR (conocimiento respecto a las metodologías activas, situación actual en el uso de metodologías activas en el ambiente virtual), donde emergieron tres unidades analíticas, siendo estas: Aprendizaje superficial, estudiantes pasivos y metodologías de enseñanza pasivas. En ese sentido se presentan las conclusiones siguientes:

En relación al primer objetivo referido a la situación actual en el uso de las metodologías activas por parte de los docentes de la UPEL-IPRGR durante su práctica pedagógica en los ambientes virtuales de formación, Se constató que no existe una metodología activa en la práctica pedagógica en los ambientes virtuales bien por desconocimiento o por simple costumbre de seguir utilizando el aula virtual como repositorio de información. Actualmente se refleja un aula sencilla, con poca interacción y participación tanto del docente como del estudiante. Prevalece una metodología Conductista cuyas actividades están sujetas al estímulo de pregunta y respuesta, aun cuando la actividad más común es el foro.

En referencia al objetivo: recorrido teórico sobre las metodologías activas para el desarrollo de un aprendizaje profundo en ambientes virtuales, se percibe un aprendizaje situado en la operatividad de la memoria a corto plazo, es decir en un aprendizaje

superficial, donde se priva los procesos cognoscitivos de la adquisición y elaboración del aprendizaje significativo y profundo. Asimismo, la practica didáctica del docente no está enfocada en los paradigmas que sustenta el desarrollo del proceso educativo en ambientes de formación virtual, como lo son el constructivismo, el cognitivismo y aprendizaje colaborativo y significativo que permita asociarla a una metodología activa como el aprendizaje cooperativo, basado por problema, basado por proyecto o en un aprendizaje profundo a través de estrategias que vinculen habilidades cognitivas.

En cuanto al objetivo relacionado a Reflexionar acerca de las metodologías activas en ambientes virtuales con base a experiencias previas en el aula virtual de la UPEL-IPRGR, se pudo reflexionar que existen muy poco conocimiento en este campo de las metodologías activas a emplearse en ambientes virtuales por parte de los docentes de la UPEL-IPRGR , pues aun prevale una metodología tradicionalista centrada en los contenidos, propiciando estudiantes pasivos en el aula virtual que no desarrolla capacidades criticas ni de razonamiento, generando aprendizaje superficial; esta pasividad viene reflejada por el mismo docente, poco innovador y creativo dentro del aula virtual, dedicado a publicar solo los contenidos del programa o asignatura y sus respectivas actividades. De allí, es imperante el desarrollo de destrezas y habilidades por parte de los docentes con respecto a las herramientas tecnológicas que les permitan mediar el aprendizaje en estos ambientes de manera apropiada, que lleven al estudiante a pensar y a desarrollar pensamientos críticos.

En razón de lo antes descrito, es imperante el cambio de esquema de los docentes, pues aunque aún predomine lo tradicional, hay que comenzar a generar cambios, hacia un papel más activo de los estudiantes durante su proceso de formación virtual y un papel más activos de los docente en la aplicación de estrategias didácticas que fomente en los estudiantes el desarrollo de capacidades cognitivas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Baro, A (2011), metodologías Activas y Aprendizaje por descubrimiento. [Revista en Línea]. Disponible en: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_40/ALEJANDRA\\_BARO\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf)
- Bazó, A. (2016). Modelo Pedagógico Didáctico Fundamentado en la Teoría de la Interacción para Entornos Virtuales. Tesis de Doctoral. Universidad Nacional de las Fuerzas Armadas. Táchira: Venezuela.
- Beas, J.; Santa Cruz, J.; Thomsen, P., Y Utreras, S. (2001): Enseñar a pensar para aprender mejor. Santiago: Ediciones Pontificia Universidad Católica de Chile
- Benja, F. (2019). ¿Tu aprendizaje es activo o pasivo? <https://www.emprendejuven.cl/tu-aprendizaje-es-activo-o-pasivo>
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela Nro. 5453, Marzo 22. Caracas: Venezuela.
- De Miguel, M (2005) Modalidades de Enseñanza centradas en el desarrollo de Competencias: orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior. Proyecto EA2005-0118.
- Ortega, C y Hernández, A. (2015). Hacia El Aprendizaje Profundo En La Reflexión De La Práctica Docente. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46142596015.pdf>
- Donaire, I., Gallardo, J. y Pilar S. (2006). Nuevas metodologías en el aula: aprendizaje cooperativo revista digital “práctica docente”. N°3.
- Fernández A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. Educational siglo XXI. 2006;24: 35-56
- Furco, A. y S, Billig, (2002) Service learning: the essence of pedagogy. Connecticut, IAP. [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=1338758&pid=S0718-4565201300020000700009&lng=es](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=1338758&pid=S0718-4565201300020000700009&lng=es).
- Gálvez, E. (2013) Cuaderno de Apoyo Didáctico Metodología activa: favoreciendo los aprendizajes. <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWVpbnxyZXNwYXBlc3RyYXRlZ2lhc2RpZGFjdGljYXNxfGd4OjcyNzUwMDFhZWNiZGZhMTQJ>
- García, A. (2013). El Aula Inversa: Cambiando La Respuesta A Las Necesidades De Los Estudiantes. Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España Revista n° 19. Universidad a Distancia de Madrid
- García, C y Watts, F. (2007). Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. Revista Ibérica, No. 13



- pp. 65-84. España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Gima (Grupo de Innovación en Metodologías Activas))(2008) Metodologías activas. España: Editorial Universidad Politécnica de Valencia (UPV).
- <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/rtee/didmat.htm>)Miguel (2005), Jouannet, Ch., Salas, M. y Contreras, M. (2013). Modelo de implementación de aprendizaje servicio (A+S) en la UC: Una experiencia que impacta positivamente en la formación profesional integral. *Calidad en la educación* 39, 197-212. doi:10.4067/S0718-45652013000200007
- Labrador, J. y Andreu, M. (2008). Metodologías Activas. Universidad Politécnica Valencia. España: Editorial .LEBRUN, Marcel
- León M (2010) Innovación docente de calidad y mejora de la enseñanza universitaria. Proyecto de estudios y análisis: innovación docente. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. 2010.
- López, F. (2005), Metodología participativa en la enseñanza universitaria. Madrid: Narcea.
- Martínez, M. (2006). Ciencia y Arte de la Metodología Cualitativa. México: Editorial Trillas.
- Merchán B., y Salazar B (2004). Elementos favorables para el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Cuestiones de la Escuela de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes UNAB*, 2
- Miranda, M. J., Guerra, L., Fabbri, M. & López, E. (2010). Experiencias universitarias de innovación docente hispano-italianas en el espacio europeo de educación superior. Sevilla: Mergablum.
- Mason, R. (1998). Models of online courses. *ALN Magazine*, 2(2).
- Michaelsen, K., Davidson, N. y Major, C. (2014). Team Based Learning practices and Principles in Comparison with Cooperative Learning and Problem Based Learning, *Journal on Excellence in College Teaching* 25 (3 y 4), 57-84
- Puga, L y Jaramillo, L (2015). Metodología Activa en la Construcción del Conocimiento Matemático. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, núm. 19, 2015, pp. 291-314 Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096015>.
- Wohlens, C. (1999). Introducción a la psicología. México: PAIDOS.