



E-learning una herramienta necesaria para el aprendizaje

E-learning a necessary tool for learning

E-learning, uma ferramenta necessária para aprendizagem

Jaime Gabriel Espinosa-Izquierdo ^I
jaime.espinosai@ug.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6842-8626>

Jaime Andrés Espinosa-Figueroa ^{II}
j-andres-espinosa@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3588-5219>

Gabriela Belén Espinosa-Arreaga ^{III}
gabriela.espinosaa@ug.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9360-9015>

Correspondencia: jaime.espinosai@ug.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de revisión

***Recibido:** 10 de enero de 2021 ***Aceptado:** 15 de febrero de 2021 * **Publicado:** 05 de marzo de 2021

- I. Tecnólogo Pedagógico en Informática, Licenciado en Ciencias de la Educación con Especialización en Informática, Magister en Educación Informática, Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- II. Investigador Independiente, Ecuador.
- III. Médico, Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Resumen

El presente trabajo investigativo está orientado a la utilización de E-learning como una herramienta para la educación actual, la aplicabilidad y uso de estas plataformas para la educación a distancia viene ganando terreno, gracias a los beneficios que ofrecen, los docentes y estudiantes pueden interactuar y continuar con sus estudios desde cualquier lugar del planeta por muy remoto que se encuentren. El objetivo general es crear un nuevo ambiente de aprendizaje para potenciar la educación a través de estrategias innovadoras en espacios pedagógicos por medio de la adquisición de conocimientos por medio de dispositivos móviles. Para ello, se realizó revisión en fuentes primarias, secundarias, que permitan la valoración de estudios previos, de autores que han realizado aportes similares basándonos en una metodología netnográfica, de métodos exploratorio, descriptivo – correlacional, de tipo sintético y analítico, con el fin de extraer y corroborar resultados de la investigación, esto permitió analizar la información más relevante que sirva como soporte investigativo. Por último, en base a la comparación de resultados, se llegó a la conclusión que los docentes como eje principal del área educativa deben aplicar modelos educativos que involucren el uso de la TIC y las plataformas educativas, respecto al aprendizaje utilicen los recursos educativos didácticos tecnológicos que serán aplicadas en la transmisión del conocimiento como factor innovador que favorecerá al desarrollo de las habilidades en los estudiantes al brindar una educación de calidad. De este modo, la recomendación que surge es la constitución de docentes multidisciplinares que, optimicen el conocimiento y los recursos en el ámbito educativo.

Palabras claves: E-learning; herramientas; educación virtual; plataformas virtuales.

Abstract

The present investigative work is oriented to the use of E-learning as a tool for current education, the applicability and use of these platforms for distance education has been gaining ground, thanks to the benefits they offer, teachers and students can interact and continue with your studies from anywhere on the planet no matter how remote you are. The general objective is to create a new learning environment to enhance education through innovative strategies in pedagogical spaces through the acquisition of knowledge through mobile devices. For this, a review was carried out in primary and secondary sources, which allow the evaluation of previous studies, of authors who

have made similar contributions based on a netnographic methodology, exploratory, descriptive-correlational, synthetic and analytical methods, in order to By extracting and corroborating research results, this allowed us to analyze the most relevant information that serves as research support. Finally, based on the comparison of results, it was concluded that teachers as the main axis of the educational area should apply educational models that involve the use of ICT and educational platforms, regarding learning use technological educational resources. that will be applied in the transmission of knowledge as an innovative factor that will favor the development of skills in students by providing a quality education. In this way, the recommendation that arises is the constitution of multidisciplinary teachers who optimize knowledge and resources in the educational field.

Keywords: E-learning; tools; virtual education; virtual platforms.

Resumo

O presente trabalho investigativo está orientado para a utilização do E-learning como ferramenta para a educação atual, a aplicabilidade e utilização dessas plataformas para a educação a distância vem ganhando espaço, graças aos benefícios que oferecem, professores e alunos podem interagir e dar continuidade. seus estudos de qualquer lugar do planeta, não importa o quão remoto você esteja. O objetivo geral é criar um novo ambiente de aprendizagem para potencializar a educação por meio de estratégias inovadoras em espaços pedagógicos por meio da aquisição de conhecimento por meio de dispositivos móveis. Para tanto, foi realizada uma revisão em fontes primárias e secundárias, que permitem avaliar estudos anteriores, de autores que fizeram contribuições semelhantes com base em uma metodologia netnográfica, exploratória, descritiva-correlacional, sintética e analítica, a fim de Por extraíndo e corroborando resultados de pesquisas, isso nos permitiu analisar as informações mais relevantes que servem de suporte à pesquisa. Por fim, com base na comparação dos resultados, concluiu-se que os professores, como eixo principal da área educacional, devem aplicar modelos educacionais que envolvam o uso de TIC e plataformas educacionais, no que se refere ao uso de recursos tecnológicos educacionais de aprendizagem. do conhecimento como fator inovador que irá favorecer o desenvolvimento de competências nos alunos, proporcionando uma educação de qualidade. Desse modo, a recomendação que se coloca é a constituição de professores multidisciplinares que otimizem conhecimentos e recursos na área educacional.

Palavras-chave: E-learning; Ferramentas; educação virtual; plataformas virtuais.

Introducción

De este modo, la recomendación que surge es la constitución de un equipo multidisciplinario que acompañara en los procesos de los distintos actores participantes en las actividades, optimizando el conocimiento y el análisis de dichas experiencias en el ámbito educativo

El objetivo del E-learning es que todos logren aprender lo que les guste sin la necesidad de preocuparse por el tiempo, edad y lugar. Realmente este es un trabajo en equipo; que se basa en un aprendizaje autónomo por parte del estudiante, pero de tras de cada ordenador tenemos un docente, el cual debe de tener mucho conocimiento sobre la asignatura que va a impartir. De la misma forma, es importante que cada uno de ellos estén capacitados con las Tecnologías de la información y la comunicación.

El uso de esta modalidad tiene muchas ventajas para las personas que carecen de tiempo o se encuentran lejos geográficamente, son de mucha ayuda, de la misma forma es importante contar con una red de internet con la cual se pueda conectar y cumplir con sus respectivas actividades enviadas por el docente.

Por supuesto que la educación recibida por estas plataformas ayuda a que la persona sea responsable y puedan auto-educarse, aunque no es lo mismo que las clases presenciales, debido a que, si algún estudiante tiene alguna duda y quiera consultarla con el docente será difícil de entender o simplemente puede que el docente no tenga los conocimientos necesarios del uso de estas plataformas.

El siguiente trabajo investigativo tiene como objetivo analizar y conocer el uso de las plataformas E-learning, sabiendo que estas son plataformas de aprendizaje virtual en la cual los estudiantes y los maestros pueden tener una interacción mutua, permitiendo realizar lecciones, foros, chats, entre otras funciones.

El E-learning es una de las nuevas herramientas que nos brinda el aprendizaje en línea, la cual tiene como desventaja para algunas personas que solo es accesible con internet; aunque hoy en día los servicios tecnológicos ya han disminuido sus costos.

Por otro lado, esta modalidad es muy beneficiaria para personas que deciden estudiar a distancia ya que les permite conectarse por medio de estas plataformas para seguir con su aprendizaje, desde cualquier lugar.

Cuando hablamos del E-learning es importante destacar que existen diferencias con lo que se conoce como la educación tradicional, ya que si nos referimos a lo que es el E-learning, este es el uso de las plataformas con ayuda del internet, permitiendo a los estudiantes a tener acceso en cualquier momento, a diferencia de lo que es la educación tradicional, ya que en este modelo los alumnos deben estar con el maestro en un salón de clases en un horario requerido.

Como ya sabemos este estilo de aprendizaje se enfoca en el estudiante de acuerdo a la disponibilidad de tiempo que él tenga, siendo esta una forma revolucionaria de aprender, la cual requiere de mucha responsabilidad.

Cabe recalcar que el propósito de el e-learning es la inclusión, permitiendo que los estudiantes sean participes de forma activa de su propio aprendizaje. El uso de esta nueva metodología de enseñanza es formar jóvenes capaces de acoplarse a cualquier entorno mediante el uso de la tecnología.

Método

Con el presente artículo mencionamos la nueva forma de aprendizaje en el siglo XXI como lo es el E-Learning, que es el uso de plataformas virtuales, las cuales se tiene acceso por medio del Internet. Es una herramienta muy innovadora en el ámbito pedagógico, ya que hoy en día vemos como la tecnología va revolucionando en muchos aspectos y dentro de los más importantes está la educación en línea, dando la facilidad de que el estudiante aprenda en cualquier lugar y tiempo de acuerdo con sus necesidades.

Existen varios tipos de plataformas diseñadas para el E-learning las cuáles su uso es de los más sencillo, pero es importante recalcar que para poder usarlas hay que tener acceso a internet, y entre ellas están: Edmodo, Google Classroom, Moodle. Es importante que los maestros implementen información a los estudiantes como recurso para su aprendizaje ya sean documentos, foros, lecciones, tareas, cuestionarios, entre otros.

Estas plataformas se han ido desarrollando de la mejor manera y para los usuarios del e-learning, son puntos claves para su desarrollo: Disponer de asistencia a través de tutorías virtuales vía e-mails y chats, Lograr un aprendizaje colaborativo a través de foros de discusión, Contar con

retroalimentación en sus procesos de autoaprendizaje, Conocer cuáles fueron sus errores en las evaluaciones, Identificar sus avances y evolución de aprendizaje. (Gonzales Soto Ángel-Pío, 2016)

Los contenidos para el e-learning son desarrollados en función de un conjunto de objetivos de aprendizaje y se entregan a través de diversos elementos y medios, como textos, gráficos, audio y video. Deben proporcionar todo el apoyo pedagógico posible (a través de explicaciones, ejemplos, interactividad, retroalimentación, glosarios, etc.), para que los alumnos puedan aprender por su cuenta. No obstante, por lo general se ofrece a los alumnos algún tipo de apoyo, como apoyo técnico enviado por email o e-tutoring (tutoría en línea). Si se ofrece e-learning autodirigido a través de una conexión a Internet, se podría hacer un seguimiento a las acciones de los alumnos en una base de datos central. (Beatrice, 2014).

Las actividades que los alumnos deben realizar pueden ser de manera sincrónica como asincrónica. Mencionando que sincrónico es cuando realizamos las actividades en tiempo real, es decir cuando dos o más personas cumplen con algo al mismo tiempo, ya sea por chat, audio o video llamada; de la misma forma el asincrónico es cuando el maestro deja una actividad y estudiante se encarga de realizar dicha actividad cuando dispongan de su tiempo.

El E-learning no es un método que pueda satisfacer todas las necesidades, y es poco probable que el aprendizaje en el aula o en una organización sea reemplazado por completo. El e-learning, para que sea más eficaz en función de los costos, podría complementarse con la capacitación convencional para que pueda alcanzar el mayor número posible de alumnos. (Beatrice, 2014).

Es necesario destacar que las actividades que los docentes deben realizar para los alumnos deben ser claras, ya que esto permite que ellos puedan cumplir satisfactoriamente con ellas, ya que en muchos de los casos esta es una de las razones por la cual los estudiantes no cumplen correctamente con sus responsabilidades.

Ventajas del e-learning

El aprendizaje mediante E-learning tiene muchas ventajas y entre ellas están que son Convenientes para que los estudiantes accedan en cualquier momento, en cualquier lugar. Fomenta el aprendizaje a su propio ritmo mediante el cual los estudiantes pueden aprender al ritmo que prefieran. E-Learning fomenta la interacción entre estudiantes e instructores. (Perez Mego, 2019).

Como ya se mencionó una de las características principales del e-learning es que consta de un trabajo colaborativo tanto entre estudiantes como con los docentes. Con esta forma de aprendizaje el maestro puede ver la responsabilidad de cada una de sus estudiantes y motivarlos si cree que ellos pueden dar más de sí mismos.

Cuando hablamos de e-learning podemos mencionar que es un aprendizaje integral, es decir, contiene todas las fuentes y herramientas de instrucción, como clases virtuales y simulaciones. (Perez Mego, 2019)

El e-learning es una alternativa conveniente para las organizaciones en determinadas situaciones (por ej., cuando se necesita llegar a muchos alumnos dispersos geográficamente).

Desventajas de e-learning

Así como todo tiene una ventaja esta no será la excepción, aunque esta sea una de las herramientas más utilizadas para el aprendizaje también tiene sus desventajas; un mal uso de ella puede reducir las relaciones sociales entre los estudiantes.

Algunos alumnos tienen poco conocimiento sobre el uso de Internet y la computadora, por lo que no se pueden trabajar con ellos adecuadamente. Así mismo para algunos maestros que tienen menos experiencia y conocimiento de este tipo de procesos de enseñanza y aprendizaje. (Pérez Mago, 2019)

E-Learning reduce la cantidad de reuniones cara a cara y la cantidad de supervisión del maestro sobre los alumnos. Haciendo que el estudiante sea formador de su propio aprendizaje, puede existir una dependencia de la infraestructura computacional.

Para algunos de los estudiantes puede ser difícil adaptarse a esta modalidad virtual, mientras que para otros lo difícil no es la adaptación, si no los recursos, aunque no es muy común, pero para las personas de escasos recursos si lo es, debido a que no pueden tener acceso a una red de internet lo cual puede ser un obstáculo para su desarrollo educativo.

Resultados

Según varias encuestas realizadas el uso de plataformas virtuales está comprendido mayormente por universitarios que deciden tomar clases ya sea a distancia o por falta de tiempo.

Cada una de estas plataformas enfocadas en el aprendizaje cumplen una función diferente, pero tienen el mismo propósito que es que el estudiante tenga la libertad de cumplir con sus

responsabilidades cuando tenga la posibilidad, pero siempre cumpliendo con los parámetros que indica el docente.

La mayoría de los cursos de e-learning están diseñados para desarrollar las habilidades cognitivas; el dominio cognitivo es el más adecuado para el e-learning. Dentro del dominio cognitivo, podrían ser necesarias más actividades de e-learning interactivas para las capacidades de pensamiento debido a que estas habilidades se adquieren mejor “haciendo”.

El aprendizaje en el dominio interpersonal también puede ser abordado a través del e-learning empleando métodos específicos. Por ejemplo, pueden emplearse los juegos de rol interactivos con la retroalimentación correspondiente para cambiar actitudes y conductas.

Discusión

Hoy en día podemos ver que no todos los docentes y estudiantes están capacitados para una nueva forma de aprendizaje como lo es E-Learning. La falta de motivación y recursos económicos son un impedimento para el mundo virtual en el que vivimos.

De la misma forma la falta de responsabilidad por parte de los estudiantes, ya que lo importante de esta modalidad es el aprendizaje Autónomo, donde el maestro es el encargado de dar las pautas, pero el alumno es el que debe de cumplir con ellas.

El E-learning puede ofrecer métodos eficaces de enseñanza, por ejemplo, practicando la retroalimentación asociada, combinando actividades colaborativas con estudio autodirigido, adaptando los itinerarios de aprendizaje a las necesidades del alumno y empleando simulaciones y juegos. Asimismo, la calidad de la enseñanza es igual para todos los alumnos debido a que no depende de un instructor específico

Existen dos enfoques globales para el e-learning: el aprendizaje autodirigido y el aprendizaje dirigido/facilitado por un instructor. Los alumnos que aprenden por su cuenta y a su propio ritmo están solos y son completamente independientes, por lo tanto, los cursos de E-learning facilitados o dirigidos por un instructor ofrecen distintos niveles de apoyo de tutores e instructores y colaboración entre los alumnos.

Un docente que esté a cargo de una enseñanza virtual debe de estar sumamente capacitado, en esta modalidad llevando a cabo un diseño y planificación de acuerdo a la asignatura que desea impartir estos son aspectos cruciales en cualquier tipo de programa de capacitación, pero son aún

más importantes cuando se trata de proyectos de e-learning. En una capacitación tradicional, el esfuerzo principal se dirige hacia la enseñanza (sesiones), pero cuando se trata de e-learning, se debe poner más énfasis en el diseño y la elaboración de materiales estructurados que sean autónomos y aptos para ser utilizados múltiples veces, sin necesidad de hacer ajustes continuamente.

Referencias

1. Area, M., & Adell, J. (2009). E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*, 391-424.
2. Baelo Álvarez, R. (2009). El e-learning, una respuesta educativa a las demandas de las sociedades del siglo XXI. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2009,(35): 87-96.
3. Beatrice, G. (2014). *Metodologías de E-learning*. Roma.
4. Bernardez, M. L. (2007). *Diseño, producción e implementación de e-learning: Metodología, herramientas y modelos*. AuthorHouse.
5. Blázquez Entonado, F., & Alonso Díaz, L. (2009). Funciones del profesor de e-learning. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2009,(34): 205-215.
6. Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1), 36-47.
7. Cornejo, M. A. N., Desiderio, S. V. E., & Izquierdo, J. G. E. (2019). Herramientas digitales en el trabajo colaborativo. *Espirales Revista Multidisciplinaria de investigación*, 3(25), 103-111.
8. Fernández-Pampillón Cesteros, A. M. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet.
9. García-Peñalvo, F. J., & Seoane Pardo, A. M. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. *Décimo Aniversario*.
10. Gesa, R. F. (2012). Combinando la realidad aumentada con las plataformas de e-learning adaptativas. *Enl@ ce: Revista Venezolana de Información, tecnología y conocimiento*, 9(2), 69-78.
11. Gómez-Aguilar, D. A., García-Peñalvo, F. J., & Therón, R. (2014). ANALÍTICA VISUAL EN E-LEARNING. *El profesional de la información*, 23(3).

12. Gonzales Soto Ángel-Pío, F. M. (2016). Usabilidad y accesibilidad para un e-learning inclusivo.
13. Gregori, E. B., & Garganté, A. B. (2005). El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 2(2), 2.
14. Izquierdo, J. G. E., Hojas, D. S. P., Astudillo_Calderón, J. F., & Escobar, C. J. C. (2017). Multimedia educativa como recurso didáctico y su uso en el aula. Revista Científica Sinapsis, 1(10).García, M. (2016). Integración de los recursos didácticos digitales en la enseñanza. Costa Rica: EUNED.
15. Izquierdo, J. G. E., Vera, J. P. D., & Paini, C. E. A. (2016). Perspectivas de la educación media con los recursos multimedia. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación. ISSN 2528-8083, 1(CITT2016), 81-84.
16. Lagos Reinoso, G., Espinosa Izquierdo, J. G., Nivelá Cornejo, M. A., Lagos Reinoso, B. G., & Ganchozo, J. A. (2020). Plataformas y herramientas digitales enfocadas a la educación.
17. MegoPérez, N. (2019). MONOGRAFÍA E-LEARNING. Conceptos, Importancia de la enseñanza E-learning, Ventajas y desventajas, principales herramientas de la enseñanza E-learning, principales aplicaciones. Lima, Peru.
18. Peña, F. L. M., Romero, J. F. G., & Izquierdo, J. G. E. (2019). La formación del docente en el Modelo Integral TPACK: caso carrera de Químico Biológico. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 2(3), 129-133.
19. Peñalvo, F. J. G. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 6(2).
20. Pérez Mago, N. (2019). E-LEARNING. Conceptos, Importancia de la enseñanza E-learning, Ventajas y desventajas, principales herramientas de la enseñanza E-learning, principales aplicaciones. Lima, Perú.
21. Perez Mego, N. (2019). E-LEARNING. Conceptos, Importancia de la enseñanza E-learning, Ventajas y desventajas, principales herramientas de la enseñanza E-learning, principales aplicaciones. Lima, Peru.

22. Pina, A. B. (2004). Blended learning. Conceptos básicos. Pixel-Bit. Revista de medios y educación, (23), 7-20.
23. Reinoso, G. L., Castro, A. C., Izquierdo, J. E., & Cornejo, A. N. (2020). El B-learning y su aplicación en la enseñanza universitaria del Ecuador. Sinergias educativas, 5(2), 222-234.
- Ornelas, D. (2015). Los docentes y su inserción en la era digital. México : Trillas.
24. Schneckenberg, D. (2004). E-learning transforma la educación superior, El. Educar, 143-156.

© 2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).