

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PROFESIONALIZACIÓN DE LA DOCENCIA SUPERIOR**



INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN:

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS EN EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA PSICOLOGÍA DE LA PERSONALIDAD SOCIAL E INDIVIDUAL II, A ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA, UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR, FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL DURANTE EL AÑO 2021

PRESENTADO POR:

CLAROS DÍAZ, FREDYS ARQUIMEDES
GONZÁLEZ DE ALFARO, VERÓNICA ESPERANZA

DOCENTE ASESOR:

MTRA. MARTA CARMINA SEGURA

NOVIEMBRE DE 2022

SAN MIGUEL, EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

**MAESTRO ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO
RECTOR**

**DOCTOR RAUL ERNESTO AZCUNAGA LOPEZ
VICE- RECTOR ACADÉMICO**

**INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA
VICE- RECTOR ADMINISTRATIVO**

**INGENIERO FRANCISCO ALARCON
SECRETARIO GENERAL**

**LICENCIADO RAFAEL HUMBERTO PEÑA MARIN
FISCAL GENERAL**

SAN MIGUEL SAN SALVADOR CENTROAMÉRICA

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

**FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE ORIENTE
AUTORIDADES**

**LICENCIADO CRISTÓBAL HERNÁN RÍOS BENÍTEZ
DECANO**

**LICENCIADO OSCAR VILLALOBOS
VICEDECANO**

**LICENCIADO ISRAEL MIRANDA
SECRETARIO GENERAL**

SAN MIGUEL SAN SALVADOR CENTROAMÉRICA

INDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	11
RESUMEN.....	14
INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I.....	18
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	18
1.2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	19
1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA	23
1.4. JUSTIFICACIÓN	24
1.5. ALCANCES.....	28
1.6. DELIMITACIONES.....	28
1.7. OBJETIVOS.....	28
1.7.1 <i>Objetivo General</i>	28
1.7.2 <i>Objetivos Específicos</i>	29
CAPÍTULO II	30
MARCO TEÓRICO	30
2.1 RECURSOS TECNOLÓGICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	31
2.2 IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.....	34
2.3 LAS PLATAFORMAS <i>E-LEARNING</i> Y LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE.....	35
2.3.1. <i>El Uso de las Plataformas E-learning en los Campus Virtuales Universitarios</i>	40
2.3.2. <i>La Forma de los Campus Virtuales (CV)</i>	42

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

2.3.3. <i>Modelo Centrado en la Tecnología</i>	44
2.3.4. <i>Modelo Centrado en el Estudiante</i>	45
2.3.5. <i>Modelo Centrado en el Profesor</i>	45
2.4 PLATAFORMAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL PARA ENTORNOS EDUCATIVOS.....	46
2.4.1. <i>Utilización de la Plataforma</i>	48
2.4.2. <i>Elementos y Características de una Plataforma</i>	49
2.4.3. <i>Plataformas de Software Libre</i>	53
2.4.4. <i>Plataformas de Desarrollo Propio</i>	53
2.4.5. <i>Plataformas Educativas</i>	53
2.5. LA PLATAFORMA CLASSROOM.....	57
2.5.1. <i>¿Qué es Google Classroom?</i>	57
2.5.2. <i>Ventajas y Desventajas de Classroom</i>	59
2.6. ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA.....	61
2.6.1. <i>Objetivos en la Formación de Psicólogos/as</i>	61
2.6.2. <i>Perfil de Psicólogos/as a Formar</i>	62
2.6.3. <i>Descripción de la Materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II</i>	65
CAPÍTULO III.....	68
DISEÑO METODOLÓGICO.....	68
3.1. TIPO DE ESTUDIO.....	68
3.2 POBLACIÓN.....	69
3.3. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	70
3.4. PROCEDIMIENTO.....	71
3.5. PLAN DE ANÁLISIS.....	71
3.6. CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	72
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	74

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DEL CUESTIONARIO A ESTUDIANTES QUE CURSARON LA ASIGNATURA DE PSICOLOGÍA DE LA PERSONALIDAD SOCIAL E INDIVIDUAL II Y ENTREVISTAS AL DOCENTE QUE IMPARTE LA MATERIA, INCLUYENDO AL RESPONSABLE DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA DE LA FMO.	74
--	----

CAPÍTULO V	85
------------------	----

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	85
-------------------------------------	----

5.1. CONCLUSIONES.....	85
------------------------	----

5.2. RECOMENDACIONES.....	89
---------------------------	----

REFERENCIAS.....	91
------------------	----

ANEXOS	95
--------------	----

ANEXO 1. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES QUE CURSARON LA ASIGNATURA DE PSICOLOGÍA DE LA PERSONALIDAD SOCIAL E INDIVIDUAL II.....	95
--	----

ANEXO 2. CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTE DEL ÁREA DE PSICOLOGÍA QUE TRABAJA CON ESTUDIANTES DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA	100
---	-----

ANEXO 3 ENTREVISTA DIRIGIDA AL JEFE EN FUNCIONES DEL ÁREA DE RECURSOS INFORMÁTICOS DE LA FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL.....	103
--	-----

ANEXO 4. MANUAL PRÁCTICO PARA LA CAPACITACIÓN EN EL USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES Y HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS (PROPIEDAD DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE EL SALVADOR, C.A).	106
---	-----

ANEXO 5 TABLAS Y GRÁFICOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA INVESTIGACIÓN	106
--	-----

ANEXO 6. RESULTADOS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA AL JEFE EN FUNCIONES DEL ÁREA DE RECURSOS INFORMÁTICOS DE LA FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE ORIENTE	132
---	-----

ANEXO 7 VINCULACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES CON LAS OPINIONES EXPRESADAS POR EL DOCENTE Y EL JEFE DE FUNCIONES DEL ÁREA DE INFORMÁTICA	134
---	-----

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1.....	37
<i>DIFERENCIAS ENTRE EDUCACIÓN EN LÍNEA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA.</i>	<i>37</i>
FIGURA 2.....	39
<i>MODALIDAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL: SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE LAS NUEVAS FORMAS DE ENSEÑANZA PARA EL SIGLO XXI.</i>	<i>39</i>
FIGURA 3.....	44
<i>ILUSTRACIÓN DE LAS RELACIONES QUE SE ESTABLECEN EN FLUJO DE DATOS INTERNOS ENTRE EL NÚCLEO DEL SISTEMA, LOS DIFERENTES MÓDULOS Y VARIABLES O CLASES DE CADA MÓDULO.</i>	<i>44</i>
FIGURA 4.....	54
<i>ENTORNO DE LA PLATAFORMA SAKAI.....</i>	<i>54</i>
FIGURA 5.....	55
<i>PANTALLA DE LA PLATAFORMA BLACKBOARD LEARN.....</i>	<i>55</i>
FIGURA 6.....	55
<i>ENTORNO PLATAFORMA SCHOOLOGY.....</i>	<i>55</i>
FIGURA 7.....	56
<i>PANTALLA PLATAFORMA MOODLE.....</i>	<i>56</i>

FIGURA 8.....	57
<i>PANTALLA PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM.....</i>	<i>57</i>
FIGURA 9.....	106
<i>PREGUNTA N° 1. ESTUDIANTES.....</i>	<i>106</i>
FIGURA 10.....	107
<i>PREGUNTA N° 2. ESTUDIANTES.....</i>	<i>107</i>
FIGURA 11.....	108
<i>PREGUNTA N° 3. ESTUDIANTES.....</i>	<i>108</i>
FIGURA 12.....	109
<i>PREGUNTA N° 4. ESTUDIANTES.....</i>	<i>109</i>
FIGURA 13.....	110
<i>PREGUNTA N° 5. ESTUDIANTES.....</i>	<i>110</i>
FIGURA 14.....	111
<i>PREGUNTA N° 6. ESTUDIANTES.....</i>	<i>111</i>
FIGURA 15.....	112
<i>PREGUNTA N° 7. ESTUDIANTES.....</i>	<i>112</i>
FIGURA 16.....	113
<i>PREGUNTA N° 8. ESTUDIANTES.....</i>	<i>113</i>
FIGURA 17.....	114

<i>PREGUNTA N° 9. ESTUDIANTES</i>	114
FIGURA 18.....	115
<i>PREGUNTA N° 10. ESTUDIANTES</i>	115
FIGURA 19.....	116
<i>PREGUNTA N° 11. ESTUDIANTES</i>	116
FIGURA 20.....	117
<i>PREGUNTA N° 12. ESTUDIANTES</i>	117
FIGURA 21.....	118
<i>PREGUNTA N° 13. ESTUDIANTES</i>	118
FIGURA 22.....	120
<i>PREGUNTA N° 14. ESTUDIANTES</i>	120
FIGURA 23.....	121
<i>PREGUNTA N° 15. ESTUDIANTES</i>	121
FIGURA 24.....	122
<i>PREGUNTA N° 16. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	122
FIGURA 25.....	123
<i>PREGUNTA N° 17. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	123
FIGURA 26.....	124
<i>PREGUNTA N° 18. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	124

FIGURA 27.....	125
<i>PREGUNTA N° 19. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	125
FIGURA 28.....	126
<i>PREGUNTA N° 20. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	126
FIGURA 29.....	127
<i>PREGUNTA N° 21 ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	127
FIGURA 30.....	128
<i>PREGUNTA N° 22. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	128
FIGURA 31.....	129
<i>PREGUNTA N° 23. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	129
FIGURA 32.....	130
<i>PREGUNTA N° 24. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	130
FIGURA 33.....	131
<i>PREGUNTA N° 25. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA.</i>	131
FIGURA 34.....	131
<i>PREGUNTA N° 25. ESTUDIANTES SOBRE LA MATERIA</i>	131

ÍNDICE DE TABLAS.

<i>PREGUNTA N° 1. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES</i>	106
TABLA 1.	107
PREGUNTA N° 2. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES.....	107
TABLA 2.	108
PREGUNTA N° 3. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES.....	108
TABLA 3.	109
PREGUNTA N° 4. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES.....	109
TABLA 4.	110
PREGUNTA N° 5. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES.....	110
TABLA 5.	111
PREGUNTA N° 6. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES.....	111
TABLA 6.	112
PREGUNTA N° 7. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES.....	112
TABLA 7.	113
PREGUNTA N° 8. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES.....	113
TABLA 8.	114
<i>PREGUNTA N° 9. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES</i>	114
TABLA 9.	115

<i>PREGUNTA N° 10. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES</i>	115
TABLA 10.	116
<i>PREGUNTA N° 11. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES</i>	116
TABLA 11.	117
PREGUNTA N° 12. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES.....	117
TABLA 12.	118
<i>PREGUNTA N° 13. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES</i>	118
TABLA 13.	119
<i>PREGUNTA N° 14. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES</i>	119
TABLA 14.	120
<i>PREGUNTA N° 15. CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES</i>	120
TABLA 15.	121
<i>PREGUNTA N° 16. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA</i>	121
TABLA 16.	122
PREGUNTA N° 17. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA	122
TABLA 17.	123
PREGUNTA N° 18. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA	123

TABLA 18.	125
PREGUNTA N° 19. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA	125
TABLA 19.	126
PREGUNTA N° 20. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA	126
TABLA 20.	126
PREGUNTA N° 21. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA	126
TABLA 21.	128
<i>PREGUNTA N°22. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA</i>	128
TABLA 22.	129
<i>PREGUNTA N° 23. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA</i>	129
TABLA 23.	130
<i>PREGUNTA N° 24. CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE CONOCIMIENTOS DE LA ASIGNATURA</i>	130

RESUMEN

La evolución de la tecnología nos da numerosas herramientas que han influido en el desarrollo social y económico del mundo, llegando a dar solución a muchas de las necesidades esenciales del ser humano. En el proceso de enseñanza y aprendizaje, se ha convertido en el medio por el cual se obtiene gran parte del conocimiento. La investigación tiene como objetivo general verificar cuáles son los resultados del uso de la Plataforma *Classroom* en el desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II en estudiantes del segundo año de Licenciatura en Psicología, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021. El estudio contó con la participación de cuarenta estudiantes que cursaron la asignatura durante el año 2021. Gracias a los resultados obtenidos, se observó que el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura en investigación necesita actualizarse. Se considera que el aprendizaje sería más competente si se utilizan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) de manera eficiente, además de la disponibilidad de su implementación dentro del ámbito educativo. Por lo tanto, es necesario impulsar una estrategia metodológica que involucre el uso de las TIC y que permita mejorar la comprensión de conceptos psicológicos por medio de *software* o herramientas tecnológicas disponibles que fortalezcan el análisis de procesos mentales y establecer canales de comunicación continua entre docente y estudiante para obtener una formación personal y académica de calidad.

Palabras Clave: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Classroom, educación

ABSTRACT

The evolution of technology gives us numerous tools, which have influenced social and economic development worldwide, has come to provide solutions to many of the essential needs of human beings in different areas, and in the process of teaching and learning, being the means by which most of the knowledge is being obtained. The general objective of the research is to verify the results of the use of the Classroom Platform in the development of the Psychology of Social and Individual Personality II subject, in students of the second year Bachelor of Psychology, Oriental Multidisciplinary Faculty during the year 2021. The study had the participation of forty students who studied the subject of Psychology of Social and Individual Personality II, of the Oriental Multidisciplinary Faculty during the year 2021, and thanks to the results obtained, it was observed that the teaching process and learning in the research subject, you need to update. The students consider that learning would be more efficient if ICTs are used more efficiently and that they are willing to get involved in the implementation of these within the educational field. In conclusion, it is necessary to implement a methodological strategy that involves the use of Information and Communication Technologies that allow improving the understanding of psychological concepts through software or available technological tools, in addition to establishing continuous communication between teachers and students with the purpose to obtain quality personal and academic training in students.

Key Words: Information and Communication Technologies, Classroom, education

INTRODUCCIÓN

Los avances en las tecnologías que han surgido en las últimas décadas han sido de mucha importancia, impulsando grandes avances en todas las áreas del conocimiento humano. Gracias a esto se ha revolucionado el campo de los negocios, la cultura y también la educación donde desde hace algún tiempo el auge tecnológico ha dejado su huella, por lo que se hace necesario investigar sobre las técnicas de enseñanza y aprendizaje que promuevan el uso de las TIC en docentes y estudiantes de diferentes áreas del conocimiento (Almenara, 2007). En este sentido, es importante mantener una constante innovación, y si la Facultad Multidisciplinaria Oriental de la Universidad de El Salvador no es capaz de implementar esta innovación en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, y específicamente en la formación de profesionales de Psicología, se estaría restringiendo a los estudiantes del uso de nuevas tecnologías, siendo estas de mucha importancia para su futuro como profesionales de la Psicología.

Se presentan resultados obtenidos a través de cuestionarios a estudiantes de la Facultad Multidisciplinaria Oriental, que cursaron la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, del segundo año de Licenciatura en Psicología, a quienes se les consultó sobre el conocimiento o uso de las TIC, con relación a la incidencia del proceso de enseñanza-aprendizaje en dicha materia.

El primer capítulo consta del planteamiento del problema, antecedentes, justificación y objetivos correspondientes a la investigación realizada, en el segundo capítulo se incluye el marco teórico, donde se presenta una breve historia de las Tecnologías de la Información y Comunicación, el concepto de estas, plataformas virtuales, aplicaciones utilizadas en el área de Psicología, y los recursos tecnológicos con los que cuenta la Facultad Multidisciplinaria Oriental.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

El diseño metodológico se presenta en el tercer capítulo, en este se incluye la población y muestra, instrumentos, métodos y técnicas de recolección de datos, el tipo de estudio, los criterios de inclusión y exclusión, plan de análisis de los datos, y algunas consideraciones éticas necesarias para la investigación. En el cuarto capítulo se presentan los resultados, análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Las conclusiones y recomendaciones en relación a los resultados obtenidos en este estudio se presentan en el capítulo quinto, con el objetivo de mejorar la metodología utilizada en el desarrollo de la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año de Licenciatura en Psicología, por medio de la plataforma *Classroom*.

Es importante comprender que no se puede prescindir del desarrollo que la informática y las TIC han brindado, y en la educación, se han convertido en un factor de mucha importancia en sus procesos; por lo que es trascendental conocer cómo está siendo utilizado y cuál es su nivel de eficiencia en las aulas de la carrera de Psicología.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se han convertido en herramientas indispensables para el apoyo de los diversos procesos de desarrollo de las universidades, tanto a nivel de gestión administrativa como de investigación y enseñanza. Particularmente en este último ámbito, se puede decir que estas herramientas asignan en la actualidad nuevos papeles a las instituciones educativas, crean nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje para los docentes y los estudiantes, y generan nuevos materiales didácticos (Santamaría, 2014).

En nuestro entorno han surgido múltiples medios de comunicación fáciles y sencillos de usar como son las plataformas virtuales tipo *Classroom*, que cada vez son más intuitivas para el usuario, con miras más amplias de la web 2.0 y el desarrollo multimedia, por lo que las formas de aprender en la actualidad son diversas y múltiples en comparación a la educación tradicional.

La Universidad Nacional de El Salvador viene implementando entre los docentes el uso de la plataforma virtual de la Web, necesidad que se acentuó durante el confinamiento producto del COVID-19. El problema es que existe una resistencia de parte del docente a usar aplicativos informáticos en la enseñanza y aprendizaje, lo que se ha convertido en una limitante para el proceso educativo. Además, la falta de recursos materiales como la banda ancha o un 'aula inteligente' con tecnología informática para los estudiantes y el docente para potenciar el proceso educativo (Hernández y Rivera, 2021).

En el sistema académico de la Universidad Nacional, todavía se da la enseñanza por contenidos, la evaluación de conocimientos y saberes. Además, se mantiene en mayor medida

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

el método tradicional centrado en el catedrático, lo que impide desarrollar las habilidades cognitivas, creativas e innovadoras de los estudiantes.

Por otro lado, la plataforma virtual de la universidad brinda opciones de otros aplicativos que complementan el proceso educativo como los materiales multimedia, foros, conferencias virtuales, la nube informática, trabajos o exámenes en la web.

Esta es la principal motivación de este estudio, ya que tiene la finalidad de ver la incidencia del uso del *Classroom* en el desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social Individual II, estableciendo su planificación y organización, la cual debe contener toda la información necesaria sobre la asignatura: objetivos, contenidos, secuencia didáctica, metodologías, mecanismos de evaluación y referencias bibliográficas; con el fin de que el estudiante pueda alcanzar los resultados o logros de aprendizaje deseados.

1.2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

El desenfrenado avance del mundo virtual en los últimos años ha aumentado en gran medida, y la incorporación de las tecnologías de información y comunicación, conocidas por sus iniciales como TIC, ha sido necesaria, permitiendo tener acceso a la información de manera global desde cualquier país, eliminando barreras en las diferentes áreas del conocimiento.

En El Salvador, aunque a menor escala se ha incrementado también el uso de la tecnología, trámites que se realizaban en forma física y de manera manual, hoy en día se realizan por medio de plataformas virtuales, todo gracias a la tecnología y a las necesidades planteadas durante el confinamiento que obligó a las instituciones de todo tipo a modernizar sus procesos (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2020).

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

En educación se ha pasado de una comunicación que era rígida y sin interacción, a una comunicación desarrollada para optimizar el flujo de la información en un entorno web, Marketing, Recursos Humanos, *Supply Chain*, Idiomas y hasta cátedras virtuales, hoy son parte de los servicios que ofrecen las plataformas de las universidades en todo el mundo. El Salvador no queda exento de esta innovación, integrando un modelo pedagógico digital adaptable a las nuevas necesidades educativas, las exigencias del mercado laboral y, en el contexto de confinamiento, responder a las necesidades de los procesos educativos. El alumno es considerado el producto de un proceso de formación de empleados capaces de gestionar información y tomar decisiones (Graells, 2009). La Web 2.0, el correo electrónico, las videoconferencias y el *E-Learning* o aprendizaje en línea constituyen los elementos distintivos de la educación 2.0.

Se continuó avanzado a la Educación 3.0; siendo un modelo educativo de relaciones multidireccionales, entre alumnos y docentes, por medio de las redes sociales y los teléfonos inteligentes. La clase se realiza en un ambiente interactivo y con una modalidad semi-presencial, combinando actividades presenciales con actividades en línea o a distancia. Este modelo de educación utiliza un número creciente de modelos de aprendizaje, que transforman radicalmente los procesos educativos tradicionales. El aula invertida, el *B-Learning*, el *M-Learning*, el aprendizaje por proyectos y el aprendizaje-servicio son solo algunos de estos modelos que han sido suficientemente probados en diversas universidades del mundo digital.

En la actualidad se cuenta con una Educación 4.0, un modelo educativo adoptado por la mayoría de las instituciones universitarias de la sociedad digital. Su ambiente está basado en el uso intensivo de tecnologías inteligentes y redes sociales que facilitan la interacción a distancia y la capacidad que tiene un grupo de personas geográficamente distribuidas para ejecutar tareas de manera conjunta y simultánea. Los estudiantes realizar sus actividades de aprendizaje en cualquier parte del mundo y a cualquier hora. Este modelo educativo promueve

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

el auto-aprendizaje, el aprendizaje continuo o permanente y la apropiación tecnológica (Guevara et al, 2019).

La Educación 4.0 es un modelo educativo que posee propiedades como ser transdisciplinario, atravesando los muros que separan las facultades y sus áreas de conocimiento. El estudiante con el apoyo de los docentes, diseña su propio programa de estudios dependiendo de sus necesidades y capacidades, no teniendo límites de edad, espacio o tiempo haciendo un uso intenso de las tecnologías digitales. Los estudiantes son evaluados en función de su capacidad para aprender, hacer, interactuar, resolver problemas y no en función de su capacidad de memorizar o recordar (Lezcano y Vilanova, 2017).

En este modelo los programas de estudio de las carreras son flexibles, dinámicos y personalizados. Además, sus contenidos varían en función de la evolución de sus disciplinas; orientadas a la práctica, innovación y a la resolución de problemas.

Implantar este modelo, no es tarea fácil, existen varios factores críticos de éxito en la transformación digital universitaria, como es el reconocimiento de que la transformación digital de la enseñanza es un problema gerencial o de voluntad institucional más que tecnológico, por lo que le corresponde a las autoridades universitarias incorporar este modelo educativo, involucrando en esto a todos los actores que conforman el sistema educativo; tener la disposición para el cambio tiene que ser constante. Los conocimientos de los requisitos que exige la sociedad digital y las nuevas generaciones de estudiantes no puede dejarse de lado, requiriendo el diseño e implementación de nuevos modelos de organización y de operaciones.

Transformar digitalmente las universidades requiere de cambiar sus estructuras jerárquicas de múltiples niveles de decisión; así como, la adecuación y simplificación del marco legal actual.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

En tal sentido, cada día se está volviendo una necesidad, que docentes de los Sistemas Educativos incorporen en sus prácticas educativas alternativas formativas, para fortalecer el desarrollo de competencias humanas-sociales, meta cognitivas y específicas en jóvenes que estén presentes o no en las aulas.

La educación en línea (online) se basa en la educación virtual, pero agrega el componente “tiempo real”. Por medio de este componente los estudiantes pueden acceder a sesiones de clase en vivo e incluso reuniones de estudio desde cualquier parte del país o del mundo e interactuar con sus catedráticos y sus compañeros. Para que esto sea posible la universidad debe disponer de una plataforma tecnológica que posibilite a sus catedráticos y estudiantes ejecutar sus actividades de aprendizaje. Lo que implica adoptar un modelo didáctico, para preparar los contenidos formativos que se colgaran en la plataforma y que atienda las particularidades de los estudiantes.

El aula virtual sustentada en un modelo didáctico busca constituirse en un organizador de la planificación didáctica del curso, módulo o asignatura a virtualizar en cuanto a fundamentación científica, competencias a lograr, objetivos de aprendizaje, selección de medios, métodos, estrategias de enseñanza y de aprendizaje, selección de técnicas e instrumentos de evaluación, organización de la retroalimentación que requerirán los estudiantes, para determinar en qué medida las competencias se están alcanzando y que tan bien funcionó el aprendizaje en línea.

Según el Ministerio de Educación, en El Salvador, 30 mil docentes tienen las competencias para poder enseñar clases en línea con la plataforma Classroom. La problemática de la educación en El Salvador presencialmente tiene precariedades y, en la educación virtual, los estudiantes y docentes han enfrentado variados conflictos en el proceso enseñanza-aprendizaje desde que se trasladó la educación presencial a virtual debido al Covid-

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

19. Los maestros no estaban preparados para adaptarse a la era de la educación virtual; la pandemia cambió la situación. De una u otra forma se debe reinventar la educación.

En el año 2017, la Dirección General de Estadística y Censos del Ministerio de Economía publicó una encuesta, en donde sólo 1.8 millones de personas tuvieron acceso a internet. Esto significa que muchos salvadoreños, y por ende alumnos, no pueden conectarse para recibir clases virtuales.

¿Estaban preparados los diferentes centros de educación para enseñar virtualmente? ¿Cómo están aprendiendo los alumnos que no tienen ni energía eléctrica en sus hogares? ¿Tienen todas las competencias necesarias los docentes para enseñar en modalidad virtual? ¿Todos los alumnos tienen acceso a Internet?

En otro contexto, los alumnos universitarios no pueden estar conectados con maestros en una clase virtual a las nueve de la noche. Se deben incorporar horarios que sean flexibles para los estudiantes; sin embargo, algunos docentes imparten clases en horarios inusuales. La misma Universidad de El Salvador no ha podido impartir clases a 7,000 alumnos de escasos recursos económicos por falta de acceso a internet. Muchos estudiantes podrán tener un smartphone; sin embargo, no todos tienen accesibilidad. La edad de algunos docentes, la capacitación para el uso de tecnologías educativas y la falta de visión de algunas universidades hace que los alumnos no logren tener la educación eficaz.

1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las incidencias de la Plataforma *Classroom* en el desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, ¿Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021?

1.4. JUSTIFICACIÓN

El propósito de esta investigación sobre la incidencia de la Plataforma Classroom en el desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, pretende realizar un análisis de la realidad que aconteció a los estudiantes que cursaron la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en la Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Orienta durante el año 2021, particularmente en el desarrollo de una cultura tecnológica y científica. De la misma manera se evidenciarán los retos tales como: desactualización en el manejo de herramientas tecnológicas por parte de los docentes, carencia de recursos tecnológicos por la institución y la no adaptación de metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje que la Universidad Nacional tienen que enfrentar en la actualidad y el rol que tienen los docentes en el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes. Es fundamental que el Sistema Educativo responda a las diferentes necesidades que se presentan en los procesos de enseñanza-aprendizaje en términos de la innovación tecnológica, así como grandes cambios en las estrategias didácticas del docente y en los materiales de aprendizaje para el desarrollo de las competencias tecnológicas de los estudiantes. Cabe destacar que la educación es un elemento dinamizador del desarrollo humano, cumple la función generadora de espacios, vías, recursos conectivos de transformación y desarrollo colectivo. Para enfrentar los retos que la institución tiene en la actualidad, se deben promover experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje apoyados en las tecnologías de la información y la comunicación, así como grandes cambios en las estrategias didácticas del docente y en el tipo de materiales de aprendizaje que se manejan en la labor docente.

Por lo tanto los docentes de la Universidad Nacional, debe poseer un dominio adecuado de diversas disciplinas; tener las competencias pedagógicas y tecnológicas para implementar planes de aprendizaje innovadores; ser capaz de interactuar de manera efectiva con sus

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

estudiantes; de esta forma se demuestran las competencias en el uso de herramientas tecnológicas, tanto a nivel personal, como para promover su uso en ambientes educativos; conjuntamente deben ejecutarse con las políticas educativas en función de los avances científicos y tecnológicos, para aprovechar los beneficios que las tecnologías de información y comunicación ofrecen en los contextos de educación superior.

Estas herramientas engrandecen la calidad del proceso educativo, y permiten la superación de barreras de espacio y tiempo, una mayor comunicación e interacción entre el docente y el estudiante. En este proceso de construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de habilidades todos cumplen con un rol tanto el estudiantado como el docente, este último tiene la responsabilidad de cumplir lo establecido en los programas de enseñanza - aprendizaje que se integran en las políticas educativas. Por lo tanto, la transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales a procesos formativos dinámicos, innovadores y productivos de alta significancia académica es una necesidad para la comunidad educativa a nivel superior para la mejora del proceso de enseñanza basado en competencias.

En este caso, las TIC son algunos insumos y posibilidades para desarrollar una pedagogía de alto rigor académico y técnico, los mismos que requieren ser integrados de manera pertinente a los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de alcanzar un servicio educativo de calidad. Es decir que la Educación Superior es la responsable de formar a los estudiantes con las competencias tecnológicas requeridas en los diferentes escenarios que se presentan en la sociedad salvadoreña.

En el desarrollo de las cátedras es necesario la aplicación de estrategias pedagógicas para la incorporación del uso de las TIC en los diferentes planes curriculares y en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, las mismas que implican cambios sustanciosos en diversas prácticas educativas y, sobre todo, en el desarrollo de competencias profesionales. Lo cual

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

permite al docente mejorar su desempeño profesional en función al avance de las TIC que inducen a construir conocimientos significativos en los estudiantes (Sandoval, 2017).

Se espera que la investigación sea de interés y beneficio para la comunidad educativa ya que, a partir del análisis de la investigación, donde se refleje la incidencia del uso de *Classroom* en el desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, de los estudiantes del segundo año de Licenciatura en Psicología durante el año 2021 y futuros estudiantes que cursen esta materia.

Desde su fundación, la Universidad Nacional, como cualquier otra institución social, han tenido que enfrentarse a desastres naturales, conflictos políticos y sociales o epidemias devastadoras que han afectado directamente al funcionamiento cotidiano. Es decir, que se debe reconocer que las instituciones no estaban preparadas para una interrupción, los cambios que enfrenta el Sistema Educativo ante la pandemia no están contemplados en un plan de acción. Según la UNESCO (2020)

Las escuelas y universidades de todo el mundo cerraron sus puertas, afectando a 1.570 millones de estudiantes en 191 países. Esta situación sin precedentes tiene diferentes consecuencias en las vidas de los estudiantes sin importar el grado académico que se esté cursando (p. 2).

Actualmente, los cierres temporales de las Instituciones por causa de la pandemia del COVID-19 como medida para contener su avance, han llevado a un despliegue acelerado de soluciones de Educación a Distancia para asegurar la continuidad pedagógica. Los obstáculos son múltiples, desde la baja conectividad, falta de acceso a internet y la falta de estrategias pedagógicas con énfasis en aplicación de herramientas tecnológicas. Además, los planes de estudio nacionales que no se adecúan a la emergencia pese a las orientaciones dadas por el gobierno (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2020). Donde se evidencia la falta de

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

competencias tecnológicas por parte de los docentes para seguir con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Independientemente del nivel de educación, el peligro primordial es que las desigualdades en el aprendizaje se amplíen, eso se traduce en un aumento de la marginación y los estudiantes más desfavorecidos se vean imposibilitados de proseguir sus estudios. La Universidad Nacional no es una excepción, aunque a este nivel la tecnología digital ha tenido el mayor impacto en las últimas décadas, debido a las ventajas potenciales que ofrecen a los docentes universitarios y a los estudiantes, facilitando el trabajo colaborativo, la búsqueda de información, el desarrollo de las destrezas cognitivas/tecnológicas, relaciones interculturales, entre otras propias de este mundo globalizado (Bauman, 2003).

Con esta investigación se logró reconocer cuáles son las incidencias positivas y negativas sobre los conocimientos teóricos en la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II desarrollados durante el 2021, que encaminen a conocer adecuadamente nuestras variables de estudio. Estas mismas servirán para realizar mayores estudios del virtual *Classroom* y coadyuvar en el aprendizaje por competencia de los universitarios. Se entiende que existe resistencia al uso de las tecnologías, por ello para poder fortalecer los conocimientos de los estudiantes se considera importante dar a enseñar y conocer los conceptos y teorías de la información digital.

En la práctica nuestra tesis brindará información sobre la incidencia del uso de *Classroom*; y de esta manera se implementen políticas institucionales que mejoren el nivel de percepción del uso de *Classroom*, en el proceso enseñanza aprendizaje. La investigación servirá de base para otras investigaciones; teniendo una problemática educativa que requiere de atención. Los resultados del estudio ofrecen una serie de elementos importantes para los investigadores que desean realizar estudios futuros, enriquezcan y complementen los conocimientos que se tiene sobre el tema investigado, contribuyendo con nuevos conocimientos que promuevan nuevas estrategias.

1.5. ALCANCES

Con esta investigación se dio a conocer la incidencia de *Classroom* en el proceso del desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, de los estudiantes del segundo año de Licenciatura en Psicología durante el año 2021, con lo cual se determina si el uso de las TIC en el desarrollo de esta materia proporciona beneficios a los estudiantes en la adquisición de conocimientos de su área de estudios y así, poder aplicar estas herramientas en otras áreas de estudio.

1.6. DELIMITACIONES

- Se consideraron los estudiantes que cursaron la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, durante el año 2021.
- La investigación se limita a la Facultad Multidisciplinaria de Oriente.
- Se estudiaron sólo los aspectos relacionados al desarrollo de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, por medio de la plataforma *Classroom*.
- La investigación se realizó en el período comprendido entre el mes de enero del 2021 a julio del año 2021.

1.7. OBJETIVOS.

1.7.1 *Objetivo General.*

- Verificar cuales son los resultados del uso de la Plataforma *Classroom* en el desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021

1.7.2 Objetivos Específicos.

- Determinar las ventajas del uso de Plataforma *Classroom* como herramienta de formación de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021
- Establecer las desventajas del uso de la Plataforma Classroom como herramienta de formación de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021
- Conocer la efectividad del uso de la Plataforma Classroom como herramienta de formación de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

La transformación del conocimiento en todas las áreas y en específico la innovación tecnológica de la última década, la innovación de dispositivos y servicios de información y comunicación ha llevado al ser humano a replantearse las estrategias para obtener una formación educativa y formativa que implique este auge tecnológico.

Esto se ha convertido en un desafío para alumnos y catedráticos, ya que las enseñanzas y el aprendizaje han experimentado una enorme diferencia. El desarrollo de la tecnología y las herramientas relacionadas con esta han cambiado la forma de comunicación y el traslado de información de una forma más rápida. Con el uso de dispositivos avanzados tecnológicamente, basados en programas muy desarrollados como las aplicaciones móviles y plataformas virtuales en la educación, se ha producido un importante cambio desde los espacios físicos hasta el aprendizaje virtual (Aguilera et al, 2017). Con esto es importante destacar que el mundo se ha vuelto más dinámico, ya no existe un tiempo y un lugar físico específicamente para poder adquirir el conocimiento (García, 2017).

El aprendizaje y la enseñanza de la Psicología no están fuera de esta revolución tecnológica y es importante tener conocimiento de las herramientas o *software* implementados que son de mucha importancia para la comprensión de los conceptos Psicológicos en todos los niveles del proceso educativo.

El internet de alta velocidad ha hecho una comunicación más fluida, hasta el punto de que esta se traslade intuitivamente en tiempo real, lo cual es una oportunidad de poder implementar procesos de enseñanza y aprendizaje a largas distancias, eliminando así la barrera del espacio físico.

Se presentan algunos aspectos importantes de la evolución tecnológica tanto en herramientas y servicios que son esenciales en el traslado de la información y comunicación. Además, se presentan algunas de las herramientas que sirven para comprender mejor los conceptos psicológicos, así como plataformas virtuales que hacen del proceso de enseñanza y aprendizaje una alternativa complementaria al proceso presencial de educación y en algunos casos como durante el confinamiento, sustituyendo la forma presencial.

2.1 RECURSOS TECNOLÓGICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Toda institución está compuesta por múltiples recursos que permiten el funcionamiento de todos los movimientos u operaciones de la entidad, estos recursos se pueden clasificar en recursos humanos, financieros, materiales y tecnológicos.

Los recursos tecnológicos son todas las herramientas que le permiten a las instituciones almacenar información intangible. Estos recursos van más allá de los ordenadores que se encuentran dentro de la institución, que existen grandes servidores donde se puede almacenar de una forma efectiva y segura mucha información.

Entre los recursos tecnológicos se encuentran los sistemas de gestión de contenidos, estos son los que comúnmente conocemos como internet, esta es una web donde todos los integrantes de la institución pueden tener acceso, la cual trabaja con determinada configuración y es controlada conforme a las finalidades de uso. En la actualidad, el internet es de suma importancia ya que permite tener una comunicación rápida, fluida y de forma masiva (Ibarra, 2007).

Los recursos tecnológicos específicos permiten observar de forma sencilla el desarrollo de actividades dentro de la institución, los cuales benefician enormemente a todas las áreas y

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

personas involucradas. Entre estos beneficios destacan, *E-learning*, realización de videollamadas, realizar procesos administrativos, etcétera.

Algunos ejemplos de recursos tecnológicos son: cámaras digitales ya sean de fotografía o video, computadoras, impresoras, proyectores, monitores, sistema de gestión, software, teléfonos móviles.

Tecnología Educativa.

La digitalización ha revolucionado el área educativa, esta evolución informática ha llevado a que en los procesos educativos surjan retos y necesidades nuevas. Entendiendo la tecnología educativa como el conjunto de recursos, procesos y herramientas de Información y Comunicación que se aplican a la estructura y actividades educativas en sus diferentes ámbitos y niveles (Gutiérrez, 2012).

En la actualidad, la tecnología juega un importante papel dentro de los procesos educativos, la posibilidad de adquirir internet, pizarras virtuales, computadoras con pantalla táctil y con *Spem*, *Tablets*, tablas de dibujo, plataformas virtuales, y dispositivos para realizar la comunicación, compartir información y organizar clases por parte del personal de los centros educativos, ha facilitado la incorporación del aula en la era digital donde se encuentran muchos recursos de enseñanza y aprendizaje tanto para docentes y estudiantes.

Los modelos educativos nuevos han sido pensados bajo conciencia de que el futuro depende de tres áreas muy importantes de la informática, las cuales son: la programación, robótica y la impresión 3D. Por ello muchos de los programas educativos actuales involucran principalmente la programación informática y robótica (Salas, 2022).

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Entre los múltiples cambios que ha traído la tecnología en la educación se encuentran: el acceso a procesos educativos a distancias, realizar más rápido la búsqueda de información, estudiar en la comodidad del hogar, desarrollar actividades en tiempo relativamente corto.

Para el proceso educativo la tecnología ha traído sus ventajas, entre estas se encuentran: la oportunidad de tener una mejor comunicación entre docente y estudiante, compartir recursos complementario relacionados a las clases, los estudiantes tienen la posibilidad de ser atendidos de forma más personal, los docentes tienen herramientas para poder organizar los contenidos y actividades requeridas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y apostarle a la tecnología educativa a largo plazo implicaría un ahorro económico (Salas, 2022).

Todas las herramientas nuevas, al aplicarse en diversos contextos, no solamente traen facilidades, sino que también encierran retos o dificultades que se deben afrontar, entre estos la tecnología educativa implica involucrarse y adaptarse a este nuevo proceso, desarrollar el trabajo en forma conjunta, para esto los estudiantes tendrán que aprender no solamente a memorizar la información, sino que deben adoptar medidas de búsqueda de la misma para ser más efectivos y con mejores capacidades de análisis.

Uno de los más grandes retos que conlleva la utilización de la tecnología en el proceso educativo es lograr que los docentes tengan las herramientas para afrontarse a la nueva era digital, la cual crea la necesidad de formarlos en el uso de las nuevas tecnologías, para que estos puedan incorporarlas en sus clases de tal manera que sea más amigable el ambiente virtual con sus estudiantes (Rangel, 2015).

2.2 IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.

Las nuevas generaciones han nacido en una importante evolución tecnológica, donde los teléfonos celulares, televisores, *tablets*, computadoras, conexión a internet, etcétera, son recursos muy avanzados tecnológicamente hablando. Estos son algunos de los recursos o dispositivos que hacen que el trabajo y la comunicación se realicen mucho más rápido. La adaptación a estas herramientas tecnológicas son un reto para toda la humanidad, lo cual para los jóvenes de la actualidad se les hace mucho más fácil. Debido a su capacidad de adaptación e interacción con estas tecnologías que no tienen los adultos, entre los que se encuentra el cuerpo docente.

Al ser la educación un área muy importante y fundamental en las personas, esta no queda fuera de toda la evolución tecnológica reciente, por lo que es necesario complementar los procesos de enseñanza y aprendizaje con las diversas herramientas educativas tecnológicas que el mundo puede ofrecer. Aprovechar todo el potencial humano y recursos tecnológicos es un factor de gran ayuda para las nuevas generaciones.

La tecnología es de suma importancia en el ámbito educacional, pues con ella se puede realizar procesos de enseñanza y aprendizaje no presencial y con una comunicación y colaboración en tiempos reales y a largas distancias, sin tener limitado el tiempo, y poder adaptarse a horarios más flexibles.

El aprovechamiento de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje lleva a que las clases sean más comunicativas entre docente y estudiante, además de reforzar los contenidos desarrollados. También ayuda a disolver problemas de sobresaturación de estudiantes en los salones de clases, retroalimentar o volver a ver y escuchar las clases con las grabaciones, y atender de forma más personalizada a cada estudiante.

Con el objetivo de realizar los procesos de enseñanza y aprendizaje a largas distancias, la tecnología actualmente ha incorporado múltiples herramientas que van desde incrementar la velocidad del Inter, a tener aulas virtuales, incluso pizarras virtuales, además de los programas computaciones y aplicaciones tanto para dispositivos como aplicaciones web.

2.3 LAS PLATAFORMAS *E-LEARNING* Y LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE

¿Qué es E-Learning?

E-Learning es una de los conceptos más en boga moda en cuanto a la educación digital. En muy pocos años este término ha pasado del vocabulario utilizado por una minoría de expertos en las aplicaciones de la tecnología de la enseñanza, a ser usado por múltiples instituciones, empresas y agentes educativos.

El origen del término de E-Learning procede del ámbito o campo de la formación ocupacional para las aplicaciones educativas en las nuevas tecnologías para la información y comunicación. Fueron las empresas privadas dedicadas a la oferta de formación continua, sobre todo de directivos, quienes acuñaron este concepto. Por ello, E-learning representa más una etiqueta de marketing que un concepto académico, pero que indudablemente, en la actualidad, ha sido ya asumido como el referente del ámbito de la formación a través de redes de ordenadores. En sus inicios el concepto surgió vinculado con otro relacionado con las aplicaciones de las redes de ordenadores en la organización de las empresas: la gestión del conocimiento (Sánchez, 2019).










El E-Learning o enseñanza a través de Internet está siendo, cada vez más, el sistema de estudio-aprendizaje preferido por las empresas por hacer llegar una formación más personalizada a un mayor número de trabajadores.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Por lo general, se ha relacionado la formación en línea con la educación a distancia, pero hay que tener en cuenta que guardan alguna similitud, pero estas formas de educación poseen características pedagógicas que los hacen diferentes.

Figura 1.

Diferencias entre Educación en Línea y Educación a Distancia.

	A DISTANCIA	E - LEARNING
 DESARROLLO	Por correo o en repositorios	Aula virtual con intencionalidad
 COMUNICACIÓN	Asíncrona	Síncrona y asíncrona
 CONTENIDOS	Estáticos	Multimedia e interactivos
 ADAPTACIÓN	Homogeneidad de recursos	Hipermedia, posibilidad de elección
 RELACIÓN	Bidireccional	Multidireccional (estudiantes y docentes)
 APRENDIZAJE	Individual	Colaborativo y social
 DOCENTE	Transmisor de contenido	Guía, facilitador, supervisor
 HUMANIZACIÓN	Soledad del estudiante	Acompañamiento
 EVALUACIÓN	Final, sumativa	Continua

Nota. Infografía que establece las principales diferencias entre la educación en línea y a distancia. Fuente. Centro de Enseñanza Virtual. Universidad de Burgos. (UBUCEV) (2019, 10 de octubre).

Podemos entender el E-Learning como: “Procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que autogestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros. Actualmente son muchas las empresas e instituciones que eligen esta modalidad de formación para preparar y formar a sus empleados” (Sevilla., 2020)

Son muchas las ventajas que tiene este tipo de formación: el estudiante puede mejorar sus aptitudes y competencias y saber cómo explotarlas correctamente, estará motivado y dará el máximo de sí; puede llegar a un mayor número de estudiantes de forma simultánea y esto podría suponer un ahorro de los recursos materiales, de infraestructura, económicos, etc.

Este tipo de aprendizaje permite al estudiante fijar su propio ritmo de aprendizaje y brinda una mayor flexibilidad horaria para un mejor aprovechamiento del tiempo sin importar su ubicación geográfica, permitiendo un seguimiento más personalizado del progreso del estudiante a través de sus herramientas.

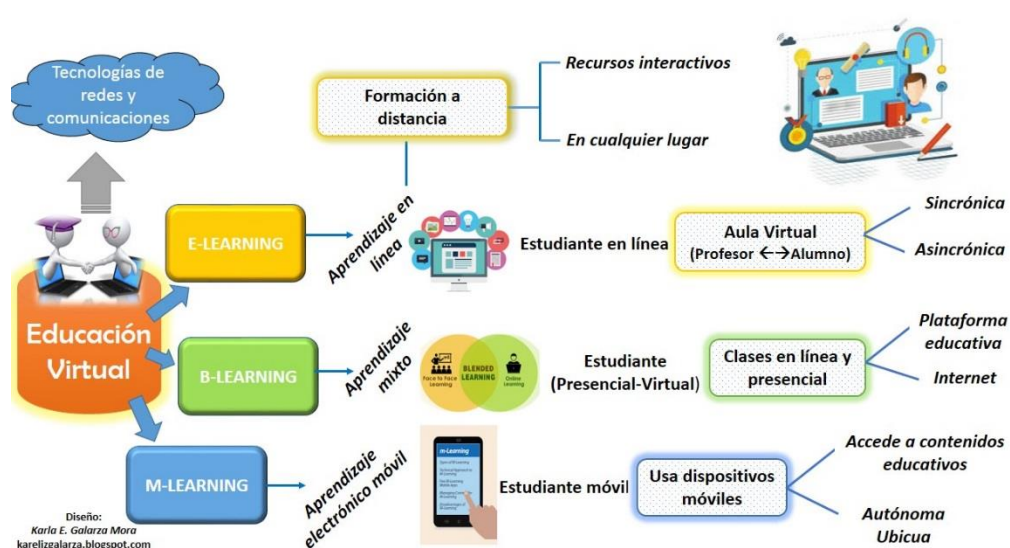
En estos momentos, el campo de la educación superior, de la educación de personas adultas, de la formación en los ámbitos empresariales y de formación ocupacional, de las enseñanzas medias, entre otros, ofertan sus cursos no sólo en las modalidades tradicionales de aulas físicas, sino también a través de lo que se conoce como aulas virtuales. El E-learning se está expandiendo rápidamente por todo el sistema educativo impregnando tanto la educación formal como la no formal, tanto la enseñanza presencial como en la formación a distancia. Por ello, actualmente, la clásica concepción del E-learning como educación a distancia tiene que ser matizada y redefinida ya que el uso de los espacios y aulas virtuales también son empleados en las diversas modalidades de educación presencial.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Lo característico del E-learning es que el proceso formativo tiene lugar totalmente o en parte a través de una especie de aula o entorno virtual en el cual tiene lugar la interacción profesor-alumnos, así como las actividades de los estudiantes con los materiales de aprendizaje. Las primeras experiencias comenzaron en aquellos países donde la sociedad de la información y de las telecomunicaciones en la década de los noventa del siglo pasado tuvo mayor desarrollo e impacto social (principalmente fueron países anglosajones y del norte de Europa) extendiéndose en muy poco tiempo al resto de países occidentales y de otras partes del planeta. En el contexto español el e-learning representa una actividad educativa en plena fase de desarrollo en múltiples sectores y ámbitos formativos tanto formales como no formales.

Figura 2.

Modalidad de educación virtual: semejanzas y diferencias de las nuevas formas de enseñanza para el siglo XXI.



Nota: La infografía muestra los pilares que componen la educación virtual y sus modalidades. Fuente. Galarza Mora (s/f).

La complejidad de este panorama tecnológico de plataformas y herramientas tiene, entre otras consecuencias significativas como lo es la necesidad de encontrar soluciones más

simples que abaraten los costos de implantación y mantenimiento. En la actualidad los esfuerzos se dirigen en a la búsqueda de mecanismos de integración entre los actuales sistemas y el desarrollo de versiones o nuevas plataformas, cada vez más completas, que integran capacidades de las plataformas específicas o de las herramientas satélites. Otra consecuencia es la necesidad de soporte institucional para poder incorporar el uso de las plataformas E-learning a la enseñanza-aprendizaje. No es factible pensar que un profesor o equipo de profesores puede abordarlo aisladamente por el alto costo económicos de implantación y, sobre todo, de mantenimiento de plataformas y herramientas; los recursos de personal, técnico y docente, necesarios para asegurar el funcionamiento correcto de la infraestructura técnica e informática; y la dedicación que requeriría el seguimiento de los rápidos y continuos avances en esta área, que evite la obsolescencia.

2.3.1. El Uso de las Plataformas E-learning en los Campus Virtuales Universitarios

El mecanismo más extendido y de mayor éxito para el uso de las plataformas E-learning en la enseñanza y el aprendizaje universitario, en la actualidad, es el campus virtual. Un campus virtual puede definirse como el lugar para la enseñanza, aprendizaje e investigación creado mediante la confluencia de múltiples aplicaciones de la Tecnología la Información y las Comunicaciones: internet, la web, comunicación electrónica, video, videoconferencia, multimedia y publicación electrónica. Esta definición, puede actualizarse considerando la aparición de las plataformas E-learning, que integran las herramientas TIC, en una única aplicación con fines educativos.

Se puede definir el campus virtual como el espacio en internet creado con aplicaciones web, principalmente plataformas E-learning, con un propósito educativo. Otro término muy relacionado con campus virtual es el de universidad virtual. Tiene un significado más amplio, ya que se refiere no sólo a los espacios para la enseñanza, aprendizaje e investigación, sino también a los espacios para la administración y organización de todas las actividades y procesos de una universidad.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Algunas instituciones de educación superior utilizan el término campus virtual para referirse a la plataforma educativa a la cual acceden los estudiantes, a través de su sitio en internet, y donde encuentran todos los recursos y servicios educativos que éstas les ofrecen para su formación.

Un campus virtual no difiere mucho de uno presencial pues, busca emular la experiencia educativa presencial. En un campus virtual el alumno encontrará el aula virtual (cursos), recursos pedagógicos y administrativos, información y herramientas de comunicación con tutores y compañeros, este comparte el mismo objetivo que el campus presencial. Brindar a los estudiantes un sitio centralizado en donde pueden acceder a la instrucción y alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

El estudiante al tener registro en el campus virtual de su universidad, ingresa a los cursos y se encuentra en clase, pudiendo revisar notificaciones, tareas, leer documentos, ver vídeos, participar en webinars y vídeo conferencias, así como comunicarse con compañeros o catedráticos a través de foros o blogs, realizar evaluaciones y ver tus notas.

El campus virtual te ofrece ventajas como ser flexible, ya que los estudiantes pueden acceder a sus cursos las veinticuatro horas del día en cualquier lugar. Permitiendo continuar trabajando y cumplir con otras responsabilidades mientras se adaptan al aprendizaje en la hora más conveniente.

En el aula presencial el tiempo para intercambiar opiniones e interactuar es limitado, en cambio en el campus virtual se pueden colocar las opiniones y contribuir con los demás estudiantes de la materia que se está cursando, a través de foros, chats y discusiones en vivo; con esto se está ahorrando tiempo y recursos materiales, puesto que no necesita trasladarse a un lugar, se economiza en la compra de libros y otros materiales impresos.

Para que el campus virtual sea eficiente debe de existir una comunicación entre el catedrático, estudiantes y la Universidad; teniendo también la característica de ser de ser fácil de utilizar para no distraer los objetivos principales de aprendizaje.

La educación en línea a través de los campus virtuales continúa en crecimiento, ha tenido un crecimiento consistente en los últimos 13 años y muchos líderes académicos opinan que el ofrecimiento de un campus en línea es crítico para sus instituciones; ya que se busca aumentar el acceso a educación de calidad, ofreciendo la posibilidad de tener una experiencia educativa personalizada en donde el estudiante elige el mejor momento y lugar para aprender.

2.3.2. La Forma de los Campus Virtuales (CV)

Una de las más destacadas características de la era de la información es la flexibilidad, que define, a su vez, los cambios en la universidad y en el entorno en que éstas operan. En efecto, una de las principales contribuciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito universitario ha sido abrir multitud de posibilidades de uso que van desde procesos enteramente virtuales, hasta modalidades que las explotan para complementar la enseñanza presencial. Las perspectivas del E-learning derivan, pues, tanto de los avances de las TIC, como de las transformaciones que en la enseñanza se van dando por efecto de la integración y/o adaptación de dichas tecnologías en el marco educativo.

Al considerar entornos de formación basados en estas tecnologías habrá que tener presente esta circunstancia y plantear modelos que se adapten a la diversidad de situaciones (por parte del profesorado, del alumno, de la institución, etc.). Y aunque la relación esencial entre profesores y alumnos no se ve fuertemente alterada, entendida la enseñanza como un proceso comunicativo con el objetivo de capacitar y lograr el aprendizaje, lo que parece obvio es que el influjo de las TIC modifica sustancialmente muchos aspectos de dicha relación, al aparecer nuevos roles en las figuras docentes, al cambiar los usuarios y ampliar los escenarios donde se puede realizar el aprendizaje. Las posibilidades de las TIC descansan, por consiguiente, tanto o más que en el grado de sofisticación y potencialidad técnica, en el modelo de enseñanza-aprendizaje en que se inspiran, en la manera de concebir la relación profesor-alumnos, en la manera de entender la enseñanza. Y ello requiere, en consecuencia, estudios desde una óptica pedagógica, requiere nuevos modelos para estos nuevos entornos.

La forma de un Campus Virtual viene determinada por el modelo de Campus Virtual, a nivel conceptual y físico. Este modelo es definido a nivel institucional y depende de varios parámetros como son: las finalidades institucionales, la infraestructura organizativa y de funcionamiento, los recursos y el contexto político, social y económico de la institución.

Para facilitar el análisis de los modelos de CV a nivel conceptual, consideramos estos parámetros agrupados en tres dimensiones: la institucional, la tecnológica y la didáctica.

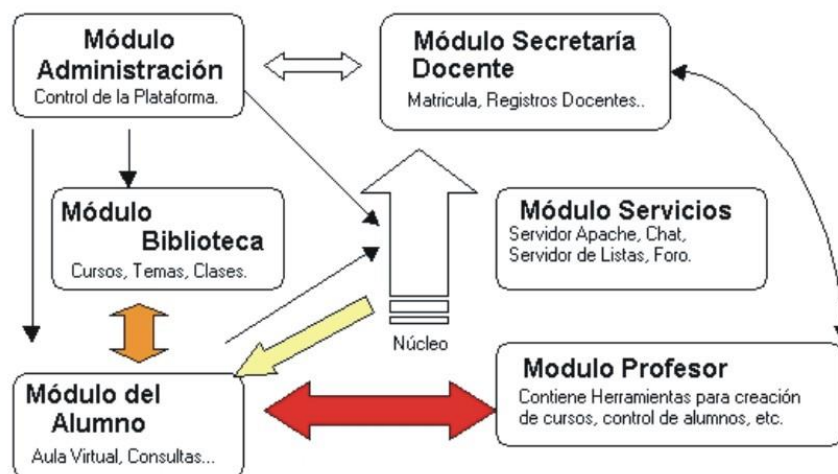
La dimensión institucional. Se refiere a la definición del propósito que tiene el Campus Virtuales, la estructura organizativa, las normas de funcionamiento, la estrategia de difusión y el apoyo o soporte previsto para desarrollar las dimensiones tecnológicas y didácticas.

La dimensión tecnológica. Se refiere a la definición de la infraestructura informática, tecnológica y de comunicaciones y a los recursos económicos y de personal necesarios para su desarrollo y mantenimiento.

La dimensión didáctica. Se refiere a la definición del tipo de participación de los usuarios –profesores, alumnos, diseñadores-, a las metodologías didácticas que se van a promover, la formación y el soporte y políticas de promoción de uso del E-learning. Los valores escogidos en cada una de estas dimensiones son los que definen un modelo de campus virtual. Encontramos cuatro tipos de modelos, en función de la dimensión que priorizan según estén centrados en: la tecnología, la institución, el alumno y el profesor.

Figura 3.

Ilustración de las relaciones que se establecen en flujo de datos internos entre el núcleo del sistema, los diferentes módulos y variables o clases de cada módulo.



Nota: Infografía que define cómo funciona el flujo de datos internos entre el alumno, los docentes y elementos que componen la institución educativa. Fuente. Medcampus (2004).

2.3.3. Modelo Centrado en la Tecnología

El número de dimensiones propuestas para el análisis de los proyectos E-learning varían según los autores y el propósito del análisis. La mayoría de las propuestas incluyen las tres dimensiones básicas: institucional, tecnológica y didáctica, que son las definidas para los análisis de modelos a nivel conceptual.

Los CV centrados en la tecnología invierten importantes recursos económicos y humanos en la creación, evaluación, mantenimiento y actualización de sus propias plataformas E-learning. El papel del profesor en la construcción y evolución del CV es mínimo, y se reduce a impartir docencia en las plataformas desarrolladas por la institución. El grado de participación

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

de los profesores depende de la política de compensaciones de la universidad, que normalmente es escasa o nula. El grado de participación del alumno depende de la participación del profesor, aunque siempre utilizan las herramientas de comunicación, aún sin la participación docente, para ayudarse durante su aprendizaje.

2.3.4. Modelo Centrado en el Estudiante

El objetivo de este modelo es construir un sistema flexible al servicio del alumno, buscando asegurar la continuidad de su formación durante toda su vida profesional (lifelong learning). A diferencia de los anteriores modelos, el CV no es el objetivo de los intereses de la institución, ni existe una preocupación excesiva por el desarrollo de una infraestructura tecnológica específica para el campus. Normalmente, se seleccionan plataformas E-learning de carácter comercial o de código abierto robustas y seguras que garanticen el acceso y funcionamiento permanente del catálogo de cursos que ofertan. El CV se concibe como una “factoría de cursos” que se diseñan y construyen de forma centralizada por la universidad. El papel de los profesores se restringe a la de tutores-animadores. El alumno dispone de los cursos preparados por equipos de diseñadores de contenidos y cuenta con el apoyo del tutor. Normalmente, además de cursos, el CV integra otros servicios de carácter administrativo en un portal universitario o campus virtual universitario. Los objetivos prioritarios son: la accesibilidad y calidad de los cursos, el aprendizaje personalizado, y la fidelización del estudiante.

2.3.5. Modelo Centrado en el Profesor

Este modelo tiene como objetivo construir un CV al servicio de las necesidades del profesor. El CV se concibe como una herramienta de apoyo al trabajo del profesor en todas sus facetas, docente, investigadora y de gestión académica, porque se entiende que los profesores son el motor de la actividad del CV y de la universidad. Con esta estrategia, es importante el contacto directo y continuado de los profesores y la institución, por lo que es necesario articular modelos de organización administrativa, con cierto grado de descentralización que faciliten esta comunicación.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

En este modelo, el Campus Virtual surge inductivamente a partir de los espacios virtuales de trabajo del docente. Estos espacios pueden ser: espacios de enseñanza y aprendizaje para la docencia de las asignaturas y cursos; seminarios virtuales de trabajo para apoyar la actividad investigadora y de gestión académica de los docentes; y, espacios virtuales en abierto para la difusión de la actividad del docente. Son espacios de libre acceso, con una apariencia y funcionalidad semejantes a las páginas web, donde el profesor puede publicar contenidos docentes o de investigación, crear su página personal u organizar eventos científicos fácilmente. En este tipo de Campus Virtual, la participación del docente es clave ya que es el responsable de diseñar, crear y gestionar sus propios espacios virtuales. El papel del estudiante está determinado por el docente, ya que es el que decide cómo utilizar los recursos que ofrece el Campus Virtual para facilitar el proceso de aprendizaje del estudiante, quien a su vez puede ser partícipe de la construcción del Campus Virtual.

2.4 PLATAFORMAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL PARA ENTORNOS EDUCATIVOS

De una alfabetización tradicional basada en las habilidades de lectoescritura, y que constituye la base de enseñanza en la escolaridad, estamos pasando a una alfabetización digital en la que se precisa de habilidades tecnológicas e informaciones.

Las universidades han tenido que adaptarse a este cambio y lo están haciendo, trabajando para brindar buena, correcta y adecuada información y compartir conocimientos a sus docentes, estudiantes, personal, etc. con la finalidad de aprender constantemente y enriquecer el vocabulario. Las nuevas propuestas pedagógicas y académicas llevan a que se comiencen a utilizar herramientas de apoyo y acompañamiento educativo, que permiten con el uso de las nuevas tecnologías, avanzar en el estilo de enseñanza aprendizaje convencional.

Cada vez son más las instituciones y los docentes que se animan a explorar y utilizar variados recursos tecnológicos. A diferencia de la formación tradicional y presencial a la que estábamos acostumbrados, nos encontramos con otras herramientas como son las plataformas

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

de teleformación (LMS) que aportan otras modalidades de enseñanza que se pueden utilizar en las aulas.

Se encuentra un amplio abanico de términos muy similares para definir una misma realidad: un sistema de educación a través de Internet. Nos encontramos denominaciones como:

- Virtual learning environment (VLE). Entorno Virtual de Aprendizaje.
- Learning Management System (LMS). Sistemas de Gestión de Aprendizaje.
- Course Management System (CMS). Sistema de Gestión de Cursos.
- Managed Learning Environment (MLE). Ambiente Controlado de Aprendizaje.
- Integrated Learning System (ILS). Sistema Integrado de Aprendizaje.
- Learning Support System (LSS). Sistema Soporte de Aprendizaje.
- Learning Platform (LP). Plataforma de Aprendizaje.

La Agencia Educativa Británica para Comunicaciones y Tecnología (BECTA) acuñó la expresión “Plataforma Educativa” para englobar en el sector escolar términos como ILS, MLE y VLE. En los Estados Unidos los términos CMS y LMS son los más utilizados. En España se habla comúnmente de Plataformas de Enseñanza Virtual, Campus Virtual o Plataformas de Teleformación. Unas acepciones parecen hacer hincapié en considerar a estos sistemas como “contenedores de cursos” que, además, incorporan herramientas de comunicación y seguimiento del alumnado (Núñez, 2012). Otras hacen referencia al espacio en el que se desarrolla el aprendizaje. Para otras, el contenido o la secuencia de actividades de aprendizaje es lo realmente significativo. No obstante, casi todas incorporan elementos comunes, muy similares, que hacen que las semejanzas entre ellas sean más numerosas que las diferencias. Por tanto, se engloba bajo el término de Plataforma un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de Internet.

Para la elección de una plataforma, primeramente, se debe analizar algunas de las características primordiales que tienen, para que los docentes y estudiantes que vayan a utilizarla puedan gestionarla con buen desempeño. Hay que tener en cuenta el idioma, la documentación, la facilidad de instalación, la seguridad, la gestión y creación de objetos de aprendizaje, la rapidez de acceso, la organización de los contenidos, el soporte, las funcionalidades, entre otras (Pallisé, 2008).

2.4.1. Utilización de la Plataforma.

La utilización de una plataforma educativa dependerá de las necesidades que tengan los usuarios, y por la organización o institución que la requiere. Si bien es cierto, el objetivo universal del E-learning es facilitar procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, hay casos en los que se restringe su utilidad al hecho de sólo facilitar contenidos y materiales de aprendizaje, en este caso se les identifica como Gestores o Plataformas para Difundir Recursos De Aprendizaje (CMS). En otros casos están las denominadas Aulas Virtuales, cuyo eje es la comunicación y brindar las facilidades para el desarrollo del trabajo colaborativo entre los estudiantes. Por otro lado, están las plataformas de mayor complejidad que pretenden cubrir todas las necesidades de los usuarios, llamados Entornos Virtuales o Sistemas para la Gestión de Aprendizaje (LMS) o Campus Virtual, muchas instituciones de educación superior ya cuentan con este tipo de e-learning; en los cuales los docentes y alumnos pueden intercambiar información. En las carreras presenciales se utilizan para subir material, comunicarse y hasta para entregar trabajos. Por otro lado, en la modalidad a distancia, estas plataformas son espacios donde el profesor sube videos de sus clases, se pueden realizar videollamadas entre dos o varias personas, y a través de la cual el alumno entrega sus trabajos y exámenes.

Podemos decir que la plataforma virtual de aprendizaje es parte integral del Modelo tecnológico de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), es la aplicación web donde se lleva a cabo la actividad de los participantes de la asignatura, en ella se realiza la interacción entre los

participantes, así como la interactividad de los participantes con los contenidos y materiales desarrollados para el aprendizaje (Pérez, 2013).

2.4.2. Elementos y Características de una Plataforma

Para poder cumplir las funciones que se espera de ellas, las plataformas deben poseer aplicaciones mínimas, que se pueden agrupar en:

Herramientas de Distribución de Contenidos. Para el profesorado debe proveer un espacio en el cual poner a disposición del alumnado información en forma de archivos (un repositorio de contenidos), que pueden tener distintos formatos (HTML, PDF, TXT, ODT, PNG...)

Herramientas de Comunicación y Colaboración Sincrónica y Asincrónica. Para que los participantes de una actividad formativa puedan comunicarse y trabajar en común: foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales, wikis, diarios, etc.

Herramientas de Seguimiento y Evaluación. Pueden ser cuestionarios editables por el profesorado para evaluación del alumnado y de autoevaluación para los mismos como tareas, reportes de la actividad de cada alumno o alumna, planillas de calificación.

Herramientas de administración y asignación de permisos. Posibilitan asignar perfiles dentro de cada curso, controlar la inscripción y el acceso (esto generalmente se hace mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados), etc. Estos procedimientos se pueden hacer a nivel de administrador, pero también a nivel de profesorado (por ejemplo, activar o desactivar un curso, inscribir a usuarios del sistema como profesorado o alumnado de este, cierta personalización del entorno, entre otros).

Herramientas Complementarias. Como portafolio, bloc de notas, sistemas de búsquedas de contenidos del curso y/o foros.

Claves para Elegir una Plataforma de E-learning/

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

- **Usabilidad.** La plataforma educativa deber ser sencilla de usar para usuarios que no tienen conocimientos técnicos o no están familiarizados con el mundo online. Busca un entorno que, en la medida de lo posible, se parezca a lo que los usuarios ven en la actualidad en la Red.
- **Adaptabilidad.** El uso del móvil está plenamente integrado en el ámbito de la enseñanza, por eso la plataforma debe adaptarse a dispositivos de este tipo.
- **Personalización.** Si el entorno de formación dispone de logo, los colores corporativos y estilo personal, es más fácil que los usuarios recuerden.
- **Comunicación.** Es vital para el buen desarrollo de la formación online que existan distintas vías de comunicación con los usuarios (foros, chats, comunidades, email, etc.).
- **Flexibilidad.** La plataforma que se elija debe ser flexible para cubrir las necesidades presentes y tener en cuenta las futuras. Por ejemplo, que existan distintos tipos de salas online, que puedas subir documentación o contenido adicional en distintos formatos, etc.
- **Libertad.** Elegir plataformas que no limiten la cantidad de formaciones online que puedes crear o el número de usuarios que se inscriben a las mismas.
- **Estadísticas.** Existen plataformas más completas y otras menos, pero casi todas las plataformas de e-learning disponen de un servicio de estadísticas. Estas ayudan a conocer los puntos fuertes y qué opciones se podrían mejorar.
- **Recordatorios.** Es un punto a favor para que el docente se dedique sólo a enseñar. Evita en la medida de lo posible tener que enviar recordatorios a los alumnos sobre las fechas de inicio del curso, por ejemplo. Da prioridad a tu tiempo.
- **Social.** Elegir un LMS que tenga buena integración con redes sociales aumenta la participación de los estudiantes.
- **Privacidad.** La ley es estricta en este sentido. Elige una plataforma online que preserve los datos de los usuarios y los trate de manera conveniente.

Soporte. No todas las plataformas ofrecen un soporte adecuado. Es de máxima prioridad este punto, que puedan ayudarte a solucionar cualquier tipo de problema en el momento en que se produzca (Ingrassia, 2009).

Todo Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) o aula virtual, debe contar con una serie de características generales que permitan apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a continuación, agrupamos estas características en:

Aspectos Generales:

- Promover una buena experiencia de usuario, al permitir navegar de forma sencilla e intuitiva.
- Soportar distintos formatos de archivos.
- Cumplir con los principales estándares de la industria.

Relacionados con el Componente Pedagógico

- Permitir la adaptación de las herramientas existentes a la estrategia didáctica establecida.
- Permitir la determinación de rutas de aprendizaje condicionales.
- Facilitar la edición y publicación de contenidos.
- Permitir la incorporación y/o generación de recursos como páginas HTML, etiquetas HTML, videos, enlaces web, contenidos bajo estándares SCORM o AICC, archivos en distintos formatos, entre otros.
- Contar con herramientas de comunicación síncronas como chats, videoconferencia y pizarras virtuales.
- Contar con herramientas de colaboración y comunicación asíncronas como foros, correo o mensajería interna.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

- Contar con herramientas que permitan la evaluación como foros, wikis, blogs, juegos, base de datos, glosarios, entrega de tareas y, por supuesto, cuestionarios con una amplia gama de tipos de reactivos.

Relacionados con la Gestión

- Gestionar los cursos proporcionando una interfaz sencilla, por ejemplo, para la creación de cursos y respaldos.
- Gestionar los contenidos proporcionando una interfaz sencilla para la carga de los materiales y distintos tipos de archivos, así como la utilización de repositorios.
- Gestionar usuarios, permitiendo más de una forma de matricular a los participantes en el aula virtual.
- Gestionar informes proporcionando información básica de forma nativa, sin la necesidad de que el personal tenga conocimientos avanzados de programación, o bien, en caso de requerir características específicas en los reportes, proporciona las interfaces necesarias para generarlos.

Relacionados con el Componente Técnico

- Modularización funcional, al contar con la capacidad de escalar sus funciones de acuerdo con los requerimientos de la estrategia didáctica definida.

Una Plataforma Virtual de Aprendizaje es parte fundamental de un **Ambiente Virtual de Aprendizaje** pues es un elemento habilitador y de soporte tecnológico al proceso de enseñanza-aprendizaje. Debe cumplir con una serie de características alineadas al cumplimiento de los objetivos previamente definidos por la estrategia didáctica.

2.4.3. Plataformas de Software Libre

Son aquellas plataformas donde sus desarrolladores liberan el código con el cual fueron diseñadas, de tal manera que el software pasa a ser libre para su instalación, uso y modificación sin tener que pagar una licencia de uso.

Existen varias opciones gratuitas en el mercado; sin embargo, a pesar de ser muy eficientes, su interfaz es poco intuitiva y amigable con los usuarios, ya que su función es cubrir las necesidades básicas de un sistema LMS, pero no cuentan con opciones de personalización.

2.4.4. Plataformas de Desarrollo Propio

Son plataformas diseñadas “a la medida” de la institución o del proyecto que la solicite. La ventaja más evidente es que son cien por ciento personalizables para cubrir todos los requerimientos educativos y administrativos.

Suelen ser muy costosas por el nivel de personalización. Además, se tienen que actualizar constantemente para que puedan integrarse y funcionar con otros sistemas. Cada actualización o modificación supone una inversión extra.

2.4.5. Plataformas Educativas

Según explica García (2017), los siguientes ejemplos de plataformas educativas son programas altamente reconocidos por sus funciones. Ofrecen una experiencia de usuario intuitiva que facilitan el aprendizaje y la enseñanza. Algunas de ellas son:

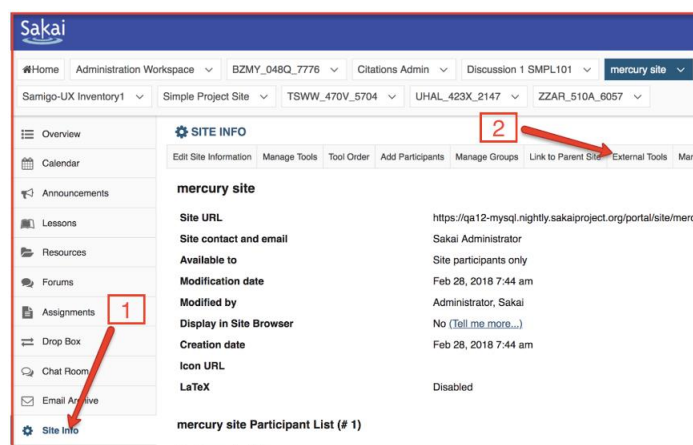
- Sakai
- Blackboard Learn
- Schoology
- Moodle
- Google Classroom

Plataforma Sakai

Es un entorno modular de código fuente abierto (Software Libre), cuyo objetivo es integrar diversas funcionalidades del E-learning en un portal académico. Está avalado por las mejores universidades del mundo y respaldada por una amplia comunidad de expertos. Al ser Open Source o código abierto está en constante ampliación y mejora, cubriendo de esta forma las nuevas necesidades que surgen en el mundo del e-learning.}

Figura 4.

Entorno de la plataforma Sakai

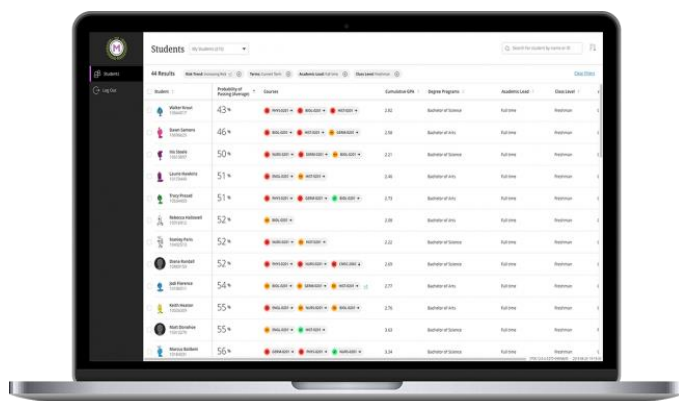


Nota. Características y logotipo de la plataforma Sakai. Fuente. Sakai.com

Plataforma Blackboard Learn

Es una aplicación de enseñanza, aprendizaje, creación de comunidades y uso compartido de conocimientos en línea. Puede utilizar cualquier teoría o modelo para enseñar su curso en línea porque Blackboard Learn es abierto, flexible y se centra en mejorar los logros de los estudiantes.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

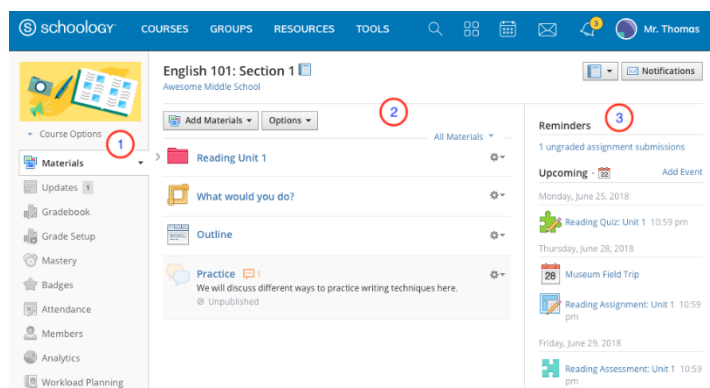
Figura 5.*Pantalla de la plataforma Blackboard Learn*

Nota. Características y logo de la plataforma Blackboard Learn. Fuente:

blackboardlearn.com

Plataforma Schoology

Es un sitio web de uso gratuito, descrito como una red social que utilizan los profesores y alumnos para comunicarse entre ellos y fomentar la educación virtual, de manera que se puedan realizar debates, trabajos grupales y cualquier tipo de evaluación sencilla que tenga una ponderación equivalente a su esfuerzo.

Figura 6.*Entorno Plataforma Schoology*

Nota. Características y logo de la plataforma Schoology. Fuente: schoology.com

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Esta plataforma de aprendizaje se basa en la metodología del constructivismo. Es decir, creen que son los estudiantes lo que tienen que resolver las distintas problemáticas por su cuenta. A través, claro, de las herramientas adecuadas que ofrezca el docente. Ofrece un sitio con arquitectura informática intuitiva tanto para el alumno como el profesor.

Figura 7.

Pantalla Plataforma Moodle

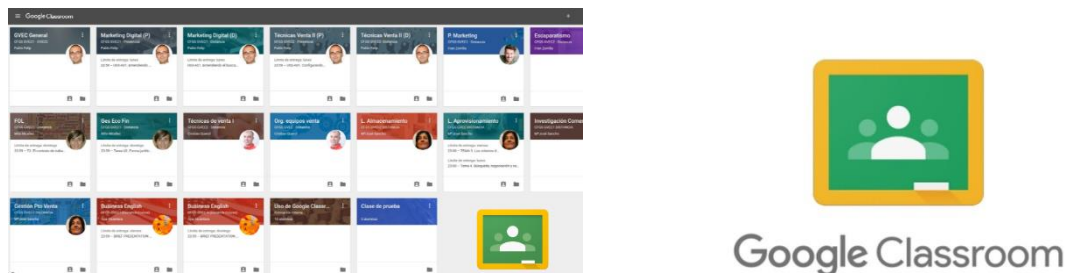


Nota. Características y logotipo de la plataforma Moodle. Fuente. Moodle.com

Plataforma Google Classroom.

Es una herramienta creada por Google en 2014, y destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje o Learning Management System.

Las herramientas de Google Classroom están diseñadas para que el educador organice y ejecute un completo programa académico con sus alumnos de manera virtual. Las funciones de Google Classroom sirven para controlar espacios de debate, aplicar exámenes, clasificar evaluaciones y proyectos, brindar asistencia a los alumnos o intercambiar comentarios en tiempo real.

Figura 8.*Pantalla Plataforma Google Classroom*

Nota, Características y logotipo de la plataforma Classroom. Fuente. Google.com

2.5. LA PLATAFORMA CLASSROOM

2.5.1. ¿Qué es Google Classroom?

Es una plataforma que Google ha creado para facilitar la realización de clases virtuales y realizar apoyo a clases presenciales.

Esta fue lanzada el 12 de agosto de 2014. El 29 de junio de 2015, Google anunció una API de Classroom y un botón para compartir para sitios web, permitiendo a los administradores educativos y otros desarrolladores incrementar el aprovechamiento de Classroom. /¹ El 15 de marzo de 2017, Classroom estaba disponible para cuentas personales de Google, en particular para las cuentas estándar de Gmail.

Concebida en sus inicios como una forma de ahorrar papel, entre sus funciones está simplificar y distribuir tareas, así como evaluar contenidos. Permite la creación de aulas virtuales dentro de una misma institución educativa, facilitando el trabajo entre los miembros de la comunidad académica. Además, sirve como nexo entre profesores, padres y alumnos agilizando todos los procesos de comunicación entre ellos (Pérez, s/f).

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Para poder utilizarlo es necesario disponer de una cuenta de Google, aunque no es necesario descargar ninguna aplicación, todo está totalmente al alcance del usuario conectado a Internet. (Díaz, 2017)

Es muy recomendada por ser de fácil acceso y uso, a la hora de implementar clases virtuales como alternativa y/o complemento de clases presenciales. Nos permite mantener el ritmo y flujo de trabajo, ya que no varía la forma en que se plantean los contenidos educativos respecto a las clases presenciales.

Esta plataforma puede ser de uso gratuito de forma inter-académico e individual, pero si se desea utilizar esta plataforma de manera institucional, es necesario adquirir la licencia. Es amigable con el usuario, intuitiva, conteniendo todas las herramientas necesarias para realizar clases de forma fácil, su diseño es muy sencillo y permite utilizar otras herramientas que ofrece Google, como Drive y Calendar.

Dentro de esta plataforma se pueden organizar las clases, adjuntar material necesario y emplear contenidos audiovisuales de apoyo para la enseñanza de contenido, se puede realizar seguimiento del proceso de cada uno de los estudiantes a través de la herramienta “tareas” donde se pueden plantear trabajos y evaluaciones a los estudiantes. Al crear cada clase, Google genera un código con el cual los estudiantes pueden acceder, tanto el docente como sus estudiantes estarán informados de quien ingresa a la clase y con cuantos participantes se cuenta.

Es una herramienta en la cual los docentes puedan optimizar el tiempo en sus aulas, evitando perder tiempo en introducir a los alumnos en el aula de Google Classroom, ya que los profesores pueden añadir estudiantes dándoles un código para que se unan a la clase. Esto deja más tiempo para enseñar, ya que no es necesario añadir manualmente a los alumnos uno por uno.

Se pueden enviar las tareas a través de la plataforma, esto tiene dos ventajas: 1) No se pierde tiempo en clase en dictar las tareas ni en explicarlas y 2) Los docentes pueden reutilizar

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

anuncios, tareas o preguntas hechas en otras clases. También se pueden compartir posts entre varias clases o archivar clases para el futuro. Por otra parte, ofrece la posibilidad de programar el trabajo, para un día y fecha concreta para así mantener el orden y las horas presenciales del alumnado. Permite gestionar el aprendizaje virtual o semi-presencial a la comunidad educativa. Se puede conformar un curso y a partir de ahí crear tanto las asignaturas que imparta el catedrático, como aquellas que sean de los especialistas, de manera que todo quede optimizado en una misma pantalla.

Desde abril de 2020, G-Suite incluye la posibilidad, de iniciar videollamadas a través de Google Meet directamente desde Classroom facilitando un código al alumnado, lo que hace mucho más rápidas y cómodas las clases en la educación a distancia.

2.5.2. Ventajas y Desventajas de Classroom

Como herramienta de apoyo a la educación presencial, se pueden citar múltiples ventajas.

- Esta herramienta fomenta el trabajo colaborativo, da información en tiempo real y se complementa perfectamente con la educación presencial.
- Fomenta el aprendizaje omnipresente donde el alumno organiza sus tiempos para acceder a los recursos.
- Existe un intercambio de ideas e información permanente. Incluso si un debate se ha quedado interrumpido en el aula por falta de tiempo, se puede continuar en la herramienta.
- Asimismo, también presenta ventajas como herramienta para llevar a cabo procesos de aula invertida: El alumno pasa a ser, desde el primer momento, el protagonista de su propio aprendizaje.
- Los alumnos son sujetos activos, adquieren responsabilidad, interaccionan y participan. Tienen un alto grado de compromiso para con su propio aprendizaje.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

- Tiempo extenso para revisar conceptos teóricos y usar la clase para resolución de dudas, de manera individual o incluso colectiva.
- Diversidad de alumnado atendida. El profesor encarga actividades diversificadas adaptadas a todo tipo de alumnado.
- Aprendizaje más significativo. Menos memoria y mejora de aprendizaje que perdure en el tiempo, que realmente les sirva para defenderse en la sociedad.
- Desarrollo de competencias mediante el uso de las TIC, trabajo colaborativo, autonomía del alumnado, etc.
- Aumento de la motivación. El aprendizaje pasa a ser un proceso divertido. El alumno no memoriza tanto. Adquieren habilidades, les hace autónomos y toman decisiones: Para consultar y reutilizar cursos ya terminados: una vez que un curso ya se ha archivado, los estudiantes y profesores pueden verlo pero sin hacer cambios hasta que se restablece; para tener retroalimentación habitual entre padres y alumnos de manera sencilla; para compartir ejemplos de trabajos con los alumnos; para crear subdivisiones de grupos de alumnos en cada clase (por ejemplo alumnos con el mismo nivel de conocimientos matemáticos).

Desventajas

Por otro lado, existen una serie de desventajas. Para aquellas personas que no son entendidas del tema, las pueden ver acertadas. En cambio, existen otras personas, tales como informáticos, que pueden rebatir estas desventajas y transformarlas en ventajas. Algunas de ellas serían:

- Se requiere una conexión a Internet ininterrumpida para que funcione correctamente.
- Una inestabilidad de la red puede provocar que se deba dejar de impartir la sesión de forma inesperada.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

- La documentación facilitada por el docente puede no estar correctamente contrastada, debido a la cantidad de información inexacta que encontramos en Internet.
- Cabe la posibilidad de que existan estudiantes que se esfuercen menos en hacer sus tareas, debido a la mala práctica del copia/pega.
- El uso adictivo de las nuevas tecnologías hace que descuides otros aspectos del día a día.
- Puede provocar un aislamiento, en el caso de que no se utilice una plataforma apta para favorecer la interacción real con los otros.
- El docente invierte mucho tiempo para realizar los materiales, lo que implica más trabajo para él.
- Pasar demasiado tiempo delante de una pantalla puede acarrear problemas de salud.
- Ecosistema de Google limitado.
- No es una plataforma LMS, careciendo de características que ofrecen otros sistemas de gestión del aprendizaje.

2.6. ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

2.6.1. Objetivos en la Formación de Psicólogos/as

1. Preparar científicamente al nuevo profesional con bases teóricas, metodológicas y técnicas aplicables a la realidad, efectivas, como alternativas dirigidas a disminuir o aliviar el sufrimiento humano, facilitar la convivencia colectiva, la realización personal y fortalecer la organización social.

2. Formar profesionales innovadores de las instituciones sociales, la comunidad, los grupos humanos e individuos, a partir del quehacer y especificidad de la ciencia psicológica, principalmente de aquellos sectores marginados históricamente o de alto riesgo.

3. Desarrollar cualidades de personalidad y valores que permitan que el psicólogo en formación realice su futuro ejercicio profesional con honestidad, ética, capacidad y espíritu solidario posible.

2.6.2. Perfil de Psicólogos/as a Formar

La preparación académica del(a) psicólogo(a), requiere de experiencias curriculares que le permitan vincular teoría y práctica, investigación y servicio social, metodología y técnica, a fin de atender satisfactoriamente las demandas, institucionales, empresariales, organizacionales, de comunidades, grupales e individuales que la sociedad salvadoreña le plantee.

El Departamento de Psicología de la Universidad de El Salvador se orienta a formar un PSICÓLOGO GENERAL, con énfasis en la investigación científica y el ejercicio de una práctica psicológica dirigida a conocer y facilitar la resolución de situaciones problemáticas y alteraciones psicológicas en cualquier campo de la sociedad: la familia y la comunidad, en el ámbito de la escuela, la organización, en el área jurídica, forense, etc.

Tales experiencias deben permitir que los/as profesionales de la psicología reúnan las siguientes características al concluir el pensum de formación:

1. Capacidad de comunicación, dialogo y relaciones interpersonales satisfactorias
2. Goce de estabilidad emocional para atender situaciones excepcionales o perturbadoras de la salud mental
3. Crítico y propositivo frente a las situaciones problemáticas individuales, grupales y sociales.
4. Innovador de los conceptos, métodos y técnicas psicológicas que le permitan ejercer con eficiencia profesional.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

5. Capacidad para investigar los problemas psicológicos causas y efectos y las formas de tratamiento apropiadas.

6. Con sentido de cooperación y solidaridad con las personas e instancias que requieren sus servicios profesionales

7. Con ética profesional, honestidad y moralidad notoria, de ejemplo para los que solicitan su servicio y para la sociedad.

El psicólogo clínico enfrenta retos y podrá hacerlo de manera eficiente si cuenta con el siguiente perfil de habilidades:

- Observación. - análisis y detección de registros comportamentales, expedientes clínicos, escolares, observaciones individuales y grupales.
- Diagnóstico. - aplicación e interpretación de instrumentos psicológicos que le permitan tener elementos suficientes para emitir un juicio diagnóstico. Implica la integración de los datos recabados.
- Entrevista. - realización de entrevistas según las necesidades individuales, grupales, familiares, en niños, adolescentes, adultos y adultos mayores.
- Comunicación. - capacidad de redacción de informes, programas, ensayos, reseñas, artículos.
- Intervención. - selección diseño y aplicación de estrategias que le permitan ofrecer orientación y terapias para resolver problemas en su campo de acción.
- Prevención y desarrollo. - participación en actividades dirigidas a la capacitación, actualización y supervisión de colegas y del personal en los escenarios institucionales.
- Planeación. - participar en el diseño de programas y proyectos relacionados con la salud y el bienestar de los usuarios, en escenarios públicos y privados, relacionados con la práctica profesional del psicólogo.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

- Evaluación. - seleccionar y aplicar métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos en el proceso de investigación científica.
- Investigación. - diseñar y llevar a cabo proyectos de investigación aplicada, acerca de los riesgos de salud de la población usuaria de los servicios de atención clínica

Perfil del Psicólogo/a Escolar

El estudio de esta disciplina se aborda desde una diversidad de aproximaciones teóricas y modelos teórico-metodológicos que permitan comprender y explicar el comportamiento de las personas en escenarios educativos, dar cuenta de los procesos y fenómenos que ocurren en las prácticas educativas escolares (educación formal), así como las que tienen lugar en la familia y en otros entornos sociales e institucionales, todo lo anterior con la finalidad de apoyar la instauración de unas prácticas educativas eficaces, satisfactorias y enriquecedoras para las personas que participan en ellas.

Conocer la práctica profesional de una disciplina es un elemento valioso para una Institución de Educación Superior porque le permite evaluar la relevancia y pertinencia de su formación profesional y, por tanto, contar con un perfil profesional del egresado, por lo que a continuación se señalan algunas de las funciones profesionales del psicólogo educativo.

Con respecto al perfil profesional del psicólogo educativo hay una propuesta elaborada por Arreóla (1990), luego de entrevistar a expertos en el área encontró que las principales actividades profesionales y académicas del psicólogo educativo consideradas por ellos son:

1. Diagnosticar
2. Diseñar
3. Programar
4. Prevenir
5. Planear
6. Investigar
7. Intervenir

8. Evaluar

2.6.3. Descripción de la Materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II

La asignatura consiste básicamente en ofrecer el complemento teórico que todo estudiante debe poseer para su formación profesional en la rama de la Psicología de la personalidad.

En ella se plantea de forma amplia los enfoques, postulados y constructos propuestos por los diferentes autores, en relación a la personalidad sana y patológica, además de los elementos que contribuyen a formarla, desarrollarla, modificarla o desviarla.

A través del estudio de la asignatura, el estudiante se enfrentará a diferentes formas de percibir la personalidad, con el objeto de analizar cada una de las teorías y conocer que no existe una teoría omnicomprensiva que describa de una manera completa la personalidad y su complejidad individual. Reafirmando que las teorías son solamente modelos propuestos que permiten al estudiante de la conducta, describir, explicar, predecir y controlar incluso su propio comportamiento como parte de su perfil.

Capacidad para analizar de forma consciente y reflexiva a la personalidad patológica, señalando los elementos que contribuyen a formarla, desarrollarla, modificarla o desviarla.

Responder a las demandas crecientes de una sociedad de aprendizaje permanente y de una mayor flexibilidad en la organización del aprendizaje. Las personas precisan ser capaces de manejar el conocimiento, ponerlo al día, seleccionar lo que es apropiado para un determinado contexto, aprender continuamente, comprender lo aprendido, de tal manera que pueda adaptarse a situaciones nuevas y cambiantes.

2.7 Marco Conceptual

A

Aplicación/App: es un tipo de programa informático diseñado para facilitar al usuario la realización de un determinado tipo de trabajo. Estas pueden tener 3 niveles, el primero el nivel que es el superior va a ser el que interactúe directamente con el cliente, el nivel intermedio se va a encargar del proceso de datos y el nivel inferior va a ser el que provea de todos esos datos que serán analizados y procesados en el nivel intermedio. Una aplicación usa una plataforma para poder ser ejecutada

C

Computadoras de escritorios o portátiles: Máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos.

N

Navegador de internet: es un software que permite el acceso a Internet, interpretando la información de los sitios web para que éstos puedan ser leídos.

P

Plataforma virtual: es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

Programas informáticos: un tipo de proyecto informático creado como herramienta para proporcionar a un usuario realizar uno o varios tipos de trabajos.

R

Recursos Tecnológicos: son todas las herramientas que le permiten a las instituciones almacenar información intangible.

Recursos tecnológicos específicos: son los que permitirá ver los avances en el desarrollo de la institución.

Redes informáticas o redes de comunicación: es un conjunto de dispositivos Interconectados entre sí a través de un medio, que intercambian información y comparten recursos.

S

Sistemas de gestión de contenidos: menudo abreviado como **CMS**, es un software que ayuda a los usuarios a crear, administrar y modificar contenido en un sitio web sin la necesidad de conocimientos técnicos especializados. Es una herramienta que le ayuda a construir un sitio web sin necesidad de escribir todo el código desde cero (o incluso saber cómo codificar).

Sistemas operativos: es el software principal o conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación de software, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes.

T

Tecnología educativa: Conjunto de recursos, procesos y herramientas de Información y Comunicación aplicados a la estructura y actividades educativas en sus diferentes ámbitos y niveles.

Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC's: son las herramientas de soporte que exponen, procesan, y almacenan la información.

Terminales: son aquellos dispositivos de entrada y salida de datos conectados a un procesador central que están subordinado y que pueda ser movido. ·

CAPÍTULO III.

DISEÑO METODOLÓGICO.

3.1. TIPO DE ESTUDIO.

La metodología de investigación adoptada obtiene un enfoque mixto pues para comprobar las incidencias de la plataforma Google Classroom al impartir la materia Psicología de la Personalidad Social e individual II, se determinó que la forma más óptima de obtener los datos es por medio de un modelo de encuesta, donde se aplicó un cuestionario semiestructurado, según lo define (Hernandez y otros, 2014) como un conjunto de preguntas basadas en variables que se pretenden medir, las cuales están asociadas al favorecimiento del éxito académico de estudiantes, dependiendo de la modalidad del curso a distancia ya sea tradicional, híbrida o totalmente en línea.

Para la presente investigación se consideró la totalidad de la población estudiantil (50 estudiantes) del segundo año de la Licenciatura en Psicología que cursaron en el año 2021 la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, además de la totalidad de docentes que imparten la materia (1 docente) y la responsable (1encargado) del área de informática de la Facultad Multidisciplinaria Oriental (FMO). Al grupo de estudiantes se les solicitó completar el instrumento de recolección de la información, mediante la técnica de encuesta a través del cuestionario semiestructurado que se compuso de dos apartados; el primero con las generalidades metodológicas en que se recibe la materia la cuál contenía 15 ítems y la segunda parte recolectaba información sobre el área del conocimiento relacionado con la asignatura y con el propósito de explorar aspectos de orden laboral y de rendimiento académico estudiantil y elementos propios del desarrollo de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, del segundo año de Licenciatura en Psicología. Esto, con el

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

fin de determinar cómo incide el aprendizaje de estudiantes en esta materia que cuentan con apoyo de plataformas virtuales (Classroom). Seguidamente les fue enviada la encuesta en línea a través de enlace, usando *google forms* (para facilitar las respuestas y el envío de las mismas de manera asincrónica) y el estudiantado fue contactado a través del departamento de psicología el cual brindó el contacto de la representante estudiantil del primer ciclo del 2021 (periodo en el que se cursó la asignatura que forma parte del estudio); consecutivamente el equipo investigador estableció comunicación con la población meta, para constituir el acuerdo de completar en línea el cuestionario respectivo.

Otra de las técnicas de investigación mixta utilizadas fue la entrevista por su adaptabilidad, neutralidad y sencillez; por lo que se elaboraron dos instrumentos dirigidos al docente (1 docente) responsable de impartir la materia respectiva de la investigación, el cual atendió de manera telefónica y una profesional de informática de la FMO que coordina los procesos de capacitación continua y soporte técnico la cual nos recibió en su oficina para responder las interrogantes relacionadas al tema de investigación; consecutivamente se tabuló la información y se realizó el análisis de los datos recolectados, los cuales se graficaron y se fueron comparando con teoría concerniente al tema, con el fin de visualizar lo planteado por los sujetos participantes del estudio y así formular conclusiones pertinentes.

3.2 POBLACIÓN.

Estudiantes (50 estudiantes) del segundo año de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, un docente que impartió esta materia del área de Psicología y una profesional del área de tecnología quienes cuentan con la información o registro sobre los recursos tecnológicos que tiene la facultad.

3.3. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Método cuantitativo

Fueron categorizados a través de análisis estadístico para descubrir patrones y relaciones, así como a realizar generalizaciones.

Por ser un método estructurado de recopilación y análisis de información que se obtiene a través de diversas fuentes. Este proceso se llevó a cabo con el uso de herramientas estadísticas con el propósito de cuantificar La Plataforma Classroom Y Su Incidencia En El Desarrollo De La Asignatura Psicología De La Personalidad Social E Individual II a Estudiantes del Segundo Año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante El Año 2021

Técnica la entrevista

Las entrevistas que se realizaron con el objetivo de adquirir información importante sobre la incidencia de los recursos tecnológicos utilizados para impartir la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, del segundo año de Licenciatura en Psicología en la Facultad Multidisciplinaria Oriental, la cual fue realizada al jefe en funciones del área de recursos informáticos y al docente encargado de impartir esta asignatura.

La entrevista, ya que es una técnica de recopilación de información mediante una conversación profesional, con la que además de adquirirse información acerca de lo que se investiga, tiene importancia desde el punto de vista educativo.

Instrumento

El cuestionario el cual es un instrumento básico de la observación en la encuesta y en la entrevista. En el cuestionario se formula una serie de preguntas que permiten medir una o más variables. Posibilita observar los hechos a través de la valoración que hace de los mismos el encuestado o entrevistado, limitándose la investigación a las valoraciones subjetivas de éste.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

La realización de estos cuestionarios fue con el objetivo de obtener información de la administración que se les da a los recursos tecnológicos con los que cuenta la facultad, así como también la importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación en el área de Psicología, además de obtener información sobre incidencia de la Tecnología de Información y Comunicación en la enseñanza - aprendizaje. Estos se pasaron los estudiantes que cursaron la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, del segundo año de Licenciatura en Psicología en el Ciclo I del año 2021.

3.4. PROCEDIMIENTO.

El proceso por seguir para realizar dicha investigación fue primeramente fue hacer una revisión bibliográfica que permitió seleccionar información sobre las herramientas tecnológicas actualizadas de la Facultad Multidisciplinaria Oriental, Universidad de El Salvador, para lo cual se realizó una entrevista con el profesional responsable del área de tecnología, en este caso fue la jefa en funciones. Posteriormente se realizó una entrevista al docente que impartió la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, del segundo año de Licenciatura en Psicología; seguidamente se les pasó un cuestionario a los estudiantes de cursaron dicha asignatura, los formatos de estos documentos se encuentran en anexos del documento. Y finalmente se analizaron los datos obtenidos para poder establecer son los resultados del uso de la Plataforma *Classroom* en el desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021.

3.5. PLAN DE ANÁLISIS.

Para el análisis de los resultados no omitimos el revisar nuevamente los objetivos planteados de la presente investigación, además se estableció la ruta sobre cómo organizar y analizar lo recolectado a través de los cuestionarios elaborados; después de haber obtenido la

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

información tanto de las encuestas y entrevistas, se pasó a examinar las preguntas planteadas y respuestas obtenidas de manera minuciosa, luego se realizó una tabla para cada pregunta la cual resume las respuestas obtenidas, seguidamente con ellas realizar un gráfico que muestre los datos de cada una de las tablas construidas. Es de suma importancia subrayar que se clasificó aquellas respuestas que aportaban a las interrogantes principales de la presente investigación priorizando aquellas preguntas más específicas para una mayor comprensión de las respuestas obtenidas, además, se hizo una separación de la población encuestada y entrevistada (estudiantes, docente y profesional de informática); para comparar opiniones respecto a la problemática investigada; filtrando de esta manera resultados que ayuden a obtener perspectiva del problema investigado, Luego de construir las tablas y los respectivos gráficos se realizó un análisis a los datos recabados con la entrevista al docente, profesional del área de tecnología de la FMO y encuesta de los estudiantes, organizando los resultados globales, con la finalidad de convertir los datos en resultados valiosos y prácticos.

Al final se proporciona conclusiones y recomendaciones sobre las incidencias del uso de la Plataforma Classroom en el desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021, generando con este último paso respuestas a las preguntas generales de la investigación.

3.6. CONSIDERACIONES ÉTICAS.

Valorando la participación de todos los involucrados en la investigación realizada existen las siguientes: consideraciones éticas, primordialmente la paridad y la reciprocidad entre todos los participantes, esto quiere decir que la participación de todos se aceptó con igual peso en todo el desarrollo de la investigación. Y en segundo lugar la protección de privacidad y

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

cautela en la emisión de juicios, respetando la confidencialidad de los resultados, lo cual permitió respetar la intimidad personal.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presenta el análisis de los resultados obtenidos por medio de los cuestionarios y encuestas realizados a estudiantes, además de las entrevistas al docente responsable de la materia en estudio y personal responsable del área de tecnología de la Facultad Multidisciplinaria Oriental.

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DEL CUESTIONARIO A ESTUDIANTES QUE CURSARON LA ASIGNATURA DE PSICOLOGÍA DE LA PERSONALIDAD SOCIAL E INDIVIDUAL II Y ENTREVISTAS AL DOCENTE QUE IMPARTE LA MATERIA, INCLUYENDO AL RESPONSABLE DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA DE LA FMO.

Aspectos generales de la plataforma Google Classroom

Preguntas 1, 13 de la encuesta 1, 2,3 de la entrevista al responsable del área de informática.

Los resultados de los encuestados consideran que utilizar la plataforma Classroom para desarrollar los contenidos de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II tiene varias ventajas. Las ventajas más mencionadas incluyen la disponibilidad de material, la información y la interacción rápida, así como la accesibilidad. Estas ventajas pueden contribuir a una experiencia de aprendizaje más efectiva y conveniente para los estudiantes.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

En resumen, los datos indican que los usuarios consideran que la información y el contenido de la Plataforma son claros y fáciles de entender, y mencionan varias ventajas al utilizarla para desarrollar los contenidos de la asignatura en cuestión.

Modalidad presencial versus modalidad virtual

Pregunta 2 de la encuesta y número 8 aplicada al responsable del área de informática.

De los 50 encuestados, 26 respondieron afirmativamente y 24 respondieron negativamente. Esto indica que hay una división en las respuestas de los encuestados respecto a la facilidad con la que los encargados del mantenimiento de la plataforma pueden resolver los problemas que surjan en el sistema.

Es importante tener en cuenta que la cantidad de respuestas afirmativas es menor que las negativas, lo que sugiere que una proporción significativa de los encuestados no está seguro de que los encargados del mantenimiento puedan resolver los problemas de manera inmediata.

Dado que los datos no proporcionan más detalles sobre los problemas o el contexto específico, es difícil determinar las razones de las respuestas negativas o qué tipo de problemas podrían haber influido en ellas. Sería necesario recopilar información adicional o realizar un análisis más detallado para comprender mejor las causas de la percepción negativa y las áreas específicas que los encuestados consideran problemáticas en el sistema de mantenimiento de la plataforma.

Aportes de la plataforma al desarrollo de la asignatura

Preguntas 4, 5, 6,7,9, 10, 11, 12, 14, 15, 25 de la encuesta y preguntas 7, 10 de la entrevista al responsable del área de informática.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Analizando los datos proporcionados sobre la experiencia de los estudiantes con la plataforma Classroom en la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, se pueden obtener las siguientes conclusiones:

Mejora de conocimientos: La mayoría de los estudiantes 36 de 50 afirmaron que la plataforma Classroom les ayudó a mejorar sus conocimientos en la asignatura.

Eficacia de los vídeos: La mayoría de los estudiantes, 41 de 50 consideraron que el uso de vídeos les permitió aprender el material de estudio de manera más eficaz que hacer las lecturas de manera individual.

Comparación con el método tradicional: Mientras que 29 estudiantes manifestaron que aprendieron utilizando la plataforma Classroom en comparación con el método tradicional de exposición del profesor, 21 estudiantes no experimentaron esta mejora en su aprendizaje.

Suficiencia del material disponible: La mayoría de los estudiantes, 35 de 50 consideraron que el tipo y la calidad del material disponible en la plataforma fueron suficientes para el logro de los resultados de aprendizaje de la asignatura.

Búsqueda de información y autodisciplina: La mayoría de los estudiantes, 38 de 50 afirmaron que la plataforma Classroom les favoreció en la búsqueda de información y en su aprendizaje autónomo de la asignatura en estudio

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Facilitación del autoaprendizaje y trabajo colaborativo: Mientras que 29 estudiantes declaran que la plataforma Classroom facilitó el autoaprendizaje y el desarrollo del trabajo colaborativo con sus compañeros de grupo, 21 estudiantes no compartieron esta opinión.

Evaluación: Aunque algunos estudiantes 10 de 50 consideraron que el método de evaluación incluido en la plataforma era deficiente, la mayoría, 40 de 50 lo calificó como bueno o muy bueno.

Contribución al logro de resultados de aprendizaje: Un número similar de estudiantes respondió afirmativamente 26 de 50 y negativamente 24 de 50 en cuanto al uso de la plataforma Classroom en el logro de los resultados de aprendizaje de la asignatura en estudio.

Desventajas de la plataforma: Las principales desventajas mencionadas por los estudiantes incluyeron la mala señal de internet, la dificultad de interacción en colectivo y la falta de motivación.

Experiencia general: La mayoría de los estudiantes, 45 de 50 compartieron su experiencia con la implementación de Classroom para el desarrollo de la asignatura como buena o muy buena.

Impacto de la plataforma en el aprendizaje: La mayoría de los estudiantes, 42 de 50 consideraron que la plataforma utilizada incidió favorablemente en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura en estudio.

En general, los datos indican que la mayoría de los estudiantes percibieron beneficios en el uso de la plataforma Classroom para mejorar sus conocimientos, aprender de manera más eficaz a través de vídeos, y facilitar el acceso a materiales y la búsqueda de información. Sin embargo, también se identificaron desventajas, como problemas de conectividad y dificultad en la interacción en grupo

Apoyo docente en el aula virtual Google Classroom

Pregunta 8 de la encuesta

Según los datos obtenidos, la mayoría de los estudiantes, 49 de 50 señalaron que el apoyo brindado por el docente fue adecuado a sus necesidades individuales, inquietudes y dudas en relación a la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II. Sin embargo, es importante tomar en cuenta que 12 estudiantes respondieron negativamente, lo que indica que algunos estudiantes no consideraron que el apoyo brindado por el docente haya sido suficiente o adecuado para sus necesidades individuales. Esto refleja importancia de tener en cuenta las diferencias individuales y las necesidades específicas de los estudiantes al brindar apoyo y atención en el ámbito educativo.

Conocimiento de la asignatura

Preguntas 16,17,18, 19, 22, 24 de la encuesta

Analizando los datos proporcionados sobre la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, se obtienen las siguientes conclusiones:

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Objetivo de cursar la materia: La mayoría de los estudiantes 27 de 50 contemplaron que el objetivo de cursar la materia consistió en percibir el comportamiento humano desde lo individual, además la pertinencia social. Otros objetivos mencionados fueron conocer la diversidad de enfoques sobre las teorías de la personalidad 9 de 50 e identificar la personalidad y características de la sociedad 14 de 50.

Concordancia del temario con el escenario actual: La mayoría de los estudiantes 39 de 50 valoraron que el temario de la materia coherente con el escenario actual que vive su país, El Salvador. Sin embargo, algunos estudiantes 6 de 50 señalaron que concuerda solo en parte, y otros (5 de 50) respondieron de manera negativa.

Objetivo de la materia en el pensum de la carrera de psicología: La mayoría de los estudiantes 29 de 50 sopesaron que la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II es la base para materias específicas donde se busca abordar a fondo la identidad objetiva y subjetiva de la persona. Otros objetivos incluidos consisten para la preparación a la vida y prácticas psicológicas 5 de 50 de los encuestados, fundamentar los conocimientos sobre la personalidad 8 de 50 y expresaron conocimientos para valorar la influencia social e individual

Conocimiento de las unidades valorativas de la asignatura: La mayoría de los estudiantes 38 de 50 afirmaron conocer el número de las unidades valorativas contiene el programa de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Satisfacción con el aprendizaje obtenido: La mayoría de los estudiantes 39 de 50 indicaron estar satisfechos con el aprendizaje obtenido en la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II. Sin embargo, algunos estudiantes, 11 de 50 encuestados expresaron insatisfacción por los conocimientos obtenidos a través de la signatura en estudio.

Competencias adquiridas en la materia: La mayoría de los estudiantes 42 de 50 manifestaron que las competencias desarrolladas en la materia les permiten sus habilidades para diagnosticar, diseñar e intervenir en un caso clínico sobre un trastorno de personalidad. Sin embargo, 8 estudiantes respondieron negativamente.

En general, los datos muestran que la mayoría de los estudiantes perciben la importancia de la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II en el desarrollo de habilidades para determinar el comportamiento humano desde una perspectiva personal y social. Además, los estudiantes expresaron estar satisfechos con el aprendizaje obtenido y consideraron que las competencias adquiridas les hacen hábiles para intervenir en casos clínicos relacionados con trastornos de la personalidad. Sin embargo, se observa que la minoría de estudiantes opinaron negativamente en algunos aspectos referidos, como la concordancia del temario con el escenario actual y su satisfacción con el aprendizaje.

Conocimiento de la carrera de psicología

Preguntas 20, 21, 23 de la encuesta

Según los datos proporcionados, el 70% de los encuestados afirmaron conocer el perfil de profesional que el Departamento de Psicología de la Universidad de El Salvador pretende formar. Sin embargo, el 30% no está familiarizado con este perfil.

En cuanto a las oportunidades laborales después de haber culminado la carrera académica, el 62% de los encuestados opinaron tener conocimiento sobre las oportunidades laborales a las cuales pueden aplicar. Sin embargo, el 38% no está al tanto de estas oportunidades laborales.

Con relación a la capacidad para identificar y caracterizar la personalidad de un sujeto, el 86% de los encuestados se sienten capacitados para lograr esta tarea. solamente el 14% no se considera capacitado para realizar esta identificación y caracterización de la persona.

Estos resultados destacan la importancia de brindar información clara y completa a los estudiantes sobre el perfil profesional que se busca desarrollar en el Departamento de Psicología, así como las oportunidades laborales disponibles después de completar satisfactoriamente su carrera académica. Se enfatiza la necesidad de asegurar una formación adecuada en la identificación y caracterización de la personalidad, ya que la mayoría de los encuestados se están capacitados en el área psicológica.

Metodología de enseñanza en entornos virtuales

Preguntas de la entrevista al docente de asignatura 2, 4, 5,8,9,10 y las preguntas 4,5,6 de la entrevista al profesional de informática

El análisis de los datos proporcionados muestra lo siguiente:

En cuanto a la resolución de problemas en el sistema de la plataforma, el 52% de los encuestados afirmaron que los encargados del mantenimiento pueden resolver los problemas de manera eficiente. Sin embargo, el 48% no están seguros de que los problemas puedan resolverse oportunamente.

Respecto al impacto de la plataforma Classroom en el mejoramiento de los conocimientos necesarios en la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, el 72% de los encuestados afirman que la plataforma les ha ayudado a mejorar sus conocimientos. Mientras, el 28% no percibe mejoras significativas en sus aprendizajes.

Con relación al uso de videos como método de aprendizaje en comparación con las lecturas individuales, el 82% de los encuestados considera que los videos les permiten aprender de manera eficaz. No obstante, el 18% no está de acuerdo con esta afirmación.

En cuanto al apoyo brindado por los docentes, con relación a las necesidades individuales, inquietudes y dudas en la materia de Psicología de la Personalidad Social e

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Individual II, el 98% de los encuestados considera que el apoyo recibido fue adecuado a sus necesidades. Solamente el 2% indica que el apoyo no fue suficiente.

En relación con la búsqueda de información y la autodisciplina en el estudio de los temas de la asignatura, el 76% de los encuestados afirmaron que la plataforma Classroom les favoreció en estas áreas. Sin embargo, el 24% no percibe que la plataforma haya favorecido la búsqueda de información y autodisciplina en su formación académica.

Respecto al autoaprendizaje y el desarrollo de trabajo colaborativo con compañeros de equipo, el 58% los encuestados perciben que la plataforma Classroom la autoformación, participación e integración. Sin embargo, el 42% no satisface los conocimientos obtenidos a través de la plataforma favorezca su autoaprendizaje y trabajo colaborativo.

En general, los resultados muestran que la mayoría de los encuestados percibieron beneficios en el uso de la plataforma Classroom en términos de mejora de aprendizaje, de acceso a información y apoyo por los docentes. Sin embargo, también se observan algunas dificultades en cuanto a la resolución de problemas en el sistema, facilitando el trabajo colaborativo. Estas áreas pueden ser oportunidades de mejora para optimizar la experiencia de los estudiantes en la plataforma Classroom.

Formación tecnológica

Preguntas al docente en la entrevista en los numerales 6,7 y pregunta 9 de la entrevista al profesional de informática

El análisis de los datos proporcionados muestra lo siguiente:

En relación con si los estudiantes consideraron que aprendieron más utilizando la plataforma Classroom en comparación con el método tradicional de exposición del profesor, el 58% de los encuestados afirmaron haber aprendido utilizando la plataforma. Por otro lado, el 42% indicó que no asimilaron aprendizaje óptimo con el uso de la plataforma.

En cuanto al tipo y calidad del material disponible en la plataforma para el logro de los resultados de aprendizaje en la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, el 70% de los encuestados consideró que el material disponible fue suficiente para alcanzar dichos resultados. Sin embargo, el 30% expresó que el material no fue adecuado para lograr un aprendizaje significativo.

En resumen, se observa una división en las respuestas en cuanto a si los estudiantes aprendieron utilizando la plataforma Classroom en comparación con el método tradicional. Algunos estudiantes percibieron un mayor aprendizaje con el uso de la plataforma, mientras que otros no experimentaron una diferencia significativa. Además, la mayoría de los estudiantes consideró que el tipo y calidad del material en la plataforma fue suficiente para el logro de los resultados de aprendizaje práctico, un porcentaje significativo expresó que el material no fue adecuado. Estos resultados pueden indicar la necesidad de evaluar y mejorar el contenido y recursos disponibles en la plataforma para garantizar una experiencia de aprendizaje óptima para todos los estudiantes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Basado en la lectura del material teórico, complementadas con las encuestas y entrevistas tanto a docentes, estudiantes y directivos del área de informática se plantean una serie de conclusiones enfocadas a establecer cómo incide el uso de las plataformas digitales, en este caso Classroom, al desarrollo del proceso de aprendizaje-enseñanza. Por otro lado, las respuestas planteadas por los estudiantes reconocen que la plataforma es fácil de usar y su información es clara y accesible.

Objetivos	Conclusiones
<p>Determinar las ventajas del uso de Plataforma Classroom como herramienta de formación de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes están relacionados desde muy corta edad al uso de la tecnología; por tal razón la información y contenido que se brindaba les resultaba fácil y sencillo • Facilita el autoaprendizaje y el aprendizaje significativo al resolver problemas de manera autónomas. • Libertad para recibir la clase de manera sincrónica y asincrónica permitiendo una interacción con el docente y con la clase después de

	<p>horarios programados, revisar grabaciones, aprendiendo a su ritmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los docentes reciben capacitaciones continuas de parte de la institución, para poder dominar todas las herramientas de la plataforma Classroom • Eficiencia en los tiempos de trabajo del docente con los contenidos programáticos (mantiene la agenda)
<p>Establecer las desventajas del uso de la Plataforma Classroom como herramienta de formación de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conflicto entre el rol que ejerce el docente bajo la presencialidad y el rol que debía adoptar el estudiante en la virtualidad. • La falta de organización metodológica bajo herramientas virtuales puede generar confusión y obstaculizar, la participación y aprendizaje de los estudiantes • La ausencia de la observación en tiempo real necesario de expresión e interacciones personales necesarias para la materia.

- Incumplimiento de horarios sincrónicos por el exceso de confianza.
- Se pierde la esencia de la interacción frente a frente condición necesaria de la materia.
- Interferencia en el canal de comunicación tanto sincrónica como asincrónica.

Conocer la efectividad del uso de la Plataforma Classroom como herramienta de formación de la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, en estudiantes del segundo año Licenciatura en Psicología, Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria Oriental durante el año 2021

- Las destrezas y habilidades docente y estudiantiles se vinculan directamente con la efectividad de la plataforma
 - dominio de integrar la tecnología para lograr los objetivos enseñanza aprendizaje propuestos de la catedra requiere del estudiante disciplina bajo la modalidad virtual y como docente auxiliarse de herramientas didácticas y metodológicos con la finalidad de gamificar el proceso.
 - en esta plataforma no sólo tienen acceso al material de estudio, sino que también pueden lograr una interacción estable con el docente y
-

los demás compañeros de estudio; encuestados en un alto porcentaje manifiesta que le favoreció la búsqueda de información y su autodisciplina en el estudio de los temas de información sobre la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II,

- En las clases presenciales el docente es la única fuente de consulta que se posee; mientras que en los entornos virtuales los participantes pueden enriquecerse a través de diversas fuentes de conocimiento, se consideran que las (TICs) facilitan la construcción de conocimiento de manera colectiva a través de las discusiones o el compartir información entre los participantes, en la plataforma Classroom, los estudiantes que cursaron la asignatura en estudio les facilitó el autoaprendizaje y el desarrollo de
-

trabajo colaborativo con sus
compañeros de grupo

Al ser la Psicología una ciencia que estudia el comportamiento del individuo y sus vivencias, requiere una formación especializada en base a un perfil determinado para este fin, lo cual se ha logrado en un porcentaje aceptable en los estudiantes, verificando además que durante el desarrollo de los temas que se estudian en la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, por medio de la plataforma Classroom incidió favorablemente a nivel teórico. Debido a esto se concluye que la educación virtual trae consigo muchísimas ventajas y desventajas en la práctica por la falta de interacción cara a cara como parte esencial de la integralidad en el área de la Psicología.

Esta forma de educación exige que ambas partes (docente y alumno) se comprometan con el proceso, así como también exige la implementación de estrategias innovadoras y competencias de la docencia un más especializadas.

5.2. RECOMENDACIONES

- Después de haber realizado la presente investigación se recomienda que la Facultad Multidisciplinaria Oriental, a través del área de informática proporcione un acompañamiento focalizado en la plataforma institucional para que en corresponsabilidad se brinde mejor desarrollo de la materia en estudio y otras.
- Mejorar los conocimientos de los docentes en relación al uso pedagógico y metodológico con respecto a las TIC'S de manera constante, ya que las tecnologías van innovando sus plataformas, para que puedan dominar todas las herramientas de las plataformas virtuales utilizadas y realicen de mejor manera

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

las clases y adaptarse al sistema de enseñanza por medio de medios tecnológicos.

- La psicología de la personalidad es una rama del conocimiento de la Psicología que se encarga de estudiar el comportamiento y el carácter de las personas. Por lo que se ocupa de observar cómo se desarrolla cada individuo y detectar si existe algún tipo de trastorno en las personas, su estudio está relacionada con la construcción coherente y una imagen de sí mismo, las diferencias y similitudes que existen entre los diferentes comportamientos humanos y estudiar los rasgos y caracteres psicológicos de las personas. Uno de los autores más destacados en este campo de la psicología es Gordon W. Allport que define la personalidad como “la organización dinámica, en el interior del individuo, de los sistemas psicofísicos que determinan su conducta y su pensamiento característicos”. Al considerar el objetivo de estudio de la Personalidad Social e Individual, se recomienda que la Facultad Disciplinara de Oriente, establezca el sistema de estudio semipresencial para cubrir la necesidad teórica práctico de un profesional integral.

REFERENCIAS

- Aguilera, C.; Manzano, A.; Martínez, I.; Lozano, M. y Casiano, C. (2017). El modelo Flipped Classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1),261-266.
- Aleman Martínez, D. (2010). Blended learning: modelo virtual – presencial de aprendizaje y aplicación en entornos educativos. España, Alicante: Universidad de Alicante. Consultado el 1 de junio de 2017 en: http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf
- Almenara Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. McGraw Hill.
- Area Moreira, M.; Adell Segura, J. (2009). “E-Learning: enseñar y aprender en espacios virtuales”. En J. De Pablos (Coord.): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga: Aljibe. Pp. 391424. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: https://www.researchgate.net/publication/216393113_E-Learning_ensenar_y_aprender_en_espacios_virtuales
- Bartolomé, A. (2004). “Blended Learning. Conceptos básicos. Píxel-Bit”. En *Medios y Educación*, 23. Pp. 7-20. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en: http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf
- Bauman, Z. (2003). *La Globalización: consecuencias humanas*. Fondo de Cultura Económica.
- Bosco Paniagua, A.; Rodríguez Gómez, D. (2008). “Docencia virtual y aprendizaje autónomo: algunas contribuciones al espacio europeo de educación superior”. En *AIESAD RIED* 11(1), 157-182. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/141696.pdf>
- Clarenc, C. A... [et al.] (2013). “Analizamos 19 plataformas de eLearning: Investigación colaborativa sobre LMS”. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning. [en

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

[línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en:

http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf

Díaz REPITE, Frank Jesús (Junio2017). "Requerimientos pedagógicos para un ambiente virtual de aprendizaje". *soporte.catedu.es*.

Fernández-Valmayor, A... [et al.] (2008). "El campus virtual de la Universidad Complutense de Madrid". En *Medios y Educación*, 32. Pp. 55-65. España: Universidad Complutense de Madrid. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en:

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n32/4.pdf>

Gallego Rodríguez, A.; Martínez Caro, E. (2003). "Estilos de aprendizaje y e-learning. Hacia un mayor rendimiento académico". En *Educación a Distancia*, 7. Pp. 1-10. España. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en: <http://www.um.es/ead/red/7/estilos.pdf>

García, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25.

<https://doi.org/10.5944/ried.20.2.18737>

Graells, P. M. (2009, 14 de marzo). *Las TIC y sus aportaciones a la sociedad*. (F. d. Departamento de Pedagogía Aplicada, Ed.) <http://peremarques.net/tic.htm>

Guevara-Maldonado, L. A., Magaña Domínguez, E. A., & Picasso Hinojosa, A. L. (2019). El uso de google classroom como apoyo para el docente. *CONISEN*, 1-14. <https://n9.cl/uufy>

Gutiérrez Campos, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología* (1), 111- 122. Recuperado el 2021, de <https://www.docsity.com/es/conectivismo-como-teoria-de-aprendizaje/5358509/>

Hernández, A. y Rivera, M. (2021) *Competencias digitales de los docentes en los entornos virtuales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el centro escolar Padre Vicente Aguilar- El Porvenir, Santa Ana, en el periodo de julio a diciembre de 2020* [Trabajo de Postgrado para optar al Grado de Maestría en Profesionalización de la Docencia Superior, Universidad de El Salvador].

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Ibarra, A. (2007). *Introducción a las tecnologías de la información*. LIMUSA

Ingrassia, C.; Giménez, A. (2009). "Aulas extendidas o ampliadas: cómo y para qué usarlas". [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en: <http://campus.unla.edu.ar/aulas-extendidas-o-ampliadas-como-y-para-que-usarlas/>

Lezcano, L., & Vilanova, G. (2017). Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes. *Informes Científicos Técnicos - UNPA*, 9(1), 1-36. <https://doi.org/10.22305/ict-unpa.v9i1.235>

Luque Gil, A. M. (2008). "Utilización de las actividades del campus virtual como estrategias de enseñanza-aprendizaje y apoyo a las dinámicas de grupo". [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en: http://www.uma.es/ieducat/new_ieducat/ambito_3/com.1_pie07_036.pdf

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (marzo de 2020). Orientaciones para la aplicación de la segunda fase de la estrategia de continuidad educativa por emergencia del COVID-19. El Salvador. <http://www.mined.gob.sv/jdownloads/Circulares%20Institucionales/Circulares%202020/CIRCULAR%209-2020.pdf>

More teaching, Less tech-ing: Google Classroom Launches Today". *Official Google Cloud Blog* (en inglés estadounidense).

Núñez Barriopedro, E.; Vaca García, J. P. (2012). "Creación y uso de una plataforma web como apoyo a las clases del aula". En *Relada* 6(2). Pp. 233-243. Madrid. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en: <http://polired.upm.es/index.php/relada/article/viewFile/1915/1920>

Pallisé, J. S. (2008). "Campusvirtual UB: un nuevo entorno de enseñanza aprendizaje". En *Universidad de Barcelona; Instituto de Ciencias de la Educación; Cuadernos de docencia universitaria*, 9. Barcelona: Octaedro. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en: <http://www.octaedro.com/OCTart.asp?libro=16509&id=es&txt=Campusvirtual%20UB:%20Un%20nuevo%20entorno%20de%20ense%F1anza-aprendizaje>

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

- Pérez Cervantes, M. L.; Saker, A. F. (2013). "Importancia del uso de las plataformas virtuales en la formación superior para favorecer el cambio de actitud hacia las TIC; Estudio de caso: Universidad del Magdalena, Colombia". En *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(1). Pp. 153-166. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2017 en: <http://www.rinace.net/riee/numeros/vol6-num1/art09.pdf>
- Perez, Sarah. "Google Expands Its Educational Platform "Classroom" With A New API, Share Button For Websites". *TechCrunch*.
- Rangel Baca, A. (2015). Competencias docentes digitales: propuesta de un perfil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (46), 235-248.
- Rubio Moreda, A. L. (2014). Uso del campus virtual para la enseñanza aprendizaje de grupos nominales en inglés científico-técnico. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. [en línea]. Consultado el 1 de junio de 2020 en: <http://cvc.cervantes.es/lengua/eaesla/pdf/02/37.pdf>
- Salas, D. (2022) *El uso de Classroom como un potenciador de aprendizaje post pandemia en la asignatura de Historia del Siglo XIX en educación media superior* [Estudio de caso para obtener el grado de Maestría en Nuevas Tecnologías para el Aprendizaje, Universidad Iberoamericana dePueblo, México]. <http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>
- Sánchez, R. (2019, 2 de enero). *Educación y Humanismo*. Limusa. <http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Sandoval, C. (2017, 29 de marzo). ¿Qué habilidades digitales deberían tener los docentes? *E-learning master* <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/29/habilidades-digitales-docentes/>
- Santamaría, F. (2014). Ecosistemas Digitales en entornos de aprendizaje. *Virtual Educa Cono Sur*.

ANEXOS

ANEXO 1. Cuestionario dirigido a estudiantes que cursaron la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II.



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
ESCUELA DE POSGRADO

Maestría en Profesionalización de la Docencia Superior

Cuestionario dirigido a estudiantes que cursaron la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, del segundo año de Licenciatura, en la Facultad Multidisciplinaria Oriental, Universidad de El Salvador.

OBJETIVO: Obtener información sobre la incidencias de la Tecnología de Información y Comunicación en la enseñanza – aprendizaje, por medio de la plataforma Classroom.

INDICACIONES: Marque con una “X” la opción que considere pertinente.

PREGUNTAS:

1. ¿La información y contenido que provee la Plataforma es clara y fácil de entender?

Si _____ No _____

2. ¿Si surge un problema en el sistema puede ser fácilmente resuelto por los encargados del mantenimiento de la Plataforma?

Si _____ No _____

3. ¿Prefiere tener la clase tradicional (conferencia) del profesor en vez de realizar trabajos activos y grupales con metodología de Classroom?

Si _____ No _____

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

4. En general, ¿la Plataforma Classroom le ayudo a mejorar los conocimientos necesarios en la Asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?
Si _____ No _____
5. ¿El uso de vídeos le permite aprender el material de estudio más eficazmente que hacer las lecturas en solitario?
Si _____ No _____
6. ¿Aprendió más cuando utilizó la Plataforma de Classroom (vídeos, lecturas cortas y actividades de aprendizaje activo en clase) en comparación con el método tradicional (exposición del profesor)?
Si _____ No _____
7. ¿El tipo y calidad del material disponible en la plataforma ha sido suficiente para el logro de los resultados de aprendizaje de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?
Si _____ No _____
8. ¿El apoyo brindado por el docente fue el adecuado a sus necesidades individuales, inquietudes y dudas en relación a la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?
Si _____ No _____
9. ¿En la Plataforma Classroom le favoreció la búsqueda de información y su autodisciplina en el estudio de los temas de información sobre la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II?
Si _____ No _____
10. ¿La plataforma Classroom facilitó el autoaprendizaje y el desarrollo de trabajo colaborativo con sus compañeros de grupo?
Si _____ No _____

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

11. ¿Cómo describiría el método de evaluación incluido en la plataforma Classroom para que se sienta más seguro de lo aprendido en el momento de realizar la prueba de conocimiento?

Mala ____ Buena____ Muy buena _____ Excelente _____

12. ¿El uso de la Plataforma Classroom ha sido una contribución al logro de los resultados de aprendizaje del curso?

Sí _____ No _____

13. ¿Cuál o cuáles consideras que son las ventajas de utilizar la Plataforma Classroom para desarrollar los contenidos de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

14. ¿Cuál o cuáles consideras que son las desventajas de utilizar la Plataforma Classroom para desarrollar los contenidos de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

15. ¿Cómo describiría su experiencia con la implementación de Classroom para el desarrollo de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Mala ____ Buena____ Muy buena _____ Excelente _____

PARTE II SOBRE CONOCIMIENTO DE LA ASIGNATURA

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

16. ¿Conoce cuál es el objetivo de cursar la materia de Psicología de la personalidad social e individual II?

- Nos prepara para la vida y prácticas psicológicas
- Fundamentar los conocimientos sobre la personalidad
- Porque nos proporciona conocimientos para lograr conocer la influencia social e individual de cada uno de nosotros
- Es la base para materias más complejas donde se busca abordar más a fondo a la persona

17. ¿Considera que el temario de la materia concuerda con el escenario actual que vive nuestro país El Salvador?

Sí _____ No _____ En parte _____

18. ¿Conoce cuál es el objetivo por el cual esta incrustada esta materia a este nivel en el pensum de la carrera de psicología?

19. ¿Usted conoce cuantas unidades valorativas contiene la asignatura de Psicología de la personalidad social e individual II?

Sí _____ No _____

20. ¿Usted conoce el perfil de profesional que el departamento de Psicología de la universidad de El Salvador pretende formar?

Sí _____ No _____

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

21. ¿Es de su conocimiento las oportunidades laborales a las cuales usted puede aplicar luego de haber culminado su carrera académica?

Sí _____ No _____

22. ¿Está satisfecho con el aprendizaje obtenido en la materia de Psicología de la personalidad social e individual II?

Mucho _____ Poco _____

23. ¿Está capacitado para poder lograr la identificación y caracterización de la personalidad de un individuo?

Sí _____ No _____

24. ¿Considera que las competencias otorgadas por esta materia le hacen hábil para Diagnosticar, diseñar e intervenir en un caso clínico sobre un trastorno de personalidad?

Sí _____ No _____

25. ¿La plataforma que se usó para impartir esta materia incidió Favorablemente para el aprendizaje de los contenidos de la materia?

Sí _____ No _____

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

ANEXO 2. Cuestionario dirigido a docente del área de Psicología que trabaja con estudiantes de Licenciatura en Psicología



**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
ESCUELA DE POSGRADO**

Maestría en Profesionalización de la Docencia Superior

, desarrollando la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II.

OBJETIVO: Obtener información de la administración que se les da a los recursos tecnológicos con los que cuenta la facultad, así como también la importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación en el área de Psicología.

INDICACIONES: Marque con una "X" la opción que considere pertinente.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué nivel de estudio ha realizado en el área de psicología?

Licenciatura

Técnico

Ingeniería

Profesorado

Diplomado

Otro

2. ¿Emplea algún tipo de metodología de enseñanza referido al uso de las tecnologías en el proceso de desarrollo de sus clases?

Sí_____ No_____

Mencione algunas:

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

3. ¿Con qué frecuencia se imparte clases en el aula informática?

Siempre Poco Nunca

Porque?

4. ¿Utiliza con regularidad los recursos tecnológicos que posee la Facultad en su proceso de enseñanza - aprendizaje, tomando como referencia una metodología de enseñanza?

Sí _____ No _____

5. ¿Conoce en su totalidad los recursos tecnológicos con los que cuenta la Institución?

Sí _____ No _____

Cuales utiliza:

6. ¿Ha recibido usted algún tipo de capacitaciones en el área de informática que le sirva como apoyo para el desempeño de sus clases de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Sí _____ No _____

Explique:

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

7. ¿Con qué regularidad les brindan actualizaciones a los recursos tecnológicos con los que cuenta la Facultad?

Siempre _____ Poco _____ Nunca _____

8. Seleccione los recursos tecnológicos que utiliza en el desarrollo de sus clases:

Proyector multimedia

Computadora portátil

Internet

Computadora de escritorio

9. ¿Considera que las herramientas que se utilizan para impartir las clases son las adecuadas?

Sí _____ No _____

¿Por qué?

10. ¿Considera usted que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el aula contribuirá a una mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Sí _____ No _____

¿Por qué?

ANEXO 3 Entrevista dirigida al jefe en funciones del área de recursos Informáticos de la Facultad Multidisciplinaria Oriental.



**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
ESCUELA DE POSGRADO**

Maestría en Profesionalización de la Docencia Superior

Entrevista dirigida al jefe en funciones del área de recursos Informáticos de la Facultad Multidisciplinaria Oriental.

OBJETIVO: Adquirir información importante sobre los recursos tecnológicos con los que cuenta la Facultad Multidisciplinaria Oriental.

Fecha:

Tiempo de Entrevista:

Hora de inicio:

Hora Final:

Nombre del entrevistado:

Cargo:

PREGUNTAS:

1. ¿Para usted qué ventajas tiene la Plataforma de Classroom para la enseñanza-aprendizaje a nivel universitario?

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

2. ¿Para usted cuales son las desventajas de la Plataforma Classroom para la enseñanza-aprendizaje a nivel universitario?

3. ¿Considera de suma importancia el uso de la Plataforma Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Facultad Multidisciplinaria Oriental?

Sí No

¿Por qué?

4. ¿Considera que el recurso tecnológico de Classroom es fundamental para un aprendizaje pertinente de los estudiantes actualmente?

Sí No

¿Por qué?

5. ¿Cree que las redes sociales son importantes para el aprendizaje de los alumnos?

Sí No

¿Por qué?

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

6. ¿Qué razones impulsan la necesidad de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema educativo de la Universidad?

7. ¿Cuáles criterios que se toman en cuenta para evaluar el aprendizaje de los estudiantes en la Plataforma Classroom?

8. ¿Cuáles son los recursos tecnológicos con los que cuentan la universidad?

9. ¿Qué tipo de capacitaciones se promueven para los docentes en el uso de los recursos tecnológicos que posee el área de informática?

10. ¿Mencione algún cambio positivo con el uso de la Plataforma Classroom en los estudiantes de la Facultad?

ANEXO 4. Manual práctico para la capacitación en el uso de plataformas virtuales y herramientas tecnológicas (propiedad del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de El Salvador, C.A).

<https://alternativasca.com/wp-content/uploads/2020/07/Manual-uso-de-plataformas-y-herramientas-virtuales.pdf>

**Anexo 5 Tablas y gráficos obtenidos de la encuesta a los estudiantes de la investigación
PARTE I SOBRE GENERALIDADES DE LA ASIGNATURA**

Pregunta N° 1: ¿La información y contenido que provee la Plataforma es clara y fácil de entender?

Pregunta N° 1. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

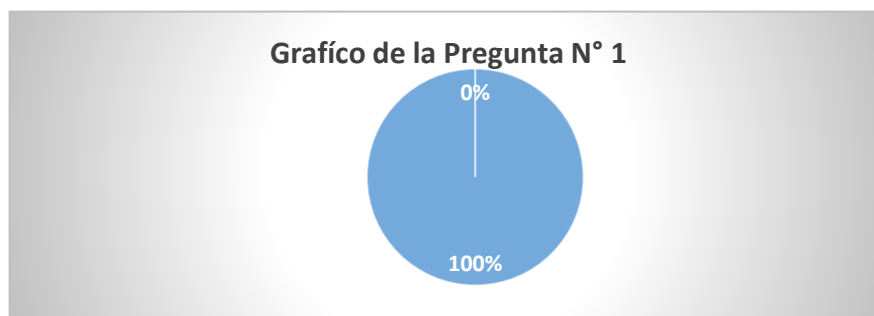
Respuestas	Frecuencia
Sí	50
No	0
Total, general	50

Nota: respuestas negativas y positivas respecto a la funcionalidad y claridad de

la plataforma. Fuente: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 9.

Pregunta N° 1. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 1.

No hay duda de que los avances tecnológicos llegaron a las aulas de clases para revolucionar la educación; los estudiantes están relacionados desde muy corta edad al uso de la tecnología; por lo en su totalidad los estudiantes encuestados (50 personas) lo cual representa el 100% de la población, manifestaron que la información y contenido que provee la Plataforma es clara y fácil de entender.

Pregunta N° 2: ¿Si surge un problema en el sistema puede ser fácilmente resuelto por los encargados del mantenimiento de la Plataforma?

Tabla 1.

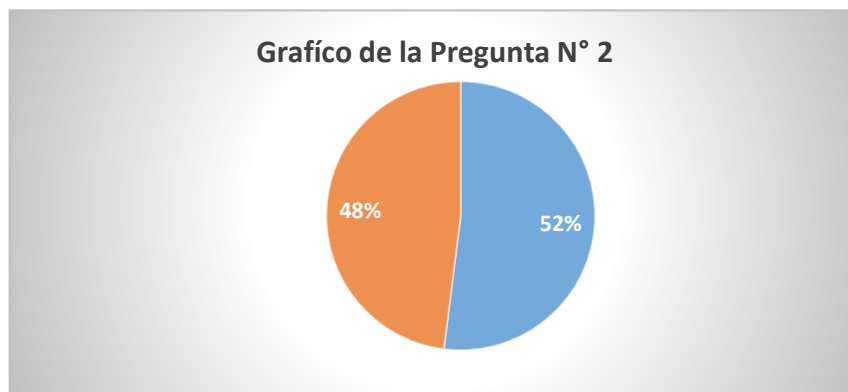
Pregunta N° 2. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	26
No	24
Total, general	50

Nota: se puede apreciar que casi la mitad de los encuestados reconoce que ha tenido problemas con la plataforma. Fuente. Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 10.

Pregunta N° 2. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 2.

No obstante, al auge de la tecnología, los problemas en el sistema no son resueltos de una manera ágil por el encargado del mantenimiento de la plataforma, ya que el 48% de los encuestados manifestó que no son resueltos en un tiempo prudencial, aún el 52% manifestó que sí.

Pregunta N° 3: ¿Prefiere tener la clase tradicional (conferencia) del profesor en vez de realizar trabajos activos y grupales con metodología de Classroom?

Tabla 2.

Pregunta N° 3. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

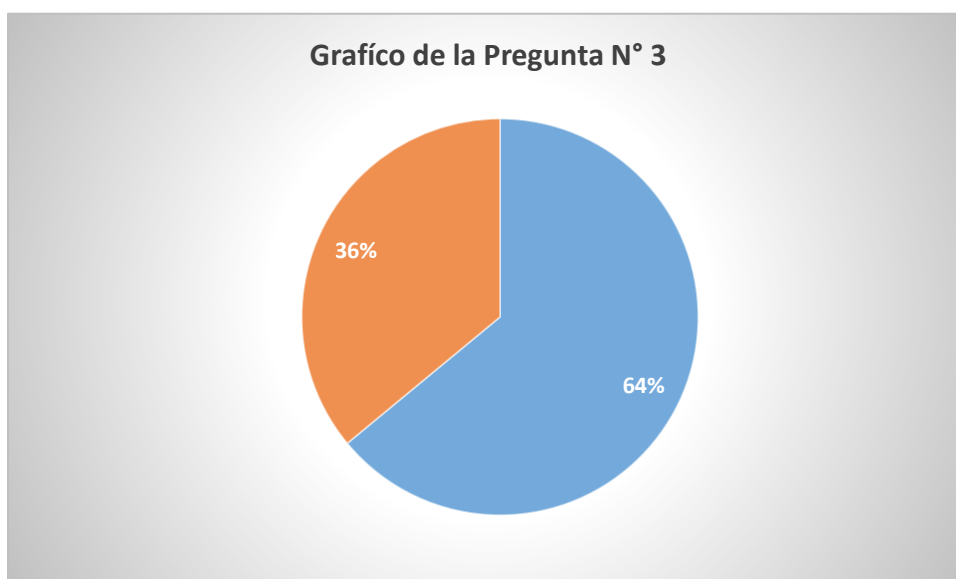
Respuestas	Frecuencia
Sí	32
No	18
Total, general	50

Nota: se puede inferir que un porcentaje alto de los estudiantes prefiere el

sistema tradicional. Fuente. Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 11.

Pregunta N° 3. Estudiantes



LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 3.

A pesar que el 100% de los encuestados manifestó que la plataforma es fácil y clara de entender, un 64% prefiere las clases presenciales, porque consideran que el aprendizaje desde casa no es suficiente para formar las competencias que requieren para su desarrollo profesional, y solamente un 36% opina lo contrario.

Pregunta N° 4: ¿La Plataforma Classroom le ayudo a mejorar los conocimientos necesarios en la Asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 3.

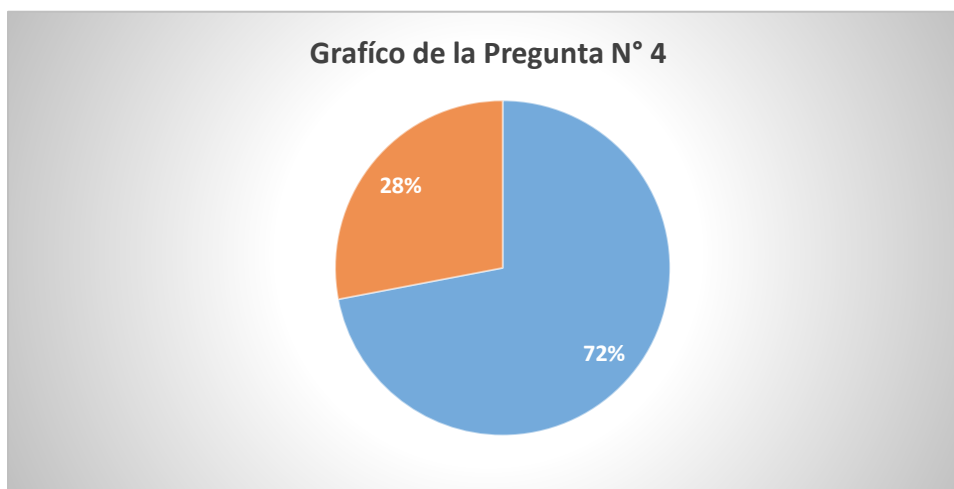
Pregunta N° 4. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	36
No	14
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 12.

Pregunta N° 4. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 4.

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

La plataforma Classroom posee herramientas como Google Form, Docs, Gmail, Calendar, etc. Como facilitadoras de la comunicación, la organización el trabajo en línea, colaborativa y una evaluación continua del aprendizaje; por lo que el 72 % de los encuestados considera que sus conocimientos sobre la Asignatura en estudio han mejorado y el 28% considera que su aprendizaje no ha mejorado por medio de la utilización de la plataforma.

Pregunta N° 5: ¿El uso de vídeos le permite aprender el material de estudio más eficazmente que hacer las lecturas en solitario?

Tabla 4.

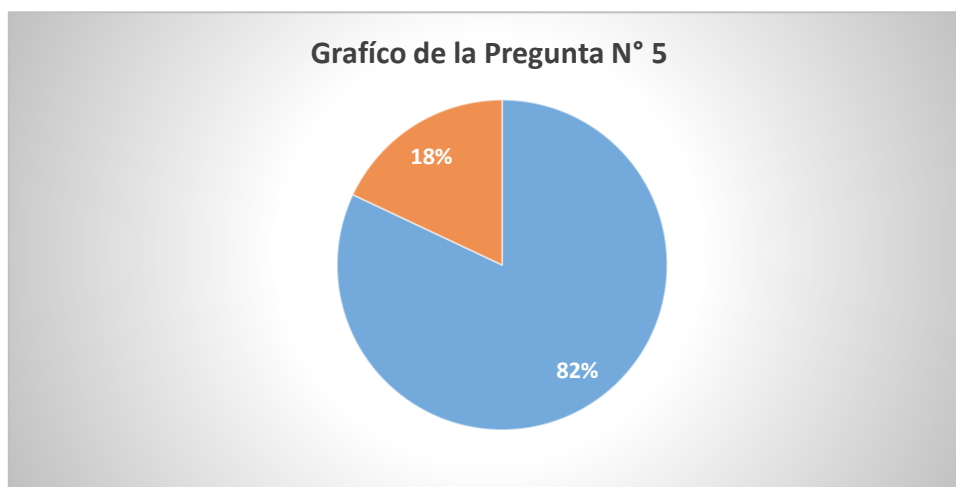
Pregunta N° 5. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	41
No	9
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 13.

Pregunta N° 5. Estudiantes



LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 5.

Muchas veces vemos el uso de videos como una manera de entretener a los estudiantes, los docentes deben tomar los videos de sus cátedras como una herramienta didáctica, por medio de ellos los estudiantes pueden obtener gran parte del aprendizaje de la asignatura, pueden ser consultados dentro de las plataformas las veces que sea necesario por cada estudiante; dentro de la encuesta realizada el 82% manifestó que esta herramienta dentro de la plataforma le permite aprender más eficazmente el material de estudio que realizar lecturas en solitario y el 18 % manifestó lo contrario.

Pregunta N° 6: ¿Aprendió más cuando utilizó la Plataforma de Classroom (vídeos, lecturas cortas y actividades de aprendizaje activo en clase) en comparación con el método tradicional (exposición del profesor)?

Tabla 5.

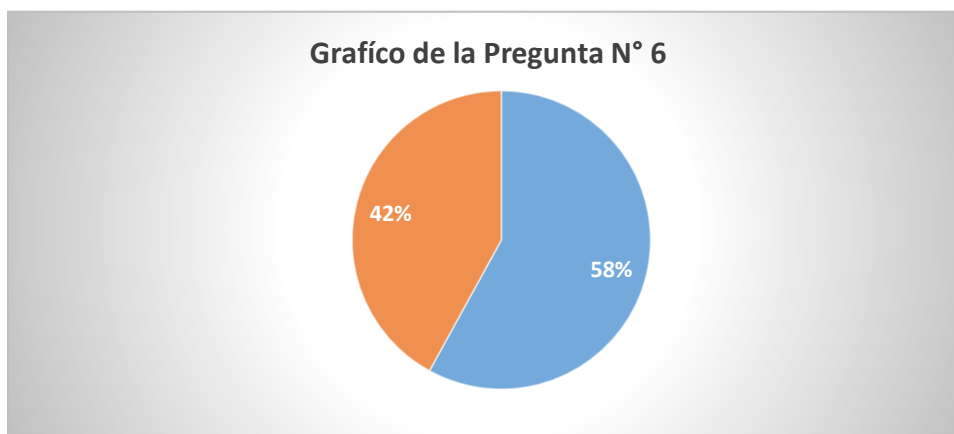
Pregunta N° 6. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	29
No	21
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 14.

Pregunta N° 6. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 6.

En los resultados obtenidos en la encuesta el 58 % de los encuestados afirma que aprendió más cuando utilizó la Plataforma de Classroom, por medio de sus herramientas como vídeos, lecturas cortas y actividades de aprendizaje activo en clase, en comparación con el método tradicional de exposición del profesor dentro de las aulas presenciales; sin embargo, el 42% manifestó que no han aumentado sus conocimientos con el uso de la plataforma Classroom.

Pregunta N° 7: ¿El tipo y calidad del material disponible en la plataforma ha sido suficiente para el logro de los resultados de aprendizaje de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 6.

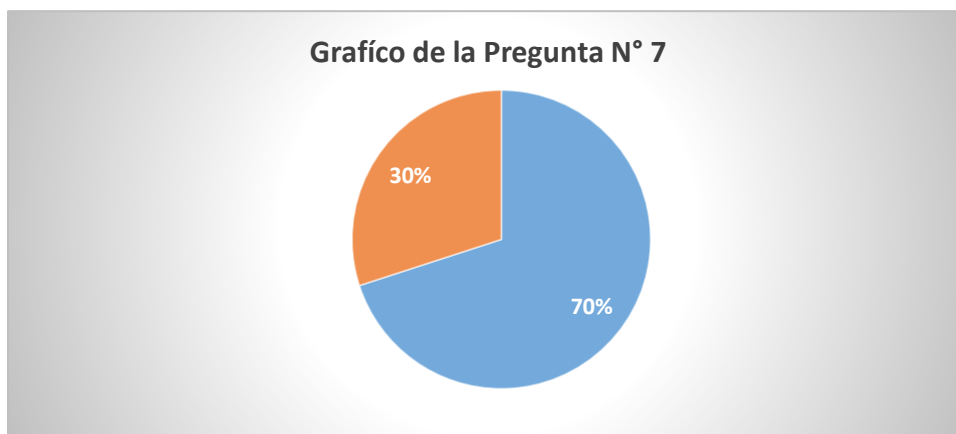
Pregunta N° 7. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	35
No	15
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 15.

Pregunta N° 7. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 7.

El tipo y calidad del material disponible en la plataforma en relación de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e individual II, es responsabilidad del docente, el cual tiene que tener muy en claro las competencias que se desean alcanzar de los estudiantes, dentro de la encuesta el 70 % manifestó que ha sido suficiente para el logro de los resultados de aprendizaje y el 30% manifiesta que no.

Pregunta N° 8: ¿El apoyo brindado por el docente fue el adecuado a sus necesidades individuales, inquietudes y dudas en relación a la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 7.

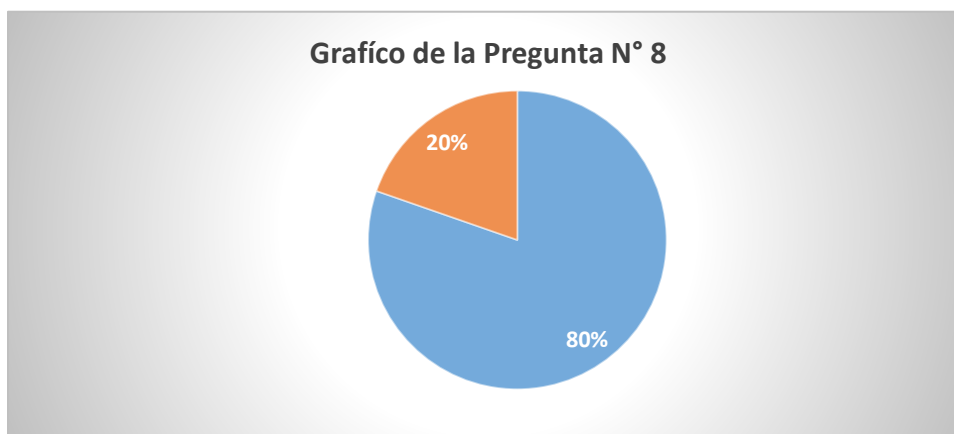
Pregunta N° 8. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	49
No	12
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 16.

Pregunta N° 8. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 8.

El apoyo brindado por el docente dentro de la Plataforma Classroom es de vital importancia, para que los estudiantes que pudieran tener dificultades en la comprensión de los temas tratados, inquietudes y dudas, puedan ser esclarecidas o discutidas dentro de las conferencias en grupo o en forma individual; al hacer referencia sobre este apoyo el 80% manifestó que fue el adecuado a sus necesidades individuales, inquietudes y un % manifestó que no fue suficiente.

Pregunta N° 9: ¿En la Plataforma Classroom le favoreció la búsqueda de información y su autodisciplina en el estudio de los temas de información sobre la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 8.

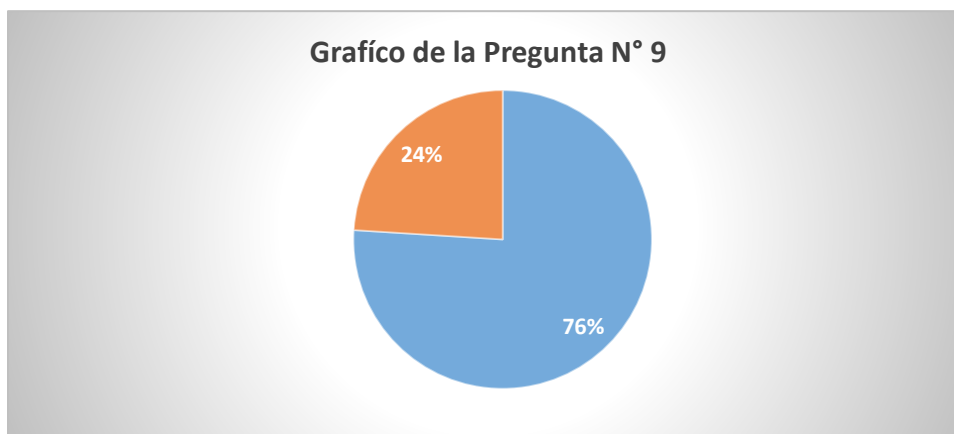
Pregunta N° 9. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	38
No	12
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 17.

Pregunta N° 9. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 9.

La Plataforma Classroom, podría considerarse como un Sistema autónomo de formación, en el cual cada alumno es responsable de la organización de su aprendizaje; para que puedan estudiar lo que deseen sin importar la distancia ; en esta plataforma no sólo tienen acceso al material de estudio, sino que también pueden lograr una interacción estable con el docente y los demás compañeros de estudio; encuestados en un 76% manifiesta que le favoreció la búsqueda de información y su autodisciplina en el estudio de los temas de información sobre la asignatura Psicología de la Personalidad Social e Individual II, y un 24% manifestó que no le favoreció.

Pregunta N° 10: ¿La plataforma Classroom facilitó el autoaprendizaje y el desarrollo de trabajo colaborativo con sus compañeros de grupo?

Tabla 9.

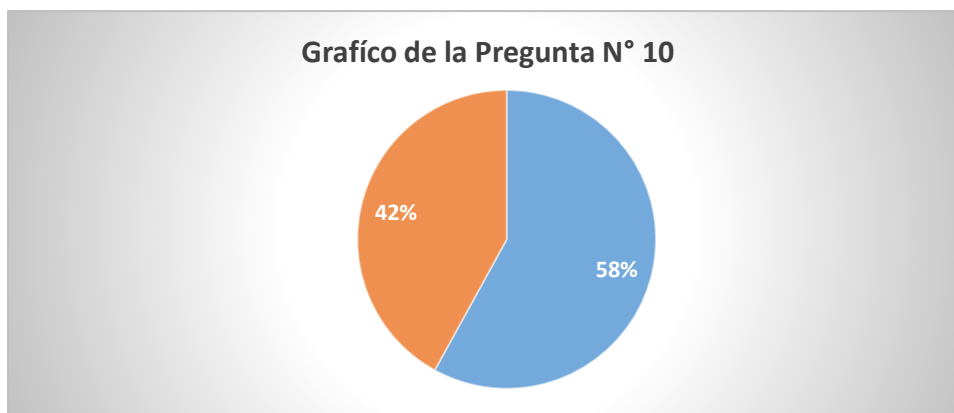
Pregunta N° 10. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	29
No	21
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 18.

Pregunta N° 10. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 10.

En las clases presenciales el docente es la única fuente de consulta que se posee; mientras que en los entornos virtuales los participantes pueden enriquecerse a través de diversas fuentes de conocimiento, se consideran que las TIC facilitan la construcción de conocimiento de manera colectiva a través de las discusiones o el compartir información entre los participantes, en la plataforma *Classroom*, en un 58% de los estudiantes que cursaron la asignatura en estudio les facilitó el autoaprendizaje y el desarrollo de trabajo colaborativo con sus compañeros de grupo y un 42% considera que no.

Pregunta N° 11: ¿Cómo describiría el método de evaluación incluido en la plataforma Classroom para que se sienta más seguro de lo aprendido en el momento de realizar la prueba de conocimiento?

Tabla 10.

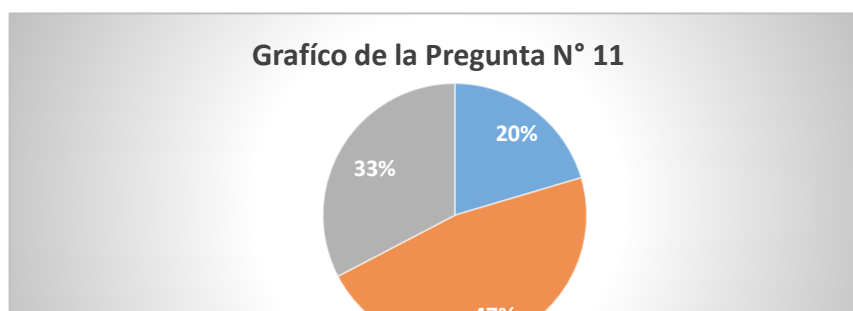
Pregunta N° 11. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Malo	10
Bueno	24
Muy Bueno	16
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 19.

Pregunta N° 11. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 11.

Dentro de la plataforma Classroom existen diferentes formas de poder realizar evaluaciones sobre los conocimientos adquiridos por los estudiantes, como las herramientas de formularios de Google, por medio de tareas asignadas y la entrega de los mismos de manera virtual; considerando un 33 % como muy bueno; 47% como bueno el método de evaluación incluido en la plataforma Classroom,, sintiéndose más seguro de lo aprendido al momento de realizar la prueba de conocimiento y solo un 20% consideró que es malo.

Pregunta N° 12: ¿El uso de la Plataforma Classroom ha sido una contribución al logro de los resultados de aprendizaje del curso?

Tabla 11.

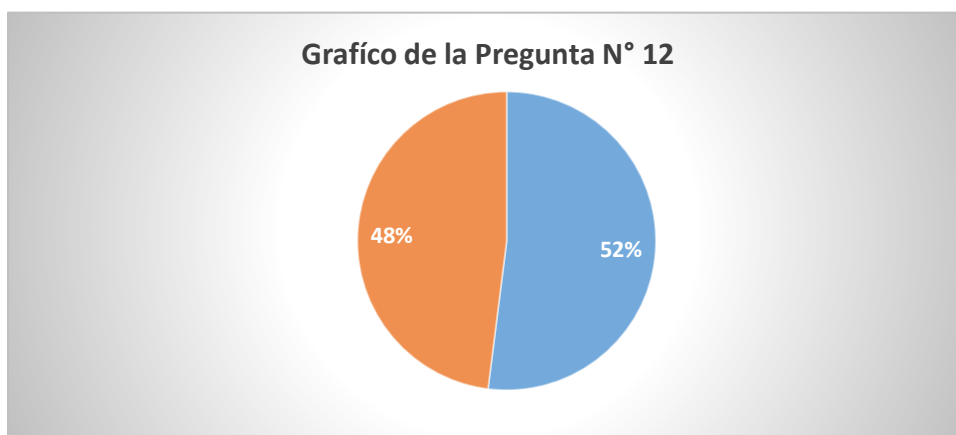
Pregunta N° 12. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Sí	26
No	24
Total, general	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 20.

Pregunta N° 12. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 12.

El uso de la Plataforma Classroom contribuye al logro de los resultados de aprendizaje de la asignatura ya que permite la fácil comunicación, privada y abierta con los estudiantes, puede generar discusiones en las cuales pueden participar los estudiantes abiertamente, generar preguntas abiertas o de opinión y tener la opción de responder a sus compañeros, el docente puede ver las actividades que los estudiantes han enviado y su nota, pudiendo el profesor escribir algún tipo de comentario; los encuestados manifiestan en un 52% la Plataforma Classroom ha sido una contribución al logro de los resultados de aprendizaje del curso y un 48% considera que no.

Pregunta N° 13: ¿Cuál o cuáles consideras que son las ventajas de utilizar la Plataforma Classroom para desarrollar los contenidos de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 12.

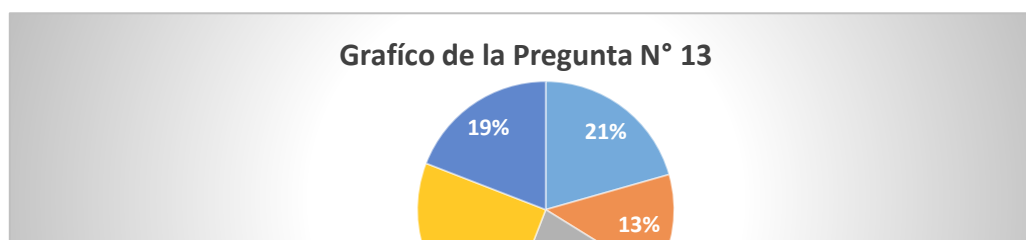
Pregunta N° 13. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Disponibilidad de Material	14
Disponibilidad de Tiempo	9
Información Rápida	15
Interacción Rápida	17
Accesibilidad	13
Total, General	68

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 21.

Pregunta N° 13. Estudiantes



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 13.

Los estudiantes encuestados consideran que las ventajas que ellos percibieron al utilizar la Plataforma Classroom fueron: en un 21% la disponibilidad de material en cualquier momento, un 13% la disponibilidad de tiempo que ellos tenían para poder acceder a la información proporcionada por el docente por un 22%; la obtención de información es una ventaja considerada por un 25%; tener una interacción rápida con el docente fue considerada por un 19% la accesibilidad proporcionada por la plataforma Classroom.

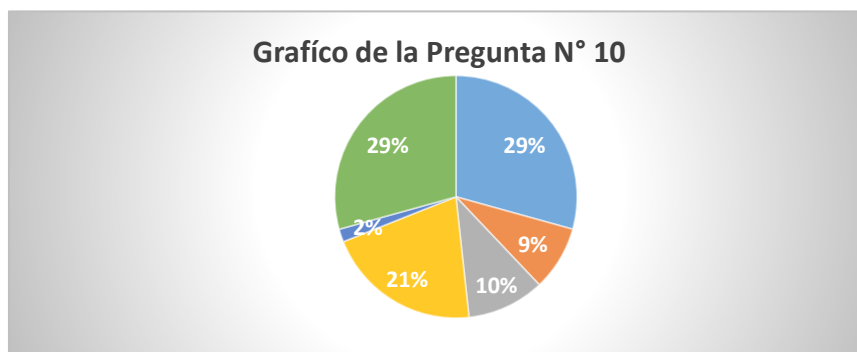
Pregunta N° 14: ¿Cuál o cuáles consideras que son las desventajas de utilizar la Plataforma *Classroom* para desarrollar los contenidos de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 13.

Pregunta N° 14. Cuestionario Dirigido a Estudiantes

Respuestas	Frecuencia
Mala señal de internet	17
Aprendizaje Limitado	5
Falta de Motivación	6
Menos participativo	12
Poco o Nulo aprendizaje	1
Difícil interacción en colectivo	17
Total, General	58

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 22.*Pregunta N° 14. Estudiantes*

Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 14.

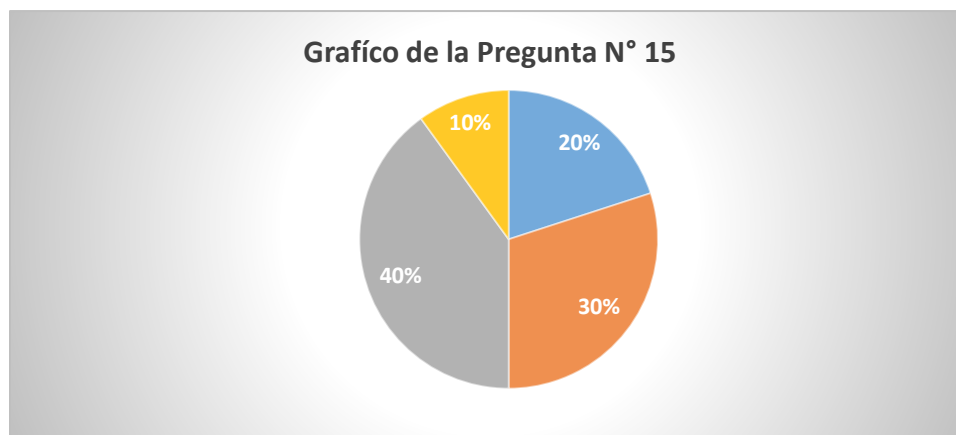
Dentro de las desventajas de utilizar la Plataforma Classroom para desarrollar los contenidos de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, los encuestadas consideran las siguientes: en una mala señal de internet 29%, un aprendizaje limitado en un 9%, una falta de motivación en un 10%, Menos participativo 21% considerando un poco o nulo aprendizaje un 2% y con 29% la difícil interacción en colectivo.

Pregunta N° 15: ¿Cómo describiría su experiencia con la implementación de Classroom para el desarrollo de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 14.*Pregunta N° 15. Cuestionario Dirigido a Estudiantes*

Respuestas	Frecuencia
Excelente	10
Muy Buena	15
Buena	20
Mala	5
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual

Figura 23.*Pregunta N° 15. Estudiantes*

Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 15.

En este cuestionario se evaluó experiencia de los encuestados en el uso de Classroom para el desarrollo de la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, obteniéndose en un 20 % una experiencia excelente, muy buena en un 30%, una experiencia buena de un 40% y una mala experiencia del 10%.

PARTE II SOBRE CONOCIMIENTO DE LA ASIGNATURA

Pregunta N° 16. ¿Cuál es el objetivo de cursar la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 15.*Pregunta N° 16. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura*

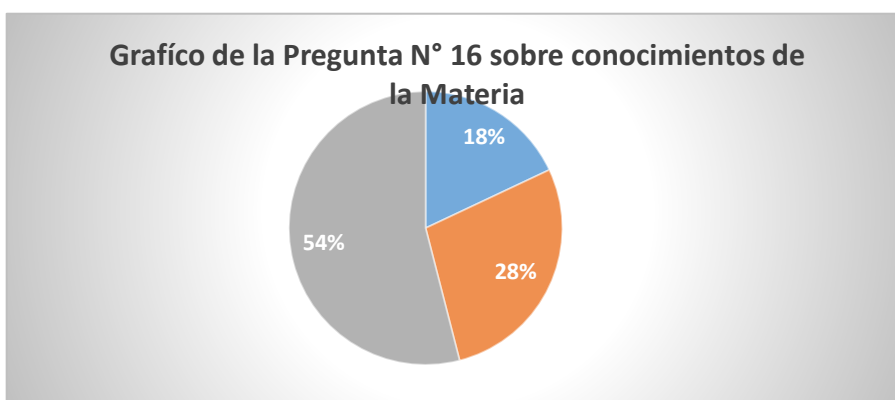
Respuestas	Frecuencia
Conocer la diversidad de enfoques sobre las teorías de la personalidad.	9
Conocer la personalidad y características de la sociedad	14
Poder comprender el comportamiento humano desde lo individual, pero también la influencia social.	27

Total, General	50
-----------------------	-----------

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 24.

Pregunta N° 16. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 1, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

Los encuestados consideran que el objetivo de cursar la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II es “Conocer la diversidad de enfoques sobre las teorías de la personalidad” en un 18 %, un 28% manifiestan que el objetivo es “conocer la personalidad y características de la sociedad” y un 54 % considera como objetivo el “Poder conocer el comportamiento humano desde lo individual, pero también la influencia social.

Pregunta N° 17. ¿Considera que el temario de la materia concuerda con el escenario actual que vive nuestro país El Salvador?

Tabla 16.

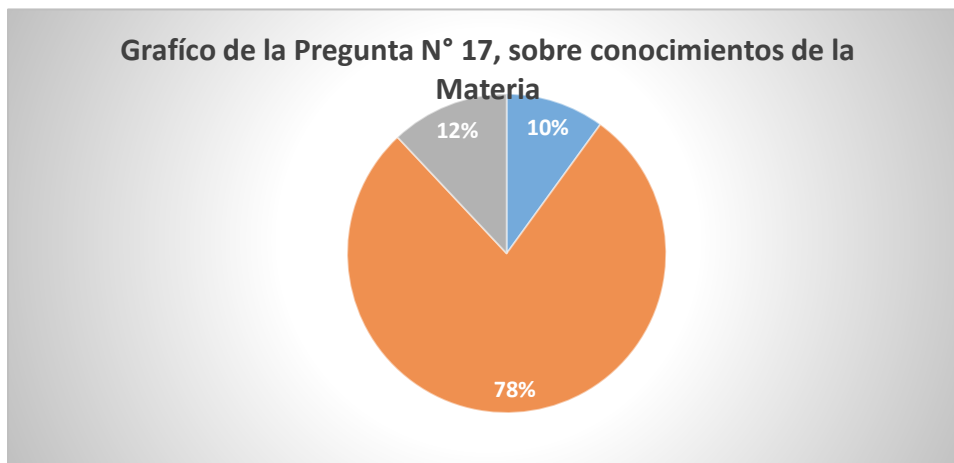
Pregunta N° 17. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura

Respuestas	Frecuencia
No	5
Si	39
En parte	6
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 25.

Pregunta N° 17. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 2, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

Al realizar la encuesta y preguntar a los estudiantes sobre el temario de la materia en estudio y si consideran que este concuerda con el escenario actual que vive nuestro país, un 78 % considera que, si es concordable al escenario de nuestro país, un 10% considera que no y un 12% en parte.

Pregunta N° 18. ¿Cuál es el objetivo por el cual esta incrustada esta materia a este nivel en el pensum de la carrera de psicología?

Tabla 17.

Pregunta N° 18. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura

Respuestas	Frecuencia
Nos prepara para la vida y prácticas psicológicas	5
Fundamentar los conocimientos sobre la personalidad	8
Porque nos proporciona conocimientos para lograr conocer la influencia social e individual de cada uno de nosotros	8

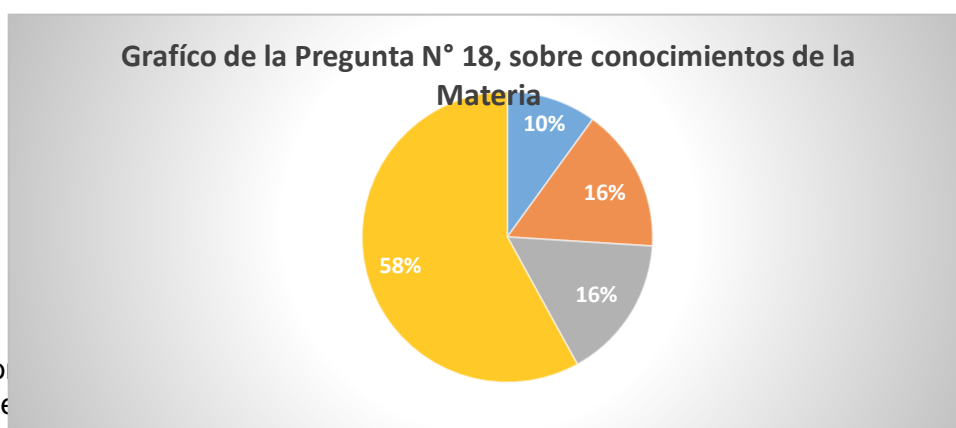
LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

Es la base para materias más complejas donde se busca abordar más a fondo a la persona	29
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 26.

Pregunta N° 18. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elabo
Asignatura e

sobre la

En el cuestionario en relación a los conocimientos de la asignatura, se quiso conocer si los estudiantes conocen el objetivo de la materia en el pensum de la carrera de psicología, a lo cual los encuestados respondieron de diferente forma; un 10 % manifestó que el objetivo es “que los prepara para la vida y prácticas psicológicas; un 16% considera que el objetivo es “fundamentar los conocimientos sobre la personales; igual porcentaje considera que es “Proporcionarle conocimientos para lograr conocer la influencia social e individual” y con 58 % indican que la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II es “la base para materias más complejas donde se busca abordar más a fondo a la persona”.

Pregunta N° 19 ¿Usted conoce cuantas unidades valorativas contiene la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II?

Tabla 18.

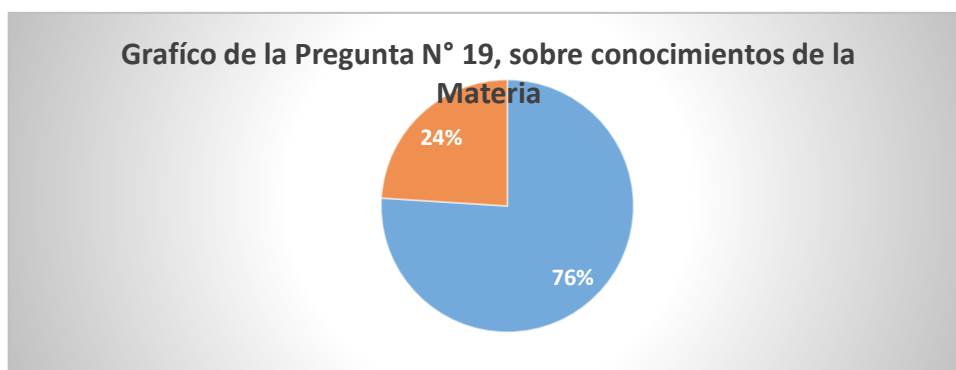
Pregunta N° 19. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura

Respuestas	Frecuencia
Si	38
No	12
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 27.

Pregunta N° 19. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 4, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

En el pensum que se le proporciona al estudiante cuando ingresa a cualquier carrera universitaria, se le proporciona la cantidad de unidades valorativas que le corresponde a cada materia; tomando en cuenta las horas de clase, los laboratorios, las prácticas, discusiones y cualquier otra actividad académica establecida en el respectivo plan y programa de estudios; dentro de los encuestados el 38% manifiesta que si conoce cuantas unidades valorativas contiene la asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II y el 24% manifiesta no saber.

Pregunta N° 20. ¿Usted conoce el perfil de profesional que el Departamento de Psicología de la Universidad de El Salvador pretende formar?

Tabla 19.

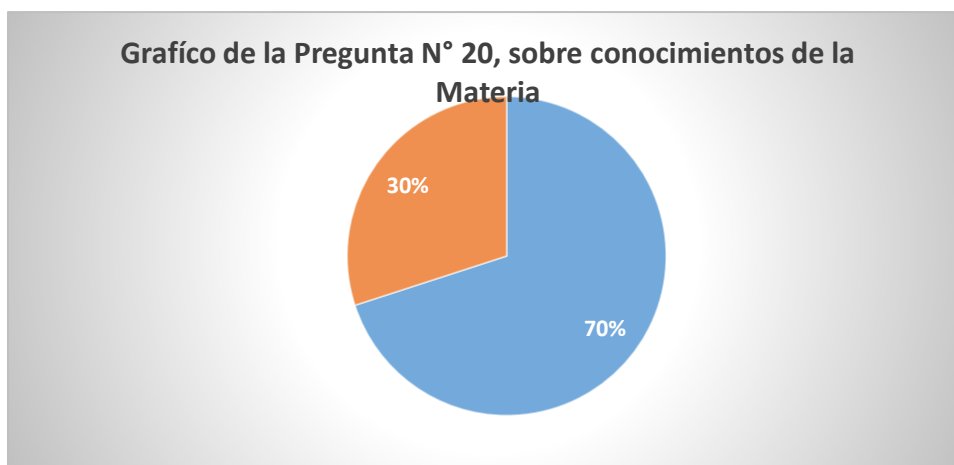
Pregunta N° 20. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura

Respuestas	Frecuencia
Si	35
No	15
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 28.

Pregunta N° 20. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 5, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

Al ser la Psicología una ciencia que estudia el comportamiento del individuo y sus vivencias, requiere una formación especializada en base a un perfil determinado para las distintas salidas laborales. Al preguntar a los estudiantes que, si conocían el perfil de un profesional de Psicología, un 70% manifestó conocerlo y un 30% no lo conoce.

Pregunta N° 21. ¿Es de su conocimiento las oportunidades laborales a las cuales usted puede aplicar luego de haber culminado su carrera académica?

Tabla 20.

Pregunta N° 21. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura

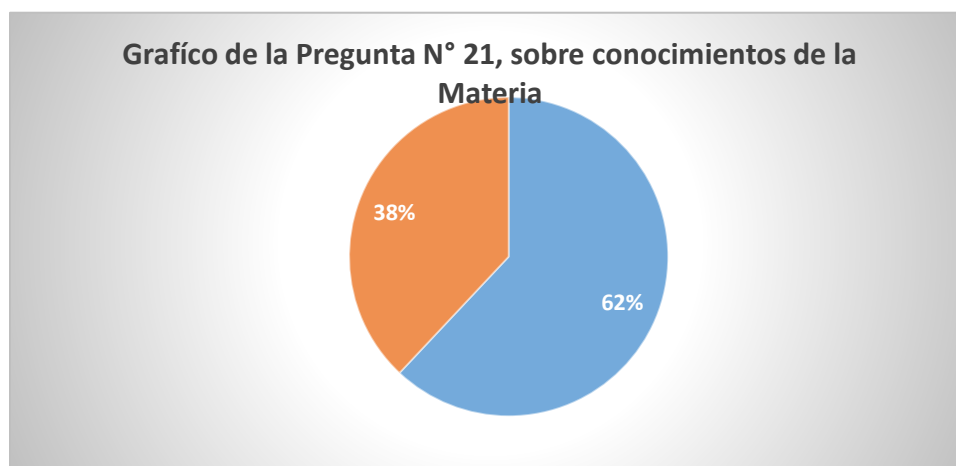
Respuestas	Frecuencia
------------	------------

Si	31
No	19
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 29.

Pregunta N° 21 Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 6, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

Es necesario que un estudiante de psicología conozca cuáles son los puestos laborales a los cuales pueden optar después de terminar sus estudios; los cuales pueden ser en áreas como los **Centros de Salud, ONG y Programas de Investigación, Centros de Intervención de Problemas de Aprendizaje, Recursos Humanos o tener consultorios privados. Al consultarle a los estudiantes sobre este aspecto un 62% manifestó conocer en qué áreas podría aplicar sus conocimientos de Psicología y un 38% manifestó no saberlo.**

Pregunta N° 22. ¿Está satisfecho con el aprendizaje obtenido en la materia de Psicología de la personalidad social e individual II?

Tabla 21.

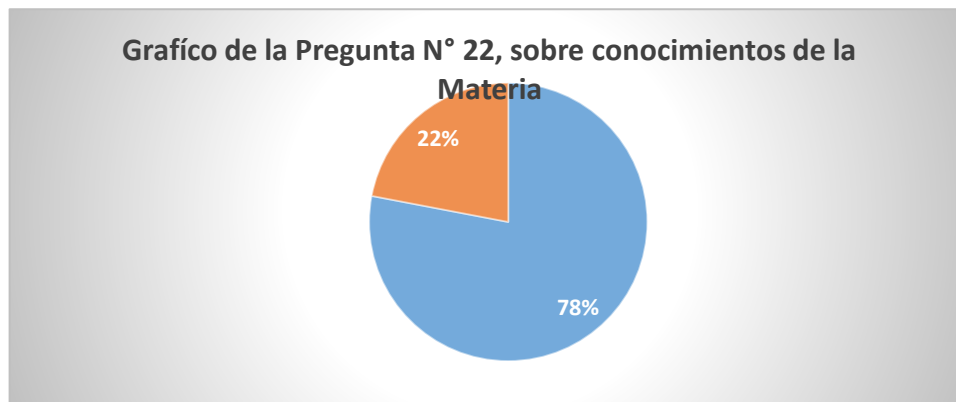
Pregunta N°22. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura

Respuestas	Frecuencia
Mucho	39
Poco	11
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 30.

Pregunta N° 22. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 7, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

Al consultar a los encuestados sobre su satisfacción con el aprendizaje obtenido en la materia de Psicología de la Personalidad Social e individual II, manifestaron en un 78% que su satisfacción es mucha y un 22% manifestó que adquirió poco conocimiento sobre la asignatura en estudio.

Pregunta N° 23. ¿Está capacitado para poder lograr la identificación y caracterización de la personalidad de un individuo?

Tabla 22.

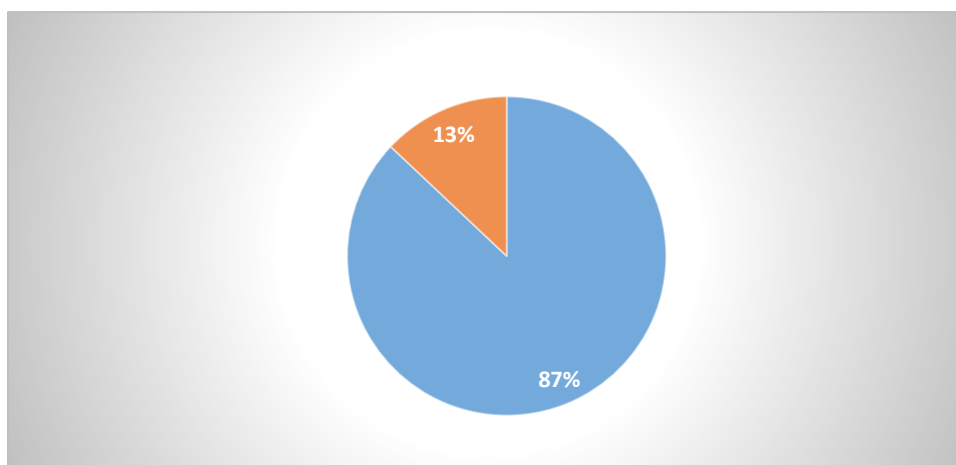
Pregunta N° 23. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura

Respuestas	Frecuencia
Si	43
No	7
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 31.

Pregunta N° 23. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 8, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

Uno de los objetivos de la asignatura en estudio es que el estudiante puede identificar y caracterizar la personalidad de un individuo, al consultarle a los estudiantes si este objetivo de la materia se cumplía en sus capacidades adquiridas, manifestó un 87% que si adquirió esos conocimientos y un 13% manifestó que no.

Pregunta N° 24. ¿Considera que las competencias otorgadas por esta materia le hacen hábil para Diagnosticar, diseñar e intervenir en un caso clínico sobre un trastorno de personalidad?

Tabla 23.

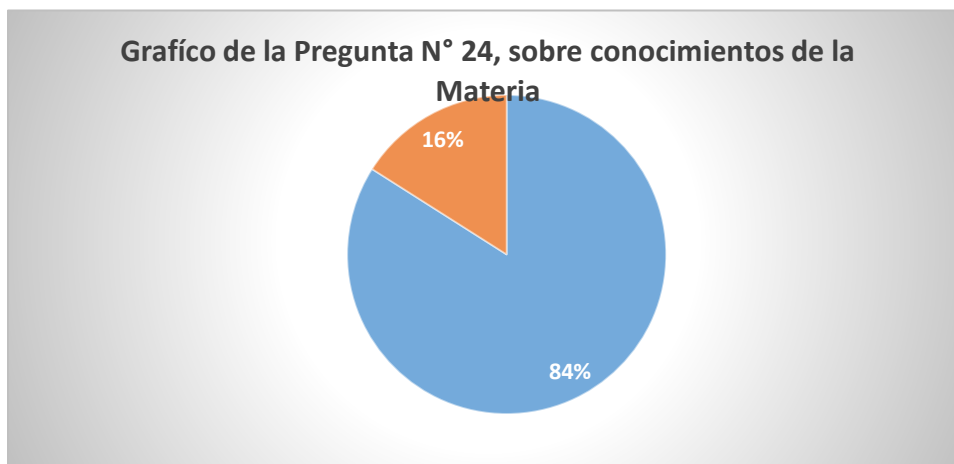
Pregunta N° 24. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura

Respuestas	Frecuencia
Si	42
No	8
Total, General	50

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 32.

Pregunta N° 24. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 9, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

Un 84% de los encuestados considera que las competencias otorgadas por esta materia le hacen hábil para Diagnosticar, diseñar e intervenir en un caso clínico sobre un trastorno de personalidad, por el contrario, un 16% manifestó no considerarse con las capacidades suficientes.

Pregunta N° 25. ¿La plataforma que se usó para impartir esta materia incidió favorablemente para el aprendizaje de los contenidos de la materia?

Figura 33.

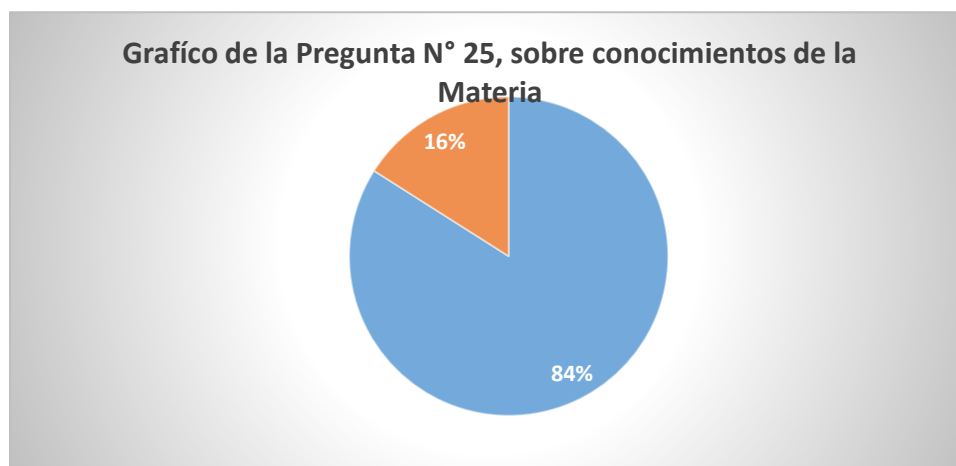
Pregunta N° 25. Cuestionario a estudiantes sobre conocimientos de la asignatura.

Respuestas	Frecuencia
Si	42
No	8
Total, General	8

Nota: Datos obtenidos en la encuesta virtual sobre la Asignatura en estudio

Figura 34.

Pregunta N° 25. Estudiantes sobre la Materia



Nota: Elaborado con base a los resultados obtenidos de la pregunta 10, de la encuesta sobre la Asignatura en estudio.

Las estudiantes manifestaron en un 84% que la plataforma que se utilizó para impartir esta materia incidió de manera favorablemente para el aprendizaje de los contenidos que se tienen que desarrollar, más sin embargo un 16% manifestó lo contrario.

Anexo 6. Resultados de la entrevista dirigida al jefe en funciones del área de recursos informáticos de la Facultad Multidisciplinaria de Oriente

En la entrevista realizada al Docente que imparte la materia de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, se pudo constatar que posee el grado académico de Licenciado en Psicología, quien manifiesta que emplea metodologías referidas al uso de las tecnologías en el proceso de desarrollo de sus clases, basándose en la plataforma proporcionada por la Universidad; aunque con muy poca frecuencia.

Utiliza los recursos tecnológicos que posee la facultad en su proceso de enseñanza – aprendizaje, como lo es Google Classroom, conociendo en su totalidad las herramientas que se utilizan para tener una mejor interacción con los estudiantes y poder compartir con ellos la información de la asignatura; mencionando, además, conoce todos los recursos tecnológicos con los que cuenta hoy en día la Universidad.

Hace referencia que ha recibido capacitaciones de parte de la institución, para poder dominar todas las herramientas de la plataforma, estas capacitaciones son de mucha importancia, ya que le brindan los conocimientos necesarios para poder realizar de la mejor manera las clases por medio de la plataforma; ya que, además de ello las capacitaciones también las realizan cuando existen actualizaciones en la misma; a pesar de tener estas capacitaciones, considera que muchos de los catedráticos de la universidad carecen de conocimientos tecnológicos en relación a plataformas de enseñanza como Classroom, teniendo más dificultades para poder adaptarse al sistema de enseñanza por medio de medios tecnológicos.

Para poder impartir las clases en línea utiliza recursos tecnológicos como proyectores multimedia, internet y computadora portátil, considerando que las herramientas que utiliza son las adecuadas, ya que contribuyen a una mejora en el proceso de enseñanza – aprendizaje de

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

los estudiantes que han cursado la asignatura que el imparte; siempre teniendo múltiples obstáculos, desde la baja conectividad, falta de acceso a internet y la falta de estrategias pedagógicas con énfasis en aplicación de herramientas tecnológicas y los planes de estudio; evidenciando la falta de competencias tecnológicas por parte de los docentes para seguir con el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos obstáculos crean desigualdades en el aprendizaje, aumentan la marginación de los estudiantes más desfavorecidos, imposibilitándolos de proseguir sus estudios.

Manifiesta que la obligación de tener que impartir clases de manera virtual (no presencial), se requiere más tiempo de dedicación que en las sesiones presenciales, requieren habilidades que normalmente un docente no suele poseer, refiriéndose al manejo de plataformas digitales, programas de interacción con alumnos y de reuniones con grupos de alumnos.

Hay que mencionar que no se puede enseñar igual que antes (donde uno habla y los demás escuchan). Cuando pasamos de la educación presencial a la virtual existe un reto importante en cuanto a poder 'traducir' las estrategias pedagógicas. El uso del tiempo, la gestión de la atención y la motivación, son retos que deben considerarse a la hora de planear los programas de enseñanza a distancia, lo mismo ocurre con la formación de los docentes que requieren mucho más que habilidades instrumentales para enseñar a distancia.

Como docente de la Asignatura de Psicología de la Personalidad Social e Individual II, se tienen que abordar temas de la asignatura que son eminentemente prácticas, corrección de textos, prácticas de retórica y lecturas con un ejercicio especial, que no se puede lograr por vía virtual.

Considera que la educación virtual trae consigo muchísimas ventajas como la posibilidad de hacer que los estudiantes sean capaces de administrar su tiempo de manera eficiente, brindar espacios virtuales cómodos para la educación, la reducción de costos de

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

desplazamiento y matrícula. Esta educación exige que ambas partes (docente y alumno) se comprometan con el proceso, así como también exige la implementación de estrategias innovadoras y competencias de la docencia un poco más especializadas.

Anexo 7 Vinculación de los resultados de la encuesta a los estudiantes con las opiniones expresadas por el docente y el jefe de funciones del área de informática

En la entrevista realizada a la encargada en funciones de Sistemas informáticos de la Facultad Multidisciplinar Oriental, manifestó que el mejor modelo para poder realizar clases de manera virtual era Moodle, ya que consideraba que la plataforma Classroom posee formas de trabajo más limitadas, y que no posee las ventajas con las que cuenta la plataforma de Moodle, no considerando de importancia el uso de Classroom en el proceso de enseñanza.

La opinión realizada por la entrevista se contradice, ya que la plataforma Classroom es muy recomendada por ser de fácil acceso y uso, a la hora de implementar clases virtuales como alternativa y/o complemento de clases presenciales, permite mantener el ritmo y flujo de trabajo, ya que no varía la forma en que se plantean los contenidos educativos respecto a las clases presenciales.

Como profesional de sistemas considera que Classroom es una herramienta de Google, la cual tiene su costo por su utilización; por lo que opina, además, que Classroom no es fundamental para un aprendizaje pertinente de los estudiantes actualmente, así como tampoco cree que las redes sociales son importantes para el aprendizaje, siendo estas herramientas de comunicación y no de educación.

Manifiesta que la plataforma en estudio no posee todas las herramientas que permiten a docentes y estudiantes interactuar de manera eficiente en el desarrollo de las diferentes actividades de las materias impartidas por este medio; manifestando, además, que las

LA PLATAFORMA CLASSROOM Y SU INCIDENCIAS

herramientas proporcionadas por Classroom son utilizadas principalmente por la Plataforma Moodle, la cual es la que actualmente es utilizada por la Universidad. Los docentes son capacitados constantemente en el uso de esta plataforma, así como también sobre las herramientas que proporciona Google Classroom, para que puedan proporcionar a sus estudiantes los conocimientos sobre las diferentes materias impartidas y que la interacción entre el estudiante y docente sean las adecuadas.