

VISIÓN HIPERMODERNA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Artículo



Autora

Beatriz Elena Terán Túa

Profesora de Inglés

Magister en Lengua Extranjera

Doctora en Ciencias de la Educación

Decanato de Ciencias y Tecnología

Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado

Barquisimeto. Edo. Lara. Venezuela

Email: beatriz.teran@ucla.edu.ve

ORCID: 0000-0002-5180-5066

RESUMEN

Esta es una investigación de enfoque mixto. En este sentido, la investigadora se vale de recursos tanto cualitativos como cuantitativos para la obtención y análisis de los datos. Al respecto, se realizó primeramente, una observación y a partir de ello, una interpretación cualitativa sobre el comportamiento del estudiante universitario de la época actual. En segundo lugar, se realizó una revisión objetiva del aula virtual de Inglés II ubicada en el Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado (SEDUCLA), específicamente del Decanato de Ciencias y Tecnología (DCyT) para la carrera de Ingeniería de Producción. El propósito de esta investigación estuvo centrado en reconocer la importancia que tiene asumir la visión hipermoderna en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) atendiendo a las características del estudiante universitario de hoy. En este sentido, se realizaron comparaciones entre las características de este tiempo histórico, el estudiante universitario, y el aula virtual observada. El carácter cualitativo de esta investigación permitió asociar las características hipermodernas de la época con lo que el investigador (docente) subjetivamente considera como el estilo de comportamiento de los estudiantes (nativos tecnológicos) usuarios de los EVA. Finalmente, se concluyó, por un lado, que la educación actual es diferente a la del pasado en lo referente al uso de la tecnología y el impacto de ésta sobre docentes y estudiantes, recursos, estrategias educativas y contextos; y por otro lado, que los EVA deben ser presentados a los estudiantes atendiendo a las características hipermodernas de la época actual lo cual concuerda con los registros estadísticos arrojados por el propio EVA observado.

Palabras clave: entorno virtual de aprendizaje, Inglés II, época hipermoderna

ABSTRACT

This is a mixed approach investigation. In this sense, the researcher uses both qualitative and quantitative resources to obtain and analyze the data. In this regard, it was made an observation and then a qualitative interpretation of the university student's behavior of the current era. Besides, it was objectively reviewed the virtual classroom of English II located in the Distance Education System of the Centroccidental University Lisandro Alvarado known as SEDUCLA, specifically of the Deanery of Science and Technology known as DCyT, on the career of Production Engineering. The purpose of this research was focused on recognizing the importance of adopting the hypermodern vision in virtual learning environments (VLE) according to the characteristics of the current university student. In this sense, it was made some comparisons among the characteristics of this historical time, the current university student, and the observed virtual classroom. The qualitative nature of this research allowed associating the hypermodern characteristics of the time with what the researcher (teacher) subjectively considers as the behavior style of the students (technology native) users of the VLE. Finally, it was concluded that current education is different from that of the past, especially in terms of technology usage and its impact on teachers, students, resources, strategies and contexts. Also, the VLE must be presented to students attending to the hypermodern characteristics of the current time and in accordance with the statistical registers thrown by the observed VLE itself.

Keywords: virtual learning environment, English II, hypermodern age

INTRODUCCIÓN

Lo virtual, digital, tecnológico, a distancia, móvil son términos ampliamente reconocidos como parte de la realidad actual; y representan la nueva forma de vivir, relacionarse e incluso aprender. Detrás de ella está soslayada una característica que va más allá de lo novedoso y moderno; y lo que esté en concordancia con este nuevo estilo de vida tecnologizado, muy razonable y lógico, es decir, hipermoderno, probablemente será aceptado por la sociedad en general, especialmente por los más jóvenes.

En este sentido, los entornos virtuales de aprendizaje comúnmente conocidos como EVA, aparecen como elementos tecnológicos de la educación de hoy. Ellos tienen la capacidad de acompañar al estudiante y también al docente de manera práctica en cualquier momento, lugar y de forma casi real. Por lo cual, los procesos académicos “basados en entornos virtuales de aprendizaje --- mediados por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) -- - vienen siendo aceptados y utilizados de forma progresiva...como una derivación o complemento de la educación a distancia” (Londoño, S., 2011, p-1).

Los EVA son tan versátiles como la propia época a la cual pertenecen. Son adaptables a las situaciones y grupos por más diversos que éstos sean. Son definitivamente producto de la aplicación del razonamiento lógico a gran escala, permitiendo que el estudiante y el docente puedan hacer uso de un espacio de manera sencilla y muy práctica. Además, estas aulas virtuales aceptan modificaciones constantes que puedan conllevar a generar una mejora en el producto y mayor adaptabilidad.

El uso de los EVA es muy común, sobre todo a nivel de estudios universitarios. Al respecto, en la Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado (UCLA), los EVA son habilitados y regulados por el Sistema de Educación a Distancia conocido como SEDUCLA (2009), y

representan una parte muy importante del sistema bimodal o semipresencial asumido por esta casa de estudios.

Además, con el uso de los EVA, la UCLA busca motivar la inclusión de “innovaciones metodológicas y tecnológicas que coadyuven a mejorar cualitativamente sus modelos educativos presencial y a distancia, con el objeto de promover un alto rendimiento académico de sus estudiantes” (SEDUCLA, ob.cit, p. 4). A partir de estas consideraciones expresadas en el marco legal propuesto por SEDUCLA, se infiere que las nuevas tecnologías, el Internet y la manera globalizada de ver el mundo han permitido que tanto estudiantes como docentes se apropien de vías no solamente más innovadoras para acercarse al conocimiento, sino también altamente sofisticadas producto del razonamiento lógico elevado a su más alta potencia.

Las formas de tecnología como los EVA, por ejemplo, destinadas a proveer al ser humano de herramientas digitalizadas acordes con el nuevo modelo del mundo, el tecnológico, digital, lógico, ordenado, es decir, hipermoderno, no sólo serán mayormente aceptadas, sino también, legalmente apoyadas. Al respecto, en esta investigación se pretende reconocer la importancia que tiene asumir la visión hipermoderna en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) atendiendo a las características del estudiante universitario de hoy, más específicamente, el estudiante del Decanato de Ciencias y Tecnología de la UCLA, de la unidad curricular inglés II del programa de Ingeniería de Producción.

En este orden de ideas, es inevitable observar que el elemento tecnológico forma parte de la vida de cada individuo de esta época. Así, durante una clase de inglés netamente tradicional, por ejemplo, el estudiante hace uso de la tecnología para grabar un video del docente mientras da la clase, tomar fotografías del pizarrón con su celular para no tener que copiar apuntes en su cuaderno, y hacer uso de su móvil para conectarse en plena clase y traducir textos del

inglés al español, sin necesidad de usar el diccionario tradicional.

El docente, por su parte, aplica el elemento tecnológico, según sus posibilidades, al utilizar el video beam para proyectar los contenidos en lugar de copiarlos al pizarrón; y por su puesto hace uso de los entornos o aulas virtuales (EVA) para colgar recursos de aprendizaje en su forma digital, presentar actividades tanto formativas como sumativas, colgar videos formativos o de recreación, compartir vínculos o enlaces a otros portales o escenarios web, entre otras muchas bondades de los EVA.

Desarrollo de la Temática

El uso cada vez más común y constante de las nuevas tecnologías, y la acelerada innovación de las mismas, ha permitido que los educadores dispongan de materiales, herramientas e incluso estrategias para enseñar y aprender. Así, el docente ha encontrado en Internet, por ejemplo, una manera “dinámica de acceder al conocimiento, desarrollar la interactividad y el trabajo cooperativo y emplear una variedad de recursos multimodales convenientemente seleccionados y organizados desde el punto de vista didáctico, lo cual plantea una forma diferente de abordar los procesos instruccionales” (Amaro, R, 2010, p.157).

La nueva manera de acceder al conocimiento no sólo fortalece los programas de formación, sino que además toma en consideración las características peculiares del contexto actual y sumerge a los individuos en una sociedad donde la tecnología y la información fundamentadas en el uso de la lógica, marcan el modo de actuar. Así, se puede observar una presencia permanente de la tecnología en las diversas áreas de la vida humana, y muy especialmente en el plano educativo.

Los EVA representan una muestra fehaciente de la

presencia tecnológica en el ámbito educacional. En este sentido, “un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un software que facilita la entrega por Internet de recursos y actividades formativas para desarrollar en forma interactiva los procesos de enseñanza y aprendizaje de un determinado programa académico” (SEDUCLA, 2009, p.3). Los EVA, no sólo se comportan como mediadores didácticos, sino también como espacios para el aprendizaje, constituyendo “una valiosa alternativa que conjuga coherentemente los componentes instruccionales con los recursos tecnológicos apropiados y los administra de un modo diferente a los esquemas convencionales” (Amaro, R, 2010, p.157).

Adicionalmente, López, D. (2011) señala las ventajas y desventajas que pueden acarrear el uso de los EVA o las plataformas virtuales para el aprendizaje. Así, este autor indica que entre las ventajas están, poder ofrecer a los estudiantes:

actualización permanente de los contenidos; flexibilidad del conocimiento; dado que el estudiante puede conectarse desde numerosos espacios y en diferentes momentos, se incentiva su autonomía; propicia diferentes herramientas, de carácter sincrónico y asincrónico, tanto para los estudiantes como para los propios profesores; impulsa la formación multimedia; potencia la interactividad; permite una formación de carácter grupal; ahorra costes como consecuencia de desplazamientos” (López, D., 2011, p.184).

En este sentido, las características síncronas y asíncronas de los entornos virtuales conllevan a la realización de actividades desde cualquier lugar y a cualquier hora, permitiendo una gran flexibilidad en los horarios, pero a la vez posibilitando la interactividad en tiempo real de ser necesario, a través del chat o la videoconferencia en vivo.

En cuanto a las desventajas en el uso de entornos virtuales, se pueden mencionar: a) mayor dedicación

temporal por parte del docente; b) requerimiento de competencias tecnológicas de ambas partes (docente y estudiante); c) requerimiento de habilidades para el aprendizaje de carácter autónomo por parte del estudiante; d) reducción de la calidad de la información si no existe un acercamiento mínimo entre profesor y alumno; y e) necesidad de acceder a Internet (López, D., 2011, p.185).

Pese a las situaciones negativas consideradas, el mismo López, D. (ob. cit), señala que todas ellas podrán desvanecerse a través del tiempo debido a la forma avasallante en la que va cubriendo la tecnología al campo educativo, aunada a las características propias de los usuarios de esta época.

Nativos e inmigrantes Tecnológicos en los Entornos Virtuales de Aprendizaje

En la actualidad, ocurre una convivencia indiscutible entre los llamados nativos e inmigrantes tecnológicos. Los primeros son definidos por Rodríguez, E. (2011, p.2) como:

Individuos que nacieron y crecieron con las nuevas tecnologías, se desenvuelven con notoria naturalidad entre las nuevas plataformas, aprendiendo con reiteradas interacciones descritas entre los medios digitales y sus contenidos, participan y se desplazan en varios ámbitos de manera simultánea. Los nuevos medios, la computadora, los videojuegos, el email, el Internet, los teléfonos celulares, la mensajería instantánea, son parte integral de su vida.

En cuanto a los inmigrantes tecnológicos, Rodríguez, E. (2011) los define como “individuos que no nacieron en el mundo digital, se encontraron con los adelantos tecnológicos y los empezaron a adoptar, aprendieron a usarlos –unos mejor que otros-; ellos, están acostumbrados a los medios tradicionales”.

Aunque ambos, tanto los nativos como los

inmigrantes tecnológicos estén ubicados y deban actuar en un mismo contexto, su proceso de socialización y de aprendizaje es diferente. Además, en el ámbito educativo actual, especialmente el universitario, las diferencias entre estos dos tipos de usuarios digitales es bastante marcada pues en su gran mayoría los docentes conforman al grupo de los inmigrantes, mientras que los estudiantes pueden ser ubicados en el grupo de los nativos.

Al respecto, los nativos tecnológicos, conformados en esta investigación por los estudiantes de Ingeniería de Producción del DCyT de la Universidad Centroccidental “Lisandro Alvarado” (UCLA), específicamente, de la unidad curricular inglés II, son sujetos netamente involucrados con las Tecnologías de Comunicación e Información. Estos estudiantes, no desvinculan de su realidad a los entornos virtuales de aprendizaje, muy por el contrario, ven en ellos una fortaleza que favorece “encuentros interactivos con mayor duración, lo cual se traduce en productividad y ahorro de tiempo” (Amaro, R., 2010, p.157).

Por medio del EVA, los estudiantes tecnológicos, buscan no sólo aprender, sino también distraerse y animarse, poniendo en práctica sus conocimientos en cuanto al uso de la tecnología. El Eva representa entonces, una forma tecnológica y actualizada de vincular al estudiante con el aprendizaje atendiendo a sus potencialidades. De allí que, se vuelve muy significativo presentar los EVA de acuerdo a lo *esperado* por los nativos tecnológicos, es decir, de manera completamente interactiva, lógicamente ordena y conectada con una gran multitud de enlaces que puedan ampliar el conocimiento de manera instantánea.

¿Cómo diseñar un EVA?

Los EVA son “sistemas de software diseñados para facilitar el aprendizaje virtual” (Weller, citado por Ardura, 2014, p. 83); y su aplicación es muy frecuente en las universidades a nivel mundial. Aunque son definitivamente

un contexto, los EVA también funcionan como una especie de vehículo que permite materializar el sistema de aprendizaje combinado donde se mezclan actividades, estrategias y recursos físicos propios del estilo presencial con los del estilo virtual.

Al respecto, el nativo tecnológico espera encontrar un EVA de acuerdo a sus intereses y estilos cambiantes propios de lo hipermoderno. En este sentido, Lipovetsky (2006) señala que lo hipermoderno de esta era, implica entender que los individuos han encontrado en la moda una vía para exaltar continuamente al presente. Sin embargo, el mismo Lipovetsky (2006) indica que la moda es efímera, momentánea, fugaz y transitoria. De allí, que los individuos de esta época hipermoderna sean continuamente cambiantes y esperen estar en contacto con aspectos constantemente variables de su entorno.

La forma en la que el nativo tecnológico espera encontrar el EVA responde a las características hipermodernas de la época actual donde se enaltece a la razón puesta al servicio de la creación de recursos digitalizados como las telecomunicaciones múltiples, las imágenes digitalizadas, el hipertexto y los ciberespacios; todo esto sujeto a la moda, lo más novedoso, lo más actual, es decir, lo hipermoderno.

Además, es importante señalar que el diseño de un entorno virtual de aprendizaje no ocurre de un momento otro, sin planificación, ni reflexión. Muy por el contrario, se requiere de suficiente tiempo de estudio y dedicación para llegar a obtener un producto que en definitiva nunca termina. Esto se debe mayormente, al hecho de que los EVA a pesar de presentar elementos fijos intituacionales (logos, slogan, imágenes y colores intituacionales), también están sujetos a los cambios e innovaciones técnicas y teóricas que se puedan ir considerando a través del tiempo.

Al respecto, el EVA de Inglés II para Ingeniería de Producción, utilizado en este estudio como parte del

contexto observado, reveló características relacionadas con las necesidades de los estudiantes, además de aquellas relacionadas con las normas establecidas por SEDUCLA como órgano rector de los aspectos relacionados con el aprendizaje a distancia de la UCLA.

En este sentido, el aula virtual para Inglés II está organizado por temas, en cuatro (4) bloques tal cual se puede observar en las siguientes imágenes.



Gráfico 1. Visión General del EVA de Inglés II Bloque 0



Gráfico 2. Visión EVA. Bloque 1



Gráfico 3. Visión EVA. Bloques 2 y 3

La decisión de utilizar pocos bloques para montar toda una unidad curricular, y además, usar etiquetas net como links para entrar a cada contenido del aula, se conecta con las características hipermodernas de la época actual así como de los propios usuarios, a través de un diseño simple, práctico y directo del entorno virtual de aprendizaje. En este sentido, colocar demasiados elementos en un EVA por muy intelectualmente enriquecedores que sean, pudiera ser contraproducente sobre todo si estos elementos están conformados por grandes volúmenes de información. Esto puede deberse a que el usuario actual hipermoderno es un sujeto práctico, muy automatizado, directo y de poca lectura.

La practicidad y poco interés hacia las lecturas largas puede evidenciarse mediante la observación del registro que tiene el aula virtual de aprendizaje de Inglés II de Ingeniería de Producción. En este sentido, se observa que el número de visitas realizadas por estudiantes activos (77 en total) participantes del EVA es considerablemente bajo cuando se trata de los recursos (guías, libros digitales, y otros de este estilo), en este caso se contaron sólo 77 vistas en un mes. Sin embargo, las visitas aumentan a 290 en ese mismo mes si se trata de cuestionarios interactivos (formativos o sumativos) tal cual se muestra en la siguiente tabla.

Elementos observados en el EVA (77 estudiantes activos)	Número de visitas (Sept. – Oct. 2017)
Recursos didácticos (incluyen guías y documentos con el contenido del primer corte, presentados en formato pdf y power point).	77
Actividades formativas (incluyen cuestionarios y lecciones interactivas).	99
Actividades sumativas (incluyen cuestionarios interactivos)	191
Modelo de examen (incluye documento en formato pdf).	40
Sala de chat	3

Tabla 1. Visitas realizadas por los estudiantes a los elementos del EVA de Inglés II.

Evidentemente, el mayor número de visitas se observa en las actividades sumativas. Esto no es de extrañar pues los estudiantes se inclinan más por las actividades a través de las cuales puedan obtener algún tipo de puntaje durante el lapso cursado.

Asimismo, es muy notable la diferencia entre la cantidad de visitas realizadas a las actividades formativas y los recursos didácticos. Ninguno de estos elementos representa algún tipo de puntaje para el lapso. Sin embargo, mientras las actividades formativas tienen un total de 99 visitas, los recursos didácticos sólo cuentan con 77 visitas a pesar de la importancia de éstos últimos debido a que ellos proporcionan en contenido del curso.

Aunque no se preguntó a los estudiantes las razones detrás de las cantidades de las visitas realizadas a cada elemento observado en el EVA, se puede inferir que estas razones no tienen nada que ver con la importancia del elemento visitado, sino con la forma como se presenta el mismo. En este sentido, es interesante notar que el número de visitas realizadas al modelo de examen es 40. En este particular se pudiera inferir que la cantidad es considerablemente baja, no obstante la importancia de este recurso. Probablemente, el tipo de recurso (documento en pdf) no atrae a los estudiantes como sí ocurre con los cuestionarios y lecciones interactivas.

En este orden de ideas, se pueden observar 3 visitas realizadas a la sala de chat durante el tiempo analizado. Aunque son muy pocas, es importante considerar que ninguna de esas visitas fue convocada o planificada por el docente. De manera que, posiblemente los estudiantes entraron a la sala de chat por curiosidad o simplemente buscando interactuar en tiempo real con alguien más.

El análisis subjetivo basado en las observaciones realizadas a los elementos del EVA, permite evidenciar que el estudiante actual se fija y utiliza elementos rápidos, ordenados y reducidos, mostrando así mayor afinidad por actividades interactivas como cuestionarios, lecciones, entre

otros, que le permiten interactuar virtualmente con otros individuos y con el propio sistema digital para aprender sobre la marcha, en lugar de realizar actividades en las que daba leer y analizar demasiada información. Tal accionar del estudiante se enlaza con las características hipermodernas de la época actual: orden, razonamiento, rapidez, cambio constante.

Definitivamente, aunque el estudiante actual hipermoderno es curioso y muestra una necesidad e interés en aprender, no se identifica con actividades educativas en las que debe leer grandes volúmenes de información. En este sentido, el estudiante se interesa más por aprender a través de material interactivo, directo y ordenado.

Asimismo, es importante señalar que NO se trata de que el docente deba reducir o “cortar” el contenido programático de la unidad curricular para obedecer a un “capricho” del estudiante, sino que el docente presente el contenido de aprendizaje a través de actividades interactivas con las cuales el estudiante está más identificado. Estas actividades son percibidas como variadas, dinámicas y concretas. El estudiante no las rechazará y a través de ellas podrá conocer, aprender y practicar los contenidos programáticos sin problema. Lo que se busca en definitiva es que el docente aproveche las potencialidades de los nativos tecnológicos y sus intereses por las actividades interactivas para insertar los contenidos en éstas.

Nace así un nuevo paradigma a través del cual se pretende “educar a la generación net” (Edel, 2010, p.11) basándose en las propias características hipermodernas de esta generación. La logicidad que subyace en la organización de los EVA es un elemento hipermoderno que permite a los usuarios manejar fácilmente el entorno virtual. De allí que, toda la gama de recursos y aplicaciones tecnológicas utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje buscan llevar el conocimiento al estudiante de las formas más ordenadas, variadas e interactivas posibles,

de modo que, se sienta no sólo atraído por este contexto de aprendizaje, sino además, involucrado en una situación que no es desconocida para él y que además puede manejar sin problemas debido a sus capacidades digitales innatas.

En este punto, es importante recordar que el propósito de esta investigación estuvo centrado en reconocer la importancia que tiene asumir la visión hipermoderna en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), atendiendo a las características del estudiante universitario de hoy. De allí que, es oportuno señalar que desde la perspectiva de este estudio, un EVA es un espacio, es decir, un contexto, un lugar en movimiento, con entrada y salida de información constante. Por lo tanto, esta investigación no se puede considerar como un estudio documental, pues el EVA no es un recurso estático y terminado. Se recurre a “fuentes de datos en los que la información ya se encuentra registrada, tal como libros, revistas especializadas, ...archivos, ... informes de investigación” (Moreno, M., 1987, p. 41), sólo con el fin de contrastar la información aportada por la realidad.

En congruencia se examinaron las normas que regulan la creación de los entornos virtuales de aprendizaje en la UCLA y las referencias teóricas que fundamentan tal creación o recreación con el fin de comparar esos elementos teóricos con la realidad observada de forma directa en el EVA. Aunado a esto, también se observó el comportamiento del estudiante tanto en el salón de clases (aula convencional) como en el EVA y a partir de estos aportes se logró el referente necesario para cumplir con el propósito investigativo.

En cuanto a la observación del estudiante en el aula convencional, es importante señalar que la investigadora hizo uso de la hermenéutica aplicada desde lo subjetivo para realizar interpretaciones de la realidad observada. Lo subjetivo no implica una interpretación viciada, muy por el contrario, al ser la investigadora una docente de la

universidad, su visión de la realidad educativa estudiada toma mayor relevancia pues su contacto directo con la realidad le permite realizar aportes auténticos aunque inevitablemente impregnados de su sistema valorativo particular. Al respecto, no se aplicaron escalas para medir actitudes o comportamientos de los estudiantes, simplemente se interpretó de forma subjetiva el significado de las acciones de los mismos.

Precisamente, el acto de la interpretación viene dado por aquello conocido como hermenéutica que implica interpretar y comprender lo asociado con “los actos de expresar,...explicar,...traducir y, por lo tanto,... hacer comprensible el sentido que algo tiene para otro”. De esta forma, la hermenéutica implica siempre un diálogo a través del cual el investigador se relaciona con el objeto o fenómeno de estudio para lograr comprenderlo (Echeverría, 2004, pp. 108-109).

Al hablar de relación entre el sujeto-objeto de investigación, ocurre un acercamiento inevitable. En este sentido, el trabajo investigativo adquiere un carácter cualitativo y subjetivo puesto que se “requiere una lógica dialéctica” en la cual están involucrados los “valores, actitudes, creencias, necesidades, intereses, ideales, temores, etc” del investigador y ello influye obligatoriamente en la forma como éste percibe la realidad (Martínez, 2009, pp.19-21).

Por otra parte, es preciso señalar que para analizar los datos también se recurrió a la observación directa de los registros aportados por el aula virtual de inglés II de Ingeniería de Producción. Estos registros numéricos indican de forma cuantitativa las veces que cada estudiante visita el aula, revisa los recursos, realiza cualquier actividad formativa o sumativa, chatea o simplemente envía mensajes al docente o a sus compañeros de curso.

El uso de mecanismos tanto cualitativos como cuantitativos para obtener los datos que posteriormente

servirían para llegar a las conclusiones del trabajo investigativo supone valerse de un enfoque mixto en la investigación a través del cual ocurre la “combinación del enfoque cuantitativo y el cualitativo” según lo establece Hernández Sampieri et al (2014, p.36).

Al respecto, las conclusiones de este estudio parten de la observación y posterior análisis de datos que no sólo se obtienen mediante el contacto directo con los estudiantes de Inglés II de Ingeniería de Producción en las aulas convencionales de clase, sino también a través de los datos cuantificables que registra el entorno virtual de aprendizaje de Inglés II. Al realizar las confrontaciones pertinentes de lo observado en esas dos realidades educativas (la física y la virtual) se pueden inferir razones de comportamientos tanto de los docentes como de los estudiantes en la universidad.

CONCLUSIONES

El sistema educativo en la universidad ha cambiado a través del tiempo. Estos cambios se deben mayormente a la incursión del elemento tecnológico en el mundo actual. Los usuarios de este sistema, principalmente docentes y estudiantes no sólo encuentran la tecnología dentro y fuera del salón de clases, sino que además, en algunos casos deben adecuarse a ella.

En definitiva, es vital aceptar que en esta época, el elemento tecnológico forma parte fundamental de la vida del individuo actual y que todos los ámbitos donde él se mueve, de alguna manera están marcados por la tecnología. De este modo, el campo educativo formal en el cual interactúa el individuo desde sus primeros años de vida también se ve afectado por la tecnología.

Los entornos virtuales de aprendizaje son una muestra de la incursión tecnológica en la educación. De manera que, para aprovechar este elemento al máximo, los docentes deben diseñar los EVA tomando en cuenta las características hipermodernas de la época actual pues ella

están en concordancia con el estilo del estudiante. En este sentido, lo más prudente puede ser realizar presentaciones más reducidas de los recursos expuestos en los EVA o simplemente fusionar éstos con los ejercicios prácticos a través de actividades interactivas, las cuales son mayormente visitadas por los estudiantes.

En la actualidad es muy común toparse con estudiantes que viven a través de la tecnología. Para estos nativos tecnológicos, las computadoras, las cámaras de video, los celulares, los reproductores de música, entre otros, son elementos a los que ya están acostumbrados porque “nacieron” con ellos. Sin embargo, para la mayoría de los docentes el caso es diferente, pues éstos, por ser inmigrantes tecnológicos, deberán acceder a la tecnología y aceptarla como parte de la vida actual.

Reconocer la nueva cultura tecnológica como parte de nuestro mundo hipermoderno, es urgente. De esto dependerá el mejor y mayor aprovechamiento del conocimiento y las vías para llegar a él. De allí la necesidad de tomar en cuenta, formas de aprendizaje diferentes a las del pasado, para crear sistemas que generen interés en el estudiante y que se adapten a su estilo de vida interactivo, cambiante, expedito, tecnologizado, es decir hipermoderno.

REFERENCIAS

- Amaro, R., (2010). La mediación didáctica en entornos virtuales. **Revista de Artes y Humanidades UNICA**, vol. 11, núm. 3, Universidad Católica Cecilio Acosta Maracaibo, Venezuela. Disponible: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170121969007>.
- Ardura, D., y Zamora, Á., (2014). ¿Son útiles entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias secundaria? Evaluación de una experiencia en la enseñanza y el aprendizaje de la Relatividad. **Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias**, vol. 11, núm. 1, Asociación de Profesores Amigos de la Ciencia: EUREKA Cádiz, España. Disponible: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92029560008>.
- Echeverría, R. (2004) El Buho de Minerva. Comunicaciones noreste ltda. Chile.
- Edel, R. (2010). Entornos virtuales de aprendizaje. La contribución de "lo virtual" en la educación. **Revista Mexicana de Investigación Educativa**, vol. 15, núm. 44, Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Distrito Federal, México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14012513002>.
- Hernández Sampieri R. y otros (2014). Metodología de la Investigación. Sexta edición Mc Graw Hill Education. México.
- Lipovetsky G. y Sebastien C. (2006). **Los tiempos hipermodernos**. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Londoño J., (2011). La investigación formativa en entornos virtuales. **Revista Virtual Universidad Católica del Norte**, número 34. Fundación Universitaria Católica del Norte Medellín, Colombia. Disponible: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194222473010>.
- López D. (2011). El recurso a plataformas de enseñanza virtuales como complemento idóneo de las aulas tradicionales. **Revista Integra Educativa**, versión Online, v.4 n.1. La paz. Disponible: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432011000100010&lang=pt
- Martínez M. (2009). Evaluación cualitativa de programas. Editorial Trillas. México.
- Moreno, M. (1987). **Introducción a la Metodología Educativa**. Editorial Progreso. Disponible: https://books.google.co.ve/books?id=9eARu_jwbgUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false.
- Rodríguez, E. (2011). Nativos digitales en la reconfiguración radiofónica. **Razón y Palabra**, vol. 16,

núm. 76, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Estado de México, México.

Disponible:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199519981014>.

SEDUCLA (2009). Reglamento de la Educación a Distancia de la Universidad Centroccidental “Lisandro Alvarado” (UCLA). Barquisimeto: Autor.