

/02/

EXPERIENCIA UNIVERSITARIA DEL USO DE EDMODO EN EL AULA. CASO UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, ECUADOR

UNIVERSITY EXPERIENCE OF EDMODO USE IN THE CLASSROOM, CASE UNIVERSITY OF GUAYAQUIL, ECUADOR

María Eugenia Jiménez Cercado

Magíster en Administración de Empresas Mención en Recursos Humanos y Marketing, Ingeniera Comercial con Especialidad en Recursos Humanos y Marketing, Docente de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil, Ecuador.

jimenezcme@ug.edu.ec

Marjorie Marcela Acosta Véliz

Magíster en Administración y Dirección de Empresas, Ingeniera Comercial con Especialidad en Finanzas, Especialista en Evaluación de Proyectos y Gestión Directiva, Docente de la Facultad de Ciencias Administrativas en la Universidad de Guayaquil, Ecuador.

marjorie.acostav@ug.edu.ec

Recepción: 05/01/2018. **Aceptación:** 08/02/2018. **Publicación:** 29/06/2018

Citación sugerida:

Jiménez Cercado, M. E. y Acosta Véliz, M. M. (2018). Experiencia universitaria del uso de Edmodo en el aula. Caso Universidad de Guayaquil, Ecuador. *3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 7(2), 36-67. DOI: <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2018.60.36-67/>

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo otorgarle a Edmodo valor didáctico, dadas las ventajas para aprendices y educadores, cambiando la forma del acceso y administración de la información. La metodología usada comprende datos bibliográficos y métodos deductivo e inductivo que conjuntamente con la encuesta permitieron estimar las acciones y perspectivas de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil. Finalmente, éste concluye en la aceptación mayoritaria para descargar la aplicación en sus celulares a pesar del desconocimiento previo del uso de Edmodo.

ABSTRACT

This article aims to give Edmodo, didactic value because of the benefits for learners and teachers, changing the way of access and information management. The methodology used includes bibliographic data, deductive and inductive methods that together with the survey allowed to estimate the actions and perspectives of the students of the University of Guayaquil. Finally, this concludes in the majority acceptance to download the application on their cell phones despite the previous ignorance of the use of Edmodo.

PALABRAS CLAVE

Edmodo, plataforma, información, tecnología, auto-aprendizaje.

KEY WORDS

Edmodo, platform, information, technology, self-learning

1. INTRODUCCIÓN

Existen diferentes reflexiones acerca de cómo la tecnología aporta a los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, entre los cuales se destaca que las TICs (Tecnologías de la información y Comunicación), han revolucionado el campo educativo según lo destaca Badia (2006). Estos cambios han permitido que las personas se preparen desde diversos enfoques al alcance de un solo click, dejando la clase presencial ya no como la última y única alternativa, sino como acceso a temas más profundos y de carácter más interactivo. Se trata precisamente de que la interacción profesor – estudiante se vea inmersa en un nuevo campo de innovación e incluso de adaptación, permitiendo la investigación formativa por diferentes medios tecnológicos efectivos y mucho más dinámicos.

En primer término, el estudiante para aprender debe reconocerse como su propio sujeto activo, es decir, valorar los conocimientos ya adquiridos mediante la praxis, y por otro lado, estar dispuesto a adquirir conocimientos nuevos. Núñez & González (1998) a esto se lo denomina la dimensión cognitiva del aprendizaje, que no tan lejos del factor motivacional, conllevan factores clave para el autoaprendizaje, destacando que cada estudiante es capaz de asumir nuevos retos a través del desarrollo, análisis y retroalimentación de conceptualizaciones científicas.

A la medida que el uso del internet aumenta, de acuerdo a estadísticas de Villanueva, (2017) de una población de 7.476 billones, los usuarios de internet, ya sea por computadores personales o tablets y dispositivos móviles, alcanzan los 3.773 billones. Una captación de un 50%, también se incrementa la creación de plataformas en sitios web mostrando la innovación con la que actualmente destaca el sector de la educación. La red edmodo.com, fundada en 2008 en la ciudad Norteamericana de Chicago, Illinois por Nic Borg, Jeff O'Hara y Crystal Hutter, cuenta actualmente con 87.206.891 miembros alrededor del mundo.

Edmodo brinda al usuario una herramienta valiosa para la automotivación y autonomía de estudiantes que se sienten más comprometidos con sus deberes diarios, fortaleciendo los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Edmodo es considerada la red de aprendizaje global y social líder en el mundo (Edmodo, 2016) cuyo objetivo es “conectar a estudiantes, profesores y padres con la gente y recursos necesarios para desarrollar todo su potencial”. Tal es su alcance que no solamente la educación primaria y secundaria han sucumbido a sus beneficios, sino también las aulas universitarias. Es por esto que el

presente estudio enmarca la experiencia obtenida del uso de Edmodo por parte de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil.

Entre sus principales ventajas, Edmodo es considerada amigable en su uso, ya que cuenta con características muy similares a Facebook, red social muy popular en la generación actual y que hoy por hoy cuenta con 1.900 millones de usuarios activos en el mundo (Mejía, 2017). Debe indicarse que a partir de esta premisa, Edmodo brinda al usuario una herramienta valiosa para la automotivación y autonomía de estudiantes que se sienten más comprometidos con sus deberes diarios, fortaleciendo los procesos de enseñanza – aprendizaje.

La plataforma Edmodo permite la comunicación fluida mediante la conexión e interacción con otros, de tal modo que se puede intercambiar opiniones, ideas y hasta retroalimentar de una manera fácil y accesible para todos, Balasubramanian, Jaykumar, & Fukey (2014). La experiencia del uso del Edmodo permite disfrutar de un ambiente virtual, en donde los usuarios ven en el aprendizaje una actividad no solamente útil sino amena, como por ejemplo: compartir contenidos, acceder a tareas, revisar calificaciones en el caso de estudiantes. Para los docentes: diseñar tareas, encuestas, lecciones y estadísticas de cumplimiento; y hasta para los padres, poder chequear los avances académicos de sus hijos.

La presente investigación generará una revisión descriptiva sobre los elementos de ventaja que ha tenido la plataforma Edmodo en las aulas universitarias, así como también desventajas o perspectivas diferentes que mediante un estudio se pudo lograr obtener. Sugerencias y también dificultades son detalladas en el análisis de encuesta realizado.

2. JUSTIFICACIÓN, PROBLEMA Y OBJETIVOS

2.1. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio se realiza con la finalidad de dar a conocer los aspectos y comportamientos que han tenido los estudiantes de la Universidad de Guayaquil, en cuanto a su experiencia en el uso de la plataforma Edmodo. Esto se desarrolla gracias a los avances tecnológicos en el ámbito de la enseñanza, y estudios de educación superior no puede quedarse atrás. Es importante evaluar los aspectos por los cuales existen estudiantes que no pueden acceder a Edmodo, así como también perspectivas de beneficios de su uso.

2.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El uso de plataformas digitales no es una actividad nueva, ya que se viene dando desde hace 20 años, sin embargo en el Ecuador de a poco se ha ido incorporando especialmente en la educación superior. Docentes y estudiantes han tenido que innovar en sus métodos de enseñanza-aprendizaje a fin de no quedarse fuera de la vanguardia mundial. Es así como actualmente se solicita que los docentes universitarios involucren a sus estudiantes de una manera más interactiva e innovadora, haciendo el uso de redes y plataformas que permitan una comunicación frecuente y efectiva. Es por tanto, que el trabajo busca medir las circunstancias de unirse a los grupos de Edmodo, su aceptación y la predisposición para continuar usándolo de manera más habitual y eficaz desde sus dispositivos móviles.

2.3. OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer la experiencia en el uso de Edmodo por parte de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil, Ecuador.

2.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Como primer objetivo se establece la revisión bibliográfica, la cual permite conocer de mejor manera términos como el aprendizaje en línea, recursos educativos abiertos, web 2.0 y web 3.0, lo cual permite reconocer a Edmodo como uno de sus principales aliados.

En segundo lugar, el diagnóstico se realiza tomando como instrumento la encuesta, la misma que se levantó en las aulas universitarias y revela las experiencias del uso de Edmodo.

Finalmente, se presentan los resultados de la investigación mostrando las experiencias desde diferentes perspectivas, tal es el alcance que se aprecia un incremento en el uso de las TICs en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Virtuosamente, la educación abierta permite en estos días no solo un aprendizaje de calidad sino también es proveedor de experiencias y conocimientos enriquecedores que gracias a la Web 2.0. Destaca la autonomía que todo estudiante debe tener, tal como lo manifiesta (Torres, 2016). Es

así, que partiendo de la denominada Web 1.0, donde se puede revisar contenidos en internet, llega a convertirse en una tendencia evolutiva siendo su alcance la interacción de los usuarios con los contenidos expuestos en la web, tal es la aceptación que no tardó en aparecer la Web 3.0.

En otras palabras, la web 1.0 fue en su tiempo una innovación muy útil para los investigadores ya que facilita la obtención de información, pero la web 2.0 aumentó su eficacia al tiempo que la interacción entre los usuarios y los contenidos del internet fueron creando una tendencia muy marcada especialmente a los amantes de redes sociales como Facebook, Twitter y el propio Google. Ganando más adeptos día a día, éstas y otras redes sociales han convertido a jóvenes y adultos en expertos sin saberlo en la web 2.0.

La web 1.0 fue en su tiempo una innovación muy útil para los investigadores ya que facilita la obtención de información, pero la web 2.0 aumentó su eficacia al tiempo que la interacción entre los usuarios y los contenidos del internet fueron creando una tendencia muy marcada .

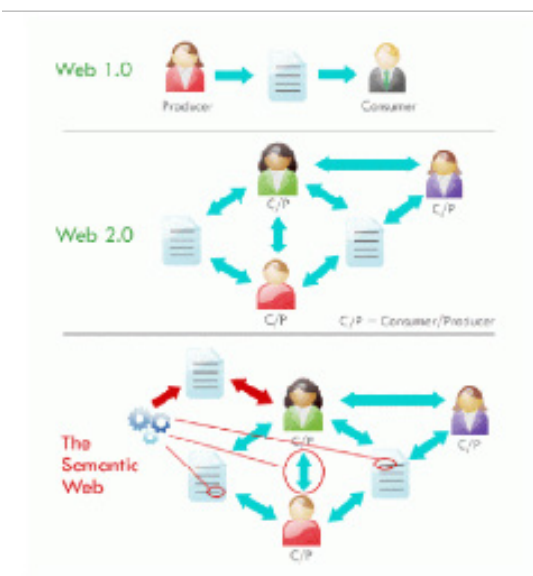


Figura 1. Evolución de la Web: 1.0, 2.0 y 3.0.

Fuente: <https://comenzandodecero.com/definicion-de-web-2-0/>

Es así como la educación abierta tiene como sus principales ventajas, que los estudiantes pueden disponer del tiempo para realizar sus actividades de investigación, es decir, que la movilización física no es ya un impedimento. Qué es entonces la educación abierta? Es considerada según (Opensource.com) como una filosofía sobre la forma en que las personas deberían producir, compartir y construir conocimiento, de tal suerte, que una educación de calidad esté al alcance de todos evitando altos costos monetarios, materiales didácticos no actualizados, entre otros.

Según la (UNESCO, Unesco.org, 2015) OERs (Open Educational Resources), o sus siglas en español REA (Recursos Educativos Abiertos) son justamente recursos de aprendizaje propuestos por sus creadores para ser consultados, traducidos y hasta modificados. Pueden ser diapositivas, sílabos, imágenes, planes de estudio, audios, videos, mapas, hojas de trabajo, libros, conferencias, artículos y hasta blogs de opinión. La ventaja para los docentes es básicamente la flexibilidad de estos recursos ya que permiten ahorrar tiempo y dinero, además de poder transformarlos acorde a los grupos de estudio; mientras que para los estudiantes, se resalta la independencia que un alumno logra al poseer autocontrol y autonomía, conocimiento de sus propios alcances fijándose metas a corto y largo plazo (Area, 2009).

De igual manera, la Unesco tiene como propósito sugerir a los que toman decisiones en gobiernos e instituciones que se invierta en la producción sistemática, adaptación y uso de las OER y traerla a la palestra de la educación superior, con la finalidad de mejorar la calidad del currículo de las personas así como también los procesos de enseñanza y adicionalmente reduzcan los costos. A continuación se detallan Software de recursos de educación abierta comúnmente usados de acuerdo a (Butcher, 2011, 2015) de la Unesco propiamente.



Figura 2. Ejemplos de Software que ofertan OER.

En la Figura 2 se pueden apreciar cinco de las plataformas más usadas a nivel mundial en cuanto a comunidades en línea: Moodle es descargado 15 veces en un día, más de 28 mil sitios registrados, más de un millón de cursos y una comunidad de educandos de 10 millones (Moodle, 2018). Claroline está disponible en 35 idiomas y tiene usuarios en más de 80 países, ofrece soluciones de aprendizaje sencillo y flexible (Claroline, 2017). Dokeos se presenta en 30 idiomas y más de mil organizaciones, tiene más de 28 mil usuarios y ha brindado por encima de 3.600 cursos en quince años. LMS for Compliance Training es su lema y quiere decir Sistema de Administración del aprendizaje para cumplimiento de capacitación (Dokeos, 2018). ATutor tiene más de 17.000 instalaciones alrededor del mundo, posee subdivisiones como: ATutor Learning Management Tools, Herramientas de Administración del aprendizaje; ATutor LMS Learning Management System, Sistema de Administración del aprendizaje; AContent Learning Content Management System, Sistema de Administración del contenido del aprendizaje; ATutor Spaces Atutor LMS Hosting Services, Servicio de acompañamiento para sistemas de administración del aprendizaje. (ATutor). Olat es muy popular dentro de la comunidad de educación superior europea fue fundada en 1999 en Zurich, sus siglas significan Online Learning and Training que quiere decir Aprendizaje y Capacitación en Línea (OLAT, 2018).

El aprendizaje en línea lidera la interacción y permite que el estudiante sienta una experiencia personalizada de aprendizaje enfocada en sus necesidades y aspiraciones.

E-learning es la ventaja que actualmente permite la comunicación entre docentes y estudiantes a través de redes de comunidades en el cyber espacio. Hace más de diez años (Laurillard, 2004) destacaba que una educación universitaria debe ser capaz de proveer destrezas superiores propias del siglo XXI y no una mera adquisición de conocimientos. El aprendizaje en línea lidera la interacción y permite que el estudiante sienta una experiencia personalizada de aprendizaje enfocada en sus necesidades y aspiraciones. Ahora, pueden encontrar ya sea en cursos o en universidades acceso web a contenidos de la clase conjuntamente con recursos digitales diversos que dan soporte a sus estudios. E-learning cuenta con ambientes web personalizados en donde por ejemplo los usuarios pueden unirse a fórums de discusión con su clase o grupo y es esta clase de acceso que ayuda a los alumnos medio tiempo con poca participación, a que cumplan sus objetivos mediante esta flexible herramienta.



Figura 3. Características que ofertan los ambientes digitales.

Lo expuesto en la Figura 3 remarca lo que las empresas digitales pueden ofrecer a los usuarios, es también necesario acotar que dentro del área humanística se puede diseñar y editar programas que son muy útiles en el campo de la música, teatro y la cinematografía. En el área de las ciencias sociales se puede asignar roles, tareas a grupos o a individuos en los campos de negocios, política, psicología entre otros. Indudablemente, no existe disciplina en la que los estudiantes no obtengan sus beneficios ya sea en conceptos, interpretaciones y teorías, generando empoderamiento y compromiso en sistemas colaborativos de aprendizaje en donde se puede discutir y debatir ideas, descubrimientos y hasta sus propias creaciones.

La web 2.0, web 3.0, los recursos educativos abiertos REA así como el e-learning tienen mayor importancia actualmente y la educación superior no puede quedarse atrás, es más, se considera el enfoque al cual todos los países deben llegar según (Gutiérrez, Martínez, & Prendes, 2010) para así desarrollarse vertiginosamente. Es por tanto que debe destacarse que las Instituciones de Educación

Superior IES, son las llamadas a fomentar el incentivo de la educación de calidad a través de una comunicación de élite, permitiendo y sugiriendo que sus docentes diseñen métodos de enseñanza llamativos, didácticos e interesantes para los estudiantes. Edmodo lo hace posible mediante la disposición de espacios de interacción positiva en donde por principio de la comunicación prevalece la cooperación, difusión y hasta sentido de pertenencia y empatía con la institución. (Islas, 2014)

4. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en la presente investigación es de tipo inductivo-deductivo basado en primera instancia por la observación de los hechos, luego así se procede al análisis de los fenómenos, de modo que puede concluirse también en una síntesis, es decir, ir de lo particular a lo general (Hernández Sampieri & Fernández Collado, 2003). Empezando desde la revisión bibliográfica histórica en la cual la plataforma inició a desarrollarse, hasta la experiencia en el uso de la plataforma Edmodo por parte de usuarios de un rango de edades que van desde los 17 hasta 40 años de edad.

El instrumento utilizado es la encuesta, la misma que se realizó a los estudiantes de la Universidad de Guayaquil de diferentes niveles en las carreras administrativas y de negocios durante el tercer trimestre del año 2017. Mediante la herramienta Google Drive se logró entrevistar a 123 alumnos, quienes poseen los mismos atributos de la población objetivo que se desea medir y logrando que esta muestra homogénea opine sobre alcances o dificultades al momento de usar Edmodo además de sus propias percepciones de la plataforma.

5. DESARROLLO

Edmodo es una plataforma de acceso gratuito en www.edmodo.com Kongchan (2013), de similares características, pero que proporciona más seguridad en comparación con la red social Facebook. Tanto docentes como estudiantes deben crear una cuenta, esto es, un usuario y una clave que deben ser ingresadas para tener acceso a la misma. Por un lado los docentes luego de una verificación les permite crear aulas virtuales, otorgándoles un código el cual cada estudiante debe ingresar para inscribirse o unirse a la clase. Así mismo es en donde se sube a una nube el material didáctico de la clase, diseñar encuestas, enviar tareas, revisar los avances de los estudiantes, obtener calificaciones sobre sus desempeños, enviar fotos o links para trabajos colaborativos y autónomos fortaleciendo las

interrelaciones con los compañeros (Edmodo, 2016). Por otro lado, los estudiantes pueden descargar los archivos o links de información, subir las tareas o lecciones cumpliendo los plazos establecidos por los docentes, compartir documentos, recibir calificaciones y retroalimentaciones de manera personalizada.

En el año 2011, la Sociedad Americana de Librerías Escolares AASL (American Association of School Libraries) otorgó a Edmodo el título de mejor sitio web para enseñanza y aprendizaje. Además, la reconoció como la plataforma social de aprendizaje libre y seguro que tiene como misión desarrollar en los estudiantes y educadores del siglo XXI su creatividad y colaboración, además de permitir a las comunidades activas explorar y descubrir nuevos conocimientos, EdmodoBlog (2011).



Figura 4. Logo de Premio Mejor Sitio Web.

Fuente: (EdmodoBlog, 2011)

Si bien es cierto que la tecnología ha incursionado de manera asombrosa en el ámbito de la educación, la misma no reemplaza ni reemplazará al profesor, Zhou (2016). De igual forma, Jiménez, Acosta, & Salas (2017) indican que en los estudios actuales priman esfuerzos por las capacidades de aprender que tiene cada ser humano, que al no lograrlos con la cátedra tradicional, se determinan por otros factores de influencia en la personalidad, inteligencia y el entorno.

El uso de las redes sociales ha incrementado dramáticamente en los últimos años, dejando la brecha docente-estudiante más corta. Actualmente, la comunicación se considera más fácil de sobrellevar gracias a esta ventaja que proporcionan los sitios web y es por aquello que Edmodo se destaca, permitiendo a sus usuarios interactuar con personas a lo largo y ancho del globo con similares intereses, gustos y sentimientos. En relación a otras redes, Edmodo también permite la conexión entre extraños pero de una forma más segura (Boyd & Ellison, 2007).

La oportunidad de interactuar con otras comunidades online beneficia a todos los estudiantes incluso a aquellos que son un poco tímidos en la participación en clase. Edmodo permite que sus usuarios con similares valores, creencias o preferencias se comprometan con sus estudios, sin desligar la parte social de conversar, relacionarse socialmente, colaborar y compartir trabajos construyendo así conocimiento que permita actualizar sus perspectivas y metodologías de aprendizaje.



Figura 5. Visualizaciones de las principales interacciones de Edmodo.

En la Figura 5 se puede apreciar las visualizaciones de lo que aparece en la pantalla cuando se ingresa a la plataforma Edmodo. En primera instancia, la página de inicio presenta opciones para identificar si es profesor, estudiante o un padre y los botones para “unirse a un grupo” y “entrar”, posteriormente el cuadro para ingresar el usuario y clave. Una vez ingresado como usuario, puede configurar el perfil como por ejemplo: fotografía que aparecerá, el background o breve descripción de su trabajo y profesión, conexiones es decir sus amigos, información académica e insignias. Finalmente, en Inicio o su palabra en inglés Home, puede encontrar la primera parte de una gran gama de actividades, en un perfil docente estas pueden ser: las clases o grupos a las que pertenece,

administrar y crear clases o grupos, unirse a una clase o un grupo, topics o temas que le interesan, comunidades. En la parte interactiva no solamente se escribe lo que desea como cualquier chat, sino también que se puede añadir archivos, enlaces, desde la biblioteca, desde google drive y hasta programar el mensaje con fecha y hora futura. Los colores y los diseños son bastante parecidos a Facebook, la red social más vista en el mundo. (Edmodo, Edmodo.com, 2018)

6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El análisis cuantitativo basado en la recolección de datos, se realizó a 123 estudiantes del área administrativa, de la Universidad de Guayaquil, una de las más grandes del Ecuador. Los resultados se detallan a continuación:

Pregunta 1: Sexo. En esta pregunta se identifica al estudiante por ser hombre, mujer, o prefiere no decirlo.

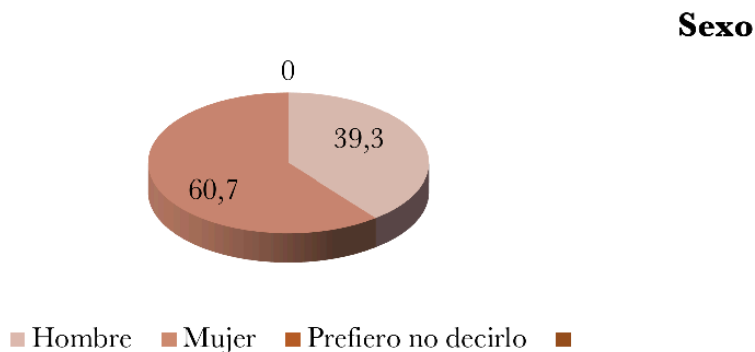


Figura 6. Sexo de los estudiantes.

En la Figura 6 se muestra que las mujeres representan en la población encuestada un 60,7%, mientras que los hombres son el 39,3%, 0% prefiere no decirlo.

Pregunta 2: Edad. Las personas encuestadas son universitarios, pueden identificarse edades diversas. Los rangos son: menor de 20 años, entre 20 y 30 años, entre 30 y 40 años, mayor a 40 años.

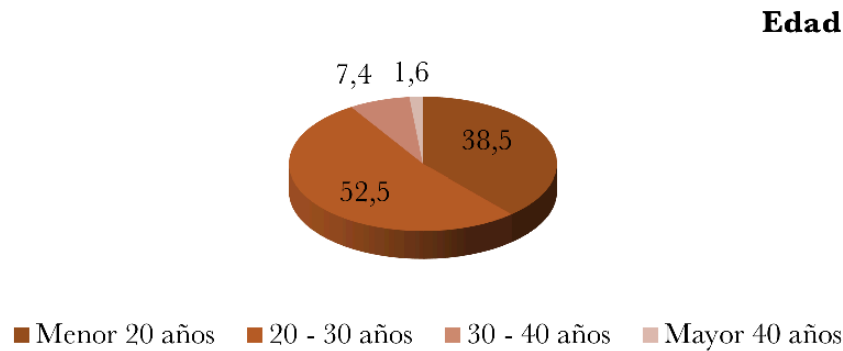


Figura 7. Edad de los estudiantes.

En la Figura 7 se aprecia que el rango de edades más de la mitad con un 52,5% corresponde a estudiantes entre 20 y 30 años, seguido de los menores de 20 años con un 38,5%, en un menor porcentaje los estudiantes que se encuentran entre 30 y 40 años con un 7,4%, y los mayores de 40 un 1,6%.

Pregunta 3: Conocimiento de existencia de plataforma Edmodo. Se trata de recolectar información si los estudiantes han escuchado hablar de Edmodo.

Ha escuchado hablar de Edmodo?

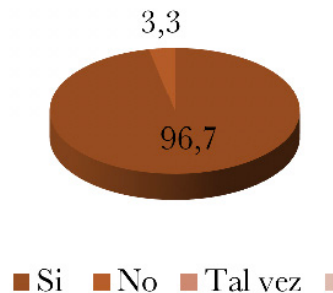


Figura 8. Conocimiento de existencia de Edmodo.

En la Figura 8 se destaca que el 96,7% de los encuestados sí han escuchado hablar de la plataforma Edmodo, mientras que una pequeña parte tan solo el 3,3% dijo que no.

Pregunta 4: En caso de respuesta afirmativa en la pregunta 3, tiempo de uso de la plataforma Edmodo. La intención de la cuestión es dejar que los estudiantes indiquen el lapso de tiempo que han venido usando Edmodo.

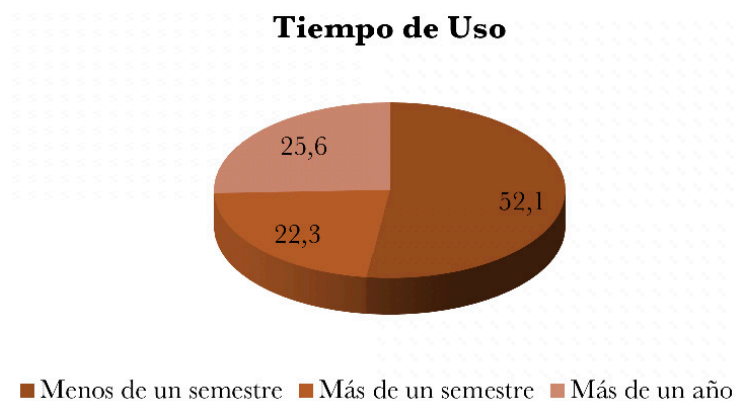


Figura 9. Conocimiento de existencia de Edmodo.

El tiempo estimado de uso de la plataforma Edmodo en los estudiantes de la Universidad de Guayaquil es de 52,1% menor a un semestre, es decir que es reciente su uso. El 25,6% ha venido utilizando Edmodo por más de un año, y, mientras que el 22,3% de los alumnos indicaron que más de un semestre ya han empezado su uso.

Pregunta 5: Lugar donde empezó el uso de Edmodo. Dada la utilización reciente de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil, se pregunta dónde empezó el uso de la plataforma.

Instituciones donde usó Edmodo



Figura 10. Institución donde empezó a usar Edmodo.

La Figura 10 muestra que los estudiantes que usan la plataforma Edmodo, empezaron su uso por primera vez dentro de las aulas universitarias, así lo indica el 92,6% de los encuestados, el 6,4% manifestaron que su uso empezó en el Colegio, es decir la secundaria, mientras que tan solo el 1% ha empezado de manera particular o en cursos independientes.

Pregunta 6: En qué tiempo realizó el registro en Edmodo una vez recibida la instrucción de hacerlo. Los estudiantes de la Universidad de Guayaquil fueron instruidos para realizar un registro o unirse a una clase en Edmodo, la pregunta trata sobre el tiempo que ellos tomaron para la inscripción en cuanto recibieron la actividad a realizar.

Tiempo de Registro

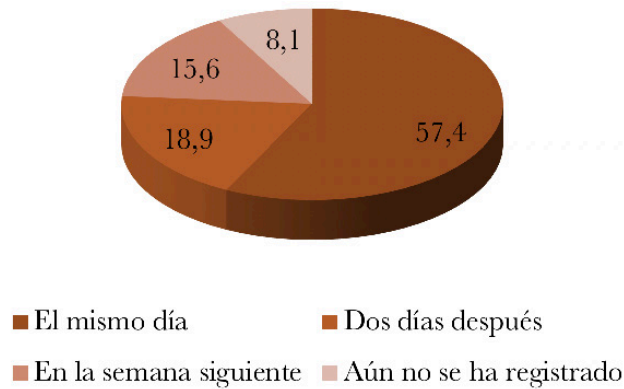


Figura 11. Tiempo que tomó para inscribirse en Edmodo.

Una vez que los estudiantes de la Universidad de Guayaquil recibieron la instrucción de unirse a una clase, tomaron acción en diferentes períodos de tiempo: el 57,4% lo hicieron el mismo día, es decir que más de la mitad pudo realizar oportunamente su registro. El 18,9% lo realizó dos días después, el 15,6% se registró en la semana siguiente y finalmente el 8,1% confiesa que aún no se ha unido al grupo de Edmodo.

Pregunta 7: Causas de registro tardío en Edmodo. En casi la mitad de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil se observó que el registro a la plataforma Edmodo no fue realizada el mismo día en que se recibió la instrucción de hacerlo, por tanto la presente pregunta busca una justificación o causa del retraso al unirse a una clase en línea.

Causa de demora en el registro



Figura 12. Causa de demora en la inscripción en Edmodo.

En el caso de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil que no realizaron su inscripción en el mismo día que recibieron la instrucción. Se indaga cuáles fueron estas causas, siendo las principales: por descuido 43,6%, en casi igual número el 41,5% indica que no tiene internet en casa para realizar este requerimiento. El 11,7% no consideró importante realizar el registro y tan solo el 3,2% negó que le guste la tecnología.

Pregunta 8: Frecuencia de revisión de Edmodo. Una vez obtenido el registro, es decir, haberse unido a una clase en Edmodo, con qué frecuencia un estudiante de la Universidad de Guayaquil revisa su página.

Frecuencia de Revisión de Edmodo



Figura 13. Frecuencia en la revisión de Edmodo.

En la Figura 13 se aprecia que el 41% de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil que revisan su cuenta Edmodo lo realizan solo cuando el profesor lo solicita; el 27,9% lo revisa diariamente es decir de manera espontánea; el 23% afirma revisarlo cada semana y en menor proporción tan solo el 8,1% indica que nunca lo revisa.

Pregunta 9: Percepción de un estudiante hacía la plataforma Edmodo. Los usuarios de la plataforma Edmodo de la Universidad de Guayaquil indican cuál es su percepción de la misma a través de los siguientes enunciados.

Percepción de los estudiantes hacia Edmodo

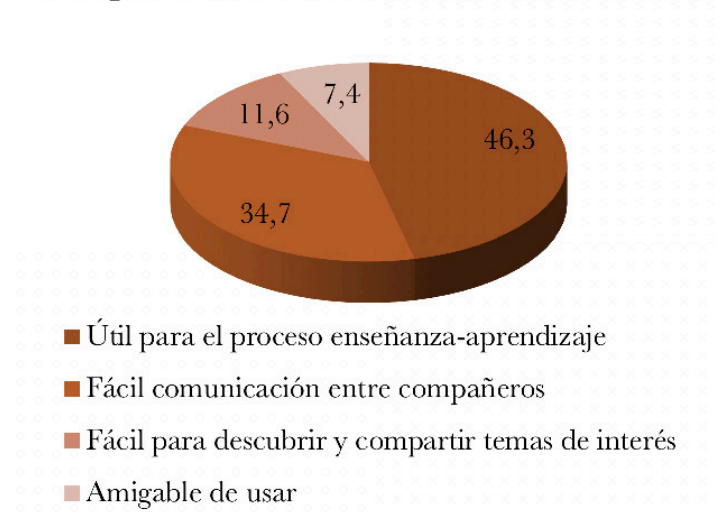


Figura 14. Frecuencia en la revisión de Edmodo.

Los usuarios de la plataforma Edmodo de la Universidad de Guayaquil perciben a la misma con los siguientes atributos: 46,3% la considera útil para el proceso enseñanza – aprendizaje, en otras palabras, les gusta esta nueva forma de aprender; el 34,7% manifiesta que Edmodo es una plataforma fácil para comunicarse con sus compañeros. El 11,6% de los estudiantes indica que es fácil para descubrir y compartir temas de interés con compañeros y docentes; el 7,4% puntualiza que es amigable de usar.

Pregunta 10: Desventajas de la plataforma Edmodo. A los estudiantes también se les preguntó por los puntos débiles que consideran que tiene la plataforma durante su uso, adicionalmente el no uso ha sido por las siguientes desventajas.

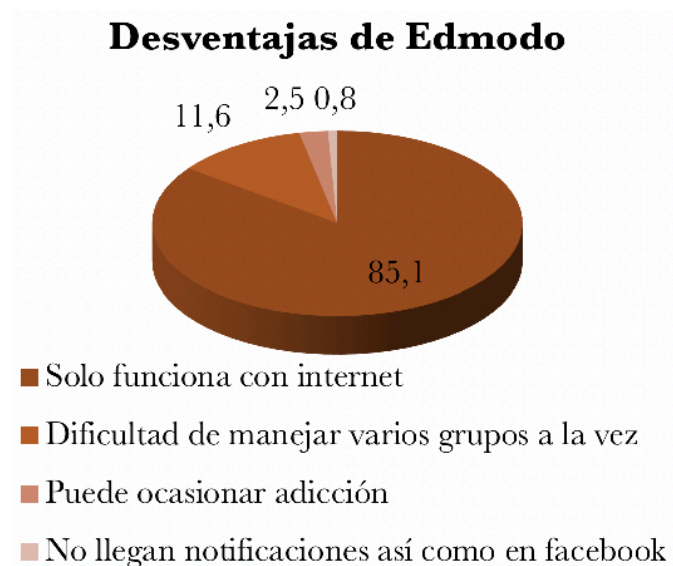


Figura 15. Desventajas de la plataforma Edmodo.

Los estudiantes han considerado como desventajas al usar Edmodo y en otros casos el por qué no lo usan las siguientes: 85,1% indican que sólo funciona con internet, en otras palabras aún es complicado que la población universitaria maneje internet de manera permanente desde sus hogares. El 11,6% manifiesta que se dificulta manejar varios grupos a la vez; el 2,5% afirma que puede provocar adicción, finalmente, el 0,8% sostiene que es necesario que Edmodo emita notificaciones tal cual lo hace la red social Facebook.

Pregunta 11: Edmodo en Smartphones. En la era moderna existen muchas aplicaciones descargables para teléfonos inteligentes, permitiendo optimizar tiempo, distancia y hasta dinero. La plataforma Edmodo cuenta con su propia aplicación y el 75% de los estudiantes conoce de esto, la pregunta es si les gustaría descargar la app en sus celulares.

Edmodo en Smartphones

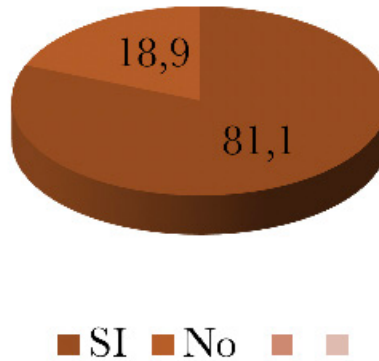


Figura 16. Aceptación para descargar la App de Edmodo.

Las aplicaciones para Smartphones o teléfonos inteligentes son herramientas modernas que permiten a los usuarios de internet, la navegación más fácil y acceso rápido a temas, productos y servicios de su interés. Edmodo al contar con su propia app innova ante otras plataformas, es por esto que la pregunta 11 indaga sobre si los estudiantes aceptarían descargar la misma, siendo el 81,1% afirmativo, mientras que el 18,9% indicó que no la descargaría.

Pregunta 12: Por qué no descargaría Edmodo en su Smartphone. El usuario de un Smartphone descarga en el mismo lo que desea y considere útil, la pregunta es para aquellos que no les gustaría descargar la app de Edmodo a fin de saber sus razones.

Razones para no descargar la App de Edmodo

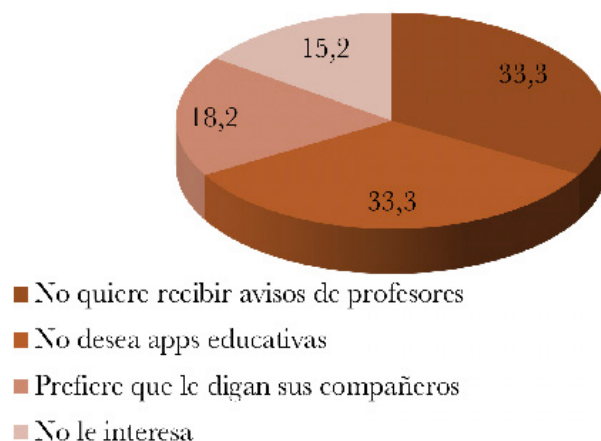


Figura 17. Razones de estudiantes para no descargar la App de Edmodo.

Las razones por las que los estudiantes de la Universidad de Guayaquil no aceptan descargar la aplicación de Edmodo en sus celulares son las siguientes: 33,3% no desea recibir avisos por parte de sus docentes en sus celulares, en igual número de alumnos no desean tener apps educativas en su Smartphone, 18,2% afirman que prefieren que les digan sus compañeros y el 15,2% no está interesado en descargar la app de Edmodo.

Pregunta 13: Sugerencia de uso de TICs en clase. Para el proceso enseñanza-aprendizaje es necesario el uso de las nuevas Tecnologías de la información y comunicación, cuán importante los estudiantes consideran que es el uso de las TICs por parte de sus docentes como herramienta didáctica.

Sugerencia del uso de las TICs

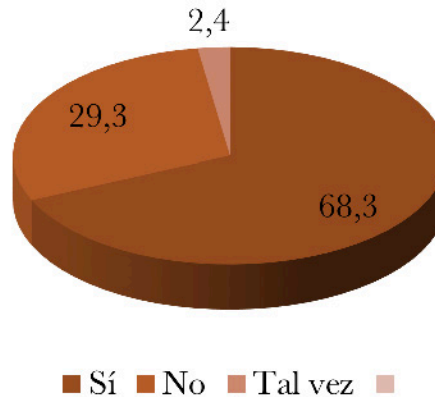


Figura 18. Sugerencia del uso de las TICs por docentes.

El proceso enseñanza-aprendizaje ha evolucionado, la Figura 18 busca el punto de vista de los estudiantes en cuanto a la importancia que ellos consideran tiene dentro de la didáctica actual de los docentes universitarios, el uso de la herramienta Edmodo y demás estrategias que brinda las TICs. Los resultados fueron los siguientes: el 68,3% lo considera importante, mientras que el 29,3% indica que no es importante y un 2,4% manifiesta que podría ser importante.

Además de los intercambios sincrónicos e incluso asincrónicos, Edmodo permite claramente alcanzar sus objetivos de manera profunda, flexible y abierta según lo describe González (2014). Contando con diversos tutoriales publicados en la página Youtube, plataforma de videos, el más visto tiene más de 107 mil visualizaciones y fue publicado hace 4 años por MissJill (2013), Edmodo posee diferentes escenarios, innova dentro del desarrollo tecnológico elaborando y transmitiendo información de manera colaborativa y constante.

La Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción de la Unesco, enmarca en su artículo 1 sobre la misión de educar, formar y realizar investigaciones en el inciso c lo siguiente: “promover, generar y difundir conocimientos por medio de la investigación y, como parte de los servicios que ha de prestar a la comunidad, proporcionar las competencias técnicas adecuadas para contribuir al desarrollo cultural, social y económico de las sociedades, fomentando

y desarrollando la investigación científica y tecnológica a la par que la investigación en el campo de las ciencias sociales, las humanidades y las artes creativas” destacando en el caso de estudio el aporte tecnológico que hoy en día se necesita en la educación superior para los ámbitos de investigación científica, es por tanto merecedor de gran valía la plataforma Edmodo que sirve para sobrellevar estos cambios en los estudiantes actuales (UNESCO, 1998).

Personal Learning Environment PLE o Entorno Personal de aprendizaje es relativamente un nuevo fenómeno dentro del dominio del e-learning, van Harmelen (2006), aunque también cabe mencionar el m-learning, es decir, el aprendizaje móvil, tienen como propósito proveer un interfaz estándar en el cual los usuarios tengan acceso a un portafolio de información, además de proveer alcances pedagógicos tanto para docentes como estudiantes, y esto lo proporciona Edmodo.

Por un lado, el Learning Management Systems o Administración de Sistemas de Aprendizaje y, por otro lado, los Recursos Educativos Abiertos REA, buscan brindar una alternativa al usuario para manejar los materiales educativos o recursos de información. En otras palabras, proporcionan soporte o apoyo para mejorar los procesos de aprendizaje y esto ha ocasionado un impacto en la pedagogía actual, Dalsgaard (2006). Edmodo integra a la comunidad en una pedagogía constructivista social capaz de proveer a los estudiantes de herramientas propias que lo comprometan a redes sociales motivando así el autoaprendizaje.

El estudio ayudó a observar que Edmodo permite desarrollar diferentes habilidades en los estudiantes y docentes, como lo son el pensamiento crítico y creatividad, permitiendo que sus usuarios se empoderen de los conocimientos en un tiempo reducido. Los docentes pueden relacionarse con sus estudiantes y ellos a su vez reciben retroalimentación de sus actividades. Se desarrollan destrezas como compañerismo, además de detectar las necesidades de cada uno permite brindar una educación de calidad con equidad para que todos aprendan. Edmodo es la plataforma más conocida, sin embargo se detectó que fue en el ámbito universitario donde los encuestados empezaron a usarla, realizando su registro casi de inmediato una vez recibida la instrucción de hacerlo, solo una menor parte no lo pudo realizar de los cuales su razón fue el descuido y por no contar con una conexión a internet en sus hogares.

La frecuencia para revisar su cuenta Edmodo es usual, dada la ventaja de poseer atributos similares a Facebook es fácil de usar. Los estudiantes perciben a la plataforma como útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, dentro de las desventajas consideran que el uso lo realizan con

internet y este no es un elemento que poseen todo el tiempo. En su mayoría desearían descargar la aplicación en sus celulares, pero los que respondieron negativamente, aseguran que no les gustaría recibir avisos de sus profesores en el Smartphone de manera continua. Básicamente, los estudiantes de la Universidad de Guayaquil sugieren que más docentes se unan al uso de las TICs en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo mismo que motivaría al alumno a auto-prepararse venciendo barreras.

7. CONCLUSIONES

Los términos que se emplean actualmente para el autoaprendizaje involucran entre otros: aprendizaje en línea *e-learning*, recursos educativos abiertos *REA*, web 2.0 y web 3.0, la revisión teórica permitió conocer estos conceptos así también cómo Edmodo se ha desarrollado hasta convertirse en la plataforma de enseñanza-aprendizaje más usada en la educación superior.

Edmodo se ha desarrollado hasta convertirse en la plataforma de enseñanza-aprendizaje más usada en la educación superior.

La investigación empleada generó indicios valederos sobre la metodología usada en este trabajo, es así que el método inductivo permitió revelar desde los particular de cada término utilizado para el aprendizaje en línea hasta poder sacar lineamientos generales, en tanto que el método deductivo muestra antecedentes de los estudios en línea a fin de concluir en sus innumerables beneficios. La revisión bibliográfica mostró la historia de Edmodo y su evolución, además del análisis realizado de la investigación y sus datos, se logró sintetizar los mismos.

El desarrollo de una encuesta permitió revelar las perspectivas de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil, frente al uso en muchos casos por primera vez, de Edmodo. Ventajas y algunas desventajas fueron detallados en los resultados obtenidos mediante un análisis del diagnóstico. Los escenarios fueron en aulas de clase con asignaturas administrativas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Area, M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*, Universidad de La Laguna. España: Creative Commons.

ATutor. (s.f.). *ATutor*. Recuperado de: <http://www.atutor.ca/>.

Badia, A. (2006). Ayuda al aprendizaje con tecnología en la educación superior. *Universities and Knowledge Society Journal*, 3(2).

Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Fukey, L. (2014). A study on “Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment”. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 144, 416 – 422 .

Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer Mediated Communication*, 13(1), 210–230.

Butcher, N. (2011, 2015). *A basic guide to Open Educational Resources (OER)*. Francia, Canadá: Commonwealth of Learning & Unesco.

Claroline. (2017). *Claroline.net*. Recuperado de: <https://www.claroline.net/>.

Dalsgaard, C. (2006). Social software: E-learning beyond learning management systems. *Eurodl European Journal of Open, Distance and E-learning*. Recuperado de: <http://www.eurodl.org/index.php?p=archives&year=2006&hal&article=228>.

Dokeos. (2018). *Dokeos.com*. Recuperado de: <https://www.dokeos.com/>.

Edmodo. (2016). *Edmodo*. Recuperado de: www.edmodo.com.

Edmodo. (30 de Enero de 2018). *Edmodo.com*. Recuperado de: <https://www.edmodo.com/home>.

EdmodoBlog. (28 de Junio de 2011). *Learning, Edmodo Honored as Best Website for Teaching and Learning*. Recuperado de: <https://blog.edmodo.com/aaslaward/page/3/>.

Forman, G. Z. (1994). The challenges of mobile computing. *IEEE*, 27(4), 38-47.

González, M. (2014). Interacciones entre estudiantes de Formación Docente, en Plataforma Educativa Edmodo. Resignificando el rol docente utilizando REA. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*, ISBN: 978-84-7666-210-6 – Artículo 160 .

Gutiérrez, I., Martínez, F., & Prendes, M. (2010). *Recursos Educativos en Red*. Madrid: Síntesis S.A.

Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.

Islas, O. (2014). Comunicación, identidad y sentido de pertenencia en instituciones de educación superior. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, 2(4).

Jiménez, M., Acosta, M., & Salas, L. (2017). Learnability como característica del empleado del siglo XXI. *Dominio de las ciencias*, 3(4), 54-71.

Kongchan, C. (2013). How Edmodo and Google Docs can change traditional classrooms. *The European Conference on Language Learning*, Brighton, United Kingdom, paper#0442.

Laurillard, D. (2004). E-Learning in Higher Education. *From Changing Higher Education*, Edited by Paul Ashwin (RoutledgeFalmer, forthcoming).

Lienhart, R. a. (2002). *An extended set of Haar-like features for rapid object detection*. ICIP02.

Mejía, J. (2 de Mayo de 2017). Estadísticas de Redes Sociales: usuarios de Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, Whatsapp y otros. *Marketing Digital y Social Media*. Colombia.

MissJill. (3 de Mayo de 2013). *Youtube*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zzXt4PqZvd0>.

Moodle. (2018). *Moodle.com*. Recuperado de: <https://moodle.org/>.

Núñez, J., & González, J. (1998). Estrategias de Aprendizaje, Autoconcepto y Rendimiento Académico. *Psicothema*, Vol 10 No. 1 pag 97 - 109.

OLAT. (10 de Enero de 2018). *Online Learning and Training (OLAT)*. Recuperado de: <https://help.olat.uzh.ch/>.

Opensource.com. (s.f.). *What is open education?* Recuperado de: <https://opensource.com/resources/what-open-education>.

Torres, J. (2016). Aspectos Básicos para una enseñanza e-learning de calidad en la Educación Superior. *3C TIC* , 18, 5(3).

UNESCO. (1998). *Declaración mundial sobre la Educación Superior* . Conferencia Mundial sobre la Educación Superior.

UNESCO. (2015). *Unesco.org*. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/guidelines-for-open-educational-resources-oer-in-higher-education/>.

van Harmelen, M. (2006). Personal Learning Environments . *Proceedings of the Sixth International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT'06)* , 0-7695-2632-2/06 .

Villanueva, P. (9 de Febrero de 2017). *Marketing E-Commerce*. Recuperado de: <https://marketing4ecommerce.net/usuarios-de-internet-mundo-2017/>.

Zhou, W. (5 de Noviembre de 2016). *Should Technology Replace Teachers?* Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LIR60cgfOFU>.

