

## **Estrategias para el Diseño del Aula Virtual para el Aprendizaje de la Literatura**

**Padilla, Katiana** <sup>1</sup>

Institución Educativa Divino Niño de Agustín Codazzi Colombia  
katiana.padilla@gmail.com

**Tapia, Nesky** <sup>2</sup>

Instituto Universitario de Tecnología de Maracaibo (IUTM)  
Nesky.tapia@yahoo.com

### **RESUMEN**

El presente artículo tiene como objetivo general describir las estrategias para el diseño del aula virtual para el aprendizaje de la literatura en la Institución Educativa Divino Niño de Agustín Codazzi. Se fundamentó teóricamente bajo los estudios desde los postulados teóricos de Herrera, J. (2015), López (2012) y Miratía (2006, citando Asinsten 2003), Leibrandt Isabella (2007), Ventura, J. y Sequero, M. (2015), Pantano, Erica (2011), entre otros. La metodología fue tipificada como descriptiva proyectiva, con diseño no experimental, transeccional descriptivo y de campo. La técnica de recolección de datos fue la entrevista dirigida a tres (3) expertos en informática con siete (07) preguntas abiertas, relacionados a los indicadores: Diseño, Producción, Implantación, Publicación y Evaluación. Los resultados obtenidos de la información recibida de los expertos, arrojan que se considera importante tomar el modelo presentado por López (2012), en cuanto fases o etapas de la estrategia DPIPE para diseñar aulas virtuales para el aprendizaje de la literatura, puesto que permiten comenzar desde el diagnóstico del conocimiento de los estudiantes, pasando por la selección de los contenidos digitales necesarios para la adquisición del conocimiento, al igual reconoce la selección de la plataforma más adecuada; por último se realizan las pruebas de funcionamiento del aula virtual luego de la publicación del curso y antes de que los estudiantes inicien su utilización.

**Palabras clave:** Aula virtual; aprendizaje de la literatura; Competencias literarias.

<sup>1</sup> Lic. En Lengua Castellana y Comunicación, Docente de la Institución Educativa Divino Niño de Agustín Codazzi, Departamento de Cesar. Colombia.

<sup>2</sup> Ingeniero en Electrónica, Especialista en Metodología en la Investigación. Docente de Instituto Universitario de Tecnología de Maracaibo, y de la Universidad Rafael Urdaneta (URU), Zulia, Venezuela.

## **Strategies for the Design of the Virtual Classroom for the Learning of Literature**

### **ABSTRACT**

The present article has like general objective to describe the strategies for the design of the virtual classroom for the learning of Literature in the Educational Institution Divine Child of Agustín Codazzi. It was based theoretically under the studies from the theoretical postulates of Herrera, J. (2015), López (2012) and Miratía (2006, citing Asinsten 2003), Leibrandt Isabella (2007), Ventura, J. and Sequero, M. (2015), Pantano, Erica (2011), among others. The methodology was typified as projective descriptive, with no experimental design, descriptive transactional and field. The technique of data collection was the interview addressed to three (3) experts in computer science with seven (07) open questions, related to the indicators: Design, Production, Implementation, Publication and Evaluation. The results obtained from the information received from the experts show that it is important to take the model presented by López (2012), as phases or stages of the DPIPE strategy to design virtual classrooms for the learning of literature, since they allow to begin from the diagnosis of the knowledge of the students, through the selection of the digital contents necessary for the acquisition of knowledge, as well as the selection of the most appropriate platform; Finally, the functional tests of the virtual classroom are carried out after the publication of the course and before the students begin their use.

**Keywords:** Virtual Classroom; learning literature; literary skills.

### **Introducción**

La tecnología se ha manifestado en todas las áreas del quehacer y saber humano, proporcionando multitud de recursos y herramientas que maximizan las capacidades de las personas, las cuales se ponen de manifiesto dentro del entorno educativo, enriqueciéndolo con espacios constructivos virtualizados, donde docentes y estudiantes como usuarios, hacen vida en un contexto tecnificado sin que la distancia sea una barrera.

En mención a lo anterior, se consideró de suma importancia tomar en cuenta las fortalezas y debilidades presentes en los estudiantes para diseñar las estrategias idóneas que permitan alcanzar su proceso educativo tanto en las escuelas con en el entorno que lo rodea, asimismo, al desarrollar el aula virtual para el aprendizaje de la literatura, la acción educativa exige demandas en el campo del conocimiento, las habilidades y actitudes en relación con los entornos virtuales, debido a que crea vínculos significativos que permiten valorar y reconocer la práctica pedagógica a través de una dinámica visual positiva.

Es importante destacar que autores como Herrera, J. (2015), López (2012) y Miratía (2006, citando Asinsten 2003), establecen que son elementos que permiten la distribución de la información para el estudiante y que se deben tomar en cuenta pasos, etapas, metodologías, entre otros; que permitan al docente organizar y crear el aula virtual con el fin de apoyar el aprendizaje de los estudiantes.

Para sintetizar, es importante destacar que en el siguiente artículo se explicara la importancia y consideraciones que denotaron los expertos en el área en cuanto a las estrategias que se deben diseñar en el aula virtual para que el estudiante obtenga adecuadamente un aprendizaje de la literatura; lo cual demuestra el valor que tiene la tecnología en la educación.

## **Estrategias para el Diseño del Aula Virtual**

Para López (2012), la estrategia de “Diseño de Cursos en Línea” están relacionadas con cómo armar y diseñar un curso Web, tomando en cuenta las teorías cognitiva y constructivista del aprendizaje, entre otros, se ha definido la estrategia “DPIPE“, que consiste en cinco pasos: Diseño, Producción, Implementación, Publicación y Evaluación, las cuales permitirán a los docentes crear aulas virtuales con el propósito de apoyar sus actividades de clase, en forma presencial, mixta, a distancia o virtual, mediados por las tecnologías de información y comunicación (TIC), y las herramientas de la Web 2.0

Asimismo, Herrera, J. (2015), establece que elementos que componen un aula virtual surgen de una adaptación del aula tradicional a la que se agregan adelantos tecnológicos accesibles a la mayoría de los usuarios, y en la que se reemplazaran factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos. Por lo tanto, básicamente el aula virtual debe contener las herramientas que permitan: distribución de la información, Intercambio de ideas y experiencias, Aplicación y experimentación de lo aprendido, Evaluación de los conocimientos, Seguridad y confiabilidad en el sistema.

Por otra parte, Miratía (2006, citando Asinsten 2003), las establece como una metodología basada en etapas de construcción utilizando el modelo PCIPA para el diseño y creación de aulas virtuales, el cual consiste en 4 pasos: Prediseño (pensar en el curso), Construcción (hacer el curso), Implantación (hacer que el curso funcione) y por ultimo Publicación (colocarlo en internet/LMS).

Confrontando en cuanto al diseño de Aulas Virtuales López (2012), ha definido la estrategia "DPIPE", en cinco pasos: Diseño, Producción, Implementación, Publicación y Evaluación. Por su parte, Herrera, J. (2015) establece que son elementos que permiten Distribución de la información, Intercambio de ideas y experiencias, Aplicación y experimentación de lo aprendido, Evaluación de los conocimientos, Seguridad y confiabilidad en el sistema, y por ultimo Miratía (2005, citando Asinsten 2003), las establece como una metodología modelo PCIPA el cual se fundamenta en 4 pasos: Prediseño, Construcción, Implantación y por ultimo Publicación.

Para dicho estudio se fija postura con López (2012), afirmando que la estrategia de "Diseño de Cursos en Línea" están relacionadas con cómo armar y diseñar un curso Web, y tomando en cuenta las teorías cognitiva y constructivista del aprendizaje "DPIPE", con el propósito de apoyar la actividad docente que se

desarrolla en forma bimodal o totalmente en línea. Contempla cinco etapas: Diseño, Producción, Implementación, Publicación, y Evaluación.

Para los investigadores del presente estudio, las estrategias para la creación y diseño de Aulas Virtuales permiten utilizar herramientas para que el docente pueda crear toda la estructura del curso, además, debe implementar los mecanismos para llevar el control y administración del mismo, y los mecanismos o medios de interacción (docente - estudiantes, estudiantes - estudiantes, estudiantes - medios y materiales). A continuación se describen las fases desarrolladas:

**Diseño:** implica la utilización de los resultados de la fase de Análisis para planear una estrategia para el desarrollo de la instrucción. Durante esta fase, se debe delinear cómo alcanzar las metas educativas determinadas durante la fase de Análisis y ampliar los fundamentos educativos. Algunos de los elementos de la fase de Diseño pueden incluir escribir una descripción de la población meta, conducir el análisis de aprendizaje, escribir los objetivos y temas a evaluar, selección del sistema de entrega y ordenar la instrucción. Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido. Los resultados (salidas) de la fase de Diseño serán las entradas de la fase de Desarrollo.

**Desarrollo.** Se estructura sobre las bases de las etapas de Análisis y Diseño. El propósito de esta fase es generar los planes de las lecciones y los materiales de las mismas. Asimismo, se desarrollará la instrucción, todos los medios que serán usados en esta y cualquier documento de apoyo. Esto puede incluir hardware (por ejemplo, equipo de simulación) y software (por ejemplo, instrucción basada en la computadora). La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.

**Implementación.** Se refiere a la entrega real de la instrucción, ya sea basado en el salón de clases, en laboratorios o en computadora. El propósito de esta fase es la

entrega eficaz y eficiente de la instrucción. Por lo tanto, debe promover la comprensión del material por parte de los estudiantes, apoyar el dominio de objetivos por parte de los estudiantes y asegurar la transferencia del conocimiento del contexto educativo al trabajo. Finalmente se realiza la ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los participantes.

**Evaluación.** Esta fase mide la eficacia y eficiencia de la instrucción, y debe estar presente durante todo proceso de diseño instruccional dentro de cada etapa, entre las fases, y después de la implementación. La Evaluación puede ser formativa o sumativa.

**Evaluación Formativa.** Se realiza durante y entre las fases. El propósito de este tipo de evaluación es mejorar la instrucción antes de implementar la versión final, consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación, evaluación).

**Evaluación Sumativa.** Usualmente ocurre después de que la versión final es implementada. Este tipo de evaluación determina la eficacia total de la instrucción. Asimismo, la información de la evaluación sumativa es a menudo usada para tomar decisiones acerca de la instrucción (tales como comprar un paquete educativo o continuar con la instrucción), a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

## **Aprendizaje de la Literatura**

En este mismo orden, para Ventura, y Sequero, M. (2015), el aprendizaje de la literatura es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, para desarrollar un conjunto de actividades donde utilizan la palabra ya sea oral o escrita como medio de expresión a través de textos literarios. Para Pantano (2011), advierten que el aprendizaje de la literatura busca “inculcar” los saberes escritos y formalizados, lo hace por medio de estrategias y prácticas definidas por las

relaciones de poder: los sentidos “correctos” de un texto, las formas de leer, las producciones textuales que se imponen a costa de otras “menospreciadas”, refuerzan, a pesar de reconocer la historicidad de estas prácticas, modelos que no son únicos ni naturales.

Según Leibrandt (2007), el aprendizaje literario se basa en la concepción de que hay procesos de aprendizaje que surgen específicamente a través del uso de textos literarios y en concreto aquellos destinados a un público joven. El elemento de enlace entre los dos términos es el desarrollo de las competencias y en concreto de la emocional.

Confrontando a los autores antes citados, Pantano (2011), busca “inculcar” los saberes escritos y formalizados; mientras que para Ventura, y Sequero, M. (2015), el aprendizaje de la literatura es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, para desarrollar un conjunto de actividades y Leibrandt (2007), afirma que el aprendizaje literario se basa en la concepción de que hay procesos de aprendizaje que surgen específicamente a través del uso de textos literarios y en concreto aquellos destinados a un público joven.

Al respecto, se fija postura con Ventura, J. y Sequero, M. (2015), los cuales consideran que el aprendizaje de la literatura es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, para desarrollar un conjunto de actividades donde utilizan la palabra ya sea oral o escrita como medio de expresión a través de textos literarios. Asimismo, los investigadores de dicho trabajo sostienen que el aprendizaje de la literatura es un proceso donde se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción en lo relacionado a la escritura como medio de expresión que se lleva al aula de clases en cualquier contexto.

## **Metodología**

La investigación es descriptiva, proyectiva con diseño no experimental, transeccional y de campo. La técnica de recolección de datos fue la entrevista dirigida a tres (3) expertos en informática con siete (07) preguntas abiertas, relacionados a los indicadores: Diseño, Producción, Implantación, Publicación y Evaluación.

## **Resultados de la Investigación**

Con respecto al objetivo de Describir las estrategias para el diseño del aula virtual para el aprendizaje de la literatura en la Institución Educativa Divino Niño de Agustín Codazzi, se aplicó una guía de entrevista dirigida a tres (3) expertos en el área, a través de la dimensión estrategias para el diseño del aula virtual con sus cuatro (4) indicadores: Diseño, Producción, Implantación, Publicación y Evaluación; conformando siete (7) ítems, a continuación se demuestra el análisis y discusión de los resultados obtenidos.

Tomando en cuenta el primer indicador: Diseño, se inició con la primera pregunta: ¿Toma en cuenta las necesidades instruccionales de los estudiantes para diseñar los objetivos y competencias del Aula Virtual?, los tres (3) expertos consideran que si se debe tomar en cuenta debido a que el diseño debe estar centrado en los estudiantes y el docente debe crear las actividades necesarias para el aprendizaje.

Las respuestas permiten afirmar lo establecido por López (2012), que es la etapa primordial, en ella el profesor apoyado por el diseñador de Instrucción y un diseñador digital (programador de HTML) realizan el diseño instruccional del curso en su estación de trabajo de red. Se definen los objetivos o competencias básicas, que darán sentido al hecho de conformar una página en la Web o curso en línea, y se establecen las características que tendrá el mismo, tanto en su contenido, estructura y en su estética.

Para los investigadores en el diseño de una Aula Virtual es importante definir la audiencia (público), y se hace un análisis de la misma, estableciendo la necesidad Instruccional, para de esta manera desarrollar los contenidos materiales, actividades y evaluaciones del curso adecuados dependiendo las necesidades de los estudiantes.

De igual manera se presentan el indicador: Producción, las respuestas indicadas por los tres (3) expertos de informática, para la segunda pregunta: ¿Considera necesario antes de crear el Aula Virtual tener todo el contenido en archivos digitales?, los cuales respondieron de manera afirmativa indicando que deben tener todo el contenido del curso en formato digital para agilizar el diseño del Aula Virtual y que los estudiantes tenga el acceso al mismo. Estas respuestas coinciden con lo planteado por López (2012), considerando que el curso convertido en una gran cantidad de archivos digitales, se transfiere al ambiente del servidor donde se encuentra la aplicación que permite distribuir la enseñanza a muchos usuarios.

Por lo tanto, se infiere la importancia de que en el Aula Virtual, se organicen los contenidos, materiales, recursos y actividades en formato digital que deben utilizar cada uno de los participantes durante el curso a fin de desarrollar los diferentes contenidos previstos y acordes con las unidades y temas, para así proporcionar el éxito del curso para garantizar el aprendizaje.

Del mismo modo, se dio respuesta a la tercera pregunta: ¿Qué aplicación utilizas para transferir al ambiente del servidor los contenidos y distribuir la enseñanza a muchos usuarios (Web, Moodle, Dokeos, ATutor, WebCT, Blackboard, Joomla, o cualquier otra que facilite la creación de cursos para acceso múltiple)?, los tres (3) expertos coinciden en utilizar como primera opción Moodle ya que es la más utilizada por la institución educativa por ser un entorno amigable y dinámico para

transferir los contenidos, asimismo indican otras como Desire2Learn, Compass y Joomla.

Para López (2012), es importante utilizar aplicaciones tales como Web, Moodle, Dokeos, ATutor, WebCT, Blackboard, Joomla o cualquier otra que facilite la creación de cursos para acceso múltiple. Los autores de este artículo coinciden en que para la creación de un Aula Virtual es importante seleccionar la aplicación de plataformas adecuadas para permitir elaborar interfaces amigables, atractivos y de fácil acceso para los estudiantes.

En cuanto a la cuarta pregunta: ¿De los elementos o estrategias de interacción y de aprendizaje colaborativo propios de la enseñanza en línea (menús, enlaces con páginas de Internet, grupos de discusión y foros, Chat, tareas, Wikis), cuales consideras más utilizado en el proceso educativo?, los expertos consideran que todas los elementos mencionados son importantes dentro del Aula Virtual y se deben tomar en cuenta para el diseño del curso.

Según López (2012), al transferir el curso a este ambiente, se le agregan elementos o estrategias de interacción y de aprendizaje colaborativo propios de la enseñanza en línea; tales como: menús, enlaces con páginas de Internet, grupos de discusión y foros, Chat, tareas, Wikis, entre otros. Para el investigador todos estos elementos permiten en primer lugar el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, la interacción estudiante – estudiante, estudiante – docente.

Los autores consideran que es de suma importancia que todos los contenidos seleccionados para ser montados en el aula virtual deben estar en formato digital para aligerar el proceso de construcción de la misma; asimismo, la selección de la plataforma más sencilla para la interacción con los estudiantes y utilizar diversas herramientas de comunicación asíncronas y síncronas para la formación del estudiantado.

Para continuar se presentan las respuestas indicadas por los tres (3) expertos de informática para el indicador Implantación, dando respuesta a la quinta pregunta: ¿Cuál de los espacios físicos (Web, LMS, CMS, entre otros), utilizas para la página o curso?, estos difieren en la selección para el espacio físico que utilizan para el curso, ya que el primero usa LMS, el segundo WEB y el tercero CMS; dependiendo de la accesibilidad y conocimiento que cada uno tenga.

Según López (2012), es el momento en el cual se establece el espacio físico donde residirá la página o curso (Web, LMS, CMS, entre otros), para hacer una primera prueba de funcionamiento en relación con los enlaces (link, hipervínculos e hiperimágenes), multimedia, foros o listas, chat, email, documentos o archivos, talleres, evaluaciones, entre otros. Los investigadores coinciden con la importancia de ubicar la mejor alternativa en cuanto al espacio físico donde residirá el Aula Virtual para lo cual el docente debe tomar en cuenta las necesidades y posibilidades de acceso de los estudiantes.

Con referente al indicador Publicación, se visualizan los resultados, donde se dio respuesta por los tres (3) expertos de informática a la sexta pregunta: ¿Considera necesario realizar una prueba piloto del funcionamiento del curso antes de iniciar el proceso de enseñanza y de aprendizaje?, los cuales opinan que se debe realizar la prueba piloto para verificar el perfecto funcionamiento del Aula Virtual, del mismo modo permite tomar decisiones sobre las fallas de la misma.

Por esta razón, López (2012), indica que se establecen las estrategias de difusión y presencia activa dentro de la red. Se colocan en el servidor [Upload, mediante un programa de FTP], o LMS todas las páginas, materiales, medios, multimedia, entre otros, y se realiza la segunda prueba de funcionamiento de los elementos que componen el sitio o curso, para lo cual se puede pedir la colaboración de otros profesores o estudiantes (prueba piloto).

Los autores del artículo consideran que es necesario aplicar instrumentos de evaluación durante todo el proceso y al finalizar el Aula Virtual antes de ponerla en funcionamiento ya que va a permitir verificar que contenga el contenido, material, recursos y actividades necesarias para el aprendizaje de los estudiantes, de igual manera permite cotejar el acceso y manejo de la misma por los usuarios; y así tomar las decisiones pertinentes en caso de alguna falla o funcionamiento incorrecto antes de su puesta en marcha en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para el indicador Evaluación las respuestas de los tres (3) expertos de informática en cuanto a la séptima pregunta: ¿Consideras necesario aplicar diferentes instrumentos diseñados para evaluar el proceso de enseñanza y de aprendizaje?, los cuales están de acuerdo con la evaluación desde el inicio hasta el final del Aula Virtual con la finalidad de detectar posibles errores y corregirlos para así mejorar los resultados que la misma pretende alcanzar.

Para lo cual López (2012), plantea que en esta etapa se desarrolla el curso y se aplican los diferentes instrumentos diseñados para evaluar el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Los estudiantes acceden al curso en línea desde cualquier lugar (casa, trabajo, cibercafé, o los laboratorios de que disponga la institución educativa donde cursa estudios) utilizando la Internet y las TIC.

Finalmente, los investigadores consideran la importancia de la etapa de evaluación dentro de las estrategias para diseñar aulas virtuales ya que mediante las pruebas que se realizan al inicio, durante el proceso y al finalizar; se pueden tomar en cuenta todas las correcciones y fallas en el funcionamiento para así garantizar el propósito general del curso durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje.

## **Consideraciones Finales**

El contexto educativo, conlleva a la reflexión, al campo investigativo, a esto se suma la actitud del docente antes los nuevos paradigmas y los cambios latentes tecnológicos, donde es importante la capacidad de poseer habilidades y destrezas, en edificar hipótesis que conlleven a las roturas de paradigmas existentes, exteriorizando nuevos postulados para la sociedad científica y social.

Una vez concluida la investigación con base a las variables de estudio “Estrategias para el Diseño del Aula virtual para el aprendizaje de la literatura” y sus dimensiones e indicadores, se realiza el respectivo análisis estadístico de todos los datos de manera continua, los cuales están articulados con los objetivos planteados dentro de la misma a lo largo de la investigación.

Al respecto, los resultados obtenidos de la información recibida de los expertos, consideran importante tomar el modelo presentado por López (2012), en cuanto fases o etapas de la estrategia DPIPE para diseñar aulas virtuales; ya que las mismas permiten en primer lugar realizar pruebas diagnósticas a los estudiantes, para conocer las necesidades en cuanto al aprendizaje de la literatura de los estudiantes.

Asimismo, la organización todos los contenidos digitales que permitirán la producción de conocimiento de los estudiante, el uso herramientas de comunicación dentro del aula virtual para la interacción docente – estudiante. De igual manera consideran que se debe tomar en cuenta el uso de la plataforma más accesible para la institución – docente – estudiante, como la puesta en marcha para lo cual se piensa desarrollar pruebas pilotos que permitan verificar el debido funcionamiento del aula virtual antes de ser utilizada en el proceso educativo.

Para finalizar se recomienda a los docentes que en su labor incesante en el proceso de formación y construcción tengan presente en su praxis educativa incluir

sistemáticamente elementos y herramientas tecnológicas, que le permitan al estudiante una mayor inclusión a lo largo del desarrollo de su proceso de aprendizaje.

## Referencias consultadas

Leibrandt, Isabella (2007). **El aprendizaje literario y la adquisición de la competencia emocional a través de la lij.**

Miratía, O. & López, M. G. (2006). **Estrategia de Diseño de Cursos en Línea (DPIPE).** Ponencia presentada en el Congreso EDUTECH'2006. Universitat Rovira i Virgili. Tarragona, España

López, M. G. & Miratía, O. (2012) **DPIPE, una estrategia para diseñar y crear aulas virtuales.** Universidad Central de Venezuela (UCV). Facultad de Ciencias Coordinación de Extensión. Unidad de Educación a Distancia (UE@D)

Herrera, J. (2015) **Tareas y Metas de la Educación Virtual.** San Francisco – Republica Dominicana

Ventura, J. y Sequero, M. (2015), **La literatura como recurso didáctico en la enseñanza del español como lengua extranjera.**

Pantano, Erica (2011). **“Reforma educativa, diseño curricular y docencia: un campo tensionado”.** El Toldo de Astier. Propuestas y estudios sobre enseñanza de la lengua y la literatura. Año 2, Nro 2, abril, FaHCE-UNLP.