

ACOTACIONES

Curso en línea como recurso didáctico para la asignatura "Administración de Recursos Humanos" en la DAIS-UJAT

Nelson Javier Cetz Canché¹

María del Carmen Vásquez García²

Juana Magnolia Burelo Burelo³

Juan de Dios González Torres⁴

Jorge Alberto Ceballos García⁵

(Recibido: mayo de 2013, Aceptado junio de 2013)

RESUMEN

La importancia estratégica de la educación en la Sociedad es, hoy por hoy innegable, especialmente para las Instituciones de Educación Superior (IES). Ciertamente es que el crecimiento del conocimiento en la humanidad exige cada vez menos tiempo para adaptarse en aspectos relacionados con los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo cual vincular la tecnología como medio para la instrucción y el aprendizaje colaborativo, son elementos que constituyen una mejor calidad para el proceso enseñanza-aprendizaje del estudiante. El propósito que se persigue con este trabajo es la elaboración de un curso en línea que apoye y de soporte al proceso formativo en la asignatura de Administración de Recursos Humanos como recurso didáctico para estudiantes de la Licenciatura en Informática Administrativa adscritos a la División Académica de Informática y Sistemas en la UJAT. Para su desarrollo se ha elegido el modelo sistémico PRADDIE, así como el uso de las técnicas de la entrevista y encuestas; y como instrumento de recopilación de información el cuestionario.

PALABRAS CLAVES: Diseño instruccional, Praddie, Aprendizaje Colaborativo, Herramientas de Aprendizaje.

ABSTRACT

The strategic importance of education in our society is undeniable, particularly for the institutions of higher education. The rapid growth of the knowledge demands less time to spend in the teaching learning process, so that it's necessary to connect the technology with the instruction and the collaborative learning in order to have a better quality in this process.

The purpose of this work was the development of a course online to help and support the formative process

in the subject "The Human Resource Administration" as a teaching tool for the students of informatics at DAIS-UJAT. It will be used a systemic model called PRADDIE to develop it, and the techniques of interview and questionnaire to collect information.

KEY WORDS: Instructional design, PRADDIE, collaborative learning, teaching tool.

INTRODUCCIÓN

Aunque una teoría válida del aprendizaje no puede instruirnos sobre la manera de enseñar, si nos ofrece el punto de partida más factible para descubrir los principios generales de la enseñanza que puedan formularse en términos de los procesos psicológicos que intervienen de las relaciones de causa y efecto. Por lo tanto una teoría adecuada del aprendizaje no es, desde luego, condición suficiente para mejorar la enseñanza, los principios válidos de esta se basan necesariamente en principios substanciales del aprendizaje pero no constituyen aplicaciones simples y directas de tales principios. Por lo cual vincular la tecnología como medio para la instrucción y el aprendizaje colaborativo, son elementos que constituyen una mejor calidad para el proceso del aprendizaje en el alumno.

Este trabajo adopta una herramienta Learnig Management System (LMS), que aprovechando las ventajas del Internet, y refiriéndose en específico a estudiantes de la Licenciatura en Informática Administrativa, en la asignatura de Administración de Recursos Humanos de la División Académica de Informática y Sistemas de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (DAIS-UJAT),

1,2,3,4,5 Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, División Académica de Informática y Sistemas, Cunduacán, Tabasco, Km. 1 carretera Cunduacán-Jalpa. C.P. 86690. Tel. (914) 33 614 75. México
1 nelson.cetz@ujat.mx, 2 maria.vazquez@ujat.mx, 3 juana.burelo@ujat.mx, 4 juan.gonzalez@ujat.mx, 5 jorge.ceballos@ujat.mx

puedan acceder al contenido de la asignatura, a cualquier hora y en cualquier lugar donde tengan acceso a este medio tecnológico, sin necesidad de desplazarse hasta el centro educativo. Todo ello unido a la estructuración del conocimiento en bloques cortos y fáciles de asimilar, que mejorará sustancialmente las tasas de retención de conocimiento en los alumnos respecto a la enseñanza presencial tradicional.

JUSTIFICACIÓN

La educación en línea centra el interés directamente sobre el estudiante y crea un currículo basado en el principio de considerar al alumno como un sujeto capaz de decidir su propio desarrollo formativo. El proceso educacional se convierte en un proceso que puede extraer y desarrollar las capacidades innatas del educando facilitando su crecimiento natural. Asimismo, es resultado de la interacción entre el sujeto cognoscente y su ambiente de aprendizaje construido bajo los cuatro pilares básicos sugeridos por la UNESCO: aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer, y finalmente, aprender a vivir en armonía con los demás (Delors, 1997).

En este contexto, la adopción de las tecnologías, nos lleva a reflexionar no sólo sobre cómo las usamos mejor para educar sino incluso a repensar los procesos y los contenidos mismos de la educación y a considerar cuáles tecnologías incorporar, cuándo y a qué ritmo.

Entre los avances tecnológicos más recientes que han venido impulsando el uso del conocimiento y que se ha elegido como el medio factible para este estudio es e-Learning o también conocida con otras denominaciones como: teleformación, enseñanza virtual, aprendizaje asistido por las tecnologías de información y telecomunicaciones. La Educación en línea es un modelo educativo abierto que prescinde de un maestro presencial y centra la responsabilidad de la educación en el alumno, representando un gran reto pero también ofreciendo ventajas y oportunidades. Se trata de una modalidad educativa no presencial apoyada en un ambiente de aprendizaje mediatizado, es decir, la interacción cara a cara desaparece y da lugar a la interacción vía medios electrónicos (Centro de Educación a Distancia de la Universidad de Monterrey, 2002). Es un tipo de enseñanza flexible en tiempo y espacio que requiere de un diseño instruccional

apoyado en técnicas de enseñanza, recursos tecnológicos y medios de comunicación electrónicos y que puede implicar una comunicación sincrónica (coincidir en el tiempo y en el espacio) o asincrónica (coincidir en el espacio pero no en el tiempo).

De tal forma que esta aplicación en el contexto académico de la División Académica de Informática y Sistemas (DAIS) es adoptada en la enseñanza-aprendizaje para la Asignatura de Administración de Recursos Humanos, coadyuvando como estrategia formativa completamente virtualizada a través de los nuevos canales electrónicos (las nuevas redes de comunicación, en especial Internet), utilizando para ello herramientas o aplicaciones de hipertexto, correo electrónico, página web, foros de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación que aúnan varias aplicaciones, como soporte del proceso de enseñanza-aprendizaje, que puede resolver muchos de los problemas educativos, perfeccionando el conocimiento, ahorrando tiempo y dinero, en el entorno interactivo en que se desarrolla.

La importancia del e-learning, radica en la convergencia de las tecnologías, la modalidad más sofisticada de la Educación a Distancia, eliminando las barreras encontradas en los procesos de enseñanza-aprendizaje y dando la posibilidad de mejorar los resultados con respecto a la educación presencial.

En términos generales algunas características de cobertura que tiene la educación en línea son:

- Mayor número de estudiantes
- Satisfacer las necesidades de alumnos que no puedan asistir a clases presenciales.
- Lograr que la educación llegue a áreas apartadas.
- Lograr que los alumnos puedan recibir asesorías y retroalimentar constantemente su desempeño.

Por ello los beneficios inmediatos con la aplicación tecnológica, se reflejan en primera instancia en los alumnos con la participación en foros que simulen las plenarios como las desarrolladas en el aula, ya que proporcionan una oportunidad para romper con el aislamiento al desinhibirse llevándolo a exponer sus reflexiones con más frecuencia, resolviendo en gran medida un claro problema escolar suscitado en las aulas presenciales; también la disponibilidad en todo momento para con-

sultar la información, recibir asesorías sin necesidad de desplazarse a la Institución educativa, sobre todo en aquellos casos en donde el alumno tiene compromisos de tipo laboral o por el hecho de que quieran avanzar en la currícula de su Licenciatura.

Otro punto de interés que ha de tenerse presente es la del docente, que en algunos aspectos es similar al de los alumnos, destacándose el acceso en cualquier momento a la aplicación, así como todo lo que implica la organización del curso (tareas, material de consulta, comentarios, sugerencias, etc.). Aunado a ello le permite dedicar tiempo para desarrollar otras actividades académicas sin necesidad de acudir en forma presencial al aula.

Por tanto la aportación principal del estudio radica en la propuesta tecnológica, al ofrecer una visión de conjunto de las características más significativas del e-learning en la enseñanza de la asignatura Administración de Recursos Humanos. Considerándose que la aplicación e-learning es el punto de inflexión clave de la educación a distancia al tener cerca a docentes y alumnos a través del internet.

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar al estudiante una herramienta útil en línea, para desarrollar sus actividades necesarias en el aprendizaje de la asignatura Administración de Recursos Humanos.

DESARROLLO

Todo trabajo de investigación, debería, por definición, seguir un proceso sistemático el cual posibilita al investigador producir resultados viables (Guevara, 1997). En este sentido para llevar a cabo la elaboración y desarrollo del Curso de asignatura Administración de Recursos Humanos, se toma como base el modelo PRADDIE propuesto por (Cookson, 2003), el cual nos sirve para desarrollar entrenamiento de tipo cualitativo y que a través de un proceso relaciona los tres factores muy importantes como son: el estudiante, el docente y los materiales.

Aunque el PRADDIE es un modelo de diseño instruccional, sus características sistémicas nos permiten aplicarle algunas variables que nos admiten integrar y

controlar mejor la relación instrucción-sistema de información. Estas variables se describen en el mapa del modelo de desarrollo del proyecto. Ver fig. 1

FASES DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL



Fig.1 Modelo PRADDIE de Cookson.

Las etapas del modelo comprenden los siguientes procesos:

- La etapa de Pre-análisis contempla construir el marco general para la aplicación específica del diseño instruccional.
- En el Análisis se clarificará el problema, se identificarán las necesidades de los alumnos y su contexto, se seleccionan las soluciones y se define el objetivo de la instrucción.
- El Diseño tiene como propósito dividir el tema en sub-temas, se agrupan los sub-temas en módulos, se eligen los medios y los métodos.
- En el Desarrollo se especifican los contenidos que contribuyen al entrenamiento de la audiencia de estudio, los medios tecnológicos que se usarán y tecnología asociada a ellos.
- En la fase de Implementación el material es usado por la audiencia en el ambiente real con la intención de verificar su funcionalidad.
- La Evaluación permite medir el éxito del material, haciendo una comparación entre el desempeño original de la población antes de someterse a entrenamiento y el desempeño posterior al mismo.

RESULTADOS

Para conocer el contexto del grupo objeto (audiencia) y sus necesidades, se procedió a la aplicación del instrumento de cuestionario el cual nos permitió conocer su contexto y sus necesidades. De la población de estudio que lo conforman 48 alumnos, se analizaron 5 aspectos principales que son:

- El tiempo extra-clase que tienen disponible para la asignatura.
- Los medios por los que se comunican para realizar actividades extra-clase, con el fin de determinar su inclinación hacia el uso de las tecnologías de información y comunicación como medio para compartir sus experiencias en diferentes contextos, y sus habilidades de operación de ellas.
- Su disponibilidad de acceso a tecnologías de información y comunicación que permitirá conocer a qué tipo de tecnologías tienen acceso en el campus y fuera del él, y las características de los equipos de cómputo a los que tienen acceso.
- Sus preferencias de aprendizaje, con el fin de determinar si se inclinan hacia el uso de tecnologías.

El 81 % de total de la población tiene acceso a una computadora con servicio de internet ya sea en su comunidad como en su hogar; a su vez el 74 % navega frecuentemente más de tres horas en internet al día, de los cuales 28 % navega diariamente de 2 a 3 horas, el 22 % navega de 4 a 5 horas al día y el 25 % más de 5 horas.

Así mismo, los resultados manifiestan que el 92 % estiman que los cursos online asociado con la lección y practicas impartida por el profesor al frente es una opción para reforzar su proceso de aprendizaje; y además el 96 % están dispuestos a probar otra forma de tomar las clases de una manera más dinámica que la actual.

Tras un exhaustivo análisis de las herramientas open source (código abierto) orientadas a formación, se eligió Moodle V. 1.9.6+ (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), la cual es una plataforma libre que permite crear y gestionar cursos en línea de una forma fácil y sencilla.

En la Figura 2 se muestra la interfaz general de la plataforma, con la cual el usuario puede interactuar de manera amigable y de rápido acceso a la información, teniendo las opciones tales como: agenda, documentos, baúl de tareas, anuncios, foros, chat, enlaces (Links), trabajos (archivos del estudiante), usuarios, grupos, entre otros.



Fig. 2 Plataforma Moodle.

CONCLUSIONES

Crear un sistema educativo basado en Web no es una cuestión de simplemente digitalizar textos educativos o hacer libros electrónicos, el desarrollo de un ambiente educativo en línea posee algunas particularidades que lo diferencian de un sistema educativo basado en una computadora tradicional y en otros medios que permiten distanciar el espacio y tiempo para aprender. Así mismo, la educación en línea debe analizar y apropiar técnicas de interacción grupal y otras metodologías tradicionalmente utilizadas en la educación presencial, para lograr una mejor interacción y colaboración a través del uso de la tecnología educativa como el diseño instruccional PRADDIE, el cual es un modelo sistémico que permitió integrar y evaluar las etapas de preanálisis, análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, para la creación de cursos a través del LMS Moodle.

SEMBLANZA DE LOS AUTORES

Autores: MTE. Nelson Javier Cetz Canche, M.A María del Carmen Vásquez García, MCE. Juana Magnolia Burelo Burelo, MTE. Juan de Dios González Torres, MIS. Jorge Alberto Ceballos García. Profesores investigadores de tiempo completo de la División Académica de Informática y Sistemas de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, con Estudios de Maestría en Tecnología Educativa, Administración, Educación y Sistemas. Pertenecientes al Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología del Estado de Tabasco y actualmente con perfil PROMEP.

REFERENCIAS

- Castañeda, M. (1995). *Los medios de la comunicación y la tecnología educativa*. México: Editorial Trillas, 2da. Edición.
- Cookson, P. (2003). *Elementos de Diseño Instruccional para el Aprendizaje Significativo en la Educación a Distancia*. Sonora, México: Universidad de Sonora.
- Delors, J. (1997). La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. México: Correo de la UNESCO.
- Escamilla, J. (1995). *Selección y uso de Tecnologías Educativas*. México: Trillas.
- García, L. (2001). *La Educación a Distancia, de la Teoría a la Práctica*. México.
- Guevara, I. (1997). *Trabajo Práctico Educativo*. México: Universidad Veracruzana.
- Hernández, R. (1993). *Módulo Fundamentos del Desarrollo de la Tecnología Educativa (Bases socio psicopedagógicas)*. México: ILCE.
- Tecnológico de Monterrey (2002). *Centro de Educación a Distancia de la Universidad de Monterrey*. Monterrey, Nuevo León: Ediciones del Tecnológico de Monterrey.
- Prendes, M. (1998). *Proyecto de Tecnología Educativa*. Universidad de Murcia. Murcia, España.

