



Hacia un nuevo concepto: Plataformas Virtuales Socioformativas (PVS)

Towards a new concept: Virtual Socioformative Platforms (SVP)

Bibiana TOBON ¹; Sergio TOBÓN ²; María Guadalupe VEYTIA-BUCHELI ³; Alexandro ESCUDERO ⁴

Recibido: 31/05/2018 • Aprobado: 15/07/2018 • Publicado: 11/11/2018

Contenido

1. Introducción
2. Metodología
3. Resultados
4. Conclusiones

[Referencias bibliográficas](#)

RESUMEN:

El propósito de este estudio documental fue crear un nuevo concepto: Plataformas Virtuales Socioformativas (PVS) con el fin de promover la innovación en el área de la educación virtual. La metodología consistió en un análisis documental con apoyo en la cartografía conceptual, centrándose, principalmente en el manejo de Plataformas Virtuales desde un enfoque socioformativo. Dentro de los principales hallazgos, se destaca la importancia de profundizar en la relación de estudios empíricos para detectar experiencias que estén en esta línea, así como también implementar mejoras en plataformas existentes para lograr la socioformación. En cuanto a las conclusiones del estudio realizado, se identifican nuevos espacios para trabajar la educación en línea desde un enfoque socioformativo que permita, tanto a estudiantes como docentes, desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva en la cual se fortalece el empleo de proyectos transversales y colaborativos.

Palabras clave: Plataformas e-learning, Plataformas Virtuales Socioformativas, socioformación, Tecnologías de la Información y la Comunicación.

ABSTRACT:

The purpose of this documentary study was to create a new concept: Socioformative Virtual Platforms (SVP) in order to promote innovation in the area of virtual education. The methodology consisted of a documental analysis with support in the conceptual cartography. It is suggested to advance in the empirical studies to detect experiences that are in this line, as well as to implement improvements in existing platforms to achieve the socioformation.

Keywords: E-learning platforms, Socioformative Virtual Platforms, socioformation, Information and Communication Technologies



1. Introducción

Cada vez son más las personas que buscan formarse mediante recursos en la web de manera informal y formal, por lo que la educación en línea está creciendo considerablemente. Algunas estadísticas recientes muestran aspectos tales como:

1) aumento de cursos en línea en múltiples áreas (Shah, 2015c); 2) el 62,3% de universidades utilizan plataformas virtuales de enseñanza para fomentar la educación en línea y sigue creciendo, hasta el punto de que en el futuro se estima que sea la modalidad predominante. Se ubica a México, Colombia y Brasil como los mayores productores de cursos con 157, 110 y 87 respectivamente. Le siguen: Perú (46), Costa Rica (35), Venezuela (31) y Chile (29) (Pérez; Maldonado; Rendich; Sanagustín & Sapunar, 2017); y 3) la educación en línea facilita el acceso de las personas a la formación, porque elimina barreras de distancia y tiempo, ya que puede llevarse a cabo desde el hogar o centro de trabajo (Ricardo, 2016).

Las plataformas virtuales de aprendizaje permiten el acceso a los contenidos de los cursos, independientemente del lugar donde se encuentren, eliminando la barrera de la distancia y del tiempo, mediante herramientas tecnológicas, recursos de información y contenido, y la constante asesoría de un tutor (Prieto, 2016); posibilitan el aprendizaje por internet mediante el seguimiento a cada usuario, y articulan diferentes recursos multimedia (Ros, 2016) como el registro de usuarios, el programa de aprendizaje de los cursos, documentos en línea, videos, presentaciones, materiales SCORM (Sharable Content Object Reference Model), foros, chat, sistema de videoconferencias, registro de calificaciones, portafolio, organizadores gráficos, seguimiento de tareas, entre otros elementos (Ortiz & Martínez, 2017). Algunos ejemplos de plataformas virtuales de aprendizaje son: Sakai, Docebo, LRN, Dokeos, ILIAS, Eduteka, Didactalia, Chamilo, Plateas, Canvas, Schoology y Moodle (Díaz, 2017).

Las plataformas virtuales de aprendizaje, aunque tienen importantes desarrollos en los recursos tecnológicos, se han quedado estancadas en el concepto de aprendizaje centrado en el cambio de conductas o cogniciones, desde enfoques como el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo (Martín & Núñez 2017). Esto explica los amplios desarrollos que se han tenido para presentar los contenidos y buscar su comprensión, como es el caso de los materiales SCORM, junto al desarrollo de sistemas de videoconferencia para simular las clases presenciales o la generación de mecanismos para aplicar pruebas de conocimiento en línea, como también módulos tecnológicos para resolver las dudas de los estudiantes entre otros aspectos, lo cual muestra una tendencia a tratar de simular la educación presencial tradicional (García, 2017).

Esto no responde a los retos de la sociedad del conocimiento, la cual requiere que las personas trabajen de manera colaborativa en la mejora de las condiciones de vida mediante la resolución de problemas, así como de la generación de propuestas formativas más interactivas y flexibles.

Es por ello que se ha propuesto en Latinoamérica un nuevo enfoque, la socioformación, el cual consiste en generar un trabajo colaborativo entre los actores educativos, sociales y organizacionales para resolver problemáticas que se presenten en el contexto y mejorar las condiciones de vida por medio de la aplicación del pensamiento complejo (Tobón, 2017). Desde esta perspectiva, es necesario transformar la educación en línea generando nuevas plataformas virtuales, para lo cual se propone el concepto de "Plataformas Virtuales Socioformativas", (PVS) en la línea de desarrollo de otro concepto cercano: las Tecnologías Socioformativas (TS) (Escudero, 2017).

A partir del análisis expuesto, el presente estudio conceptual plantea las siguientes metas: 1) desarrollar la base teórica del nuevo concepto de "Plataformas Virtuales Socioformativas" tomando como referente la sociedad del conocimiento; 2) establecer la categorización del nuevo concepto propuesto "Plataformas Virtuales Socioformativas"; 3) determinar las características centrales del concepto, a partir del análisis de la socioformación; y 4) plantear algunos ejes metodológicos básicos a tener en cuenta en el abordaje de Plataformas Virtuales Socioformativas para impulsar nuevas investigaciones en el área.

2. Metodología

2.1. Tipo de Estudio

Se realizó un análisis documental sobre el concepto de "Plataforma Virtual Socioformativa" a partir de los planteamientos de Pinto & Gálvez (1996). Este proceso consiste en buscar, seleccionar, organizar y comprender una serie de documentos que permitan resolver una serie de preguntas o alcanzar unas metas, para luego establecer comparaciones, efectuar análisis, buscar vacíos y plantear nuevos caminos en una determinada área. En el presente estudio se consideraron únicamente artículos de revistas indexadas y arbitradas, así como libros y capítulos de libros de editoriales de prestigio.

2.2. Categorías de Análisis

Se empleó la cartografía conceptual para elaborar el análisis documental de manera puntual. Esta técnica consiste en un procedimiento para construir, sistematizar y comunicar de manera analítica y ordenada conceptos y teorías teniendo como base la revisión crítica de la literatura y la construcción conceptual creativa, para lo cual se siguen ocho categorías: noción, categorización, caracterización, diferenciación, división, vinculación, metodología y ejemplificación (Tobón, 2015). Esto posibilita una mejor apropiación de las bases de las disciplinas y las ciencias, como también su puesta en práctica en el contexto.

Tabla 1
Ejes de la Cartografía Conceptual

Eje	Descripción
Noción	Propuesta de una definición de Plataforma Virtual Socioformativa.
Categorización	Análisis sobre cómo se insertan las Plataformas Virtuales Socioformativas en la sociedad del conocimiento.
Caracterización	Determinación de las características centrales de las Plataformas Virtuales Socioformativas.
Diferenciación	Diferenciación de las <i>Plataformas Virtuales Socioformativas</i> de otros conceptos cercanos como las plataformas de aprendizaje y los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS).
División o Aplicaciones	Análisis de los tipos de aplicaciones de las Plataformas Virtuales Socioformativas.
Vinculación	Relación de las Plataformas Virtuales Socioformativas con la inteligencia emocional.
Metodología	Descripción de los ejes esenciales que debe llevar toda plataforma virtual para que sea socioformativa.
Ejemplificación	Análisis de un ejemplo de Plataforma Virtual Socioformativa, acorde con los retos de la sociedad del conocimiento.

Fuente: Autores

2.3. Criterios de Selección de los Documentos

Se emplearon los siguientes criterios en la selección de los documentos:

1. Se buscaron artículos y capítulos de libros mediante las siguientes bases de datos: Google Académico, WoS, Science Direct, Scielo, Redalyc y Latindex.
2. Se utilizaron las siguientes palabras esenciales "plataforma virtual" o LMS junto con una o varias de las siguientes palabras complementarias: "socioformativa", "E-Learning", "Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)" y "online".
3. Se seleccionaron únicamente artículos de revistas indexadas y libros de editoriales de prestigio, centros de investigación o universidades.
4. Se consideraron documentos del periodo 2015-2018.
5. Los documentos debían abordar algún elemento de los ocho ejes de la cartografía conceptual.

2.4. Documentos Analizados

Se realizó una síntesis cuantitativa de los documentos seleccionados para el estudio. En total se analizaron 34 documentos, de los cuales 29 corresponden a artículos de investigación que cumplieron las condiciones de búsqueda, donde 21 son latinoamericanos, 11 de otras regiones y un artículo empírico, 2 de México, 2 de Chile y 5 de España, como se presenta en la Tabla 2.

Tabla 2
Documentos Analizados en el Estudio

Documentos	Sobre el tema	De contextualización o complemento	Latinoamericanos	De otras regiones
Artículos teóricos	29	6	21	11
Artículos empíricos	1	0	1	0
Libros	0	0	0	0
Manuales	0	0	0	0

Fuente: Autores.

3. Resultados

3.1. Noción de Plataformas Virtuales Socioformativas

Las *Plataformas Virtuales Socioformativas* se pueden definir como un conjunto de herramientas que buscan favorecer el aprendizaje mediante la formación integral, el desarrollo de capacidades, valores y habilidades que faciliten la trayectoria académica y supone una visión multidimensional del individuo, desarrollando su inteligencia emocional, intelectual, social, ética y material. Están integradas por módulos tecnológicos de diferente naturaleza, como herramientas de gestión de contenidos, redes sociales, trabajo colaborativo en línea, autorregulación del aprendizaje, videoconferencias, entre otros (Rivera, Contreras, Fernández, & Ramírez, 2016).

Entre las plataformas virtuales de aprendizaje más conocidas y de más uso se encuentran: 1) la plataforma MOODLE (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) que en español se puede traducir como Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos; 2) Second Life (es un mundo virtual en 3D que permite flexibilidad didáctica, adaptabilidad tecnológica y usabilidad de un software basado en un servidor web que provee módulos para los procesos administrativos y de seguimiento que se requieren para un

sistema de enseñanza, simplificando el control de estas tareas); 3) Sloodle (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment), es un proyecto de código abierto que integra Second Life con el gestor de aprendizaje Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) y las redes sociales como Facebook, Twitter, WhatsApp e Instagram, nombrando las más conocidas y de mayor impacto (Correa Pintado, 2016).

Sin embargo, aunque estas plataformas han contribuido con el progreso de la educación a distancia, no se adaptan a los nuevos retos de la sociedad del conocimiento porque siguen, en la mayoría de los casos, esquemas propios de la educación tradicional y de la sociedad de la información (Zamora & Núñez, 2017); tienden a simular la misma estructura de la educación presencial con conceptos tales como "aulas virtuales", "clases en línea", "exámenes en línea", "docente en línea" "cafetería virtual", etc. Además, se tienden a quedar en un concepto de aprendizaje como apropiación de contenidos, aunque la perspectiva de algunas plataformas sea constructivista, como sucede con la plataforma MOODLE (Talavera, 2017).

A raíz de los problemas señalados, se propone un nuevo concepto: las *Plataformas Virtuales Socioformativas*, las cuales están articuladas a una nueva alternativa para la educación en Latinoamérica, la socioformación, que consiste en transformar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación en diversos contextos mediante la colaboración de varios autores (Tobón, 2017), con el fin de resolver problemas del entorno, y mejorar las condiciones de vida considerando los retos de la sociedad del conocimiento. Se basa en el trabajo con proyectos, la colaboración sinérgica, el proyecto ético de vida, el desarrollo del pensamiento complejo, la metacognición, y la gestión y co-creación del conocimiento.

3.2. Categorización de las Plataformas Virtuales Socioformativas

Las plataformas virtuales de aprendizaje se han clasificado dentro de los gestores de contenido, los cuales permiten integrar el uso de herramientas tecnológicas para favorecer el aprendizaje, y donde se trabaja conjuntamente de forma coordinada para resolver tareas académicas y profundizar en el aprendizaje en línea (Godino & Contreras, 2017). Las *Plataformas Virtuales Socioformativas*, en cambio, serían sistemas capaces de trascender la gestión de contenidos y se clasificarían dentro de las modalidades de la educación, específicamente en la educación virtual. También hacen parte de las Tecnologías Socioformativas (TS) (Escudero, 2017) donde los sistemas de información deben ser vinculados al proceso de aprendizaje- enseñanza porque fomentan el conocimiento de manera sencilla y permiten la evaluación continua en la mejora de los procesos formativos. Además, se fomenta el aprendizaje didáctico, el trabajo colaborativo y el proyecto ético de vida (Escudero, 2017).

3.3. Caracterización de las Plataformas Virtuales Socioformativas

En el marco de la educación virtual para la sociedad del conocimiento, las Plataformas Virtuales Socioformativas tienen las siguientes características:

1. **Formación basada en proyectos formativos.** Se implementan proyectos para resolver problemas del contexto, a través de diferentes recursos en línea. Permite articular procesos de aprendizaje para la creación e innovación, debido a que propone y desarrolla modelos innovadores de aprendizaje logrando potenciar las capacidades para el autoaprendizaje de los estudiantes (Tobón, 2017).
2. **Aprendizaje adaptativo.** Se refiere a la adaptación de los contenidos y actividades de aprendizaje en entornos virtuales de acuerdo a las necesidades y habilidades de los usuarios. La idea de presentación adaptativa es personalizar los contenidos de los cursos, para moldearlos a las características específicas de los estudiantes (Martínez & Montero, 2017), las nuevas versiones de los LMS incorporan herramientas adaptativas que permiten diseñar cursos individualizados o diferenciados (Leris, Veá y Velamazán, 2015), así como gestionar un curso de acuerdo a los contenidos (García Peñalvo y Seoane-Pardo, 2015) e incentivar la capacidad de

buscar, identificar, valorar, seleccionar la información, construir y difundir el conocimiento (Aretio, 2017).

3. **Autorregulación del aprendizaje.** Sclater y Mullan (2017) consideran que el aprendizaje adaptativo es un proceso para vincular competencias con herramientas tecnológicas incluidas dentro de la educación virtual, y de esta manera favorecer el autoconocimiento. Díaz Mujica, Pérez Villalobos, González Pienda & Núñez Pérez, (2017) manifiestan la importancia que tienen los procesos de autorregulación para la generación del aprendizaje autónomo en estudiantes en línea, ya que integra una meta personal, alcanza objetivos desde las posibilidades, recursos, y genera sentido de reto. Es libre de decidir cuándo, dónde y qué tiempo va a dedicar para alcanzar el objetivo planteado.
4. **Trabajo colaborativo.** Alcalde (2015) define la colaboración como un proceso horizontal en donde cada uno de los integrantes cuenta con saberes para compartir, y tiene la apertura de aprender de sus pares, a partir de generar procesos de interacción entre los integrantes del equipo, y por lo tanto, un trabajo hecho en un grupo de forma colaborativa, tiene un resultado más enriquecedor que el que tendría la suma del trabajo individual. El liderazgo es compartido por todos los integrantes, donde no surge un líder como en un trabajo de grupo normal, por el contrario, el liderazgo es compartido por todos los integrantes del grupo, así como la responsabilidad de la meta, actividad o tarea (Zamora & Núñez, 2017).
5. **Evaluación socioformativa.** La evaluación socioformativa es el proceso de apoyo a los estudiantes para que desarrollen el talento mediante la retroalimentación continua basada en la auto, coevaluación y heteroevaluación con base en un problema del contexto y el análisis de evidencias, buscando el mejoramiento continuo (Hernández, Tobón & Ortega, 2015), además comprende el nivel de logro o desempeño en la solución de problemas del contexto, y proporciona criterios específicos para medir y documentar el progreso de los estudiantes. Es un instrumento de gran impacto en los escenarios actuales de la educación (Dorantes & Tobón, 2017).
6. **Portafolio.** Desde la socioformación el portafolio es un proceso evaluativo que busca organizar la información, por medio de la selección y análisis de evidencias, generadas a partir de la formulación de un proyecto formativo, y donde se abarca un problema de contexto, teniendo en cuenta el ambiente de aprendizaje propicio y la competencia a desarrollar (Neaves, Oviedo, & Cruz, 2017).
7. **Socialización del proceso y de los productos.** Se comparten los productos logrados en la formación con la comunidad por diferentes medios, como por ejemplo las redes sociales. Cuando se trabaja con Plataformas Virtuales Socioformativas, se crea un mundo paralelo con las demás herramientas de comunicación, donde se permite el intercambio de ideas, conocimientos, información y todo tipo de situaciones que ayuden al proceso formativo. En este sentido, Sotomayor, (2017) manifiesta que Sloodle permite integrar actividades mediante la reflexión con los blogs, redes sociales como Facebook y Twitter, así como proporcionar la comunicación entre los alumnos. La integración de los Mundos Virtuales con LMS ofrece flexibilidad a los docentes y estudiantes para el desarrollo de las actividades de aprendizaje combinado con Moodle (Sotomayor, 2017).

3.4. Diferenciación de las Plataformas Virtuales Socioformativas

Las Plataformas Virtuales Socioformativas difieren de las plataformas virtuales de aprendizaje, las cuales se componen de los siguientes aspectos:

1. Tratan de simular la educación presencial a través de conceptos tales como "aula virtual", "docente virtual", "exámenes en línea", "tablero virtual", etc.
2. Su diseño es modular, permite gran flexibilidad para agregar y suprimir funcionalidades en muchos niveles.
3. Organizan la formación por medio asignaturas o materias virtuales.
4. Cuenta con una interfaz atractiva, de tecnología sencilla, ligera, eficiente y compatible.
5. Estrategias centradas en el trabajo colaborativo.

Puede observarse que las plataformas virtuales de aprendizaje se centran en apoyar la educación en línea en general con una concepción de aprendizaje que trata de simular la educación presencial en varios aspectos, como las aulas, la fragmentación por asignaturas y la evaluación centrada en contenidos. Poco se centran en mediar la formación para la sociedad del conocimiento a través de la resolución de problemas colaborativos y el

desarrollo del pensamiento complejo. Esto se busca superar con las Plataformas Virtuales Socioformativas, las cuales se enfocan al trabajo con proyectos, articulando saberes de varias disciplinas, áreas o campos de manera transversal.

3.5. Tipos de Aplicaciones de las Plataformas Virtuales Socioformativas

Las Plataformas Virtuales Socioformativas se aplican al contexto educativo, organizacional y social. A continuación, se explica de manera más detallada cada contexto.

Contexto educativo

Las PVS permiten gestionar y realizar la mediación de la formación integral en el ámbito formal y de la educación continua, con todos los actores sociales. Esto implica una articulación con procesos tecnológicos que posibiliten apoyar la evaluación de la calidad del servicio educativo, no solamente respecto a los niveles de deserción, el logro de metas de aprendizaje y las tasas de titulación, sino también con relación al impacto de la formación en el mejoramiento de las condiciones de vida en el entorno, lo cual está más cercano al concepto socioformativo de calidad educativa.

Contexto organizacional y social

Las PVS se emplean también en las organizaciones y comunidades para mediar el desarrollo del talento de las personas con el fin de proporcionar herramientas que les permitan afrontar los retos del entorno. Para ello se generan adaptaciones en este tipo de plataformas con el propósito de abordar las particularidades de cada organización. Es necesario que se integren con los demás procesos que se pueden manejar en línea, para potencializar su uso.

3.6. Vinculación de las Plataformas Virtuales Socioformativas

Las plataformas virtuales se vinculan con la sociedad del conocimiento en la medida que implementan un aprendizaje adaptativo, que permite que las comunidades trabajen de manera colaborativa (Rodríguez, 2017) en busca de un entorno virtual flexible y capaz de adaptarse a distintos contextos organizacionales (Talavera, 2017) y donde se requiere la construcción de visión compartida, orientada al desarrollo social sustentable en la cual todos participen para lograr la convivencia, la calidad de vida, el progreso económico y la sustentabilidad ambiental (Tedesco, 2017).

La sociedad del conocimiento le brinda las siguientes contribuciones a las PVS: 1) gestión y co-creación del conocimiento con análisis crítico; 2) aplicación del conocimiento para mejorar la vida en la sociedad; 3) fortalecimiento de los procesos de aprendizaje social como medio para asegurar la transformación de las comunidades; 4) desarrollo tecnológico como recurso de apoyo para la gestión del conocimiento (Mancini, 2014) y la mediación de la formación integral; y 5) desarrollo de mecanismos para que las personas aprendan a buscar, organizar, analizar, comprender, adaptar, crear y aplicar el conocimiento de manera pertinente (Mosqueda, 2013) en el abordaje de situaciones y problemas del contexto.

3.7. Metodología de las Plataformas Virtuales Socioformativas

Las PVS poseen los siguientes ejes metodológicos esenciales, los cuales deben adaptarse a las metas de formación que se posean, al ámbito de aplicación (educación formal, educación continua, desarrollo del talento en las organizaciones, etc.), la estructuración del curso donde se desarrolla el modelo de formación en línea por competencias, y las actividades didácticas. A continuación, se presenta una tabla con los indicadores que se requieren considerar en la implementación de una PVS.

Tabla 3
Ejes metodológicos de las plataformas virtuales socioformativas

Eje metodológico de una PVS	Explicación
-----------------------------	-------------

<p>1. Permite acceder a la información de los contenidos de manera rápida.</p>	<p>La plataforma posee una mesa de ayuda en línea que posibilita resolver problemas en el ingreso y la ubicación de las actividades en tiempo real. Además, tiene una sesión de preguntas frecuentes y demos para estudiantes, docentes y administrativos que guían sobre el acceso al sitio y a las actividades de aprendizaje.</p>
<p>2. Integra elementos gráficos y multimediales.</p>	<p>Permite ejecutar paquetes de contenidos SCORM. Los cuales son módulos de aprendizaje reutilizables que suelen incluir textos, imágenes y animaciones, contenidos y actividades de manera responsiva.</p>
<p>3. Contiene herramientas de comunicación asincrónica.</p>	<p>La plataforma cuenta con herramientas de comunicación asincrónica como el foro, y permite subir archivos adjuntos, coevaluar y brindar retroalimentación a las intervenciones de los usuarios.</p>
<p>4. Contiene una biblioteca digital de acceso abierto para el aprendizaje, la vinculación y la investigación para favorecer el trabajo colaborativo.</p>	<p>La biblioteca digital se caracteriza por ofrecer al estudiante la ayuda necesaria para su descarga, manejo y lectura; presentarse en varios formatos para su utilización desde distintos sistemas operativos; responder a los objetivos, características del curso y una adecuada estructuración y organización de los contenidos. Además, integra herramientas como talleres grabados, videotutoriales y videoconferencias.</p>
<p>5. Permite el aprendizaje adaptativo por medio de habilidades Socioformativas.</p>	<p>Promueve el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje para planificar, regular y evaluar su propia actividad intelectual. Integra las redes sociales como parte de su proceso formativo.</p>
<p>6. Contiene un módulo donde se puede crear y editar las actividades correspondientes a cada grupo según las características de registro del usuario, perfil, preferencias y cambio de rol.</p>	<p>Es posible crear nuevos grupos de estudiantes, editar los nombres, visualizar los estudiantes que posee cada grupo y añadir una pequeña descripción de cada uno.</p>
<p>7. Uso del portafolio en la formación y evaluación.</p>	<p>Permite gestionar y crear evaluaciones en línea por medio de instrumentos de evaluación como rúbricas socioformativas con los dominios (preformal, receptivo, resolutivo, autónomo y estratégico), listas de cotejo, análisis de saberes previos y análisis de casos. Permite la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.</p>
<p>8. Cuenta con un aula virtual para gestionar contenidos y hacer seguimiento al proceso formativo.</p>	<p>Mantiene una propuesta aplicada a un diseño instruccional desarrollado dentro del aula virtual, que se centra en el uso de blogs, Twitter y espacios de almacenamiento en red, como un elemento integrador para el portafolio de evidencias de aprendizaje, en el proceso formativo de la institución.</p>
<p>9. Inclusión de acceso a personas con discapacidad.</p>	<p>Cuenta con documentos ya preparados los cuales se encuentran almacenados en el servidor, con referencias en el material de apoyo y la mayoría están</p>

	en audio y video.
10. Implementa el canal de mesa de ayuda.	Ofrece acceso fácil al soporte técnico e instrucciones detalladas sobre el funcionamiento de los medios tecnológicos utilizados y sesiones prácticas de las sesiones en línea.

Fuente: Autores

3.8. Ejemplificación de las Plataformas Virtuales Socioformativas

En la Tabla 4 se describe un ejemplo de PVS tomando como referencia la articulación de una plataforma adaptada de MOODLE con: el trabajo colaborativo, el portafolio electrónico, los proyectos formativos, el sistema de videoconferencias y las redes sociales.

Proyecto: Creación de una plataforma virtual socioformativa

Universidad: Centro Universitario CIFE

Enfoque: estudios de pregrado y postgrado

Plataforma tecnológica de base: Moodle

Tabla 4
Ejemplo tomado de la plataforma socioformativa del Centro Universitario CIFE

Eje metodológico de una PVS	Ejemplo de aplicación en la plataforma virtual socioformativa de una universidad en línea
1. Permite acceder a la información de los contenidos de manera rápida.	Para acceder a la información de los contenidos del programa, se cuenta con un módulo, el cual solicita nombre de usuario y contraseña, de acuerdo al rol, asignado. En caso de algún inconveniente técnico cuenta con apoyo de manuales y mesa de ayuda.
2. Integra elementos gráficos y multimediales.	Cuenta con un diseño moderno, responsivo, integra banners dinámicos, colores institucionales, videos y audios con elementos socioformativos que promueven el aprendizaje por medio de: Etiquetas: las cuales permiten insertar texto y elementos multimedia en las páginas del curso entre los enlaces a otros recursos y actividades de manera creativa.
3. Contiene herramientas de comunicación asincrónica.	Contiene un módulo donde se integran varias herramientas de comunicación y de aprendizaje como: Blogs. Al pulsar este enlace, se tiene acceso al blog del sitio. Cada usuario tiene su propio blog personal. La plataforma administra los blogs en tres niveles: personal, curso y sitio; de modo que los blogs de aula están formados por los post de todos los blogs personales, de los estudiantes, y el blog del sitio se forma a partir de todas las entradas a los blogs de todos los cursos. Wiki. El módulo de actividad wiki le permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web. EL wiki se usa de dos formas: 1) colaborativo, todos pueden editarlo, o 2)

individual, donde cada persona tiene su propio wiki que solamente ella puede editar.

Mensajes al foro. Muestra dos enlaces: Mensajes que les permite visualizar todos los mensajes que han enviado a los diferentes foros en los que han participado y los debates que se han iniciado (sin mensajes).

Agenda electrónica. Presenta el calendario en el que pueden ver los eventos comunes a todo el sitio y los de los cursos en los que están matriculados. Asimismo, puede funcionar como agenda ya que permite incluir eventos personales.

Mensajes. Permite ver el histórico de los mensajes recibidos y enviar un mensaje a cualquier compañero/a, para ello dispone de un botón *Buscar personas y mensajes* que permite seleccionar el compañero/a al que desean enviar el mensaje.

4. Contiene una biblioteca para favorecer el trabajo colaborativo de manera inclusiva.

Contiene un módulo que permite integrar varios formatos para subir, descargar o comprimir archivos los cuales permite:

-Crear y editar artículos, boletines y documentos, e invita a otros a revisar y ser coautor en tiempo real.

-Puede ser utilizada por varios usuarios a la vez y en tiempo real, lo que hace que se convierta en una herramienta colaborativa.

-Soporta gran variedad de formatos.

-Los documentos, además de poder descargarse, se guardan en el servidor (en línea) lo que posibilita acceder a ellos desde cualquier ordenador con internet, y los comparten con otras personas, redes sociales o páginas de internet.

5. Permite el aprendizaje adaptativo por medio de habilidades Socioformativas.

Integra y visualiza calificaciones, competencias, finalización de la unidad, término del curso, reportes del curso y progreso del estudiante, para monitorear el aprendizaje a partir de:

-Un módulo que permite establecer la calificación que un estudiante debe obtener en base a unos parámetros que el docente establece en cada caso. La utilidad de esto, más allá del trabajo de corrección manual que realiza, facilita estadísticas sobre las calificaciones obtenidas por los estudiantes, y con ello reconocer los aspectos mejorables de un curso.

6. Contiene un módulo donde se puede crear y editar las actividades correspondientes a cada grupo según la modalidad de registro del usuario, perfil, preferencias y cambio de rol.

Contiene un módulo donde está almacenada la información personal, compuesto por enlaces a los elementos del perfil cómo:

Ver perfil. Muestra los datos de nuestro perfil, que puede ser modificado desde el bloque Ajustes.

Blogs. Permite ver todas las entradas del blog personal y añadir una nueva entrada al mismo.

Mensajes. Permite ver el histórico de los mensajes recibidos, y enviar un mensaje a cualquier compañero/a, para ello dispone de un botón *Buscar personas y mensajes* que facilita la selección el compañero/a al que se desea enviar el mensaje.

Mis archivos privados. Proporciona un lugar de almacenamiento

de archivos a los que solo puede acceder el usuario. Permitiendo gestionar y agregar archivos.

Mis cursos. Acceso a los cursos en los que se encuentra matriculado ya sea como profesor/a o alumno/a. Esta entrada muestra en forma de árbol el contenido de todos los cursos en los que están matriculados (ya sea como profesor/a o como alumno/a), de modo que resulta muy rápido acceder a cualquier elemento. Los cursos son identificados por su nombre corto, las secciones y los recursos por su título.

Mis archivos privados. Proporciona un lugar de almacenamiento de archivos a los que solo puede acceder el usuario. Permitiendo gestionar y agregar archivos.

7. Uso del portafolio en la formación y evaluación.

La plataforma permite corregir y calificar la actividad enviada por el estudiante acudiendo a la base de datos. Cuando el estudiante accede de nuevo a su actividad, puede ver las correcciones efectuadas por el docente, las soluciones a la actividad, y la calificación obtenida de acuerdo con el instrumento de evaluación empleado para la actividad:

Calificación por valoraciones: La calificación de la evaluación de un envío se calcula directamente el módulo comparándola con la media de las evaluaciones del envío, aunque esta calificación puede cambiarse por otra, dada directamente por el docente. Puede especificar el máximo de esa escala (entre 1 y 100).

Calificación de los envíos: Esta opción decide la máxima calificación posible del envío de un estudiante. La calificación total que un estudiante obtiene en el módulo taller es la suma de la calificación por valoraciones y la calificación por envíos. Por tanto, la calificación total máxima es la suma de los valores ajustados en este desplegable y en el anterior

Estrategia de calificación: Indica el método que se va a usar para calificar los diferentes aspectos de la tarea, por medio:

a) Rúbrica: este tipo de calificación está basado en buscar, dentro de una clasificación predefinida, la rúbrica, qué apartado, frase o descriptor es el más adecuado para cada trabajo particular. A cada casilla de la rúbrica está asociada una calificación, que es la que se otorga al trabajo.

Criterios: es una variante de la evaluación acumulativa. Se divide la evaluación en varios elementos independientes, que se suman para obtener la calificación final.

Calificación referida a criterio: al elegir esta estrategia de evaluación se abre una página en la que se deben establecer los criterios requeridos para el envío. Para cada criterio hay disponibles un editor de texto y un desplegable en el que se debe marcar la calificación que trae asociada.

Tabla de trabajos entregados: si se habilita un número mayor que cero el módulo generará una "tabla de calificaciones" en la que figuran un número de los trabajos con mejor calificación.

8. Cuenta con un aula virtual para gestionar contenidos y hacer seguimiento

Permite ver el registro y seguimiento completo de los accesos de los usuarios, con el que se puede ver informes de la actividad de

al proceso formativo.	cada estudiante mediante gráficas o detalles sobre el uso de cada módulo como número de veces que se ha leído el módulo, último acceso al módulo o el historial de participación de cada estudiante, incluyendo mensajes enviados, entradas en el glosario, etc.
9. Inclusión de acceso a personas con discapacidad.	Se integra herramientas de reproducción de audio en las guía de aprendizaje y en los espacios de retroalimentación. Se incluye el mayor número de recursos multimedia que complementan las instrucciones de la guía de aprendizaje en audio video.
10. Implementa el canal de mesa de ayuda.	Se resuelven los inconvenientes que se generan por el uso de la plataforma virtual de aprendizaje, se cuenta con un curso autogestionable que explica las potencialidades y los usos de la plataforma virtual, entre ellos descarga de material didáctico y chat con los participantes.

4. Conclusiones

Las plataformas virtuales de aprendizaje se han desarrollado buscando imitar la educación presencial, con énfasis en el aprendizaje por contenidos. La sociedad del conocimiento demanda nuevos procesos de formación (Grosso, 2017), y es por ello que en la presente investigación conceptual se tuvo como propósito plantear un nuevo concepto: las Plataformas Virtuales Socioformativas. Éstas consisten en un conjunto de herramientas para favorecer el aprendizaje mediante la formación integral, el desarrollo de los saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales, los cuales faciliten la trayectoria académica, y supone una visión multidimensional del individuo, desarrollando su inteligencia emocional, intelectual, social, ética y material (Rivera, Contreras, Fernández, & Ramírez, 2016).

El concepto de PVS permitiría hacia el futuro generar nuevas líneas de investigación que se centren en desarrollar módulos tecnológicos para gestionar los siguientes aspectos de manera integrada: 1) trabajo por proyectos, no solo con los estudiantes, sino también con instituciones y programas educativos en línea; 2) aprendizaje autorregulado; 3) aprendizaje adaptativo; 4) trabajo colaborativo sinérgico; 5) portafolio electrónico de evidencias; 6) socialización de los procesos de aprendizaje y productos construidos por los estudiantes a través de las redes sociales; y 7) gestión de la calidad educativa a través de la misma plataforma, considerando la actuación ante problemas del contexto, tal y como lo propone el enfoque socioformativo.

Los nuevos desarrollos tecnológicos a partir del concepto de PVS estarán orientados a buscar mecanismos para que el proceso de formación en línea sea motivante y cautivador para los estudiantes, con el fin de que ingresen de manera periódica a la plataforma y realicen las actividades asignadas, con sentido y significado. En la actualidad, la educación por medio de plataformas tecnológicas tiene niveles elevados de deserción, y escaso uso por parte de los estudiantes (Díaz, A. & Díaz, I. 2016) De allí la necesidad de que los nuevos desarrollos tomen en cuenta la experiencia de las redes sociales para asegurar la motivación, y que uso de las plataformas sea algo cotidiano e intuitivo.

Referencias bibliográficas

- Alcalde, I. (2015). El Trabajo Colaborativo en entornos virtuales. Disponible en: <http://www.ignasialcalde.es/el-trabajo-colaborativo-en-entornos-virtuales/>
- Aretio, L. G. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25.
- Cardona, S., Vélez, J., & Tobón, S. (2015). Proyectos Formativos y Evaluación con Rúbricas. *PARADIGMA*, 36(2), 74-98.
- Correa Pintado, J. A. (2016). Análisis, diseño y desarrollo de un paseo virtual en 3d para la

carrera de informática educativa, de la Universidad Nacional de Loja, enfocado como una herramienta de difusión de los espacios que conforman la carrera de informática educativa (Bachelor's thesis).

Díaz, F. J. D., & Arévalo, A. L. C. (2017). Requerimientos pedagógicos para un ambiente virtual de aprendizaje. *Revista Cubana de Contabilidad y Finanzas*. COFIN HABANA, (1), 46-58.

Díaz Mujica, A., Pérez Villalobos, M. V., González-Pienda, J. A., & Núñez Pérez, J. C. (2017). Impacto de un entrenamiento en aprendizaje autorregulado en estudiantes universitarios. *Perfiles educativos*, 39(157), 87-104.

Díaz, A., Lucena, F. J. H., & Díaz, I. A. (2016). Propuestas de trabajo innovadoras y colaborativas e-learning 2.0 como demanda de la sociedad del conocimiento. *Estudios sobre Educación*, 20, 141-159.

Dorantes-Nova, J. A. D., & Tobón, S. T. (2017) Instrumentos de evaluación: Rúbricas Socioformativas. *Praxis Investigativa Redie*.

Escudero, A. (2017, octubre). De las Tecnologías de la Información y la Comunicación hacia las Tecnologías para la Socioformación (TS). En L. G. Juárez-Hernández (Moderador), II Congreso Internacional de Evaluación del Desempeño, Valora. Congreso conducido por el Centro Universitario CIFE, Cuernavaca, México.

García, M. (2017). El uso de e-learning: un enfoque general. *Encuentro*, (66), 78-83.

García-Peñalvo, F. J., y Seoane-Pardo, A. M. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. *Décimo Aniversario. Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(1), 119-144, doi: [http:// dx.doi.org/10.14201/eks2015161119144](http://dx.doi.org/10.14201/eks2015161119144)

Godino, J. D., & Contreras, J. M. (2017). Uso de recursos virtuales en la difusión y construcción de conocimiento científico: el caso del congreso CIVEOS.

Grosso, J. L. (2017). NTICS, educación virtual, lógicas de la comunicación social y "sociedad del conocimiento": anotaciones sobre el contexto y la responsabilidad social de la educación superior a distancia. *Revista Diálogo Educativo*, 4(13), 69-78.

Hamidian, B., Soto, G., & Poriet, Y. (2006). Plataformas virtuales de aprendizaje: una estrategia innovadora en procesos educativos de recursos humanos. Venezuela: Universidad de Carabobo. Pág, 5.

Leris, D., Veá, F., y Velamazán, A. (2015). Aprendizaje adaptativo en Moodle: tres casos prácticos. *Education in the Knowledge Society*, 16(4), 138-157.

Martos-García, D.; Usabiaga, O.; Valencia-Peris, A. (2017) "Students' Perception on Formative and Shared Assessment: Connecting two Universities through the Blogosphere". *Journal of New Approaches in Educational Research*, 6 (1), pp. 64-70. DOI: <http://dx.doi.org/10.7821/naer.2017.1.194>

Martínez, E., & Montero, A. (2017). 4. Sistema hipermedia adaptativo para el aprendizaje de búsquedas avanzadas de información en internet. *educare*, 20(1), 81-107.

Martín, G. M., Martínez, R. M., Martín, M. M., Nieto, M. I. F., & Núñez, S. V. G. (2017). Acercamiento a las Teorías del Aprendizaje en la Educación Superior. *Uniandes episteme*, 4(1, mar), 48-60.

Mercado del Collado, Ricardo (2016). Cursos masivos abiertos en línea: oportunidad o amenaza. *Universidades*, (70)

Neaves, I. I. N., Oviedo, H. M. L., & Cruz, M. I. (2017) El portafolio con enfoque socioformativo como estrategia para evaluar las competencias profesionales en la formación de docentes.

Orejuela Ramírez, W., & Díaz González, H. A. (2017). Aprendizaje autónomo en el desarrollo de un proyecto de su interés personal a través de la producción o reutilización de recursos educativos digitales. (Imagina, aprende y crea) (Master's thesis, Universidad de La Sabana).

Palacio, O. L. L., Villafañez, L. C. C., Useda, P. L., & Castañeda, M. A. G. (2017). Experiencia innovadora de la estructuración ontológica del conocimiento con docentes y estudiantes.

Praxis & Saber, 8(16), 83-104.

Pérez-Álvarez, R., Maldonado, J. J., Rendich, R., Pérez-Sanagustín, M., & Sapunar, D. (2017). Observatorio MOOC UC: La adopción de MOOCs en la Educación Superior en América Latina y Europa.

Prieto, J. P. (2016). Una aproximación metodológica al uso de redes sociales en ambientes virtuales de aprendizaje para el fortalecimiento de las competencias transversales de la Universidad EAN. *Virtu@ lmente*, 1(1), 1-16.

Rivera, D. L. A., Gutiérrez, M. D. C. V., Contreras, J. A. V., Fernández, N. D. J. B., & Ramírez, M. D. J. G. (2016). Los estilos de aprendizaje en la formación integral de los estudiantes. *Boletín Redipe*, 5(4), 109-114.

Rodríguez-Ponce, E. (2017). Los desafíos estratégicos para la gestión de la investigación universitaria en la sociedad del conocimiento. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 25(3), 362-365.

Ros, M. Z. (2016). Sistemas de gestión del aprendizaje–Plataformas de teleformación. *Revista de educación a distancia*, (50).

Ruiz, S. M. (2017). Evaluación de las plataformas Swad y Moodle a través de indicadores de calidad (Doctoral dissertation, Universidad de Granada).

Sedano Cuevas, B. (2017). La atención a las necesidades y demandas específicas del alumnado en un mundo globalizado: el caso de un MOOC de español para viajar. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(1), 161-182.

Sotomayor, D. A. Y. (2017). La educación virtual en 3D utilizando Second Life. *Perspectiv@s*, 9(9), 3-10.

Talavera Pedrol, N. (2017). En busca de un entorno virtual de formación flexible y capaz de adaptarse a distintos contextos organizacionales.

Tobón, S. (2015). *Cartografía conceptual: estrategia para la formación y evaluación de conceptos y teorías*. México: CIFE.

Tobón, S. (2017). Conceptual analysis of the socioformation according to the knowledge society. *Knowledge Society and Quality of Life (KSQL)*, 1(1), 9-35. <https://goo.gl/aJeSvw>

Zamora, R. R., & Núñez, L. A. E. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios/Collaborative work and learning strategies in virtual environments in young University students. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(14), 86-109.

1. Maestría en Docencia y Desarrollo de Competencias, Centro Universitario CIFE, México. Email: bibiana.tobon7@gmail.com

2. Doctor por la Universidad Complutense de Madrid en Modelos Educativos y Políticas Culturales. Globalización e Identidad en la Sociedad del Conocimiento. Integrante del Sistema Nacional de Investigadores de México (SNI). Investigador del Centro Universitario CIFE. www.cife.edu.mx y de www.ekap.us E-mail: stobon5@gmail.com

3. Doctora en educación. Centro de Investigación para la Administración Educativa (CINADE). Email: dra.veytiabucheli@gmail.com

4. Doctor en Educación por la Universidad de Barcelona. Integrante del Sistema Nacional de Investigadores de México (SNI). Email: alexandro.escudero@uaq.mx

Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015
Vol. 39 (Número 53) Año 2018.

[Índice]

[En caso de encontrar algún error en este website favor enviar email a webmaster]