

# MIS ENTORNOS DE APRENDIZAJE. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA APOYAR EL PROCESO DE PREPARACIÓN A LA VIDA UNIVERSITARIA

## Julieth Mejía Giraldo

Institución Universitaria Antonio José Camacho  
jmejia@admon.uniajc.edu.co

## María Fernanda Urbano

Institución Universitaria Antonio José Camacho  
mfurbano@admon.uniajc.edu.co

## Esperanza Zapata Hoyos

Institución Universitaria Antonio José Camacho  
ezapata@admon.uniajc.edu.co

## Julián Arturo López

Institución Universitaria Antonio José Camacho  
jlopezr@admon.uniajc.edu.co

**Recibido/Received: 01/06/2023**

**Aceptado/Accepted: 05/10/2023**

**Para citar este artículo:** Mejía, J; Hoyos, E; López, J. y Urbano, M. (2023). Mis entornos de aprendizaje. Propuesta de innovación educativa para apoyar el proceso de preparación a la vida universitaria. Revista ACTITUD, 19(1), 14-22.

## RESUMEN

El presente artículo se compone de una propuesta de innovación educativa para apoyar el proceso de preparación a la Vida Universitaria (PVU) a estudiantes de primer semestre de educación superior en las diversas modalidades de formación de la Institución Universitaria Antonio José Camacho. Dicha propuesta se fundamenta en la necesidad de diseñar un recurso educativo digital que presente de forma dinámica, motivadora y creativa, los contenidos institucionales relacionados con las plataformas tecnológicas institucionales. Para su ejecución se diseñó como prueba piloto inicial un itinerario de aprendizaje, a través de la herramienta Genially, asociada a recursos de H5P en Moodle para familiarizar al estudiante con un ambiente virtual de aprendizaje, a lo que hoy se conoce como Aulas virtuales Moodle. Para su desarrollo se estableció una ruta metodológica en 5 retos. Cada uno da cuenta de ciertas actividades institucionales relacionadas con la alfabetización digital y el uso de nuestros entornos de aprendizaje como un ecosistema integrado e inteligente que les permitirá a los futuros estudiantes, a través de diversos retos, vivir una experiencia novedosa, motivadora y retadora, como un fin último, el favorecer el aprendizaje significativo y experiencial.

**PALABRAS CLAVES:** Aprendizaje, Retos, Apropriación de saberes, Entornos virtuales de aprendizaje.

## ABSTRACT

This article consists of a proposal for educational innovation, to support the preparation Process for University Life (PUL) for students in the first semester of higher education in the various forms of training of the Antonio José Camacho University Institution. The proposal is based on the need to design a digital educational resource that presents in a dynamic, motivating and creative way the institutional contents related to the institutional technological platforms. For its execution, a learning itinerary was designed as an initial pilot test, through the Genially tool, associated with H5P resources in Moodle to familiarize the student with their virtual learning environment to what is now known as “Moodle virtual classrooms”. For its development, a methodological route was established in 5 challenges. Each of these learning moments accounts related to digital literacy and the use of our learning environments as an integrated and intelligent ecosystem that will allow future students through various challenges to live a new experience, motivating and challenging, as an goal to promote meaningful and experiential learning.

**KEYWORDS:** Learning, Challenges, Appropriation of knowledge, virtual learning Environment.

## INTRODUCCIÓN

Para la mayoría de los estudiantes iniciar su profesionalización en la Institución Universitaria Antonio José Camacho es una experiencia nueva, por ello es importante conocer sobre ella, información que les ayudará a conocer su alma máter. Por otro lado, son también muchas las preguntas que se generan cuando se inicia este proceso: ¿qué hacer?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿dónde? Es, por lo tanto, que esta propuesta tiene como finalidad apoyar el proceso de Preparación a la Vida Universitaria (PVU), que tiene como objetivo introducir a los estudiantes al modelo

universitario, por lo cual es importante que conozcan la institución desde el componente tecnológico y todos aquellos organismos institucionales que harán parte de su proyecto de vida. (Mejía, 2022, p. 8).

En la búsqueda de fortalecer y mejorar el proceso de acceso para la PVU, se abordará esta propuesta mediante el desarrollo de estrategias, donde el aprender haciendo será el camino para la apropiación de habilidades del pensamiento de orden superior, la autonomía, independencia y la autogestión del aprendizaje. Para ello se propone el diseño de un itinerario de aprendizaje compuesto por cinco retos, mediados por recursos propios de Moodle y herramientas digitales como parte de un proceso que proporcionará aprendizajes en los estudiantes.

Actualmente, la PVU en la Institución Universitaria Antonio José Camacho se desarrolla a través de la presentación de las instancias de Rectoría, Vicerrectoría, las facultades, Bienestar Universitario, PMA y el Departamento UNIACJ Virtual, apoyado con actividades en modalidad híbrida.

La propuesta presentada a continuación pretende facilitar, a partir de la motivación, la apropiación del recorrido institucional, relacionado con las plataformas institucionales. Como prueba piloto inicial toma como tema central nuestros entornos de aprendizaje, recursos de apoyo y plataformas educativas para dar inicio al proceso formativo, la cual será, como lo expone Mejía (2022) una antesala para vivir la experiencia de aprendizaje de los estudiantes desde el juego, la motivación y el desempeño de los retos que impulsen a la interacción con el conocimiento articulado al aprendizaje autónomo-significativo-colaborativo.

Es así como esta propuesta proporciona un enfoque innovador, motivador y retador que permitirá adentrar a los estudiantes en una aventura llena de aprendizajes con valiosas herramientas que facilitará su formación y transformará el desarrollo de la PVU a nivel institucional encaminado a la universidad inteligente e inclusiva, que atiende a las

demandas, necesidades e intereses de la comunidad universitaria.

### **Aproximaciones teóricas relevantes**

En este apartado se recogen aportes frente al tema de objeto de estudio, donde se tuvieron en cuenta varios elementos conceptuales frente a la definición de la Preparación a la Vida Universitaria, los diversos recursos evaluativos y los itinerarios de aprendizajes relacionados con procesos de inducción a estudiantes nuevos universitarios.

### **Preparación a la Vida Universitaria Unicamacho**

La Preparación a la Vida Universitaria aproxima a los estudiantes nuevos al proceso académico, que implica desarrollar una serie de acciones para el reconocimiento de la Institución Universitaria, comprendido desde nuestro punto de vista como un esquema que le permite al estudiante conocer la institución desde su ecosistema inteligente, integrado a las áreas de mayor incidencia con su proceso formativo, facilitar su adaptación y mejorar la experiencia del estudiante, desde un componente innovador, retador, intencionado que da la apertura a la apropiación de nuevos conocimientos.

### **Los itinerarios de aprendizaje**

Los itinerarios son representaciones visuales acompañados de experiencias de aprendizaje enriquecidas que permiten a los estudiantes avanzar por un camino diseñado a partir de la identificación de necesidades previas o que respondan a un interés particular de acuerdo a una planeación pedagógica.

De Benito, et al.(2020) plantean la estrecha relación con la flexibilización y la construcción de itinerarios personalizados de aprendizaje y con la innovación educativa, elementos fundamentales en el quehacer formativo, puesto que parte de atender a la personalización basado en una necesidad propia articulada a la innovación como elemento clave en la generación de nuevos espacios que propician avanzar hacia el conocimiento. Dichos autores también señalan que dicho proceso tiene por objeto, guiar al estudiante en los contenidos, materiales y las

actividades adaptadas para que avance a su propio ritmo, bajo la secuencia didáctica estipulada para tal fin.

Por lo anterior el itinerario será un ejercicio enriquecedor que nos permitirá minimizar las barreras de acceso frente a cómo el estudiante accede y comprende la información, respetando sus ritmos y favoreciendo la autorregulación del aprendizaje en un ambiente enriquecido por la tecnología, que centra el aprendizaje en el estudiante y permite desarrollar habilidades de frente al acceso, uso y apropiación de las TIC, como parte de su alfabetización digital.

La elección de la herramienta es otro aspecto importante, pues no sólo dictamina las posibilidades de la interacción y el proceso del estudiante, sino que también ocupa un lugar destacado en el proceso comunicativo y de diseño frente al carácter intuitivo y autónomo del proceso que el estudiante recorre. Casañ- Núñez, et al. (2022) reconocen en su texto Perspectiva del alumnado de ramas de educación sobre las actividades multimedia e interactivas H5P, que éste, siendo un software libre, permite crear 49 objetos “desarrollados especialmente para el aprendizaje en línea” (p. 1648).

Asimismo, los autores citan a Arrosagaray, et al. (2019); Canese y Castillo (2020); Casañ-Núñez, et al. (2021); Chen, et al. (2021); Marín-Juarós (2020); para recalcar la posición positiva del H5P y su relación con la competencia digital. Entre las conclusiones de sus estudios señalan “que se trata de actividades divertidas, interactivas, visuales y motivadoras; que es posible repetir la actividad indefinidamente, y que ofrece retroalimentación inmediata” (Idém, p. 1686).

Teniendo en cuenta que el factor de la motivación, interactividad y portabilidad son necesidades para los procesos de la comunidad universitaria, el H5P se perfiló como la herramienta adecuada para el proceso de la PVU.

### **La evaluación**

El aprendizaje basado en retos tiene su origen en el aprendizaje vivencial, éste se fundamenta en que

los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente que cuando son pasivos y se limitan a dar respuestas de una actividad estructurada. Según la Asociación for Experiential Education (2015) en el aprendizaje vivencial se considera que:

- El estudiante participa del diseño de la experiencia de aprendizaje, además, se le debe tener en cuenta en el planteamiento de las preguntas, de las posibles soluciones; permitiéndole ser creativo, tomar iniciativa, decidir y ser responsable de los resultados.
- El rol del profesor se centra en el planteamiento del problema, facilitar el proceso de aprendizaje, delimitar los contenidos, y especialmente, apoyar al estudiante, reconocer y dar oportunidades de aprendizaje.
- Los resultados son personales, tanto a los profesores como a los estudiantes la experiencia de aprendizaje les puede generar incertidumbre y riesgo, porque los resultados no son absolutamente predecibles, se puede llegar al éxito o al fracaso.

El aprendizaje basado en retos es un enfoque pedagógico que conduce al estudiante a un aprendizaje activo, donde, a partir de la participación en la experiencia de aprendizaje (actividad o tarea), desde una perspectiva de la vida real resuelve o propone posibles soluciones. Desde este punto de vista el aprendizaje se vuelve vivencial y propio, como propone Jou, et al. (2010). Para el caso de Santos, et al. (2015) este enfoque de aprendizaje se centra en el estudiante, además para Malmqvist, et al., 2015, citado en Observatorio IFE (2015) se aprovechan los intereses y necesidades de los estudiantes; se le da un sentido práctico a la educación y se desarrolla en ellos competencias para el trabajo colaborativo y multidisciplinario.

El ejercicio de la PVU, se propone una evaluación y autoevaluación realizada mediante retos; emula un problema de la vida real y propios de los estudiantes de primer semestre que, a partir del material de estudio de los temas relacionados con el problema deben

asumir la comprensión del material, la exploración real de los ambientes de aprendizaje y darle una solución a sus problemas con los conocimientos y recursos que dispone o buscar el apoyo para la posible solución, de acuerdo con lo sugerido.

### **Propuesta metodológica**

Para el desarrollo de la propuesta se abordó la metodología educativa de itinerario de aprendizaje, adaptado a las necesidades propias del estudiante y relacionadas con todo el tema de alfabetización digital, donde se ejecutó una ruta desde un trabajo planificado, de reflexión continua y que respeta los ritmos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes.

En esa ruta se hizo especial énfasis en nuestras plataformas tecnológicas, haciendo hincapié en el Portal Institucional, Mi Campus – Academusoft, Office 365, Microsoft Teams y Aulas virtuales Moodle, con la finalidad de familiarizarlos con el entorno virtual de aprendizaje y la generación de autonomía y autogestión de aprendizaje, para que, de esta forma, los estudiantes puedan seguir explorando los contenidos y asignaturas que tendrá en oferta durante su período académico.

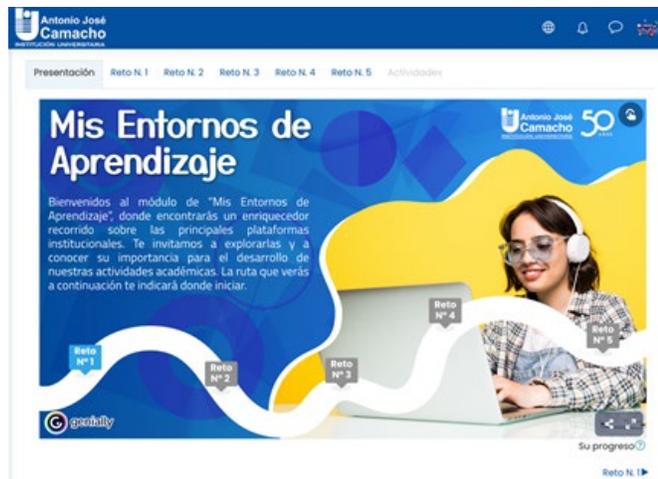
### **Explicación de las actividades inmersas en cada momento**

A continuación, se exponen los momentos de aprendizaje que permitieron establecer la ruta del itinerario y el acceso a cada uno de los retos compuestos de la siguiente forma:

#### **Momento introductorio: Mis entornos de aprendizaje**

Durante este momento se describe la actividad a desarrollar, enmarcando las necesidades identificadas, el reto a resolver, el resultado esperado, los materiales y las herramientas para la comprobación y apropiación de saberes.

**Figura 1.** Vista general del itinerario de aprendizaje. Aulas virtuales Moodle



**Fuente:** UNIAJC (2023)

### **Reto 1: Portal Institucional**

Durante este reto se invitó a los estudiantes a descubrir que el portal institucional se compone de diversas herramientas que apoyarán su proceso formativo, para ello se invitó a navegar por las principales dependencias que harán parte fundamental de su aprendizaje y bienestar estudiantil. También se indicó que para avanzar en este reto debían consultar un video tutorial y explorar de manera autónoma el portal web, para finalmente realizar un ejercicio práctico que sería la evidencia de la apropiación de este maravilloso recurso.

**Figura 2.** QR para el acceso al recurso de comprobación de saberes



**Fuente:** UNIAJC (2023)

### **Reto 2: Mi Campus - Academusoft**

Para el desarrollo del reto se invitó a los estudiantes a explorar nuestro campus virtual y sus funcionalidades relacionadas con el acceso (Usuario y contraseña), espacio de matrícula de asignaturas, revisión de horarios, calificaciones y actualización de la hoja de vida desde el rol de estudiante. Para el reto, los participantes consultaron un video tutorial acompañado de dos preguntas mediante el recurso del H5P en Moodle y el diligenciamiento del formulario de Google denominado Evidencias de este acceso, donde los estudiantes debían subir un pantallazo del ingreso a mi campus desde su perfil institucional.

### **Reto 3: Office 365**

Durante este momento se invitó a los estudiantes a descubrir una de nuestras herramientas: Office 365, con ella podrán acceder a la cuenta de correo institucional, el cual será un canal de comunicación muy importante con sus profesores y comunidad universitaria, en general.

Para iniciar este reto, se les solicitó a los estudiantes observar un video tutorial, el cual integró preguntas tipo quiz relacionadas con el acceso al correo de dominio institucional, para comprobar la apropiación de saberes y de esa forma poder continuar hacia el siguiente reto.

### **Reto 4: Microsoft Teams**

En este reto se indica a los estudiantes la importancia de este recurso que también funciona como un aula virtual, principalmente, para los que estudian en modalidad presencial, donde podrán acceder a los contenidos de las asignaturas y visualizar las actividades de aprendizaje. Durante este momento también se integraron preguntas del H5P y se compartieron las unicápsulas de estudiantes como apoyo a su proceso formativo.

**Figura 3.** QR para el acceso al recurso de comprobación de saberes



Fuente: UNIAJC (2023)

**Figura 5.** QR para el acceso al formulario del reto final y constancia de participación



Fuente: UNIAJC (2023)

### Reto 5: Aulas virtuales Moodle

Para el reto final, los estudiantes observaron el video tutorial relacionado con el ingreso a Moodle por primera vez, acompañado también de preguntas tipo quiz para validar la apropiación de saberes y conocimientos frente al soporte institucional a través de un formulario de Google y finalmente obtener así una constancia de participación.

**Figura 4.** Vista general del itinerario Reto 5. Aulas virtuales Moodle



Fuente: UNIAJC (2023)

## RESULTADOS

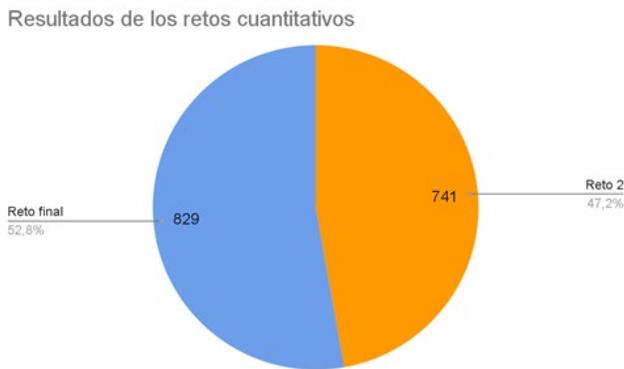
La propuesta diseñada, no sólo se componía de recursos H5P en la plataforma de Moodle, sino también de formularios de Google que nos permitía conocer el avance de los estudiantes de una manera más personalizada. Dentro de las limitaciones del H5P y Moodle se tuvo en cuenta que muchos estudiantes aún no tenían sus usuarios para la plataforma y, al entrar como invitados, no se dejaban estadísticas de sus respuestas. Sin embargo, los formularios sí presentaban información y permitían reconocer su progreso entorno al conocimiento de las plataformas de la institución.

El curso de Ambientes Virtuales de Aprendizaje contó con dos formularios de Google. El primero de ellos llamado “Reto 2” proponía que mandaran pantallazos de su acceso a la plataforma Mi Campus. Este tuvo 741 respuestas por parte de los estudiantes. Con el formulario se obtenían datos como los nombres de los alumnos, sus correos y sus carreras. Por otro lado, brindaban la evidencia de que habían logrado seguir los instructivos y entrar a Mi Campus. Esta evidencia resultaba significativa, puesto que el objetivo del curso es que puedan comprender

y utilizar las cinco herramientas digitales de la universidad: portal institucional, Mi Campus, correo institucional, Moodle y Teams.

El formulario final se llama “Reto final” y en este se buscó conocer la experiencia de los estudiantes y validar el entendimiento de las herramientas o ambientes virtuales de aprendizaje que propone la institución universitaria. Lo contestaron 829 estudiantes (Ver Figura 6).

**Figura 6.** Datos obtenidos de participación en los retos medidos con formularios. Los otros retos respondían a otras dinámicas y herramientas



**Fuente:** UNIAJC (2023)

Entre los aspectos a analizar está la buena respuesta a la experiencia, puesto que los estudiantes resaltaron la interactividad del proceso. Sin embargo, los resultados, en términos cualitativos, no resultaron totalmente satisfactorios. La media, hablando de puntos, fue de 2,64 de 5. Este aspecto reconoce que, aunque los estudiantes llegaron al final y consideraron tener una experiencia interesante, no lograron comprender la diferencia entre las herramientas. Entre los comentarios se destaca la interactividad y un proceso “agradable” para los estudiantes.

Se puede observar además que otros estudiantes daban apreciaciones más completas frente a su proceso. Llama la atención que se destacan los videos y las actividades como la ruleta. Los videos

en H5P son interactivos y permiten complementar la información y realizar preguntas y otras actividades. Mientras que la ruleta responde a otro recurso llamado Genially.

Los aspectos resaltados brindan pistas frente a los gustos y necesidades de los estudiantes para mejorar el curso y el aprendizaje. Entre ellos se destacan los juegos, la interactividad y los videos. Resalta el sentimiento de confianza que se nombra, pues es justamente uno de los objetivos que se buscaban.

Entre los resultados cuantitativos de la última actividad se reconoce la dificultad para discernir entre el portal institucional y Moodle, al preguntar sobre en cuál plataforma se encuentran las asignaturas institucionales. Por otro lado, el mejor resultado lo obtiene Mi campus, pues 721 estudiantes reconocieron que era la plataforma para ver sus notas y matricular asignaturas. Este aspecto también brinda pistas sobre información a complementar en futuros cursos y evitar las confusiones reconocidas.

**Figura7.** Constancia de participación. Mis entornos de aprendizaje



**Fuente:** UNIAJC (2023)

## CONCLUSIONES

El curso Ambientes Virtuales de Aprendizaje contó con la elaboración de un recurso educativo digital creado con herramientas TIC, cuyo propósito

era lograr introducir a los estudiantes de manera dinámica y creativa a los contenidos institucionales relacionados con las plataformas académicas, el correo, portal institucional y la plataforma administrativa. Se presentó como una prueba piloto estructurada en Moodle, bajo el esquema de itinerario de aprendizaje desarrollada en Genially y asociada a recursos externos en H5P y formularios de Google.

Dicha prueba piloto, permitió repensar la anticipación, sensibilización y acompañamiento que se da a los estudiantes de los primeros semestres a partir de la necesidad de minimizar índices de deserción, comprendiendo que, el inicio de la formación universitaria implica un proceso de alfabetización académica, pues en cada etapa formativa los estudiantes se deconstruyen, reestructuran sus saberes previos y afianzan las bases actitudinales, teóricas y conceptuales que les permitirán continuar con su trayectoria educativa.

Por otro lado, aunque los estudiantes resaltaron la interactividad del recurso elaborado, los resultados a nivel cualitativo no fueron los esperados, teniendo en cuenta que llegaron al final del ejercicio planteado, pero no lograron responder al objetivo de la propuesta, hecho que se evidenció con la incomprensión de las diferencias entre una plataforma y la otra, teniendo en cuenta que de un puntaje global de 5.0, la media fue de 2.6. Sin embargo, uno de los formularios desarrollados por los estudiantes, arrojó que sus intereses iban encaminados hacia la participación activa por medio de los juegos, videos y la interactividad de los recursos.

Finalmente, es indispensable que para la próxima PVU, se fortalezca el curso Ambientes Virtuales de Aprendizaje con una propuesta retadora que involucre nuevos desafíos bajo el esquema de gamificación, que permita por medio de su narrativa sumergir a los estudiantes en una aventura de enseñanza y aprendizaje que brinde una experiencia académica innovadora y que, a su vez, muestre en su desarrollo los intereses institucionales de promover la universidad inteligente que todos queremos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA

- Asociación for Experiential Education (2015).
- Casañ-Núñez, J. C., Márquez-Baldó, L., Millán-Scheiding, C. y Martí Climent, A. (2022). Perspectiva del alumnado de ramas de Educación sobre las actividades multimedia e interactivas H5P. En O. Buzón García (Coord.), *Experiencias innovadoras y desarrollo de competencias docentes en educación ante el horizonte 2030* (pp. 1656-1685). Dykinson. <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/83526/PERSPECTIVA%20DEL%20ALUMNADO%20H5P%2c%20Dykinson.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De Benito, B., Moreno, J. y Villatoro, S. (2020). Entornos tecnológicos en el codiseño de itinerarios personalizados de aprendizaje en la enseñanza superior. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (74), pp. 72-93. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1843>
- Institucion Universitaria Antonio Jose Camacho – UNIAJC-. (2015, 31 de agosto). Acuerdo No. 14. Consejo Directivo. Proyecto Educativo Institucional.
- Jou, M., Hung, C. K. y Lai, S. H. (2010). Application of Challenge Based Learning Approaches. *Robotics Education. International Journal of Technology and Engineering Education*, 7(2), 1-42. <http://ijtee.org/ijtee/system/db/pdf/72.pdf>
- Mejía, G., J. (2022). Propuesta de innovación educativa mediante un paisaje de aprendizaje, para apoyar el proceso de Preparación a la Vida universitaria (PVU) a estudiantes de educación superior de la Unicamacho, (8), 1-49.
- Mosquera, I. (2019, 1 de abril). Paisajes de aprendizaje: personalización y atención a la diversidad. *UNIR Revista*. <https://www.unir.net/educacion/revista/paisajes-de-aprendizaje-personalizacion-y-atencion-a-la-diversidad/>

Observatorio IFE. (2015). Aprendizaje basado en retos. Reporte EduTrends. <https://observatorio.tec.mx/edu-reads/aprendizaje-basado-en-retos/>

Santos, A. R., Sales, A., Fernández, P. y Nichols, M. (2015). Combining Challenge-Based Learning and Scrum Framework for Mobile Application Development. In Proceedings of the 2015. ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education.

Reyes G, Carpio (2021). El aprendizaje basado en retos, un modelo de formación corporativa. El caso Banort <https://shorturl.at/dmDZ5>

## AUTORES

**Julieth Mejía Giraldo:** Licenciada en Pedagogía Infantil. Especialista en Educación Superior a Distancia de la Universidad Abierta y a Distancia (UNAD), Magíster en Tecnología Educativa y Competencias digitales de la Universidad Internacional de la Rioja, España.

**María Fernanda Urbano López:** Licenciada en literatura de la Universidad del Valle. Especialista en Pedagogía de la virtualidad de la Universidad Católica del Norte. Maestrando en Estudios culturales de la Universidad Autónoma de Occidente.

**Esperanza Zapata Hoyos:** Ingeniera en Sistemas de la Institución Universitaria Antonio José Camacho. Magíster en Educación y TIC, de la Universidad Oberta, Cataluña, España.

**Julián Arturo López Rodríguez:** Diseñador gráfico Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali, Magíster en Tecnología Educativa y Competencias digitales de la Universidad Internacional de la Rioja, España.