

CAPÍTULO 2. LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS EXITOSAS EN LA FORMACIÓN DE PROFESIONALES EN CIENCIAS ADMINISTRATIVAS EN MODALIDAD VIRTUAL

Yolanda González Castro⁸, Marleny Torres Zamudio⁹, Omaira Manzano Durán¹⁰

Introducción

Se considera que existe una buena práctica académica cuando se hace evidente su potencial de servir y ser replicado. La “práctica buena” pasa a convertirse en “buena práctica” en la medida en que logra expresar el saber de una profesión (Corpas-Arellano, 2014). Su validez puede ser demostrada, transferida y promovida en el ambiente educativo como alternativa innovadora ante las situaciones comunes que viven los docentes en el desarrollo de su actividad diaria (De Pablos y González, 2007). Así también, para Duran-Rodríguez y Estay-Niculcar (2016) al concepto de buenas prácticas le es inherente su capacidad de transferibilidad, para ser aplicado en contextos similares y su exportabilidad, que permite la aplicación en otros ambientes académicos.

Existen tres condiciones para considerar una buena práctica. La primera, hace referencia a la existencia de la práctica como tal, es decir, a las acciones que les resultan funcionales a los docentes para desarrollar su labor a partir de la experimentación, la innovación, la difusión y el intercambio de información. La segunda condición, se refiere a la visibilidad de la práctica, por lo que es preciso, evidenciarla para que adquiera su capacidad de transformar la actividad docente (Zabalza-Beraza, 2012).

⁸ Administradora de empresas, UNAD, Magister en Dirección estratégica, Universidad Iberoamericana, Doctor en Administración de Negocios, UNAD-Florida, Docente asociado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD, correo electrónico: yolanda.gonzalez@unad.edu.co.

⁹ Economista, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Especialista en Finanzas. Magister en Administración. Doctora en Ciencias de la Educación, Docente Asociada de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia- UNAD. correo electrónico: marleny.torres@unad.edu.co.

¹⁰ Licenciada en Matemáticas y Física, UFPS, Magister en Administración de empresas, Universidad Santo Tomás, Doctor en Administración de Negocios, UNAD-Florida, Docente asociado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD, correo electrónico: omaira.manzano@unad.edu.co

La tercera condición responde a unas realidades específicas, asimilándose a las condiciones propias de un entorno. Si bien las buenas prácticas son replicables, no tienen un carácter de universalidad, sino que, por el contrario, aplican como punto de referencia en circunstancias propias del medio bajo el cual se generan. Sin embargo, a estas tres condiciones es necesario agregarle fundamentación teórica y soporte desde la pedagógica y la legislación educativa respectivamente. Otras características a tener en cuenta en la identificación de una práctica exitosa para mejorar la calidad de los procesos académicos son: innovación, sostenibilidad, autonomía, desarrollo de competencias y satisfacción del estudiante (Jiménez, Hernández y González, 2013).

Resultados

Prácticas Académicas exitosas en áreas Administrativas identificadas

Los factores que propician las buenas prácticas se enfocan en tres direcciones; están los que tienen que ver con las competencias y habilidades de los profesores en el dominio y conocimiento de recursos tecnológicos y las capacidades para investigar e innovar en el aula; un segundo factor, se refiere a las condiciones que generan las instituciones, en cuanto a motivación y procesos de formación para que, efectivamente, los docentes realicen buenas prácticas. A su vez, unas condiciones de infraestructura tecnológica y de innovación, con las que cuente el personal docente, siendo este el tercer factor de impacto para propiciar esas buenas prácticas docentes (Duran-Rodríguez y Estay-Niculcar, 2016).

También, con el propósito de determinar los criterios que identifican aquello que se supone una buena práctica, Gradaille-Pernas y Caballo-Villar, (2016), consideran la propuesta de la UNESCO, siendo la innovación, la eficacia, la sostenibilidad y la replicabilidad, elementos referentes para quienes trabajan en el intento de adjetivar una acción, herramienta o método como buena práctica (Ver Figura 2).

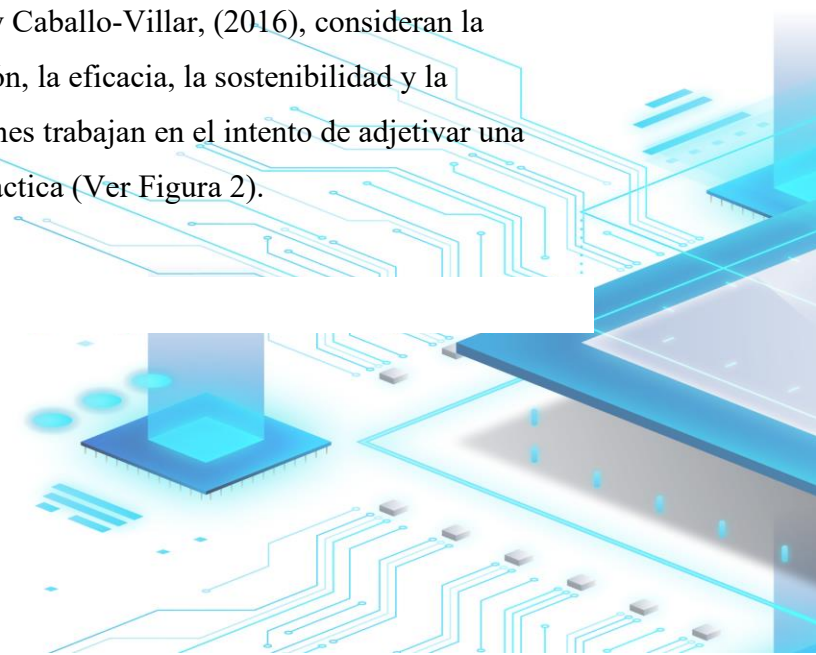
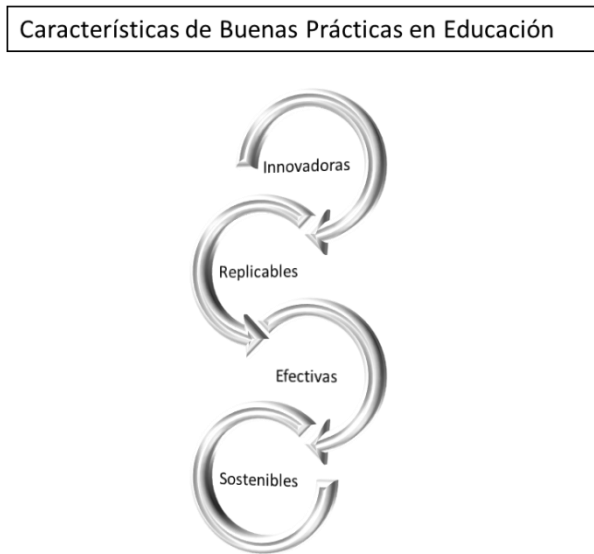


Figura 2. Características de una Buena Práctica en Educación



Fuente: Las autoras a partir de (Gradaille-Pernas y Caballo-Villar, 2016)

En el mismo sentido, el Ministerio de Educación de Colombia, establece unos criterios que han de tomarse como referentes para caracterizar una buena práctica, basándose en el modelo propuesto por Observatorio Colombiano de Dirección y Gestión Universitaria – TELESCOPI – Colombia, para quienes, una buena práctica se refiere a un conjunto de principios, medidas, actuaciones y experiencias que se toman como referentes a seguir, luego de cumplir con lo que denominan el ciclo de efectividad institucional y reportar ventajas para la organización de forma constatada y probada.

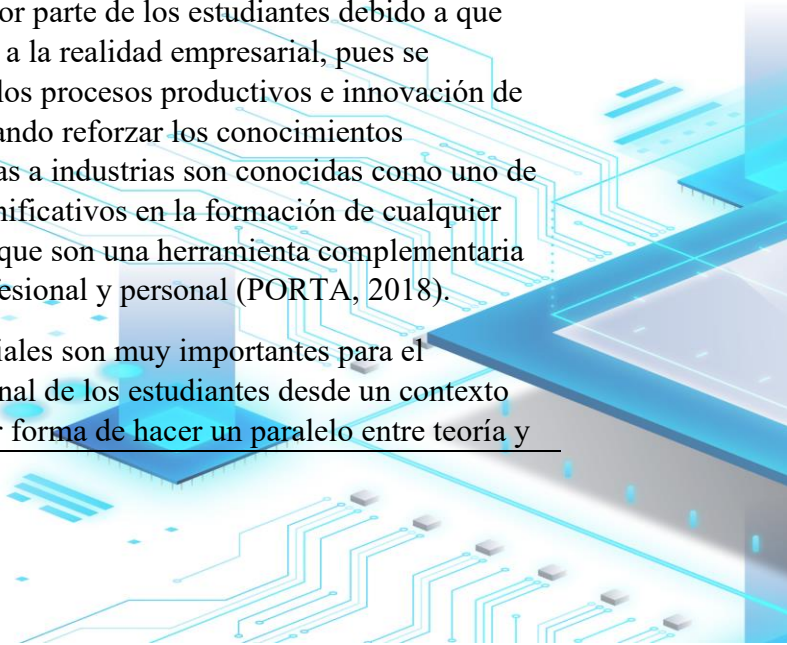
Vale la pena aquí también mencionar que el Ministerio de Educación de Colombia, en los últimos años, ha convocado a las Instituciones de Educación Superior a hacer visibles las buenas prácticas que desarrollan, a fin de contribuir con los propósitos de mejora continua. Así, en el marco del Foro Internacional de sistemas de aseguramiento de la calidad para la educación superior, realiza una convocatoria de buenas prácticas, en las que se establecen unas dimensiones valorativas así: la planificación, desarrollo, ejecución y resultados de la práctica.

De igual manera, se hace necesario mostrar datos de eficiencia y eficacia, satisfacción por parte de los grupos con los que se trabajaron las buenas prácticas; métodos o sistemas de evaluación previstos y aplicados; demostrar el carácter innovador ya sea al interior de las instituciones o en el contexto y, por último, los medios utilizados para la debida divulgación de la práctica. Cada uno de estos aspectos con una puntuación o ponderación valorativa asignada previamente (Mineducación, 2019). En la Tabla 4 se describen las prácticas educativas exitosas que fueron enunciadas por los encuestados.

Tabla 4. Prácticas exitosas identificadas

Prácticas Académicas exitosas	Descripción
Actividades Lúdicas que permitan el cumplimiento de competencias	El juego es una de las principales herramientas de simulación que permite monitorear el logro de los objetivos planteados (Margulis, 2007). Las principales ventajas de la aplicación de los juegos empresariales es que permite llevar la teórica a la práctica y despierta en los estudiantes la habilidad para la toma de decisiones.
B-learning y m learning	El e-learning o aprendizaje en línea permite la formación a través de internet y requiere de herramientas como: correo, foros, plataformas, chats, videoconferencias para fortalecer las habilidades prácticas (Fernández, Álvarez y Mariño, 2013). El Blended Learning es una estrategia de aprendizaje que combina lo presencial y lo virtual tomando lo positivo de ambos enfoques. En esta metodología el estudiante es el centro del aprendizaje y se beneficia de su flexibilidad y empleo de recursos educativos (García, 2004). El Blended Learning fortalece el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la comunicación y las competencias en TIC.
Simuladores	El uso de simuladores hace parte de la innovación educativa con el empleo de las tecnologías de la información y comunicación que impacta en el aprendizaje a partir de la práctica (Carangui, Cajamarca y Mantilla, 2017). Los simuladores estimulan el aprendizaje haciéndolo más transferible (Rosenberg, 2002). Las universidades y facultades afines a las ciencias administrativas identifican los simuladores empresariales como herramientas útiles en la formación de

	competencias y habilidades propias del ámbito sociolaboral y profesional de los futuros gerentes (Lombana, et al., 2014).
Plataformas educativas de apoyo a la formación empresarial	ProColombia pone al servicio de los futuros empresarios distintas herramientas que tiene como objetivo identificar aquellos retos y fortalezas, evaluar el mercado potencial, tomar decisiones y aprovechar esas oportunidades de negocios en el exterior. Además, incluye programas de formación y capacitación, y soporte de personas especializadas en mercado de negocios dentro del portal web institucional se encuentra disponible la Ruta Exportadora, el cual, permite tener una visión amplia en cuanto a exportación y aplicación de conocimientos adquiridos por el futuro empresario (PROCOLOMBIA, 2015).
Semilleros de Investigación	Los semilleros son espacios que crean las universidades con el fin de desarrollar competencias investigativas en los estudiantes. En dichos encuentros los semilleristas tienen la oportunidad de relacionarse con investigadores que tienen gran trayectoria en esta área y les servirá de soporte en su proceso investigativo (Quintero, Ancizar, Munevar, 2008).
Pasantías	Los estudiantes de pregrado correspondientes a áreas administrativas obtienen mayor impacto en la aplicación de las prácticas empresariales a sus conocimientos, pues, gracias a ella obtienen mejores competencias técnicas y sociales. De igual forma, las pasantías brindan una oportunidad para poner en práctica los conocimientos adquiridos en la disciplina (Gajardo, 2012).
Visitas Empresariales	<p>La formación en el campo de trabajo ha cobrado mucha importancia en el currículo académico. Estas visitas son bastante preferidas por parte de los estudiantes debido a que hay un acercamiento a la realidad empresarial, pues se encuentran cerca de los procesos productivos e innovación de cada compañía, logrando reforzar los conocimientos adquiridos. Las visitas a industrias son conocidas como uno de los aspectos más significativos en la formación de cualquier estudiante, debido a que son una herramienta complementaria en su desarrollo profesional y personal (PORTA, 2018).</p> <p>Las visitas empresariales son muy importantes para el crecimiento profesional de los estudiantes desde un contexto académico. La mejor forma de hacer un paralelo entre teoría y</p>



	práctica, donde conocen el funcionamiento de las empresas (Montañez, 2015).
Portafolio integrador interdisciplinar (Dossier)	Es muy importante para los estudiantes los escenarios interdisciplinarios que les permitan solucionar problemas desde diferentes enfoques y posturas teóricas (Fernández-Ríos, 2010). Un portafolio es un instrumento que permite evidenciar el desarrollo de las competencias dentro del curso, así como la interacción lograda con las demás disciplinas (Petre, et al., 2014).
Plan formador de resultados de aprendizaje empresariales	Un Plan de formación para el desarrollo de competencias empresariales pretende obtener una formación integral en el participante. Se trata de obtener una sinergia de la teoría y la práctica profundizando en el aprendizaje autónomo y significativo, con este plan de formación el estudiante mejora su proyecto de vida y su futuro profesional trascendiendo de esta forma el currículo apoyado en disciplinas fragmentadas (Tobón, 2014).
Liderazgo de equipos en entornos digitales	El líder de un grupo de trabajo remoto deberá poder planear, socializar, intervenir y permitir la interacción de todos sus miembros. Al igual que sintetizar, evaluar y realimentar y generar cambios (Cabero, 2006).

Plan formador de los resultados de aprendizaje

De acuerdo con el Ministerio de Educación de Colombia (2019) los resultados de aprendizaje se consideran declaraciones explícitas de lo que deberá demostrar un estudiante para el cumplimiento de la totalidad de un programa académico. Los resultados se van desarrollando en forma sistemática a medida que el estudiante avanza en su proceso y deben ser coherentes con el perfil de egresado y tener coherencia con el número de créditos. Para hacer efectivos los resultados de aprendizaje es necesario programarlos y contar con un acompañamiento y seguimiento por parte de los profesores.

Los planes formadores de aprendizaje como buena práctica educativa, hacen parte de la didáctica y responden a la organización ordenada coherente y articulada de los



resultados de aprendizaje esperados en el currículo, como respuesta a la formación de los profesionales integrales para desenvolverse en el sector productivo (Ascencio, 2016).

Elaborar un plan implica construir a partir de objetivos e intenciones y propósitos formativos, acciones, contenidos, actividades y métodos para el logro del resultado y medir su cumplimiento como una forma de evaluación (Navarro, Falconí y Espinoza, 2017). El plan también sirve para organizar el tiempo y evidenciar la transferencia de conocimiento. Con los resultados de aprendizaje es posible realizar una evaluación durante cada paso del proceso. Adicionalmente, las acciones implícitas en el plan conllevan a entender la realidad en que se desempeñará el futuro egresado (Páez, Haydée, 2006).

Así entonces, formular un plan de resultados de aprendizaje requiere tener claridad en los elementos que lo conforman. La intención del aprendizaje es el fin último que se espera obtener. El objetivo es un enunciado específico de lo que se va a enseñar y los resultados el nivel de conocimiento que se desea alcanzar en cada uno de los pasos del proceso.

Existen niveles de conocimiento tanto cognitivos como afectivos y psicomotores. Los niveles del conocimiento cognitivo se han clasificado en seis, de conocimiento, de comprensión, de aplicación, de análisis, de síntesis y de evaluación. Mientras los niveles de conocimiento de dominio afectivo se clasifican como de caracterización, organización, valoración, respuesta y recepción. Por otra parte, los niveles de conocimiento psicomotores son de imitación, manipulación, precisión, articulación y naturalización. Las diferencias entre cada uno se pueden apreciar en la Tabla 5.

Tabla 5. Niveles de conocimiento para la construcción de resultados de aprendizaje

Niveles de Conocimiento	Clasificación de los niveles de Conocimiento	Implicaciones
Cognitivos	Comprensión Aplicación Análisis Síntesis Evaluación	Acciones para alcanzar el desarrollo del conocimiento en un nivel específico e incluye desde recordar hechos, interpretarlos, utilizarlos en nuevas situaciones, dividirlos en sus componentes, o unir sus elementos o

		juzgar el valor de los mismos.
Afectivos	Caracterización Organización Valorización De respuesta De Recepción	Se relaciona con el componente emocional
Psicomotores	Imitación Manipulación Precisión Articulación Naturalización	Se relaciona con destrezas físicas en temas científicos o de laboratorio

Fuente: Elaboración propia a partir de Kennedy, 2007

Cada uno de los niveles de conocimiento se relacionan con acciones y se presentan por medio de verbos. Al redactar un resultado de aprendizaje se inicia con el verbo, se continúa con un complemento del verbo y se termina con una frase sobre el contexto que determina el para qué.

Para el cumplimiento de resultado es necesario también la selección de una adecuada estrategia de aprendizaje de acuerdo a lo que se espera lograr, ya sea resolver problemas, construir proyectos dar solución a tareas específicas, con el propósito de que el estudiante desarrolle el pensamiento crítico, analítico, creativo y por qué no, también solidario, afectivo y psicomotor, a partir de la autonomía y de la orientación docente (León, Risco del Valle y Alarcón, 2014).

De acuerdo con lo anterior, los pasos para construir un plan formador de resultados de aprendizaje se presentan en la figura 3.

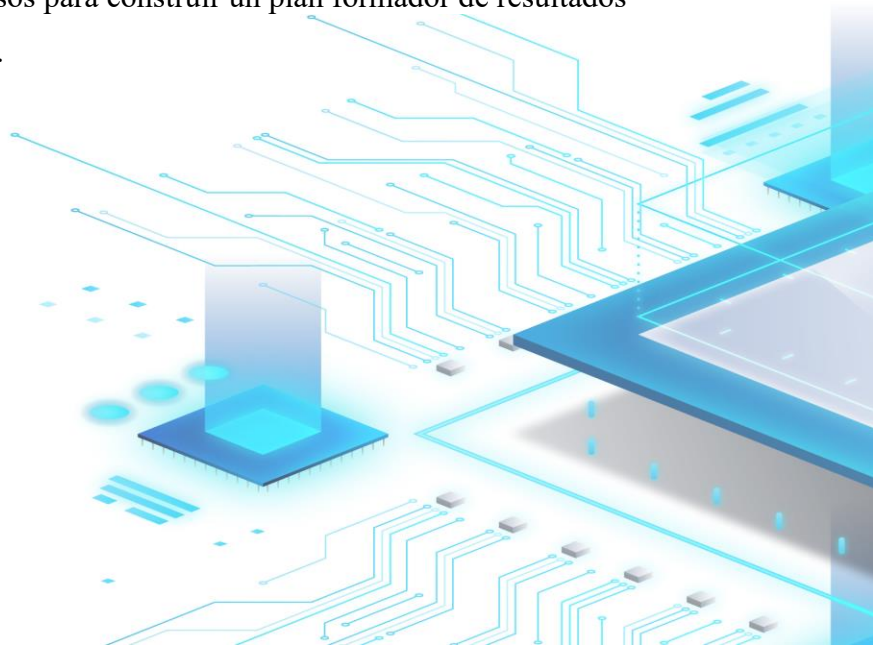
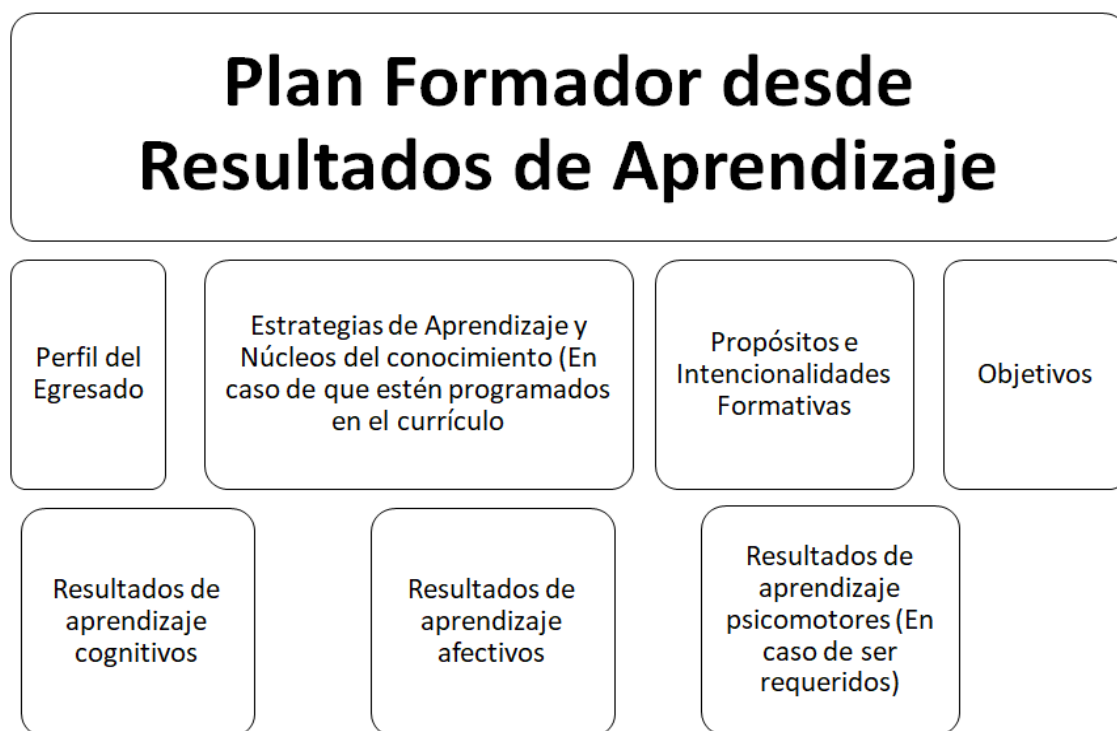


Figura 3. Elementos del plan formador desde resultados de aprendizaje



Fuente Elaboración propia

Pasantías como práctica educativa

La pasantía es una actividad curricular que contribuye a la formación profesional de los estudiantes, orientada por los profesores, donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos y se desarrolla en un entorno laboral. Algunas ventajas de tomar pasantías radican en que además de fortalecer los conocimientos con la experiencia y toma de decisiones, es posible que un buen desempeño del estudiante le permita, más adelante, obtener vínculos laborales con la empresa donde hace la práctica (Sánchez, 2005).

Para una efectividad en las pasantías es importante que los estudiantes tengan los conocimientos suficientes que demanda la empresa, en tal sentido deben haber cursado la mayoría de las materias de su programa con un alto promedio. De igual forma es necesario que el pasante asuma voluntariamente las acciones y exista una alta motivación para que se denote un involucramiento y activa participación en su desarrollo. Se requiere

adicionalmente que el estudiante se reconozca por su asertividad, buenas relaciones y responsabilidad.

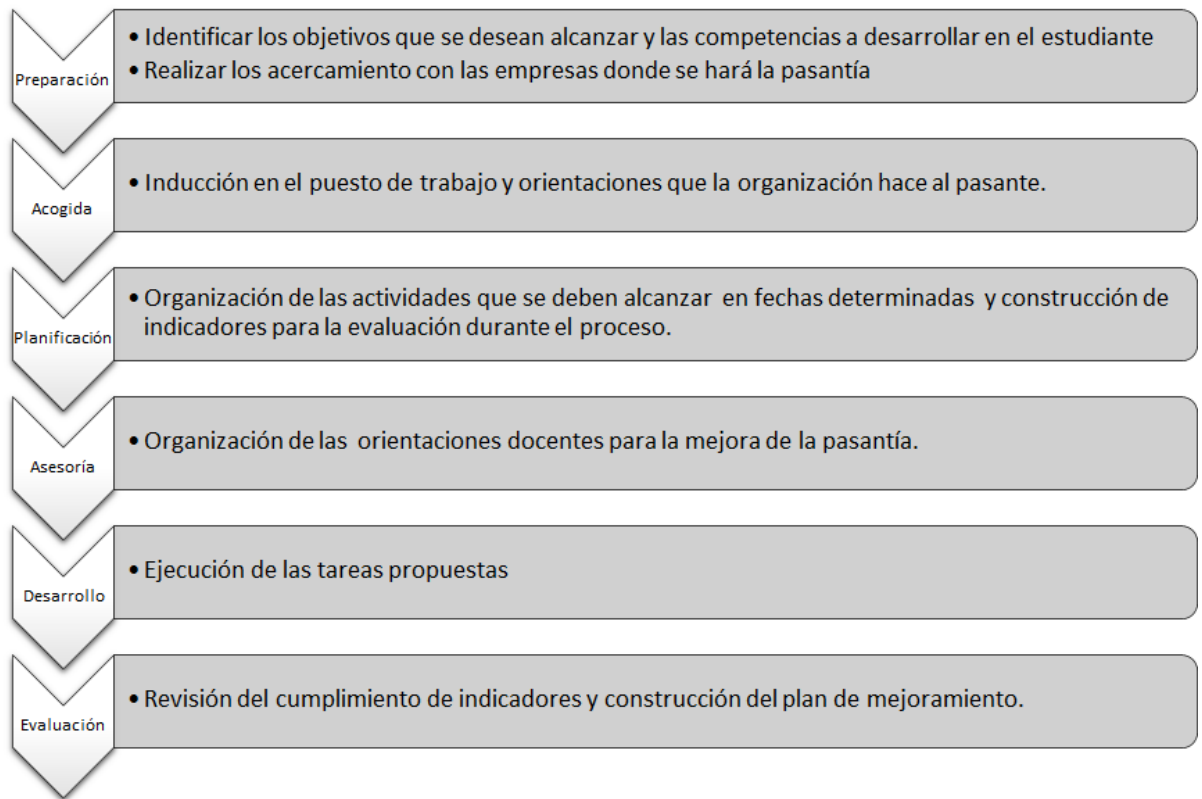
Una pasantía, como práctica exitosa, se caracteriza por ser diferencial, resultante de un acuerdo e interdisciplinar y con amplio significado para el aprendiente. Quiere decir esto que en tiempo espacio y la persona que la realiza, no es la misma en determinado momento, nace de un acuerdo entre la universidad y la empresa y promueve la reorganización de todos los conocimientos y del apoyo de personas de diferentes disciplinas, lo que permite una formación integral en el estudiante y un cambio en su percepción a partir de las experiencias.

Las pasantías no solamente benefician al estudiante con oportunidades para desarrollar habilidades y destrezas en un mundo real donde se ponen a prueba actitudes, ética y afectividad y donde se le da significado a lo aprendido, sino que también orientan a las instituciones en las mejoras curriculares que se requieren por medio del análisis tanto de los procesos como de los resultados alcanzados En tal sentido involucra la investigación permanente (Peña, Castellano, Díaz y Padrón, 2016).

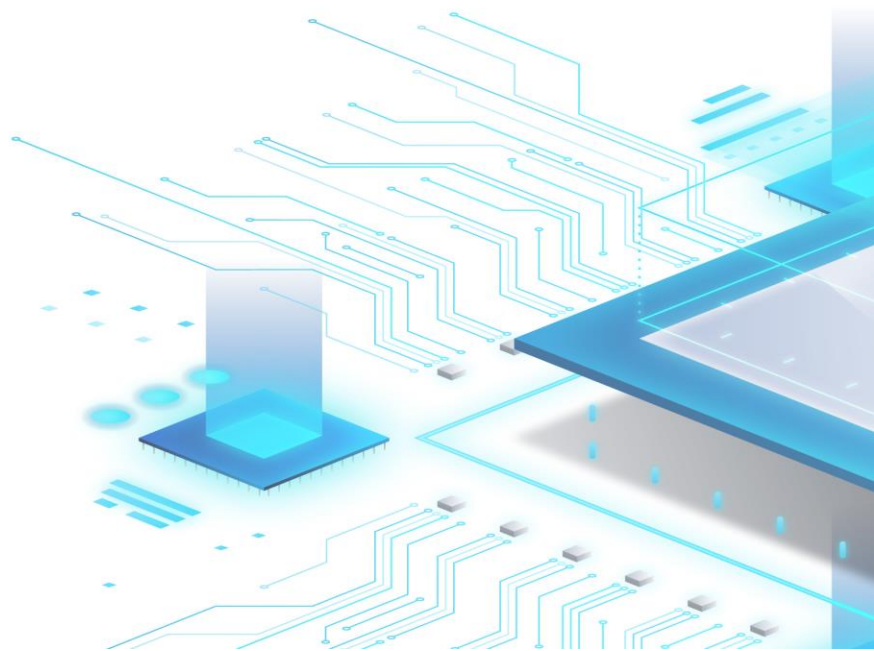
Realizar una pasantía requiere de una planeación adecuada qué parte de las competencias resultados de aprendizaje que se desean alcanzar, al igual que de las necesidades de la organización donde el estudiante realizará su práctica en tal sentido se constituye en un acuerdo entre universidad y empresa para garantizar la adquisición de conocimiento del estudiante como también el beneficio de la organización es importante señalar que la pasantía además de fortalecer el conocimiento fortalece también las relaciones interpersonales.



Figura 4. Fases de la pasantía



Fuente: Elaboración propia a partir de Peña et al (2016)



Los avances de las tecnologías permiten que cada día se puedan encontrar más y mejores estrategias lúdicas que se pueden implementar a los procesos de enseñanza aprendizaje. Estas tecnologías implementan texto, imágenes, sonido y puntuaciones lo que motiva y hace que el estudiante se mantenga por más tiempo interactuando y aprendiendo a partir del entretenimiento (Pérez-Yglesias, 2010).

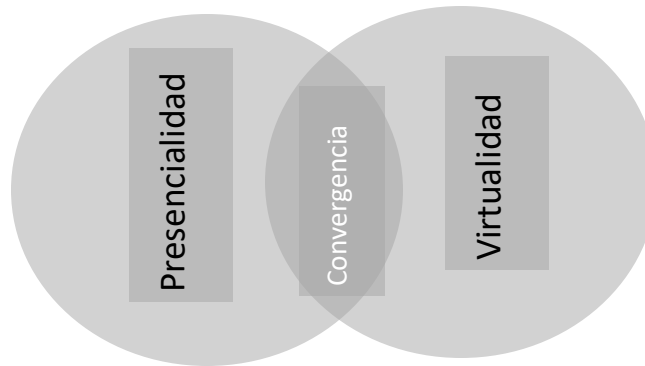
Aunque las actividades lúdicas no sustituyen los métodos o estrategias de enseñanza tradicionales son un gran apoyo para fortalecer la motivación (Gutiérrez y Barajas, 2019). Una de las estrategias que ha cobrado mayor impulso ha sido la gamificación que consiste en usar videojuegos didácticos para fomentar en los estudiantes refuerzos de conocimientos necesarios para su desarrollo cognitivo. Estas técnicas se han denominado Game Based Learning o aprendizaje basado en juegos. Para su implementación se requiere que exista un grupo o red de aprendizaje y el seguir unas reglas para interactuar y alcanzar el puntaje esperado. Las ventajas de la lúdica en el aprendizaje están en que a los estudiantes les agrada la experiencia y “aprenden haciendo” a la vez que demuestran una mejor actitud hacia el aprendizaje (Hernández-Horta, Monroy-Reza y Jiménez-García, 2018). De igual forma, el uso de los videojuegos como estrategia de aprendizaje ha demostrado que es adecuada para la enseñanza de situaciones complejas a la vez que fortalece los valores (López, Avello, Baute y Vidal, 2018).

B-learning y Mobile learning.

El Blended Learning es una estrategia de aprendizaje que combina lo presencial y lo virtual tomando lo positivo de ambos enfoques. En esta metodología el estudiante es el centro del aprendizaje y se beneficia de su flexibilidad y empleo de recursos educativos (García, 2004).



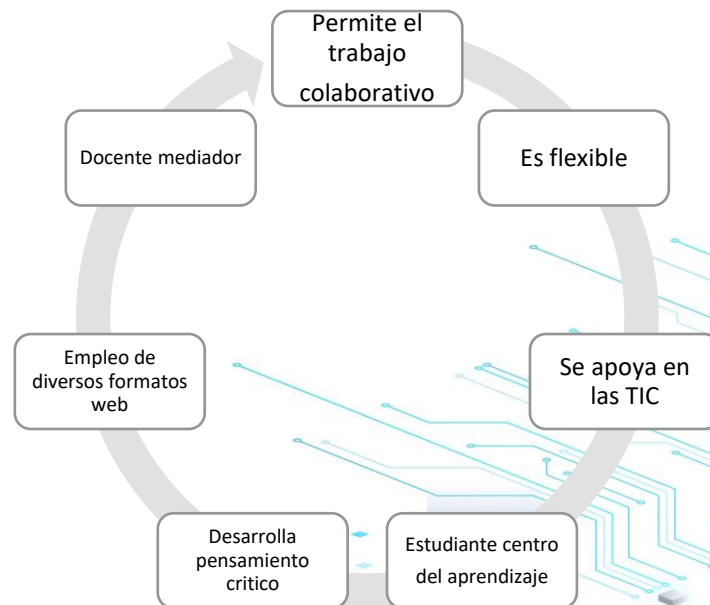
Figura 6. Blended Learning



Fuente: Las autoras

En la figura 6 se puede apreciar como el Blended Learning es consecuencia de una combinación entre el entorno tradicional del “face to face” con los entornos virtuales de aprendizaje, es una práctica educativa que integra de forma sinérgica ambos enfoques. Es una forma de aprendizaje colaborativo donde las estrategias convergen a un objetivo común gracias al empleo de diversas herramientas tecnológicas que permiten la vinculación de grandes contenidos y rompen las barreras geográficas (Turbo, 2015). En la Figura 7 se encuentran las características del aprendizaje B-learning, razones por las cuales es considerado una práctica exitosa.

Figura 7. Características del B-learning



Fuente: Las autoras a partir de la bibliografía citada

El mobile learning es una modalidad educativa mediante el empleo de dispositivos móviles que permiten la gestión de conocimiento y el desarrollo de competencias de forma autónoma (Brazuelo y Gallego, 2011). El trabajo con dispositivos móviles, lleva a un pensamiento más amplio y diferente, vinculando aún más el aprendizaje con el medio real del estudiante que le ayude a realizar cosas nuevas (Ramírez, 2008).

Acorde a Mateus, Aran y Masanet (citado por Aznar, Cáceres y Romero, 2018) en la formación superior la utilización del Mobile learning está obteniendo un destacado progreso en comparación con otras etapas de formación. Esto se debe al uso cotidiano y aceptado de los dispositivos móviles por parte de los jóvenes que ha facilitado su inmersión en el contexto universitario. El empleo de los dispositivos móviles tiene ciertas ventajas como es la ubicuidad, trabajo colaborativo, autonomía y desarrollo de habilidades digitales. En la Tabla 6 se encuentran las variables que permiten determinar la calidad de una práctica docente con *mobile learning*.

Tabla 6. Variables para medir una buena práctica docente con mobile learning

Variable	Descripción
Dispositivos móviles	Se cuenta con los dispositivos móviles y herramientas necesarias para el proceso de aprendizaje
Competencia digital	Se cuenta con las competencias necesarias para utilizar la tecnología de forma adecuada
Construcción del conocimiento	Se gestiona el conocimiento por parte del estudiante a partir de la información existente y la interacción y guía del docente
Autorregulación del aprendizaje	El estudiante toma conciencia de que es responsable de su proceso de aprendizaje y del ritmo para alcanzar los objetivos.
Trabajo cooperativo	Trabajo en equipo donde la sinergia mejora el aprendizaje

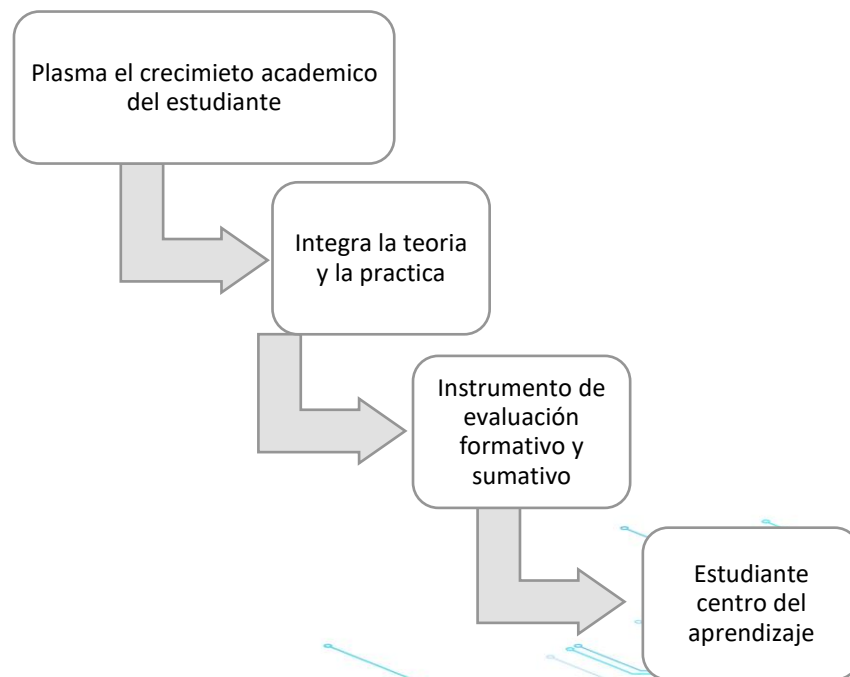
Fuente: Las autoras a partir de Aznar, Cáceres, y Romero (2018). Indicadores de calidad para evaluar buenas prácticas docentes de mobile learning en Educación Superior.

Portafolio integrador interdisciplinar (Dossier).

Es importante para los estudiantes los escenarios interdisciplinarios que les permitan solucionar problemas desde diferentes enfoques y posturas teóricas (Fernández-Ríos, 2010). Un portafolio es un instrumento que permite evidenciar el desarrollo de las competencias dentro del curso, así como la interacción lograda con las demás disciplinas (Petre, et al., 2014)

En el portafolio digital o e-portafolio, como práctica exitosa, el estudiante genera y gestiona un escenario virtual donde aloja todas las evidencias de su aprendizaje lo cual permite visibilizar el proceso y conocer el crecimiento académico del estudiante a través de su carrera profesional y a su vez desarrolla competencias tecnológicas. Entre las características del portafolio integrador se tienen (Figura 8):

Figura 8. Características del portafolio integrador



Fuente: Las autoras a partir de Petre, et al., (2014).

Semilleros

Los semilleros son espacios que crean las universidades con el fin de desarrollar competencias investigativas en los estudiantes. En dichos encuentros los semilleros tienen la oportunidad de relacionarse con investigadores que tienen gran trayectoria en esta área y les servirá de soporte en su proceso investigativo (Quintero, Ancizar, Munevar, 2008). La actividad llevada a cabo por los semilleros permite a las universidades desarrollar proyectos pertinentes que responden a problemáticas del entorno y a su vez fomentar una cultura investigativa dentro de la institución (Hernández, 2005).

Los semilleros de investigación se consolidan como una práctica exitosa que permite desarrollar competencias investigativas en los futuros profesionales para que estos respondan ante las necesidades sectoriales. Son un escenario para la discusión académica derrumbando el modelo tradicional y fomentando la interdisciplinariedad, de igual forma los estudiantes a través del empleo de las TIC obtienen gran cantidad de información que es necesario tomar como referente para futuras investigaciones (Saavedra-Cantor, et al. 2015).

Acorde al Consejo Nacional de Acreditación (CNA, 2013), los semilleros de investigación son elementos claves para que las universidades obtengan la acreditación de calidad convirtiéndose en una línea estratégica para dichas instituciones.

Los semilleros de investigación tienen como objetivo articular la investigación formativa con el contenido curricular para generar productos que impacten a las comunidades. Además, pertenecer a los semilleros de investigación trae múltiples beneficios para los estudiantes como un aprovechamiento de las tecnologías y de las diversas bases de datos científicas, así como hábitos investigativos y participación en diversos escenarios académicos (Ver figura 9)

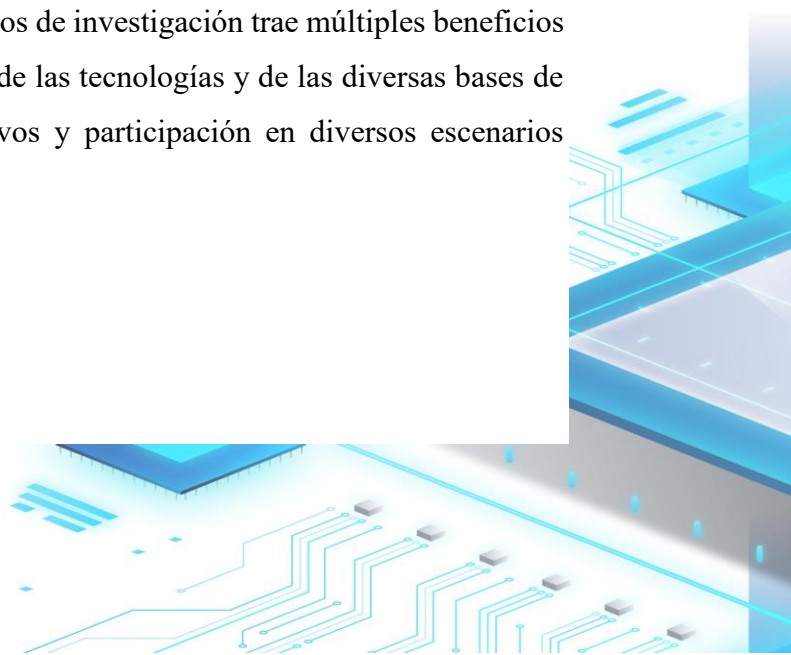
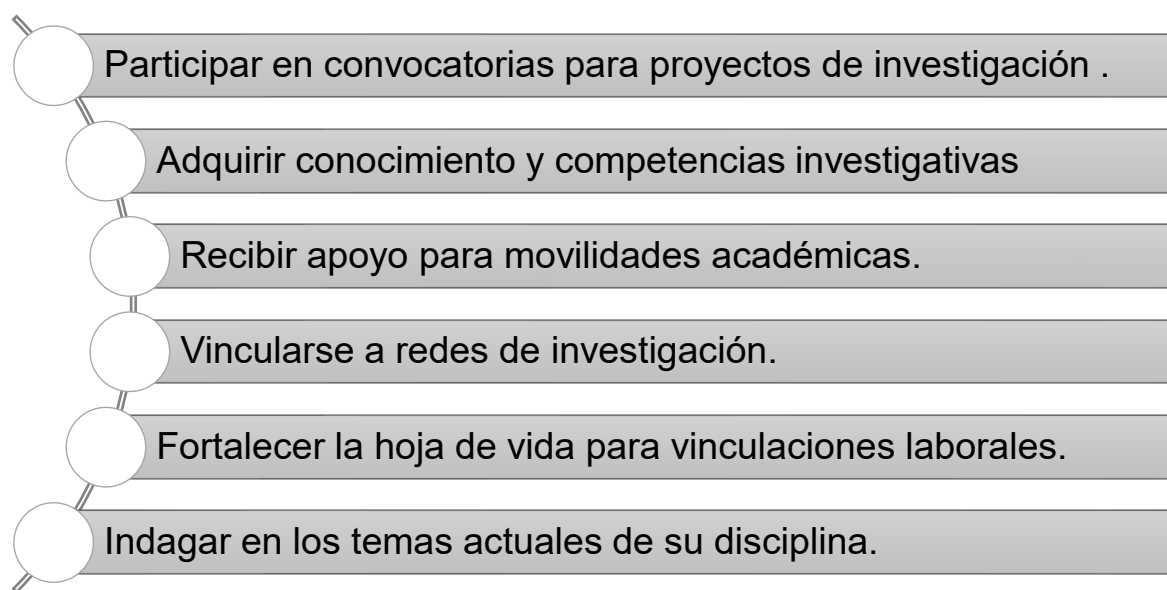


Figura 9. Beneficios de pertenecer a los semilleros



Fuente: Las autoras

Plataformas educativas como práctica exitosa en educación.

Cuando se daba el concepto de prácticas educativas exitosas, se reconocía el ambiente educativo como ese espacio donde confluyen necesidades comunes de aprendizaje, en donde se da la oportunidad de aprender y co-aprender no solo con la relación, que hasta hace varios años se concebía, entre profesor y estudiante, sino que, cada vez es más común la apuesta de aprendizaje entre pares, compartiendo necesidades y dando respuesta a las mismas, entendiendo y dando valor a las experiencias y conocimientos del otro. Se habla de la Sociedad del conocimiento, en donde adicionalmente se impone superar la alfabetización tradicional, en donde por años las políticas educativas buscaban superar los indicadores de lectoescritura, para ahora ir más allá, siendo necesario, lograr la alfabetización e inclusión digital. Se requieren así, habilidades y destrezas para navegar en la web, identificar información relevante, capacidad para discriminar y apropiarse esa información en función del conocimiento (Viñas, 2017).

En respuesta a ese contexto, se presentan las plataformas educativas diseñadas y pensadas por las instituciones de educación como herramientas o propuestas pedagógicas

donde confluyen necesidades, pero también la información, donde se da la oportunidad de generar conocimiento mediado por las tecnologías, para asistir los procesos de enseñanza aprendizaje, haciéndolos más rápidos y aportando mayores niveles de motivación en los estudiantes (Vidal Ledo, Nolla Cao, y Diego Olite, 2009), convirtiéndose en ese espacio para crear y gestionar los procesos de enseñanza-aprendizaje bajo ambientes virtuales (Estrada Lizárraga, Zaldívar Colado, y Peraza Garzón, 2013).

Plataformas que han de contar con ciertas características básicas para el aprovechamiento efectivo por parte de estudiantes y docentes, orientadas a su facilidad de acceso en términos de idioma e instalación, siendo básica la seguridad en el manejo, soporte y almacenamiento de la información, así como las posibilidades que ofrecen en el desarrollo de la creatividad, organización y funcionalidad de sus componentes (Hervás, García, y Peñalvo, 2014). En la Figura 10 se puede observar la clasificación de las plataformas educativas que sugiere Viñas (2017).

Figura 10. Clasificación de las plataformas educativas

- 01 **Plataformas de Teleformación (LMS) de acceso libre**
- 02 **Plataformas de teleformación (LMS) comerciales**
- 03 **Plataformas de teleformación (LMS) en la nube**



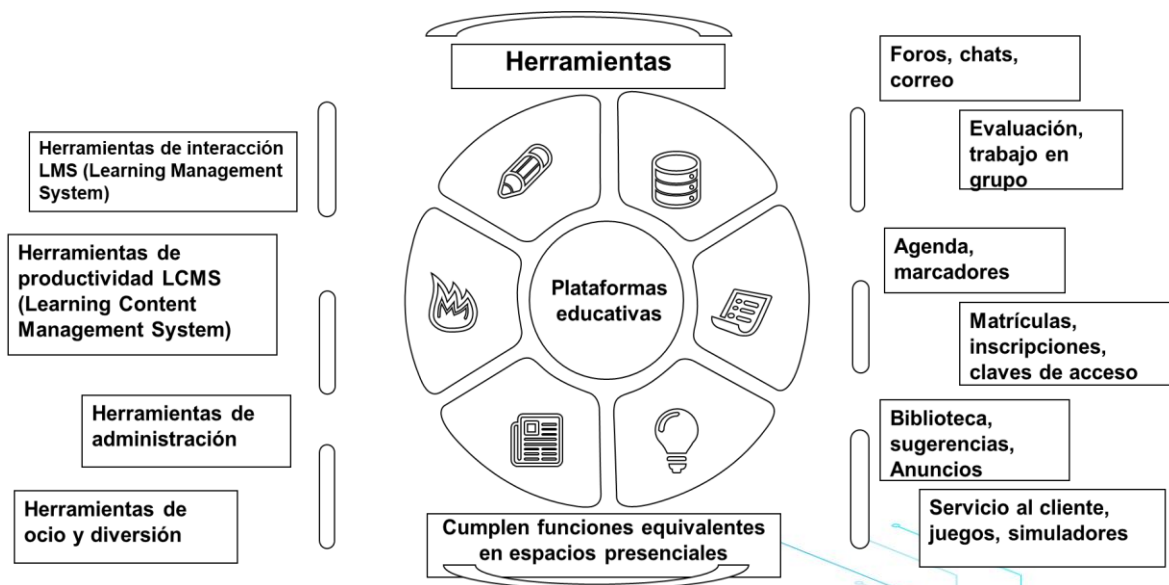
Fuente: elaboración propia a partir de (Viñas, 2017)

A partir de un concepto amplio que explica las plataformas educativas en términos de sus componentes, confluye la técnica y la pedagogía en desarrollos informáticos se crean

y gestionan contenidos que logran dinamizarse con la interacción entre estudiantes y docentes a través de una serie de herramientas que ejercen unas funciones específicas como informar, comunicar, colaborar, gestionar y propiciar el aprendizaje. Entorno que de acuerdo con Dillenbourg (2000) es equivalente al que se da dentro de los espacios presenciales o campus reales de aprendizaje. La Figura 11 muestra las diferentes herramientas que puede integrar una plataforma educativa.

Frente al uso de las herramientas que ofrecen las plataformas educativas, los docentes manifiestan percepciones positivas hacia aquellas que les facilita la distribución de materiales del curso, la comunicación para la asignación de trabajos, ya sean individuales o de grupo, así como la realimentación y solución de inquietudes particulares de los estudiantes (Ramírez Valdéz y Barajas Villarruel, 2017).

Figura 11. Herramientas de las plataformas educativas



Fuente: elaboración propia a partir de (Dillenbourg, 2000; Ramírez Valdéz y Barajas Villarruel, 2017; Vidal Ledo et al., 2009)

Al revisar la literatura se encuentran estudios que muestran la incidencia de las plataformas educativas en la formación de profesionales y específicamente en el aprendizaje, con su implementación se logra una comunicación ágil con los estudiantes y surge la necesidad de preparar con mayor profundidad las clases por parte de los docentes (Ramírez Valdéz y Barajas Villarruel, 2017). Pero para que esto se logre, las plataformas deben cumplir con una serie de requerimientos (Ver Tabla 7) o especificaciones que Sanz Gil (2012) logra identificar en el marco de las necesidades de la educación superior.

Tabla 7. Requerimientos de las plataformas educativas

Aspecto	Característica	Exigencia
Funcionalidad	Comunidad educativa virtual	Generar sentido de pertenencia en los estudiantes y docentes
	Accesibilidad	Facilidad de navegación
	Manuales de uso	Documento orientador de navegación
Aspectos técnicos, intuitivo y amigable	Disponibilidad de herramientas de creación y diseño de contenidos	El docente debe tener acceso a las herramientas y dominarlas
	Creación de actividades	Disponibilidad de herramienta para la creación de actividades
	Espacio para alojar documentos	Disponibilidad para espacios personales para alojar información
	Organización por catálogos	Información disponible y de fácil ubicación
	Espacios de trabajo colaborativo	Disponibilidad de espacios para trabajar colaborativamente entre docentes y estudiantes
	Herramientas para establecer comunicación	Disponibilidad de medios de interacción
	Planificación de las actividades	Disponibilidad de agendas
	Anuncios y noticias	Sitio específico para recibir anuncios
Aspectos pedagógicos	Espacios para clases teóricas, prácticas, seminarios, talleres,	Disponibilidad de espacios de interacción de acuerdo con los requerimientos de las actividades. Espacios

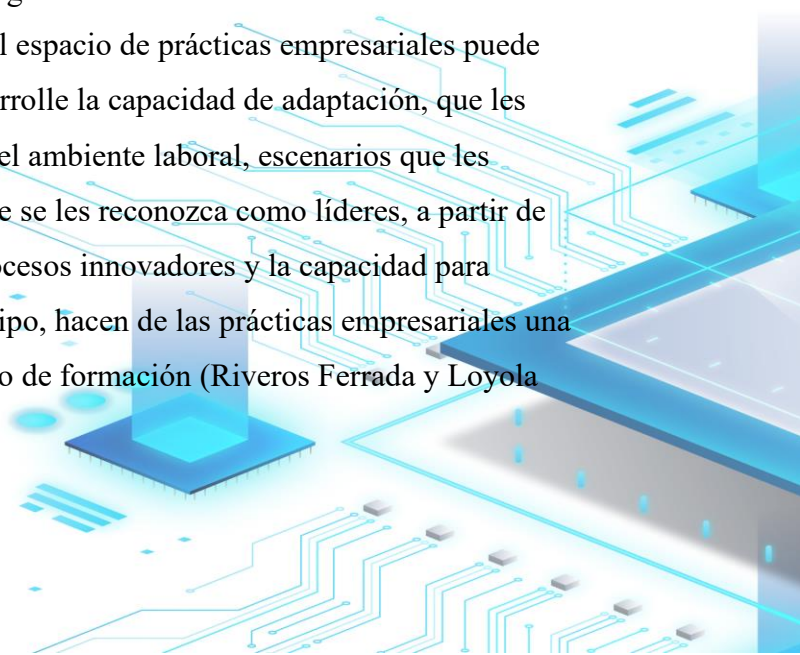
espacios tutoriales, prácticas externas.	para alojar y gestionar documentos, material de apoyo, evaluación y control del avance y desarrollo de las actividades.
Contenidos y material educativo	Disponibilidad de material y acceso a bibliotecas.
Herramientas de seguimiento y evaluación	Disponibilidad de herramientas de evaluación del aprendizaje, evaluación de competencias, evaluación de la enseñanza.

Fuente: elaboración propia con base en (Sanz Gil, 2012)

Visitas y prácticas empresariales

La necesidad de formar y generar en los estudiantes competencias profesionales ha hecho que las instituciones de educación superior diversifiquen sus actividades y busquen estrategias con las cuales se lleve al estudiante a conocer la realidad, el mundo en el cual va a tener que demostrar y aplicar sus conocimientos y, sobre todo, asumir desde lo personal las situaciones que el mundo laboral exige. Las Universidades buscan establecer relaciones con el sector productivo, atender los requerimientos de formación de profesionales que evidencien el efectivo encadenamiento entre lo teórico y el ejercicio real de las profesiones (Rojas Arenas, Vélez Castañeda, Durango Marín, Díaz Peláez, y Rodríguez Álvarez, 2020).

En esa relación con el sector productivo y el compromiso de las Universidades de formar profesionales competentes, con habilidades y destrezas para atender las exigencias laborales, surgen ciertas competencias que se logran desarrollar enfrentando a los estudiantes con situaciones particulares y que el espacio de prácticas empresariales puede llegar a favorecer. Así, situaciones que les desarrolle la capacidad de adaptación, que les haga más tolerantes a las presiones que genera el ambiente laboral, escenarios que les permita aprender a orientar acciones con las que se les reconozca como líderes, a partir de las decisiones que toman, como gestores de procesos innovadores y la capacidad para involucrarse en el desarrollo de trabajos en equipo, hacen de las prácticas empresariales una buena práctica académica a incluir en el proceso de formación (Riveros Ferrada y Loyola Carrillo, 2016; Rojas Arenas et al., 2020).



Sin embargo, si bien se reconoce las bondades de implementar las prácticas empresariales es importante también tomar en cuenta algunos obstáculos que se pueden presentar al implementarlas y que solo se superan si se realiza un buen proceso de planificación y organización, en donde no se pierda de vista el currículo y los propósitos de formación allí establecidos y definitivamente donde se tome en cuenta asignar los recursos suficientes y necesarios para el desarrollo de la práctica. De esta forma, dentro de los obstáculos se puede mencionar la falta de estructura en términos de organización, asignación de tiempos, momento adecuado para que el estudiante viva su espacio práctico, relación clara con el currículo. Prever las formas y agentes de supervisión y evaluación de la práctica, entre otros (Zabalza, 2013).

Dentro de las prácticas exitosas, se reportan experiencias frente al desarrollo de prácticas empresariales bajo entornos virtuales, que buscan extender esas experiencias, que tradicionalmente se realizan en la educación presencial, a la educación en línea, donde el estudiante tiene acceso a empresas ubicadas fuera de su contexto y a las que difícilmente pudiera llegar por diferentes situaciones relacionadas con costos, tiempo, eventualidades personales o familiares.

Grandes Universidades avanzan con la experiencia de prácticas empresariales virtuales como la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), en donde se cuenta con un modelo propio para el desarrollo de las experiencias prácticas desde su plataforma e-learning. Los estudiantes reconocen ventajas en esta opción por su naturaleza inclusiva, valida su preparación y logran avanzar en la transición que requieren como profesionales entre su vida académica y laboral. En el mismo sentido, los docentes ven en el espacio de prácticas empresariales, una oportunidad para la empresa de oxigenar los procesos y condiciones laborales con las ideas innovadoras que aportan los jóvenes, sumadas a los beneficios de contar con ellos optimizando recursos y costos de infraestructura (Manzano Soto y Villalón Martínez, 2014).

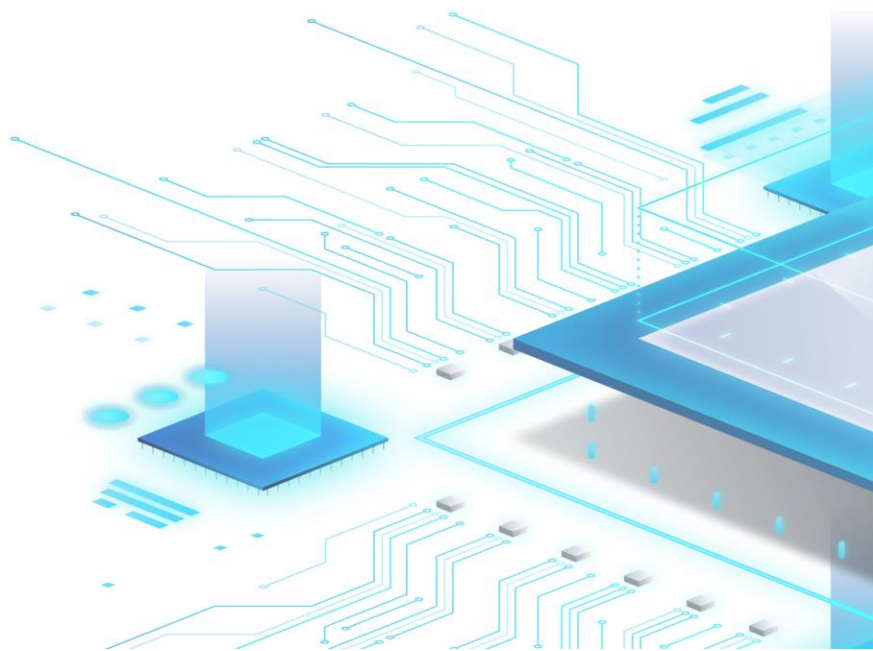


En los capítulos 3 y 4 se profundiza en las prácticas exitosas que resultaron relevantes en la investigación como son el uso de simuladores y el liderazgo. Los simuladores dada su creciente utilización ante el desarrollo del e-learning y el liderazgo dada la necesidad de desarrollar esta competencia en los estudiantes de ciencias administrativas.

Conclusiones

Las prácticas educativas exitosas en la educación virtual están asociadas a lograr estudiantes satisfechos, ambientes interactivos efectivos, alta retención y mejora en los procesos de aprendizaje. Se hace indispensable la transferencia de conocimiento hacia el currículo y las mallas curriculares que permitan desarrollar un emprendedor con liderazgo, trabajo en equipo e interés por la investigación

Se pudo evidenciar en las prácticas académicas documentadas, el uso intensivo de Tecnologías, simuladores, e-portafolio interdisciplinar, actividades lúdicas en línea, empleo del B-learning, semilleros de investigación y movilidad empresarial.

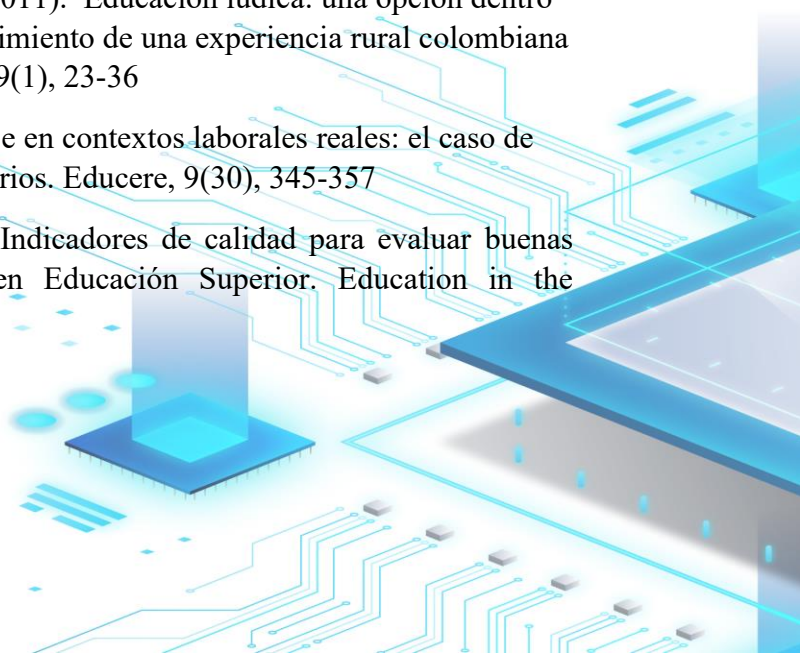


Referencias

- Barbera, E. y Badia, A. (2015). El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la Educación Superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1-12.
- Corpas-Arellano, M. D. (2014). Buenas prácticas educativas para el aprendizaje del inglés en la enseñanza no formal. *Revista de Lenguas Modernas*, 0(20), 9–12.
- De Pablos, J. y González, T. (2007). II Jornadas Internacionales sobre Políticas Educativas para la Sociedad del Conocimiento. *Políticas Educativas e Innovación Educativa Apoyada En Tic: Sus Desarrollos En El Ámbito Autónomo*, 1–13.
- Duran-Rodríguez, R. y Estay-Niculcar, C. A. (2016). Las buenas prácticas docentes en la educación virtual universitaria Good practice in Higher Education and Virtual Learning Introducción. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 14(2), 159–186. Retrieved from <http://red-u.net/redu/index.php/REDU/article/view/363/pdf>
- Fernandez, M., Alvarez, Q., y Mariño, R. (2013). E-learning: Otra manera de enseñar y aprender en una Universidad tradicionalmente presencial. Estudio en caso particular. *Revista de Curriculum y formación del profesorado*, 274-291
- Fernández-Ríos, L. (2010). Interdisciplinariedad en la construcción del conocimiento: ¿Más allá de Bolonia?, *Innovación educativa*, 20, 157- 166.
- García, L. (2004). Blended learning ¿enseñanza y aprendizaje integrados?. Editorial BENED. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:333/editorialoctubre2004.pdf>
- Gradaille-Pernas, R. y Caballo-Villar, M. B. (2016). Las buenas prácticas como recurso para la acción comunitaria: criterios de identificación y búsqueda. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (19), 75–88. <https://doi.org/10.18172/con.2773>
- Gajardo, M. (2012). *Facultade Economía y negocios Univesidad de Chile*. Obtenido de “Prácticas Profesionales y su valor en el futuro desempeño laboral”. Obtenido de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/137649/Pr%C3%A1cticas%20profesionales%20y%20su%20valor%20en%20el%20futuro%20desempe%C3%B1o%20laboral.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, U. (2005). Propuesta Curricular para la consolidación de los Semilleros de. *ieRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa*. <http://revista.iered.org/v1n2/pdf/uhernandez.pdf>
- Jiménez, Y., Hernández, J., y González, A. (2013). Competencias profesionales en la educación superior: justificación, evaluación y análisis. *Innovación educativa (México, DF)*, 13(61), 45-65.
- Lombana, J., Cabeza, L., Castrillón, J., and Zapata, Á. (2014). Formación en competencias gerenciales. Una mirada desde los fundamentos filosóficos de la administración. *Estudios Gerenciales*, 31(73), 301–313.

- Manhas (2012). Role of online education in building brand image of educational institutions. *Journal of economics, finance and administrative science*, 17 (32), 1-20. <https://jefas.esan.edu.pe/index.php/jefas/article/view/97/0>
- Margulis, L. (2007). El Aspecto Lúdico del e-Learning: El juego en entornos virtuales de. *Revista digital de investigación en Docencia Universitaria*, 1-13.
- Mineducación (2019). *Foro internacional de sistemas de aseguramiento de la calidad para la educación superior*. <https://doi.org/10.3770033-2909.I26.1.78>
- Montañez, L. F. (Abril de 2015). *Universidad de Pamplona*. Obtenido de Visita empresarial Estudiantes Administración de Empresas al gran Santander. Obtenido de: http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portaIG/home_1/recursos/noticias_2015/abril/30042015/visita_empresa_bucaramanga.jsp
- Petre, et al. (2014). La utilización del portafolio discente interdisciplinar como metodología en la evaluación de la asignatura de meteorología, climatología y contaminación atmosférica de grado en ciencias ambientales. Recuperado de <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Dialnet-LaUtilizacionDelPortafolioDiscenteInterdisciplinar-4661029.pdf>
- PROCOLOMBIA. (2015). A fortalecer la cultura exportadora. *El periodico de las oportunidades*, págs. 1-27.
- PORTA. (10 de Agosto de 2018). *Porta Hnos*. Obtenido de Puertas abiertas a la comunidad: La importancia de las visitas a las empresas. Obtenido de: <http://portahnos.com.ar/beneficios-de-las-visitas-a-empresas-porta-hermanos/>
- Quintero, J., Ancizar, R., y Munevar, F. (2008). *Universidad de la Sabana*. Obtenido de Semilleros de investigación: una estrategia para la formación de investigadores. Obtenido de: <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/716/1694>
- Rosenberg, M. (2002). *E-Learning: Estrategias para transmitir conocimiento en la era digital*. Bogotá: McGraw-Hill.
- Rubia Avi, B. (2010). La implicación de las nuevas tecnologías en el aprendizaje colaborativo. *Revista Tendencias Pedagógicas*, 16, 1-8
- Tobón, S. (2014c). Currículo y ciclos propedéuticos desde la socioformación. Hacia un sistema educativo flexible y sistémico. México: Trillas.
- Zabalza-Beraza, M. A. (2012). El estudio de las “buenas prácticas” docentes en la enseñanza universitaria. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10(1), 17. <https://doi.org/10.4995/redu.2012.6120>
- Ascencio, C. (2016)- Adecuación de la Planeación Didáctica como Herramienta Docente en un Modelo Universitario Orientado al Aprendizaje REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(3,), 109-130

- Gutiérrez, A y Barajas, D. (2019). Incidencia de los recursos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Química Orgánica I. *Educación química*, 30(4), 57-70.
- Hernández-Horta, I., Monroy-Reza, A y Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40.
- Kennedy, D (2007). Redactar y utilizar resultados de aprendizaje. Un manual práctico. <https://educacionvirtual.udla.edu.ec/archivos/MANUAL%20para%20REDACTAR%20Y%20UTILIZAR%20RESULTADOS%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>
- León, A., Risco del Valle, E y Alarcón, C. (2014). Estrategias de aprendizaje en educación superior en un modelo curricular por competencias. *Revista de la educación superior*, 43(172), 123-144.
- Ministerio de Educación de Colombia (2019). Decreto 1330 de 25 de julio de 2019. <https://www.cecep.edu.co/documentos/decretos/decreto-1330-25-julio-2019.pdf>
- López, I., Avello, R., Baute, L y Vidal, M. (2018). Juegos digitales en la educación superior. *Educación Médica Superior*, 32(1)
- Navarro, N., Falconí, A y Espinoza, J. (2017). El mejoramiento del proceso de evaluación de los estudiantes de la educación básica. *Revista Universidad y Sociedad*, 9(4), 58-69.
- Páez, Haydée. (2006). Planeamiento didáctico estratégico para el desarrollo del pensamiento crítico del estudiante, una visión desde la práctica profesional docente. *Paradigma*, 27(1), 349-363
- Pérez-Yglesias, M. (2010). Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer *Educación*, 34(1), 55-72
- Peña, T., Castellano, Y., Díaz, D y Padrón, W.. (2016). Las Prácticas Profesionales como Potenciadoras del Perfil de Egreso: Caso: Escuela de Bibliotecología y Archivología de La Universidad del Zulia. *Paradigma*, 37(1), 211-230.
- Ramírez, N., Díaz, M., Reyes, P y Cueva, O (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis *Revista Med*, 19(1), 23-36
- Sánchez de Mantrana, M. (2005). El aprendizaje en contextos laborales reales: el caso de las pasantías de los estudiantes universitarios. *Educere*, 9(30), 345-357
- Aznar, I. Cáceres, M. y Romero, J. (2018). Indicadores de calidad para evaluar buenas prácticas docentes de mobile learning en Educación Superior. *Education in the Knowledge Society*, 19(3), 53-68



- Ramírez, M. (2008) Dispositivos de mobile learning para ambientes virtuales: implicaciones en el diseño y la enseñanza Apertura, vol. 8, núm. 9, diciembre, 2008, pp. 82-96 Universidad de Guadalajara Guadalajara, México
- Brazuelo, F. y Gallego, D.J. (2011). Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo. Sevilla: MAD.
- Turbo, O. (2015). Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning. *Revista de Educación a Distancia*, 3, 1-14.
- Saavedra-Cantor, C., Antolínez-Figueroa, C., Puerto-Guerrero, A., Muñoz-Sánchez, A. y Rubiano-Mesa, Y. (2015). Semilleros de investigación: desarrollos y desafíos para la formación en pregrado. *Educación y Educadores*, 18 (3), 391-407.
- Dillenbourg, P. (2000). Virtual learning environments. *Virtual learning environments. Proceedings of EUN Conference 2000, Learning in the New Millennium: Building New Education Strategies for Schools. Workshop on Virtual Learning Environments*, 107–112. https://doi.org/10.4324/9780203465059_chapter_8
- Estrada Lizárraga, R., Zaldívar Colado, A., y Peraza Garzón, J. (2013). Análisis Comparativo de las Plataformas Educativas Virtuales Moodle y Dokeos. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(1–14). Recuperado de <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/viewFile/523/513>
- Hervás, A., García, F. B., y Peñalvo, F. J. G. (2014). A method of assessing academic learning experiences in virtual learning environments. *IEEE Latin America Transactions*, 12(2), 219–226. <https://doi.org/10.1109/TLA.2014.6749541>
- Manzano Soto, N., y Villalón Martínez, M. (2014). *PRÁCTICAS PROFESIONALES UNIVERSITARIAS EN*.
- Ramírez Valdéz, W., y Barajas Villarruel, J. I. (2017). Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica en instituciones de educación superior de san luis potosí. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (60), 1–13. <https://doi.org/10.21556/edutec.2017.60.798>
- Riveros Ferrada, C., y Loyola Carrillo, P. (2016). Estudio exploratorio de las características del trabajo autónomo en estudiantes universitarios de la carrera de derecho. *Revista pedagogía universitaria y didáctica del derecho*, 3(1), 88–105.
- Rojas Arenas, I., Vélez Castañeda, C. K., Durango Marín, J. A., Díaz Peláez, A., y Rodríguez Álvarez, A. (2020). Percepción del proceso de formación por competencias y su relación con las prácticas empresariales: un caso de estudio. *Gestión*, 60, 46–68.
- Sanz Gil, J. (2012). Adaptación de las plataformas educativas a la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). *RUE: Revista universitaria europea*, (17), 89–107.



- Vidal Ledo, M., Nolla Cao, N., y Diego Olite, F. (2009). Plataformas didácticas como tecnología educativa. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 23(3), 261–271.
- Viñas, M. (2017). La importancia del uso de plataformas educativas. *Letras*, 1(6), 157–169.
- Zabalza, M. (2013). *El practicum y las prácticas en empresas. En la formación universitaria* (Narcea, ed.). Madrid, España.

