



El rol del docente ante un ambiente innovador de aprendizaje en escuelas y facultades de negocios. El caso de la: Facultad de Administración y Contaduría.

Juárez - Ibarra, Gerónimo

*Universidad Autónoma de Coahuila, Facultad de Administración y Contaduría
Piedras Negras, Coahuila, México, gerojuarez@hotmail.com, Av. 16 de septiembre 214 Col. Las
Fuentes, (878) 782 56 65*

Información del artículo arbitrado e indexado en Latindex

Artículo revisado por pares

Fecha de aceptación: Abril de 2017

Fecha de publicación en línea: Junio de 2018

Resumen

El presente trabajo de investigación describe los factores que influyen en los estudiantes y docentes en un ambiente innovador de aprendizaje enfocado en la disciplina de negocios. Para el desarrollo de esta investigación se implementó el instrumento de medición denominado cuestionario para la obtención de datos sobre ambientes de aprendizaje y el rol del docente. Una vez obtenido los resultados se realizaron las recomendaciones necesarias al departamento académico para la resolución de dicha problemática con la finalidad de elevar y mantener la matrícula que semestre con semestre ponen su confianza en la Facultad que es objeto de la presente investigación.

Palabras clave: *Innovación, ambiente de aprendizaje, tecnología, docentes.*

Abstract

The present research describes the factors that influence students and teachers in an innovative learning environment focused on business discipline. For the development of this research was implemented the measurement instrument called questionnaire to obtain data on learning environments and the role of the teacher. Once the results were obtained, the necessary recommendations were made to the academic department for the resolution of said problem to raise and maintain the enrollment that semester and semester put their trust in the Faculty that is the object of the present investigation.

Key words: *Innovation, learning environment, technology, teachers.*

1. INTRODUCCIÓN

Es importante señalar que el cambio de un modelo centrado en la enseñanza a otro centrado en el aprendizaje requiere el desarrollo de nuevas habilidades por parte de los estudiantes y los profesores, en virtud de que se busca que los primeros sean autónomos y críticos, con la capacidad de saber aprender. Por su parte, los docentes deberán tener una actitud abierta al asumir el rol de facilitadores del aprendizaje. Bajo esta perspectiva, se entiende que los docentes comprendan la realidad del estudiante; apoyen sus necesidades básicas de formación e impulsen las capacidades existentes.

En materia de docencia, su proyección apunta a generar experiencias de aprendizaje significativo adquiridas mediante la resolución de problemas reales. Paralelamente, busca el desarrollo de valores y habilidades personales, cognitivas, profesionales y sociales. Y es en este sentido que se da origen a la pregunta que motiva esta investigación: ¿Cuáles son los factores que influyen en los docentes de la Facultad de Administración y Contaduría para que no se dé un ambiente innovador de aprendizaje?

Además, se ha planteado el siguiente objetivo de investigación: Analizar los factores pedagógicos, actitudinales y tecnológicos que inciden en estudiantes y profesores ante un ambiente innovador de aprendizaje.

Con el propósito de dar respuesta a la pregunta de investigación y el objetivo, se realizó una intervención educativa de carácter exploratorio durante los meses de Enero y Febrero del 2017 con 10 estudiantes del último semestre de la carrera de Licenciado en Contaduría de la Universidad Autónoma de Coahuila, en la ciudad de Piedras Negras.

Esta investigación se justifica ante la necesidad de que los docentes deberán tener una actitud abierta al asumir el rol de facilitadores del aprendizaje. Bajo esta perspectiva, se entiende que los docentes comprenden la realidad del estudiante y que apoyen sus necesidades básicas de formación e impulsen las capacidades existentes, por lo cual, en primer lugar, se procedió a llevar a cabo la revisión de literatura que se presenta a continuación.

I. MARCO TEÓRICO

La innovación en la educación superior es el proceso que va a hacer posible que se incorpore un nuevo enfoque educativo, flexible y eficiente, basado en el aprendizaje y que brinde atención al desarrollo humano integral del estudiante, no sólo dando importancia a la disciplina.

La innovación en el proceso educativo comprende varios aspectos: el diseño didáctico, cambios en la gestión de la docencia, la formación docente y la organización institucional, entre otros, con el propósito de atender con calidad y pertinencia a la creciente población estudiantil.

Generalmente cuando se oye hablar de un ambiente innovador de aprendizaje, se tiende a asociarlo inmediatamente con el uso de sofisticadas tecnologías, con algún curso en línea o con la educación virtual. En cierta forma, algo tiene que ver con esta idea, pero la innovación debe verse desde una perspectiva más amplia e integral, en donde uno de sus componentes importantes serán los medios tecnológicos, pero no es la inclusión de estos lo que caracterizará un ambiente innovador de aprendizaje sino el diseño didáctico que sustenta la formación en competencias.

Ferreiro Gravié (1999) afirma que un ambiente innovador de aprendizaje es: “una forma diferente de organizar la enseñanza y el aprendizaje presencial y a distancia que implica el empleo de tecnología. (p.125). En otras palabras, consiste en la creación de una situación educativa centrada en el alumno que fomenta su autoaprendizaje y el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo mediante el trabajo en equipo cooperativo y el empleo de tecnologías de punta e incluso las “no de punta”.

Este trabajo se refiere por tanto a los ambientes que se pueden crear para lograr aprendizajes innovadores se parte de la planeación o diseño didáctico, del proceso educativo y de la evaluación realizada por el docente, del apoyo institucional que se da partir de la gestión educativa y de la infraestructura suficiente para converger en el desarrollo de un ambiente innovador de aprendizaje y por supuesto de la participación del alumno a lo largo del proceso educativo.

Un ambiente innovador de aprendizaje propicia una formación de calidad. Se plantea la necesidad de desarrollar habilidades tanto cognitivas y psicomotoras como afectivas y sociales, así como el desarrollo de actitudes y valores. El mejoramiento de la calidad de la educación superior a nivel institucional implica necesariamente la integración de los distintos actores: profesores, cuerpos académicos, personal directivo y de apoyo administrativo, articulándose a través de lo académico y la relación con el entorno sociocultural.

La administración en este contexto se debe entender como apoyo a las actividades académicas y no a la inversa. La calidad se identifica con un proceso permanente de autocrítica y auto exigencia que hace hincapié en la contribución de las instituciones a la formación intelectual y personal de sus estudiantes, maestro y directivos (Álvarez, 1997, p.25).

Los ambientes pueden crearse al margen de las tecnologías, sin embargo, su incorporación enriquece su diseño y permite otra forma de relación y comunicación entre docente-alumnos y alumno-alumno. La tecnología influirá en la naturaleza de la información, en la visión del entorno, en la forma de interactuar con otras personas y con los mismos recursos tecnológicos.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) contribuyen a la creación de ambientes para el aprendizaje, entendidos éstos como situaciones educativas centradas en el estudiante, que favorecen al aprendizaje auto dirigido y el desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico (ANUIES). Los recursos deben contribuir a generar aprendizajes más amplios, profundos y de una manera atractiva y se espera que con una visión innovadora las TIC contribuyan a ampliar los

márgenes de acción, decisión, intercomunicación entre profesores y alumnos, así como permitir nuevos modos de explorar, representar y tratar el conocimiento (Cabero, 2001, p.76).

Los ambientes de aprendizaje se verán enriquecidos en la medida que el docente incorpore una mayor diversidad de tecnologías, pues la institución, el docente y los textos impresos dejan de ser los únicos medios que posibilitan el contacto con la información y el conocimiento, ya que cada uno tiene cualidades pedagógicas y comunicacionales que en su conjunto pueden potenciar el proceso educativo (ANUIES, 2004, p.28).

2.1 Aprendizaje innovador y significativo

Se insiste en que las nuevas tecnologías por sí mismas no generan el aprendizaje, sino que, como afirma Aparicio, este depende de cómo se integran en la práctica pedagógica con respecto al aprendizaje innovador. Es importante reconocer sus dos rasgos básicos que de acuerdo con Margarita Fregoso son “la anticipación y la participación” (2000, p.14).

La anticipación se basa principalmente en seleccionar los acontecimientos deseables y realizar todos los esfuerzos por alcanzarlos, en eludir los acontecimientos no deseados o potencialmente catastróficos y crear nuevas opciones. Por consiguiente, la anticipación es la capacidad de hacer frente a situaciones nuevas, previendo los acontecimientos que se avecinan. En cuanto a la participación, ésta tiene que enfocarse primeramente hacia la demanda de los derechos, pero también hacia el cumplimiento de las obligaciones. En palabras de la misma autora:

La participación es la manifestación de una serie de actitudes conscientes caracterizadas por la cooperación, el diálogo, la empatía y la voluntad, implican cuestionar y comprobar constantemente la validez de las normas y valores propios y de aquellos que emanan de los diversos grupos, pugnando por preservar los que son vigentes y racionales y desechando los que se han vuelto obsoletos e inútiles. Así, la participación crea la solidaridad en el espacio. (Fregoso, 2000, p.115).

Ambas acciones, anticipación y participación, deben ir juntas para que pueda hablarse de un aprendizaje innovador, así se realizan tanto la actividad mental como la social. No puede hablarse de aprendizaje innovador cuando se prescinde de alguna de las dos acciones. Con respecto al aprendizaje significativo, éste puede considerarse así si se cumplen al menos los siguientes tres aspectos:

- que el estudiante cuente con los conocimientos previos que le permitan comprender aquello que busca conocer
- que lo aprendido le resulte útil y aplicativo a la resolución de problemas prácticos
- que lo que aprenda pueda tener un impacto positivo en el ambiente natural y/o social, que conduzca al desarrollo y operación de una conciencia ecológica y a la conservación de la cultura.

2.2 Papel del docente

Si bien el alumno es el personaje principal en el proceso educativo, el docente ocupa un papel primordial en la innovación educativa por ser quien guiará el proceso de aprendizaje del alumno. Como afirma Juan Carlos Tedesco (2004): “Nadie desconoce, por supuesto, que el actor central del proceso de aprendizaje es el alumno, pero la actividad del alumno requiere una guía experta y un medio ambiente estimulante que sólo el docente y la escuela pueden ofrecer”. (p.94)

El docente tendrá que ser una persona con una formación para una educación para el cambio, cuya función ahora está basada en el aprender a aprender, el docente entonces deberá tener esa capacidad para proporcionar al alumno las herramientas que le ayuden a formarse en el principio de aprender a aprender. Al docente le corresponde hoy día ser facilitador del proceso de aprendizaje de los alumnos, esto es, su papel es el de “acompañante cognitivo” (Tedesco, 2004, p.58) durante el proceso en que los alumnos se apropien de los conocimientos que tendrán al concluir un ciclo de aprendizaje.

El diseño didáctico es una actividad que debe realizar el docente como primer paso de su actividad como facilitador de aprendizaje. Deberá hacer explícitos los objetivos considerando los tres tipos de contenidos que abordarán durante el proceso de aprendizaje, que son: los contenidos declarativos o conceptuales, de valores y los procedimentales, que tienen que ver con el desarrollo de las habilidades, tanto de pensamiento como y los actitudinales.

A partir de estos objetivos se seleccionarán las estrategias que permitan alcanzar aprendizajes significativos. Como segundo paso, seleccionará distintas acciones que permitan al alumno involucrarse, participando de una manera más activa, proponiendo distintas actividades que permitan al alumno desplegar sus habilidades, conocimientos y experiencias, finalmente la evaluación como una actividad de diálogo y reflexión no sólo sobre el aprendizaje, sino sobre la enseñanza hacia un proceso de mejora.

El docente, además de tener conocimiento y experiencia acerca de su disciplina, debe tener elementos pedagógicos, lo que le permitirá valorar la importancia de tener conocimiento acerca del grupo, de los alumnos, a quienes habrá de acompañar en su proceso de aprendizaje.

El docente debe ser promotor del trabajo grupal y cooperativo y con la selección de las estrategias y de las TIC debe perseguir que el grupo logre relaciones cooperativas, las cuales sólo se dan cuando cada uno de sus miembros percibe que puede lograr un objetivo de aprendizaje, si y sólo, si los otros compañeros alcanzan los suyos y entre todos construyen su conocimiento aprendiendo unos de otros.

Si se parte de lo que la UNESCO plantea, los docentes y los estudiantes son los principales protagonistas de la educación superior. Y por otro lado se está de acuerdo con la idea de que el docente es quien construye al ambiente innovador, la ANUIES propone que el docente innovador debe ser capaz de:

- Anticipar la pertinencia de los aprendizajes
- Gestionar y facilitar el aprendizaje.
- Evaluar competencias
- Crear ambientes para el aprendizaje
- Diseñar nuevos ambientes para el aprendizaje
- Formar parte de grupos inter y multidisciplinares
- Generar nuevos conocimientos
- Participar en el diseño curricular, en la definición de competencias, y operación del currículum.
- Desarrollar habilidades para el diseño y producción de recursos para el aprendizaje.
- Participar en comunidades y redes de aprendizaje.
- Modificar su práctica de acuerdo con los ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos.
- Considerar las diversas modalidades para el aprendizaje.
- Participar en la gestión institucional.
- Proveer de diversas fuentes de información y formar a sus alumnos.
- Formar y formarse para la innovación.
- Ser innovador con capacidad para generar iniciativas y tomar decisiones.
- Favorecer la autonomía, creatividad, actitud crítica, confianza de los estudiantes.
- Ser flexible para adaptarse a los cambios y reflexionar permanentemente sobre su práctica.

El docente debe buscar en el proceso de formación de sus alumnos, el desarrollo de competencias entendido ello como la combinación de creencias, conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias y tendencias que se relacionan para enfrentar un problema que se le presenta al alumno.

La educación superior en México enfrenta el reto de la innovación educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, al tiempo que el entorno globalizado demanda una formación en competencias profesionales para el desempeño laboral. Además, las nuevas tecnologías de información presentan el desafío de su incorporación en la educación, y la oportunidad para acercar contenidos y experiencias a los estudiantes.

La creciente globalización y el desarrollo tecnológico están provocando cambios fundamentales en los sistemas de formación y capacitación, tanto en las formas de organización y financiamiento como en el contenido de los programas de educación superior y en los métodos de enseñanza. Es necesario lograr mayor adaptación y velocidad de respuesta a las necesidades del cambio, elevar la calidad y pertinencia de los programas y mejorar la vinculación de la capacitación con las transformaciones de la estructura productiva.

Una iniciativa por parte de las instituciones educativas ha sido generar espacios innovadores de aprendizaje (Fariás, 2010), entendiendo por espacios los entornos físicos y digitales donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, más allá del entorno físico o digital, para efecto de esta intervención educativa el concepto de espacio crece hacia ambiente de aprendizaje, que incluye el entorno físico y digital, los actores del proceso, sus condiciones, características y actitudes. (p.112)

De acuerdo con Moreno Olivos, el concepto de competencias se origina de la necesidad de las organizaciones laborales por definir su demanda de capital humano (2009, p.54). La adopción del concepto por parte de las instituciones educativas señala su necesidad de optimizar la preparación para la actuación profesional, de tal manera que la formación de los estudiantes les permita hacer frente a las cambiantes demandas del mundo laboral.

El desempeño es el punto focal de una educación basada en competencias, entendido como la posibilidad de que el individuo enfrente y resuelva situaciones concretas, mediante la puesta en juego de los recursos que posee: conocimientos, actitudes y valores (Buzón, 2005, p.78). El valor de los conocimientos no radica en poseerlos sino en hacer uso de ellos; centrar los resultados en el desempeño implica modificar, no sólo el diseño curricular, también el espacio de aprendizaje, las prácticas de la enseñanza y la evaluación.

Las actividades de aprendizaje encaminadas al desarrollo y fortalecimiento de competencias deben incorporar la puesta en práctica y el desempeño para dar cuenta del grado de logro. Un ambiente de aprendizaje innovador debe promover la autonomía del estudiante. El diseño de actividades de aprendizaje utilizando las nuevas tecnologías de información y

comunicación, se constituye como una alternativa para recrear en el aula un ambiente orientado al desempeño no solamente un lugar para escuchar y tomar notas (Coll Salvador, Rochera Villach, Mayordomo Saiz et. al, 2007, p.101).

Ante los desafíos de la educación superior y su orientación hacia un modelo educativo centrado en el aprendizaje, es necesario que los estudiantes posean la capacidad de dirigir y regular su propio aprendizaje (Schober, Wagner. Reimann y Spiel, 2008, p. 124).

Este proceso de auto regulación del aprendizaje trae consigo la puesta en práctica de conocimientos y habilidades, en condiciones similares a las que enfrentaría el estudiante en un entorno profesional, donde debe hacerse responsable del logro de metas y objetivos. Una experiencia educativa encaminada al logro requiere de deliberación y activación, desempeño y reflexión (Gagné y Klauer, en Schober et. al, 2008, p.76).

En forma paralela a la autonomía, un espacio de aprendizaje innovador debe favorecer la colaboración. Es posible lograr una construcción social del conocimiento en un ambiente de aprendizaje si el profesor incentiva la interacción entre los estudiantes, de modo que haya un aprendizaje entre pares (Wang, Sierra y Fólger, en Cleary y Marcus-Quinn, 2008, p 118).

La interactividad facilita un aprendizaje en colaboración y de forma continua, lo que otorga la posibilidad de tener acceso a recursos de aprendizaje en forma permanente. Incorporar la tecnología en el ambiente de aprendizaje facilita la interactividad y el acceso a recursos de aprendizaje, además de que permite un aprendizaje autónomo y dirigido (Guitert, Romeu y Pérez-Mateo, 200, p.71).

Desde una perspectiva socio-constructivista (Bautista, 2007, p. 110), un espacio de aprendizaje innovador, por lo tanto, tendrá que atender las características del aprendizaje: constructivo, comunicativo e interactivo (Coll Salvador et al, 2007; Colomina, Rochera y Mauri, en Álvarez y Guasch, 2006). Debe facilitar un ejercicio de aprendizaje auténtico, que exija la valoración constante del propio grado de competencia, al tiempo que interactúa y colabora con otros, incluyendo en esta interacción al profesor como guía del proceso de aprendizaje de cada estudiante y del grupo en su totalidad.

Con respecto a un ambiente de desempeño profesional (Fariás, 2010), la universidad debe preocuparse por crear experiencias profesionales valiosas para sus estudiantes. Si bien es cierto que un número importante de estudiantes universitarios trabajan además de estudiar, no necesariamente el trabajo que desempeñan les aporta una experiencia de aprendizaje auténtico y significativo; y se corre el riesgo de divinizar la práctica profesional y restar importancia a la formación universitaria, con aquellas afirmaciones sobre "allá afuera en la realidad", como si la universidad fuera un "mundo aparte". Por lo expuesto, deben propiciarse experiencias de trabajo de campo dirigidas académicamente, intervenciones en la realidad con miras a aprender de ella para mejorarla en lo social y en lo económico. (p.84)

2.3 Rol del profesor ante distintos ambientes de aprendizaje

Las organizaciones en la actualidad demandan profesionales con habilidades de liderazgo, visión global y resolución de problemas en ambientes de incertidumbre y ambigüedad (Garvin, D., & Srikant, D; 2008). Además, en el caso específico de la Administración y la Contaduría (Rodríguez, 2012) se enfatiza la experiencia práctica, la certificación profesional mediante exámenes rigurosos y la necesidad de educación continua a lo largo de la vida profesional.

La importancia del docente en los procesos formativos en educación superior no tiene discusión, sin embargo, Díaz Barriga afirma que la política educativa actual dificulta el papel del docente en cuanto a que algunas demandas o requerimientos no convergen entre sí. A veces se le pide un rol erudito, en otras, un rol formativo en el desarrollo de habilidades o bien fortalecer el dominio de la información, en otros casos, la obtención de conocimiento ordenado en una estructura disciplinaria, mientras que en otros se promueve la idea de la participación, del desarrollo de un proceso. (2005, p.90)

El rol del profesor es determinar las condiciones para que el estudiante aprenda y construya conocimiento. Los profesores aprenden de este proceso, no solo por estar expuestos a la comprensión de los estudiantes sobre la materia, sino porque van acumulando un cuerpo de conocimiento sobre la práctica docente. De esta manera la docencia se practica, el conocimiento se entiende, y el aprendizaje se construye.

Por lo anterior, un elemento que no puede faltar en un ambiente de aprendizaje innovador es el profesor. La dirección del profesor, como experto en el contenido de aprendizaje, debe permitir la adaptación entre el contenido que debe aprenderse y lo que el alumno puede aportar al aprendizaje en ese momento. El docente tiene la obligación de establecer una secuencia didáctica fundamentada en un andamiaje educativo (Badía, 2006,p.77), es decir, en una estructura que facilite el proceso de aprender, que ponga en relieve las características relevantes de la actividad de aprendizaje y modele las posibles soluciones, incentivando al estudiante a alcanzar altos niveles de logro.

Los profesores expertos, relacionan y aplican su comprensión del estudiante, del contenido y del proceso de aprendizaje en una forma siempre cambiante de trabajar, que depende de lo que resulta mejor para cada estudiante. Para Kolis y

Dunlap, (2004), dentro de estos contextos, la actualización del aprendizaje de todos, incluyendo al maestro, se convierte en la fuerza motriz de todas las decisiones en el aula. (p.122)

El docente como un agente de cambio, tiene que estar dispuesto a ser innovador, esto implica utilizar nuevos métodos y ambientes, que permitan el cambio en el que los alumnos prosperen favorablemente en el logro de los objetivos de aprendizaje. Estas referencias a la literatura consultada contribuyeron al diseño de los instrumentos de investigación, que fueron utilizados para la obtención de los datos, así como para el análisis e interpretación de estos.

II. MÉTODO

Se llevó a cabo un estudio de caso situacional de tipo exploratorio (Stake 2005, p. 123) bajo el paradigma cualitativo para la recolección y análisis de los datos. Este estudio de caso busca comprender a profundidad los aspectos relacionados con el proceso de enseñanza aprendizaje en ambientes de aprendizaje distintos.

El ambiente de aprendizaje sujeto a estudio es el siguiente: a) el salón de clases con 6 profesores que utiliza un ABP/MC/AC/POL como técnica didáctica y favorece la técnica expositiva.

El caso podría considerarse típico dada la coyuntura actual en la cual las instituciones de educación superior basan sus modelos educativos en competencias (Tojar, 2006; Merriam, 2009; Yin, 1984, p. 130) y promueven prácticas innovadoras que coexisten con prácticas tradicionales como trabajar y estudiar.

El cuestionario y la observación serán las técnicas de recolección de los datos utilizadas en esta investigación. Es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación. Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

El instrumento que se utilizó para recabar esta información es el cuestionario, utilizando la escala Likert, la escala de categorías constituye una de las técnicas de medida de creencias, preferencias y actitudes más utilizada por los científicos de la conducta. En palabras de Dawes (1975), se trata de “la omnipresente escala de clasificación” (p. 115).

Son muchos los términos asociados a la escala de categorías: escala de clasificación, escala de juicio absoluto, escala cerrada, escala de valoración resumida, escala de múltiple elección, escala tipo Likert, etc. En cualquier caso, bajo todas estas denominaciones se hace referencia a un procedimiento de escalamiento en el que el sujeto asigna los estímulos a un conjunto específico de categorías o cuantificadores lingüísticos, en su mayoría, de frecuencia (siempre, a veces, nunca) o de cantidad (todo, algo, nada) aplicada a un total de 10 alumnos del último semestre de la carrera de Licenciado en Contaduría.

III. RESULTADO

De los datos anteriores se desprenden los siguientes resultados:

4.1 Factor pedagógico

1. ¿Se facilitan los métodos de cómo aprender y estrategias para resolver problemas?

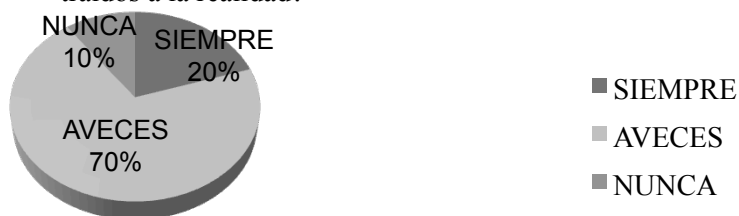


Fuente: Elaborada por el investigador.

El 50% de la población encuestada, respondió que a veces se facilitan los métodos y estrategias ante la resolución de un problema.

Figura II. Aprendizaje significativo.

2. ¿Se procura que los problemas y situaciones para el aprendizaje sean traídos a la realidad?



Fuente: Elaborada por el investigador.

Del total de los encuestados el 70% respondió que a veces los problemas son enfocados a la realidad.

Figura III. Asesor.

3. ¿El profesor actúa como asesor para orientar las inquietudes específicas de áreas profesionales de interés del estudiante?



Fuente: Elaborada por el investigador.

El 70% de la población encuestada, respondió que el profesor siempre actúa como asesor.

Figura IV. Motivación.

4. ¿Hay motivación en los estudiantes?



Fuente: Elaborada por el investigador.

El 60% de los encuestados, respondió que se sienten motivados en el aula.

4.2 Factor actitudinal

Figura V. Pasión.

5. ¿Cultiva su pasión por la educación y la docencia?

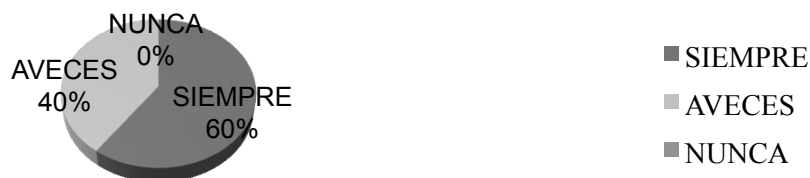


Fuente: Elaborada por el investigador.

El 50% de los encuestados, respondió que sienten que el profesor cultiva pasión por la educación y la docencia.

Figura VI. Renovación de conocimientos.

6. ¿Indaga, adquiere y renueva sus conocimientos de forma autónoma y continua?

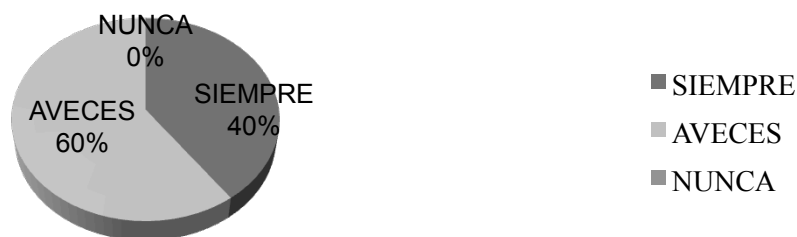


Fuente: Elaborada por el investigador.

Del total de los encuestados el 60%, respondió que siempre el profesor renueva sus conocimientos de forma autónoma y continua.

Figura VII. Visión global.

7. ¿Mantiene una visión global con apertura a la multiculturalidad?

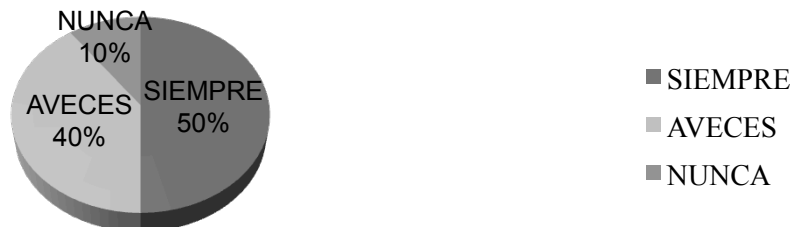


Fuente: Elaborada por el investigador.

El 60% de los encuestados, respondió que a veces el profesor mantiene una visión global con apertura a la multiculturalidad.

Figura VII. Empatía.

8. ¿Fomenta la empatía, la flexibilidad y le liderazgo?



Fuente: Elaborada por el investigador.

El 50% de los encuestados, respondió que siempre el profesor fomenta la empatía, la flexibilidad y le liderazgo.

4.3 Factor tecnológico

Figura IX. Uso de las TICS.

9. ¿Maneja las TICS con un enfoque pedagógico?

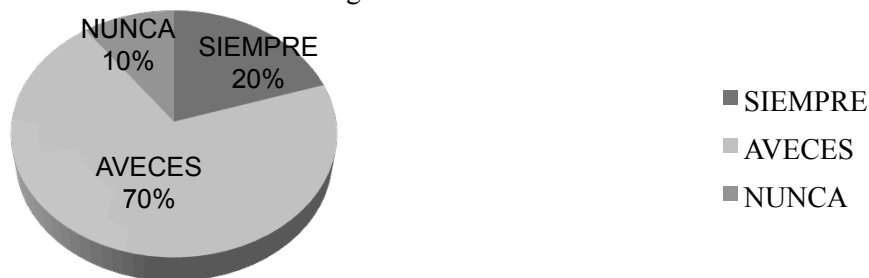


Fuente: Elaborada por el investigador.

Del total de los encuestado el 50%, dice que a veces el profesor hace uso de la TICS.

Figura X. Nuevos ambientes de aprendizaje.

10. ¿Se generan nuevos ambientes de aprendizaje mediante la integración de la tecnología?

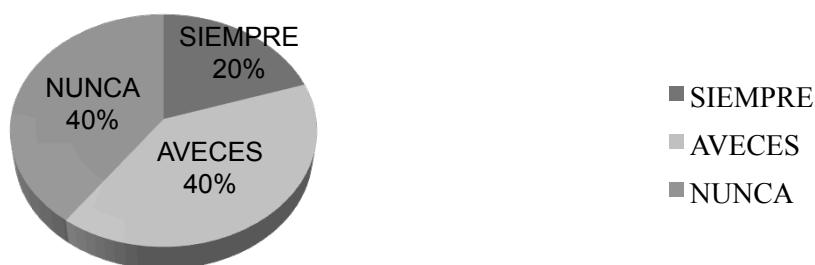


Fuente: Elaborada por el investigador.

El 70% de los encuestados, respondió que a veces se generan nuevos ambientes de aprendizaje.

Figura XI. Nuevas modalidades.

11. ¿Nuevas modalidades, enfoques, metodologías y recursos de aprendizaje y enseñanza basados en la tecnología?



Fuente: Elaborada por el investigador.

Del total de los encuestado el 40%, expresa que nunca se han generado modalidades, enfoques y recursos basados en la tecnología.

Figura XII. Método FLIPPED CLASS.

12. ¿Conoce y han aplicado el método FLIPPED CLASS?



Fuente: Elaborada por el investigador.

El total de los encuestados afirma que nunca se ha aplicado el método FLIPPED CLASS.

IV. CONCLUSIÓN

Al finalizar esta investigación sobre el rol del docente ante un ambiente innovador de aprendizaje, en la Facultad de Administración y Contaduría de Piedras Negras Coahuila y después de analizar los resultados obtenidos por los cuestionarios y la observación en el salón de clase se propicia un clima para hacer preguntas y resolver dudas, para guiar al alumno en su aprendizaje se concluye que la intención del profesor es la construcción del conocimiento en sus estudiantes; conforme el ambiente de aprendizaje se asemeja o se acerca a la vida laboral y profesional, el proceso formativo busca la aplicación del conocimiento y su conversión a un producto o servicio que solucione una necesidad en aras de un posicionamiento y la aplicación de un modelo educativo.

Al evaluar los resultados se concluye que de los tres principales factores a considerar como son el factor pedagógico, actitudinal y tecnológico, este último es el que más resalta. En la medida que los directivos tomen las acciones necesarias para habilitar los salones con tecnología, alumnos y docentes serán beneficiados con una educación de calidad, una educación que despierte el interés del autoaprendizaje.

En cuanto al rol del profesor, es difícil etiquetarlo como facilitador o vinculador en una sola dimensión, o como asesor, en la medida en que el profesor es capaz desde el aula de llegar al acompañamiento del alumno, siempre y cuando el alumno le permita ese acompañamiento. El profesor podrá desarrollar diferentes roles, en función del grado de interés del alumno por desarrollarse no solo en lo profesional sino como persona.

Por lo que respecta a los resultados en el factor tecnológico y en base a las figuras 14 y 15 donde se expresa que nunca han recibido educación virtual y por lo tanto desconocen el método FLIPPED CLASS que son conceptos diferentes, pero tienen un gran impacto en aprendizaje, una clase invertida es asignar a los estudiantes material impreso, electrónico, cursos, uso de redes sociales para que fuera del aula realicen las lecturas previas y con esta forma de estudio al llegar al aula desarrollan las actividades.

El aprendizaje invertido es una herramienta pedagógica que rompe con el esquema tradicional de enseñanza en el que el maestro toma el rol de facilitador y guía al estudiante en la enseñanza – aprendizaje del lenguaje invertido. Se presentaron las recomendaciones al departamento académico para poner en marcha un plan de capacitación a los docentes vía las academias y mostrar los diferentes procedimientos y métodos de enseñanza en aras de una mejor educación a los estudiantes.

El plan de capacitación se pondrá en marcha en el mes de Junio del presente en acuerdo con los directivos y coordinado por el presidente de la academia de Contaduría y Administración con la finalidad de adquirir nuevas técnicas de estudio que permitan aprovechar al máximo los recursos tecnológicos que orienten y guíen a los docentes en la construcción de un mejor conocimiento.

Las principales dificultades en la aplicación de la clase pueden ser: el uso de TIC'S, en la búsqueda de contenidos dinámicos y actuales, la apatía en los alumnos por entrar a la plataforma y leer los contenidos. Pero estoy seguro que una vez puesta en práctica lo hoy puede considerarse como un desafío para la Facultad se convertirá en una herramienta tecnológica y pedagógica en beneficio de la comunidad universitaria.

V. REFERENCIAS

- Álvarez, Isaías y Topete, Carlos (1997), "Modelo para una evaluación integral de las políticas sobre gestión de calidad en educación superior" en *Gestión y Estrategia* No. 1112, enero- diciembre. UAM-Azcapotzalco.
- ANUIES (2004). Documento estratégico para la Innovación en la Educación Superior. México. Área Moreira, Manuel. (2004). Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología.
- Badía, A. (2006). Ayuda al aprendizaje con tecnología en la educación superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, vol. 3, núm. 2, pp. 5- 19.
- Bautista, A. (2007, mayo-agosto). Alfabetización tecnológica multimodal e intercultural. *Revista Educación*, núm. 343, pp. 589-600.
- Buzón, O. (2005). La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza: una experiencia de formación on-line basada en competencias. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, vol. 4, núm. 1, pp. 77-98.
- Cabero Almenara, Julio, (2001). *Tecnología Educativa, Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. España: Paidós.
- Coll, C., Rochera, M., Mayordomo, R. y Naranjo, M. (2007). Evaluación continua y ayuda al aprendizaje. Análisis de una experiencia de innovación en educación superior con apoyo de las TIC. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, 5(3), 783-804.
- Dawes, R.M. (1975). *Fundamentos y técnicas de medición de actitudes*. México: Limusa.
- Díaz Barriga, Á. (2005). El profesor de educación superior frente a las demandas de los nuevos debates educativos. *Perfiles educativos*, 27(108), 9-30.
- Farías Martínez, G. M. (2010). Espacios de aprendizaje en educación superior: de la profesionalización a la innovación para la transformación social. *Revista Apertura*, 2(2).
- Ferreiro Gravié, Ramón. (1999). Hacia "nuevos ambientes de aprendizaje", AMECDF IPN.
- Fregoso Iglesias, Emma Margarita, (2000), *Educación no formal, educación para el cambio*, México: UNAMPraxis.
- Guitert, M.; Romeu, T. y Pérez-Mateo, M. (2007). Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, vol. 4, núm. 1, pp. 1-12.
- Kolis, M., & Dunlap, W. P. (2004). The Knowledge of Teaching: The K3P3 Model. *Reading Improvement*, 41(2), 97.
- Moreno Olivos, T. (2009). Competencias en Educación Superior: un alto en el camino para revisar la ruta del viaje. *Perfiles Educativos*, vol. XXXI, núm.124, pp. 69-92.
- Schober, B.; Wagner, P.; Reimann, R. et al. (2008). Vienna E-Lecturing: Learning how to learn self-regulated in an Internet-Based Blended Learning Setting. *International Journal on ELearning*, vol. 7, núm. 4, pp. 703-723
- Tedesco, Juan Carlos (2004). *Educación en la sociedad del conocimiento*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.