



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TÍTULO

“EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA COMO EJE POTENCIALIZADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015”

Tesis previa la obtención del grado de
Licenciado en Ciencias de la Educación,
Mención Informática Educativa

AUTOR:

DANIEL VICENTE REYES TORO

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2016

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez Mg. Sc.

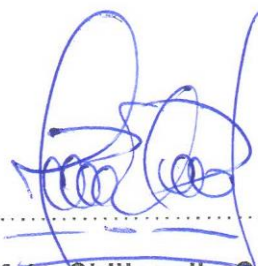
DOCENTE DE LA CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA, DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, orientado y revisado, en todas sus partes, el desarrollo de Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Informática Educativa, titulada: **El uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje y su incidencia como eje potencializador en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Alumnos de Tercer Año de Bachillerato del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” periodo Septiembre 2014 – Junio 2015**, de autoría del Señor Daniel Vicente Reyes Toro.

Una vez que ha concluido con la redacción y corrección del Informe Final, el mismo que reúne, a entera satisfacción, las exigencias de fondo y forma, requeridos para este tipo de trabajos, autorizo su presentación y sustentación ante el Tribunal de Grado designado para el efecto.

Loja, 04 de Agosto de 2015



Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Daniel Vicente Reyes Toro, declaro ser autor del presente trabajo de Tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes Jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

Autor: Daniel Vicente Reyes Toro

Firma:



Cédula: 1103032478

Fecha: 19 de enero de 2016

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Daniel Vicente Reyes Toro declaro ser autor de la tesis intitulada: **“EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA COMO EJE POTENCIALIZADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015”**, como requisito para optar al grado de: Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa: autorizo al Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional: Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los diecinueve días del mes de enero del dos mil dieciséis, firma el autor.

Firma:



Autor: Daniel Vicente Reyes Toro

Cédula: 1103032478

Dirección: Ángel F. Rojas y Pila Pila, Barrio Los Operadores

Correo Electrónico: davireto@hotmail.es

Teléfono: 2110257 / 0987451688

DATOS COMPLEMENTARIOS:

DIRECTOR DE TESIS: Ing. Jaime Efrén Chillo Gallo Ordóñez Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL: Lic. Isabel María Enríquez Jaya Mg. Sc.

1º VOCAL DEL TRIBUNAL: Lic. María del Cisne Suárez E. Mg. Sc.

2º VOCAL DEL TRIBUNAL: Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD.

DEDICATORIA

A Dios; a mis Amores, Patricia, Daniela y Emilio,
mi fortaleza diaria; a mi familia, a mis ángeles
celestiales y a todos los que han confiado en mí.

Daniel Vicente

AGRADECIMIENTO

Quiero dejar constancia de mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, en la persona de sus autoridades, que con su entrega total a las labores docentes y administrativas forjan día a día el progreso y adelanto de Nuestra Alma Mater.

A la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, Carrera de Informática Educativa, que me acogió a lo largo de la instrucción académica; y de manera especial a los señores(as) catedráticos, quienes con sabiduría y experiencia compartieron sus conocimientos.

Un agradecimiento especial al Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez Mg. Sc., Director de la presente Tesis, quien con su acertada dirección, sus conocimientos y paciencia, hizo posible el desarrollo del proyecto investigativo hasta su consecución.

Daniel Vicente

a. TÍTULO

EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA COMO EJE POTENCIALIZADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015.

b. RESUMEN

El título del presente trabajo de investigación es: **“EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA COMO EJE POTENCIALIZADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015.”**

El problema central que motivó la realización del presente trabajo de investigación es el desconocimiento y vinculación teoría-práctica para los métodos en el uso de los entornos virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje.

El objetivo general se centró en realizar un análisis del uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje y su incidencia como eje potencializador para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Alumnos de Tercer Año de Bachillerato del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” periodo Septiembre 2014 – Junio 2015

Para el desarrollo de la tesis se utilizó los métodos: científico, hipotético deductivo, descriptivo y analítico sintético, y las técnicas como la encuesta, entrevista y la recolección bibliográfica, las mismas que permitieron llegar a la culminación del trabajo investigativo.

Dentro de los resultados más importantes tomamos como referencia la pregunta **1. ¿Tiene conocimientos sobre entornos virtuales del aprendizaje?**, en donde tenemos que el 69% de los docentes y el 80% de los alumnos conocen los entornos virtuales del aprendizaje; en cuanto a la pregunta **3. ¿Cree usted que la falta de EVA en el proceso educativo desmejora la calidad de la educación?**, el 62% de docentes contestaron afirmativamente y un 38% lo contrario

Finalmente luego de haber realizado un análisis minucioso se concluye que la institución investigada no utilizan los entornos virtuales de aprendizaje, debido a la falta de conocimiento, capacitación e infraestructura propia. Así mismo, se sugiere la implementación de aulas virtuales de aprendizaje, y la respectiva capacitación de los docentes y discentes de dicha Institución.

SUMMARY

The title of this research is: **“EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA COMO EJE POTENCIALIZADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015.”**

The central problem that motivated the present research is the ignorance and linking theory and practical methods for the use of virtual environments for teaching and learning process.

The overall objective focused on an analysis of the use of Virtual Learning Environments and its impact as propelling shaft for Teaching Learning Process of third year students of Baccalaureate "High School College Beatriz Ayora Cave" period September 2014 - June 2015

Scientific, deductive, descriptive and analytical synthetic hypothetical, and techniques such as survey, interview and literature collection, which allowed them to reach the culmination of research work: to develop the thesis used methods.

Among the most important results take as reference Question 1. Do you have knowledge of virtual learning environments ?, where we have 69% of teachers and 80% of students know the virtual learning environments; as for question 3. Do you think the lack of EVA in the educational process deteriorates the quality of education ?, 62% of teachers answered yes and 38% otherwise

Finally after making a thorough analysis concludes that the research institution not use virtual learning environments, due to lack of knowledge, training and own infrastructure. Likewise, the implementation of virtual learning classes, and the respective training of teachers and students of that institution is suggested.

c. INTRODUCCIÓN

La presente tesis hace referencia a la investigación sobre Los Entornos Virtuales de Aprendizaje, los cuales son un proceso o actividad que se desarrolla fuera de un espacio físico, que puede ser temporal, y se lo usa a través del Internet ofreciendo una diversidad de medios y recursos para apoyar al PEA.

Los entornos virtuales se han constituido en una arquitectura tecnológica que da sustento funcional a las diversas iniciativas, no obstante, estos no determinan los modelos y estrategias didácticas y pedagógicas, ya que el conocimiento o acceso a estos recursos no exime al profesor del conocimiento profundo de la material que se está dictando, ni del adecuado diseño y planificación de sus clases, pero sí le aporta una nueva visión pedagógica que se enriquece con estas tecnologías.

“Los principales avances y el actual auge de los modelos de formación que se apoyan en instancias virtuales se deben en gran medida en la incorporación de las TIC y de los elementos pedagógicos provenientes de teorías socioculturales del aprendizaje” (Silva, J, 2011)

El problema central encontrado en el Tercer Año de Bachillerato del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora”, es la escasa capacitación de los docentes, las insuficientes técnicas de enseñanza- aprendizaje que utilizan los

docentes, al impartir sus clases y la falta de conocimientos sobre esta herramienta tecnológica.

El objetivo general planteado es: Analizar el Uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje y su incidencia como eje potencializador para el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Alumnos de Tercer Año de Bachillerato del “Beatriz Cueva de Ayora” periodo Septiembre 2014 – Junio 2015; y, los específicos son: Recolectar la información necesaria para determinar las necesidades de los alumnos de Bachillerato del Colegio Beatriz Cueva de Ayora sobre educación virtual y su incidencia como eje potencializador para el proceso de Enseñanza Aprendizaje. Analizar los distintos tipos de entornos virtuales del aprendizaje en base a software libre para poder ser personalizado con diferentes requerimientos; y, Recomendar distintos Entornos Virtuales obtenidos de los resultados del presente trabajo investigativo a los estudiantes y directivos del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora.

Para el desarrollo de la tesis se utilizó los métodos: científico, hipotético deductivo, descriptivo y analítico sintético y métodos de observación científica, los cuales sirvieron para tener una percepción directa del objeto de investigación y culminar con éxito el presente trabajo de investigación

El informe final de investigación de grado se estructura de los siguientes elementos estructurales: documentos preliminares donde se da cumplimiento

a la normativa vigente, seguido de un resumen, a continuación la presente introducción. Seguido está la revisión de literatura, en la cual se describen los conceptos y categorías referidas con el tema en estudio. Luego los métodos y técnicas que permitieron llegar a culminar el presente trabajo investigativo. Para continuar con los resultados de las encuestas con su respectiva interpretación. A continuación en la discusión se realiza la comprobación de los objetivos. Finalmente se plantean las conclusiones y recomendaciones, generadas del presente estudio, así como la Bibliografía y los respectivos anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA.

CAPÍTULO 1.

INNOVACIONES TECNOLÓGICAS.

“Al hablar de innovaciones tecnológicas se quiere referir a los materiales para el aprendizaje incorporados al proceso educativo en los últimos años, por ejemplo: el video interactivo, la computadora, Internet, entre otras.” (Ferreira, 2009, p. 8)

En el libro Redes de Conocimiento en Sistemas Regionales de Innovación, Cataño cita:

En el campo de las innovaciones, predominan las combinaciones combinadas (tecnológicas + no tecnológicas) y estas son básicamente innovaciones tecnológicas de producto y proceso, innovaciones en el papel asignado a las personas en el seno de las organizaciones e innovaciones en los procesos de gestión.” (Cataño & Castro, 2008, p.285)

Bajo este contexto la innovación educativa que está basada en las tecnologías modernas ha estado muy ligada a la evolución de las TIC. Este tipo de herramientas mejoran el manejo de la información y el perfeccionan el

desarrollo de la comunicación. En otras palabras permiten actuar sobre la información y forjar mayor conocimiento e inteligencia.

Para ayudar este proceso que se emprende a desarrollar desde los entornos educativos que no son formales, la academia debe integrar también la nueva cultura, que comprende: la alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo entre otros. Perceptiblemente la escuela debe aproximar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura del pasado. Por ello es muy significativo la presencia en clase del computador y sus periféricos desde los originarios cursos, como una herramienta más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructiva, como también es importante que esté presente en los hogares.

Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden contribuir a aumentar el contacto con las familias.

Las principales funcionalidades de las TIC en los centros están relacionadas con:

- La Alfabetización digital de los estudiantes, profesores. y público en general.

- Uso personal mediante acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión: como por ejemplo secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos, entre otros.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Comunicación con el resto de personas a través de la web.
- Comunicación con el entorno a través de herramientas como foros.

Realmente es un tema clave el estudio del rol del docente ante las nuevas tecnologías. Además de utilizarlas como herramienta para hacer múltiples trabajos (buscar información, redactar apuntes...), además de asegurar a los estudiantes una alfabetización digital, conviene que las utilicen como potente instrumento didáctico para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, aplicando diversas metodologías en función de los recursos disponibles, de las características de los estudiantes, de los objetivos que se pretenden.

Coincidimos con los autores citados, ya que las innovaciones tecnológicas no solo son en el campo educativo, sino también, y de hecho comenzaron en los campos productivos, y luego pasaron a generar conocimiento y por ende mejoraron la calidad tanto de procesos como de la educación, llegando a la actualidad a ser parte activa de nuestro diario vivir.

RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS

Según Hernández (2012) en lo referente a los recursos tecnológicos educativos cita:

El proceso se inicia mediante un primer contacto con Internet y los nuevos recursos tecnológicos para la realización de actividades relacionadas con la gestión y obtención de la información, seguido de una etapa de adaptación y apropiación, que supone la integración paulatina de todos estos recursos en su actividad docente. Esta integración hace factible que el profesor se sitúe en una etapa de innovación tecnológica, en donde pasa a centrarse en las posibilidades de las TIC como vehículo de intercomunicación, de obtención de información y recursos, e instrumento para la difusión de sus experiencias e investigaciones.

Además enuncia lo siguiente: La formación del profesorado para la integración de las TIC en el currículum: nuevos roles, competencias y espacios de formación en Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación educativa.” (Hernández, 2012, p. 29)

Según Ramírez (2012) en su libro La integración de la tecnología al proceso de enseñanza aprendizaje se vuelve una alternativa que propicia cita:

La integración de la tecnología al proceso de enseñanza aprendizaje se vuelve una alternativa que propicia el surgimiento de nuevos modelos educativos y el desarrollo de herramientas que permiten el desarrollo de recursos educativos más acordes a las necesidades a las necesidades de la sociedad del conocimiento (...)” (Ramírez, 2012, p. 130)

Los distintos recursos tecnológicos que deben tener docentes y alumnos a su disposición son dos: primero los equipos y segundo el internet o ser parte de una red, tanto entre sus propios equipos como con la red de redes, Internet, aunque en la actualidad también existen redes académicas denominadas Internet 2. Entre las principales herramientas tenemos:

Web-docente: Este tipo de páginas web son documentos que están entrelazados, gracias al hipertexto, que permite pasar de un documento a otro, así como también gracias a que cada instrumento tiene un nombre propio que lo empata de los demás, por medio de las etiquetas.

Entre los elementos más importantes que deben estar presentes en este tipo de sitios tenemos los siguientes:

- Presentación del profesor, con una síntesis de su currículum vitae y destacando especialmente su actividad profesional actual y sus principales líneas de labor o especialización.

- Presentación de la institución donde brinda sus servicios profesionales, es decir información más o menos detallada sobre el centro docente y su entorno.
- Información de las asignaturas, o también un listado de asignaturas que imparte.
- Agenda del docente donde se informa sobre distintos actos que pueden ser del interés de sus estudiantes o de los maestros de su misma especialidad.
- Canales de comunicación con el catedrático, que permitan a otros profesores o alumnos contactar con esta información destacándose el correo electrónico.

Sin duda, los contenidos importantes de las webs docentes son los que están relacionados con las asignaturas, aportando información para facilitar los aprendizajes de los estudiantes.

Blog: en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, mostrándose primero el más reciente, donde el docente en este caso conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Últimamente, esto ha llevado a que en la actualidad coexistan diversos tipos de formas de divulgar blogs. Un ejemplo es el uso de algún tipo de software basado en navegador que genera un aspecto común del blogging. Estos blogs

pueden ser almacenados mediante servicios de alojamiento dedicados o pueden ser manejados mediante software como Blogger o LiveJournal, o también con servicios de alojamiento web corrientes como DreamHost entre otros.

Portafolio Electrónico: Es una publicación Web de muy buena calidad en donde el alumno o alumna proyecta su identificación académica, profesional y personal a diversas personas. Además favorece y presta los procesos de aprendizaje y evaluación, tanto del autor como del lector, además de constituir una evidencia del modelo educativo seguido en la institución donde se implementa.

El portafolio incorpora tecnología actual al proceso de evaluación. El portafolio electrónico ayuda a condensar el material en formatos que son mucho más manejables como: CD, DVD, sitios web, entre otros.

Pizarra digital: Esta innovación Tecnológica, está integrada por un ordenador y un video proyector, que admite proyectar contenidos en formato digital, el cual es un formato idóneo para visualización en grupo. También sirve para interactuar con las imágenes proyectadas utilizando los periféricos del ordenador: ratón, teclado... etc.

Pizarra Digital Interactiva: Es un moderno Sistema tecnológico, que tiene un ordenador, un proyector o infocus y un dispositivo que controla un puntero, el

cual permite proyectar en una superficie contenidos digitales teniendo como principal función interactuar directamente sobre la superficie de proyección.

Coincidimos con Ramírez y Hernández, ya que los recursos educativos desarrollados en la actualidad sirven para que tanto profesores y estudiantes mejoren su nivel de conocimientos, y estén acordes a las nuevas exigencias que tiene nuestra sociedad.

SOFTWARE EDUCATIVO.

“Podríamos definir a software educativo como “programas de computadora para la educación” (...). Son los programas de computadora creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir para facilitar los proceso de enseñanza y de aprendizaje.” (Fernández Aedo, Raúl, 2006)

Según Hernández (2012) en su libro La formación del profesorado para la integración de las TIC en el currículum manifiesta:

La Asociación Internacional para la Tecnología en la Educación, formado por profesionales, especialistas y líderes nacionales e internacionales en el ámbito de la tecnología educativa, cuyo objetivo es promover el uso adecuado de la tecnología de la información para mejorar el aprendizaje en la educación primaria, así como proporcionar la formación y apoyo a

aquellos educadores que utilizan computadoras, sostiene que si lo que se pretende es formar adecuadamente a los estudiantes para que sean ciudadanos responsables en la sociedad de la información, es necesario que la tecnología informática sea una herramienta que tanto alumnos como profesores usen rutinariamente (ISTE). Para ello, esta asociación elaboró una serie de directrices curriculares, que contienen el conjunto de competencias y nociones fundamentales en la aplicación de la tecnología informática en escenarios educativos. (Hernández, 2012, p. 45)

Además estima que:

Se estima que estas competencias deben ser la base sobre la que se desarrollen los estudios que preparen a los profesores para enseñar en un aula informatizada. Entre las competencias que señala el ISTE podemos resaltar las de:

- Manejar un sistema informático con el fin de utilizar bien el software.
- Evaluar y utilizar el ordenador y la tecnología asociada a él para apoyar el proceso educativo.
- Aplicar los principios educativos actuales, las investigaciones y los ejercicios de evaluación adecuados al uso informático y las tecnologías asociadas a él.

- Explorar, evaluar y utilizar el material informático/tecnológico, incluyendo las aplicaciones, el software educativo y la documentación requerida.” (Hernández, 2012, p. 46)

En este campo existen hoy en el mercado una diversa cantidad de software educativo encaminado a diferentes áreas y niveles de conocimientos. El software Educativo aborda un ámbito muy preciso del conocimiento, y las interacciones que causan se suelen encuadrar en distintas formas.

Con avance de la tecnología este tipo de sistemas ha sufrido cambios importantes en distintos aspectos:

- La interacción entre el usuario final y el computador comenzó siendo una elección entre varias alternativas, en cambio ahora los programas de este tipo ofrecen la posibilidad de utilizar instrumentos para localizar la solución al contexto planteado.
- Se ha mejorado para favorecer a los alumnos y elevar el interés del alumnado la interface gráfica, tanto en la interacción con los usuarios finales como en la exhibición de los refuerzos al aprendizaje.

Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones Linux orientadas a la enseñanza.

Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

Coincidimos con los autores Fernández y Hernández, ya que el software educativo está destinando a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

Según Hernández (2012) en lo referente a la formación del profesorado para el manejo e integración de las TIC manifiesta que:

La finalidad no es formar técnicos o profesores expertos en informática, en navegación por Internet o en telecomunicaciones, sino ofrecer a especialistas en educación una alfabetización tecnológica que constituya el primer paso para integrar estos recursos, tanto en su trabajo personal como profesional. Y es un primer paso porque aunque, efectivamente, esta capacitación instrumental va a contribuir a que se reduzcan las reticencias que muestran algunos docentes hacia estos recursos, muchas veces generada por el desconocimiento de su manejo, es preciso un segundo momento en el que el profesorado

reflexione en torno a cómo se pueden aplicar y cuáles pueden ser sus posibles funciones en las actividades educativas. Es decir, no sólo deben aprender cómo utilizar la tecnología, sino que también deben cambiar la forma en que han venido enseñando (Hernández, 2012, p. 47)

Por otro lado el investigador Silva, en su libro titulado Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje dice:

Los EVA entregan posibilidades para transitar desde modelos de aprendizaje basados en la transmisión de conocimiento a modelos basados en la construcción del conocimiento; de esta forma los aprendices se vuelven agentes activos en el proceso del aprendizaje y los profesores en facilitadores en la construcción y apropiación de conocimientos.” (Silva, 2011, p. 57)

Los entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje brindan un conjunto de facilidades informáticas para la comunicación y el intercambio de información en el cual es posible desarrollar procesos de enseñanza - aprendizaje. En este tipo de herramientas interactúan, fundamentalmente, profesores y alumnos. Pero se debe destacar, que por la naturaleza propia de la herramienta se necesita la participación en momentos clave del proceso roles como: administrador del sistema, expertos en multimedia, personal de apoyo, etc.

AL diseñar un entorno virtual encontramos dos niveles

1. **Interfaz del Usuario:** Si partimos que un entorno tiene básicamente tres tipos de actores: profesores, alumnos y administradores del sistema, a los cuales se debe tratar de modo independiente tanto a nivel de recursos como de programación.
2. **El Módulo de Estudio Virtual:** Dentro de un entorno existe el aula virtual, en la cual se puede introducir actividades y recursos el óptimo desarrollo de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje.

Una vez realizado el diseño y al pasar a la implementación de entornos de formación educativa o de trabajo colaborativo se puede usar aplicaciones de Internet para la presentación de los materiales en formato multimedia. A los cuales podemos clasificar dos apartados:

1. **Herramientas de comunicación o colaboración:** están desarrolladas para facilitar la comunicación y el intercambio de la información tanto a nivel individual como a nivel grupal.
2. **Herramientas de navegación y búsqueda:** diseñadas para facilitar al estudiante o docente la búsqueda y recuperación de cualquier tipo de información de acuerdo a lo que se necesite.

Concordamos con los autores ya que desde el surgimiento de los entornos virtuales de enseñanza se ha buscado la manera de vincular en el mismo

todos los aspectos informáticos, actualmente tienen incorporado aspectos multimedia en él, es decir, vinculan imagen y sonido, muchos tienen incorporados videos donde se explican determinados contenidos o solamente para brindar alguna información deseada.

CONDICIONES CLAVES PARA DISEÑAR UN AMBIENTE VIRTUAL.

Para Quiroz en su libro relacionado al Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje manifiesta:

Existe una modalidad intermedia llamada Blended learning o b-learning que busca precisamente crear ambientes de aprendizaje con lo mejor del ambiente presencial y virtual. Este tipo de aprendizaje se refiere a un aprendizaje mezclado (blend: mezclar, combinar), donde lo virtual se complementa con lo presencial o viceversa y se conjugan las características de ambos procesos de enseñanza.” (Silva, 2011, p. 29)

Por otro lado otro autor, Montes de Oca dice:

“En síntesis, lo que resulta importante para el éxito de estos espacios innovadores de aprendizaje es la capacidad de combinar los distintos elementos tecnológicos y pedagógicos en el diseño global de estos ambientes de aprendizaje.” (Montes de Oca, 2007, p. 132-133)

Bajo este contexto existen algunas condiciones que se deben dar como las siguientes:

- **Condición de Apertura en el proceso educativo:** El alumno puede tomar la decisión sobre su manera de aprendizaje.
- **Condición de Aprendizaje auto manejado:** Cada aprendiz identifica sus propias necesidades de capacitación y colabora con sus compañeros para identificar las de ellos.
- **Condición de trabajo en conjunto relacionado con el aprendizaje, acción e investigación:** se realizan actividades para generar nuevas vacilaciones y por ende desencadenar nuevas gestiones.
- **Condición de Ambiente de aprendizaje informático:** Trabajar de manera colaborativa, apoyándose en las redes de conocimientos para mediante distintas herramientas tecnológicas las cuales sirvan para mejorar las condiciones entre los miembros de dichas comunidades de aprendizaje.
- **Condición de Evaluación del PEA:** La evaluación debe ser constante y dinámica, en la cual se hagan los ajustes necesarios para mejorar y asegurar un buen desempeño de sus integrantes mediante una correcta retroalimentación
- **Condición de Interacción:** Aprovechando las herramientas actuales se debe interactuar entre los actores del proceso educativo, para genera resultados de aprendizaje, este acercamiento permite realizar un rastreo que admite enseñar, y apoyarse entre ellos.

Coincidimos con Silva y Montes de Oca, ya que los ambientes virtuales del aprendizaje son espacios innovadores que promueven el conocimiento y despiertan tanto en los profesores como en los alumnos el interés por el auto aprendizaje y promueven la investigación y la inserción de este tipo de herramientas o de otros elementos modernos de aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN DE CONOCIMIENTOS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

Para Benito (2011) en la Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, manifiesta:

Estas funciones se organizan en relaciones entre tutor y alumno, las relaciones intergrupales, la preparación específica del tutor, el control de la información y de los conocimientos, y la evaluación. Las más importantes son las dos primeras, que se refieren a las relaciones entre el participante y el tutor y entre los propios participantes. Son estas dos funciones las que permiten mantener activa la comunicación, aspecto base para la construcción de conocimiento (Benito, 2011, p. 5)

El investigador Moya (2014), habla sobre este tema, manifestando lo siguiente:

“La comunidad académica está formada por el colectivo de estudiantes, docentes, egresados, investigadores y directivos que jalonan la producción de conocimientos y proponen respuestas y salidas a múltiples problemas de la sociedad.” (Moya, 2014, p. 14)

Los entornos virtuales por sus características de construcción e implementación se basan en características específicas que los diferencian de las herramientas de comunicación tradicionales. Siendo los elementos que los caracterizan e identifican los siguientes:

- **Hipermedia:** Mantiene una estructura combinada entre el hipertexto y los recursos multimedia para que la información digital se distribuya a través de enlaces de hipertexto.
- **Videoconferencia:** Da la virtud al entorno virtual de relacionarse con otras personas en distintos lugares para acceder a él y optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- **Navegación en Línea:** Según Ferrés (2012) dice que Internet se ha convertido en poco tiempo en una vastísima fuente de información utilizada por docentes y alumnos en diversos ámbitos científicos y niveles educativos. Lo cual resalta en importancia la navegación en línea para el uso de los entornos virtuales del aprendizaje.

Concordamos con Mora y Silva, autores de las citas, en vista que la construcción del conocimiento nace de la relación entre profesores y alumnos,

los cuales son parte fundamentales de la comunidad académica que son los llamados a generar la educación de calidad.

DISEÑO DE MATERIALES DOCENTES MULTIMEDIA EN ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Según Silva (2011) al hablar de diseño de materia multimedia para los entornos virtuales del aprendizaje manifiesta que:

El diseño es diferente al de la formación tradicional, en la FAD se requiere de un equipo de profesionales (pedagógico, tecnológico, psicológico, etc.) que diseña y desarrolla tanto las actividades que los participantes realizarán, como los materiales que las apoyarán (impresos, tecnológicos, videos y otros), y el sentido que estos sistemas y recursos tienen en la formación. Este equipo establece claramente el rol del participante y del profesor – comúnmente denominado tutor, quien no necesariamente forma parte del equipo diseñador. Además, apoya la capacitación durante su desarrollo, orientada al tutor en los aspectos tecnológicos y pedagógicos, y velando porque éste cumpla adecuadamente el rol encomendado.”

(Silva, 2011, p. 21)

Por otro lado Sangra en su libro acerca de los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales realiza la siguiente explicación:

Los materiales didácticos multimedia (MDM). Los MDM son materiales de aprendizaje que se conciben y se elaboran con una lógica diferente a la de otros materiales. Incorporan y relacionan la imagen, el sonido, el video, el texto y los elementos telemáticos en forma de recursos para el aprendizaje. (Sangrà, 2005, p. 22)

Bajo estas aseveraciones existen nuevos escenarios en la educación moderna, muy distintas a la tradicional, por diversas circunstancias y motivos, entre los que destaca el aumento de las formas de estudio a distancia y la incorporación creciente de herramientas tecnológicas que permitan producir, intercambiar y comunicar contenidos de la educación, con estos antecedentes es importante que los docentes manejen modernas competencias y habilidades que les permitan el acomodamiento de las tradicionales a las pretensiones de la educación actual.

De allí la importancia y de hecho una necesidad imperiosa de que los docentes actuales, especialmente en los niveles medio y superior, tengan adiestramiento para el dominio de las herramientas informáticas y de comunicación que les brinden la posibilidad de desenvolverse con soltura en estos nuevos contextos.

Hay que priorizar la capacidad de comunicación entre los docentes y alumnos, utilizando herramientas tecnológicas desarrolladas para dicha función. Pero sobre todo modificar el paradigma educativo, con el paso de la enseñanza al

aprendizaje, desplazando el motivo principal de la actividad formativa al alumno, a su actividad, a su relación entre ellos, por lo que se vuelve indispensable para enfrentar con éxito los desafíos educativos de la nueva era digital.

Las instituciones educativas, sobre todo de nivel superior, están comenzando a transformar sus carreras y cursos a modalidades total o parcialmente no presenciales, produciendo una importante demanda de docentes con la adecuada capacitación para desempeñar sus funciones en esos escenarios.

Esta demanda vuelve pertinente este postgrado de formación en educación en entornos virtuales, con un fuerte fundamento teórico imprescindible para encarar la enseñanza, y un importante peso del «saber hacer», que facilite la incorporación del egresado en forma inmediata a equipos de gestión de enseñanza en dichos entornos.

Coincidimos con los autores en vista que la educación mediada por entornos virtuales, centrada en el alumno, orientada al aprendizaje activo, en situaciones que se aproximen lo máximo posible al mundo real, exige de los docentes nuevas competencias comunicativas no verbales y un enfoque innovador del aprendizaje que le permita acompañar a sus alumnos en el complejo proceso de adquirir conocimiento.

CALIDAD DE LOS PROCESOS DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.

Este tipo de aptitud para los procesos a decir de Silva (2011) se base en:

Los principales avances y el actual auge de los modelos de formación que se apoyan en instancias virtuales se deben en gran medida a la incorporación de las TIC y de elementos pedagógicos provenientes de teorías socioculturales del aprendizaje. Las TIC han favorecido el desarrollo de estos enfoques puesto que proveen un buen soporte para la interacción del aprendiz con el tutor y los otros aprendices, la colaboración entre pares, y la construcción conjunta de conocimiento al interior de una comunidad de aprendizaje. Esto ha permitido contar con Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), entendidos éstos como «materiales informáticos de enseñanza-aprendizaje basados en un sistema de comunicación mediada por el ordenador. (Silva, 2011, p. 57)

“Por otra parte es importante destacar que en cada uno de los modelos educativos están presentes los conceptos de formación, enseñanza, educación y aprendizaje humano como conocimientos básicos en los que fundamentan sus propuestas educativas.” (Montes de Oca, 2007, p. 67)

En la actualidad, uno de los aspectos que ocupa y preocupa a los expertos en el tema e-learning es la definición, elaboración y utilización de los denominados “objetos de aprendizaje compartidos o reutilizables” y su calidad que permiten configurar contenidos didácticos que pueden ser utilizados en distintos contextos educativos y para diferentes destinatarios, lo cual conlleva un ahorro económico e intelectual, con la ventaja añadida de poder ser reutilizados por muchos usuarios de esta forma de educación. Las características fundamentales que estos objetos didácticos deben tener, son las que se detallan a continuación:

1. Durabilidad o constancia,
2. Capacidad para trabajar con otros sistemas,
3. Fácil accesibilidad: y,
4. Su re uso.

Coincidimos con los autores ya que la formación de un ambiente de aprendizaje se basa en un modelo educativo que esté acorde a la realidad de cada persona y sobre todo genere la colaboración de los sujetos que estén integrados en el proceso educativo.

LA ACCIÓN DOCENTE EN ENTORNOS VIRTUALES.

Según Silva (2011) existen distintos escenarios para crear entornos virtuales, por lo que manifiesta lo siguiente:

En los escenarios formativos actuales es una necesidad cada vez de mayor demanda contar con EVA de apoyo a la labor docente, espacios que deben construirse tomando en cuenta una serie de elementos de modo que no se repliquen en ellos aspectos propios de la clase presencial y de los modelos transmisivos, transitando hacia modelos más innovadores con un rol más activo de los estudiantes. (Silva, 2011, p. 77)

En la misma página el autor habla sobre la creación de los EVA, manifestando lo siguiente:

Al crear un entorno de aprendizaje virtual, estamos creando en el espacio virtual, un ambiente para enseñar y para producir aprendizaje, un ambiente que es modelado pedagógicamente con esa finalidad, donde las diversas componentes que lo conforman como: los espacios de la plataforma, las actividades y los materiales, buscan generar aprendizaje, el cual se ve enriquecido por la interacción en la comunidad de aprendizaje, dicha interacción es mediada por herramientas informáticas. (Silva, 2011, p. 77)

Acoplándonos a lo manifestado por el autor del libro Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje, podemos decir que la acción docente en los administradores educativos que usan de forma intensiva las TIC no es tarea

de una persona, sino es un asunto institucional o gubernamental. La misma que debe decidir y definir los contenidos formativos, con sus objetivos, estructura, materiales a desarrollar y algo muy importante, el sistema de evaluación y su retroalimentación. Dicho en otras palabras hablamos de las siguientes figuras:

- Responsable pedagógico de la estructura de la malla curricular.
- Autor y desarrollador de los contenidos.
- Coordinador administrativo y académico del programa, ciclo o nivel educativo.
- Docente o profesor.

Cada uno de estos actores participa en distintas fases del proceso de creación de un evento formativo para entornos virtuales de aprendizaje. Estos representantes académicos influyen de forma directa en la calidad de la docencia. Actualmente las instituciones educativas que imparten formación mediante EVA tienen al docente como aquel que aporta a los procesos formativos tanto sus sapiencias teóricas como su adecuada experiencia profesional.

LA FORMACIÓN DOCENTE PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL.

García (2010) en su libro Desarrollo profesional docente: ¿Cómo se aprende a enseñar?, cita al autor Sykes (1999) quien manifestó lo siguiente:

Legitimar el modelo del profesor como artesano, aquel que es muy individualista y sensible al contexto, y que como resultado implica la acumulación idiosincrática d un tipo de conocimiento base y de un repertorio de habilidades... Dicho claramente estos profesores trabajan solos, aprenden solos y desarrollan la mayor parte de su formación docente solos (...). (García, 2010, p. 43)

Por otro lado Silva (2011), al hacer referencia a la formación de los profesores para la educación virtual expresa:

La formación virtual ha ido de la mano del Desarrollo de las TIC, ellas han acompañado el paso de la formación presencial a la formación virtual, dado que han permitido disponer recursos en línea, el acceso a bases de datos y favorecer las comunicaciones sincrónicas y asincrónicas. (Silva, 2011, p. 58)

Con estos conceptos desarrollados por los autores las funciones del profesor se transforman cuando debe desarrollar sus funciones en un entorno virtual del aprendizaje. Para esto hemos de tener en cuenta que el docente tenga una actitud positiva frente al hecho de desarrollar su tarea tradicional ahora en entornos tecnológicos, los mismos que se desarrollarán bajo estas condiciones:

- La infraestructura de comunicaciones que disponga la unidad educativa.
- El espacio disponible en su unidad educativa de trabajo que le permita la fácil integración de la tecnología con su quehacer diario.
- Su preparación y adaptación para el uso de esta tecnología, es decir hardware y software.
- La disponibilidad del docente para una inducción permanente con objeto de cerrar la brecha tecnológica.

Por otro lado, debe tener la capacidad de cambiar sus estrategias de comunicación en la enseñanza, pues es distinto hablar a un auditorio presencial que hacerlo a un auditorio virtual. Su capacidad de comunicación verbal dependerá de la calidad de las comunicaciones, en muchas ocasiones más que de la fluidez del orador, de allí la importancia

También debe tener la capacidad de la comunicación no verbal con sus compañeros y sus alumnos, usando archivos multimedia y aún en el caso de poder transmitir imagen a tiempo real, ésta carece de mucho sentido.

Finalmente, el profesor debe estar capacitado para hablar al frente de una cámara y dominar no solo el aspecto pedagógico y académico, sino el manejo de la tecnología.

Estamos de acuerdo por lo enunciado por García y Silva porque los ejes espacio y tiempo junto con los tangibles se han constituido, hasta ahora, en

los elementos fundamentales en la organización de los procesos educativos, destacando que los Entornos Virtuales se caracterizan por ampliar el acceso a la educación en todos sus niveles, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo, además de promover el aprendizaje activo, mediante las comunidades de aprendizaje, sin descuidar al estudiante y hacer los roles tradicionales del proceso de enseñanza aprendizaje más fluidos y fáciles para todos sus actores.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

Para Frías en su libro *La condición física en la Educación Secundaria Obligatoria: una propuesta de desarrollo práctico hacia la autonomía del alumnado* dice: “La metodología didáctica que planteamos para el aula viene determinada principalmente por dos aspectos: 1. La lógica interna del contenido a desarrollar. 2. La intencionalidad educativa con la que se plantean dichos contenidos.” (Frías, 2001, p. 47)

Asi mismo Silva (2011) dice:

“El proceso de aprendizaje y, por tanto, las diferentes funciones docentes, deben considerarse en un proceso de construcción progresivo o, si se prefiere, en un proceso de acomodación progresiva de los alumnos a los contenidos que se van a trabajar, a la metodología

empleada, al grupo de compañeros, al entorno y a las herramientas de comunicación. Agregaríamos el tipo de actividades, considerando, inicialmente, dos grandes momentos de intervención docente: a) Al inicio del curso: (...) b) Durante el curso (...).”(Silva 2011, p. 115)

La metodología didáctica y funcional en la creación de un curso virtual o de trabajo autónomo de los estudiantes implica responder a los requerimientos de las enseñanzas donde se desarrollan. Cuando hablamos de cursos, materias, pruebas en línea para los estudios inscritos en una institución donde el libro de texto o guía sigue constituyendo la herramienta principal de aprendizaje, entonces el estudiante dispone del material impreso que es imprescindible para desarrollar la asignatura; el curso virtual, ofertado al alumno, constituye un complemento didáctico o complementario al estudio y es una herramienta de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje a través de las distintas herramientas y materiales .

La implementación creación y publicación de un curso o taller virtual implica la colaboración estrecha entre el docente y un equipo multidisciplinar que debe estar compuesto por diseñadores gráficos, programadores, especialistas en virtualización y expertos en metodología, pedagogía, tecnología educativa y específicamente contenidos didácticos virtuales.

Un aula virtual de aprendizaje debe desarrollarse con el objetivo prioritario de facilitar la docencia y el auto aprendizaje por medio de la interacción con los

materiales didácticos y con los distintos miembros implicados en el proceso de enseñanza aprendizaje, que son el docente y el alumno, sin dejar de lado a los directivos.

Concordamos con Frías y Silva ya que no basta con proporcionar al alumno información digitalizada; es necesario garantizar que esta información facilitará la adquisición de conocimientos significativos. Para el logro de este objetivo se precisa atender a principios psicopedagógicos básicos que garanticen una oferta de calidad a nuestros alumnos.

CAPÍTULO 2.

PROCESO EDUCATIVO.

En el libro titulado: El proceso docente educativo, sus leyes, componentes y principios, escrito por Sosa (2007), el autor expresa que:

El proceso de enseñanza debe estar basado entonces en ofrecer métodos que permitan al estudiante manejar e interpretar la información humanista y técnico científica y hacer uso productivo de los mensajes recibidos, mientras que el aprendizaje será significativo para el estudiante y le permitirá buscar mecanismos de autoformación con base en invariantes del conocimiento y de las habilidades. La base de la enseñanza y el aprendizaje en este proceso de renovación de la función docente educativa de las universidades está en el papel cada vez más creciente de la ciencia y la tecnología que obliga a una preparación o un aprendizaje de por vida, en un contexto inter y multidisciplinario en que se deben desarrollar los estudios universitarios. (Sosa, 2007, p. 2)

Por otro lado sobre el mismo tema indica:

Tendencias derivadas de estas anteriores están entonces la promoción de nuevas estructuras académicas, programas de estudio más variados y flexibles, el reconocimiento académico de las vivencias,

intereses y motivos como punto de partida del proceso docente en relación con el problema docente a estudiar y la relación del proceso docente educativo con la actividad investigativa y laboral.” (Sosa, 2007, p. 3)

Así mismo la investigadora Moreno (2007) hace referencia al proceso educativo, manifestando:

Se hace necesario que los educadores y los administradores de la educación tengan un conocimiento más consistente sobre formas de llevar a cabo el proceso educativo, que apoyados en el conocimiento científico organizado puedan estructurar una teoría normativa de la educación de la que se deriven orientaciones concretas para la práctica educativa.” (Moreno, 2007, p. 10)

El proceso educativo está relacionado con la Enseñanza y el Aprendizaje los cuales precisamos a continuación.

ENSEÑANZA.

Según Jaramillo (2012) conceptualiza a la enseñanza desde el siguiente punto de vista:

En las últimas décadas hemos visto diversos e interesantes cambios en la forma como se dan los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela y en el aula. Vale destacar los cambios habidos en los propósitos tanto pedagógicos como sociales que se le plantean a la enseñanza, ahora orientados en mayor medida hacia el desarrollo de las potencialidades de pensamiento, valorativas, comunicativas, creativas de los estudiantes, y hacia el desarrollo de seres autónomos. (Jaramillo, 2012, p. 39)

Otro autor, Aebli (2011) en la última edición del libro Factores de la enseñanza que favorece el aprendizaje autónomo, pronuncia:

Con la enseñanza tomamos parte en el desarrollo del aprendiz, experimentamos de nuevo la aventura del descubrimiento, de la ampliación de las posibilidades de la acción sobre el medio. Vemos avanzar al que aprende y avanzamos nosotros mismos un poco con ello. (Aebli, Hans, 2011, p. 19)

Partiendo de citado podemos decir que la enseñanza es una actividad que se realiza en conjunto, mediante la interacción de 3 elementos, como son: un profesor o docente, uno o varios estudiantes y el objeto de conocimiento a enseñar.

Según el concepto que encontramos en una enciclopedia, el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo

¿Qué es enseñar?

Para el autor Haigh (2010), en su libro Enseñar bien es un arte: Sugerencias para principiantes, manifiesta:

La enseñanza no depende de la edad, pero el aprendizaje si depende de ésta, al marcar una diferencia para el desarrollo cognitivo y las actitudes para el aprendizaje. Este tema ha pasado de la teoría de las etapas de Piageta una explicación más sofisticada que implica la disposición para aprender. (Haigh, 2010, p. 13)

Concordando con este autor el modelo de enseñanza, imprescindible y necesario para enseñar, es un plan estructurado que puede usarse para configurar la malla curricular, para diseñar materiales de enseñanza y para emplazar la enseñanza en las aulas. Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, el profesor no debe limitar su método a un modelo único y radical, y menos unicamente tradicional, por atractivo que sea a primera vista. Entonces enseñar desde una apariencia muy normal en la actualidad, es comunicar algún conocimiento,

habilidad o experiencia a alguien con el fin de que lo aprenda, empleando para ello un conjunto de métodos y técnicas.

Los métodos más utilizados para la realización de los procesos de enseñanza están basados en la percepción, es decir: pueden ser orales y escritos. Las técnicas que se derivan de ellos van desde la exposición, el apoyo en otros textos, técnicas de participación, dinámicas de grupos y en la actualidad los nuevos métodos tecnológicos entre los que se encuentran las plataformas virtuales EVA y las TIC en general.

Por lo tanto existe una competencia entre Tradicionalismo vs innovaciones, muchas veces se aboga por lo tradicional, sin considerar a lo moderno, sin embargo algunas veces olvidamos las características que definen algún suceso como innovador, el cual en el proceso educativo actual es imprescindible. En la docencia, en lo que respecta a las actividades que el maestro pone en juego para que los alumnos desarrollen sus habilidades, son criticadas algunas prácticas, por ser consideradas tradicionalistas.

MODELOS DE ENSEÑANZA

En lo referente a este tema Jaramillo (2005), cita a Duckworth, (1987) quien dice:

El logro de todas estas competencias requiere de modelos de enseñanza que pongan en primer plano el desarrollo de la comprensión

(de los saberes y de las personas), el respeto por el otro y por sus ideas, y el fortalecimiento de la autoestima y la confianza en sí mismo. Y es tal vez en su potencial para lograr eso, en lo que radica la importancia pedagógica y social del método clínico piagetiano aplicado a la enseñanza (Duckworth, 1987) y, en general, de los enfoques constructivistas y comunicativos del proceso de enseñanza-aprendizaje.” (Jaramillo, 2012, p. 49)

Además podemos decir que “Todos los modelos propuestos se experimentaron en el aula y de hecho presentan una exploración sistemática de las relaciones que se establecen entre los objetivos educativos, las estrategias pedagógicas, los materiales y las teorías psicológicas y sociológicas.” (Escribano, 2014, p. 282)

Entonces la función del docente y los procesos de su formación y desarrollo profesional deben considerarse en relación con los diferentes modos de concebir la educación desde un punto de vista práctico. Según Jean Pierre Astolfi, hay tres modelos o ideologías predominantes de enseñanza, las cuales son: transmitivo, de condicionamiento, constructivista, que sirven de base a las prácticas de los profesores actualmente teniendo en cuenta que cada modelo responde a diferentes situaciones de eficiencia. Los modelos más conocidos son:

Modelo tradicional: Este modelo privilegia lo memorístico. “A este modelo le interesan, por sobre todo los contenidos que hay que lograr <<pasar>> del profesor <<que sabe>> al alumno <<que no sabe>>. (Ruggiero, 2012, p. 11). En otras palabras piensa a la enseñanza como un auténtico arte y al profesor o profesora a como un artesano, donde su oficio es explicar claramente y exponer de forma gradual sus conocimientos, encarando de manera central en el aprendizaje del alumno; el cual es visto como una página en blanco en la que se debe escribir con conocimientos, en otras palabras el alumno es el centro de la atención.

Modelo conductista: “Este modelo inspirado y sostenido por la psicología conductista, pone énfasis en los resultados, en los productos, en los efectos.” (Ruggiero, 2012, p. 14). Según Jean Pierre se cimienta en los estudios de Skinner y Pávlov sobre aprendizaje; aquí ordinariamente se dan los medios para llegar a la conducta esperada y verificar su obtención; el problema es que no se garantiza que este comportamiento externo se atañe con lo aprendido.

Modelo constructivista: “El constructivismo es una teoría según la cual el progreso es el resultado de una construcción endógena.” (Méndez, 2014, p. 60) En otra forma de expresarlo piensa la enseñanza como una diligencia crítica y al docente como un profesional libre que investiga deliberando sobre su práctica, o también que el conocimiento parte de algo, y se origina desde lo interno del estudiante.

Modelo Sudbury: La revista REFCaIE en el artículo BASES DIDÁCTICAS PARA LA INSTRUMENTACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE POR INTERNET, dice: Las escuelas basadas en el modelo Sudbury aseguran que hay muchas maneras de estudiar y aprender. Ellas cuestionan que aprender es un proceso que uno mismo hace, no un proceso que se hace a uno. La práctica de las escuelas democráticas modelo Sudbury muestra que hay muchas formas de aprender sin la mediación de la enseñanza, es decir sin que obligatoriamente coexista la intervención de un maestro.

En el caso de la lectura por ejemplo en las escuelas democráticas modelo Sudbury algunos niños aprenden cuando les leen, memorizando los cuentos y al final leyéndolos.

Concordamos con Jaramillo y Escribano ya que la enseñanza es un pilar fundamental en la sociedad actual la cual persiguen objetivos comunes en el campo de la educación. Además todos los modelos de enseñanza aquí descritos son de una alta importancia ya que la denominación de modalidades y modelos de enseñanza no son más que la evolución de la más clásica de métodos de enseñanza, ya que mediante estos se pueden buscar los caminos que han de seguir profesores y alumnos para conseguir que éstos alcancen finalidades educativas y con eso mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y por ende la calidad de la educación

APRENDIZAJE

A decir de Pellón (2015), coordinador del libro PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE, en lo referente a aprendizaje expresa:

Las teorías modernas del aprendizaje señalan que la conducta es debida a una compleja interacción entre los factores genéticos y las experiencias ambientales. Estas teorías están basadas en la observación y en la experimentación controlada, dando una explicación del aprendizaje y de la conducta en el marco de la ciencia natural. Conocer los fenómenos y principios que subyacen al aprendizaje es crucial para entender el comportamiento de los humanos o de cualquier otra especie. A medida que vayamos acumulando conocimientos sobre los procesos de aprendizaje seremos capaces de implementar sistemas educativos más eficaces....” (Pellon, 2015, p. 13)

Además podemos decir que “El concepto de enseñanza está estrechamente relacionado con el concepto de aprendizaje y el concepto de aprender determina el concepto propio de enseñar. Titone (1981) Enseñar y aprender son dos términos esencialmente correlativos sostenidos y alimentados por una relación dinámica, la relación didáctica.” (Escribano, 2014, p. 30)

Otra manera de entenderlo es como el proceso a través del cual se obtienen nuevas habilidades y destrezas, además se puede adquirir nuevos

conocimientos, formas de conducta y valores que son el resultado del estudio, la experiencia y la observación. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

Concordamos con los autores Pellon y Escribano ya que el aprendizaje humano se relaciona muy profundamente con la educación y el desarrollo de cada una de las personas o sujetos y debe ser orientado de una forma adecuada para favorecerlo al individuo que en este caso es el estudiante. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, a la psicología educacional y también a la pedagogía.

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Dentro de estas teorías se destacan los conceptos de Peres (2006), quien habla en su artículo Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX, respecto al tema, manifestando lo siguiente:

La gestión del conocimiento dentro del aula se inicia con la elección de un modelo de transmisión del mismo. Esta elección la hace el facilitador de acuerdo al tipo de aprendizaje que desea que se produzca en los discentes. La selección de un modelo pedagógico obedece también a una lógica presente en la transmisión de los conocimientos, así como a una filosofía y los objetivos de la asignatura. (Peres, 2006. p. 40)

“La cuestión central de este apartado es expresar, de acuerdo con Gage (1984), nuestra convicción de que las teorías del aprendizaje tendrán una utilidad mayor en la didáctica cuando se transformen en teorías de la enseñanza.” (Escribano, 2014, p. 152)

EL APRENDIZAJE SEGÚN JEAN PIAGET: Es una teoría genética en la cual el aprendizaje es lo que las personas realizan mediante los estímulos y no lo que estos hacen con ellas. Este epistemólogo nacido en 1896 fue un biólogo Suizo, cuyas indagaciones siguen siendo una fuente de sugerencia para todos los docentes independiente del nivel educativo en el que dicten sus clases. Sus aportes son de mucho valor ya que a través de sus ilustraciones se describió con detalles la manera en que se produce el desarrollo cognitivo. Su teoría también permitió que los profesores y profesoras conozcan con coherente certeza el instante y el tipo de destreza intelectual que cada escolar o colegial, incluso el universitario puede desarrollar según en el estadio o fase cognoscitiva en la que se desarrolla.

EL APRENDIZAJE SEGÚN AUSUBEL: El aprendizaje es memorístico y significativo, en otras palabras los alumnos y alumnas debe responder activamente al material de aprendizaje y referirse con su estructura cognitiva. También concibe las sapiencias previas del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los mismos que consisten en la representación que posee una persona en un instante determinado de su historia sobre un instante de la realidad. Estos pensamientos incluyen varios tipos de conocimiento sobre el

ambiente, como son: los hechos, acontecimientos, experiencias, intrigas personales, cualidades, normas, entre los más importantes.

EL APRENDIZAJE SEGÚN BRUNER: En 1956 junto con Goodnow y Austin comprobaron que los sujetos tendían a optimizar sus capacidades de memoria y atención en la comprobación de hipótesis. Es decir supone el pensamiento activo de la información y que cada individuo lo constituya y lo edifique a su manera. En aquel entonces las instituciones educativas buscaban que sus alumnos construyeran su conocimiento mediante el descubrimiento de contenidos. Así, el aprendizaje puede darse mediante la recepción o por descubrimiento, como táctica de enseñanza, y puede obtener un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. Además plantea que los educadores deberían transformar sus estrategias metodológicas de acuerdo a la forma de evolución y desarrollo de los alumnos.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES

Los materiales utilizados en la presente investigación fueron:

- Textos de apoyo para la investigación.
- Copias.
- Elaboración de encuestas.
- Internet.
- Computadora.
- Anillados.
- Hoja de papel boom.
- Esferográficos.

MÉTODOS

Para el desarrollo de la presente investigación se realizó un trabajo concreto en función de la obtención de información objetiva acerca del fenómeno en estudio. Los métodos a utilizados fueron:

CIENTÍFICO: Estuvo presente en el desarrollo de toda la Investigación, ya que permitirá plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe

definitivo, toda vez que es más pertinente para alcanzar un nivel satisfactorio de explicación de todas sus leyes y principios.

HIPOTÉTICO-DEDUCTIVO: Se llevará a su aplicación en tres etapas: Diagnóstico, Pronóstico y Solución Alternativa. Nos ayudará a plantear la hipótesis para luego comprobarla y deducir de ella en unión con los conocimientos teóricos científicos, conclusiones que se confrontarán con los hechos observados en los momentos de la investigación de campo.

DESCRIPTIVO: Este método se utilizará como punto de apoyo para describir aspectos fundamentales de la investigación; se utilizará para procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego poder obtener el resultado y las conclusiones finales y recomendaciones.

ANALÍTICO-SINTÉTICO: Permitirá organizar los datos obtenidos y ordenarlos estadísticamente. Para los resultados se utilizará matrices, las mismas que servirán para la verificación de las hipótesis.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Con la finalidad de profundizar nuestra investigación, se utilizará las siguientes técnicas:

ENCUESTA: Se utilizará tomando como eje el problema de investigación, para la ejecución se estructurará un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas, con el fin de obtener información sobre los conocimientos acerca Las innovaciones tecnológicas y si éstas tendrían influencia para el aprendizaje incorporado al proceso educativo, esta se aplicará a los alumnos y directivos Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora.

OBSERVACIÓN DIRECTA: Esta técnica se usó para tener un contacto directo con los elementos o caracteres en los cuales se presenta el fenómeno que se investigó, y los resultados obtenidos se consideran datos estadísticos originales.

ENTREVISTA: Esta técnica se la utilizará al momento de tener un contacto directo con los directivos del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora, mediante una entrevista previamente estructurada con la finalidad de obtener información sobre el tipo de organización interna, las debilidades y fortalezas de la Institución Educativa, entre otros aspectos; y de esta manera obtener una visión anticipada del problema objeto de estudio.

RECOLECCIÓN BIBLIOGRÁFICA: Mediante esta técnica se recopilará información necesaria de los diferentes temas para el desarrollo del presente trabajo investigativo, apoyándonos en conocimientos teóricos y científicos siendo un medio de guía libros, revistas, páginas de internet referentes al tema investigado, entre otras.

POBLACIÓN

La investigación de campo se desarrollará con los 322 estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, sus docentes y directivos.

MUESTRA

La investigación de campo se desarrollará con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Beatriz Cueva de Ayora y directivos:

COLEGIO BIATRIZ CUEVA DE AYORA	DOCENTES	ESTUDIANTES	DIRECTIVOS
3RO. DE BACHILLERATO	13	175	5
TOTAL	13	175	5

Fuente: Encuesta Aplicada a Estudiantes, Docentes y Director del Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora"

Elaborado por: Daniel Vicente Reyes Toro.

f. RESULTADOS

ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015.

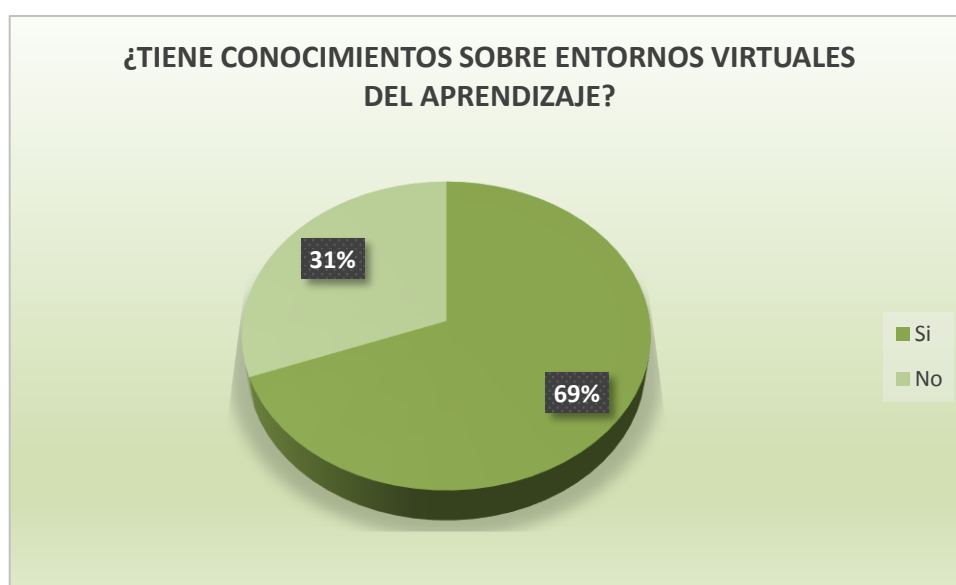
1. ¿Tiene conocimientos sobre entornos virtuales del aprendizaje?

CUADRO N° 1

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	9	69%
No	4	31%
Total	13	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 1



Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta pregunta la mayoría de docentes si están al tanto de la existencia de los Entornos Virtuales del Aprendizaje, lo cual permitirá a los docentes y estudiantes el poder hacer uso de esta potente herramienta tecnológica en el desarrollo pedagógico de su asignatura.

“Los principales avances y el actual auge de los modelos de formación que se apoyan en instancias virtuales se deben en gran medida en la incorporación de las TIC y de los elementos pedagógicos provenientes de teorías socioculturales del aprendizaje” (Silva, J, 2011)

Se concluye que en la actualidad los Entornos virtuales del aprendizaje se han convertido en un pilar fundamental para la educación a distancia, sin embargo en la actualidad también se están utilizando para la educación presencial, para fortalecer el trabajo autónomo del estudiante, por lo que recomendamos su implementación y uso para mejorar el proceso educativo y elevar por ende la calidad de la educación, sin descuidar los métodos tradicionales que permitan aprender de mejor manera.

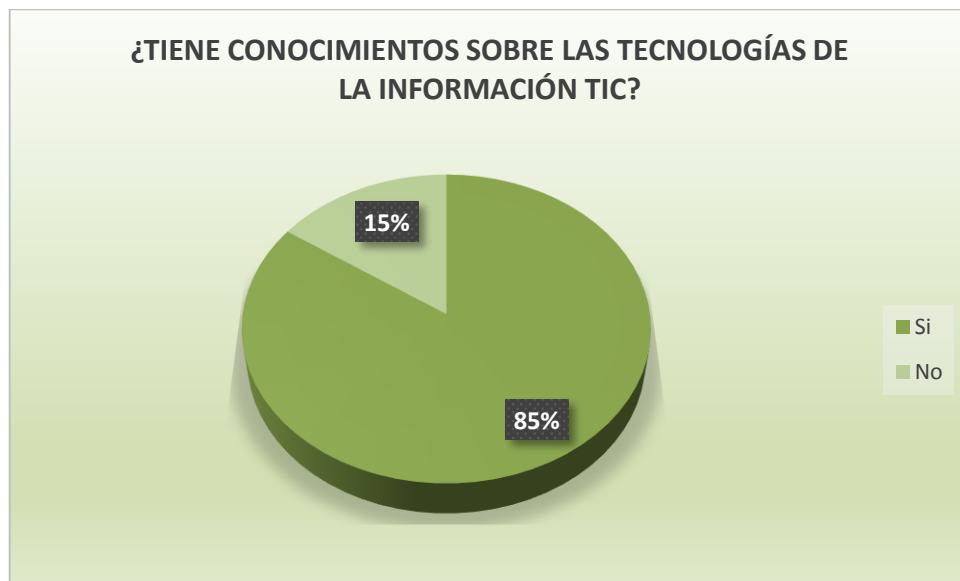
2. ¿Tiene conocimientos sobre las tecnologías de la información TIC?

CUADRO N° 2

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	11	85%
No	2	15%
Total	13	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 2



Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se evidencia que la mayoría de docentes tienen un conocimiento medio de las tecnologías de información y comunicación, lo cual es muy importante ya

permitirá el manejo de los entornos virtuales en vista que el nivel de complejidad requiere de conocimientos medios, esto permitirá a los docentes poder hacer uso de esta tecnología en el desarrollo pedagógico y didáctico de sus asignaturas, Aunque existe un grupo de docentes que no las manejan.

“En términos generales el concepto de e-learning lo podemos entender como el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes, con el uso de las TIC, sin la necesidad del profesor.” (Silva, J, 2011)

Concluimos que las tecnologías de la información y la comunicación son parte de nuestro quehacer diario, ya que tienen una infinidad de posibilidades que pueden ser aplicadas a distintos campos entre ellos el educativo, y es la juventud actual quien está a la vanguardia del uso de esta tecnología. Sin embargo se recomienda saber distinguir las herramientas que aportan a la formación académica de los estudiantes y las que no, así como saber cómo, cuándo y dónde utilizarlas para aprovecharlas al máximo.

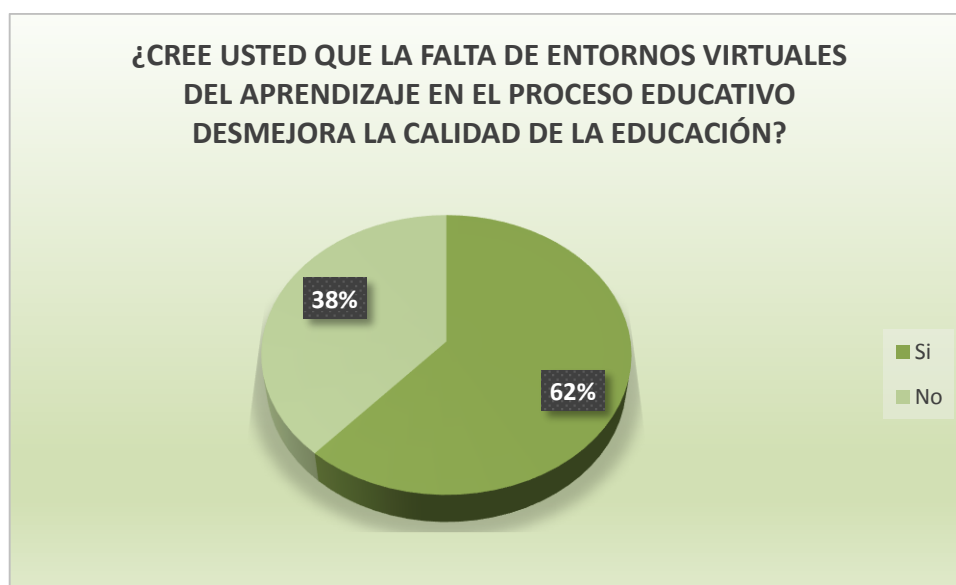
3. ¿Cree Usted que la falta de entornos virtuales del aprendizaje en el proceso educativo desmejora la calidad de la educación?

CUADRO N° 3

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	8	62%
No	5	38%
Total	13	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 3



Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa en el gráfico que la mayoría de docentes encuestados saben que al manejarse en sus clases con el apoyo de los Entornos virtuales de

aprendizaje van a lograr mejores resultados en el proceso enseñanza aprendizaje, lo cual se verá reflejado en el rendimiento académico de los educandos en el transcurso del periodo académico. Sin embargo existe una marcada cantidad de docentes que creen lo contrario.

“Los EVA entregan posibilidades para transitar desde modelos de aprendizaje basados en la transmisión de conocimiento a modelos basados en la construcción de conocimiento; de esta forma, los aprendices se vuelven agentes activos en el proceso de aprendizaje y los profesores en facilitadores en la construcción y apropiación de conocimientos, por parte de los aprendices. Un cambio de roles que requiere de ambos actores una concepción del proceso de enseñanza y aprendizaje distinta a las tradicionales.” (Silva, J, 2011)

Concluimos que el desconocimiento de potentes herramientas para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje hace que no sean utilizadas en el mismo, lo cual puede generar vacíos y desmejorar este proceso. Los EVA son utilizados para cubrir ciertas necesidades, como por ejemplo el trabajo autónomo del estudiante. Recomendamos entonces inducir a los maestros a su uso, mediante constantes capacitaciones, para mejorar su uso.

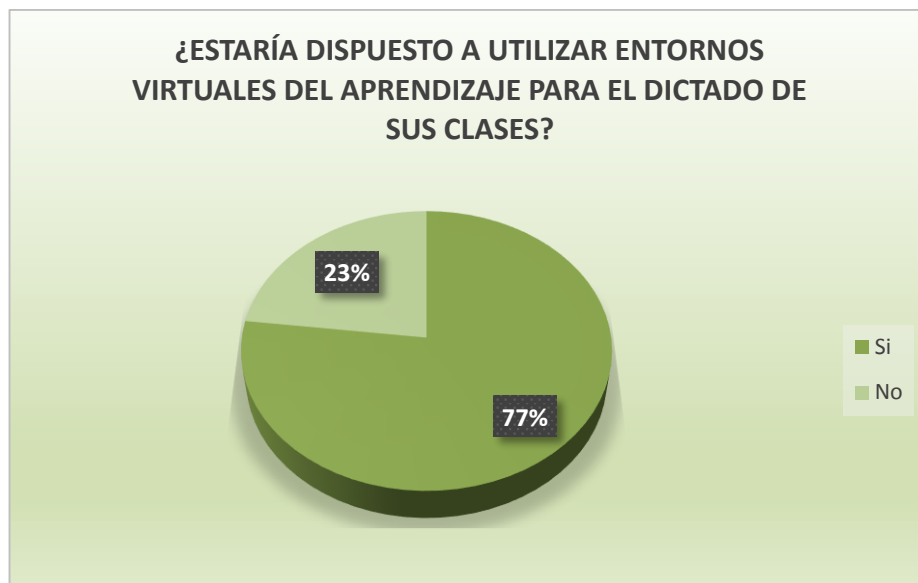
4. ¿Estaría dispuesto a utilizar entornos virtuales del aprendizaje para el dictado de sus clases?

Cuadro N° 4

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	10	77%
No	3	23%
Total	13	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 4



Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta interrogante la mayoría de docentes tienen claro la importancia de los EVA en el aspecto educativo, es decir están de acuerdo en utilizar esta

herramienta a favor del proceso enseñanza aprendizaje en su asignatura, lo que permitirá mejorar dicho proceso, aunque es notorio que otro grupo de docentes se resisten al uso de dicha herramienta.

“El tutor deberá poseer unas mínimas habilidades técnicas, de carácter general, relacionadas con el uso de la tecnología, los computadores y las redes. Además, necesitará habilidades técnicas para intervenir en el sistema de comunicación.” (Silva, J, 2011)

Concluimos entonces que los procesos formativos se realizan en gran parte a través de actividades y trabajos que llevan a cabo los estudiantes bien de forma individual como en grupo. Esto permite que el profesor tenga generalmente muchos materiales para evaluar los trabajos de los alumnos dado que gran parte de la comunicación o intercambio de información se realiza por escrito, mediante los Entornos Virtuales del Aprendizaje la mayoría de estos procesos, por no decir todos, se pueden virtualizar, por lo que se recomienda su uso, sin embargo hay que considerar como se cita, se requiere de conocimientos básicos de internet y ofimática, los cuales limitan la predisposición de su uso, pero que no se pueden convertir en un obstáculo, ya que se puede realizar constantes capacitaciones.

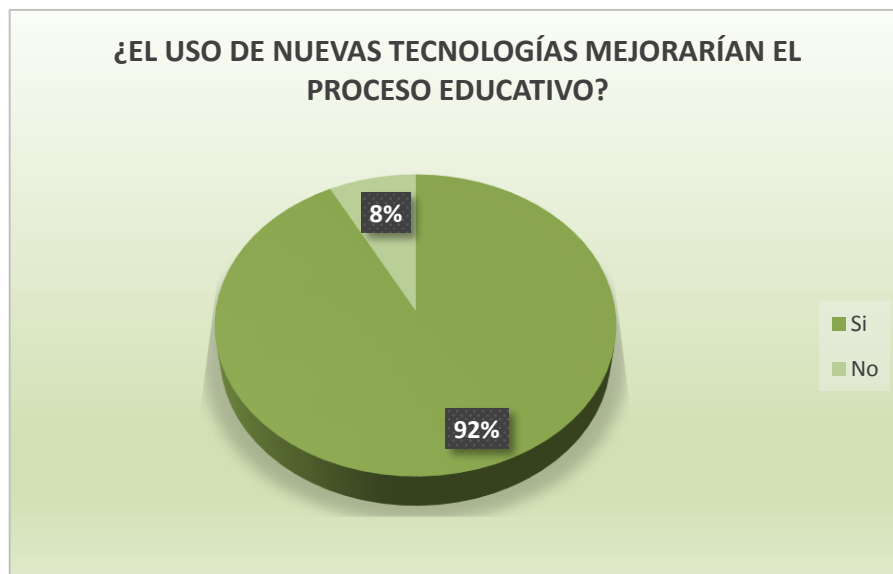
5. ¿Cree usted que el uso de nuevas tecnologías mejorarían el proceso educativo?

Cuadro N° 5

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	12	92%
No	1	8%
Total	13	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 5



Fuente: Aplicación de encuestas a docentes
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Podemos observar que un gran número de los docentes creen que usar tecnología en clase mejora el proceso educativo, pues existen infinidad de

herramientas que van a servir tanto a profesores como a alumnos a potenciar sus conocimientos y por ende mejorar el nivel educativo en general y un mínimo porcentaje no está de acuerdo.

“Cada vez más se requerirá docentes capaces de usar las tecnologías para crear ambientes de aprendizaje innovadores, a través de los cuales realmente, se pueda construir conocimiento en red.” (Wise, Q, 2006)

En conclusión en la actualidad los procesos educativos permiten hacer el uso de una variedad de herramientas y recursos pedagógicos y técnicos, así como de materiales y software didácticos, lo cual ayuda a fortalecer dicho proceso. Las nuevas tecnologías en la educación sin lugar a dudas fortalecen el aprendizaje y potencian el intercambio de saberes, por lo que es recomendable su introducción en las clases diarias.

ENCUESTAS APLICADAS A LOS DIRECTIVOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015.

1. ¿Tiene conocimientos sobre innovaciones tecnológicas como son los entornos virtuales del aprendizaje?

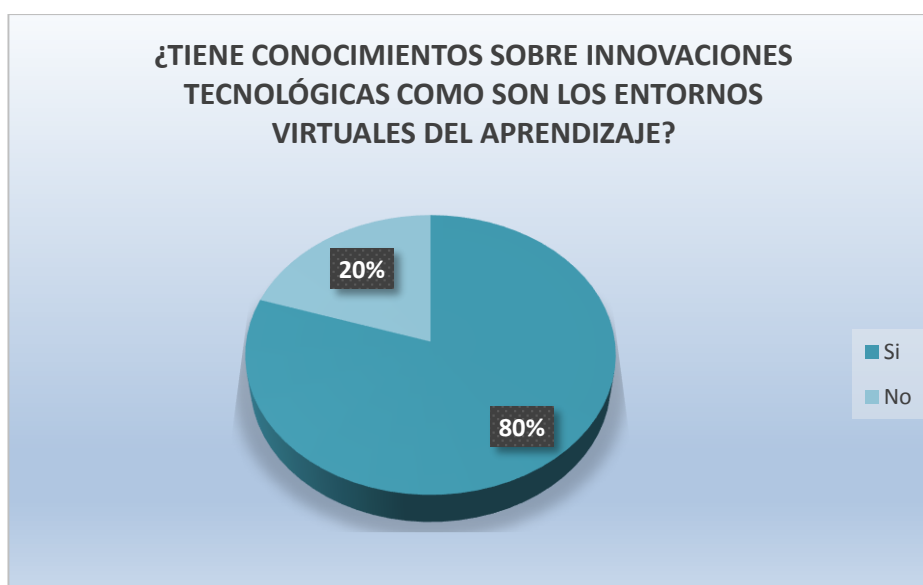
CUADRO N° 6

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a directivos

Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 6



Fuente: Aplicación de encuestas a directivos

Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta pregunta la mayoría de los encuestados están a la par de las nuevas tecnologías, y esto es fundamental porque ellos toman la decisión de aplicar nuevas herramientas, las cuales fortalezcan el proceso educativo de los estudiantes.

“Aunque debemos dejar claro que es común, a pesar de las potencialidades de los espacios virtuales, no necesariamente se producen las innovaciones esperables y deseables, más bien los docentes traspasan a estas tecnologías sus modelos tradicionales de enseñanza.” (Silva, J, 2011)

Concluimos que la innovación tecnológica en la actualidad es fundamental para fomentar el uso de nuevas herramientas que permitan al estudiante y al docente fortalecer su proceso educativo, ya sea usando tecnología para aprender o para enseñar, y para eso es fundamental que los directivos tengan una visión que permitan su implementación y evitar el traspasar solo a la educación tradicional. Por lo que se recomienda que no solo sean los docentes los que reciban capacitación en este ámbito sino también los directivos, de tal manera que se despierte en ellos también la curiosidad por la implementación de este tipo de herramientas tecnológicas.

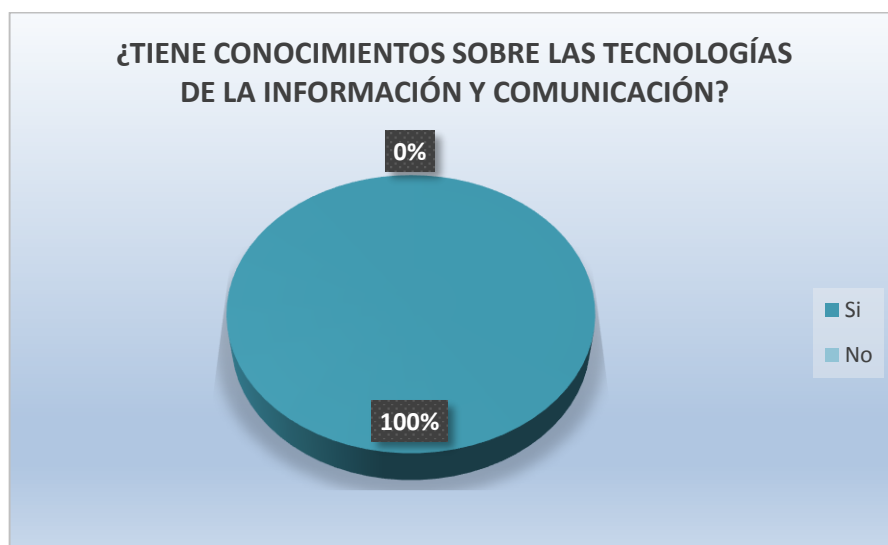
2. ¿Tiene conocimientos sobre las tecnologías de la información y comunicación TIC?

CUADRO N° 7

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a directivos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 7



Fuente: Aplicación de encuestas a directivos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se evidencia que la totalidad de los directivos de la institución tienen conocimientos sobre las TIC, lo cual fortalece tanto su formación como la aplicación del presente trabajo investigativo.

“La formación virtual ha ido de la mano del desarrollo de las TIC, ellas han acompañado el paso de la formación a distancia a la formación virtual, dado que han permitido disponer recursos en línea, el acceso a bases de datos y favorecer las comunicaciones síncronas y asíncronas.” (Silva, J, 2011)

Se puede concluir que el uso de la tecnología en la actualidad es parte de la cotidianidad, ya sea en nuestro hogar, en nuestro trabajo, o en nuestra institución educativa, ya que desde hace mucho tiempo se ha venido impulsando su uso y fomentando su aplicación a diversos procesos. En el presente caso, el trabajo autónomo se puede ver beneficiado así como el trabajo colaborativo en línea y a distancia quedando en evidencia su total recomendación dentro de las aulas de las instituciones educativas.

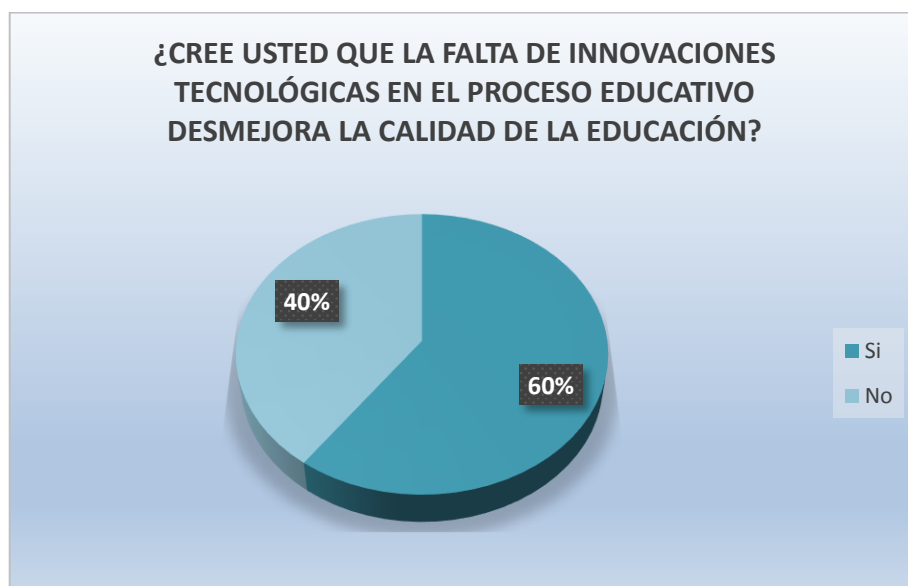
3. ¿Cree usted que la falta de innovaciones tecnológicas en el proceso educativo desmejora la calidad de la educación?

CUADRO N° 8

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	3	60%
No	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a directivos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 8



Fuente: Aplicación de encuestas a directivos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa en el gráfico que la mayoría de los directivos tomarían a la implementación de un entorno virtual del aprendizaje como un aporte

positivo al proceso educativo de los estudiantes de la institución educativa objeto de mi estudio.

“A pesar de las bondades de los EVA, es necesario afirmar que la adopción de un EVE/A no garantiza la innovación ni la mejoría de la calidad de la enseñanza; esto es porque los diseños de los Espacios Virtuales de Aprendizaje responden a las concepciones del proceso de enseñanza–aprendizaje que adscriben quienes los diseñan” (Silva, J, 2011)

Se concluye que en todos los aspectos de la vida la innovación fomenta el adelanto, y sin lugar a dudas la tecnología es uno de los campos que mayor crecimiento ha tenido en los últimos años, permitiendo avanzar significativamente en muchos ámbitos, siendo uno de estos el educativo. Sin embargo como se cita hay que tener mucho cuidado de no descuidar la didáctica y la pedagogía para fortalecer el proceso educativo, y se debe considerar que este tipo de herramientas no son la única y mejor solución. Por lo que se recomienda buscar un punto de equilibrio cuando se usa la tecnología, de tal manera que no se descuide ningún aspecto académico que pueda llevar a desmejorar la calidad de la educación.

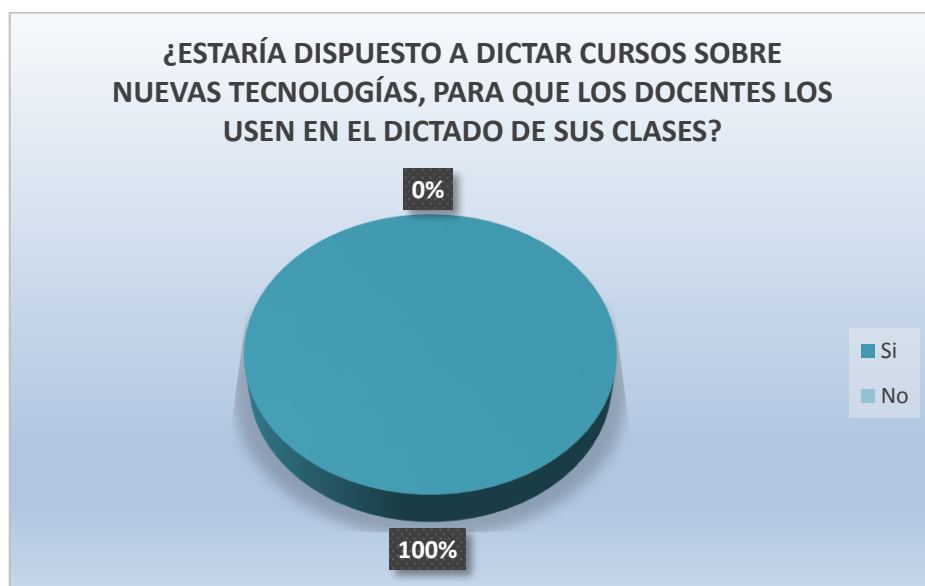
4. ¿Estaría dispuesto a dictar cursos sobre nuevas tecnologías, para que los docentes los usen en el dictado de sus clases?

CUADRO N° 9

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a directivos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 9



Fuente: Aplicación de encuestas a directivos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta interrogante la totalidad de los directivos tiene la predisposición para que se dicten este tipo de cursos para ampliar el conocimiento sobre

entornos virtuales y de esta manera aplicar esos conocimientos dentro del aula y despertar el interés en sus estudiantes.

“El área pedagógica se responsabiliza de la capacitación a los docentes y del apoyo, tanto para el diseño de los EVA, como del diseño instruccional online. La capacitación es técnico pedagógica y contempla contenidos como:
– Elementos para el diseño de un EVA. – Aspectos Administrativos – Uso de Moodle – El uso de la plataforma: con los perfiles de alumno, tutor y tutor editor.” (Silva, J, 2011)

Concluimos que la capacitación en todos los ámbitos es muy importante para fortalecer algunos procesos, y en la actualidad es fundamental mantener a docentes y alumnos con los conocimientos actuales y mucho más si son referentes a tecnología, pues es un pilar fundamental en la actualidad, como se cita se debe tener en cuenta la forma de la capacitación, como se debe capacitar y que se debe capacitar, para mejorar este ámbito. Entonces es importante recomendar a los mis directivos que se realicen cursos, seminario, talleres o charlas que mejores los conocimientos en este campo y con eso poder introducir estas herramientas en las aulas.

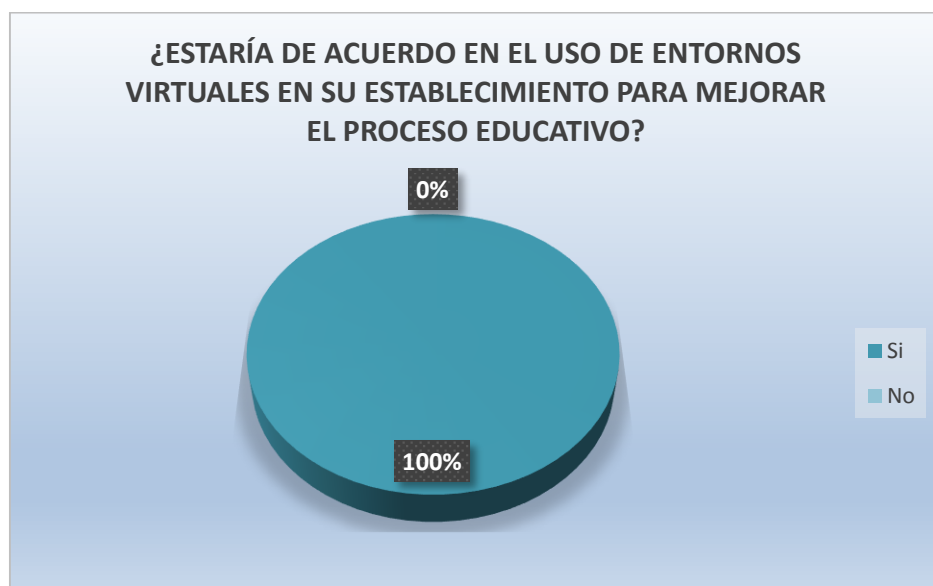
5. ¿Estaría de acuerdo en el uso de entornos virtuales en su establecimiento para mejorar el proceso educativo?

CUADRO N° 10

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a directivos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 10



Fuente: Aplicación de encuestas a directivos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Podemos observar que al tener la totalidad de los directivos con esta predisposición permitirá realizar una investigación más profunda para dar a

conocer diversos entornos virtuales, los cuales pueden ser implementados en distintas instituciones educativas.

“Estos Entornos Virtuales de Aprendizaje, favorecen el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento a través de la interacción con los recursos materiales como material digital, enlaces a web, simuladores o applet, entre otros, y recursos humanos como el tutor y los compañeros y eventualmente, expertos invitados.” (Silva, J, 2011)

Se concluye que los entornos virtuales del aprendizaje son en la actualidad herramientas que facilitan y potencian el proceso de enseñanza aprendizaje, por la facilidad que brindan tanto a docentes y a estudiantes para llevar a cabo diversas actividades dentro del proceso educativo recomendándose su uso dentro y fuera del aula.

ENCUESTAS APLICADAS A LOS ALUMNOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015.

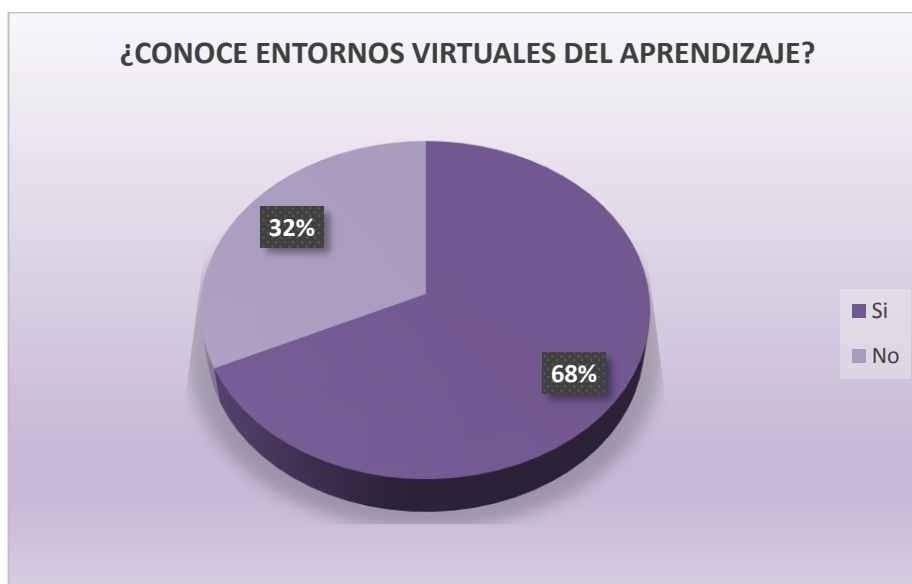
1. ¿Conoce los entornos virtuales del aprendizaje?

CUADRO N° 11

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	119	68%
No	56	32%
Total	175	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 11



Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta pregunta la mayoría de los alumnos saben de alguna manera la existencia de los EVA, lo cual es fundamental para su formación, sin embargo existe un considerable número de estudiantes que no lo conocen.

“Es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones.” (Adell, P, 2004)

En conclusión los entornos virtuales del aprendizaje son para los alumnos una herramienta novedosa y potenciadora para el proceso de enseñanza aprendizaje, en vista que mediante éstos podemos virtualizar muchos procesos educativos que facilitan la comunicación entre ellos, recomendándose su investigación y aplicación.

2. ¿Maneja tecnologías de la información y la comunicación TIC?

CUADRO N° 12

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	135	77%
No	40	23%
Total	175	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos

Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 12



Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos

Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se evidencia que la mayoría de los estudiantes si manejan este tipo de tecnología, pero un considerable número de ellos manifiesta lo contrario, a pesar de observar que si lo hacen.

“Se reconoce el potencial que las tecnologías poseen como herramientas para facilitar la comunicación e interacción. Estas tecnologías permiten crear espacios de comunicación en tiempo real y diferido, compartir documentos, trabajos grupales colaborativos o cooperativos y discutir a través de foros virtuales, entre otras. Sin embargo, la tecnología no crea la comunicación ni el aprendizaje.” (Gros, 2004).

Las tecnologías de la información y la comunicación son en la actualidad pilares fundamentales que permiten llegar de diversas maneras a los estudiantes, además de permitir a los docentes seguir trabajando de manera virtuales ya sea en horas de clase o fuera de ellas.

3. ¿Cree Usted que la falta de entornos virtuales del aprendizaje en el proceso educativo desmejora la calidad de la educación?

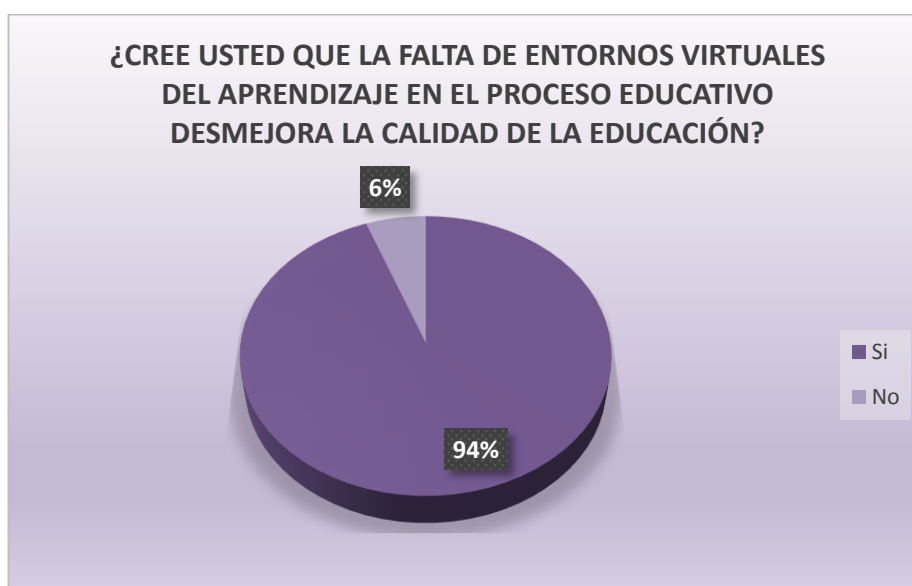
CUADRO N° 13

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	165	94%
No	10	6%
Total	175	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos

Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 13



Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos

Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa en el gráfico que la gran mayoría de los estudiantes encuestados creen que el no tener un EVA para su institución está desmejorando su

calidad educativa, pero también existe un poco cantidad de estudiantes que dicen lo contrario.

“El b-learning se trata de un método que pretende integrar las nuevas tecnologías en las clases presenciales y sacar el máximo provecho de ellas fuera del aula. De esta manera se espera que las tecnologías se incorporen de manera paulatina y así la enseñanza virtual también pueda hacer lo propio en un curso de modalidad semipresencial. De este modo no se pierde la sociabilización de los participantes del curso. Tampoco se pretende mejorar la calidad del proceso de enseñanza– aprendizaje, sino facilitar la labor de docentes y discentes puesto que reúne lo mejor de cada estrategia.”

(Silva, J, 2011)

Podemos concluir que el Entorno Virtual de Aprendizaje consiste en el conjunto de distintas funcionalidades asociadas a la actividad formativa. Esta herramienta tecnológica ha permitido también que las clases sean más interactivas, motivadoras y que el estudiante sea un investigador permanente, asimismo, permite que la sociedad pueda instruirse sin necesidad de acudir a al aula. Sin embargo hay que tomar en cuenta lo citado, y hacer notar que este tipo de herramienta es un aporte y no la única solución, a pesar de lo cual se recomienda explotar este tipo de herramientas dentro del aula.

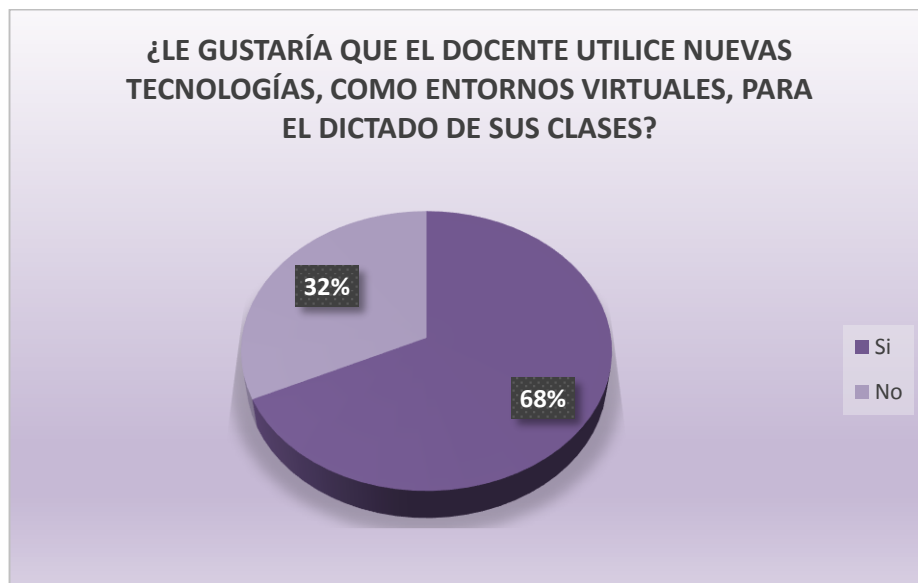
4. ¿Le gustaría que el docente utilice nuevas tecnologías, como entornos virtuales, para el dictado de sus clases?

CUADRO N° 14

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	119	68%
No	56	32%
Total	175	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 14



Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta interrogante la mayoría de los estudiantes expresan que quieren que sus docentes usen las nuevas tecnologías dentro del aula como una

herramienta para mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje para comprender de mejor manera los temas a tratarse, aunque hay alumnos que dicen lo contrario.

“Nos queda por tanto seguir investigando e innovando de modo de incorporar las nuevas herramientas tecnológicas, con una visión pedagógica, a los diseños y moderación de estos espacios.” (Silva, J, 2011)

Entonces se puede concluir que es importante que los docentes en general implanten nuevos métodos de aprendizaje, que permitan fortalecer el trabajo colaborativo, mediante esta herramienta tecnológica como es EVA, para así desarrollar en el estudiante excelente rendimiento académico, considerándolo para compartir conocimientos constructivos, de tal manera que tengan la capacidad de investigar. Por lo que se recomienda que los estudiantes despierten en sus docentes la curiosidad por este tipo de herramientas y sean ellos quienes los conduzcan a implementar estas tecnologías dentro del aula y así mejorar el proceso educativo.

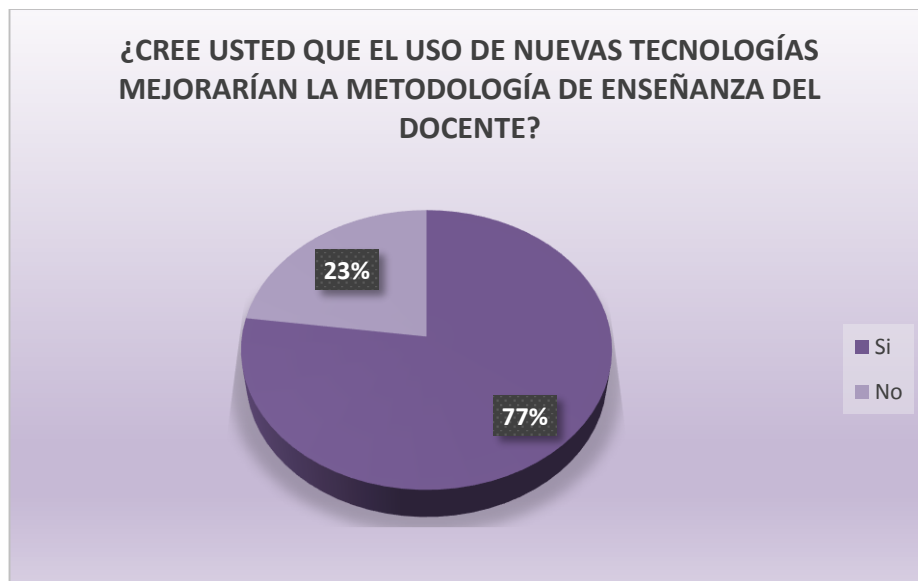
5. ¿Cree Usted que el uso de nuevas tecnologías, mejorarían la metodología de enseñanza del docente?

CUADRO N° 15

VARIABLES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Si	135	77%
No	40	23%
Total	175	100%

Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

GRÁFICO N° 15



Fuente: Aplicación de encuestas a alumnos
Elaboración: Daniel Vicente Reyes Toro

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Podemos observar que esto en realidad nos lleva a realidades distintas en cuanto al uso de tecnología ya que la gran mayoría de alumnos usan a diario

herramientas tecnológicas pero para otro tipo de usos, los cuales por lo general son de ocio, sin darle importancia en su formación académica.

“Por e-learning, en traducción literal, estaríamos hablando de aprendizaje electrónico, es decir, aprendizaje generado o mediado por las diferentes tecnologías basadas de una u otra forma en soporte electrónico para realizar todo o parte del proceso formativo” (García Aretio, 2004).

Se concluye que el uso de nuevas tecnologías ha llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad actual y hoy es necesario proporcionar al estudiante una educación de calidad que incluya este tipo de herramientas para que mejore su calidad de educación. Como se cita, es un apoyo al proceso formativo y se recomienda su uso.

**ENTREVISTA APLICADA A LA RECTORA DEL COLEGIO DE
BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA**



NOMBRES Y APELLIDOS: ENRIQUETA LUCRECIA ANDRADE
MALDONADO

FECHA DE NACIMIENTO: 01/07/1952

NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN: 1101379137

NACIONALIDAD: ECUATORIANA

AÑOS DE DOCENCIA: 34 años.

TÍTULOS ACADÉMICOS:

- Magister en docencia universitaria e investigación educativa.
- Profesora de segunda educación en la especialidad de filosofía y letras.
- Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialización de filosofía y letras.
- Doctor en Ciencias de la Educación.

PREGUNTAS:

1. Para Usted, como directiva ¿Qué significan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)?

La rectora contesta: Las tecnologías actuales están influyendo demasiado en el diario vivir de nuestros alumnos y de la sociedad en general, pero son un mal necesario, que han tenido un auge importante en los últimos años en nuestro país, y por ende por lo tanto por su concepción como instrumentos y herramientas nuevas deben aplicárselos.

ANÁLISIS: Maneja una buena perspectiva de las nuevas tecnologías, y eso es importante para su aplicación, la cual dice que se debe realizar, siendo ella la primera autoridad del plantel.

2. En la institución ¿Qué tipo de tecnologías se les facilita a los docentes?

La rectora manifiesta: En la Institución Educativa se cuenta con laboratorios modernos que pueden ser utilizados por los docentes para preparar su material didáctico, así como infocus los cuales tienen que ser reservados para su uso dentro del aula.

ANÁLISIS: En esta pregunta es importante resaltar que las nuevas tecnologías no son solo centros de cómputo y proyector, pues es un concepto mucho más amplio, el cual debe ser inducido a autoridades, docentes y alumnos.

3. ¿La utilización de herramientas o medios tecnológicos que la institución brinda, cree Usted que ha contribuido a mejorar el nivel educativo en el aula?

La rectora inmediatamente da una respuesta afirmativa, manifestando que: el uso de este tipo de tecnologías sin duda aporta al proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos a pesar que no existe una amplia variedad de ellos y por lo tanto los docentes continúan usando los métodos tradicionales.

ANÁLISIS: Se nota que existe poco conocimiento de las herramientas, pues todos los días usamos nuevas herramientas y muchas de las veces sin darnos cuenta, los celulares, computadoras, el internet, siendo importante saber cómo usarlos y donde aplicarlos.

4. ¿Cuáles creé Usted que son los recursos tecnológicos que se deben implementar en el colegio que usted dirige?

La rectora responde: Bueno, en nuestro colegio se deberían implementar muchas nuevas herramientas, ya que no se cuenta más que con las básicas,

es decir se debería adquirir nuevos laboratorios, proyectores para cada aula y dotar de mejor servicio de internet a todo el colegio, para que tanto docentes como alumnos puedan acceder a este tipo de tecnologías.

ANÁLISIS: Los recursos mencionados son los básicos que toda institución educativa debe tener, existen otras herramientas que se deben implementar como entornos virtuales, software educativo y tecnología de punta que facilita la educación.

5. ¿Usted en su vida personal y como directivo utiliza recursos tecnológicos?

La rectora contesta: en realidad nosotros venimos de una época en donde no se usaban este tipo de tecnologías modernas, y lo que normalmente usamos son las computadoras y los proyectores, además del teléfono inteligente como ahora se lo denomina.

ANÁLISIS: Efectivamente el uso diario de este tipo de tecnología es la que se está utilizando, sin embargo se debe ir introduciendo cada día más en este tipo de tecnología y así mejorar nuestra calidad de vida.

6. ¿Desde su punto de vista, Cuáles son las ventajas y desventajas del uso de las TIC en el salón de clase?

Como rectora creo que la ventaja es estar a la par de las nuevas tecnologías y hacer que nuestros alumnos se interesen y le den un buen uso, pero creo que tienen una desventaja enorme y es cuando no se las sabe utilizar y se' convierten en un dolor de cabeza tanto para padres de familia y de docentes por su abuso.

ANÁLISIS: La rectora de la institución educativa, tiene una buena perspectiva de las ventajas y desventajas, pues emite un acertado criterio, de allí la importancia de su capacitación para su correcto uso y aplicación.

7. ¿Conoce Usted lo que es un entorno virtual del aprendizaje?

La rectora contesta: Este tipo de programas son usados en mi otro trabajo, ya que soy Docente Universitaria y he recibido capacitación con el uso de este tipo de tecnologías, a pesar que no se ha continuado con este tipo de inducción.

ANÁLISIS: Es satisfactorio y relevante que la principal autoridad del plantel, tenga conocimientos de los entornos virtuales, pero lo tiene del tradicional, es decir relaciona este tipo de herramientas con el Moodle, lo cual es herrado, pues existen muchos otros.

8. ¿Cómo primera autoridad estaría dispuesta a implementar un entorno virtual del aprendizaje para la Unidad Educativa?

La rectora inmediatamente contesto que sí, y además dijo: Ya se está trabajando en ese aspecto con los compañeros que manejan la parte informática en este establecimiento, y de lo que me han manifestado quieren implementar un programa llamado Moodle, el cual es bueno a decir de ellos.

ANÁLISIS: Tal y como en la pregunta anterior, se hace relación con el Moodle, pues tradicionalmente así se lo hace, sin conocer que los entornos virtuales del aprendizaje son mucho más amplias y no solo se limitan a ese programa.

9. ¿Qué entornos virtuales ha utilizado Usted?

La rectora manifiesta: como le indiqué en la Universidad se me realizo una inducción sobre este tipo de programas, y se utilizó el entorno virtual propio de la Universidad.

ANÁLISIS: La respuesta de la rectora, confirma nuestra percepción, que se ha manifestado en el resto de respuestas de esta entrevista, ya que solo se ha usado la tradicional herramienta y no se ha introducido el resto.

**ENTREVISTA APLICADA AL DIRECTOR DE LA SUB ÁREA
INFORMÁTICA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE
AYORA.**



NOMBRES Y APELLIDOS: RUBI RAFAEL CABRERA ERREYES

FECHA DE NACIMIENTO: 21/07/1981

NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN: 1103915789

NACIONALIDAD: ECUATORIANA

GÉNERO: MASCULINO

AÑOS DE DOCENCIA: 4 años.

Títulos:

- Ingeniero comercial
- Ingeniero en sistemas

PREGUNTAS:

- 1. ¿Cómo profesional del área informática, tiene claro el concepto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)?**

El director contesta: Efectivamente tanto de manera personal como por parte del Ministerio de Educación por medio del Distrito de Educación, se han realizado capacitaciones en este aspecto, lo cual ha formado un criterio en este tema en particular.

ANÁLISIS: A diferencia de la autoridad en el caso del director del área informática tiene muy claro el concepto, ya sea por auto aprendizaje o por la capacitación adquirida en los cursos mencionados.

- 2. En la institución ¿Qué tipo de tecnologías se les facilita a los docentes?**

El director manifiesta: En la Institución Educativa se han implementado laboratorios con computadores de buenas características, los cuales son utilizados por los estudiantes y docentes, además de dotar a los laboratorios de proyectores para el dictado de clases.

ANÁLISIS: Como en la mayoría de las instituciones educativas, los centros de cómputo son la mejor herramienta informática, pero lastimosamente no se está mirando un poco más allá e invertir en tecnología

3. ¿La utilización de herramientas tecnológica ha contribuido a mejorar el nivel educativo en el aula?

El director manifiesta: como profesional de la parte técnica no puedo emitir un criterio en el aspecto académico de manera global de los docentes y su incidencia en el aula, pues solo manejo la parte Informática del colegio, pero si debo decir que los alumnos son muy motivados en los laboratorios.

ANÁLISIS: Efectivamente una de las motivaciones principales para los estudiantes es el manejo de herramientas informáticas, por eso es indispensable la implementación de nuevas herramientas tecnológicas.

4. ¿Cuáles creé Usted que son los recursos tecnológicos que se deben implementar en el colegio que usted dirige?

El Director responde: Como conocedor de la parte informática creo que la Institución educativa debe utilizar software libre, y además se debe comenzar a utilizar herramientas como Prezi, Edmodo, implementar un sistema de gestión académico administrativo, y por su puesto una plataforma virtual,

además de herramientas como pizarras virtuales, pantallas de proyección y equipos de videoconferencia.

ANÁLISIS: Los recursos nombrados por el director son tecnología de punta que seguro beneficiará a los docentes y alumnos, pero su costo es elevado, por lo que se debe realizar una planificación para su implementación y conseguir los recursos necesarios.

5. ¿Usted en su vida personal y como directivo utiliza recursos tecnológicos?

El Director contesta: Por supuesto que se usa este tipo de herramientas, a parte de las ofimáticas, se usa entornos virtuales como MilAulas, y equipos informáticos como celulares, Tablet y programas como Linux, DÍA, Autocad, toda la familia de Office, entre otros.

ANÁLISIS: Como profesional de la parte informática es evidente el conocimiento y por ende el uso de herramientas tecnológicas lo cual es beneficioso para la institución educativa, pues el director tiene la capacidad y criterio formado para recomendar su uso y por ende su implementación y así mejorar el proceso educativo.

6. Desde su punto de vista, ¿Cuáles son las ventajas y desventajas del uso de las TIC en el salón de clase?

El Director responde: Creo que las ventajas son muchas, pues al ser algo nuevo y moderno tiene muchos campos por explotar y entre esos está el educativo, lo cual despierta la curiosidad y por ende la investigación en docentes y alumnos; pero también hay desventajas como por ejemplo el mal uso o la mala aplicación ya que puede desviar su real objetivo.

ANÁLISIS: Las TIC efectivamente tienen muchas ventajas y por ende muchas desventajas, pero la clave está sin duda en saberlas utilizar y para ellos es importante la capacitación.

7. ¿Conoce Usted lo que es un Entorno Virtual del Aprendizaje?

El Director contesta: Si, los EVA, son espacios en línea o en internet que le permiten a los docentes interactuar de manera real, y de esa forma optimizar los recursos como tiempo y espacio, y por ende facilita el aprendizaje y fomenta el trabajo colaborativo.

ANÁLISIS: Es importante que el director de la parte informática del plantel, tenga conocimientos de los entornos virtuales, pues eso facilitará su uso y difusión con los docentes y alumnos.

8. ¿Recomendaría implementar un entorno virtual aprendizaje para la Unidad Educativa a los directivos?

El Director contesta: que sí, y además dijo: ya estamos trabajando en ese aspecto pues se está comprando un dominio y un hosting para ese objetivo, esperemos hacerlo lo más pronto mediante Moodle.

ANÁLISIS: Por la naturaleza de la institución y con los conocimientos del director, se va a utilizar el tradicional Moodle, sin embargo este trabajo de investigación aportará y apertura la visión de los EVA

9. ¿Qué entornos virtuales ha utilizado?

EL Director manifiesta: por lo general se ha usado el Moodle instalado, pero en una capacitación use uno en línea llamado MilAulas y me parece interesante aunque es pagado, lo cual limita su uso en esta institución.

ANÁLISIS: La respuesta del director es alentadora, pues a pesar que se sigue usando Moodle, ya se está generando el conocimiento sobre otros entornos virtuales del aprendizaje, lo cual es bueno ya que existen un sin número de ellos en internet.

10. ¿Ha escuchado entonces de MilAulas y Edmodo?

El Director responde: el primero si, como ya lo mencione lo he utilizado un poco, y del segundo muy poco realmente, pero ahora en el internet hay una gran cantidad de sitios que permiten crear espacios colaborativos.

ANÁLISIS: La propuesta que se genera en este trabajo de investigación va a mejorar los conocimientos en estas plataformas virtuales, ya que serán un aporte valioso para el colegio.

g. DISCUSIÓN

La irrupción de las tecnologías de la información, especialmente de Internet, en el campo educativo, sumada a la creciente accesibilidad de instituciones y personas a estos recursos y la posibilidad que ofrecen estas tecnologías de incorporar elementos socializadores en el proceso de enseñanza–aprendizaje, así como la necesidad creciente de formación continua a lo largo de la vida que genera la sociedad de la información, han dado un impulso sin precedentes a la oferta de educación en línea en sus distintos niveles, formatos y modalidades.

El concepto de “e-learning” que presentan los entornos virtuales del aprendizaje, se define de variadas formas considerando dos elementos centrales en su desarrollo como medio formativo: los aspectos pedagógicos y tecnológicos. Lo primero, en relación a un modelo pedagógico, un equipo académico diseña para producir aprendizaje y lo segundo, a que este proceso de enseñanza–aprendizaje se lleva a cabo por medio de aplicaciones informáticas desarrolladas principalmente en ambientes web.

Existe una tendencia, a explicar la formación online centrándose en las potencialidades y características de las tecnologías empleadas y entornos utilizados, sin considerar que su significación educativa estará marcada por otras variables como la calidad de los contenidos, la forma en que éstos son presentados y el rol del docente en el proceso.

VERIFICACIÓN DE OBJETIVOS

A continuación se procede a la verificación de los objetivos específicos y el general, mediante las distintas técnicas que se aplicaron para el desarrollo del presente trabajo investigativo.

Verificación del Objetivo Específico 1.

La educación virtual es una modalidad de enseñanza que, desde sus orígenes, ha estado vinculada a personas que necesitan aprender, pero que por diversas razones, como la dispersión geográfica, la incompatibilidad con el trabajo, la falta de tiempo, las condiciones físicas, o bien por propia opción personal, eligen formación más flexible a sus posibilidades de estudio.

Sus impactos educacionales están por verse todavía, hay muchas experiencias, pero pocos datos que permitan cuantificar los reales alcances de este tipo de formación, sin embargo, se puede comprobar objetivamente que en todo el mundo ha crecido el número de instituciones que ofrecen cursos en esta modalidad, que ha aumentado la diversidad de los mismos y que cada vez es mayor el número de estudiantes interesados en formarse de esta manera.

Objetivo Específico 1:

- Recolectar la información necesaria para determinar las necesidades de los alumnos de Bachillerato del Colegio Beatriz Cueva de Ayora sobre educación virtual y su incidencia como eje potencializador para el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Herramientas para la verificación:

Encuesta Docentes: Pregunta 1, 3, 4

Encuesta Estudiantes 1, 4

Observación Directa

La mayoría de docentes tienen conocimiento de los Entornos Virtuales del Aprendizaje y saben que al manejarse en sus clases con el apoyo de estas herramientas van a lograr mejores resultados en el proceso enseñanza aprendizaje porque tienen claro la importancia de los EVA en el aspecto educativo.

La mayoría de los estudiantes manifiestan la necesidad que sus docentes usen las nuevas tecnologías dentro del aula como una herramienta para mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje.

En la actualidad los Entornos virtuales del aprendizaje se han convertido en un pilar fundamental para la educación y el desconocimiento de estas potentes herramientas para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje hace que no sean utilizadas en el mismo, lo cual puede generar vacíos y desmejorar en este proceso. Mediante el EVA estos procesos se pueden Virtualizar por lo que es importante que los docentes en general implanten nuevos métodos de aprendizaje, que permitan fortalecer el trabajo colaborativo, mediante esta herramienta tecnológica.

Finalmente la Unidad Educativa objeto de estudio tiene necesidades que van desde laboratorios de computación actualizados, pizarras electrónicas, ampliación del servicio de internet hasta la implementación de un entorno virtual para mejorar su educación.

Verificación del Objetivo Específico 2.

Los principales avances y el actual auge de los modelos de formación que se apoyan en instancias virtuales se deben en gran medida a la incorporación de las TIC y de elementos pedagógicos provenientes de teorías socioculturales del aprendizaje. Estas herramientas han favorecido el desarrollo de estos enfoques puesto que proveen un buen soporte para la interacción del aprendiz con el docente y los otros aprendices, la colaboración entre pares, y la construcción conjunta de conocimiento al interior de una comunidad de aprendizaje. Esto ha permitido contar con

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), entendidos éstos como materiales informáticos de enseñanza-aprendizaje basados en un sistema de comunicación mediada por el ordenador.

Los EVA entregan posibilidades para transitar desde modelos de aprendizaje basados en la transmisión de conocimiento a modelos basados en la construcción de conocimiento; de esta forma, los aprendices se vuelven agentes activos en el proceso de aprendizaje y los profesores en facilitadores en la construcción y apropiación de conocimientos, por parte de los aprendices. Un cambio de roles que requiere de ambos actores una concepción del proceso de enseñanza y aprendizaje distinta a las tradicionales.

Estos Entornos Virtuales de Aprendizaje, favorecen el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento a través de la interacción con los recursos materiales como material digital, enlaces a web, simuladores o applet, entre otros, y recursos humanos como el tutor y los compañeros y eventualmente, expertos invitados.

Objetivo Específico 2:

- Analizar los distintos tipos de entornos virtuales del aprendizaje en base a software libre para poder ser personalizado con diferentes requerimientos

Herramientas para la verificación:

Observación Directa.

Recolección Bibliográfica.

En el presente, los tipos de EVA de uso más extendido a nivel escolar son cuatro: plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales. Lo que distingue a estos ambientes entre sí es su dimensión tecnológica y, por lo tanto, las potencialidades educativas que cada uno de ellos ofrece, al servir de soporte a distintas actividades de aprendizaje.

- a. **Blogs, wikis y redes sociales:** Estos entornos no fueron creados originalmente con fines educativos, sino que se los adoptó con posterioridad en el ámbito de la enseñanza. Son aplicaciones propias de la llamada web 2.0, generación actual de la red que se caracteriza por el protagonismo de los usuarios, al permitirles participar activamente en la publicación de contenidos, interactuar y cooperar entre sí. Nacidas durante la primera década del siglo, forman parte del llamado “software social”, que está centrado en promover la comunicación entre los usuarios. Por esta razón, son herramientas muy aptas para el desarrollo de procesos de aprendizaje.

BLOGS

Desde el punto de vista técnico, los blogs son una página web que se estructura en base a dos elementos, entradas y comentarios. Estos micro contenidos sólo pueden ser editados o, incluso suprimidos, por su propio autor.

Esta configuración les otorga un carácter conversacional o dialógico, que es la característica más distintiva de los blogs, y los hace ideales para generar interacción entre los alumnos en relación a un tema o tarea y lograr la construcción compartida de conocimiento sobre una cuestión determinada.

WIKIS

Una wiki es una página web que se edita en forma colaborativa, es decir con la participación de varios usuarios, lo cual constituye su nota esencial. El ejemplo más emblemático de wiki es la Wikipedia, enciclopedia en línea cuyos artículos pueden ser escritos y editados por cualquier usuario de la red.

En una wiki cada usuario no sólo puede introducir nuevos contenidos, como en un blog, sino también ampliar, modificar o incluso suprimir aquéllos creados por otros. De esta manera los participantes van co-creando juntos un contenido dado. Se convierten en co-autores de una producción.

REDES SOCIALES

Son páginas web orientadas a poner en contacto a personas con intereses comunes, con el fin de compartir contenidos e intercambiar información. Incluyen herramientas que permiten la publicación de materiales y la comunicación entre los miembros del grupo, como foro, chat y correo electrónico interno.

Su principal utilidad en el terreno educativo es permitir la creación de grupos, ya sea el grupo de una materia determinada, o grupos de alumnos. En el primer caso, el docente puede usar el grupo para: publicar recursos, noticias o avisos sobre la asignatura y consignas para la realización de trabajos; responder consultas; disponer la entrega de trabajos por los alumnos; etc. Los grupos de alumnos pueden utilizarse para que resuelvan en equipo una tarea determinada, recopilen allí materiales, intercambien opiniones, etc.

b. Plataformas de e-learning:

También llamadas simplemente plataformas, o LMS, por las siglas en inglés correspondientes a “Learning Management System” o Sistema de Gestión del Aprendizaje. Se trata de aplicaciones que nacieron específicamente con fines educativos, es decir para ser utilizadas como escenarios de propuestas de enseñanza-aprendizaje, durante la década de 1990

Hay plataformas gratuitas (como Moodle, Dokeos, Claroline o Sakai) y comerciales o de pago (como E-ducative o Blackboard). En todos los casos deben ser instaladas en un servidor, ya sea propio o contratado, lo cual hace que un docente, en forma individual, por lo general no trabaje con este tipo de entorno. Por este motivo, la enseñanza a través de una plataforma casi siempre es el resultado de un emprendimiento institucional.

Verificación del Objetivo Específico 3.

En base al objetivo anterior, donde se determinó los distintos tipos de entornos virtuales para el aprendizaje, podemos pasar a recomendar luego de un análisis minucioso, por el uso de cada uno de ellos a recomendar cuales son de carácter educativo y bajo software libre.

Objetivo Específico 3:

- Recomendar distintos Entornos Virtuales obtenidos de los resultados del presente trabajo investigativo a los estudiantes y directivos del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora.

Herramientas para la verificación:

Observación Directa.

Recolección Bibliográfica.

BLOGS

Los blogs de contenido específicamente educativo se denominan “edublogs”.

Podemos crear gratuitamente un edublog con servicios como:

- Blogger
 - www.blogger.com



- Wordpress.
 - <https://es.wordpress.com/>



WIKIS.

Las wikis de contenido específicamente educativo se denominan “eduwikis”.

Podemos crear gratuitamente una eduwiki con servicios como:

- Wikispaces
 - <https://www.wikispaces.com/>



- PBWorks
 - <http://www.pbworks.com/wikis.html>

PBWORKS

REDES SOCIALES

Las redes de contenido específicamente educativo se denominan “eduredes”. Podemos crear gratuitamente una endurad con servicios como:

- SocialGo (Pagada)
 - <http://www.socialgo.com>



- Grou.ps (pagada)
 - <http://grou.ps/home>



- Wall.fm (pagada)
 - <http://wall.fm/>



PLATAFORMAS E-LEARNING

Plataformas open source actualmente, están teniendo una gran implantación plataformas de software libre y código abierto las cuales permiten el acceso directo al código fuente para modificarlo y personalizarlo. Entre ellos están:

- Chamilo
 - <https://campus.chamilo.org/>



- Claroline
 - <http://www.claroline.net/>



- Docebo (Pagado) (trial 14 días)
 - <http://www.docebo.com>



- Dokeos (Pagado) (trial 60 días)
 - <http://www.dokeos.com/>



- Moodle

- <https://moodle.org/?lang=es>



- Olat

- <http://www.olat.org>



- MilAulas

- <http://www.milaulas.com>



ENTORNOS VIRTUALES PARA EVALUACIÓN.

- Edmodo

- <https://www.edmodo.com/>



- Edoome

- <http://www.edoome.com>



- Schoology
 - <http://www.schoology.com>



Verificación del Objetivo General

Una vez que se ha determinado, los distintos tipos de entornos virtuales y se ha recomendado los mejores para ser usados o implementados en el ámbito educativo se procede a realizar la verificación del objetivo general.

Objetivo General:

- Analizar el Uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje y su incidencia como eje potencializador para el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Alumnos de Tercer Año de Bachillerato del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” periodo Septiembre 2014 – Junio 2015

Herramientas para la verificación:

Encuestas Docentes y Estudiantes.

Observación Directa.

Recolección Bibliográfica.

El proceso de selección de la plataforma virtual para cursos e-learning o b-learning es una de las tareas más importantes, en cuanto que nos delimitará y marcará las metodologías pedagógicas que se pueden desarrollar en función de las herramientas y servicios que ofrezcan. El ambiente de aprendizaje se crea sobre las plataformas, de modo que estas deben disponer de los elementos que consideremos necesarios para un aprendizaje de calidad, en el que los alumnos puedan construir sus conocimientos, comunicándose y colaborando con profesores y otros alumnos.

Sin lugar a dudas el Uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje incidirán como eje potencializador para el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Alumnos de Tercer Año de Bachillerato del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora”, pues el conocimiento de ellos y de los docentes, a más de su predisposición para manejarlo, harán que esta herramienta fomente el aprender y automatice el enseñar.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

INFORMÁTICA EDUCATIVA

PROPUESTA ALTERNATIVA

TEMA:

PROPUESTA ALTERNATIVA PARA EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE PARA EL COLEGIO DE BACHILLERATO "BEATRIZ CUEVA DE AYORA"

AUTOR:

DANIEL VICENTE REYES TORO

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2016

1. TEMA.

PROPUESTA ALTERNATIVA PARA EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE PARA EL COLEGIO DE BACHILLERATO “BEATRIZ CUEVA DE AYORA”

2. INTRODUCCIÓN.

Sobre la base de los resultados obtenidos en la investigación de campo, la entrevista al docente encargado de Tecnologías y sobre todo al contacto directo con los estudiantes de Tercero Año de Bachillerato del Colegio Beatriz Cueva de Ayora al momento de realizar las prácticas pre profesionales se concluyó que no existe un concepto claro sobre los entornos virtuales del aprendizaje, además que no se los utiliza dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual condujo a la elaboración de la presente propuesta alternativa, la misma que está dirigida a los docentes del plantel antes mencionado para que la utilicen como una herramienta que sirva para fortalecer el proceso educativo y fomentar el uso de este tipo de instrumentos tecnológicos.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Un EVA, puede favorecer de manera positiva al desarrollo de nuevas diferencias conceptuales basadas en los modelos de acción sugerido como

interacción recíproca entre estudiantes y docente; éstas son diametralmente diferentes a los propuestos en entornos diseñados sólo como depósitos de información.

“Al crear un entorno de aprendizaje virtual, estamos creando en el espacio virtual, un ambiente para enseñar y para producir aprendizaje, un ambiente que es modelado pedagógicamente con esa finalidad, donde las diversas componentes que lo conforman como: los espacios de la plataforma, las actividades y los materiales, buscan generar aprendizaje.” Silva Quiroz, Juan, 2011.

Con el uso de este tipo de herramientas, se puede mejorar una serie de habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico de que genera cada una de estos instrumentos, ampliando por tanto, el repertorio de lo que podemos pensar y hacer cooperativamente.

En definitiva un entorno virtual de aprendizaje se lo debe considerar como un espacio o comunidad organizada con el único propósito de aprender. Teniendo en cuenta que para que tenga lugar el aprendizaje, han de estar presentes ciertos, componentes, que se definen desde una óptica interdisciplinar en la educación.

4. JUSTIFICACIÓN

Luego del análisis de los resultados y en base a la observación directa y la recolección bibliográfica, se determinó la necesidad de plantear la presente propuesta y de esa manera brindar una herramienta tecnológica a los profesores y alumnos del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora.

Esta propuesta se justifica plenamente pues llenará vacíos en lo referente a los entornos virtuales del aprendizaje y ampliará la visión de los mismos, en vista que existe diverso tipos de ellos. Además es importante destacar que la conformación de los cursos virtuales de Lengua y Literatura para 3ro de Bachillerato, motivará a los estudiantes y docentes a su uso, aplicación, y expansión.

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

OBJETIVOS

GENERAL:

- Inducir a los docentes del Tercer Año de Bachillerato del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” al uso de entornos virtuales del aprendizaje.”

ESPECÍFICOS:

- Orientar a los docentes sobre los distintos entornos virtuales del aprendizaje.
- Estimular el uso de los Entornos Virtuales del Aprendizaje: Edmodo y MilAulas, utilizando la asignatura de Lengua y Literatura.

ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE.

Según el análisis realizado mediante la recolección bibliográfica y la observación directa, existen una infinidad de entornos virtuales del aprendizaje, pues estos no se reducen únicamente al uso del Moodle, como se tenía acostumbrado su uso en nuestras Instituciones Educativas. Los EVA más utilizados son:

BLOGS.

- Blogger
 - www.blogger.com
- Wordpress.
 - <https://es.wordpress.com/>

WIKIS.

- Wikispaces
 - <https://www.wikispaces.com/>
- PBWorks
 - <http://www.pbworks.com/wikis.html>

REDES SOCIALES.

- SocialGo (Pagada)
 - <http://www.socialgo.com>

- Grou.ps (pagada)
 - <http://grou.ps/home>
- Wall.fm (pagada)
 - <http://wall.fm/>

PLATAFORMAS E-LEARNING.

- Chamilo
 - <https://campus.chamilo.org/>
- Claroline
 - <http://www.claroline.net/>
- Docebo (Pagado) (trial 14 días)
 - <http://www.docebo.com>
- Dokeos (Pagado) (trial 60 días)
 - <http://www.dokeos.com/>
- Moodle
 - <https://moodle.org/?lang=es>
- Olat
 - <http://www.olat.org>
- MilAulas
 - <http://www.milaulas.com>

ENTORNOS VIRTUALES PARA EVALUACIÓN.

- Edmodo
 - <https://www.edmodo.com/>

- Edoome
 - <http://www.edoome.com>
- Schoology
 - <http://www.schoology.com>

Desarrollo de un Entorno Virtual del Aprendizaje

Se utilizará dos tipos de Entornos Virtuales del Aprendizaje como son la plataforma Edmodo y el sitio MilAulas.

MilAulas

Mil Aulas es una Plataforma Educativa Virtual que nos permite llevar a cabo un sistema de gestión de cursos. De distribución libre, este tipo de recurso, ayuda a los educadores a la configuración de la Comunidad de Aprendizaje On-Line.

VENTAJAS:

- Es un recurso WEB 2.0. (Gratuito, legal y sin necesidad de descarga)
- Permite generar cursos de manera rápida y sencilla.
- Cuenta con la versatilidad de Moodle y la sencillez de todos los recursos que recogemos en esta wiki.

DESVENTAJAS:

- Posee propaganda
- Se debe cancelar un valor para eliminar la publicidad.

Para crear un sitio se debe colocar el nombre del sitio, el cual tendrá <nombre>. miniaulas.com, y luego colocar un correo, el cual servirá para confirmar e ingresar a tu sitio.

Crea tu sitio

Nombre: <input type="text"/> .milaulas.com	E-mail: <input type="text"/>	<input type="button" value="Crear sitio"/>
<small>Solo letras minúsculas y números. (Entre 2 y 12 caracteres)</small>	<small>Prometemos no usar tu dirección para nada mas.</small>	
	<small>Si usas una cuenta de correo @hotmail.com, @outlook.com o @live.com por favor añade milaulas.com a la lista de remitentes seguros de tu cuenta antes de crear tu nuevo sitio.</small>	

Para eliminar la publicidad se debe cancelar los valores que constan en el gráfico anterior. Una vez creado el sitio, llega la información al correo, con tu subdominio creado, tu usuario y contraseña de administración.

Publicidad y donaciones

Puedes desactivar la publicidad en tu sitio realizando una donación mediante uno de los siguientes botones de Paypal:

Donar 19,95\$ y consigue **un mes** sin publicidad en tu sitio.

Donar 49,95\$ y consigue **tres meses** sin publicidad en tu sitio.

Donar 149,95\$ y consigue **un año** sin publicidad en tu sitio.

evabeatrizc.milaulas.com

NAVEGACIÓN
Página Principal
Cursos

Bienvenido a tu instalación de Moodle
¡Ya puedes empezar a crear tus cursos!

Algunos enlaces de interés

- Manuales de Moodle
- Soporte de Moodle
- Historial de versiones de Moodle

CALENDARIO
noviembre 2015

Lun	Mar	Mi	Jue	Vie	Sáb	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

SISTEMA GRATUITO DE ADMINISTRACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LINEA

Usted no se ha identificado. (Entrar)

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Para comenzar a diseñar su curso se debe ingresar y dar clic en “Entrar” y con eso se puede utilizar la plataforma.

Entrar

Nombre de usuario

Contraseña

Recordar nombre de usuario

[¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?](#)

Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador [?](#)

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Una vez que se introduce el usuario y la contraseña, se accede al interface principal de la plataforma, y se puede comenzar a la creación de categorías y de cursos.

evabeatrizc.milaulas.com

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Cursos

ADMINISTRACIÓN

- Ajustes de la página principal
- Activar edición
- Editar ajustes
- Usuarios
- Filtros
- Informes
- Copia de seguridad
- Restaurar
- Banco de preguntas
- Administración del sitio

Buscar

Bienvenido a tu instalación de Moodle
¡Ya puedes empezar a crear tus cursos!

Algunos enlaces de interés:

- Manuales de Moodle
- Soporte de Moodle
- Historial de versiones de Moodle

CALENDARIO

noviembre 2015

Lun	Már	Jue	Vie	Sáb	Dom
					1
2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	

¿Qué es Moodle

EXTENSIONES PRODUCIDAS POR PLUG-INS

Cursos disponibles

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

En la administración del Sitio se debe acceder a Categorías y Cursos, para crearlas y generar el espacio virtual.

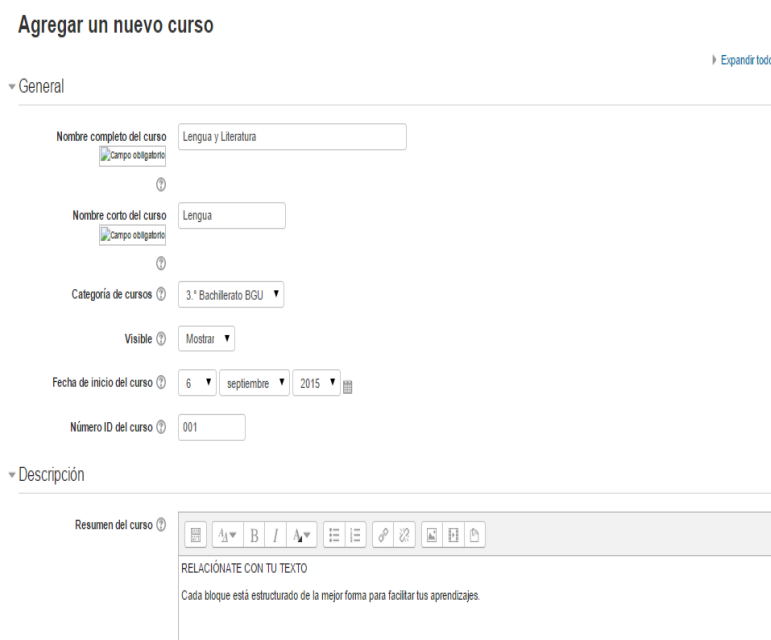


The screenshot displays the 'Gestión de cursos y categorías' (Course and Category Management) interface. On the left, there are two main navigation panels: 'NAVEGACIÓN' (Navigation) with links to 'Página Principal', 'Área personal', 'Páginas del sitio', and 'Cursos'; and 'ADMINISTRACIÓN' (Administration) with a tree view for 'Categorías' (Categories) and 'Cursos' (Courses). The main content area is titled 'Gestión de cursos y categorías' and shows a list of categories, including '3.º Bachillerato BGU' and 'Lengua y Literatura'. Below the list, there are options to 'Ordenar' (Sort) by 'Categorías seleccionadas', 'Nombre de la categoría ascendente', or 'Nombre completo del curso ascendente'. There are also buttons to 'Mover los cursos seleccionados a...' and 'Mover las categorías seleccionadas a...'. The interface includes various icons for editing, deleting, and adding new items.

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Se debe crear el curso, en este caso Lengua y Literatura.

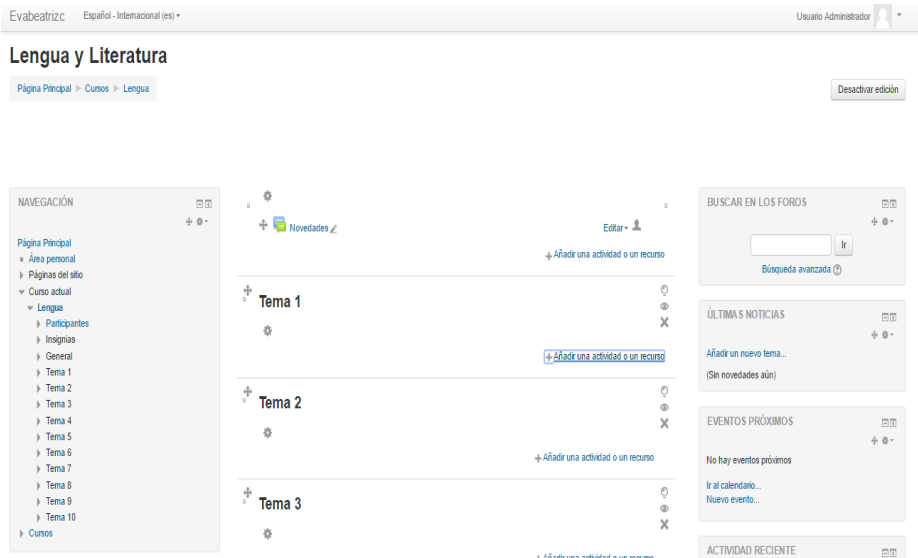


The screenshot shows the 'Agregar un nuevo curso' (Add new course) form. The form is divided into two main sections: 'General' and 'Descripción'. In the 'General' section, there are several input fields: 'Nombre completo del curso' (Course full name) with the value 'Lengua y Literatura', 'Nombre corto del curso' (Course short name) with the value 'Lengua', 'Categoría de cursos' (Course category) with a dropdown menu set to '3.º Bachillerato BGU', 'Visible' (Visible) with a dropdown menu set to 'Mostrar', 'Fecha de inicio del curso' (Course start date) with a date picker set to '6 septiembre 2015', and 'Número ID del curso' (Course ID number) with the value '001'. In the 'Descripción' section, there is a 'Resumen del curso' (Course summary) field with a rich text editor toolbar and the text 'RELACIONATE CON TU TEXTO' and 'Cada bloque está estructurado de la mejor forma para facilitar tus aprendizajes.'

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

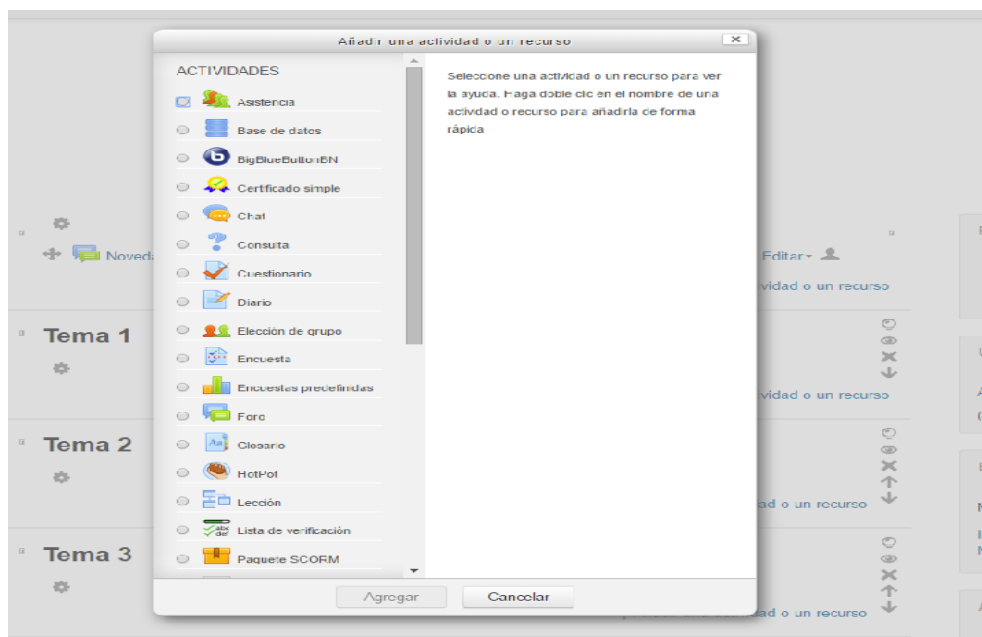
Obteniendo lo siguiente:



Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Una vez dentro del curso virtual se pueden editar los bloques y agregar recursos y actividades. Teniendo la descripción de cada una de ellas.



Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Las Actividades y Recursos que se agregaron fueron:

- Chat

Agregando Chat a Bloque 1


[Expandir todo](#)

General

Nombre de la sala Campo obligatorio

Descripción

Habla sobre LO REAL Y LO FANTÁSTICO

Muestra la descripción en la página del curso 

Sesiones

Próxima cita

Repetir/publicar tiempo de las sesiones

Guardar sesiones pasadas

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

- Foro

Agregando Foro a Bloque 1


[Expandir todo](#)

General

Nombre del foro Campo obligatorio

Descripción

Habla sobre el Contexto histórico que posibilita el resurgimiento de la literatura fantástica

Muestra la descripción en la página del curso 

Tipo de foro 

Adjuntos y recuento de palabras

Suscripción y seguimiento

Umbral de mensajes para bloqueo

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Muestra la descripción en la página del curso

Tipo de foro

▶ Adjuntos y recuento de palabras

▶ Suscripción y seguimiento

▶ Umbral de mensajes para bloqueo

▶ Calificación

▼ Calificaciones

Roles con permiso para calificar La comprobación de privilegios no está disponible hasta que se guarde la actividad

Tipo de consolidación

Escala Escala Puntuación máxima

Limitar las calificaciones a los elementos con fechas en este rango:

Desde

Hasta

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

• Tarea:

📁 Agregando Tarea a Bloque 2

▶ Expandir todo

▼ General

Nombre de la tarea

Descripción

Muestra la descripción en la página del curso

Archivos adicionales Tamaño máximo para archivos nuevos: 10 MB

▼ Disponibilidad

Permitir entregas desde Habilitar

Fecha de entrega Habilitar

Fecha límite Habilitar

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

- URL

Agregando URL a Bloque 3 Expandir todo

General

Nombre Campo obligatorio

Descripción

Rich text editor toolbar: Bold, Italic, Underline, Text color, Background color, Bulleted list, Numbered list, Link, Unlink, Image, Video, Table, Undo, Redo, Full screen, Print, Help

Muestra la descripción en la página del curso ?

Contenido

URL externa Campo obligatorio

Apariencia

Parámetros

Ajustes comunes del módulo

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

- Video:

Literatura Fantástica



Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Contenido Final de los Bloques:

Lengua y Literatura

3ro. De Bachillerato BGU



Bloque 1

LO REAL Y LO FANTÁSTICO

- LO REAL Y LO FANTÁSTICO
- Contexto histórico que posibilita el resurgimiento de la literatura fantástica
- Tarea 1
- Tarea 2
- Diario 1
- Las Sagas épicas
- Literatura Fantástica

Bloque 2

UTOPIA Y BARBARIE

- UTOPIA Y BARBARIE
- La poesía vanguardista
- Tarea 1
- Tarea 2
- Diario 1
- Poesía vanguardista
- Revistas Literarias

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Página Principal:

evabeatrizc.milaulas.com

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Cursos

ADMINISTRACIÓN

- Ajustes de la página principal
- Activar edición
- Editar ajustes
- Usuarios
- Filtros
- Informes
- Copia de seguridad
- Restaurar
- Banco de preguntas
- Administración del sitio

Bienvenido al Entorno Virtual del Aprendizaje

- Manuales de Moodle
- Soporte de Moodle
- Historia de Versiones de Moodle

CALENDARIO

noviembre 2015

Lun	Mar	Miér	Jue	Vie	Sáb	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Cursos disponibles

Lengua y Literatura

RELACIONATE CON TU TEXTO

Cada bloque está estructurado de la mejor forma para facilitar tus aprendizajes.

Buscar cursos:

Usted se ha identificado como Usuario Administrador (Salir)

moodle

Fuente: <http://evabeatrizc.miniaulas.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Edmodo.

Es una plataforma social educativa con acceso gratuito que permite la comunicación entre los estudiantes y los educadores en un entorno cerrado y privado. Sirve para que el alumnado pueda entregar trabajos y participar en clase o desde su hogar, funciona igual que una red social, al estilo de Facebook o twitter. Que tiene todas las ventajas de este tipo de webs, pero sin los peligros que las redes sociales abiertas tienen, ya que se trata de crear un grupo cerrado entre el alumnado y el profesor, para compartir mensajes, enlaces, documentos, eventos.

Ventajas:

- Es una plataforma educativa gratuita.

- Tiene una amplia variedad de idiomas.
- No requiere obligatoriamente el mail de los alumnos.
- No es abierta al público ya que no permite el ingreso a invitados sin registro.
- Brinda un entorno intuitivo y amigable.

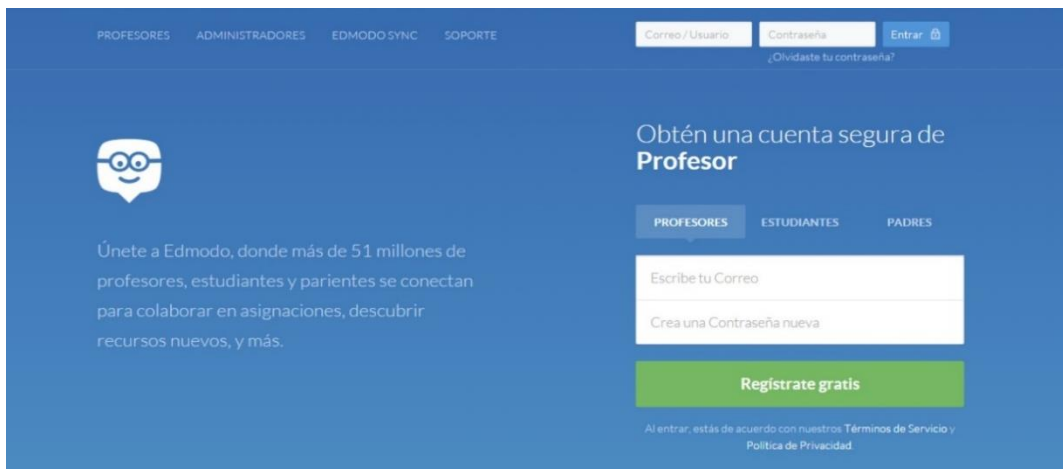
Desventajas:

- No posee chat.
- No se pueden comunicar los alumnos entre sí en forma directa por mensaje privado.
- No se puede visualizar los usuarios en línea.
- No se puede mover la información que se publique en el muro de los grupos.

Pasos para Crear una Cuenta

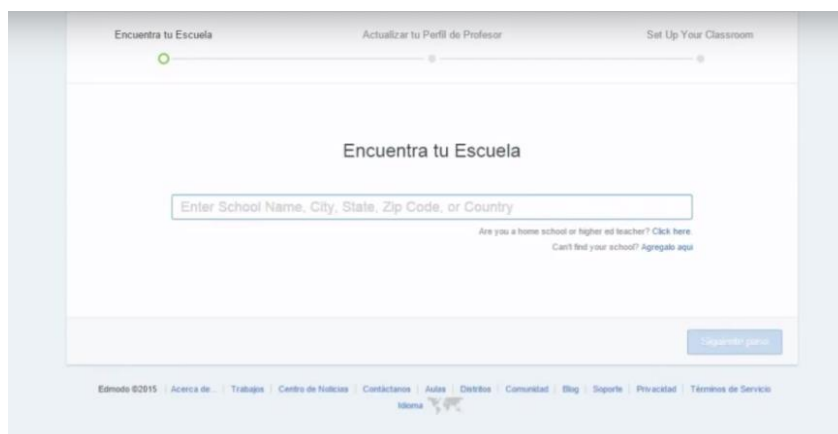
A continuación describimos como realizar la creación de la cuenta:

Al acceder a la página, encontramos en la parte superior con un primer formulario destinado a aquellos usuarios ya registrados en Edmodo. Cuando se accede por primera vez, se puede acceder a la cuenta gratuita dando clic en la opción “PROFESORES” o ESTUDIANTES o PADRES, dependiendo del rol que se vaya a utilizar, debiendo escribir la cuenta de correo electrónico y una nueva contraseña y clic en “Regístrate gratis”



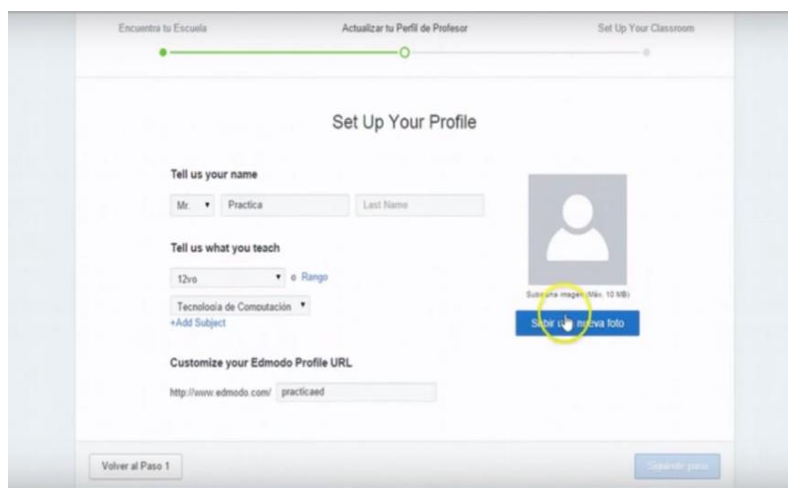
Fuente: <http://www.edmodo.com>
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Inmediatamente aparece una ventana en la que nos permite escoger nuestra institución educativa. Para ello, utilizamos el buscador de centros y si nos aparece en el desplegable lo escogemos. Clic en “Siguiente paso” o podemos agregarla usando el link “Agrégalo Aquí”



Fuente: <http://www.edmodo.com>
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

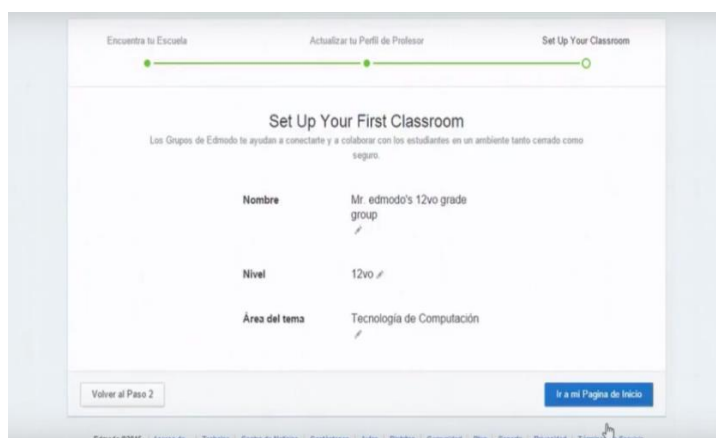
En la siguiente instancia podemos personalizar aspectos de nuestro perfil público dependiendo del rol que se vaya a cumplir: nombre y apellido, el curso, el área de estudios y la una imagen; en este caso tenemos que subir la nuestra y procedemos a subirla para luego dar clic en “Siguiente Paso”



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

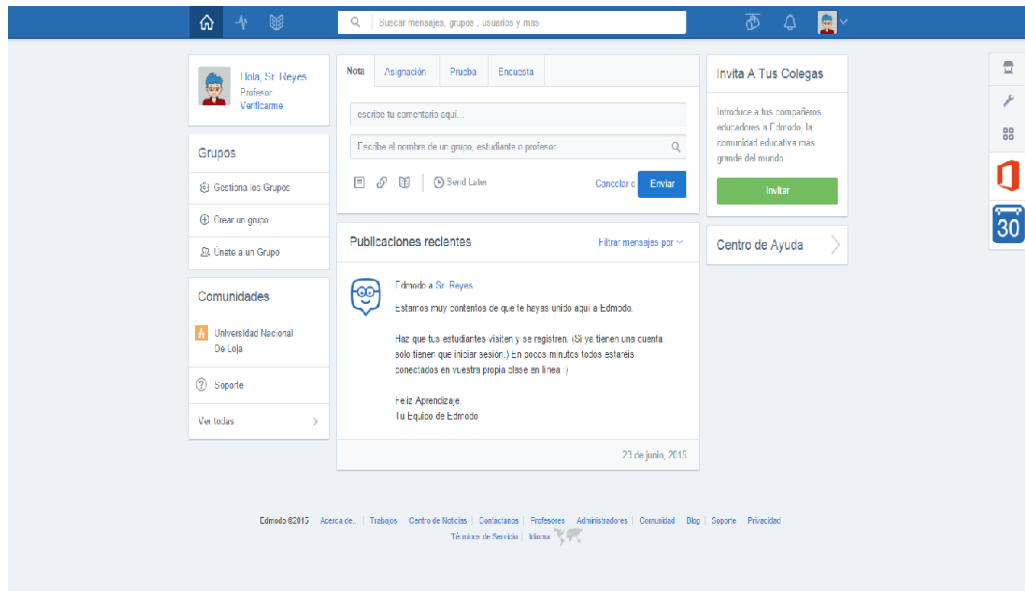
Finalmente que nos permite escoger participar en alguna comunidad de educativa, lo cual es optativo, en caso de no querer hacerlo es mejor saltar esta etapa y hacer clic en "Ir a mi página de Inicio".



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Página de Inicio



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

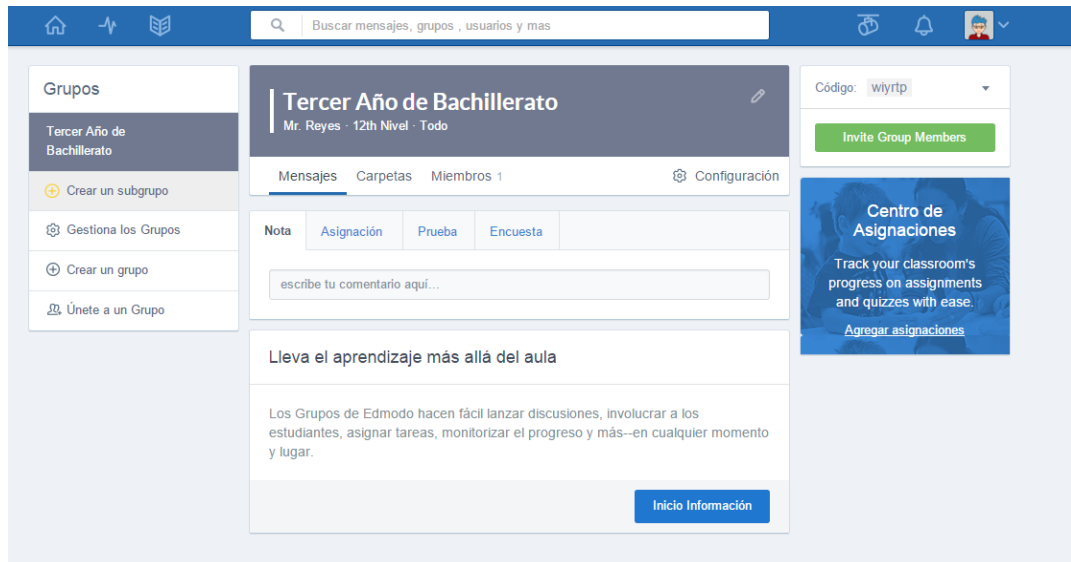
Luego los docentes deben crear su Grupo de trabajo:



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

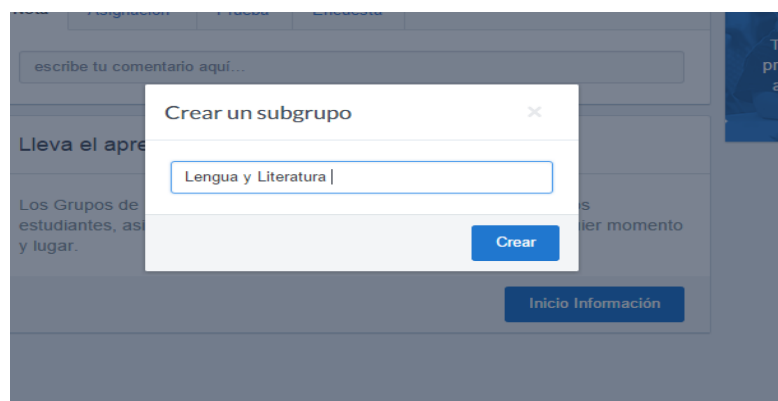
Obteniendo con ello lo siguiente:



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

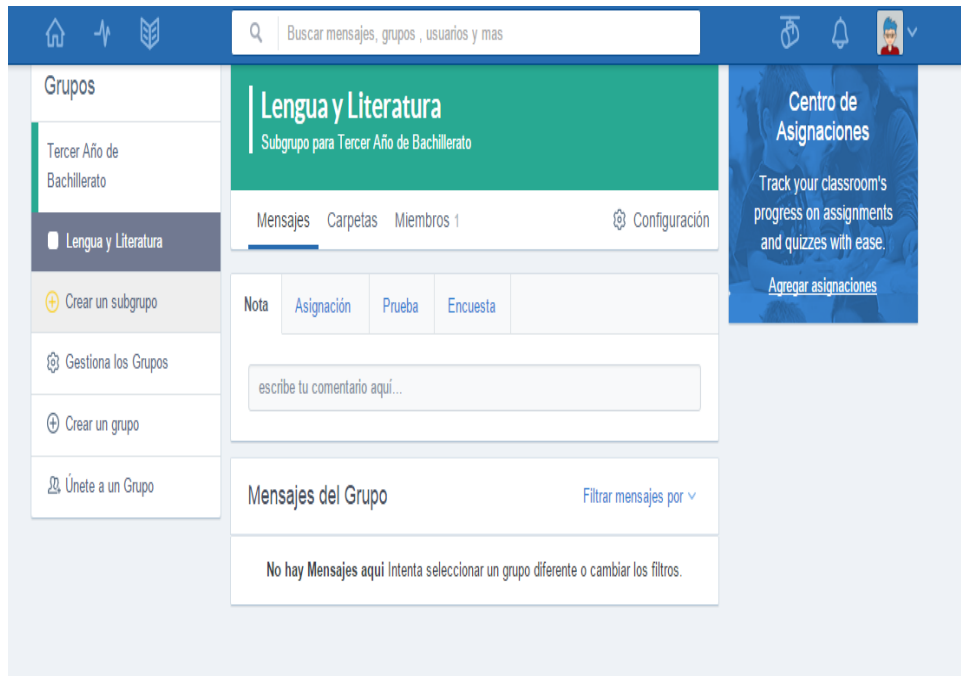
En este espacio virtual ya puede generarse información, sin embargo es importante notar que se pueden crear subgrupos los cuales pueden ser usados para dividir a un año académico en las materias que está cursando, en nuestro caso, usaremos la Materia de Lengua y Literatura.



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Obteniendo con ello lo siguiente:



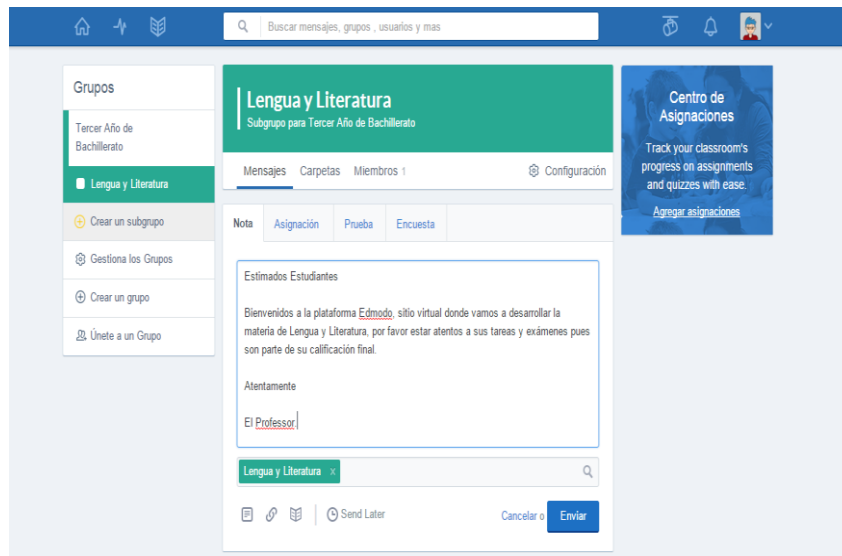
Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Una vez creado el espacio virtual podemos proceder a crear 4 aspectos:

- **Notas:** Son textos planos escritos por el docente con los cuales se puede enviar mensajes a los alumnos.
- **Asignaciones:** Son las tareas programadas por los docentes, es decir en este espacio el profesor puede generar un deber con fecha límite, link archivos o programar su envío
- **Pruebas:** En este espacio el docente puede crear una prueba o examen para realizar evaluaciones a sus alumnos.
- **Encuestas:** Aquí el profesor puede realizar una pregunta y colocar dos o más respuestas para verificar algún tema en particular.

Ejemplo de Nota:

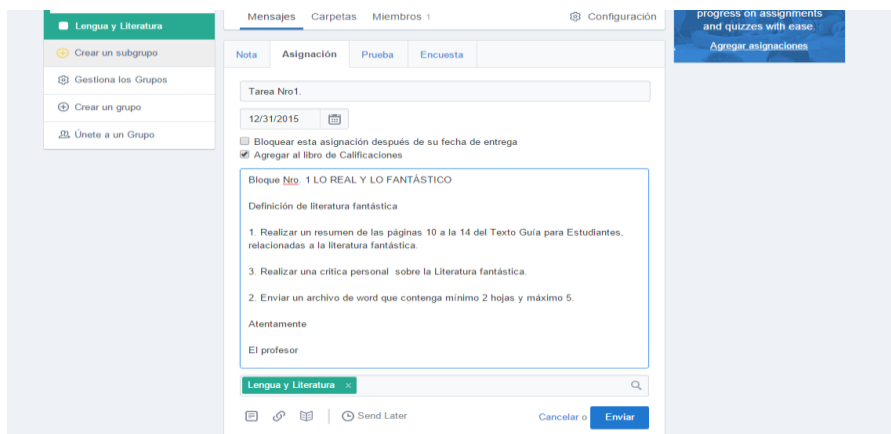


Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

El docente puede enviar varias notas dependiendo de las circunstancias o necesidades que tenga. Los estudiantes y padres de familia pueden dar un “me gusta” o responder a la nota. Además el mensaje puede ser fijado para que aparezca siempre al inicio.

Ejemplo de Asignación:



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

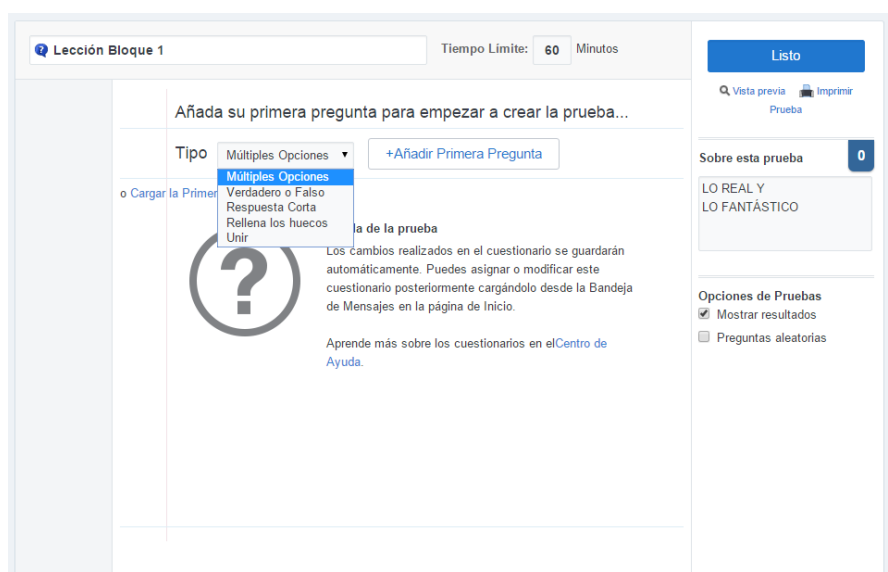
El profesor puede agregar un link o u archivo para mejorar la tarea, así como también definir una fecha máximo de envío, inclusive bloquear luego de que se cumpla.



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Ejemplo de Prueba:



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

El profesor puede crear una prueba que contenga distintos tipos de preguntas y varias, las mismas que pueden irse presentado de forma aleatoria. También es programable el tiempo en minutos.



The screenshot shows the Edmodo interface for creating a quiz. At the top, there are tabs for 'Nota', 'Asignación', 'Prueba', and 'Encuesta'. The 'Prueba' tab is selected. Below the tabs, there is a text area containing 'Lección Bloque 1' and 'LO REAL Y LO FANTÁSTICO', with links for 'Editar' and 'Seleccione una prueba diferente'. Below this, there is a 'fecha límite' field with a calendar icon and a checkbox for 'Agregar al libro de Calificaciones'. A search bar contains 'Lengua y Literatura' with a search icon. At the bottom left, there is a 'Send Later' button with a clock icon, and at the bottom right, there is a blue 'Enviar' button.

Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro



The screenshot shows the Edmodo interface for a group message. At the top, it says 'Mensajes del Grupo' and 'Filtrar mensajes por'. Below this, there is a message from 'Sr. Reyes a' with a profile picture. The message is for the group 'Lengua y Literatura (Tercer Año de Bachillerato)'. The message content is 'Lección Bloque 1' and '5 preguntas - LO REAL Y LO FANTÁSTICO'. There is a 'Fijar Mensaje' button. Below the message, there is a box showing 'Entregados (0)' and 'Para 31 de diciembre, 2015'. At the bottom, there is a 'Respuesta • Navegar' button and a 'hace 0 segundos' indicator. A text input field for 'Escribe una respuesta...' is visible at the bottom.

Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Ejemplo de Encuesta:

The screenshot shows the Edmodo interface for creating a poll. At the top, there are navigation tabs: 'Nota', 'Asignación', 'Prueba', and 'Encuesta'. The 'Encuesta' tab is selected. The main content area contains a text box with the question: '¿Te parece interesante utilizar esta herramienta para mejorar tu proceso de enseñanza aprendizaje?'. Below the question are three input fields for possible answers: 'Si', 'No', and 'Me es indiferente'. The 'Me es indiferente' field is currently selected and has a close button (X) on its right. To the right of the input fields is a button labeled 'Agregar Respuesta'. Below the input fields is a search bar containing the text 'Lengua y Literatura' with a magnifying glass icon. At the bottom left, there is a 'Send Later' button with a clock icon. At the bottom right, there are 'Cancelar' and 'Enviar' buttons.

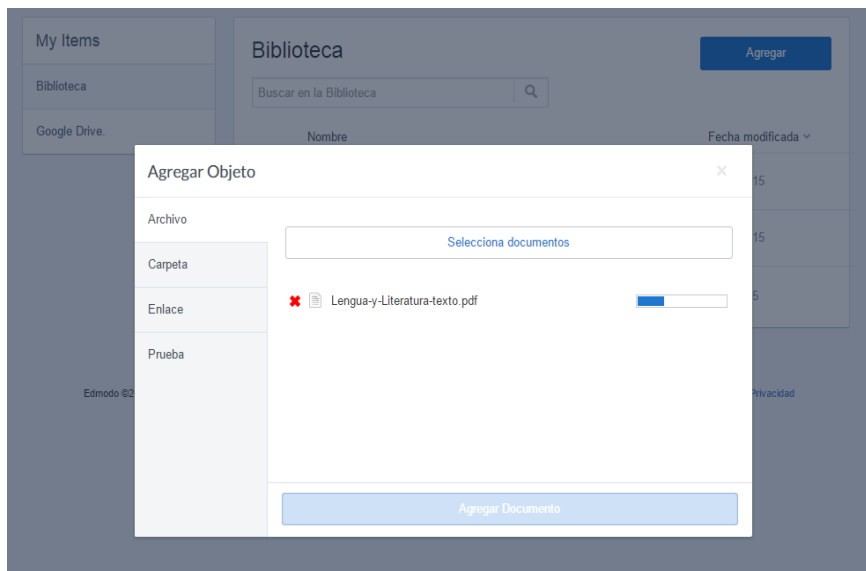
Fuente: <http://www.edmodo.com>
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

El profesor puede crear una pregunta y colocar por defecto dos respuestas para el alumno las escoja, inclusive puede agregar más opciones de respuestas. No se puede programar fecha, pues la encuesta se publica ese instante y está disponible todo el tiempo.

The screenshot shows the Edmodo interface for viewing poll results in a group chat. The chat title is 'Mensajes del Grupo' and there is a 'Filtrar mensajes por' dropdown menu. The poll is posted by 'Sr. Reyes a' in the 'Lengua y Literatura (Tercer Año de Bachillerato)' group. The question is: '¿Te parece interesante utilizar esta herramienta para mejorar tu proceso de enseñanza aprendizaje?'. Below the question are three horizontal bars representing the number of votes for each option: 'Si 0 voto(s)', 'No 0 voto(s)', and 'Me es indiferente 0 voto(s)'. Below the bars, it says 'Votos totales: 0 (Refrescar)'. At the bottom of the chat, there are buttons for 'Me Gusta', 'Respuesta', 'Compartir', 'Navegar', and 'Recién'. There is also a text input field for 'Escribe una respuesta...'.

Fuente: <http://www.edmodo.com>
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Se puede crear una biblioteca virtual, subiendo textos.



Fuente: <http://www.edmodo.com>

Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

6. CRONOGRAMA.

N°	ACTIVIDADES	2015																											
		Mes 1				Mes 2				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5				Mes 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración de la propuesta	*	*	*																									
2	Socialización de la propuesta				*	*	*	*																					
3	Implementación de la propuesta								*	*	*	*																	
4	Elaboración de MiAulas												*	*	*	*													
5	Elaboración de Edmodo																*	*	*	*	*								
6	6. Evaluación de la propuesta																				*	*	*	*					
7	7. Personalización de la propuesta																								*	*	*		

7. BENEFICIARIOS

Entre los beneficiarios del EVA tenemos:

El estudiante, principal beneficiario, puede adaptar su horario a la realización de las actividades, que no necesariamente coincide con el momento en que intervienen sus compañeros de plataforma o el profesor.

El docente se le brinda mejores esquemas en lo referente a espacio y tiempo y además ofrecer un sin número de posibilidades didácticas mediante las actividades y recursos creados en el curso. Además crear interfaces atractivos para el aprendizaje a través de entornos dinámicos, que faciliten la interacción entre todos los colaboradores de un modo más sencillo.

Al público en general mediante rapidez en el acceso a los contenidos: en cualquier lugar y en cualquier momento (24x7).

8. PRESUPUESTO

Al ser una herramienta en línea, y sin costo, su diseño, elaboración e implementación no tiene costo, ni para el investigador, ni para los profesores y alumnos.

9. CONCLUSIONES

Existe un desconocimiento respecto a los distintos tipos de entornos virtuales del aprendizaje por parte de los alumnos de Tercero de Bachillerato.

La plataforma MilAulas no es conocida por los alumnos y docentes de Tercero de Bachillerato.

La plataforma de evaluación Edmodo no es conocida por los alumnos de Tercero de Bachillerato.

No se usan tecnologías de la información y la comunicación dentro del aula para la formación de los estudiantes de Tercero de Bachillerato.

La propuesta alternativa despertó un alto interés y motivo a los estudiantes a su utilización.

10. RECOMENDACIONES

Dar a conocer los distintos tipos de entornos virtuales del aprendizaje a los alumnos de Tercero de Bachillerato

Inducir al uso de MilAulas para mejorar el proceso educativo de los alumnos de Tercero de Bachillerato

Profundizar los conocimientos de la plataforma de evaluación Edmodo en los alumnos de Tercero de Bachillerato, para aplicar su uso dentro del proceso educativo.

Utilizar herramientas tecnológicas dentro del aula en el proceso de formación de los estudiantes para mejorar su calidad educativa.

Socializar la presente propuesta con el resto de estudiantes y docentes por parte de los encargados de la parte informática de la Institución educativa, para fomentar su uso.

11. BIBLIOGRAFÍA

Bautista Pérez, Guillermo, Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, Narcea Ediciones, 2006, España.

Gros Salvat Begoña, Evolución y retos de la educación virtual: construyendo el e-learning del siglo XXI, Editorial UOC, 2011, Barcelona España.

Silva Quiroz, Juan, Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje, Editorial UOC, 2011, Barcelona España.

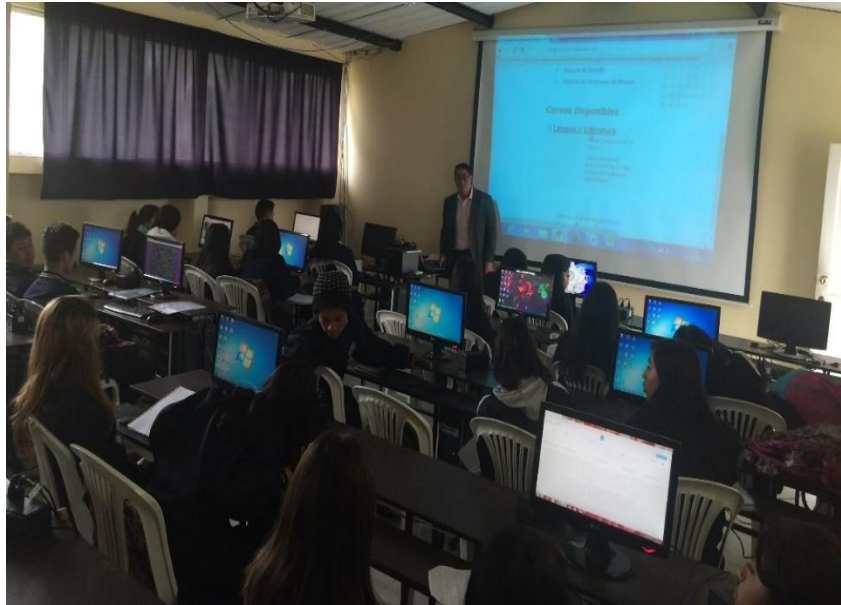
12. ANEXOS



Alumnos de 3ro. de Bachillerato "CBBCA"
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro



Alumnos de 3ro. de Bachillerato "CBBCA"
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro



Presentación de la Plataforma MilAulas
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro



Presentación de la plataforma Edmodo
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro



Presentación de los Entornos Virtuales del Aprendizaje
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro



Presentación de la Propuesta
Investigador: Daniel Vicente Reyes Toro

Listados de Alumnos de 3ro de Bachillerato de CBBCA



COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA
TERCER CURSO DE BACHILLERATO A8
 2015-2016



LISTA DE CURSO

No.	NOMINA DE ALUMNOS	Observación
1	AGUILAR MINGA YEYER SANTIAGO	
2	ALVARADO SARANGO DANIELA ALEJANDRA	
3	CARPIO MORENO JONATHAN ESTIVER	
4	CORDERO TILLAGUANGO LUIS FERNANDO	
5	CUENCA CUENCA SEGUNDO RAMON	
6	DUARTE MEDINA ADRIANA DE LOS ANGELES	
7	GUAICHA CABRERA ANA GABRIELA	
8	GUAMAN CALVA LIZBETH CRISTINA	
9	GUERRERO ARMIJOS CRISTEL DENISSE	
10	GUZMAN ARBOLEDA CARLOS FABIAN	
11	JACOME VALVERDE CESAR VICENTE	
12	JAPON CORDOVA MARJORIE DAYANNA	
13	LEON ORTIZ CARLOS BRYAN	
14	LOJANO CASTRO MELISSA YAJAIRA	
15	MACAS ARMIJOS ADRIANA MICHELLE	
16	MACAU CHAPA GARDENIA LISBETH	
17	MATAILO ALVARADO JENNIFER DOMENICA	
18	MEDINA JUAREZ ANDREA ESTEFANIA	
19	MEDINA TOLEDO STEFANY LISSETH	
20	MERINO CUMBICUS MERY KATHERINE	
21	MINGA AREVALO YANELA CESIBEL	
22	MORALES PEREZ Omayra FERNANDA	
23	MORENO ESPINOSA NATHALIA DESHIRE	
24	MOROCHO ANGAMARCA SULAY XIMENA	
25	PEÑA CAMISAN FRANKLIN PAUL	
26	QUITUIZACA YUNGA JENNIFER GUADALUPE	
27	RIOS ALVAREZ DIEGO ALFONSO	
28	ROJAS HIDALGO JOSSELYN THALIA	
29	ROSILLO GAONA DAYANA MARISOL	
30	SARANGO ALVARADO AURORA ELIZABETH	
31	TENESACA POSLIGUA CINTHYA MAYENSI	
32	TERAN ALBAN BERENICE CAROLINA	
33	TORRES GUALAN MARIA BELEN	
34	UCHUARI CANGO LORENA ELIZABETH	
35	UYAGUARI OCHOA EVELYN LIZETH	
36	VICENTE VEGA ANGIE CAROLINA	
37	VIRE HUALPA CAMILA SORAYA	
38	VIVANCO SANCHEZ CRISTIAN RODRIGO	



COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA
TERCER CURSO DE BACHILLERATO A7
2015-2016
LISTA DE CURSO



No.	NOMINA DE ALUMNOS	Observación
1	ABAD VEGA MARIA FERNANDA	
2	AGUILAR ALVAREZ GABRIELA DAYANARA	
3	AMBULUDI VACA JESSICA LILIANA	
4	BENITEZ MAZA NATHALY VIRGINIA	
5	CANGO CANGO DANIELA CAROLINA	
6	CAPA YUNGA DORIS PAULINA	
7	CARAGUAY CARAGUAY MARIA PAULINA	
8	CASTILLO PINTA LIA IVONNE	
9	CHAMBA TORRES JOSELIN KATHERINE	
10	CONTENTO GUAILLAS ANDREA ELIZABETH	
11	ESPINOSA GUZMAN SARA JANETH	
12	GUAICHA CABRERA JOHANNA DE LOS ANGELES	
13	IÑIGUEZ TENICELA XIOMARA VANESSA	
14	JIMENEZ BRICEÑO ALEJANDRA JULISSA	
15	LIMA GOMEZ DORIS JANNETH	
16	MOROCHO AGUILAR CARLOS ANDRES	
17	OROZCO SANCHEZ JOSELYN PATRICIA	
18	PARDO FLORES JHULISA JACKELINE	
19	PINEDA PAREDES MONFILO ALEJANDRO	
20	POMA GONZALEZ PAULINA ALEXANDRA	
21	PUCHA MOROCHO DAYANA PRISCILA	
22	RIOS LOJA KAREN MICHELLE	
23	RIVERA AGUILAR BEXI MONICA (Ret. todos)	
24	SALAS PAÑORA FRANS MANUEL	
25	SALAZAR SHAPA MARIA DANIELA	
26	SAMANIEGO ORTEGA MICHELLE STEFANIA	
27	SARANGO CHAMBA ELVA MARITZA	
28	SARANGO LEON LEIDY DAYANNA	
29	SILVA NARANJO THALIA SALOME	
30	SISALIMA ALULIMA MARIA FERNANDA	
31	SOLANO SALINAS PAMELA DEL ROCIO	
32	SUQUILANDA PINEDA JOSSELYN TATIANA	
33	TENE ORDOÑEZ SARA ELIZABETH	
34	TORRES ROMERO ANDREA NICOLE	
35	URREGO JIMENEZ MARIA JANETH	
36	VEINTIMILLA GONZALEZ NANCY GABRIELA	
37	YUNGA YUNGA VANESSA DALILA	
38	ZHANAY GUALAN VERONICA FERNANDA	



COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA
TERCER CURSO DE BACHILLERATO A6
2015-2016
LISTA DE CURSO



No.	NOMINA DE ALUMNOS	Observación
1	AMAYA ROJAS LUISA MARIA	
2	ANGAMARCA CAJAS ANGIE ELIZABETH	
3	ARMIJOS ARMIJOS YAJAIRA JHULISSA	
4	ARMIJOS MEDINA JESSICA VANESSA	
5	AYUI MACAS KASSANDRA NATHALI	
6	BARBA GONZALEZ JOEL ALEXIS	
7	CALVA OBREGON DANNY ALBERTO	
8	CARCHI CAJAMARCA KEILA BERENICE	
9	CARPIO JIMENEZ JOCELYNE DEL CISNE	
10	CARRILLO SALINAS NATHALY SILVANA	
11	CASTILLO ARMIJOS DENNIS JHANDRY	
12	CASTILLO JIMENEZ ISAAC FERNANDO	
13	CEVALLOS TIGRE ROSA SELENA	
14	COELLO CHOCHO MICHELLE STEFANY	
15	CURIMILMA SEGOVIA DIANA FERNANDA	
16	GRANDA ALULIMA ADRIANA NATHALY	
17	GRANDA VIVANCO GABRIELA ELIZABETH	
18	GUZHÑAY ARAUJO EMILY BELEN	
19	HERRERA MURILLO CRISTIAN ANDRES	
20	HUANCA GUANCA DANIELA DEL CARMEN	
21	JIMENEZ FLORES PAULA ALEJANDRA	
22	LOJANO JIMENEZ GINGER GISELLA	
23	MALDONADO ANALUISA MARIA PAULA	
24	MALLA YUNGA LUIS ANTONIO	
25	MINGA CHALAN MARIA CRISTINA	
26	MOROCHO GUZMAN JHULISSA ALEXANDRA	
27	PADILLA PADILLA FANNY CECILIA	
28	PADILLA PADILLA SONIA ESTHELA	
29	PAUCAR LEON ANDREA PATRICIA	
30	PINEDA PAREDES WILLIAM ISMAEL	
31	POMA MEDINA DAYANNA ANABEL	
32	RAMIREZ BENITEZ JESSICA FERNANDA	
33	ROMERO RIVERA MAYURI SILVANA	
34	SANCHEZ OJEDA DANNY WLADIMIR	
35	SARAGURO CALLE KATHERINE GUISSOLA	
36	SILVA ARMIJOS MAYRA VERONICA	
37	VALVERDE RIOFRIO LESLYE BRIGGETTE	



COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA
TERCER CURSO DE BACHILLERATO A5
2015-2016
LISTA DE CURSO



No.	NOMINA DE ALUMNOS	Observación
1	ALVARADO CASTILLO DAYANNA MAGDALLA	
2	ARIAS ALVARADO ALEX JOEL	
3	BENAVIDES CUENCA SARA ANABEL	
4	BRITO CABRERA ANDREA PAOLA	
5	CANGO CAJAMARCA JOHN CHARLES	
6	CANGO SALINAS ANDREA KAROLINA	
7	CARTUCHE JAURA CAROLINA FERNANDA	
8	CONDE CANGO ADRIANA CRISTINA	
9	DURAN TAPIA JHULY ANABELL	
10	GAIBOR RAMON JOSELYN GABRIELA	
11	GUAMAN POMA GEOVANNA CAROLINA	
12	GUAZHA PLASENCIA JOSSELYN PAOLA	
13	JARAMILLO TORRES JAMIL EDUARDO	
14	JARAMILLO VIVANCO VANESSA TATIANA	
15	JIMA SANCHEZ CRISTIAN DAVID	
16	JIMENEZ GAONA GLADYS ALICIA	
17	JIMENEZ GAONA SAMANTHA BETZABETH	
18	LEON RAMIREZ ITATY KARINA	
19	LOJA BECERRA FRANCO ANTONIO	
20	MARIZACA GONZALEZ MARJORIE IVETT	
21	MEDINA CABRERA ROSA ELIZABETH	
22	MEDINA LOARTE NATHALY ANABEL	
23	MENDOZA VICENTE LEIDY LEONELA	
24	ORTEGA TORRES ANA LUCIA	
25	PADILLA BENALCAZAR JODIE LISSETTE	
26	PONCE GUAMAN KARINA YAJAIRA	
27	PUCHA QUIZHPE VANESSA ELIZABETH	
28	RIOS HIDALGO JOSE ANDRES	
29	SAENZ CHUNCHO CRISTIAN ANDRES	
30	SANCHEZ VEINTIMILLA GENESIS MISHELLE	
31	SARAGURO JUMBO THALIA DEL CISNE	
32	SUQUILANDA FAJARDO MICHELLE CAROLINA	
33	TAMAY LEON ALBA LUZ	
34	TANDAZO CELI JERALDINE DEL CARMEN	
35	VELEZ JIMENEZ DEYDI HERNAN	
36	VUELE SINCHE MAYRA ELIZABETH	
37	ZARAGOCIN ROMERO THALIA ALEXANDRA	



COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA
TERCER CURSO DE BACHILLERATO A4

2015-2016

LISTA DE CURSO



No.	NOMINA DE ALUMNOS	Observación
1	ACARO UCHUARI ROSARIO DE LOS ANGELES	
2	ALVEAR SAAVEDRA CRISTINA SALOME	
3	AREVALO PALTAN STEFANIA ANTONELLA	
4	ARMIJOS CHAMBA JORGE DANIEL	
5	ARMIJOS ROJAS KELLY XIOMARA	
6	BENITEZ RAMON JOHANNA CAROLINA	
7	BRICEÑO MARTINEZ DIANA KATHERINE	
8	CABRERA AGUIRRE CESAR ALBERTO	
9	CAMACHO MAZA STEFANIA LISBETH	
10	CASTILLO AGUILAR HOMER DAVID	
11	CHAMBA LEON JOSUE MARCELO	
12	CHAMBA VIÑAMAGUA BRYAN ANDRES	
13	CHIMBO ABRIGO VANESSA ELIZABETH	
14	CORREA MEDINA ANDREA STEFANIA	
15	GONZALEZ MINGA MARIA GABRIELA	
16	GRANDA JUMBO ANDREA CAROLINA	
17	GUACHISACA CHAMBA KATHERINE MICHELLE	
18	GUALAN PARDO YANDRY RODRIGO	
19	IMACAÑA CABRERA JOSSELYN ANAHI	
20	JARRO SARMIENTO EVELYN JHULIANA	
21	JIMENEZ REYES KAREN DANIELA	
22	JUMBO IÑIGUEZ SANDRA MARIBEL	
23	MINGA LAPO PAMELA MICHELLE	
24	MORA BARROS BRYAN FERNANDO	
25	MORALES LOJAN ANGELICA FERNANDA	
26	OBELENCIO ORTIZ KARINA MAGDALENA	
27	OCHOA RAMON LUZ VALERIA	
28	ORTEGA BARBA GRACE MELINA	
29	PALTIN PUGLLA CINDY VANESSA	
30	PATIÑO BUSTAMANTE CISNE ELIZABETH	
31	PINTA BUSTAMANTE JOHN ANTHONY	
32	PINTADO SIGUA RONALDO ALEXANDER	
33	REMACHE AGUINSACA MARCIA JANETH	
34	SAMANIEGO PONCE LUISA STEFANYA	
35	TORRES CANUZA MICHELLE STEFANIA	
36	VEINTIMILLA QUEZADA EDISON JOSE	
37	VICENTE PROCEL LESLYE VIVIANA	
38	YAGUACHI RAMIREZ SARA DANIELA	



COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA
TERCER CURSO DE BACHILLERATO A3
2015-2016
LISTA DE CURSO



No.	NOMINA DE ALUMNOS	Observación
1	ARAUJO RELICA LEIDY BEATRIZ	
2	AREVALO CONDOY NURIA ELIZABETH	
3	ARMIJOS PASACA BRYAN WELLINGTON	
4	BENITES BENITEZ MARIA JOSE	
5	BERMEO PIEDRA HUGO EDUARDO	
6	CAPA GUAMAN JOSSELYN FERNANDA	
7	CHAMBA GUAMAN ANGHELA MADELEYNE	
8	CORDERO LOAIZA NATASHA ROSSMERY	
9	CUEVA ARROBO HENRY RAMIRO	
10	CUEVA NARVAEZ MARIA JOSE	
11	DAVILA MANZANILLAS CINTHYA YESSENIA	
12	ESPINOZA CABRERA PATRICIA ALEJANDRA	
13	ESTRADA MOROCHO JESSICA ALEXANDRA	
14	GARCIA VELEZ PAOLA LISSETTE	
15	GONZALEZ GUARINDA CINTHYA GISSELLE	
16	GRANDA JAPON JEFFERSON PAUL	
17	GUAMAN GONZALEZ CINDELA JOHANNA	
18	JARAMILLO MOGROVEJO JOSE DAVID	
19	LAPO LANCHE JENIFFER ALEXANDRA	
20	MACHUCA CORDOVA MARIUXI YUSIBETH	
21	OCHOA CEVALLOS CAROLINA ALEJANDRA	
22	ORELLANA ORDOÑEZ ARELIS PRISCILA	
23	ORTIZ GUELEDEL SANTIAGO RAPHAEL	
24	PACCHA MEDINA ANDREA VERONICA	
25	PARDO SAAVEDRA JOSSELYN BRIGGETTE	
26	POMA SALINAS MANUEL ENRIQUE	
27	QUITUZACA ANGAMARCA JOSE LUIS	
28	RIOFRIO CALDERON FELICITA REBECA	
29	RIOFRIO PADILLA CAROLINA STEPHANY	
30	RODRIGUEZ VALVERDE EDWIN PAUL	
31	ROMAN PALADINES ANA CRISTINA	
32	RUIZ CUEVA TATIANA MICHELLE	
33	SARITAMA GORDILLO STEFANY CAROLINA	
34	SILVA ORDOÑEZ VICTOR ELIAS	
35	UCHUARI PACCHA TAYRON GEOVANNY	
36	VELEZ UZHO MARIA ELIZABETH	
37	ZUÑIGA QUEVEDO NATALY SILVANA	



COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA
TERCER CURSO DE BACHILLERATO A2



2015-2016

LISTA DE CURSO

No.	NOMINA DE ALUMNOS	Observación
1	ANDINO ARMIJOS STEFANY LISBETH	
2	ASTUDILLO GUZMAN MARIA BELEN	
3	BARRAZUETA CHACHAGUILCA VERONICA CECIBEL	
4	BENITEZ CABRERA NICOLE ANABEL	
5	BUSTAMANTE GRANDA DIANA KAROLINA	
6	CASTILLO GORDILLO KATHERINE ANABEL	
7	CUENCA ALEMAN MARIA PAULETT	
8	CUENCA CABRERA DAYANNA ROSA	
9	CURIMILMA CUEVA MARIA FERNANDA	
10	ESCOBAR GRANDA ANDREA STEFANIA	
11	ESPINOZA CAJAMARCA CECIBEL MARIA	
12	FAICAN PULLAGUARI SARA ALEXANDRA	
13	FREIRE SALINAS YADIRA ELIZABETH	
14	GOMEZ MAZA MARIA MERCEDES	
15	GONZALEZ MUÑOZ JESSICA DENISSE	
16	GONZALEZ TENE ROSALIA ANACET	
17	GORDILLO ARMIJOS SHIRLEY NICOLE	
18	GUERRERO VELIZ GENESIS IVONNE	
19	MINGA CUENCA LEIDY JANETH	
20	MOREIRA MAZA BRIGGETTE MAYLI	
21	MOROCHO POMA BEATRIZ XIMENA	
22	ORTIZ CHAMBA GINA ANAHI	
23	PACHECO REQUELME KATTY MARIBEL	
24	QUEZADA JIMENEZ MAYRA MIREYA	
25	QUEZADA JIMENEZ SUSANA MICHELLE	
26	QUIZHPE QUINCHE THALIA LIZBETH	
27	RIOFRIO CALDERON LIZBETH NOEMI	
28	RIOFRIO UCHUARY MARIA DEL CARMEN	
29	RIOS GAONA DIANA ELIZABETH	
30	RIOS TORRES KAROLINA DEL CISNE	
31	ROJAS HIDALGO RUDY GUADALUPE	
32	SANCHEZ MEDINA ERIKA MARIA	
33	SILVA MIRANDA JOHANNA STEFANIA	
34	SOTO CHAMBA MARJORIE JHULIANA	
35	VEINTIMILLA ESPARZA ROSA ISABEL	
36	VILLAVICENCIO PACHECO ANA GABRIELA	
37	YUPANQUI ROMERO JOSSELYN ELIZABETH	



COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA

TERCER CURSO DE BACHILLERATO A1

2015-2016

LISTA DE CURSO



No.	NOMINA DE ALUMNOS	Observación
1	ALEJANDRO ALVERCA LUCIA VERONICA	
2	ALULIMA ZHINGRE GILDA MARIA	
3	APOLO BRAVO STEFANY THALIA	
4	BRICEÑO GONZALEZ YULY ALEJANDRA	
5	BURI REMACHE DIANA PATRICIA	
6	CABRERA ORDOÑEZ XIOMARA ANAHI	
7	CHAMBA ROMERO IVONNE CECIBEL	
8	CONTENTO SIGCHO ERIKA LISBETH	
9	CUENCA MERCHAN JESSENIA ANABEL	
10	CUEVA BRAVO GABRIELA DEL CARMEN	
11	GALVEZ ABARCA DAMARIS DAYANNA	
12	GUACHIZACA CAPA RUTH MICHELLE	
13	GUAMAN BENITEZ CINTHYA ANAHI	
14	HUANCA QUIÑONEZ MARIA AUGUSTA	
15	JARAMILLO LANDACAY ERIKA XIOMARA	
16	JARAMILLO PEÑA NATHALY BRIGGETTE	
17	JARRO GUAMAN YESSICA FERNANDA	
18	LUCERO SUQUILANDA MARIA FERNANDA	
19	MAZA VIVANCO DANIELA STEFANIA	
20	MEDINA RIOFRIO PAOLA MICHELLE	
21	MONTALEZA GUTIERREZ ANGHELA VALENTINA	
22	PAREDES MORA MARJORIE MICHELLE	
23	PINEDA MOROCHO ANDREA DEL ROSARIO	
24	PLASENCIA ROMERO MARJORIE GUISELLA	
25	POMA MORALES MIRIAN JOHANNA	
26	PUCHAICELA SANCHEZ ANGIE LILIBETH	
27	RODRIGUEZ GUERERO PAOLA FERNANDA	
28	SANCHEZ MALLA DAYANNA STEFANIA	
29	SARITAMA MALDONADO YELENA MELISSA	
30	SIGCHO GONZALEZ JOHANNA MARITZA	
31	SILVA MAZA MARTHA JACKELINE	
32	SUCUNUTA QUIZHPE MARIA DEL CISNE	
33	VILLALTA AMBULUDI JESSICA ALEXANDRA	
34	VIRE PIEDRA PAOLA SOFIA	
35	ZAPATA ZAPATA GIANELLA STEFANIA	



**COLEGIO DE BACHILLERATO
"BEATRIZ CUEVA DE AYORA"
SUB ÁREA DE INFORMÁTICA**

Loja, 28 de septiembre de 2015

CERTIFICA:

Ing.

Rubi Rafael Cabrera Erreyes

**DIRECTOR DE SUB ÁREA INFORMÁTICA DEL COLEGIO DE
BACHILLERATO "BEATRIZ CUEVA DE AYORA"**

Ciudad.-

Que la Sr. **DANIEL VICENTE REYES TORO** con número de cédula 1103032478, egresado de la Carrera de Informática Educativa de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, ha presentado el proyecto: El uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje y su incidencia como eje potencializador en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Alumnos de Tercer Año de Bachillerato del "Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora" periodo Septiembre 2014 – Junio 2015", mediante la propuesta alternativa para el uso de entornos virtuales de aprendizaje para el colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora; que consta de las plataformas: MILAULAS (<https://eva.beatrizc.milaulas.com>) y la plataforma EDMODO que consta de cursos, tareas, y evaluaciones en línea que sin duda facilitarían el proceso de enseñanza-aprendizaje propiciando una mejora permanente dentro la institución educativa como es el Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora. El proyecto ha sido socializado en su totalidad con los estudiantes del tercer año de la institución.

Particular que comunico para los fines pertinentes:

Atentamente,

Ing. Rubi Rafael Cabrera E.

**DIRECTOR DE SUB ÁREA INFORMÁTICA DEL COLEGIO
DE BACHILLERATO "BEATRIZ CUEVA DE AYORA"**

Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora"
Dirección: Av. Orillas del Zamora y 10 de Agosto - Web. www.istebeatrizcueva.edu.ec

h. CONCLUSIONES

Los estudiantes y docentes del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora, tienen limitantes tecnológicas en sus labores educativas diarias, ya que no cuentan con este tipo de herramientas actualizadas.

Los estudiantes y docentes del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora no usan entornos virtuales del aprendizaje para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

No existe una capacitación constante en el “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora”, para los docentes en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación.

Los tipos de entornos virtuales del aprendizaje de uso más extendido a nivel escolar son cuatro: plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales.

Los directivos del el “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” tienen la predisposición para implementar entornos virtuales del aprendizaje en la institución que dirigen

i. RECOMENDACIONES

Realizar las gestiones respectivas por parte de los directivos del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora”, ante las autoridades pertinentes para implementar nuevas salas informáticas que permitan implementar distintas herramientas tecnológicas.

Realizar inducciones hacia docentes y estudiantes del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora”, para usar entornos virtuales del aprendizaje y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Que los directivos del el “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” diseñen y ejecuten un plan de capacitación anual sobre tecnologías de la información y la comunicación.

Dar a conocer a estudiantes y docentes sobre los distintos entornos virtuales del aprendizaje a nivel académico que se encuentran en el presente trabajo investigativo para fomentar su uso.

Instalar y personalizar para el “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” diversos entornos virtuales del aprendizaje expuestos en el presente trabajo investigativo, escogiendo lo que más sirvan como eje potenciador de su proceso educativo.

j. BIBLIOGRAFÍA

AEBLI, Hans, Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo, Año 2011, Última Edición, Narcea Ediciones, ISBN: 8427709382, 9788427709386

CATAÑO, Gabriel & CASTRO, Javier, Redes de Conocimiento en Sistemas Regionales de Innovación, Año 2008, Editor ITM, ISBN: 9789588351384

COPPOLA, Chris y NEELLEY, Ed, Código Abierto – Abre el Conocimiento, Ediciones rSmart Group, USA, Año 2006

DOMÍNGUEZ, Sarduy y URRÁ GONZÁLEZ, Pedro, Sistema de Gestión de Contenidos: En busca de Una Plataforma Ideal. Ediciones Scielo Cuba, Ciudad de la Habana, Año 2006.

ESCRIBANO GONZÁLEZ, Alicia, Aprender a enseñar: fundamentos de didáctica general, Año 2004, Editorial Universidad de Castilla La Mancha, Cuarta Edición, ISBN: 8484273288.

FERNÁNDEZ AEDO, Raúl, Educación y Tecnología: Un binomio excepcional, Año 2006, Editorial: Martín Delavaut, ISBN: 9789872323035

FERNANDO, Rosa, Guía Práctica sobre Software Libre: Su elección y aplicación local en América Latina, Editorial Unesco, Montevideo Año 2009.

FERREIRA, Alfredo Francisco. Las innovaciones tecnológicas y su impacto en la educación. Argentina: El Cid Editor | apuntes, 2009. OCLC: 780169180

FERRÉS, J.. Guía para la navegación por Internet. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 10(1),. Año 2002

FRÍAS, Gregorio, La condición física en la Educación Secundaria Obligatoria: una propuesta de desarrollo práctico hacia la autonomía del alumnado, Año 2001, Editor INDE, 2001, ISBN: 8487330649, 9788487330643

JARAMILLO, Rosario, Enseñanza para la Comprensión: Guía para el docente, Editorial Educera, Merida Venezuela, Segunda Edición, Año 2012, ISSN: 1346-1910

HERNÁNDEZ MARTIN, Azucena, «La formación del profesorado para la integración de las TIC en el currículum: nuevos roles, competencias y espacios de formación» España: Ediciones Universidad de Salamanca, 2012. ISBN 978-84-9012-208-2

LÓPEZ, Rafael Palomo, Las TIC como agentes de Innovación Educativa, Editorial Junta de Andalucía, España Año 2007

MONTES DE OCA, García, Roberto, Alfabetización múltiple en nuevos ambientes de aprendizaje, Año 2007, Editorial Univ. J. Autónoma de Tabasco, ISBN: 9789689024538

MOREIRA, Manuel Área, Manual de Tecnología Educativa., Universidad de la Laguna, Editorial España, Año 2005.

MORENO BAYARDO, María Guadalupe, Introducción a la metodología de la investigación educativa, Año 2007, Editorial Progreso, ISBN: 9684364873, 9789684364875

MOYA PARDO, Constanza, Escribir hoy en el posgrado. Escritura académica y producción de conocimiento, Año 2014, Editor U. Externado de Colombia, ISBN: 9789587720549

PELLÓN, Ricardo, Psicología del Aprendizaje, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Año 2015, ISBN 9788436268560

PERES RODRÍGUEZ, Patricia. Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX. México: Red Tiempo de Educar, 2006, ISSN 1665-0824

RAMÍREZ, María Soledad, Recursos educativos abiertos y móviles para la formación de investigadores: Investigaciones y experiencias prácticas, Año 2012, Editorial Lulu, ISBN: 9781471707988

SANGRÀ, Albert, Los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales: Pautas para el diseño tecno pedagógico, Año 2005, Editorial UOC, ISBN: 8497883799, 9788497883795

SEQUEIROS, Leandro, Apuntes de APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Constructivismo y aprendizaje, Córdoba, Año 2010

SILVA, Juan, Diseño y moderación de entornos virtuales del aprendizaje, EVA, Editorial UOC, España, Año 2011, ISBN 9788497889636

SILVA QUIROZ, Juan, Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje, Año 2011, Editorial UOC, ISBN: 9788497889636

SOSA FLORES, Miguel (ed), Ribet Cuadot, María de Jesús, and Novas Orama, Walfrido. El proceso docente educativo, sus leyes, componentes y principios. Argentina: El Cid Editor, 2007 ISSN 11375708

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

INFORMÁTICA EDUCATIVA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA.

TEMA

“EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA COMO EJE POTENCIALIZADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015”

Proyecto de tesis previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa

AUTOR:

DANIEL VICENTE REYES TORO

LOJA – ECUADOR

2015

a. TEMA.

EL USO DE ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA COMO EJE POTENCIALIZADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO BEATRIZ CUEVA DE AYORA” PERIODO SEPTIEMBRE 2014 – JUNIO 2015.

b. PROBLEMÁTICA.

Si hacemos una comparación entre la definición de educación y educación presencial, no varía mucho, dado que la única diferencia se da en los medios empleados para establecer la comunicación entre los actores del proceso educativo. Este elemento que diferencia a la educación tradicional presencial de la virtual, le otorga algunas características que para una gran parte del potencial mercado educativo pueden ser muy benéficas, tales como la flexibilidad en el manejo del tiempo y el espacio, este concepto puede ser mejor comprendido si se mira desde la perspectiva de la educación a distancia pero con las posibilidades más sofisticadas de comunicación que ofrecen las TIC hoy en día. Algunos autores han catalogado las TIC como los medios de comunicación de tercera generación que han remplazado con amplias ventajas a los medios tradicionales para la educación a distancia: la radio, la televisión, el teléfono y el correo.

Uno de los grandes factores que inciden en el uso tan bajo de las aulas de capacitación digital en Latinoamérica, se basa en la falta de alfabetización digital, es decir, la falta de conocimiento del lenguaje de la tecnología. Gracias a ello, el público objetivo de la capacitación es aún más reducido, debido al desconocimiento de dicha tecnología, al problema anteriormente citado, debemos aumentar la poca posibilidad de acceso a Internet, como el común denominador de nuestra Latinoamérica. Recordemos que solo el 6% de la población mundial accede de manera periódica, solo un 15% conoce y se conecta a Internet en algunas ocasiones. Denominándose al problema de poco acceso a las tecnologías como: BRECHA DIGITAL, desconocimiento fundamentadas en razones de tipo económico o de infraestructura, en Latinoamérica, ya que ni siquiera se tiene acceso a servicios básicos, menos a tecnología mínima, como heladeras o microondas, por lo cual se hace más difícil hacer comprender el poder de los entornos digitales.

De ahí la importancia de esta herramienta en donde se personaliza el trato con el profesor y sus compañeros. Puede adaptar el estudio a su horario personal y realizar sus participaciones de forma meditada gracias a la posibilidad de trabajar off-line. Podrá seguir el ritmo de trabajo marcado por el profesor y por sus compañeros de curso. El alumno tiene un papel activo, que no se limita a recibir información sino que forma parte de su propia formación. Todos los alumnos tienen acceso a la enseñanza, no viéndose perjudicados aquellos que no pueden acudir periódicamente a clase por motivos como el trabajo, la distancia, etc... Existe feed-back de información,

de manera que el profesor conoce si el alumno responde al método y alcanza los objetivos fijados inicialmente. Se beneficia de las ventajas de los distintos métodos de enseñanza y medios didácticos tradicionales, evitando los inconvenientes de los mismos.

Tomando en cuenta el desarrollo del sistema educativo en la región sur de nuestro país, se avizora la necesidad de contar con recursos humanos capaces de analizar, los requerimientos que plantea la solución de necesidades educativas que demandan aplicar recursos informáticos.

La evaluación de materiales educativos computarizados (MEC) ya existentes, el desarrollo y mantenimiento de los nuevos MEC(s), requiere de criterios y metodologías científicamente fundamentadas, para garantizar que no se apliquen soluciones inapropiadas, costosas y que al final, resulte que no resuelva la necesidad inicial, sino que generan una situación de mayor complejidad.

Con la presente investigación acerca del uso de los entornos virtuales del aprendizaje como eje potencializador para el proceso de enseñanza, se inicia en el estudio de la(s) Metodología(s) para la el proceso de enseñanza , a partir de un marco conceptual general que permitirá una concepción amplia, en la que se enmarca uno de los problemas en lo que a la educación respecta, y más aún en la Informática Educativa, es la poca dedicación o relación que se tiene del verdadero Software Educativo como

eje potencializador en el proceso de enseñanza aprendizaje que se tiene que desarrollar por los “Informáticos Educativos”, ya que elaborar software de este índole requiere de muchos aspectos pedagógicos, didácticos, técnicos, que comúnmente un desarrollador de Software común no lo puede realizar salvo en la presencia conjunta de un experto en cualquiera de las áreas del saber.

Ante este contexto en la educación actual, no se realiza un análisis de las verdaderas necesidades educativas para la creación de los MEC en nuestro entorno informático-educativo, existe un escaso conocimiento en la aplicación de técnicas, métodos y procesos utilizados para analizar, diseñar, implementar, codificar, probar y testear y finalmente documentar software educativo lo que ha provocado que la mayoría de los sistemas en construcción no cumplan con el objetivo educativo para los que fueron creados, desperdiciando así recursos y tiempo. Bajo estas directrices de formación, se establece la siguiente problemática:

- Desconocimiento y vinculación teoría-práctica para los procesos en el uso de los entornos virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje
- Escaso análisis de datos para la interpretación de la información y toma de decisiones en los procesos educativos para determinar necesidades y requerimientos del software adecuados para la enseñanza aprendizaje y;

- Restringido empleo de programas que permitan modelar la realidad de los sistemas de información.

Considero entonces la necesidad de adaptar estrategias innovadoras de aplicación práctica adecuadas a las condiciones, necesidades y exigencias de nuestro sistema educativo, con el avance de la tecnología, en donde la educación empieza a generalizarse y a consolidarse en una forma de adaptación, que con los cambios sociales, políticos, económicos, culturales y tecnológicos, obligan a los sistemas educativos a entrar en un proceso permanente de transformación.

Ante lo expuesto se plantea hacer un estudio, técnico, científico y metodológico, enunciado a través del siguiente problema a investigar.

¿De qué manera influye el uso de los entornos virtuales como eje potencializador en el proceso de enseñanza aprendizaje de los Alumnos de Tercer Año de Bachillerato del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” periodo Septiembre 2014 – Junio 2015?

c. JUSTIFICACIÓN.

Como estudiantes de la Universidad Nacional de Loja, en sus diferentes modalidades, hemos sentido la falta de herramientas tecnológicas propiciadas por las nuevas innovaciones propias de este campo para nuestro aprendizaje, las mismas que son necesarias para una mejor formación pre profesional en nuestra área. Existen un sin número de elementos que pueden justificar el uso de estas tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y formativo, tal y como son los entornos virtuales.

Parece evidente, y muchas voces lo reclaman con variados argumentos, que el sistema educativo universitario y en especial la carrera de informática educativa de nuestra universidad debe adaptarse a las nuevas innovaciones tecnológicas y exigencias derivadas de la omnipresencia tecnológica sobre la sociedad y la cultura. Integrar este tipo de tecnología virtuales en las aulas y centros educativos universitarios así como replantear y redefinir los contenidos culturales del currículo son medidas urgentes.

Además debemos estar conscientes que llevarlo a cabo, implicará necesariamente realizar importantes inversiones económicas en dotación de recursos tecnológicos suficientes para los centros educativos universitarios y en la creación de redes informáticas educativas de alto tráfico; con estas innovaciones se desarrollará estrategias de formación de los docentes y de

asesoramiento a los centros educativos en relación a la utilización de los entornos virtuales del aprendizaje con fines educativos; concebir los centros educativos como instancias culturales integradas en la zona o comunidad a la que pertenecen poniendo a disposición de dicha comunidad los recursos tecnológicos disponibles en las Universidades; planificar y desarrollar proyectos y experiencias de educación virtual apoyadas en el uso de Las redes informáticas así como se propiciará la creación de “comunidades virtuales de aprendizaje”; creación de webs, blogs y materiales on-line de modo que puedan ser utilizados y compartidos por diferentes centros y aulas.

Se adecuará los fines y métodos de enseñanza al nuevo contexto de la sociedad de la información que requiere replantear los modos de actuación docente, los procesos de aprendizaje así como las metas, formas de enseñanza. Esto significará que en los procesos formativos ya no sirve, como en décadas anteriores, que las personas memoricen y almacenen muchos datos e información (sobre geografía, historia, ciencias naturales, matemáticas, lingüística, etc.). Las actuales tecnológicas disponen de ingentes cantidades de información muy superiores a cualquier cerebro humano.

Con los entornos virtuales del aprendizaje, que son parte de las nuevas herramientas tecnológicas el educando debe convertirse en el protagonista de las acciones formativas. Los alumnos dispondrán de una gran autonomía

y control sobre su propio proceso de aprendizaje. El alumno podrá aprender por sí mismo, esto implica que debe desarrollar una inteligencia distribuida, el cual es un concepto que indica que lo relevante no es que el individuo retenga en su memoria toda la información sino que debe aprender a saber buscar, seleccionar y analizar aquella información en las distintas fuentes de consulta. De este modo lo relevante del aprendizaje no es el desarrollo de la capacidad memorística sino de los procesos de análisis y reflexión. Esto representa el uso inteligente de los múltiples recursos (de tipo impreso, audiovisual, informático). En definitiva el educando no debe desarrollar un aprendizaje mecánico en el que adquiera los conocimientos de forma receptiva, sino que debe ser un sujeto activo y protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Además con las últimas reformas introducidas en la educación superior, el docente tiene que cumplir con horas dedicadas al trabajo autónomo del estudiante, y que mejor que utilizar entornos virtuales del aprendizaje para ir introduciendo como una herramienta cotidiana este tipo de tecnología, la cual presta todas las garantías y cubre las necesidades para que el docente cumpla a cabalidad con un excelente proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente trabajo investigativo lo desarrollaré en el Tercer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato “Beatriz Cueva de Ayora”, ya que considero que es la juventud quien está manejando actualmente estas herramientas y son ellos quienes pueden evidenciar su buen o mal uso, su

buena o mala influencia, además se debe tener presente para la formación de sus estudiantes herramientas tecnológicas y una de ellas y creo que muy importante, una plataforma virtual, para mejorar el aprendizaje.

Para ello se cuenta con el apoyo de directivos y estudiantes, para fomentar el uso de la tecnología y fortalecer la formación pedagógica y técnica tanto de directivos, docentes y estudiantes y de esa manera cumplir con el trabajo autónomo del estudiante.

Con lo antes expuesto puedo concluir que los entornos virtuales del aprendizaje que recomendaré en mi trabajo investigativo mejorará el proceso educativo, ya que la investigación de éstas apoyara tanto a docentes como a estudiantes a mejorar el proceso antes mencionado.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

- Analizar el Uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje y su incidencia como eje potencializador para el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Alumnos de Tercer Año de Bachillerato del “Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora” periodo Septiembre 2014 – Junio 2015

ESPECÍFICOS:

- Recolectar la información necesaria para determinar las necesidades de los alumnos de Bachillerato del Colegio Beatriz Cueva de Ayora sobre educación virtual y su incidencia como eje potencializador para el proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- Analizar los distintos tipos de entornos virtuales del aprendizaje en base a software libre para poder ser personalizado con diferentes requerimientos.
- Recomendar distintos Entornos Virtuales obtenidos de los resultados del presente trabajo investigativo a los estudiantes y directivos del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora.

e. MARCO TEÓRICO

Innovaciones Tecnológicas.

La innovación educativa basada en las tecnologías ha estado muy ligada a la evolución de las TIC. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación optimizan el manejo de la información y el desarrollo de la comunicación. Permiten actuar sobre la información y generar mayor conocimiento e inteligencia. Abarcan todos los ámbitos de la experiencia humana. Están en todas partes y modifican los ámbitos de la experiencia cotidiana: el trabajo, las formas de estudiar, las modalidades para comprar y vender, los trámites, el aprendizaje y el acceso a la salud, entre otros.

La "sociedad de la información" en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de "desaprender" muchas cosas que ahora "se hacen de otra forma" o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen el peso experiencial de haber vivido en una sociedad "más estática" (como nosotros hemos conocido en décadas anteriores), de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio...), la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo.... Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas... Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres.

Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden contribuir a aumentar el contacto con las familias.

Un ejemplo: la elaboración de una web de la clase (dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, a las actividades que se van haciendo, puesto que podrán participar en los trabajos elaborados por sus hijos. A los alumnos (especialmente los más jóvenes) les encantará y estarán súper motivados con ello. El profesorado

podrá contar con varias herramientas que le permitirán establecer una mejor interrelación entre y con sus alumnos.

Las principales funcionalidades de las TIC en los centros están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes, profesores. y familias
- Uso personal (profesores, alumnos...): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos, entre otros.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Comunicación con las familias a través de la web.
- Comunicación con el entorno a través de foros.
- Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

"Realmente es un tema clave el estudio del rol del docente ante las nuevas tecnologías. Además de utilizarlas como herramienta para hacer múltiples trabajos (buscar información, redactar apuntes...), además de asegurar a los estudiantes una alfabetización digital, conviene que las utilicen como potente instrumento didáctico para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje,

aplicando diversas metodologías en función de los recursos disponibles, de las características de los estudiantes, de los objetivos que se pretenden..."¹

Recursos Tecnológicos Educativos

Los recursos tecnológicos que deben tener docentes y alumnos a su disposición son de dos tipos, hoy igualmente importantes: los equipos o hardware y la conectividad, tanto entre sus propios equipos como con la red de redes, Internet, aunque en la actualidad también existen redes académicas denominadas Internet 2. De ahí que a continuación compartiremos un conjunto de herramientas que permitirán que se lleva a cabo el proceso de aprendizaje de una manera más interactiva, como es el caso de la web-docente, el blog, el portafolio electrónico, las pizarras digitales interactivas, las aulas virtuales, entre otros, donde la información que se genera y utiliza requiere cada vez mayor cantidad de formatos diversos: texto, imágenes, sonido y vídeo animado, que nos llevan a un nuevo modo de soporte, basado en las aplicaciones multimedia.

Web-docente

Son documentos enlazados entre sí. Y eso es posible gracias al hipertexto, que te permite saltar de unos documentos a otros. Y también gracias a que cada documento tiene un nombre propio que lo identifica de los demás, por

¹ *Marqués Pere, 2002*

medio de las etiquetas. Los documentos de hipertexto viajan por la red a través de un protocolo llamado HTTP. Que para escribir documentos de hipertexto se usa HTML. Y que en los documentos HTML se mete el contenido y su estructura, y la apariencia se controla con las Hojas de Estilo (que se llaman CSS).

Un web docente no es un sitio en el que queremos mostrar una simple exposición de contenidos sobre un tema de nuestro interés, ni pretendemos únicamente informar a los visitantes sobre un listado de recursos para realizar una actividad. Es un sitio web que ayude a los alumnos a alcanzar unos objetivos pedagógicos, para que al terminar su visita hayan incorporado determinados conceptos, manejen con soltura ciertos procedimientos y hayan adquirido o afianzado ciertas actitudes.

Entre los elementos que pueden estar presentes en las webs docentes destacamos los siguientes:

- Presentación del profesor, con una síntesis de su currículum vitae y destacando especialmente su actividad profesional actual y sus principales líneas de trabajo o especialización. En algunos casos, incluyen un enlace que permite acceder a un currículum profesional más detallado.

- Presentación del centro o institución donde presta sus servicios. Es frecuente encontrar páginas web en las que se incluye una información más o menos detallada sobre el centro docente y su entorno. Aunque hoy en día la mayoría de las instituciones educativas tienen su propia “web de centro”, aquí algunos profesores destacan con su visión personal algunos de los aspectos del mismo y del contexto en el que realiza su actividad educativa.
- Webs de las asignaturas. Listado de asignaturas que imparte, que tendrán enlaces que permitirán acceder a la web específica de cada asignatura (web de la asignatura).
- Agenda, donde el profesor informa sobre acontecimientos y actos diversos que pueden ser del interés de sus alumnos o del profesorado de su especialidad.
- Canales de comunicación con el profesor, que permitan a otros profesores o alumnos interesados contactar con él: e-mail del profesor, enlaces a salas de chat o de videoconferencia, entre otros.
- Otros enlaces a herramientas generales de Internet que gusten especialmente al docente y que crea que pueden resultar útiles para el alumnado o para los demás colegas: buscadores, traductores, enciclopedias, entre otros.

Sin duda, los contenidos más importantes de las webs docentes son los que están directamente relacionados con las asignaturas, aportando información para facilitar los aprendizajes de los estudiantes.

Blog

Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término blog proviene de las palabras web y log ('log' en inglés = diario). El término bitácora, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en Internet en línea.

Los primeros blogs eran simplemente componentes actualizados de sitios web comunes. Sin embargo, la evolución de las herramientas que facilitaban la producción y mantenimiento de artículos web publicados y ordenados de forma cronológica hizo que el proceso de publicación pudiera dirigirse hacia muchas más personas, y no necesariamente con conocimientos técnicos.

Últimamente, esto ha llevado a que en la actualidad existan diversos tipos de formas de publicar blogs. Por ejemplo, el uso de algún tipo de software basado en navegador es hoy en día un aspecto común del blogging. Los

blogs pueden ser almacenados mediante servicios de alojamiento de blogs dedicados o pueden ser utilizados mediante software para blogs como Blogger o LiveJournal, o mediante servicios de alojamiento web corrientes como DreamHost

Portafolio Electrónico.

Es una publicación Web de alta calidad en donde el estudiante proyecta su identidad académica, profesional y personal a diversos públicos. El portafolio electrónico favorece y facilita los procesos de aprendizaje y evaluación, tanto del creador como del lector, además de constituir una evidencia del modelo educativo seguido en la institución.

El portafolio incorpora tecnología actual al proceso de evaluación. El portafolio electrónico ayuda a condensar el material en formatos que son mucho más manejables como: CD-ROM, DVD, sitios web, etc. Si los portafolios se encuentran en formato electrónico se posibilita una actualización y gestión del material mucho más sencilla

Pizarra digital

Es una Innovación Tecnológica, generalmente integrado por un ordenador y un video proyector, que permite proyectar contenidos digitales en un formato

idóneo para visualización en grupo. Se puede interactuar sobre las imágenes proyectadas utilizando los periféricos del ordenador: ratón, teclado... etc.

Pizarra Digital Interactiva: Sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador, un video proyector y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo. Se puede interactuar directamente sobre la superficie de proyección.

La funcionalidad de las PIZARRAS DIGITALES consiste en proyectar sobre una pantalla situada en un lugar relevante del aula cualquier tipo de información procedente del ordenador, de Internet o de cualquier otro dispositivo analógico o digital conectado al sistema: antena de televisión, video proyector, cámara de vídeo, etc.

En las aulas de clase que disponen de pizarra digital, profesores y alumnos tienen permanentemente a su disposición la posibilidad de visualizar y comentar de manera colectiva toda la información que puede proporcionar Internet o la televisión y cualquier otra de que dispongan en cualquier formato: presentaciones multimedia y documentos digitalizados en disco (apuntes, trabajos de clase...), vídeos, documentos en papel (que pueden capturar con una simple webcam), etc. Esta disponibilidad de todo tipo de información y su visualización conjunta en el aula facilita el desarrollo de

trabajos cooperativos por parte de grupos de estudiantes y su presentación pública a toda la clase.

Software educativo.

Es el software destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora. Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones Linux orientadas a la enseñanza.

Existen actualmente en el mercado una gran cantidad de software educativo dirigido a diferentes áreas y niveles de conocimientos.

El software Educativo aborda un ámbito muy concreto del conocimiento, y las interacciones que promueven se suelen encuadrar en el siguiente esquema:



Con el paso del tiempo este tipo de programas ha sufrido cambios importantes en distintos aspectos:

- La interacción entre el usuario y la máquina empezó siendo una elección entre varias alternativas. En la actualidad los programas de este tipo ofrecen al alumnado la posibilidad de utilizar una serie de instrumentos para encontrar la solución a la situación problemática planteada.
- Se ha favorecido el interés del alumnado potenciando las salidas gráficas o también conocida como interface gráfica (animaciones, iconos, etc.) tanto en la interacción con los usuarios como en la presentación de los refuerzos al aprendizaje.

En algunos casos se han incluido sistemas inteligentes de reconocimiento de las respuestas para ajustar las nuevas preguntas o ejercicios

Ventajas y desventajas de la utilización del software educativo en la enseñanza.

Es importante aclarar que el software por sí mismo no va a solucionar el problema de la enseñanza y pueden crear algunos nuevos. Como toda herramienta novedosa, sus beneficios dependerán del uso que se haga de ellos.

La utilización de los software educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje tiene ventajas y desventajas.

Entre las ventajas se pueden mencionar las siguientes:

1. Exigen de un cambio del rol tradicional del profesor. Este no solo es fuente de conocimientos, sino un mentor o animador del aprendizaje.
2. Ayudan a los estudiantes a trabajar en diferentes niveles y contenidos según su grado de desarrollo y sus necesidades.
3. Abren nuevas posibilidades para la enseñanza diferenciada, por lo que permiten atender mejor el aprendizaje y desarrollar las potencialidades individuales de cada uno de los alumnos.
4. Ofrecen nuevas posibilidades para evaluar el aprendizaje de los alumnos. La evaluación se puede realizar en cualquier momento y lugar, proponiendo actividades de acuerdo a los logros que vayan alcanzando los estudiantes.
5. Permiten integrar lo aprendido en la escuela con lo que se aprenda en otro lugar.
6. Elevan la efectividad de los métodos de enseñanza, a la vez que imponen nuevas exigencias para su utilización.
7. Para los sujetos que requieren atenciones educativas especiales proporcionan el acceso a los materiales más útiles y le permite expresar sus pensamientos de diversas maneras - en palabras, dibujos, etc.

8. Reducen el tiempo que se dedica al desarrollo de algunas habilidades específicas, lo que permite al estudiante dedicarse más profundamente al desarrollo de conceptos e ideas sobre cómo resolver ejercicios.
9. Permiten, unido a un cambio en la metodología de cada asignatura, que los alumnos se involucren más en el desarrollo de los conceptos y realicen a través de la experimentación sus propios descubrimientos.

Entre las principales desventajas se pueden mencionar las siguientes:

1. Pueden remplazar una buena enseñanza por mala, por lo que es preciso usarlas con prudencia.
2. Puede que no logren los objetivos para el cual han sido diseñados, ya que el propio atractivo del software desvíe la atención del alumno.
3. Pueden provocar la pérdida de habilidades básicas si no se utilizan en el momento adecuado.
4. Pueden favorecer la pérdida del sentido crítico de los alumnos, si estos confían ciegamente en las capacidades del software.

En resumen el software educativo constituye un novedoso medio de enseñanza que puede, si se usa adecuadamente, elevar la calidad de la enseñanza. Este medio no se puede absolutizar, sino que hay que utilizarlo en momentos oportunos para dar la posibilidad de utilizar otros medios de

enseñanza en dependencia de los objetivos que se persigan.

Entornos Virtuales De Aprendizaje.

Un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje (EVE-A) es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje. En un EVE-A interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes. Sin embargo, la naturaleza del medio impone la participación en momentos clave del proceso de otros roles: administrador del sistema informático, expertos en media, personal de apoyo, etc.

A nivel conceptual cuando nos planteamos el diseño de un EVE-A lo hacemos desde dos niveles diferentes:

1. **Interfaz del Usuario:** Teniendo en cuenta que los usuarios serán básicamente de tres tipos: profesores, alumnos y administradores del sistema, considerándolos, si es posible, de un modo independiente tanto a nivel de hardware como de software.
2. **El Módulo de Enseñanza-Aprendizaje:** Se han de poder implementar en este entorno todos los servicios que se requieren para el óptimo desarrollo de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje.

Tanto en el diseño como en el proceso de implementación de entornos de formación a distancia y de trabajo colaborativo se han utilizado aplicaciones de Internet y Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje herramientas para la presentación de los materiales en formato multimedia. Desde el punto de vista de su uso podemos clasificar estas aplicaciones en dos apartados:

- **Herramientas de comunicación/colaboración:** orientadas a facilitar la comunicación y el uso de la información tanto a nivel individual como a nivel grupal.
- **Herramientas de navegación y búsqueda:** orientadas a facilitar al usuario la búsqueda y recuperación de la información en función de sus necesidades.

Los ambientes de aprendizaje no se circunscriben al espacio escolar o a la educación formal, ni tampoco a una modalidad educativa en particular, se trata de aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación. Llamémosle virtuales en el sentido que no se llevan a cabo en un lugar predeterminado y que el elemento distancia (no presencia física) está presente.

Desde el surgimiento de los entornos virtuales de enseñanza se ha buscado la manera de vincular en el mismo todos los aspectos informáticos, actualmente tienen incorporado aspectos multimedia en él, es decir, vinculan imagen y sonido, muchos tienen incorporados videos donde se explican determinados contenidos o solamente para brindar alguna información deseada.

Condiciones Claves para Diseñar un Ambiente Virtual.

Apertura en el proceso educativo: El estudiante debe estar en posición de tomar decisiones acerca de su aprendizaje y sentir que tiene la libertad para hacerlo.

Aprendizaje auto manejado: Cada persona toma la responsabilidad de identificar sus propias necesidades de aprendizaje, así como de ayudar a los demás a identificar las suyas, valorando la importancia de ofrecerse como un recurso flexible a la comunidad

Un propósito real en el proceso cooperativo: El aprendizaje grupal e individual requiere un propósito real en el proceso colaborativo; éste puede darse alrededor de la solución de un problema de interés grupal o individual, en cuyo caso, cada miembro del grupo define su propio problema y los otros integrantes del grupo ayudan a esa persona a resolverlo.

El proceso de trabajar juntos tiene mucho en común con el ciclo natural de aprendizaje, acción e investigación: se inician una serie de acciones que al ser desarrolladas generan nuevas inquietudes y a su vez desencadenan nuevas acciones.

Un ambiente de aprendizaje soportado con computador: Un aspecto importante de los ambientes virtuales es la necesidad de tener considerable interacción entre los miembros del grupo. Cada miembro del grupo debe sentir el apoyo del resto del grupo, para lo cual las redes virtuales apoyadas en tecnología de informática y comunicaciones permiten superar las barreras espacio temporales existentes entre los miembros de la red.

Evaluación del proceso de aprendizaje: El proceso que se vive al interior del grupo debe estar sujeto a una evaluación constante personal y grupal, se debe tratar de desarrollar un sistema dinámico en el cual se hagan constantemente los ajustes necesarios para asegurar el buen desempeño del grupo, y de sus integrantes.

Interdependencia positiva: Este es el elemento central; abarca las condiciones organizacionales y de funcionamiento que deben darse al interior del grupo. Los miembros del grupo deben necesitarse los unos a los otros y confiar en el entendimiento y éxito de cada persona; considera aspectos de interdependencia en el establecimiento de metas, tareas, recursos, roles, premios.

Interacción: Las formas de interacción y de intercambio verbal entre las personas del grupo, movidas por la interdependencia positiva. Son las que afectan los resultados de aprendizaje. El contacto permite realizar el seguimiento y el intercambio entre los diferentes miembros del grupo; el alumno aprende de ese compañero con el que interactúa día a día, o él mismo le puede enseñar, cabe apoyarse y apoyar.

Contribución individual: Cada miembro del grupo debe asumir íntegramente su tarea y, además, tener los espacios para compartirla con el grupo y recibir sus contribuciones.

Habilidades personales y de grupo: La vivencia del grupo debe permitir a cada miembro de éste el desarrollo y potencialización de sus habilidades personales; de igual forma permitir el crecimiento del grupo y la obtención de habilidades grupales como: escucha, participación, liderazgo, coordinación de actividades, seguimiento y evaluación.

Características de la Producción de Conocimientos en Entornos Virtuales De Aprendizaje.

Los entornos hipermedia poseen una naturaleza compleja y unas características específicas que los diferencian de los medios de comunicación convencionales. Entre los elementos que los caracterizan se identifican los siguientes:

- *Hipermedia*. El entorno combina el hipertexto con los multimedia de manera que la información digital -presentada en diferentes formatos- se distribuye a través de enlaces de hipertexto.
- *Telepresencia*. La percepción de telepresencia, de estar en un espacio virtual de aprendizaje, se debe a las sensaciones a las que da lugar la participación en el entorno hipermedia y a la posibilidad de relacionarse con otras personas que también acceden a él.
- *Navegación en red*. El proceso de decisión de movimientos del usuario en su exploración por la red -siguiendo las relaciones que conectan los distintos nodos en los que se estructura el hipertexto para buscar, seleccionar y recuperar información- proporciona una gran libertad de elección y un elevado control de los movimientos, superiores a los que confieren los medios convencionales y los sistemas telemáticos con interacción controlada y centralizada. la interactividad del medio se pone de manifiesto de tres formas distintas:
 - *Interacción bidireccional*. El entorno de comunicación es capaz de transmitir tanto los mensajes del emisor como las respuestas a las que éstos dan lugar entre la audiencia, de manera que las funciones de emisor y receptor se intercambian fácilmente.
 - *Interacción interpersonal*. Aunque los entornos hipermedia son un instrumento masivo en su alcance, también son personalizables, facilitando el intercambio y la comunicación interpersonal. A través del correo electrónico, de las listas de distribución de correo, de los

debates y de las discusiones basadas en grupos de noticias, profesores y estudiantes transmiten información, intercambian opiniones, recomendaciones personales, etc.

- *Interacción con el equipo y los contenidos.* A través de búsquedas en bases de datos, simulaciones por ordenador, ejercicios de autoevaluación en tiempo real, etc., el estudiante interactúa con el sistema tecnológico que permite la comunicación y con los contenidos que éste le facilita.

Diseño de Materiales Docentes Multimedia en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje.

Los nuevos escenarios de la educación, con el crecimiento de las modalidades no presenciales y la incorporación creciente de herramientas de producción, transporte y comunicación de contenidos en la educación presencial, exigen de los docentes nuevas competencias y la adecuación de las tradicionales a las exigencias de la educación del siglo XXI.

La educación mediada por entornos virtuales, centrada en el alumno, orientada al aprendizaje activo, en situaciones que se aproximen lo máximo posible al mundo real, exige de los docentes nuevas competencias comunicativas no verbales y un enfoque innovador del aprendizaje que le permita acompañar a sus alumnos en el complejo proceso de adquirir conocimiento.

Al mismo tiempo crece imperiosamente la necesidad de que los docentes, especialmente en los niveles medio y superior, dominen las herramientas informáticas y de comunicación que les permitan desenvolverse con soltura en estos nuevos escenarios.

Mejorar la capacidad de comunicación de los docentes, utilizando sistemas de códigos distintos al lenguaje oral, adquiere una importancia creciente. Pero sobre todo modificar el paradigma educativo, con el pasaje de la enseñanza al aprendizaje, desplazando el centro de la actividad formativa al alumno, a su actividad, a su relación entre pares, se vuelve indispensable para enfrentar con éxito los desafíos educativos del nuevo siglo.

Las instituciones educativas, sobre todo de nivel superior, están comenzando a transformar sus carreras y cursos a modalidades total o parcialmente no presenciales, produciendo una importante demanda de docentes con la adecuada capacitación para desempeñar sus funciones en esos escenarios. Esta demanda vuelve pertinente este postgrado de formación en educación en entornos virtuales, con un fuerte fundamento teórico imprescindible para encarar la enseñanza, y un importante peso del «saber hacer», que facilite la incorporación del egresado en forma inmediata a equipos de gestión de enseñanza en dichos entornos.

La modalidad didáctica asincrónica virtual no requiere de la coincidencia temporal de participantes y docentes. Entre las ventajas que adquiere esta modalidad se cuentan:

- Las *geográficas*: cada participante toma el curso desde el lugar donde reside, sin hacer necesario el traslado del docente o de los participantes. Esto es de gran importancia en un país de una gran extensión territorial, gran dispersión de los gobiernos locales y fuerte concentración de los centros de formación y capacitación en un escaso número de ciudades;
- Las *temporales*: permite que el participante tome el curso en sus horas muertas de trabajo, en su hogar o, como se ha verificado frecuentemente, en centros tecnológicos comunitarios;
- Las de *calidad*: garantiza el nivel de conocimiento con calidad uniforme eliminando diferencias emergentes del lugar de residencia, dado que los docentes con mayor nivel de especialización suelen residir en los grandes centros urbanos; y
- Las *didácticas*: ofrece simultáneamente una propuesta formativa personalizada entre el participante y el docente y a su vez cooperativa entre participantes. Asimismo la modalidad didáctica asincrónica virtual permite reducir costos.

Calidad de los Procesos de Formación en Entornos Virtuales.

En la actualidad, uno de los aspectos que ocupa y preocupa a los expertos en e-learning es la definición, elaboración y utilización de los denominados “objetos de aprendizaje compartidos o reutilizables” que permiten configurar bases de contenidos didácticos que pueden ser utilizados en distintos contextos educativos y para diferentes destinatarios , con el consiguiente ahorro económico y de esfuerzo, y con la ventaja añadida de poder ser reutilizados por muchos usuarios del e-learning las características fundamentales que estos objetos didácticos han de tener, se han establecido las siguientes:

1. durabilidad,
2. interoperabilidad,
3. accesibilidad, y
4. reutilización. La reutilización, entendida como la posibilidad de utilizar un mismo objeto de aprendizaje en distintos contextos formativos,

La Acción Docente en Entornos Virtuales.

La actividad docente entendida como la acción desarrollada para facilitar el aprendizaje -la necesidad a satisfacer- de una persona concreta -el cliente- debe articularse en un determinado marco de relación. Hoy, las organizaciones educativas avanzan hacia la complementariedad del clásico

entorno educativo -el aula o el campus universitario- con el trabajo en un nuevo marco relacional que llamamos entorno virtual de aprendizaje (EVA).

Actualmente los productos formativos dirigidos a personas adultas y en pleno ejercicio de su actividad profesional contemplan ya la complementariedad del marco formativo clásico del aula con el uso más o menos intensivo de las tecnologías aplicadas a la educación, ya sea a través de los recursos de la red Internet, de materiales multimedia de aprendizaje o de espacios relacionales virtuales de aprendizaje.

La acción docente en los modelos educativos que usan de forma intensiva las tecnologías de la información y de la comunicación no es tarea de una persona, sino que es, esencialmente, tarea de la institución. La organización educativa debe decidir y definir los programas formativos, sus objetivos, su estructura, los materiales que los desarrollarán y el sistema de evaluación. Para ello, debe dotarse de un colectivo académico que por ámbitos temáticos de conocimiento coordine el proceso de creación de contenidos así como la actividad docente desarrollada por el mismo equipo o por un grupo de profesionales externos. En definitiva, estamos hablando de las siguientes figuras:

- Responsable académico del programa. Persona que recibe el encargo institucional de definir y controlar el proceso de creación de

un determinado programa, según las directrices de la organización educativa y las propias del mercado de formación.

- Autor de contenidos. Es la persona o personas encargada/s de redactar los contenidos del programa. Habitualmente se trata de un equipo de autores que trabajan coordinadamente con equipo multidisciplinar de la institución de formación tales como diseñadores instruccionales, informáticos, diseñadores gráficos, entre otros agentes.
- Coordinador del programa. Persona de la institución educativa encargada de coordinar el desarrollo del programa formativo, de velar por su adecuación y de dirigir y asesorar a los docentes que lo imparten.
- Docente. Profesional que imparte el programa, de acuerdo con los materiales previamente elaborados, y que interactúa directamente con el estudiante o participante.

Cada uno de los perfiles citados participa en diferentes fases del proceso de creación de un programa formativo para entornos virtuales de aprendizaje. Todos y cada uno de ellos influye de forma directa en la calidad de la docencia, pero sólo una figura tiene contacto directo con el destinatario de los programas académicos: el docente.

Es habitual que en las instituciones educativas que imparten programas en EVA la figura del docente sea la de una persona externa que trabaja a

tiempo parcial como docente y que aporta a los procesos formativos tanto sus conocimientos teóricos como su propia experiencia profesional.

La Formación Docente para la Educación Virtual.

Las funciones del docente cambian cuando debe desarrollar sus actividades en un entorno virtual, y por ello creemos que podemos realizar una serie de precisiones a su tarea.

En primer lugar, hemos de tener en cuenta que el docente tenga una actitud positiva o negativa frente al hecho de desarrollar su tarea en entornos tecnológicos estará fuertemente condicionada por:

- La infraestructura de comunicaciones de que disponga.
- El espacio disponible en su centro habitual de trabajo que permita la fácil integración de la tecnología.
- Su preparación para el uso de esta tecnología (tanto desde el punto de vista del hardware como del software).
- La disponibilidad del docente para una formación permanente con objeto de no perder la "carrera tecnológica".

En segundo lugar, debe ser capaz de cambiar sus estrategias de comunicación, pues es distinto hablar a un auditorio presencial que hacerlo a un auditorio virtual. La comunicación verbal dependerá de la calidad de las

comunicaciones, en muchas ocasiones más que de la fluidez del orador. En cuanto a la comunicación no verbal, y aún en el caso de poder transmitir imagen a tiempo real, ésta carece de mucho sentido.

En tercer lugar, el docente debe estar preparado para hablar delante de una cámara, y delante de una cámara y unos alumnos presenciales si la sesión se diseña para alumnos presenciales y alumnos virtuales.

Los ejes espacio-temporales y los espacios tangibles que han constituido, hasta ahora, los elementos fundamentales en la organización de los procesos educativos cambian totalmente de sentido. El tiempo es relativo y el espacio intangible. Los Entornos Virtuales se caracterizan por ampliar el acceso a la educación, promover el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo, promover el aprendizaje activo, crear comunidades de aprendizaje, estar centrada en el estudiante y hacer los roles tradicionales del proceso de enseñanza/aprendizaje más fluidos.

Metodología Didáctica en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

No basta con proporcionar al alumno información digitalizada; es necesario garantizar que esta información facilitará la adquisición de conocimientos significativos. Para el logro de este objetivo se precisa atender a principios psicopedagógicos básicos que garanticen una oferta de calidad a nuestros alumnos.

El marco teórico seguido en la publicación de los cursos en línea debe constituir una base firme que garantice la calidad psicopedagógica de los recursos y del proceso de enseñanza-aprendizaje. El constructivismo se ha considerado una nueva cultura educativa que engloba un conjunto integrado de principios que sirven de guía al proceso educativo.

En este contexto, el proceso de aprendizaje se convierte en un proceso activo y no en una mera recepción-memorización pasiva de datos: el aprender implica un proceso de reconstrucción de la información, donde la información nueva es integrada y relacionada con la que alguno ya posee. El docente adquiere un papel de facilitador del aprendizaje y desarrollo académico y personal. El docente apoya el proceso constructivo del conocimiento; sin embargo, es el alumno el responsable último de su proceso de aprendizaje y se considera que los resultados del aprendizaje, en última instancia, dependen de él, de su actividad mental constructiva. Las actividades teóricas y prácticas propuestas deben fomentar la práctica reflexiva y el aprender haciendo; es decir, el aprender a aprender. Un medio que facilita este aprendizaje es el trabajo y colaboración entre el grupo de estudiantes, que permite explorar diferentes perspectivas, ideas y experiencias.

La metodología didáctica y funcional en la creación de un curso virtual implica responder a los requerimientos de las enseñanzas donde se

inscriben. Cuando hablamos de cursos *on-line* para los estudios inscritos en una institución donde el libro de texto sigue constituyendo la herramienta básica de aprendizaje –el estudiante dispone del material impreso que es imprescindible para superar la asignatura– el curso telemático, ofertado al alumno, constituye un complemento didáctico al estudio y un apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje a través de las distintas herramientas y materiales disponibles (materiales complementarios, recursos de investigación, etcétera). Por otra parte, con relación a enseñanzas que sólo se sustentan en los recursos en línea, la situación es muy distinta: la red es el medio principal de acceso a la información.

La creación y publicación de un curso virtual implica la colaboración estrecha con el docente y un equipo multidisciplinar compuesto por diseñadores, programadores, especialistas en virtualización y expertos en metodología, tecnología educativa y contenidos didácticos para la Web.

Para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje *on-line* es necesario un *software* que integre las principales herramientas que ofrece Internet y permita el desarrollo de cursos virtuales interactivos, la teleformación, tutorización y seguimiento de los alumnos. Es decir, un entorno educativo flexible, intuitivo y amigable, donde los alumnos aprendan, compartan experiencias y conocimientos con el resto de la comunidad virtual a través de las distintas herramientas de comunicación, contenidos, evaluación y estudio que debe ofrecer. Un entorno virtual flexible será aquel

que permita adaptarse a las necesidades de los alumnos y profesores (borrar, ocultar, adaptar las distintas herramientas que ofrece); intuitivo, si su interfaz es familiar y presenta una funcionalidad fácilmente reconocible y, por último, amigable, si es fácil de utilizar y ofrece una navegabilidad clara y homogénea en todas sus páginas.

Un aula virtual de aprendizaje eficaz y eficiente debe diseñarse con el objetivo prioritario de facilitar la docencia y el *e-learning* por medio de la interacción con los materiales didácticos y con los distintos miembros implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con relación al aprendizaje, se facilitará al alumno: el acceso a material didáctico dinámico e interactivo; el contacto con el resto de los compañeros del curso – profesores, tutores y estudiantes–; la realización de tareas de trabajo individual y en grupo que favorezcan el aprendizaje; la organización y la planificación del estudio y, la consulta de dudas y el intercambio de información.

Por último, señalar que este medio deberá proporcionar a la práctica docente apoyo para: la adaptación de materiales didácticos a la Red, la dinamización del aula virtual, y el seguimiento de los alumnos y la intercomunicación.

El proceso de enseñanza comienza adaptando los medios tecnológicos a las necesidades de la disciplina, del docente y de los alumnos. La virtualización

de materiales educativos implica la atención a los principales criterios de calidad que garanticen una accesibilidad idónea a los materiales, la economía cognitiva y la adquisición de conocimientos.

Proceso Educativo

El proceso educativo está relacionado con la Enseñanza y el Aprendizaje los cuales definimos a continuación.

Enseñanza.

La **enseñanza** es una actividad que se realiza conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios y el objeto de conocimiento.

Según el concepto que encontramos en una enciclopedia, el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo

¿Qué es enseñar?

La enseñanza une dos factores uno sentido auditivo y el otro la finalidad de la educación que se relacionan con la pregunta ¿qué enseñar? La estructura

y secuenciación de los contenidos son abordados al resolver el interrogante sobre ¿cuándo enseñar?, al tiempo que el problema metodológico vinculado con la relación y el papel del maestro o docente, el/la estudiante y el saber, nos conduce a la pregunta ¿cómo enseñar? El carácter y la finalidad de los medios, las ayudas y los recursos didácticos, provienen de resolver el interrogante ¿con qué enseñar?

Un modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículo, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas...Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista (Joyce y Weil, 1985, 11) Enseñar desde una perspectiva muy general, es comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien con el fin de que lo aprenda, empleando para ello un conjunto de métodos y técnicas.

Los métodos más utilizados para la realización de los procesos de enseñanza están basados en la percepción, es decir: pueden ser orales y escritos. Las técnicas que se derivan de ellos van desde la exposición, el apoyo en otros textos (cuentos, narraciones), técnicas de participación, dinámicas de grupos y en la actualidad los nuevos métodos tecnológicos entre los que se encuentran las plataformas virtuales y las TIC en general.

Tradicionalismo vs innovaciones

Muchas veces se aboga por lo tradicional, sin embargo algunas veces olvidamos las características que definen algún suceso como innovador. En la docencia, en lo que respecta a las actividades que el maestro pone en juego para que los alumnos desarrollen sus habilidades, son criticadas algunas prácticas, por ser consideradas tradicionalistas. Sin embargo olvidan que toda práctica si es abusada y repetitiva, al paso de tiempo termina siendo una tradición, perdiendo su grado de innovación.

En realidad para que algo sea innovador, requiere cumplir ciertas características, como por ejemplo: la intencionalidad, la creatividad, ser novedoso y perdurable, entre otras cosas. Basándonos en lo anterior puede decirse que las actividades siguen siendo las mismas, lo que en realidad cambia es la intencionalidad y la aplicación creativa del docente en el momento de su aplicación y principalmente es en función de ello como podremos decidir si un maestro es tradicionalista o no.

Modelos de enseñanza

La función del docente y los procesos de su formación y desarrollo profesional deben considerarse en relación con los diferentes modos de concebir la práctica educativa.

Según Jean Pierre Astolfi, hay tres modelos o ideologías predominantes de enseñanza (transmitivo, de condicionamiento, constructivista), que sirven de base a las prácticas de los maestros -consciente o implícitamente-, cada uno dispone de una lógica y de una coherencia que habrá de caracterizarlo. Sobre todo, cada uno de los modelos responde a diferentes situaciones de eficiencia.

Para poder identificar un Modelo de enseñanza necesitamos conocer sus características, que podemos descubrir con tres preguntas (Rafael Porlán):

- ¿Qué enseñar?
- ¿Cómo enseñar?
- ¿Qué y cómo evaluar?

Las preguntas anteriores las podemos resumir en:

- Enfoque
- Metodología
- Evaluación

En forma más concreta necesitamos identificar la percepción que cada modelo tiene: del docente, alumno y saberes. Conociendo cada uno de estos elementos, se facilitara identificar qué modelo de enseñanza se está

empleando, aunque hay casos en los que se mezclan ciertos elementos de cada modelo dando uno aparentemente diferente.

Modelo tradicional

Concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno; el alumno es visto como una página en blanco, un mármol al que hay que modelar, un vaso vacío o una alcancía que hay que llenar. El alumno es el centro de la atención en la educación tradicional.

Dentro de esta concepción educativa se pueden distinguir dos enfoques principales:

1. El primero es un enfoque enciclopédico, donde el profesor es un especialista que domina la materia a la perfección; la enseñanza es la transmisión del saber del maestro que se traduce en conocimientos para el alumno. Se puede correr el peligro de que el maestro que tiene los conocimientos no sepa enseñarlos.
2. El segundo enfoque es el comprensivo, donde el profesor/a es un intelectual que comprende lógicamente la estructura de la materia y la transmite de modo que los alumnos la lleguen a comprender como él mismo.

En ambos enfoques se da gran importancia al conocimiento relacionado con otras disciplinas. En su modo de transmisión y presentación, el conocimiento que adquiere el alumno se deriva del saber y de la experiencia práctica del maestro, quien pone sus facultades y conocimientos al servicio del alumno.

En resumen en esta perspectiva el aprendizaje es la comunicación entre emisor (maestro) y receptor (alumno) tomando en cuenta la comprensión y la relación con sentido de los contenidos.

Modelo conductista

Según Jean Pierre está basada en los estudios de B.F. Skinner e Iván Pávlov sobre aprendizaje; aquí generalmente se dan los medios para llegar al comportamiento esperado y verificar su obtención; el problema es que nada garantiza que el comportamiento externo se corresponda con el mental; para otros autores como Ángel Pérez Gómez este modelo es una perspectiva técnica, la cual concibe la enseñanza como una ciencia aplicada y al docente como técnico.

CONDUCTISTA; Método orientado al desempeño superior, selectivo a los "más aptos", con dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está basado en los aspectos personales para el desempeño, midiendo valores, o desvalores, del individuo el cual se ve incitado a la superación personal e individual, aunque contenga

elementos de trabajo colectivo. La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un trabajador "puede" hacer y no lo que "hace".

Modelo constructivista

Concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos.

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. No aprendemos sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva. Es por tanto necesario entender que esta teoría está fundamentada primordialmente por tres autores: Lev Vygotsky, Jean Piaget y David P. Ausubel, quienes realizaron investigaciones en el campo de la adquisición de conocimientos del niño.

Últimamente, sin embargo, a raíz de las importantes críticas, de peso y que no pueden ser pasadas por alto, que ha sufrido este modelo por parte de pedagogas como Inger Enkvist, y también por la constatación de los

sensibles reveses que ha sufrido en forma del generalizado deterioro de exigencia y calidad en los sistemas educativos europeos que lo han adoptado, algunos países como Gran Bretaña empiezan a desterrar este modelo de sus sistemas de enseñanza.

Modelo Sudbury

Las escuelas democráticas modelo Sudbury aducen que hay muchas formas de estudiar y aprender. Ellas argumentan que aprender es un proceso que tú haces, no un proceso que se te hace a ti; que eso es cierto para todos y que es básico. La experiencia de las escuelas democráticas modelo Sudbury muestra que hay muchas formas de aprender sin la intervención de la enseñanza, es decir sin que obligatoriamente exista la intervención de un maestro.

En el caso de la lectura por ejemplo en las escuelas democráticas modelo Sudbury algunos niños aprenden cuando les leen, memorizando los cuentos y al final leyéndolos. Otros aprenden de las cajas de cereales, otros de las instrucciones de los juegos, otros de las señales en las calles. Algunos aprenden por si mismos por los sonidos de las letras, otros por sílabas. En forma similar los alumnos aprenden todas las materias, técnicas y habilidades en estas escuelas.

El "maestro" en las escuelas democráticas modelo Sudbury es un consejero solo cuando se le solicita. Estas escuelas sostienen que existe un conflicto entre nuestro deseo de hacer cosas para la gente, impartir nuestro conocimiento y transmitir nuestra tan difícilmente ganada sabiduría y la percepción de que los niños y jóvenes tienen que realizar su aprendizaje por su propio esfuerzo y a su propio ritmo. Desafortunadamente, mientras más tratan las escuelas de dar instrucción individual a los alumnos, más daño les causan. Los niños y jóvenes toman decisiones vitales por sí mismos en formas que ningún adulto podría haber anticipado o aún imaginado. Esto aumenta las probabilidades de que la gente crezca llenando sus necesidades educacionales únicas.

La tesis de las escuelas democráticas modelo Sudbury es que el proceso de auto dirección, o el abrirse camino, verdaderamente vivir tu vida en vez de solo pasar el tiempo, es natural mas no obvio para los niños y jóvenes viviendo en nuestra civilización. Para lograr ese estado mental requieren un entorno que es como una familia, en escala más grande que la familia básica, pero que también apoye y sea seguro.

El personal, siendo atento y que se preocupa y al mismo tiempo no directivo y coercitivo, le da a los niños y jóvenes el valor y el ímpetu de escuchar a su propio yo interno. Ellos saben que los "maestros" son competentes como cualquier adulto para guiarlos, pero el rehusar a hacerlo es un instrumento pedagógico usado activamente para enseñarles a escucharse solamente a

sí mismos y no a otros que, en el mejor de los casos, saben solo parte de los hechos acerca de ellos. La abstención de los "maestros" en las escuelas democráticas modelo Sudbury de decirles a los alumnos qué hacer no es percibida por ellos como una falta de algo, como un vacío. Al contrario, es el ímpetu que los lleva a forjar su propio camino no bajo la guía del "maestro" sino bajo su preocupación atenta y que les proporciona soporte

Aprendizaje

Definiciones:

- Se le conoce a la palabra aprendizaje como la capacidad de conocer fórmulas nuevas del conocimiento del ser humano.
- El aprendizaje es la fuente de esperanza en el futuro, ya que mediante un buen aprendizaje se puede obtener cambios y logros importantes en el ser humano.
- El aprendizaje es un proceso que dura toda la vida.

El aprendizaje.- es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades y destrezas, además se puede adquirir nuevos conocimientos, formas de conducta y valores que son el resultado del estudio, la experiencia y la observación. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano se relaciona con la educación y el desarrollo de cada una de las personas y debe ser orientado de una forma adecuada para favorecerlo al individuo. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, a la psicología educacional y también a la pedagogía.

EL APRENDIZAJE SEGÚN JEAN PIAGET.- Según Piaget, “El aprendizaje es lo que las personas hacen con los estímulos y no lo que estos hacen con ella”

Jean Piaget, fue un biólogo y epistemólogo de origen suizo, cuyas investigaciones siguen siendo una fuente de consulta insoslayable para todos los docentes independientemente del nivel educativo en que se desempeñen. Sus aportes son invaluable ya que a través de sus estudios se describió con detalles la forma en que se produce el desarrollo cognitivo. Asimismo su teoría permitió que los docentes conozcan con relativa certeza el momento y el tipo de habilidad intelectual que cada alumno puede desarrollar según en el estadio o fase cognoscitiva en la que se encuentra.

Sus investigaciones y estudios trascendieron a través de la Escuela Pedagógica de Ginebra, para distinguirla de la de Harvard referenciada por Brunner, o la rusa fundada por Vygotsky y Luria, autores que destacaremos en otra oportunidad. De formación biológica, su interés siempre fue la Epistemología, disciplina científica que procura investigar de qué manera

sabemos lo que sabemos, esencialmente su teoría puede destacarse de la siguiente manera:

- **Genética:** ya que los procesos superiores surgen de mecanismos biológicos arraigados en el desarrollo del sistema nervioso del individuo.
- **Maduracional:** Porque cree que los procesos de formación de conceptos siguen una pauta invariable a través de varias etapas o estadios claramente definibles y que aparecen en determinadas edades.
- **Jerárquico:** ya que las etapas propuestas tienen que experimentarse y atravesarse en un determinado orden antes que pueda darse ninguna etapa posterior de desarrollo.

En la aparición y desarrollo de estas etapas influyen cualitativamente distintos factores, destacándose entre ellos los biológicos, los educacionales y culturales y por último el socio familiar.

EL APRENDIZAJE SEGÚN AUSUBEL.-Según Ausubel “El aprendizaje en los estudiantes debe responder activamente al material de aprendizaje y relacionarlo con su estructura cognitiva”

Ausubel, concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad.

Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.

Aplicaciones pedagógicas

- El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.
- Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.
- Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.
- El maestro debe tener utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

EL APRENDIZAJE SEGÚN BRUNER.- Según Bruner, “El aprendizaje supone el pensamiento activo de la información y que cada persona lo organice y la construya a su manera”

Las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento estaban tomando fuerza. En ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. Bruner plantea que los profesores deberían variar sus estrategias metodológicas de acuerdo al estado de evolución y desarrollo de los alumnos. Así, decir que un concepto no se puede enseñar porque los alumnos no lo entenderían, es decir que no lo entienden como quieren explicarlo los profesores. Por tanto, las materias nuevas debieran, en general, enseñarse primero a través de la acción, avanzar luego a través del nivel icónico, cada uno en el momento adecuado de desarrollo del alumno, para poder abordarlas por fin en el nivel simbólico.

En el fondo, conviene pasar un período de conocimiento “no-verbal”; es decir, primero descubrir y captar el concepto y luego darle el nombre. De este modo se hace avanzar el aprendizaje de manera continua en forma cíclica o en espiral. A esto se refiere las tantas veces citada frase de Bruner “Cualquier materia puede ser enseñada eficazmente en alguna forma

honradamente intelectual a cualquier niño en cualquier fase de su desarrollo”.

Además de esta característica en espiral o recurrencia, con el fin de retomar permanentemente y profundizar en los núcleos básicos de cada materia, el aprendizaje debe hacerse de forma activa y constructiva, por “descubrimiento”, por lo que es fundamental que el alumno aprenda a aprender. El profesor actúa como guía del alumno y poco a poco va retirando esas ayudas (andamiajes) hasta que el alumno pueda actuar cada vez con mayor grado de independencia y autonomía. Un supuesto beneficio del descubrimiento es que fomenta el aprendizaje significativo

Ventajas del Aprendizaje Significativo²

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

² Apuntes de APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Constructivismo y aprendizaje, Leandro Sequeiros,

- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

QUÉ ES APRENDER.- Uno de los objetivos de la psicología es describir, predecir y controlar la conducta humana como gran parte del comportamiento es aprendido, el estudio del aprendizaje es importante en psicología.

El aprendizaje permite adaptarnos a las exigencias del ambiente, estos reajustes son tan importantes como cualquier otro proceso fisiológico. Entendemos el aprendizaje como la adquisición de una nueva conducta, pero también implica la pérdida de una conducta que no es adecuada, es decir tan importante es dar respuestas adecuadas como inhibir la que no es tan adecuada.

Aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la observación y la práctica.

Es necesario que distingamos aprendizaje y actuación. La actuación de lo aprendido consiste en las acciones de un organismo en un momento concreto y está determinado por la oportunidad, la capacidad, motivación y aprendizaje. En esta actuación interviene:

- a) Fatiga: Produce un declive de la respuesta que desaparece con el descanso.
- b) Maduración: Es la aparición de pautas de conducta que dependen del desarrollo de ciertas estructuras orgánicas, y por lo tanto no dependen de experiencias.

¿Qué significa aprender a aprender?

Uno de los objetivos más valorados y perseguidos dentro de la educación a través de las épocas, es la de enseñar a los alumnos a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autor regulados, capaces de aprender a aprender. Sin embargo, en la actualidad parece que precisamente lo que los planes de estudio de todos los niveles educativos promueven, son aprendices altamente dependientes de la situación instruccional, con muchos o pocos conocimientos conceptuales sobre distintos temas disciplinares, pero con pocas herramientas o instrumentos cognitivos que le sirvan para enfrentar por sí mismos nuevas situaciones de aprendizaje pertenecientes a distintos dominios y útiles ante las más diversas situaciones.

Hoy más que nunca, quizás estemos más cerca de tan anhelada meta gracias a las múltiples investigaciones que se han desarrollado en torno a éstos y otros temas, desde los enfoques cognitivos y constructivistas. A partir de estas investigaciones hemos llegado a comprender, la naturaleza y

función de estos procedimientos valiosos que coadyuvan a aprender de una manera estratégica. Además el amplio desarrollo de la tecnología nos permite mantener todo el tiempo tener la oportunidad de aprender mediante cualquier herramienta.

A partir de estos trabajos, se ha conseguido identificar que los estudiantes que obtienen resultados satisfactorios, a pesar de las situaciones didácticas a las que se han enfrentado, muchas veces han aprendido a aprender porque:

- Controlan sus procesos de aprendizaje.
- Se dan cuenta de lo que hacen.
- Captan las exigencias de la tarea y responden consecuentemente.
- Planifican y examinan sus propias realizaciones, pudiendo identificar los aciertos y dificultades.
- Emplean estrategias de estudio pertinentes para cada situación.
- Valoran los logros obtenidos y corrigen sus errores.

Aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actuar en consecuencia, autor regulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones.

¿Qué son las estrategias de aprendizaje?

Muchas y variadas han sido las definiciones que se han propuesto para conceptualizar a las estrategias de aprendizaje, ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) encubiertas (privadas).
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

Con base en estas afirmaciones podemos intentar a continuación una definición:

Una estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas

y demandas académicas (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986; Hernández, 1991).

La ejecución de las estrategias de aprendizaje ocurre asociada con otros tipos de recursos, entre los cuales están los tecnológicos, y procesos cognitivos de que dispone cualquier aprendiz. Diversos autores concuerdan con la necesidad de distinguir entre varios tipos de conocimiento que poseemos y utilizamos durante el aprendizaje.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS

Para el desarrollo de la presente investigación se realizará un trabajo concreto en función de la obtención de información objetiva acerca del fenómeno en el estudio. Los métodos a utilizarse son:

CIENTÍFICO: Estará presente en el desarrollo de toda la Investigación, ya que permitirá plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe definitivo, toda vez que es más pertinente para alcanzar un nivel satisfactorio de explicación de todas sus leyes y principios.

HIPOTÉTICO-DEDUCTIVO: Se llevará a su aplicación en tres etapas: Diagnóstico, Pronóstico y Solución Alternativa. Nos ayudará a plantear la hipótesis para luego comprobarla y deducir de ella en unión con los conocimientos teóricos científicos, conclusiones que se confrontarán con los hechos observados en los momentos de la investigación de campo.

DESCRIPTIVO: Este método se utilizará como punto de apoyo para describir aspectos fundamentales de la investigación; se utilizará para procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego poder obtener el resultado y las conclusiones finales y recomendaciones.

ANALÍTICO-SINTÉTICO: Permitirá organizar los datos obtenidos y ordenarlos estadísticamente. Para los resultados se utilizará matrices, las mismas que servirán para la verificación de las hipótesis.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Con la finalidad de profundizar nuestra investigación, se utilizará las siguientes técnicas:

ENCUESTA: Se utilizará tomando como eje el problema de investigación, para la ejecución se estructurará un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas, con el fin de obtener información sobre los conocimientos acerca Las innovaciones tecnológicas y si éstas tendrían influencia para el aprendizaje incorporado al proceso educativo, esta se aplicará a los alumnos y directivos Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora.

OBSERVACIÓN DIRECTA: Esta técnica se usará para tener un contacto directo con los elementos o caracteres en los cuales se presenta el fenómeno que se pretende investigar, y los resultados obtenidos se consideran datos estadísticos originales.

ENTREVISTA: Esta técnica se la utilizará al momento de tener un contacto directo con los directivos del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora, mediante una entrevista previamente estructurada con la finalidad de

obtener información sobre el tipo de organización interna, las debilidades y fortalezas de la Institución Educativa, entre otros aspectos; y de esta manera obtener una visión anticipada del problema objeto de estudio.

RECOLECCIÓN BIBLIOGRÁFICA: Mediante esta técnica se recopilará información necesaria de los diferentes temas para el desarrollo del presente trabajo investigativo, apoyándonos en conocimientos teóricos y científicos siendo un medio de guía libros, revistas, páginas de internet referentes al tema investigado, entre otras.

POBLACIÓN Y MUESTRA A INVESTIGARSE.

La investigación de campo se desarrollará con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Beatriz Cueva de Ayora y directivos:

COLEGIO BIATRIZ CUEVA DE AYORA	DOCENTES	ESTUDIANTES	DIRECTIVOS
3RO. DE BACHILLERATO	13	175	5
TOTAL	13	175	5

Cálculo de Muestras para Poblaciones Finitas

INGRESO DE PARAMETROS

Tamaño de la Población (N)	322
Error Muestral (E)	0,05
Proporción de Éxito (P)	0,5
Proporción de Fracaso (Q)	0,5
Valor para Confianza (Z) (1)	1,96

(1) Si:	Z
Confianza el 99%	2,32
Confianza el 95%	1,96
Confianza el 92,5%	1,65
Confianza el 90%	1,28

Tamaño de Muestra

Fórmula 175

Fórmula
$$n = \frac{Z^2 * N * P * Q}{E^2 * (N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

g. CRONOGRAMA:

Nro.	Actividades Tiempo	2015																																
		Mar				Abr				May				Jun				Jul				Ago				Sep				Oct				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ELABORACIÓN DEL PROYECTO	*	*																															
2	PRESENTACIÓN Y REVISIÓN DEL PROYECTO			*	*																													
3	INCORPORACIÓN DE CORRECCIONES Y APROBACIÓN DEL PROYECTO					*	*	*	*																									
4	INICIO DE ELABORACIÓN DE BORRADOR DE TESIS REVISIÓN DE LITERATURA							*	*	*	*																							
5	EJECUCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO									*	*	*	*																					
6	ELABORACIÓN DEL BORRADOR DE TESIS													*	*	*	*	*																
7	PRESENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL BORRADOR DE TESIS																	*	*	*	*													
8	INCORPORACIÓN DE OBSERVACIONES																			*	*	*												
9	SUSTENTACIÓN PÚBLICA Y GRADUACIÓN																									*	*	*	*					

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS

INSTITUCIONALES:

Universidad Nacional de Loja

Colegio de Bachillerato “Beatriz Cueva de Ayora”

HUMANOS:

Daniel Reyes Toro.

Director o Directora de Tesis

Población de Bachillerato del Colegio

MATERIALES:

Suministros y materiales

Levantamiento de texto

Carpetas

Fotocopias

Internet

Suministros y materiales	\$ 320.00
Levantamiento de texto	80.00
Carpetas	10.00
Fotocopias	50.00
Transporte	150.00
Internet	100.00
Imprevistos	100.00
TOTAL GASTOS	810.00

FINANCIAMIENTO:

El presente proyecto de Tesis estará financiado íntegramente por el investigador.

i. BIBLIOGRAFÍA:

COPPOLA, Chris y NEELLEY, Ed, Código Abierto – Abre el Conocimiento, Ediciones rSmart Group, USA, Año 2006

DOMÍNGUEZ, Sarduy y URRRA GONZÁLEZ, Pedro, Sistema de Gestión de Contenidos: En busca de Una Plataforma Ideal. Ediciones Scielo Cuba, Ciudad de la Habana, Año 2006.

FERNANDO, Rosa, Guía Práctica sobre Software Libre: Su elección y aplicación local en América Latina, Editorial Unesco, Montevideo Año 2009.

LÓPEZ, Rafael Palomo, Las TIC como agentes de Innovación Educativa, Editorial Junta de Andalucía, España Año 2007

MOREIRA, Manuel Área, Manual de Tecnología Educativa., Universidad de la Laguna, Editorial España, Año 2005.

SEQUEIROS, Leandro, Apuntes de APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Constructivismo y aprendizaje, Córdoba, Año 2010

Moodle, Creación de aulas virtuales. Ediciones Ujeda, México 2009

TICs aplicadas a la Educación: Una mirada a la escuela del siglo XXI, ediciones Anexo, Colombia 2010

j. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

ENCUESTA A LOS DOCENTES

a) DATOS INFORMATIVOS:

FECHA DE LA ENCUESTA

AÑO LECTIVO..... PARALELO.....

Nº DE ALUMNOS.....

b) DESARROLLO DE LA ENCUESTA:

1. ¿Tiene conocimientos sobre entornos virtuales del aprendizaje?

Si ()

No ()

¿Cuáles?

.....
.....

2. ¿Tiene conocimientos sobre las tecnologías de la Información Tic?

Si ()

No ()

¿Cuáles?

.....
.....

3. ¿Cree Usted que la falta de Entornos Virtuales del aprendizaje en el proceso educativo desmejora la calidad de la educación?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....
.....

4. ¿Estaría dispuesto a utilizar Entornos Virtuales del Aprendizaje para el dictado de sus clases?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....
.....

5. ¿Cree usted que el uso de nuevas tecnologías mejorarían el proceso educativo?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

a) DATOS INFORMATIVOS:

FECHA DE LA ENCUESTA

AÑO LECTIVO..... PARALELO.....

b) DESARROLLO DE LA ENCUESTA:

1. ¿Conoce entornos virtuales del aprendizaje?

Si ()

No ()

¿Cuáles?

.....
.....

2. ¿Maneja tecnologías de la Información y la Comunicación Tic?

Si ()

No ()

¿Cuáles?

.....
.....

3. ¿Cree usted que la falta de Entornos Virtuales del Aprendizaje en el proceso educativo desmejora la calidad de la educación?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....
.....

4. ¿Le gustaría que el docente utilice nuevas tecnologías, como entornos virtuales, para el dictado de sus clases?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....
.....

5. ¿Cree usted que el uso de nuevas tecnologías mejorarían la metodología de enseñanza del docente?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

ENCUESTA A LOS DIRECTIVOS

a) DATOS INFORMATIVOS:

FECHA DE LA ENCUESTA.....

AÑO ACADÉMICO..... PUESTO.....

b) DESARROLLO DE LA ENCUESTA:

1. **¿Tiene Conocimientos sobre innovaciones tecnológicas como son los Entornos Virtuales del Aprendizaje?**

Si ()

No ()

¿Cuáles?

.....
.....

2. **¿Tiene Conocimientos sobre las tecnologías de la Información y Comunicación Tic?**

Si ()

No ()

¿Cuáles?

.....
.....

3. ¿Cree Usted que la falta de innovaciones tecnológicas en el proceso educativo desmejora la calidad de la educación?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....
.....

4. ¿Estaría dispuesto a dictar cursos sobre nuevas tecnologías para que los docentes los usen en el dictado de sus clases?

Si ()

No ()

¿Por qué?

.....
.....

5. ¿Estaría de Acuerdo en el uso de Entornos Virtuales en su Establecimiento para mejorar el proceso educativo?

Si ()

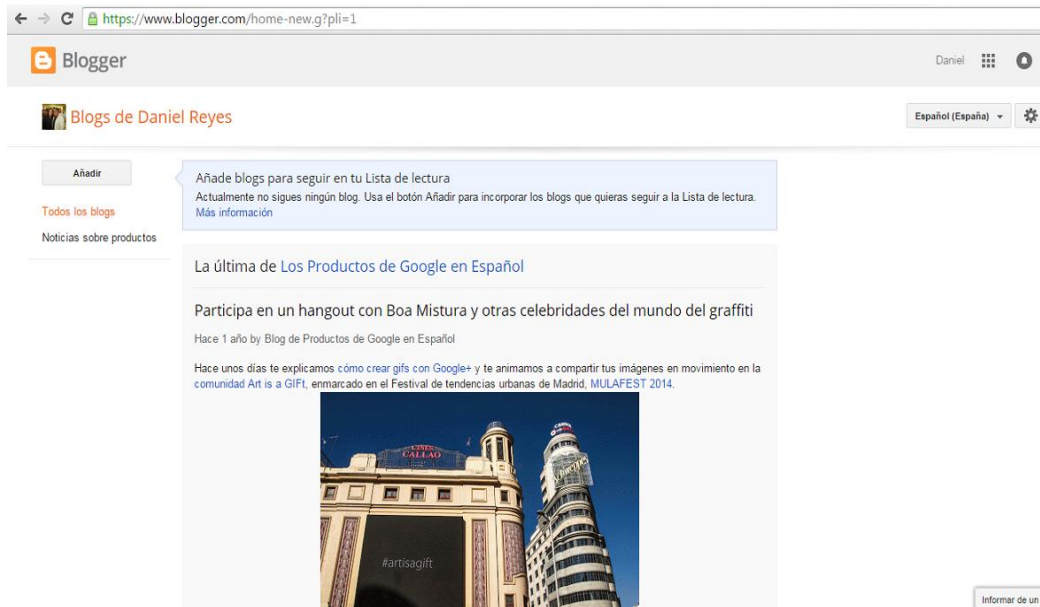
No ()

¿Por qué?

.....
.....

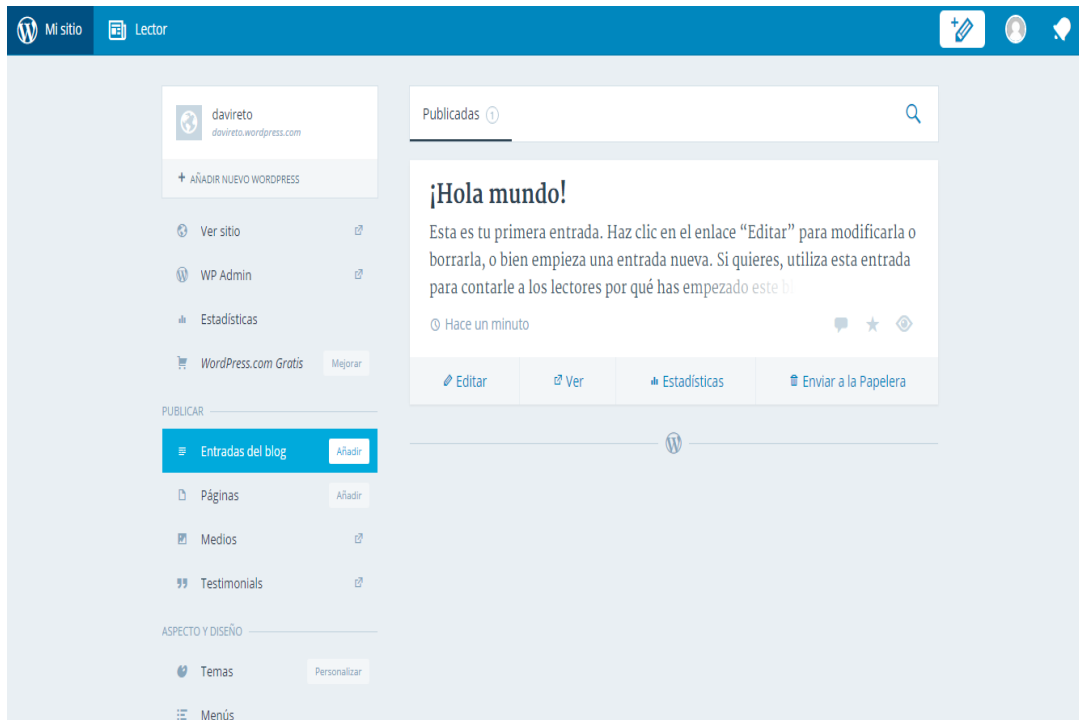
GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Bloguer:



Fuente: <http://www.blogger.com>

Wordpress:



Fuente: <http://www.wordpress.com>

Wiki:

The screenshot shows the Wikispaces by TES dashboard. At the top, there is a navigation bar with the logo, a search bar, and user options like 'davireto', 'Mis Wikis', 'Ayuda', and 'Cerrar Sesión'. The main content area is titled 'Dashboard' and includes a 'Create Wiki' button. A message states: 'Usted puede agregar cualquier wiki que quiera a su lista favorita poniendo su nombre en el cuadro que sigue. Usted puede hacer clic y arrastrar las tiles para ordenar la lista en la forma que desee. Esconder este mensaje.' Below this is the 'Wikis Favoritos' section with a prompt to 'Cree un nuevo wiki ahora, o añada wikis a esta lista buscándolos abajo' and a search input field. The 'Bandeja de entrada' (Inbox) shows 'No tienes correo nuevo.' and 'Seguimiento de cambios' (Change Tracking) shows 'No estás monitoreando nada.' There are also sections for 'Noticias' (News) and 'Comunidad' (Community).

Fuente: <http://www.wikisaces.com>

Red Social Grou.Ps

The screenshot displays the GROU.PS website. The top navigation bar includes 'English', 'Search', 'Dashboard', and 'Sign Out'. The main banner features the GROU.PS logo and a 'Create a New Group' call to action with a timer showing '08:38' and a coupon code 'THIS_IS_MY_FIRST_TIME_HERE'. Below the banner, a welcome message identifies the user as Daniel Reyes. The main content area is split into two panels: 'Create your GROU.PS Address' on the left and a 'your network preview on default template' on the right. The address creation panel includes fields for 'Group Title' (InfoEducativa) and 'Your Full Name' (Informática Educativa), along with a 'Theme Color' selector. The network preview panel shows a list of group members and their roles.

Fuente: <http://www.groups.com>

Plataforma E-Learning Chamilo



The screenshot shows the Chamilo LMS interface. At the top left is the Chamilo logo with the tagline 'E-Learning & Collaboration Software'. To the right, there are user statistics: 56 users and 1 course. Below the logo is a navigation menu with links for 'Página principal', 'Mis cursos', 'Mi agenda', 'Informes', and 'Red social'. The user profile 'Reyes Toro, Daniel' is visible in the top right corner. The main content area shows the course title 'Informática Educativa UNL' and a message: 'Acaba de crear el sitio del curso Informática Educativa UNL'. Below this, there is a section titled 'Primeras actividades sugeridas' with four buttons: 'Agregar descripción del curso', 'Enviar un documento', 'Añadir un foro', and 'Inscribir estudiantes'. At the bottom of the interface, there is a blue footer bar containing the text 'Profesor : Reyes Toro, Daniel' on the left and 'Responsable : Team, Chamilo' and 'Plataforma Chamilo LMS 1.9.10.2 © 2015' on the right.

Fuente: <http://www.chamilo.com>

ESCUDO DEL COLEGIO DE BACHILLERATO “BEATRIZ CUEVA DE AYORA”



Fuente: istbeatrizcueva.wordpress.com

Estudiantes de Bachillerato:



Fuente: Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora"

Autor: Daniel Vicente Reyes Toro

Infraestructura de Bachillerato:



Fuente: Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora"

Autor: Daniel Vicente Reyes Toro

Bloque de Laboratorios de Computo:



Fuente: Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora"
Autor: Daniel Vicente Reyes Toro



Fuente: Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora"
Autor: Daniel Vicente Reyes Toro

ÍNDICE

	PÁG.
CONTENIDOS	
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
SUMARY	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	48
f. RESULTADOS	52
g. DISCUSIÓN	95
h. CONCLUSIONES	156
i. RECOMENDACIONES	157
j. BIBLIOGRAFÍA	158
k. ANEXOS	162
PROYECTO DE TESIS	162
ÍNDICE	245