



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TÍTULO

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE UTILIZANDO KOMPOZER PARA LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO POLIVALENTE EN INFORMÁTICA, EN LA ASIGNATURA DE ELABORACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ" DE LA CIUDAD DE ARENILLAS PROVINCIA DEL ORO AÑO LECTIVO 2015 – 2016”

Tesis previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Informática Educativa.

AUTORA:

MARICELA DE JESUS CUN RUEDA

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDÓÑEZ MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc.
DIRECTOR DE TESIS

CERTIFICA:

Que el presente trabajo investigativo titulado: **“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE UTILIZANDO KOMPOZER PARA LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO POLIVALENTE EN INFORMÁTICA, EN LA ASIGNATURA DE ELABORACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DEL COLEGIO DE BACHILLERATO “DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ” DE LA CIUDAD DE ARENILLAS PROVINCIA DEL ORO AÑO LECTIVO 2015 – 2016”**. De autoría de la señora Maricela de Jesús Cun Rueda, egresada de la Carrera de Informática Educativa misma que ha sido dirigido, orientado y revisado en todas sus partes, por lo que considera apto para su presentación, sustentación y defensa.

Loja, Abril del 2016.

f. 
Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg Sc
DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo Maricela de Jesús Cun Rueda declaro ser autora 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.

Autora: Maricela de Jesús Cun Rueda.

Firma: .....

Cédula: 0703250886

Fecha: Loja, Abril del 2016

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

Yo, Maricela de Jesús Cun Rueda declaro ser autora de la tesis titulada: "DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE UTILIZANDO KOMPOZER PARA LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO POLIVALENTE EN INFORMÁTICA, EN LA ASIGNATURA DE ELABORACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ" DE LA CIUDAD DE ARENILLAS PROVINCIA DEL ORO AÑO LECTIVO 2015 – 2016" como requisito para optar al grado de: Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Informática Educativa; autorizo al Sistema 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 26 días del mes de Abril del dos mil dieciséis, firma la autora.

Firma.....

Autora: Sra. Maricela de Jesús Cun Rueda

Cédula: 0703250886

Dirección: Arenillas – Cdla. Miraflores calle Paraguay y Otto Arosemena

Correo Electrónico: maricunr@hotmail.es

Teléfono Celular: 0982529288

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Ing. Jaime Efrén Chillo Gallo Ordoñez Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

PRESIDENTE: Lcda. Isabel María Enríquez Jaya, Mg Sc.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL: Lcda María del Cisne Suárez E, Mg, Sc
MIEMBRO DEL TRIBUNAL: Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo fruto de mi esfuerzo de muchas horas de cansancio de lo más profundo de mi corazón a **DIOS** por estar presente en todos los momentos buenos y difíciles de mi existencia, por brindarme la vida, por bendecirme con la hermosa familia que me ha dado.

A mis Padres por estar siempre pendiente de mis éxitos y fracasos, y en todo momento brindarme su apoyo, a mis hermanos Juan e Israel Cun Rueda, porque siempre han sido el pilar de mi existencia, en especial a la memoria de mi querido hermano Juan Javier Cun Rueda que descansa en el reino del Señor, aunque no está con nosotros físicamente siempre vivirá en nuestros corazones y su presencia nunca se apartará de nuestra memoria.

A mi esposo, mis hijos Lesly y Allan Rogel Cun, por ser el motor de mi vida, símbolos de inspiración y esa fuerza que me estimula a seguir luchando día a día por ser mejor.

Maricela Cun R.

AGRADECIMIENTO

Al culminar este trabajo investigativo, quiero expresar mi sincero y profundo agradecimientos a la prestigiosa Universidad Nacional de Loja, en su modalidad de estudio a distancia, a las Autoridades y personal docente de la Carrera de Informática Educativa; por su apoyo y sabios conocimientos que me han sabido brindar, de manera que me han ido moldeando en este campo de la docencia junto a la tecnología, dos ciencias que van de la mano, en esta nueva era de la transformación en la Educación.

Así mismo dejar sentados mis sinceros agradecimientos de manera especial al Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc, Director de tesis, por su colaboración brindada durante el desarrollo de la presente investigación, y sus sabios conocimientos.

A las autoridades, docentes y estudiantes del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez” de la ciudad de Arenillas, Provincia de El Oro quienes con su participación e interés facilitaron el desarrollo de este trabajo investigativo.

La autora.

ESQUEMA DE CONTENIDOS

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- a)** Título
- b)** Resumen
(Abstract)
- c)** Introducción
- d)** Revisión de Literatura
- e)** Materiales y Métodos
- f)** Resultados
- g)** Discusión
- h)** Conclusiones
- i)** Recomendaciones
- j)** Bibliografía
- k)** Anexos
- ✓ Índice de contenidos

a. TÍTULO

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE UTILIZANDO KOMPOZER PARA LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO POLIVALENTE EN INFORMÁTICA, EN LA ASIGNATURA DE ELABORACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ" DE LA CIUDAD DE ARENILLAS PROVINCIA DEL ORO AÑO LECTIVO 2015 – 2016”

b. RESUMEN

En el presente trabajo de tesis intitulado: Diseño e Implementación de un Entorno Virtual de aprendizaje utilizando Kompozer para la enseñanza de los estudiantes del segundo año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática, en la asignatura de Elaboración y Administración de sitios web del Colegio de Bachillerato "Dr. Camilo Gallegos Domínguez" de la ciudad de Arenillas provincia de El Oro Año Lectivo 2015 – 2016.

En el campo educativo donde se desarrolló la presente investigación se pudo evidenciar la falta de conocimientos sobre los beneficios que nos brindan los aulas virtuales dentro del campo pedagógico por parte del personal docente, y la no utilización de software libre como alternativa para la proceso de enseñanza - aprendizaje, una ventaja del aula virtual es poder complementar las clase, se debe dar espacio para que el alumno pueda desenvolverse y ser generador de ideas, se realizó con el objetivo general Descubrir las ventajas de utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje en el ámbito educativo, con la herramienta Kompozer para los estudiantes del Segundo año de Bachillerato Técnico del Colegio de Bachillerato "Dr. Camilo Gallegos Domínguez"

La población de estudio fue estudiantes, docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática y Docentes del Área de Servicio, se utilizó la siguiente metodología aplicando los métodos Científico, deductivo, inductivo, analítico, sintético. Los resultados obtenidos en la encuesta de los estudiantes sobre si conocen sobre los EVA el 33% respondieron que sí, mientras que un 67% desconocen del tema, al preguntarles que si han utilizado un Entorno virtual de Aprendizaje en sus enseñanzas el 27% contestaron que No y el 3% indicó que sí, se pudo evidenciar que las clases son muy tradicionales, al realizar la encuesta a los docentes sobre si conoce algún entorno virtual de aprendizaje el 50% contestaron que no y el otro 50% contestaron que sí.

Al realizar la entrevista a los Docentes del área de Servicio sobre si han utilizado alguna vez una plataforma de Entorno virtual de aprendizaje en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, manifestaron que no el 100%, que debido a la falta de equipos tecnológicos en la institución no se puede implantar las TIC.

Este proyecto se centra en recopilar, agrupar la información más relevante de los Entornos Virtuales de Aprendizaje y diseñar una plataforma básica con la herramienta Kompozer que es un software gratuito, de manera que sea un aporte importante en el campo educativo, para poder reforzar los conocimientos adquiridos en el aula física e incentivar al estudiante hacer investigativo y reflexivo, generando sus propias ideas y contribuyendo con su opinión al tema presentado.

ABSTRACT

In this thesis entitled Diseño e Implementación de un Entorno Virtual de aprendizaje utilizando Kompozer para la enseñanza de los estudiantes del segundo año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática, en la asignatura de Elaboración y Administración de sitios web del Colegio de Bachillerato "Dr. Camilo Gallegos Domínguez" de la ciudad de Arenillas provincia de El Oro Año Lectivo 2015 – 2016

In the educational field where this research was conducted was evident lack of knowledge about the benefits we provide virtual classrooms in the educational field by the teachers, and non-use of free software as an alternative to the teaching process - learning, an advantage of the virtual classroom is to complement the class should be given space for the student to cope and be generating ideas, was carried out with the general aim Discover the advantages of using a Virtual learning Environment in the field education, with Kompozer tool for sophomores Technical College High School School "Dr. Camilo Gallegos Dominguez "

The study population was students, teachers Polivalente Second Year Bachelor in Computer and Technical Teachers' Service Area, the following methodology was used by applying the deductive, inductive, analytical, synthetic Scientific methods. The results of the survey of students about whether they know about EVA 33% said yes, while 67% are unaware of the issue, to ask them if they have used a virtual learning environment in their teaching 27% answered no and 3% said yes, it was evident that the classes are very traditional, to conduct the survey on teachers if they know a virtual learning environment 50% said no and 50% said yes.

In conducting the interviews the Teachers' Service area whether they have ever used a platform of virtual learning environment in the process of teaching - learning, they stated that not 100%, due to lack of technological equipment in the institution you can not implement Tic's.

This project focuses on collecting, compiling the most relevant information of Virtual Learning Environments and design a basic platform with Kompozer tool is a free software, so that it is an important contribution in the field of education, to reinforce knowledge acquired in the physical classroom and encourage students to do research and thoughtful, generating their own ideas and contributing their opinion to the issue presented.

c. INTRODUCCIÓN.

El inicio de una nueva era tecnológica en el campo de la pedagogía, ha permitido realizar una serie de actividades para poder incursionar en el inmenso mundo de las ciencias informáticas, generando nuevos procesos de enseñanzas - aprendizajes, utilizando recursos didácticos que nos facilitan manejar este mundo tecnológico.

La presente investigación tiene su enfoque en resaltar la importancia que hoy en día encontramos en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), con la finalidad de conocer la forma positiva que ayuda al Docente y al estudiante de conectarse en cualquier parte del mundo en su aula virtual y poder realizar sus trabajos sin ningún inconveniente. Ya que debemos formar estudiantes capaces de comprender textos, ordenar ideas, comparar, resumir, experimentar y conceptualizar. Se puede argumentar que estas capacidades han formado parte del perfil educativo de estudiantes desde hace muchos años y que no corresponden exclusivamente al perfil de los estudiantes en la edad del conocimiento.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es una plataforma web que agrupan un conjunto de herramientas de comunicación y recursos informáticos diseñados para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Se usa como soporte para la docencia a distancia y también como apoyo a la docencia presencial.(Vega Gil Leoncio,2010, p. 44).

El uso de la plataforma virtual ofrece una serie de ventajas en el apoyo de la enseñanza presencial que mejoran los resultados que se pueden obtener a través de los métodos educativos tradicionales. Sin embargo no se debe dejar de motivar a los estudiantes, para que puedan realizar las tareas propuestas por el maestro y luego discutirlos y analizarlo en el aula física.

La investigación realizada en base a este problema, se ha podido conocer que existen herramientas que nos permiten desarrollar estas plataformas conocida como EVA, mediante software de Licencia libre, que nos ayuda a diseñar estas plataformas.

Al realizar la investigación de este trabajo se formuló un objetivo general Descubrir las ventajas de utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje en el ámbito educativo, con la herramienta Kompozer para los estudiantes del Segundo año de Bachillerato Técnico del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”.

Para dar cumplimiento a este objetivo, fue necesario formularse los siguientes objetivos específicos:

- Conocer sobre el manejo del Entorno virtual de Aprendizaje en el campo educativo,
- Establecer cuáles son las principales ventajas de utilizar software con licencia libre.
- Determinar las características que nos ofrecen el Entorno Virtual de aprendizaje a los estudiantes.
- Crear un Entorno virtual de aprendizaje para desarrollar las clases de Elaboración y Administración de sitios web.
- Poner en práctica las enseñanzas adquiridas mediante el Aula Virtual de Aprendizaje para uso en la vida diaria.

Los materiales y métodos que se usaron para desarrollar la investigación de campo, fueron encuestas y entrevista aplicadas a los estudiantes y docentes del Segundo Año de Informática que es la población en estudio; Discusión que es la parte central del trabajo investigativo, pues se realiza el diseño de un Entorno Virtual de aprendizaje para los estudiantes del Segundo año de bachillerato en informática.

Revisión de Literatura se redacta en forma ordenada todos los conceptos que son necesarios para elaborar el trabajo investigativo, organizándolos en capítulo, este trabajo de titulación tiene cuatro capítulos importantes, donde se da a conocer sobre la educación en el bachillerato introduciendo las TIC y los entornos virtuales de aprendizaje para un mejor resultado.

Podemos indicar que en el primer capítulo se destaca la información

relevante de la institución que fue objeto de estudio como es el colegio de bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez” del cantón Arenillas Provincia de El Oro, en el segundo capítulo detallamos sobre el proceso de enseñanza aprendizaje incluyendo las TIC, y las diferentes herramientas informáticas que se encuentran a nuestra disposición.

En el Tercer Capítulo hemos elaborado lo más relevante de los entornos virtuales de Aprendizajes y su utilidad dentro del campo pedagógico, y un cuarto capítulo donde damos a conocer la herramienta Kompozer que fue con la que hemos realizado un entorno virtual de aprendizaje debido a que es de licencia libre y podemos hacer uso de ella sin tener que estar pagando licencia

Además se enfoca las ventajas de las TIC en la educación, es decir, la posibilidad que ofrece de superarlas barreras espaciales y la posibilidad de interactuar en escalas insospechables.

No obstante su introducción en la educación, ha sido y es un desafío incuestionable para la pedagogía como ciencia y la práctica pedagógica, puesto que establece la necesidad de creación de nuevas relaciones didácticas, y por consiguiente a ella está asociada todo un proceso de preparación científica, pedagógica y metodológica como base para el éxito de su implementación.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I LAS TÍC EN LA EDUCACIÓN

El individuo que ha de ser educado es un individuo social; la sociedad es la unión de individuos. Si afirmamos del niño el factor social, nos quedamos sólo con la abstracción. Si eliminamos el factor individual, nos quedamos con una masa inerte y muerta. La Educación es un proceso de vida y no una preparación para la vida anterior. (Domingo Miguela, 201, p.17)

Es el proceso de superación de una persona la adquisición de aprendizaje, valores, costumbres y formas de actuar desarrollando destrezas y habilidades que puedan ayudarnos en la vida cotidiana y utilizar esos conocimientos para resolver problemas que se nos presentan y ser entes productivos a la sociedad.

Los Procesos educativos tienen como finalidad preparar para la vida. Pero en una sociedad como la nuestra, en continuo cambio, hace falta realizar nuevos aprendizajes a lo largo de toda la vida y desarrollar la capacidad de <aprender aprender> (Callejo Luz M., González María Esther, P. 7, 2010).

De acuerdo con lo expresado por estas dos grandes autoras de la pedagogía de las TIC, en la educación se ha dado un giro trascendental en la formación, dejando de lado el tradicionalismo, donde los estudiantes solo eran entes receptores del aprendizaje y el profesor era el único que hablaba en las clases y todo de forma teórica, al incursionar la Tecnología en la educación estamos formando estudiantes con destrezas con criterio de desempeño, donde el

estudiante comprende el porqué de las clases y en qué momento lo puede aplicar en la vida diaria y laboral

PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

El proceso de enseñanza –aprendizaje es la primordial en la labor educativa, ya que por medio de esta actividad es como logramos depositar en el estudiante los saberes necesarios para su formación, además podemos definirlo como un conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que al interactuar juntas dan como resultados un ente positivo y capaz de desempeñarse dentro de una sociedad globalizada que genera a gran medida conocimientos científicos y donde la tecnología va de la mano con el aprendizaje.

En la profesión docente no debemos perder de vista el hecho de que, a pesar de que en este momento se alcance la madurez física, estamos tratando con personas en desarrollo. Sus capacidades de acciones y actitudes no constituyen una forma de acabada de estar y ser en el mundo. Se están y lo estamos construyendo como personas, por lo que la labor de formación integral nos sigue compitiendo en la educación secundaria.(Coll Cesar, 2010,p.12)

Sobre lo expuesto por el coordinador Coll Cesar en este texto sobre la educación secundaria, estamos de acuerdo a sus criterios ya que como docente de secundaria puedo palpar la realidad en los estudiantes, son adolescentes que están formándose su personalidad y su preparación para el futuro, aunque estén entre la edad de 14-18 están en proceso de formación y deben ser moldeados bajo régimen de valores y buenas costumbres

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad. (Ecuared, 28 de abril de 2015)

INFORMÁTICA

La Informática es un palabra definida por la tecnología y podemos indicar la informática se trata del procesamiento de la información con la ayuda de las computadoras. “Podemos deducir la Informática como ciencia que estudia la automatización del tratamiento racional de la información por medio de máquinas”.(Martínez Eugenio,2013,p. 1)

Muchas son las definiciones que de la informática se ha realizado. El diccionario de la Lengua Española de la Real Academia en su edición del 2011, define al término informática como el “Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores (López Jose Joaquín, 2011, p.12)

La informática se la puede definir de muchas formas siempre y cuando se haga referencia a la tecnología como es el tratamiento de la información a través de las computadoras, también conocida como la parte cibernética, como la ciencia para el tratamiento automático de la información mediante el uso de ordenadores, que tienen como tareas: recibir, almacenar, procesar y proporcionar información, sin importar barreras, fronteras y distancias.

Estamos de acuerdo con lo expuesto por el autor Eugenio Martínez, sobre que es la informática, es una ciencia que se encarga de estudiar al

tratamiento de la información a través de las computadoras, y las diversas maneras de manipular y trabajar, es parte de la tecnología que ha revolucionado en todos los campos, educativos, financieros, productivo, etc.

TECNOLOGÍA

La Tecnología es la ciencia que estudia los avances del hombre en cualquier campo. “Conjunto de conocimientos propios de un arte industrial, que permite la creación de artefactos o procesos para producirlos.”(Cegarra Sánchez José, 2012, p. 2).

“Tecnología: “Es el conjunto ordenado de todos los conocimientos usados en la producción, distribución y uso de bienes y servicios”. Las tecnologías amplían nuestras habilidades para cambiar el mundo.” (Ferraro Ricardo & Lerch Carlos, 2012, p. 13)

En la actualidad los obstáculos de la comunicación escasean, porque los seres humanos de todo el globo terráqueo pueden interactuar uno con otros a través de los diferentes medios de comunicación atravesando las barreras de la distancia sin tener que desplazarse de un lugar a otro; impulsando a buscar nuevos conocimientos, y experiencias.

Estamos de acuerdo con lo expuesto por el autor José Cegarra Sánchez acerca de las tecnología ya que todo esto y mucho más lo podemos realizar gracias a la tecnología actual, que avanza a cada momento, y nos ofrece una gama de herramientas y dispositivos para poder estar unidos sin importar la distancia que hay uno del otro, tal es el caso que se puede participar en foros, con diferentes países haciendo uso el chat por medio del aula virtual.

LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Es muy importante y fructífero incluir las TIC en la educación,

porque estamos preparando estudiantes para el futuro, y hoy en día el avance tecnológico es inmenso, el estudiante debe formarse para el mañana y por lo tanto debe relacionarse con el mundo de la tecnología y la comunicación para que pueda desarrollar nuevos aprendizajes, se vaya moldeando como un ente de soluciones ante problemas u obstáculos que se presente.

En apenas unos años las TIC han revolucionado los métodos tradicionales de publicación y difusión de la información y han ampliado las posibilidades de realizar actividades a distancia, lo que ha producido un salto cualitativo importante. De lo que era simplemente capacidad de procesar información se ha pasado a la posibilidad de comunicación, interacción y procesamiento de información en red; de poder ver u oír a distancia a través de la radio, la televisión o el teléfono, se ha pasado a poder trabajar, comprar, visitar o realizar operaciones comerciales en cualquier o desde cualquier punto del planeta si se está conectado a la red. (Callejo María Luz, González María Esther, p. 9, 2010).

Coincidimos con las autoras María Luz Callejo y María Esther González, sobre la revolución de las TIC en todos los campos, muy especialmente en el campo educativo, donde desde cualquier parte del planeta mientras tengamos un ordenador en las manos y estemos conectados a la red más grande del mundo llamada Internet, podemos realizar una infinidad de actividades.

Las TIC, es una gran ayuda para llegar al estudiante con nuestras enseñanzas, enfocándolas de manera positivas y saberla utilizar como forma de ayuda a la preparación del estudiante.

Coincidimos con Callejo y González sobre la revolución de las TIC en todos los campos de la información es por eso que no se debe dejar pasar por alto

a la tecnología enmarcada a la educación, utilizarla de forma positiva y fructífera para formar estudiantes competitivos y forjadores de sus propios destinos.

CUÁL ES EL SENTIDO DE USAR TIC EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE?

La utilización de las TIC, en el ámbito educativo se convierte más común en nuestro medio, se menciona que:

El acceso a recursos TIC, programas y materiales en el aula puede ofrecer un entorno mucho más rico para el aprendizaje y una experiencia docente más dinámica. La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para los estudiantes. (MORRISSEY. 2008 Pág. 52)

Cuando el estudiante se dispone en contacto con los recursos que ofrece las Tics, el factor motivación se activa lo que hace que haya el agrado de compartir nueva información que le será de provecho. El hecho que la tecnología facilita al estudiante la proyección de imágenes de distinto tipo contribuye a que pueda relacionar y enfocar teorías y principios para de esta forma entender mejor los contenidos. Con ello el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje se efectúa sin mayores dificultades, es una gran ayuda para el maestro ya que puede cumplir con los objetivos planteados en su plan de clase. Consecuentemente se hace necesario que los establecimientos educativos se doten de esos aparatos tecnológicos para asegurar la calidad de la educación.

PORTAL WEB

Un portal de Internet es un sitio web cuya característica fundamental es la de servir de Puerta de entrada (única) para ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios relacionados a un mismo tema. Incluye: enlaces, buscadores, foros, documentos, aplicaciones, etc., principalmente un portal en internet está dirigido a resolver necesidades de información específica de un tema en particular.

Dentro del ámbito educativo los portales web han cumplido una función muy importante, permitiendo ofrecer múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, alumnos, gestores de centros y familias), tales como información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento, etc.

Portal es un nuevo término, comúnmente sinónimo de puerto, que las personas lo utilizan para identificar a un sitio web donde nos sirve de punto de partida para navegar por todo el lugar con el único objetivo de buscar información sobre un tema en particular y al cual escogemos como página de inicio en nuestro navegador, Google.com por ejemplo.(Mendoza J.A.,2010).

Apoyamos el artículo escrito por Mendoza Jorge A. sobre los portales web, ya que ellos son un inicio de navegación para poder buscar información sobre un tema específico.

Las ventajas que proporcionan los portales educativos a sus destinatarios, se derivan de los servicios que ofrecen, y del hecho de estar accesibles desde Internet en cualquier momento y lugar.

Así, los principales servicios que podemos encontrar en un portal educativo son:

- ❖ Proporcionar información de todo tipo a profesores, estudiantes y padres, así como instrumentos para realizar búsquedas en Internet.
- ❖ Proporcionar recursos didácticos de todo tipo, gratuitos y utilizables directamente desde Internet (materiales didácticos on-line) o desde los ordenadores (tras "bajar" una copia desde el portal).
- ❖ Contribuir a la formación del profesorado, mediante informaciones diversas y cursos de actualización de conocimientos.
- ❖ Asesorar a los profesores, en algunos casos los portales tienen espacios de asesoramiento sobre diversos temas: didáctica, informática, leyes.
- ❖ Abrir canales de comunicación (foros, chats, listas...) entre profesores, estudiantes, instituciones y empresas de todo el mundo. A través de ellos se comparten ideas y materiales, se debaten temas, se consultan dudas.
- ❖ Proporcionar instrumentos para la comunicación: correo electrónico, chats, espacios para alojar páginas web.

CAPÍTULO II

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJES

DEFINICIÓN

“Un Entorno Virtual de Aprendizaje es un espacio social: se requiere que haya una interacción social sobre la información; esto incluye comunicación sincrónica, asincrónica, la posibilidad de compartir espacios”.(Silva Quiroz Juan, 2011, p.64).

Los Entornos Virtuales de aprendizajes son software que permiten el fácil aprendizaje, utilizando multimedia en sus trabajos, teniendo a nuestra disposición una gama de herramientas que podemos utilizar para generar conocimientos, y de esta manera damos un giro trascendental al mismo sistema de aprendizaje tradicional, donde el único protagonista el Docente y el estudiante era un ente pasivo y receptor.

Pero con los Entornos virtuales de aprendizaje podemos estar todos unidos, expresando nuestro punto de vista sobre el tema tratado, y nuestra opinión.

La formación virtual utiliza un software específico denominadas genéricamente Plataformas de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos de formación según el propósito de los mismos. Son los siguientes:

- Son aulas virtuales de colocación de contenidos.
- Son Ambientes de trabajos de manera colaborativa.
- Sistemas de gestión de Contenidos.
- Sistemas de gestión del conocimiento, también llamados Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE) o Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA).

- Sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento o aprendizaje.

La proliferación de entornos virtuales en el aprendizaje en distintos ámbitos y niveles educativos ha contribuido a un incremento de la investigación sobre los diseños formativos más apropiados, EL constructivismo es una etiqueta utilizada para múltiples diseños. (Isidro González Gallegos, Revista de la Educación, pág. 225)

IMPACTO EDUCATIVO

El estudio e-aprendizaje nórdico muestra que la mayoría de los profesores que afirman que el impacto de las TIC es muy positivo tenían experiencias en la enseñanza orientada a proyectos y respaldada por TIC. La mitad de los profesores para los cuales el impacto de las TIC era nulo, sin embargo, tenían escasa o ninguna experiencia en esto. También son los profesores que mayor impacto perciben en las TIC los que más implican a sus alumnos en actividades de aprendizajes en las que deben trabajar haciendo uso de la investigación y la innovación con TIC. (Abad Juan de Vicente, pág. 57 2010)

La aparición de Internet, ha producido unos enormes cambios en los métodos de enseñanza y aprendizaje.

“Es necesario considerar las posibilidades que ofrecen estas tecnologías, para crear ambientes de aprendizajes virtuales, que favorecen la comunicación bidireccional”.(Silva Quiroz Juan, 2011, P.. 25). Estamos de acuerdo con lo expuesto por Juan Silva Quiroz en este libro ya que Internet ha conseguido dejar atrás una educación memorística, ahora existe gran cantidad de información en la red, no es más importante el retener grandes informaciones, sino que es primordial el saber elaborar la información

consiguiendo mayores y mejores razonamientos, y por supuesto, de mayor calidad de información; para lo cual es necesario comprender los conceptos sobre la Dinámica de los procesos en los cuales una información está encuadrada, ello permite utilizar métodos pedagógicos con los cuales el estudiante puede aprender más y mejor en un sólo año, lo que antes le costaba tres o más años.

Ahora los profesores pueden destinar su esfuerzo en desarrollar más las capacidades mentales que posibiliten a los estudiantes poder comprender adecuadamente la información y con ello elaborarla de forma significativa, pudiendo así producir una calidad superior de razonamiento.

Cabe aclarar que no todo lo que está en el internet tiene sustento científico, técnico o pedagógico, se sugiere utilizar sitios que si cuentan con ello como son las revistas científicas, ensayos publicados por universidades de prestigio, la utilización de bibliotecas científicas, entre otros

PLATAFORMA VIRTUALES

Una plataforma virtual es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

Esto quiere decir que, al utilizar una plataforma virtual, el usuario no debe estar en un espacio físico determinado, sino que sólo necesita contar con una conexión a la Web que le permita ingresar a la plataforma en cuestión y hacer uso de sus servicios.

Las Plataformas Virtuales son espacios lógicos, donde el Docente y el estudiante están enlazados en una clase, por medio de esta aula se puede enviar trabajos los solicitados por el Docente, participar de foros y de diversas actividades que el docente guía vaya realizando en el muro, el

estudiante tiene a su disposición los múltiples recursos de la web, como software o material didáctico que puede utilizar para dicho trabajo, además puede enviar alguna duda revisar sus calificaciones, e incluso rendir las evaluaciones formativas que el Docente le indique.

De esta manera podemos tener nuestra clase o revisarla en cualquier momento lo único que debemos de hacer es estar conectado al internet y acceder a ella.

Algunos de los beneficios para estudiantes y profesores de la enseñanza y aprendizaje online. Para los estudiantes destaca:

- No existen problemas de distancia y tiempo
- En el aprendizaje en línea asíncrono, los estudiantes pueden acceder desde la red a los materiales didácticos
- Puede usar el internet para acceder al aprendizaje moderno
- Se facilita el aprendizaje. Situado dad que los estudiantes pueden seguir los cursos en línea mientras trabajan, pudiendo contextualizar el aprendizaje.
- Para el profesor
- Puede enseñar cuando quiera y en cualquier lugar

Puede actualizarlos materiales en línea y los aprendices son capaces de ver cambios enseguida. (Silva Quiroz Juan, 2011, p. 26)

De acuerdo a lo manifestado por el autor Juan Quiroz sobre las ventajas de los estudiantes y profesores con los entornos virtuales de aprendizaje, actualmente podemos encontrar plataformas comerciales junto con plataformas de software libre y código abierto (open source).

Estas plataformas nos permite configurarlas de acuerdo a nuestras

necesidades y podemos usar de la mejor manera, nos ayuda a tener una comunicación permanente con nuestros estudiantes, representantes legales, otros docentes, etc.

TIPOS DE PLATAFORMAS VIRTUALES

Las Plataformas de Enseñanza Virtual, Campus virtual o Plataformas de tele información. Unas acepciones parecen hacer hincapié en considerar a estos sistemas como “Contenedores de cursos” que, además incorporan herramientas de comunicación y seguimiento del alumnado. Otras hacen referencia al espacio en el que se desarrolla el aprendizaje. Para otras, el matiz del contenido o la secuencia de actividades de aprendizaje es lo realmente significativo. (Sánchez Rodríguez, José, 2009, p. 218)

Apoyando lo expuesto por el autor José Sánchez sobre las plataformas virtuales son medios de comunicación a donde los docentes nos permite estar en constante comunicación con los estudiantes.

Las plataformas virtuales resulta una estrategia importante en el campo educativo, permite fomentar en el estudiante el interés por la investigación por ser creativo al momento de realizar sus organizadores gráficos, ser reflexivo y proporcionar conocimiento a base de lo investigado.
Ejemplos de plataformas virtuales

Moodle

“Moodle es una plataforma creada para apoyar procesos de enseñanza y aprendizaje basados en paradigmas educativos socio constructivista”(Silva Quiroz Juan, 2011 ,pág. 79).

“El diseño y el desarrollo de Moodle se basa en la filosofía pedagógica

conocida como filosofía constructivista social”. (García Oscar, 2010, p. 34)

Estamos de acuerdo con el criterio de los autores ya que Moodle es una plataforma que nos ayuda a los docentes a estar unidos todos los integrantes de una clase, o se los estudiantes, tienen en esta aula virtual una herramienta muy útil para no desconectarse de la secuencia de las clases, ya que por medio de esta aula se puede enviar cualquier documento de multimedia.

Otra de las características de Moodle es su mensajería, donde el estudiante puede realizar sus inquietudes al docente por medio de esta aula virtual.

Edoome

Edoome es considerada como un aula virtual educativa que proporciona grandes beneficios a la educación ya que está considerada como una red educativa, porque con esta aplicación podemos estar en constante comunicación con nuestros estudiantes, padres de familia y colegas docentes, es una aplicación que permite complementar las clases dictada en un aula físicas, además por medio de esta aplicación se puede estar en constante comunicación con el padre de familia y así poder indicarle alguna observación de su representado, ya que es un sistema abierto.

“Edoome se identifica como una "red social educativas", pero en realidad es más un sistema de gestión educacional que se compone elementos sociales. La mayoría de las instituciones educativas han elegido sistemas educativos virtuales online que permitan a los representantes legales. Observar algunos procesos de sus representados como por ejemplo sus notas, circulares que les han enviado, etc. Edoome es algo similar o por lo menos ese es su objetivo de forma abierta” (Conystrum, 2012, Pág. 2).

De acuerdo a la opinión del autor de este artículo sobre Edoome, podemos opinar que esta herramienta ha sido diseñada para ayudar con la labor pedagógica y educativa.

Podemos configurar a la plataforma de manera que los estudiantes, el docente y representantes legales pueden hacer uso de esta plataforma para comunicarse desde cualquier lugar del mundo, en el muro nos da la facilidad de dejar nuestra opinión sobre lo tratado, o elaborar una interrogante.

Edmodo

Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas.(Garrido Antonio,2011, primera edición).

Edmodo similar que Edoome es una plataforma educativa que funciona igual que una red social, o twitter. Donde podemos trabajar con clases investigativa, software online enviar trabajos, etc. Además se puede crear equipos de trabajos donde cada uno de los integrantes aporta a la tarea indicada desde su hogar sin necesidad de salir de ella, solo debe contar con un computador y acceso a internet.

Edmodo permite crear un espacio virtual de comunicación con tu alumnado y otros profesores, en el que se puede compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de trabajo, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas.

CARACTERÍSTICAS DE LOS EVA

La posibilidad de utilizar adecuadamente estos ambientes virtuales en los medios educativos supone la realización de estudios organizados, creativos para investigar sus técnicas para evaluar los resultados.

Estos estudios deben ser coordinados y trasladados a nuevos argumentos para incrementar la validez de los impactos y lograr que incluyan todas las esferas sociales, desde las políticas públicas hasta la práctica cotidiana en los ambientes de aprendizaje.(Edel N. Rubén E.Juárez P. Manuel, Navarro Yadira R, Ramirez M. María S.,2011,p.1)

EVA. Entorno Virtual de Aprendizaje es un ambiente de enseñanza/aprendizaje basado en un sistema de comunicación mediada por ordenador, nosotros tenemos experiencia en trabajar en un aula física donde en conjunto con los estudiantes se va desarrollando la clase, pero el tiempo es el principal enemigo de este aprendizaje, ya que nos manejamos con un tiempo limitado.

El Eva nos facilita y mejora este problema, porque por medio de sus herramientas, y su acceso de tiempo ilimitado podemos trabajar fácilmente lo único es que debemos de estar conectados al internet, pero podemos hacer uso fácil de multimedia que tenemos a nuestra disposición en el Internet, y debemos considerar algunas características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Interactividad conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.

Flexibilidad conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e - learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se desea establecer, en relación a la estructura institucional, los

planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.

Escalabilidad capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCOR.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE UTILIZAR LOS EVA

Hemos tenido un mejor conocimiento sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje, es un ambiente lógico donde nosotros podemos conectarnos en cualquier momento, pero estos entornos tienen sus ventajas y desventajas en la utilización.

Ventajas

- Tenemos a nuestra disposición una gama de recursos tecnológicos
- El estudiante es quien elige el horario de estudio
- Optimización del aprendizaje significativo
- Software libre para el diseño de las diferentes tareas
- Puede realizar sus participaciones a foro una vez que se haya preparado, buscando la debida información.
- El estudiante no solo se limita a recibir información si no que forma parte de su propia formación
- Si el estudiante por algún motivo no acudió a clase en el aula virtual tiene su clase, trabajos etc.
- Si cuenta con los recursos necesarios en su hogar para conectarse a un EVA como es Computador e internet no necesita movilizarse a ningún lado para realizar su trabajo.

Desventajas

- No tener conocimiento básico para el uso de estas herramientas.
- No poseer un computador con las características necesarias para poder acceder al aula virtual.
- Debe tener Internet.
- Limitaciones técnicas: desconexiones, imprecisiones. Fallas técnicas que pueden impedir la enseñanza.
- El costo elevado de los equipos y de la producción del material.
- Pocos programas en español, Ya que la mayoría de los programas que necesitamos para trabajar se encuentra en inglés.
- El peligro constante de que los estudiantes se incomuniquen y no realice correctamente las tareas encomendadas en el tiempo establecido.
- No existe el continuo contacto de persona a persona como se lo hace en las clases presenciales.
- Se solicita un mayor esfuerzo de compromiso y normas establecidas por parte del estudiante.(Benjamín F. Enrique, p. 139, 2007)

¿QUÉ ES SOFTWARE LIBRE O CÓDIGO ABIERTO?

(GONZALES, 2007) El rasgo esencial que define el software libre es la libertad, no el precio, debemos pensar en “libertad de expresión”, el propietario del software libre garantiza a los usuarios, mediante una licencia, una serie de libertades que no otorga el propietario del Software privado. Pág. 77-78

El software libre y de código abierto, es el software que está licenciado de tal manera que los usuarios pueden estudiar, modificar y mejorar su diseño mediante la disponibilidad de su código fuente.

El término "software libre y de código abierto" abarca los conceptos de software libre y software de código abierto, que, si bien comparten modelos de desarrollo similares, tienen diferencias en sus aspectos filosóficos. El software libre se enfoca en las libertades filosóficas que les otorga a los usuarios, mientras que el software de código abierto se enfoca en las ventajas de su modelo de desarrollo.

Cuando usa un Software Libre, se refiere a que tiene acceso también al código fuente en el que está escrito el programa, y se puede hacer cambios en él, como también ver y tocar el código fuente, mientras que en el uso de software privado es muy difícil hacer cambios o entender como está hecho el programa, y además, de acuerdo con la licencia o contrato de compra, es un delito penado por la ley, interferir en el código de licencia, tan solo la empresa propietaria puede hacer cambios.

El software libre haciendo honor a su nombre, cumple un rol significativo en el área de la educación, promoviendo a que todos los establecimientos educativos desde el inicial al bachillerato deban utilizarlo. Los estudiantes, bajo el derecho que les asiste, los maestros deben enseñárseles a utilizar software libre. Una de las virtudes que pone a consideración es que lleva a cabo la misión de enseñar al estudiante a que se conviertan en elementos útiles para su comunidad, a más de proveer de amplios conocimientos.

Se puede concluir que tanto el código fuente y los métodos del software libre se constituyen en factores activos del conocimiento humano. Corroborando así la célebre frase "Software Libre", como su fundador Richard Matthew Stallman, programador estadounidense, lo afirma.

Kompozer comenzó siendo una versión no oficial de Nvu (un editor web surgido desde el componente Composer de Mozilla Suite), en la actualidad está siendo mejorado con la finalidad de estar al mismo nivel que las otras herramientas de licencia pagada.

¿POR QUÉ AÑADIR SOFTWARE LIBRE EN LA EDUCACIÓN?

El Docente de informática puede deducir que usar Software libre en la educación genera múltiples beneficios al estudiante, debido a su libre uso y no tener que piratear el software.

Contribuye a formar personas libres, independientes, críticas y autónomas. Fomenta la capacidad de decisión, la crítica y la facultad de actuar con independencia.

Posibilita la utilización de herramientas para la enseñanza acorde a la realidad.

Evoluciona rápidamente y permite una eficaz solución de los problemas. Facilita el reducir costes en la implantación, el mantenimiento y la gestión de los centros educativos.

El estudiante puede tener en su casa las mismas herramientas educativas que utilizan en su escuela o colegio, y sin ningún tipo de impedimento legal. La seguridad es garantizada.

Por su libertad no se contagia de virus informáticos.

Decreto para Promover el Software Libre en Ecuador

El 10 de abril de 2008, el presidente Correa expidió el Decreto Ejecutivo 1014 que dispone a la Función Ejecutiva utilizar software libre en todas sus actividades.

Como ya hemos conocido el software libre es aquel programa donde podemos hacer uso de él sin pagar por sus servicios, son herramientas que nos permiten elaborar alguna actividad para el cual fue diseñado, el uso de software libre es de mucha ayuda en los establecimientos educativos.

Por la ventaja que se obtiene al utilizar software libre en esta era donde la tecnología es parte de nuestro diario vivir, se expidió el Decreto 1014. El usar software libre para sus actividades laborales no obliga solo a las instituciones públicas como Presidencia, Vicepresidencia, empresas del estado, instituciones educativas, por lo que otras instituciones públicas tienen a libre elección de seguir utilizando software de licencia pagada, este decreto también excluye a las personas de forma individual. (Ochoa David, Una ley para promover el software libre, (16 de Abril del 2012). La República, P.15 consultado 05/07/2015)

Es una muy buena opción el promover software libre en la educación, porque nos ayuda a trabajar de manera libre, y librarnos de ser piratas para instalar software privado, además podemos descargar el software que deseamos y de acuerdo a nuestro plan de trabajo.

Al utilizar software libre, estamos cambiando nuestros esquemas mentales de que lo gratis sale caro, porque encontramos en el software libre una gama infinita de programas para cualquier necesidad, además podemos interactuar con nuestros estudiantes de cualquier lugar del mundo e indicarles algunas indicaciones, revisar trabajos, evaluar etc., a través de herramientas informáticas y plataformas virtuales.

Existe una gama de programas que han sido elaborados con licencia libre, hay para cada uno de las necesidades del usuario y tienen las herramientas necesarias para poder realizar el trabajo propuesto, podemos indicar muchas ventajas que se tiene al trabajar con esta clase de programas.

Una de las ventajas es que podemos estar libre de virus informáticos, ya que estos archivos malicioso ocasionan un sin número de daños a nuestros archivos.

VENTAJAS DE UTILIZAR SOFTWARE LIBRE EN LA EDUCACIÓN

Los softwares libres son herramientas de mucha utilidad para trabajar en la educación, ya que se los puede descargar fácilmente de la red, y no se tiene que pagar por él.

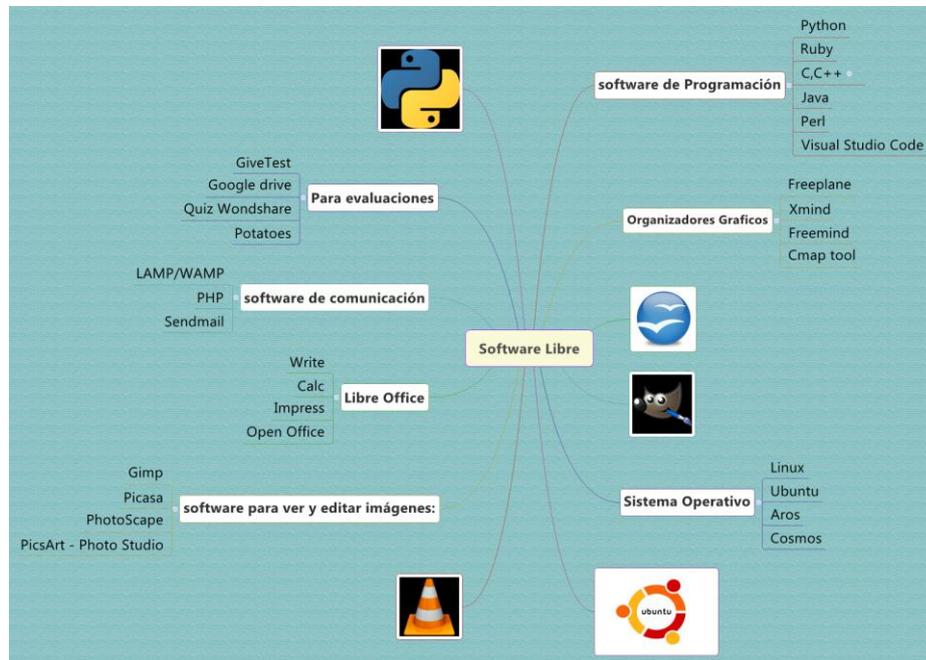
Tienen las mismas funciones que los software pagados y se los pueden instalar en Windows, Linux o Mac.

- Puedes ejecutar el programa para cualquier propósito con libertad.
- Puedes redistribuirlo libremente
- Puedes estudiar cómo funciona y crear versiones modificadas Puedes distribuir las copias de las versiones modificadas e incluso cobrar por ellas.

TIPOS DE SOFTWARE CON LICENCIA LIBRE

El software libre los encontramos para cualquier actividad desde la programación hasta editores de páginas web, audio, video, etc.

Figura N 1: Organizador Gráfico de Tipos de Software Libre



Fuente: Investigación de Software libre
Responsable: Maricela de Jesus Cun Rueda

CAPÍTULO III

KOMPOZER

KOMPOZER COMO EDITOR WEB

DEFINICIÓN

Kompozer es un editor de página web de código abierto, “alta calidad de contenido de los artículos de Wikipedia! Kompozer es un código abierto editor WYSIWYG HTML basado en una versión reescrita del editor Nvu. Kompozer se mantiene como un tenedor impulsado por la comunidad y es un proyecto en Sourceforge.”(Russell Jesse, Cohn Ronald, 2012, p. 5).

Facilita la programación del HTML que se emplean para programas específicos. Los más utilizados permiten complejos diseños y evitan trabajar directamente con el código HTML. Existen editores de páginas web que nos ayudan a diseñar estos documentos, sin necesidad de conocer sobre programación de HTML y se lo podrás observar cómo se mostrarían en el navegador manteniéndose oculto el código HTML.

Kompozer es un editor de páginas web. Es un derivado de NVU es un editor que los se ve se obtiene (WYSIWYG)

Este editor facilita el desarrollo de páginas web gracias a sus diferentes visualizaciones como WYSIWYG (Lo que ves es lo que obtienes), se puede ver el código fuente, las etiquetas HTML y una vista preliminar, además es una aplicación con Licencia GPL que se puede copiar y utilizar libremente. (Alicia Ramos Martín, Máia Jesus Ramón Martin, Aplicaciones Web, Editorial, Paraninfo, Año 2014, p. 88, 2da Edición)

CARACTERÍSTICAS

Presenta características como el soporte integrado de CSS y mejor gestión del soporte FTP para actualización de los ficheros, soporte de marcos, para realizar páginas web interactivas se tiene los formularios, además permite ordenar los elementos de la página web en tablas, tener plantillas de diseño, etc. Cabe destacar que está disponible para diversas plataformas: Windows, Mac OS, y Linux.(Ecuared. Consultado 25 de julio 2013, p.1)

- Kompozer admiten etiquetas PHP sin alterar su contenido.
- Limpiador de código HTML.
- Enlace directo con el validador HTML de W3C.
- Completa ayuda incorporada en el programa.

VENTAJAS

- Es fácil de usar.
- Software libre.
- Multiplataforma tanto MAC, RedHat, Debian, Linux, Windows.
- Soporte para varios idiomas.
- Gratis, fácil de usar, muy visual.
- Bajo consumo de recursos.

GIMP

DEFINICIÓN

Como alternativa de software libre a los programas comerciales, anteriormente citado, ha surgido Gimp que es un programa de edición de imágenes y retoque fotográfico. Su nombre procede de GNU (Image Manipulation Program), forma parte del proyecto GNU general public license

y permite ser instalado bajo diferentes sistemas operativos, incluido Windows.(Aguilera Purificación, Morante María, 2012 p. 283)

Es un programa libre apropiado para tareas como retoque fotográfico, composición y edición de imagen. Es especialmente útil para la creación de logotipos y otros gráficos para páginas web.

Tiene muchas de las Herramientas y filtros que se esperaría encontrar en programas comerciales similares, así como algunos interesantes extras.
Programa de tratamiento de imágenes de mapa de bits

CARACTERISTICAS

Bill probó Gimp y lo ve como un gran avance para aquellos que no desean estar atrapados en el software comercial y conservar al mismo tiempo el poder y la flexibilidad de las aplicaciones actuales de alta calidad. El Gimp combina las características de Photoshop con el poder de un modelo de desarrollo de código abierto para ofrecer un programa gráfico conducido por el usuario que supera a la competencia comercial en velocidad y confiabilidad. (Weinman William, 2002, p. 3)

- Es un software de Licencia libre.
- Contiene herramientas necesarias para edición de fotografía
- Se puede realizar imágenes gif.
- Se puede crear logotipos y etiquetas para páginas web
- El modo en una única ventana.
- Navegación en los archivos abiertos con pre visualización de miniatura.
- Interfaz mucho más personalizable, pudiendo acoplar a nuestro gusto ventanas, cuadros de dialogo, etc.
- Edición de texto directa sobre la imagen, sin necesidad de abrir otros

menús.

- Cambios en las opciones de guardar para hacer más rápido el proceso. Ahora solo permiten guardar en el formato nativo de GIMP: XCF, dejando los demás formatos para la opción exportar.

VENTAJAS DE USO

- Es gratuito, lo puedes bajar desde su web. Así que lo puedes tener siempre actualizado.
- Es software libre, cualquiera puede colaborar para hacerlo mejor.
- Tiene versión para Linux, Windows.
- Herramientas de selector: Una serie de herramientas para seleccionar un área determinada. Puedes seleccionar un rectángulo, un círculo, utilizar el selector por color o seleccionar un área manualmente con la herramienta de selección libre. Destaca la herramienta tijera de selección con la que puedes seleccionar bordes.
- Herramienta de medida: Que mide los ángulos y el tamaño del área seleccionado.
- Herramienta de enfoque y desenfoque
- Pincel: La herramienta líder de los editores 2D. En Gimp
- Además contiene un amplio abanico de filtros:
- Panel de colores: otro avanzado panel para configurar los colores de tu imagen, sin duda alguna es otra gran herramienta que ofrece este editor 2D.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Al realizar el presente trabajo Investigación – práctico acerca de los Entornos virtuales de Aprendizajes, hemos utilizado los siguientes materiales que han sido muy necesarios para ir moldeando nuestro entorno de aprendizaje, ponerlo en marcha y poder interactuar con nuestros estudiantes.

MATERIALES DE OFICINA:

- Resmas de papel
- Anillados
- Tinta para impresora
- Empastados
- Esferográficos
- Copias

EQUIPOS DE OFICINA:

- Computador portátil y de escritorio.
- Impresora Epson L355
- Cámara fotográfica de 12 px.

SOFTWARE

- Kompozer
- Gimp
- Internet
- PHP
- Hosting
- Dominio

MÉTODOS

La metodología planteada en este trabajo investigativo se utilizó para poder establecer las técnicas, métodos y procedimientos recopilados, los mismos que fueron analizados e interpretados de acuerdo a la información obtenida; así también se utilizó datos bibliográficos necesarios que ayudaron a ordenar la información recogida en forma adecuada con el propósito de cumplir y hacer realidad los objetivos planteados, pudiendo de esa manera culminar con éxito la investigación en el desarrollo del presente proyecto. A continuación se presentan los métodos utilizados.

CIENTÍFICO: Este método se lo utilizó para realizar la investigación sobre los entornos Virtuales de aprendizaje y su utilización en el campo educativo, mediante los hechos observables en la institución del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez” de la ciudad de Arenillas Provincia de El Oro, con las teorías expuestas en el marco teórico del proyecto que se desarrolló, también nos permitió obtener información segura y actualizada.

DEDUCTIVO: Mediante la aplicación de este método se abordó temática generales para luego realizar un análisis de la información hasta determinar los aspectos particulares. Además nos permitió estudiar aspectos globales que abarca la utilidad de los EVA, desde el entorno de trabajo, hasta conocer los métodos pedagógicos que se puede utilizar en este tipo de Aula virtual, las mismas que sirvieron para realizar un entorno de aprendizaje con herramientas de software libre, para finalmente plantear las conclusiones y recomendaciones pertinentes al tema investigado.

INDUCTIVO: Es el método que parte de casos particulares y se eleva a conocimientos generales. En la presente investigación sirvió para analizar la situación actual que el docente atraviesa en su aula física y el desarrollo de los estudiantes en esta clase de aprendizajes, con el fin de conocer los

problemas existentes y plantear soluciones a los mismos, de tal manera que los estudiantes alcance el conocimiento requerido y necesario y alcance objetivos planteados.

TÉCNICAS

En el proceso investigativo fue necesario aplicar las siguientes técnicas como son las encuestas, entrevista, a los Docentes y estudiantes del Segundo Año del Bachillerato Técnico Polivalente en Informática del Colegio “Dr. Camilo Gallegos Domínguez” de la Ciudad de Arenillas, Provincia de El Oro, los cuales fueron de vital importancia para obtener información acorde a las actividades propias de la investigación.

OBSERVACIÓN DIRECTA: Permitió percibir la realidad en que se desenvuelve las clases en este centro educativo, estableciendo los problemas existentes y las posibles soluciones que estarán presentes al momento de implementar el Entorno Virtual de Aprendizaje.

ENTREVISTA: Mediante la entrevista se pudo obtener información directa por parte de las Docentes de esta institución, acerca de la inclusión de las TIC en la Educación, la misma que me proporcionó información veraz y oportuna para conocer cuáles son los problemas existentes en el desarrollo de las clases, la falta de desconocimiento de esta herramienta como son las aulas virtuales, ya que no conocen la importancia que esta tiene dentro de la educación y de las muchas utilidades que nos benefician, tanto a docentes, como estudiantes y representantes legales.

ENCUESTA: Esta técnica consistió en entregar un cuestionario de preguntas a las personas que fueron encuestadas, para recopilar información primaria y relevante sobre el tema en cuestión y así poder desarrollar la presente investigación. La encuesta se la aplicó a los estudiantes y Docentes del establecimiento antes mencionado.

METODOLOGÍA TÉCNICA

Múltiples Metodologías se han creado para el desarrollo e implementación de Entornos virtuales de aprendizajes; cuyo principal objetivo es de lograr que los usuarios finales puedan realizar su trabajo de mejor manera. Como ejemplo tenemos la Metodología P.A.C.I.E sus siglas significa (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning) cuyas fases nos permitió él desarrollo e implementación del EVA estudiantil para el Área Servicios en la Asignatura de Elaborar y Administrar Sitios Web.

La “Metodología para Creación de Entornos Virtuales” comprende las fases de:

1. Presencia.
2. Alcance.
3. Capacitación.
4. Interacción.
5. E-learning.

PRESENCIA

La presencia del Espacio Virtual de Aprendizaje, (EVA) se refiere al aspecto visual que el docente transmite a los estudiantes, mediante el uso adecuado de los recursos que proporciona la Web Por lo tanto, en el aula debemos:

-  Dar un impacto visual con el aula virtual
-  Usar correctamente los recursos en línea
-  Presentar contenidos educativos con eficiencia
-  Usar herramientas adicionales a la plataforma
-  Mejorar la presencia de las aulas virtuales propias

ALCANCE

Es ofrecer información que despierte la atención del estudiante, cuidando el tiempo necesario de cada actividad, con los recursos y herramientas que se tiene disponible dentro del aula, se debe alcanzar que el estudiante maneje bien las herramientas con las que disponemos y despertar la motivación del estudiante para continuar y visitar el aula virtual.

CAPACITACIÓN

La metodología PACIE, centra gran parte de su esfuerzo en el docente, que quien genera, crea, construye las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes, si bien es cierto el estudiante es el que aprende, el educador el que tiene la responsabilidad de ser súper creativo, y me refiero a súper porque es la única forma de guiar toda la potencialidad del aprendiz a la meta del aprendizaje

INTERACCIÓN

La fase interacción es la fase más importante de la metodología PACIE, debido a que como se analizó en el capítulo de la fase Capacitación, la técnica de aprender haciendo para proceso de educación-aprendizaje, se basa en un alto grado de participación, los compañeros del EVA son quienes gracias a su cooperación, motivación, alegría, amistad logran construir el conocimiento, y permiten que cada uno de los compañeros se apropie de este conocimiento.

E-LEARNING

Es una fase más bien de tipo macro curricular más que de tipo microcurricular, es decir es un algo inherente al Campus Virtual a diferencia de las 4 fases anteriores que son asociadas netamente al EVA pero también

al Centro Educativo Virtual en su parte organizacional

PROCEDIMIENTOS:

Se solicitó el permiso respectivo para la investigación de campo, al Ing. Jaime Yange Sánchez Rector del colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, ubicado en las Calles Víctor Soto y Juan Montalvo diagonal al CVB Magdalena Cabezas de Duran, en la Ciudadela Guayaquil, del cantón Arenillas Provincia de El Oro.

POBLACIÓN Y MUESTRA

El Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez” se encuentra ubicado en la Provincia El Oro, Cantón Arenillas, Cda. Guayaquil avda. Víctor Soto, Diagonal al CBV “Magdalena Cabezas de Duran”.

Tabla: Número total de la Población

Curso	Paralelo “A”	N° total de alumnos	N° de profesores de computación
Segundo Año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática	30	30	2
Total		30	2

Fuente: Vicerrectorado del Plantel
Responsable: Maricela de Jesús Cun Rueda

f. RESULTADOS

GUÍA DE ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO POLIVALENTE EN INFORMÁTICA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO “DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ” PERIODO LECTIVO 215 – 2016 DEL CANTÓN ARENILLAS PROVINCIA DE EL ORO

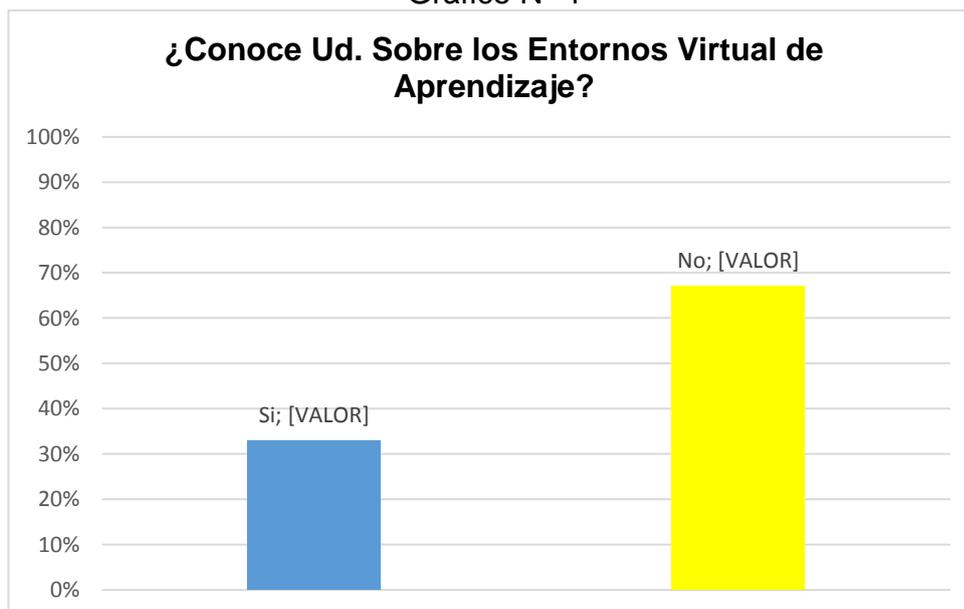
1. ¿Conoce Ud. Sobre los Entornos Virtual de Aprendizaje?

Tabla 1

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	10	33%
2	No	20	67%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N° 1



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación a la pregunta uno el 33% de los estudiantes responde que si conocen sobre los EVA y el 67% contestaron que desconocen de los entornos virtuales de aprendizaje.

En esta interrogante de la encuesta se resalta sobre el conocimiento de los entornos virtuales de aprendizaje por parte de los estudiantes y si ellos ha escuchado y manipulado estos entornos virtuales.

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio con accesos restringidos, concebido y diseñado para que las personas que acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes, mediante sistemas telemáticos. (Martí Jordi, Un tecnólogo entre Orientadores, XarxaTIC, consultado 05 de julio del 2015)

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje son muy importante manejarlos dentro del proceso enseñanza – aprendizajes, ya que nos ayudan a formar estudiantes investigativos y reflexivos, además es un complemento a nuestras enseñanzas, sin descuidar el fomentar en los estudiantes la planificación adecuada de sus actividades.

Obteniendo los resultados sobre si conocen los entornos virtuales se recomienda investigar y aplicar en las clases con el objetivo de que el estudiante involucrado en la tecnología y pueda ser un ente competitivo.

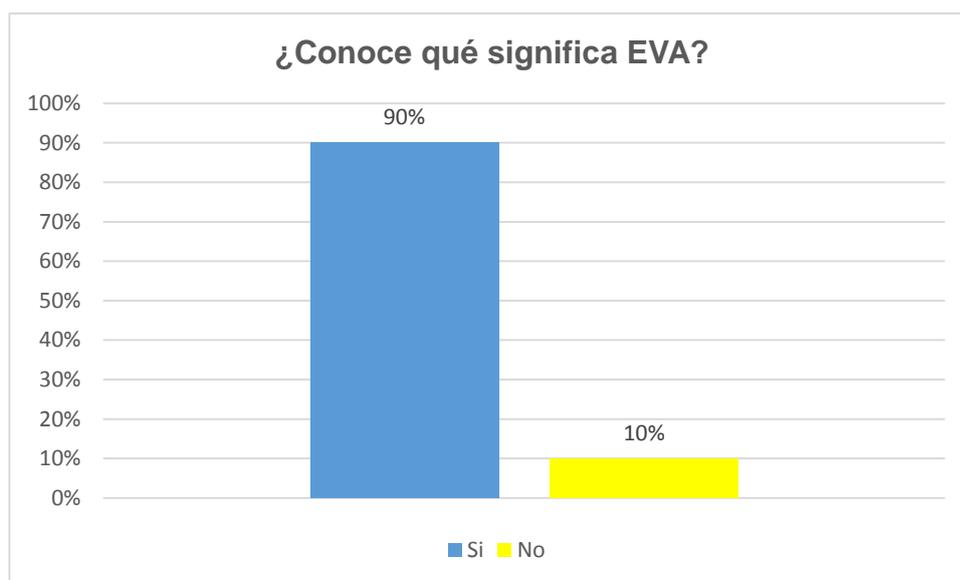
2) ¿Conoce qué significa EVA?

Tabla N°2

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	8	27%
2	No	22	73%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N°2



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Con respecto a esta pregunta el 27% de los estudiantes responden que si conocen el significado de las siglas EVA y el 73% contestaron que desconocen el significado de estas siglas.

En concordancia a la pregunta 2 de esta encuesta se hace hincapié a las

siglas EVA, no es de conocimiento por los estudiantes del curso y la función principal en el campo de la pedagogía.

Las Siglas EVA, **significa Entornos Virtuales de Aprendizaje**, que hace referencia a las plataformas virtuales elaboradas para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje, a manera de complemento para reforzar lo que hacemos en el aula.

Es recomendable estar al tanto de la tecnología en el campo educativo y como docente estar preparados de cómo orientar las tecnologías en nuestro rol de educadores

3) ¿Le gustaría que las clases fueran más interactivas?

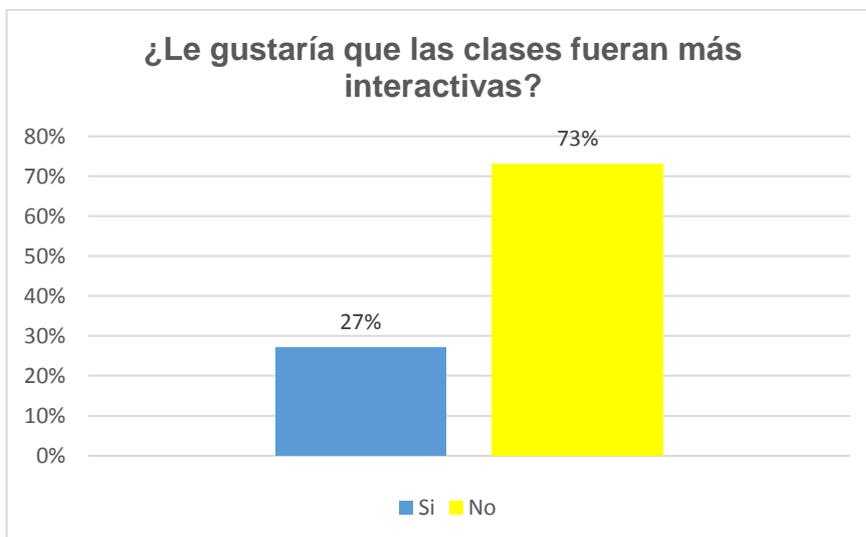
Tabla N° 3

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	27	90%
2	No	3	10%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N° 3



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Según la encuesta realizada en la pregunta 3, el 90% de los estudiantes responden que si quisieran que las clases fueran más interactivas, dinámicas donde se manipule algún material didáctico y el 10% contestaron que no quisieran las clases fueran interactivas.

En esta pregunta se resalta sobre cómo les gustaría que fueran las clases impartida por los Docentes, si les gustaría que fueran más interactivas y poder generar sus propios conocimientos mediante la utilización de las Tic dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

La naturaleza de los entornos de aprendizaje virtuales los convierte en un espacio ideal para generar ambientes lúdicos que fomenten el desarrollo de la creatividad.(Gamboa Sarmiento Sonia Cristina, 2004, p. 38).

Se recomienda que hoy en día debemos hacer que el alumno participe, de su punto de vista, genere conocimientos y no un ente pasivo que solo

escucha lo que el profesor dice, sino que debe ser investigativo y forjador de sus propios conocimientos

4 . ¿Hay una buena convivencia dentro del aula de clases?

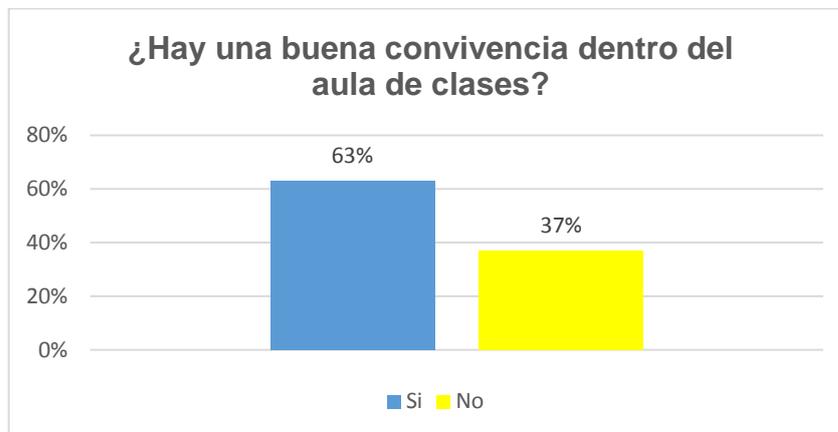
Tabla N°4

N°	Alternativa	Frecuencias	Porcentaje
1	Si	19	63%
2	No	11	37%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N°4



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 63% que si existe una buena convivencia y el 37%, respondieron que no existe una buena convivencia dentro del aula.

En esta interrogante se manifiesta si existe una buena convivencia dentro del aula entre compañeros, y docente.

Cuando dentro y fuera del aula se habla de niños y adolescentes indisciplinados, agresivos y violentos, es muy probable que esté hablando de nuevas realidades. (Ascensió Díez de Ulzurrun, 2012, P. 12)

Es recomendable que como Docentes debemos de impulsar el compañerismo haciendo hincapié que somos una familia en el aula porque estamos gran parte del tiempo del día junto

5.- ¿Existe respeto dentro de la comunidad educativa?

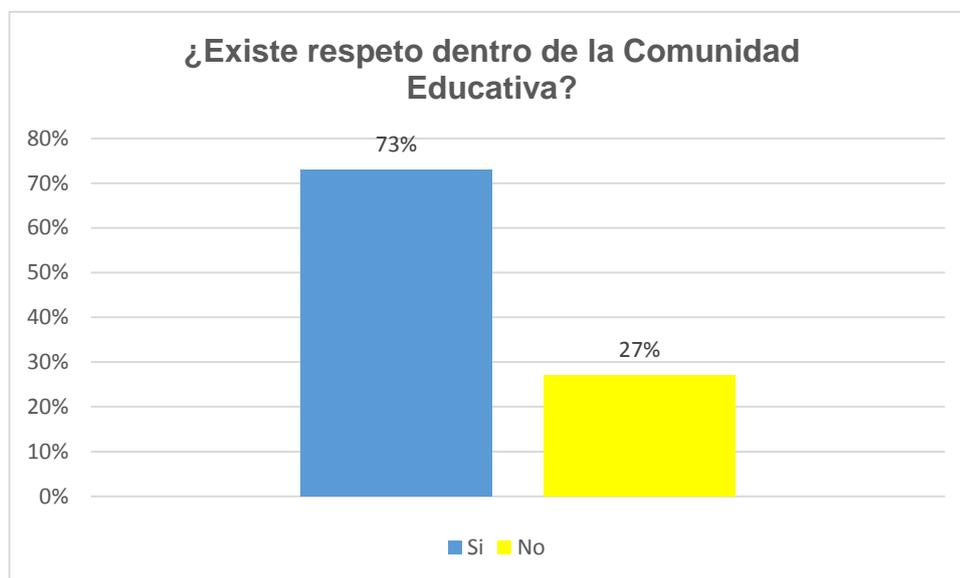
Tabla N° 5

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	22	73 %
2	No	8	27%
Total		30	100%

Fuente:

Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N° 5



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se puede evidenciar que el 73 %, respondieron que si existe un respeto dentro de la comunidad educativa, y el 26 %, respondieron que no existe respeto entre todos los miembros de la comunidad educativa en este establecimiento situado en el cantón Arenillas

En la pregunta 5 de la encuesta a los estudiantes se presenta la inquietud si existe respeto dentro de la comunidad educativa.

Afirmar que los alumnos actuales son más complejos no es decir que son más difíciles. Que la expresión de sus dificultades sea de una manera importantes en términos de disciplina no quiere decir que se caractericen por la conflictividad. Probablemente muchos de los alumnos actuales descolocan con mayor facilidad a los educadores y educadoras adultas.(Ascensió Díez de Ulzurrun, 2012,P.. 14)

Es recomendable que como docentes debemos de fomentar siempre el respeto en nuestros estudiantes dentro y fuera de la institución y ser ejemplos para ellos, en conjunto con las autoridades del plantel

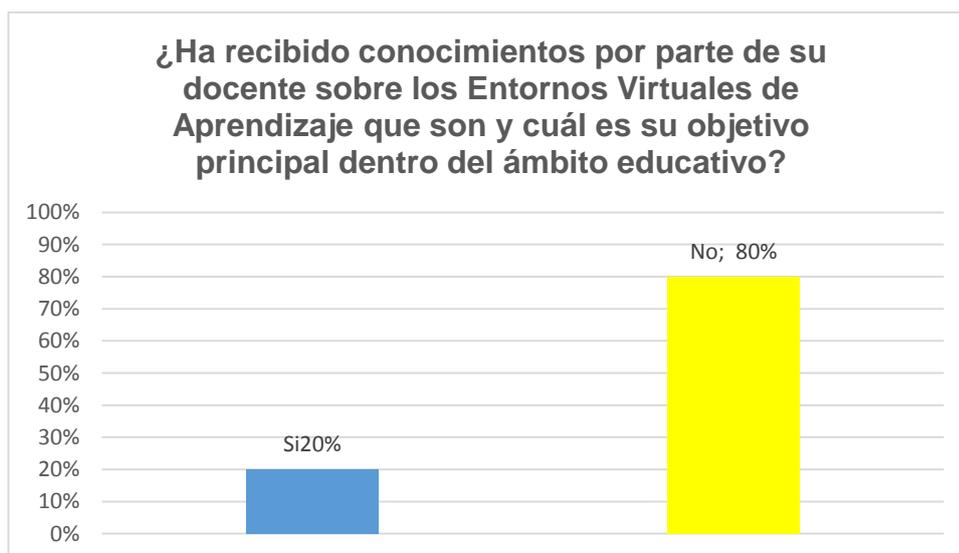
6. ¿Ha recibido conocimientos por parte de su docente sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje que son y cuál es su objetivo principal dentro del ámbito educativo?

Tabla N° 6

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	6	20%
2	No	24	80%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N° 6



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa en los datos de la tabla 6, el porcentaje de alumnos que dijeron que sí del curso fue de 20%, 80% contestaron que no.

En esta interrogante se hace énfasis al conocimiento de los entornos virtuales

de aprendizaje si por parte de sus maestros le han hecho conocer sobre esta forma actual de trabajar en el campo educativo.

La importancia de los Entornos Personales de Aprendizaje reside en que va más allá del aprendizaje formal y en muchos casos une el aprendizaje formal con el informal.(González Vallés Juan Enrique, 2015, p.. 20)

Fácilmente podemos deducir con estos resultados que no tienen conocimiento sobre los Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA), es recomendable y muy importante que nuestros estudiantes conozcan sobre esta forma de trabajar en forma conjunta maestro y estudiantes venciendo las barreras de la distancia.

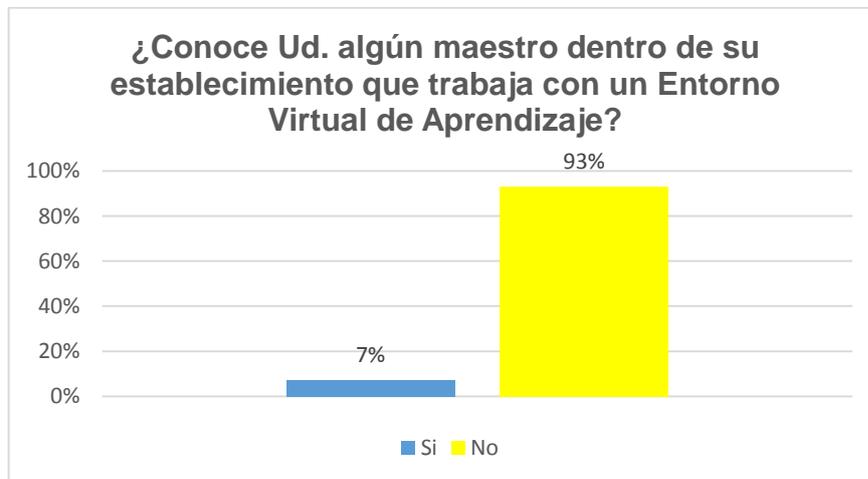
7. ¿Conoce Ud. algún maestro dentro de su establecimiento que trabaja con un Entorno Virtual de Aprendizaje?

Tabla N° 7

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	2	7%
2	No	28	93%
Total		30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N° 7



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los datos mostrados indican que el 7%, respondieron si a la pregunta 7, el 93% de los estudiantes del Segundo Año de bachillerato Polivalente en Informática respondieron que no.

En esta parte de la encuesta se hizo hincapié a los estudiantes si conoce algún maestro dentro de su establecimiento que trabaja con un Entorno Virtual de Aprendizaje.

Las TIC se han considerado como importantes herramientas para apoyar los procesos educativos. Así muchas instituciones de Educación Superior han optado por incorporar a sus estructuras plataformas docentes de enseñanza aprendizaje. (González Vallés Juan Enrique, 2015, p. 15)

Esto significa que no están utilizando entornos virtuales de aprendizaje para el proceso de enseñanza – aprendizaje se recomienda que investigar sobre los EVA y el beneficio que existe al utilizar entornos virtuales de aprendizajes y poder ser estudiantes competitivos y fructífero para la sociedad, donde la tecnología es el primer instrumento que tenemos en

nuestras manos

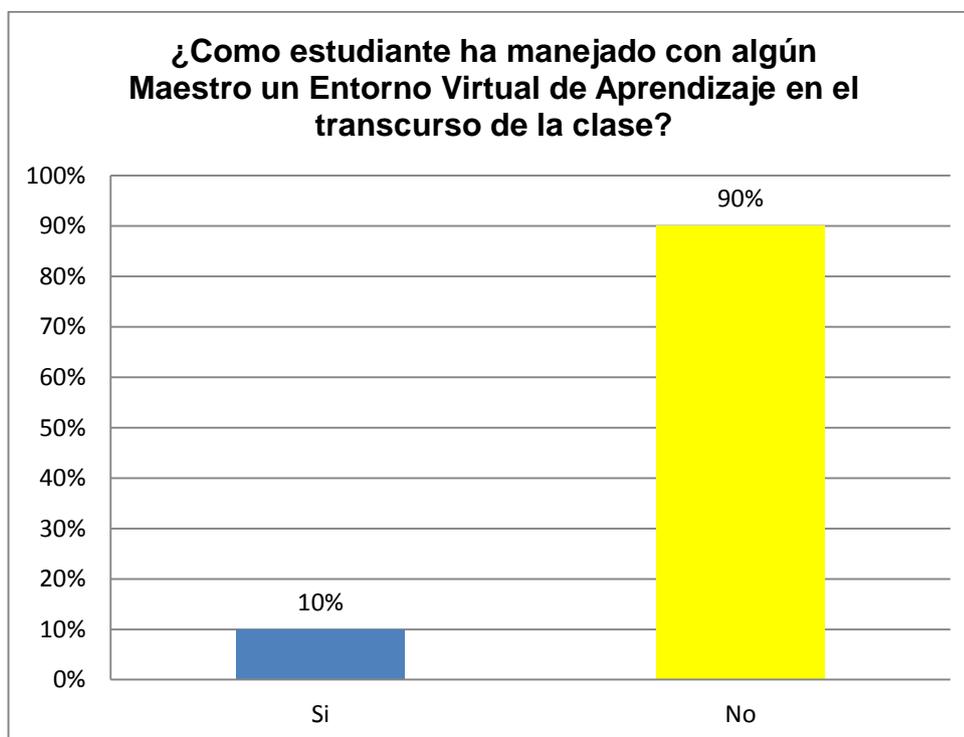
8.- ¿Como estudiante ha manejado con algún Maestro un Entorno Virtual de Aprendizaje en el transcurso de la clase?

Tabla N° 8

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	3	10%
2	No	27	90%
	Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N° 8



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el siguiente gráfico estadístico podemos observar que el porcentaje a la pregunta, Es del 10% respondieron que sí y el 90% contestaron que no.

En esta incógnita de la encuesta a los estudiantes se destaca, sobre si algún maestro ha utilizado un entorno virtual de aprendizaje para dictar sus clases.

El estudiante en línea suele tener una gran libertad de acción y un gran margen de independencia. Esto es una ventaja indudable sobre todo si tiene responsabilidades familiares y laborales. Sin embargo también supone un gran peligro. Por ello debe organizar su tiempo de conexión y participación en el aula, organizar su tiempo de estudio personal. (Bautista Pérez Guillermo, Borges Sáiz Federico, Forés i Miravalles Anna, 2006, p.. 38)

Podemos analizar que son pocos los maestros que utilizan estas herramientas para impartir sus enseñanzas.

Es recomendable que los estudiantes sean más investigativos y conocer sobre los entornos virtuales de aprendizaje, utilizar la tecnología en forma positiva para indagar sobre los diferentes programas que tenemos a disposición para crear trabajos educativos.

9.- ¿Dentro del Desarrollo de una Clase ha elaborado algún recurso didáctico u organizador Gráfico sobre un tema específico?

Tabla N° 9

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	12	40%
2	No	18	60%
	Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N° 9



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos podemos observar que en la pregunta 9, el 40% de los estudiantes respondieron que sí, mientras que el 60% contestaron que no.

En esta parte de la encuesta la característica más relevante es la elaboración de algún recurso didáctico u organizador gráfico por parte del estudiante sobre un tema planteado.

Son los materiales que se utilizan en el proceso enseñanza aprendizaje, tales como: textos, audiovisuales, materiales de experimentación, carteles, otros, que según los propósitos, contenidos el docente aplica para facilitar su labor y la de los estudiantes. (SANTILLANA, 2009 P.. 130)

Con estos datos podemos sacar como conclusión que menos de la mitad del curso no han realizado organizadores gráficos, ni ningún recurso didáctico en clase.

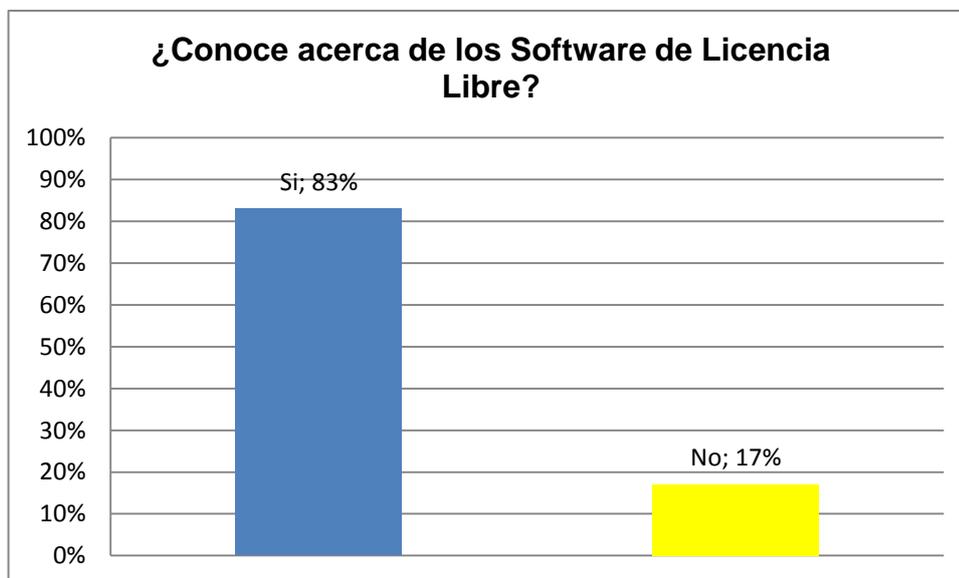
10. ¿Conoce acerca de los Software de Licencia Libre?

Tabla N° 10

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	25	83%
2	No	5	17%
	Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesus Cun Rueda

Gráfico N° 10



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se evidencia que el 83 %, contestaron que sí, mientras que el 17% respondieron que no.

La característica principal de esta incógnita es sobre si el estudiante conoce sobre los software libre.

La propuesta fundamental del software libre es que el código sea abierto, transparente, público y modificable y, por ello, la apuesta para la construcción ética de la sociedad del conocimiento converge hacia la construcción tecnológica, basada en el software libre. (Feltrero Oreja Roberto, 2008, P.. 88)

Podemos indicar que la mayoría de los estudiantes conocen sobre el software libre y su fácil distribución. Es recomendable utilizarlos ya que existen un sin número de programas y cada uno para diferentes tareas.

11. ¿A utilizado algún Software de Licencia Libre?

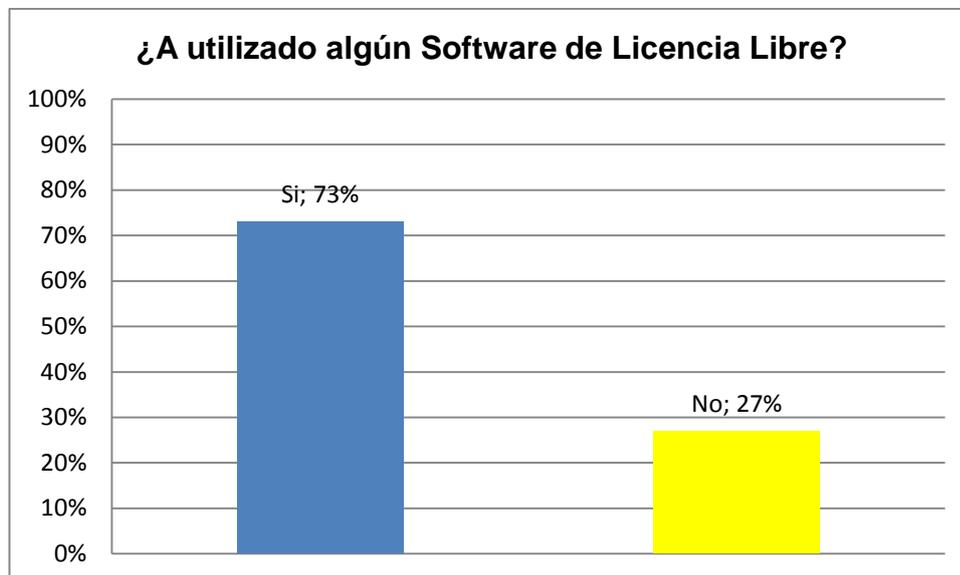
Tabla N° 11

Nº	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	22	73 %
2	No	8	27 %
	Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 11



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Tenemos que el 73%, respondieron que Si a la pregunta 11, Y el 27%, manifestaron que no.

La característica que se resalta en esta pregunta es si los estudiantes han utilizado algún software libre.

Recursos destinados para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público o que han sido liberados bajo un esquema de licenciamiento que protege la propiedad intelectual y permite su uso de forma pública y gratuita (Ramírez Montoya María Soledad, 2013, p.. 88)

Es recomendable que los estudiantes del curso utilicen software libre en sus trabajos y esto resulta muy útil en la enseñanza - aprendizaje ya que no se tendría que pagar licencia por adquirir algún software con licencia pagada, y el software de licencia libre tienen la misma funcionalidad con los mismos

resultados que los softwares de licencia privada.

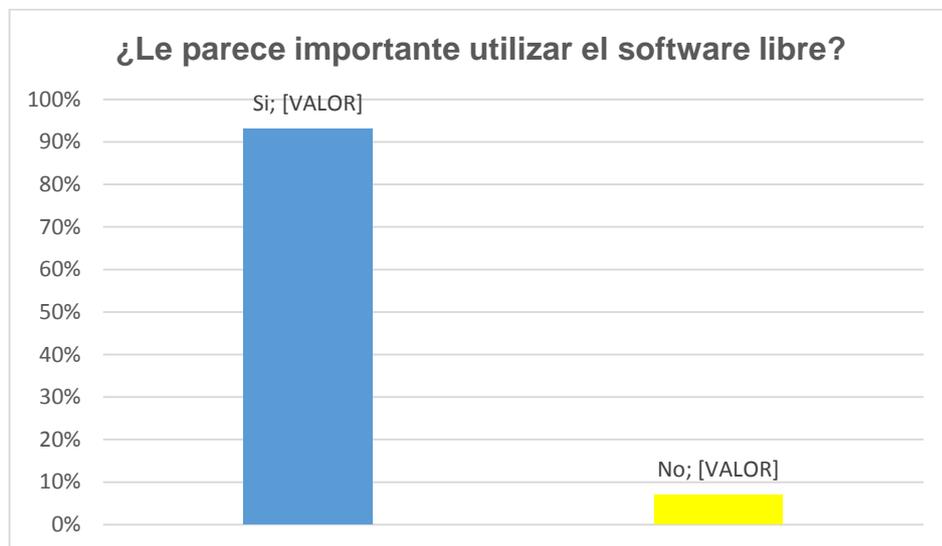
12. ¿Le parece importante utilizar el software libre?

Tabla N° 12

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	28	93 %
2	No	2	7 %
Total		30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 12



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta podemos observar que el 93% respondieron que si a la pregunta 12, y el 7% respondieron que no.

La característica más sobresaliente en esta pregunta a los estudiantes es si le parece importante utilizar software libre, ya que es un tema muy importante para ampliar nuestros conocimientos informáticos, siempre nos hemos acostumbrado a utilizar los software de licencia pagada, por falta de noción en este campo.

Desde aquel momento, el uso y desarrollo de software libre para las necesidades docentes e investigadoras de las USC han ido cobrando importancia de forma gradual, hasta el punto de que se pretenda tener campus virtual plenamente operativo con este tipo de licencia.(Hernández Ortega Jose, Massimo Pennesi Fruscio,Sobrino López Diego,Vásquez Gutierrez Azucena, 2011, Pag. 264)

Los estudiantes han hecho conciencia sobre lo económico que resulta trabajar con software libre y obtener el mismo resultado que trabajar con software privado.

Se recomienda utilizar el software de licencia libre por su gratuidad y fácil de encontrarlo en el internet, además es menos pesado que los pagados y libres de virus, existe diferente software para cada uno de las necesidades que tengamos, y con los mismos resultados.

Además tenemos la ventaja que un software de licencia libre nos ofrece el código fuente y con un poco de conocimiento de programación podemos aportar a mejorar el software.

13. ¿Qué beneficios pretende el uso de tecnologías informáticas?

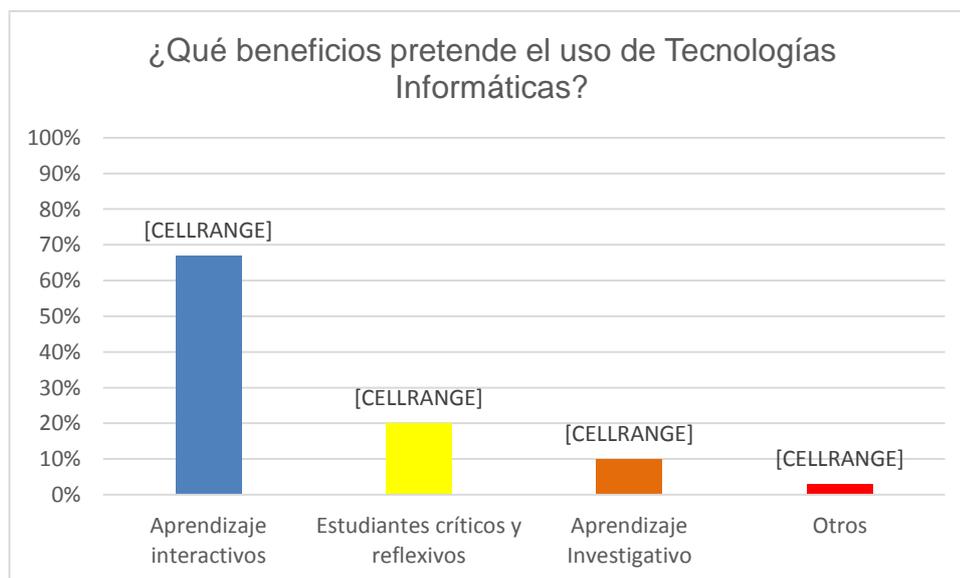
Tabla N° 13

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Aprendizaje interactivos	20	67
2	Estudiantes críticos y reflexivos	6	20%
3	Aprendizaje Investigativo	3	10%
4	Otros	1	3%
	Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 13



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos mostrados se evidencia que el 67% respondieron que sirven para crear aprendizajes interactivos, un 20% manifestaron que

formaban estudiantes críticos y reflexivos, un 10% se lograba aprendizaje investigativo y un 3 % contestaron que se lograban otros aprendizajes.

Lo más relevante de esta pregunta es qué piensan sobre los beneficios que pretende el uso de la tecnología informática.

Al integrar las TIC en la enseñanza se produce un cambio en el rol del profesor, pasando de ser el experto y transmisor de conocimiento a tutor y facilitador del aprendizaje. En este nuevo rol tiene gran importancia el uso de entornos favorecedores del aprendizaje y la capacidad del profesor/a para diseñar y realizar nuevos materiales adaptados a las características personales de sus estudiantes, a partir de las posibilidades que le brinde la tecnología.(Gargallo López Bernardo, 2003, P. 57)

Es recomendable que los estudiantes tengan claro que es muy importante incluir las tecnologías en la educación, para obtener buenos resultados y ser competitivo en este mundo globalizado.

14. ¿Qué recursos didácticos utiliza el docente en sus clases?

Puede contestar más de una Alternativas.

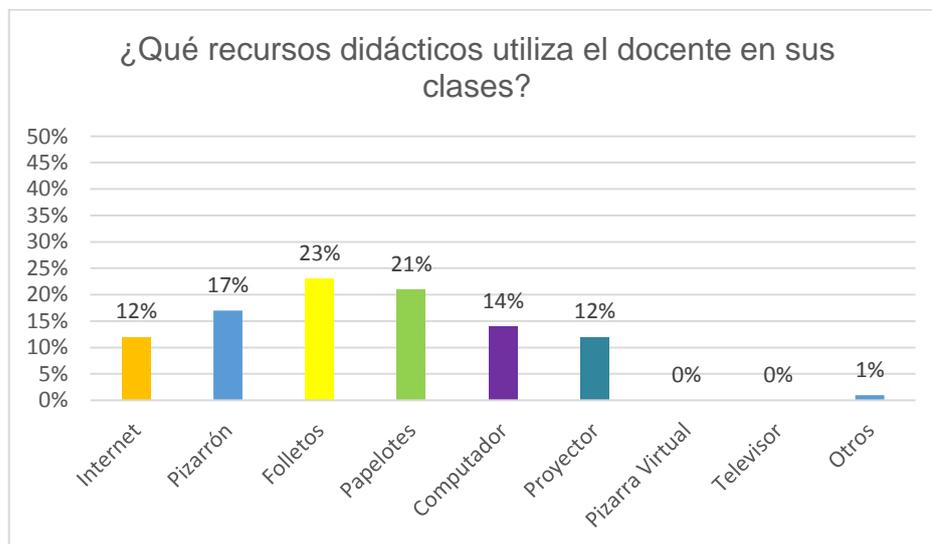
Tabla N° 14

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Internet	12	12 %
2	Pizarrón	18	17 %
3	Folletos	24	23 %
4	Papelotes	22	21 %
5	Computador	14	14 %
6	Proyector	12	12 %
7	Pizarra Virtual	0	0%
8	Televisor	0	0%
9	Otros	1	1 %
	Total	103	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 14



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta en la pregunta 14, se reflejan que los docentes utilizan más para dar sus clases folletos con un 23 %, luego le sigue Papelotes con el 21 %, a continuación Pizarrón con 17 %, seguido del computador con un 14 %, Internet e igual que el proyector con un 12 % y por último la opción otros con un 1 %.

En esta interrogante se quiere resaltar sobre qué recursos didácticos utiliza el docente en sus clases.

Denominamos medios y recursos didácticos a todos aquellos instrumentos que por, una parte, ayuda a los formadores en su tarea de enseñar y por otra, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje. (Corrales Palomo María Isabel, 2012, P.. 19)

Es recomendable e importante que el docente haga uso de las TIC al momento de impartir sus clases, para que pueda brindar una clase con aprendizajes significativos.

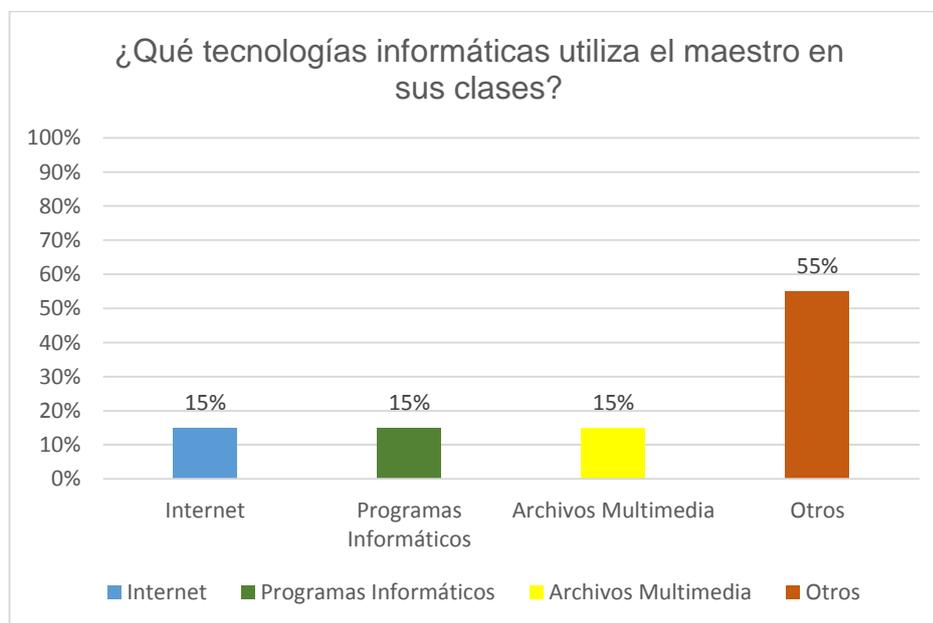
15. ¿Qué tecnologías informáticas utiliza el maestro en sus clases?

Tabla N° 15

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Internet	2	15 %
2	Programas Informáticos	2	15 %
3	Archivos Multimedia	2	15 %
4	Otros	7	55 %
	Total	13	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 15



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Un 55% de los encuestados contestaron en la pregunta 15, otros, un 15% que utilizan Internet y un 15 % multimedia, un 15 % Programas Informáticos.

La característica más relevante en esta interrogante es sobre que tecnologías informáticas utiliza el maestro en sus clases.

La tecnología debe ser usada para ayudar al estudiante a interactuar con los contenidos STEM, en una forma de promover un mayor entendimiento de ideas complejas, facilitar la solución de problemas y crear nuevas oportunidades de educación.(Bosch Horacio E., 2014, P. 64)

Podemos indicar que los docentes para impartir las clases no utiliza las Tic por lo que es aconsejable estar en frecuente capacitación sobre las TIC en la pedagogía y sus múltiples aplicaciones, para poder dar un giro transcendental a la Educación..

GUÍA DE ENCUESTA PARA LOS DOCENTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO POLIVALENTE EN INFORMÁTICA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO “DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ” PERIODO LECTIVO 215 – 2016 DEL CANTÓN ARENILLAS PROVINCIA DE EL ORO

1. ¿Qué tipo de cursos o seminarios de capacitación Ud. a recibido?

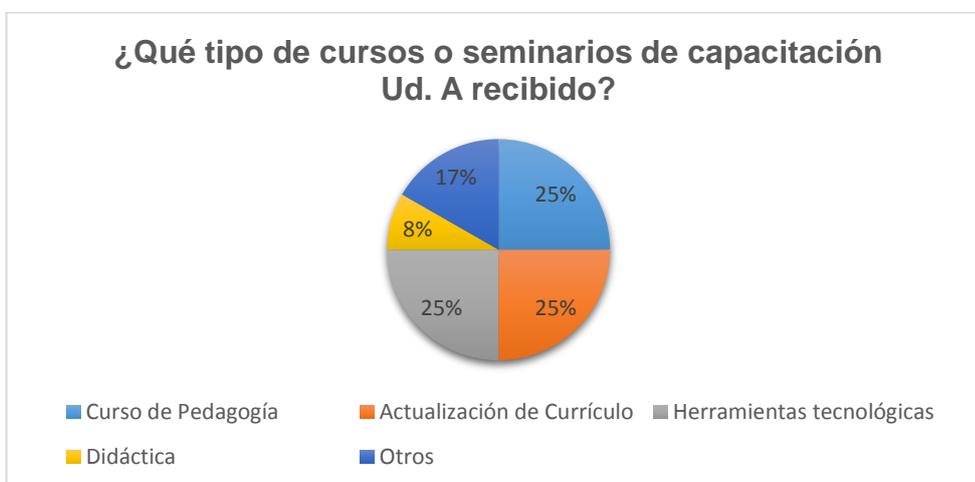
Puede contestar más de una alternativa.

Tabla N° 1

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Curso de Pedagogía	6	24 %
2	Actualización de Currículo	6	24 %
3	Herramientas tecnológicas	6	24 %
4	Didáctica	2	8%
5	Otros	4	16%
	Total	24	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 16



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La encuesta realizada a los 10 Docentes del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, reflejan que ellos se han capacitado en Actualización curricular con 24 %, Actualización del Currículo 24%, Herramientas Tecnologías 24 %, Didáctica 8% y otros 16%

En la pregunta 2 de la encuesta se hace referencia a la capacitación que los docentes han recibido, ya que hoy en día el docente debe de estar preparado para poder manejar muy bien la tecnología enfocada en la educación, y estar a la par de otros países, ya que hoy en día se debe formar estudiantes competitivos. Que sepan resolver problemas.

La formación básica de los docentes se complementa en esta fase con capacitación sobre el uso de las herramientas de Internet. Además, surge la preocupación por la capacitación específica de los profesores en el uso educativo de las nuevas tecnologías.(Cora Steinberg UNICEF Argentina, 2013 P.. 57).

Los docentes si están permanentemente actualizándose, además de capacitarse en la inclusión de las TIC en la educación. Ya que esto los lleva a ser docentes de la nueva generación, dando el espacio que el alumno se merece y no dejar que el estudiante sea un ente receptor de conocimiento teórico y no dejar que el elabore sus propias conclusiones sobre el tema expuesto.

Haciendo referencia a esta pregunta se puede hacer como recomendación que los docentes realicen mayor capacitación en el campo de la informática y no ser docentes tradicionalistas, se debe tener una mente más abierta al mundo tecnológico y lo positivo de utilizar la tecnología para los educando y formar individuos positivos.

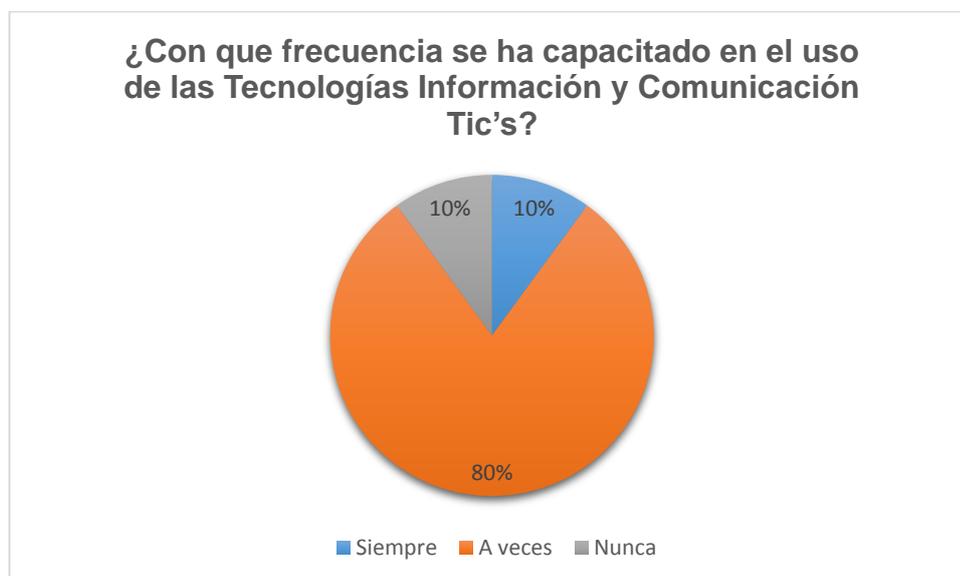
¿Con que frecuencia se ha capacitado en el uso de las Tecnologías Información y Comunicación Tic's?

Tabla N° 2

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Siempre	1	10%
2	A veces	8	80%
3	Nunca	1	10%
	Total	10	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 2



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En los datos podemos evidenciar que la opción a veces con un 80%, siempre 10%, Nunca 10%.

En esta pregunta sobresale la característica sobre con qué frecuencia se han capacitado los docentes en el uso de las Tic's, ya que hoy en día el gobierno ofrece cursos permanentes para que el docente vaya poco a poco adquiriendo nuevos conocimientos sobre la inclusión de las TIC en la educación.

Al no existir una capacitación permanente de los docentes en el campo de las tecnologías de la información y comunicación es poco probable formar estudiantes con mente abierta a lo positivo de la educación, es recomendable capacitarse para poder manejar la TIC e incluir las en la educación.

Es recomendable que los docentes estén en constante capacitación y muy en especial sobre las Tic para poder brindar conocimientos de calidad involucrando a la tecnología y las diferentes formas que existe dentro del campo pedagógico.

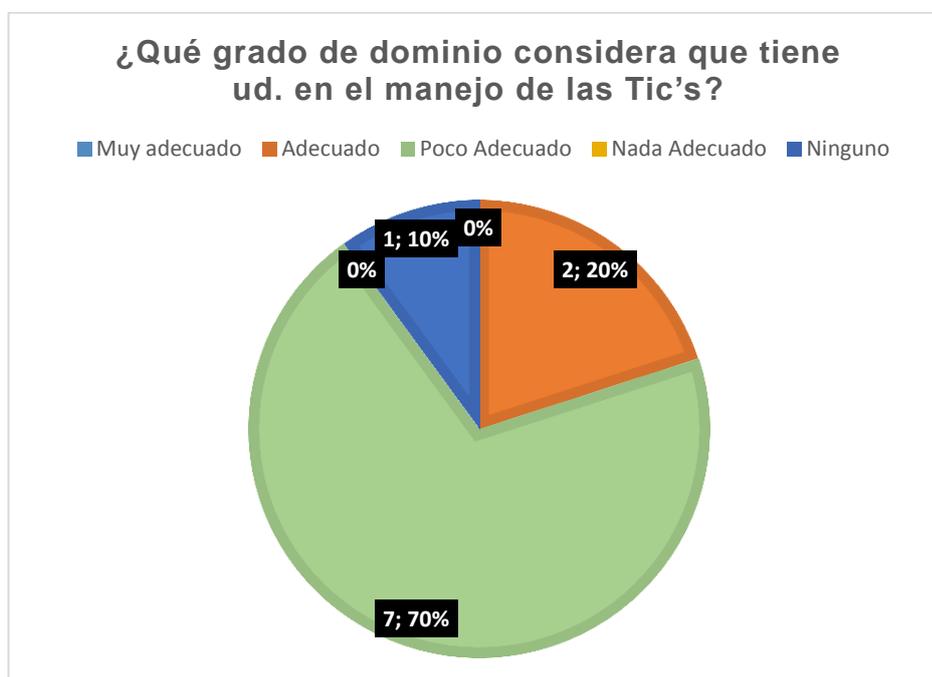
2. ¿Qué grado de dominio considera que tiene Ud. en el manejo de las Tic's?

Tabla N° 3

N°	Alternativas	Frecuencia	P orcentajes
	Muy		
1	adecuado	0	0
2	Adecuado	2	20%
	Poco		
3	Adecuado	7	70%
	Nada		
4	Adecuado	0	0
5	Ninguno	1	10%
	Total	10	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 3



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Reflejan en estos datos que la opción Poco adecuado con un 70%, Adecuado un 20%, ninguno 10%.

En esta parte de la encuesta lo más relevante es sobre el grado de dominio que el Docente considera que tiene para poder manejar las TIC.

La búsqueda de una integración de las TIC en la educación que logre un impacto en las prácticas de enseñanza y aprendizaje exige un sistema de formación continua flexible y con una oferta actualizada y multidisciplinar. Esto implica, por un lado, la ampliación de la oferta formativa. Por otro, el necesario entrecruzamiento de la práctica docente con otros saberes que contribuyan a enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje mediatizada por las TIC. (Pasem, 2014, P.. 141)

Podemos analizar que los docentes tienen poco dominio en el manejo de las TIC en el aula con sus estudiantes. Es recomendable buscar alternativas de ayuda y preparación para estar a la con grandes instituciones donde utiliza tecnología en sus enseñanzas – aprendizajes y formar estudiantes competitivos

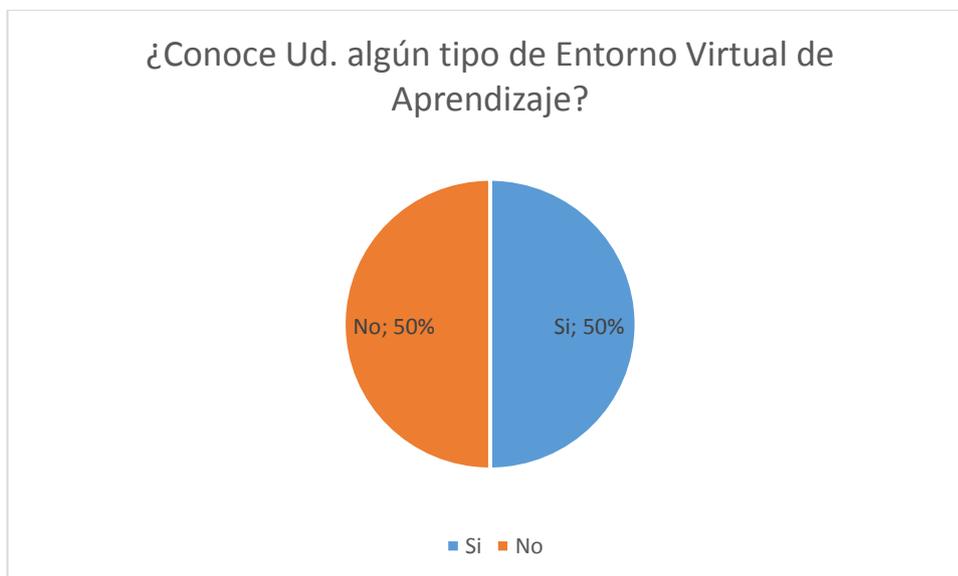
3. ¿Conoce Ud. algún tipo de Entorno Virtual de Aprendizaje?

Tabla N° 4

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	5	50%
2	No	5	50%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda



Especifique cuál de ellos:

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Moodle	10	50%
2	Edoome	0	0%
3	Edmodo	0	0%
4	Otro	0	0%
	Total	5	50%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 4



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos el 50%, contestaron que sí, el otro 50% contestaron que no, y cuando se les pregunto que especifiquen que Eva han utilizado contestaron que Moodle.

La característica más importante en este punto de la encuesta es si conocen algún Entorno Virtual de Aprendizaje. Ya que debemos de conocer e

implantar en nuestro trabajo académico los EVA para ayudar a los estudiantes a ser críticos y reflexivos.

Los Entornos virtuales de Aprendizaje no están restringido a la enseñanza a distancia, también puede enriquecer a la enseñanza presencial.(Silva Quiroz Juan, 2011, p. 65)

Al manifestar que no todos conocen sobre los entornos virtuales de Aprendizajes, podemos recomendar que es muy necesario que el docente investigue sobre este tema porque es una herramienta muy útil en la educación y preparación de nuestros estudiantes

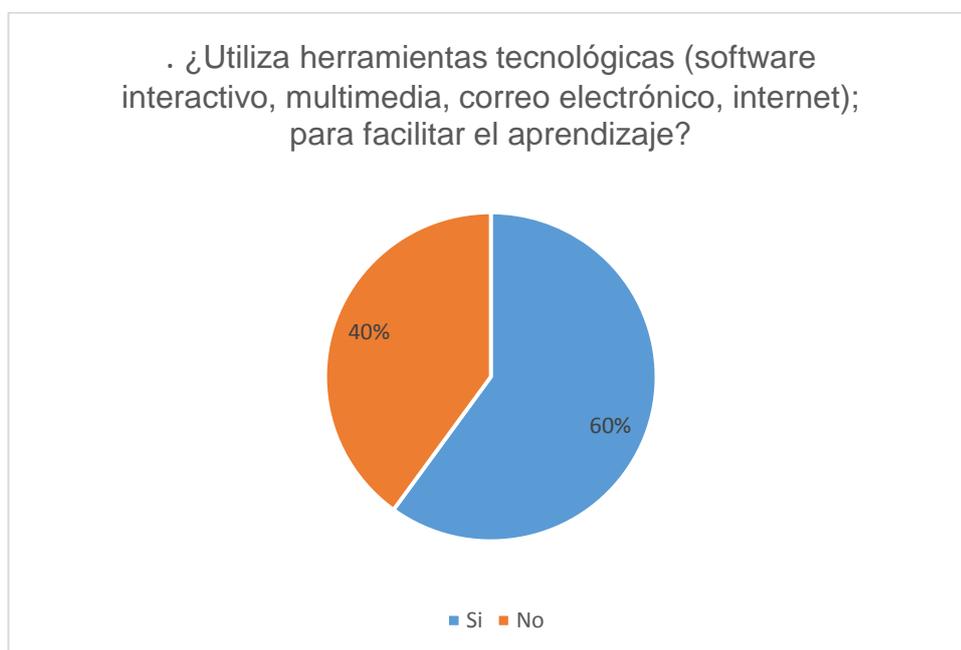
5. ¿Utiliza herramientas tecnológicas (software interactivo, multimedia, correo electrónico, internet); para facilitar el aprendizaje?

Tabla N° 5

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	6	60%
2	No	4	40%
	Total	10	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 5



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se puede observar que por el sí un 60% y por el No un 40%,

El punto principal en esta pregunta de la encuesta es, si que los Docentes utilizan herramientas tecnológicas para el aprendizaje de los estudiantes.

Conviene subrayar que la incorporación de las herramientas tecnológicas a la planificación de un proceso formativo incluye siempre una serie de normas y procedimientos de uso más o menos explícitos y formalizados, de las herramientas incorporadas.(Coll Cesar, 2008 p.. 86)

Es recomendable que los docentes incluyan en sus trabajos herramientas tecnológicas, ya que ayudan que el estudiante se forme investigativo, reflexivo y generador de nuevas ideas.

6. Ha escuchado o utilizado los Foros, en el proceso de enseñanza - aprendizaje

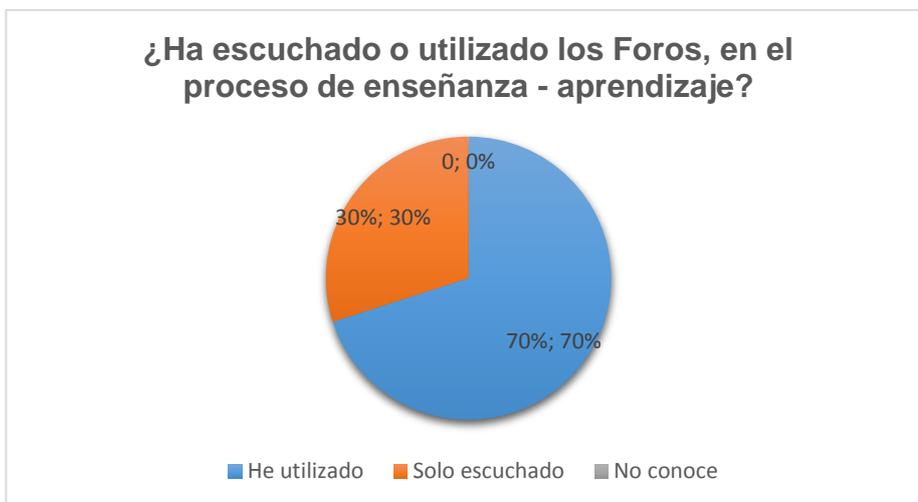
Tabla N° 6

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	He utilizado	7	70%
2	Solo escuchado	3	30 %
3	No conoce	0	0
Total		10	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 6



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La encuesta refleja que el 70% de los encuestados respondieron que si lo han utilizado, y un 30% que lo han escuchado. En conclusión podemos manifestar que los docentes si han utilizado un entorno virtual de Aprendizaje.

La característica relevante en esta interrogante es sobre el conocimiento de los Foros dentro de la enseñanza aprendizaje, y su utilización con nuestros estudiantes y el valor que se le debe dar a esta parte de la clase.

La utilidad de esta herramienta supera su nombre; de su aceptación original hay que destacar su naturaleza pública. Aunque la mayoría de las personas lo utilizan para intercambiar mensajes acerca de temas de interés común, su funcionalidad es múltiple. (Floréz Miranda Javier, 2007, p..31)

Se recomienda que como Docente debe conocer la importancia que tiene el saber realizar foros en nuestro proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que esto le permite al estudiante realizar una reflexión sobre el tema tratado y poder aportar con su conocimiento a despejar duda sobre lo estudiando.

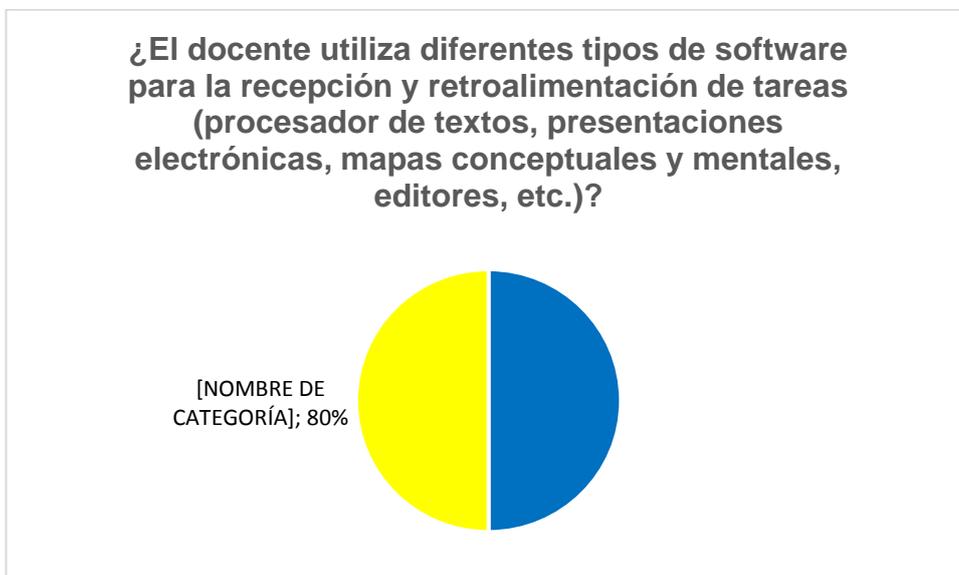
7. ¿El docente utiliza diferentes tipos de software para la recepción y retroalimentación de tareas (procesador de textos, presentaciones electrónicas, mapas conceptuales y mentales, editores, etc.)?

Tabla N° 7

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	2	20%
2	No	8	80%
	Total	10	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 7



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 20% contestó que si mientras que el otro 80 % contestó que no.

En conclusión podemos decir que unos docentes no utilizan las TIC en la retroalimentación de conocimientos o tareas extracurriculares.

Los recursos educativos abiertos se identifican como cursos completos, materiales de cursos, módulos, libros, videos, exámenes, software y cualquier otra herramienta, materiales o técnica empleadas para dar soporte al acceso de conocimientos.(Ramirez Montoya María Soledad, 2013, Pág. 89).

Se recomienda que el docente busque alternativas para llegar al estudiante, y poder realizar una buena retroalimentación convirtiendo la clase más dinámica e interactiva donde el estudiante pueda construir sus propias ideas, es de mucha ayuda para el estudiante observar o escuchar, manipular algún programa con el objetivo de entender lo explicado en clase por el maestro.

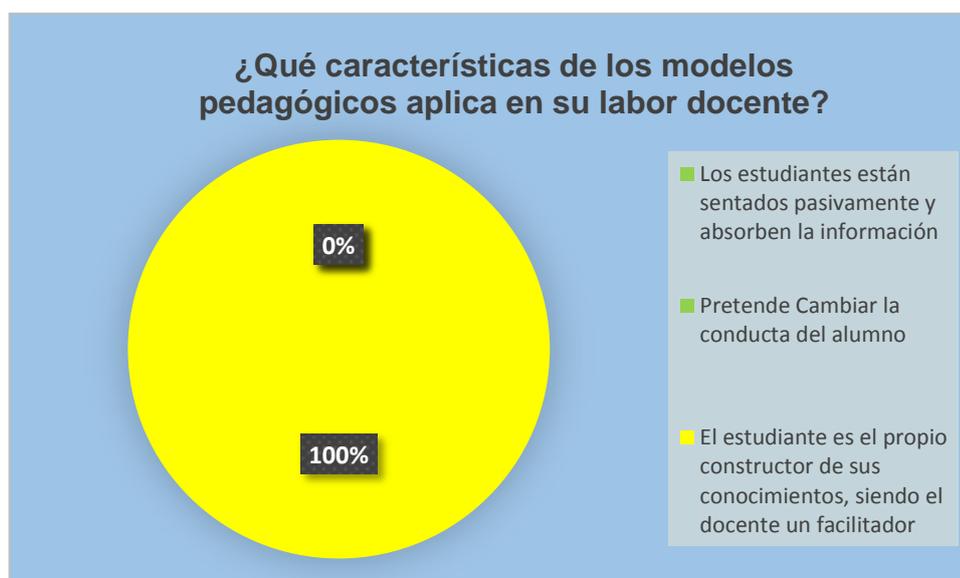
8. ¿Qué características de los modelos pedagógicos aplica en su labor docente?

Tabla N° 8

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Los estudiantes están sentados pasivamente y absorben la información	0	0
2	Pretende Cambiar la conducta del alumno	0	0
3	El estudiante es el propio constructor de sus conocimientos, siendo el docente un facilitador	10	100%
4	Otros	0	0
Total		10	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 8



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la encuesta realizada nos evidencia que, el 100% de los encuestados contestaron que el estudiante es el propio constructor de sus conocimientos, siendo el docente un facilitador

La característica principal de la pregunta 8 en la encuesta que se realizó al padre de familia es sobre qué características de los modelos pedagógicos aplica en su labor docente.

En referencia a la existencia de modelos pedagógicos como el de la educación diferenciada, se considera un retroceso con respecto a los avances que se han producido en el sistema educativo, que ha tenido un largo recorrido desde las políticas educativas de la diferencia hasta llegar a la educación integradora e inclusiva.(Ministerio de educación, 2012,p.. 589

Se recomienda que el docente tenga un modelo pedagógico con el que trabaja, y conocer o analizar si que este modelo está dando resultando esperados o no en el proceso de enseñanza aprendizaje

9. ¿Qué aspectos considera Ud. Que conducen a un aprendizaje significativo? . Puede contestar más de una alternativa?

Tabla N° 9

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Observación Directa	8	29 %
2	Teoría	1	4 %
3	Practica	10	36 %
4	Investigación	9	31 %
5	Otros	0	0
Total		28	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 9



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En los datos observados nos indican que práctica el 36%, investigación un 31 %, la observación directa un 29 %, teoría un 4 %.

La característica principal en esta interrogante es si que el docente conoce sobre qué aspectos conducen a un aprendizaje significativo.

El concepto de Aprendizaje significativo, tan mencionado en la propuesta curricular que comentamos procede originariamente de Ausubel. Para este autor un aprendizaje es significativo cuando la nueva información que se adquiere “puede relacionarse modo sustantivo y no arbitrario con el que el alumno ya sabe”. (Iglesias Cortizas Ma Jos, Sánchez Rodríguez Ma. del Carmen, 2007, pág. 206).

Con los datos obtenidos podemos indicar que los docentes coinciden que para obtener aprendizajes significativos se debe impulsar la investigación y

la practica en los estudiantes.

Es recomendable que el docente debe trabajar bajos estos principios, donde se debe fomentar al estudiante a ser investigativo.

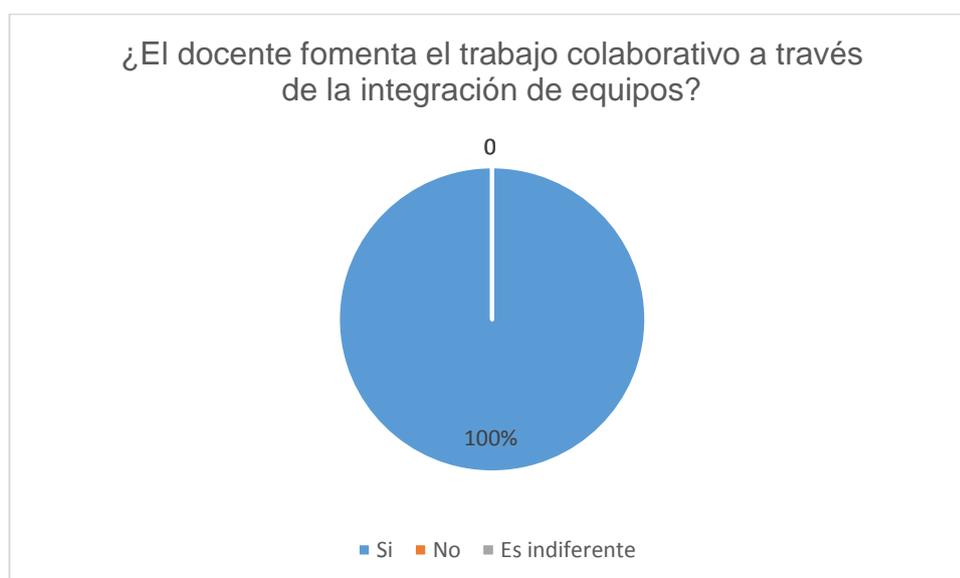
10. ¿El docente fomenta el trabajo colaborativo a través de la integración de equipos?

Tabla N° 10

N°	Alternativa	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	10	100%
2	No	0	0
3	Es indiferente	0	0
Total		10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 10



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico
Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Según los resultados de la encuesta en esta pregunta que el 100% de encuestados coinciden que fomenta el trabajo colaborativo a través de la integración de equipos.

Lo más relevante de esta interrogante es sobre el fomentar trabajos colaborativos por parte del docente

Muchas veces los estudiantes identifican que el trabajo en equipo se basa en realizar un trabajo que se ha repartido previamente y luego “cortan y pegan” los apartados individuales. Trabajar en equipo no solo es la capacidad de trabajar juntos de ahí la importancia por definir y describir la competencia.(Del Valle Mejía María Elena, 2015, P.. 215)

Se recomienda que el docente fomente un aprendizaje significativo y el trabajo de equipo que es la clave para solucionar cualquier inconveniente.

11. ¿Cuál de estas características corresponden a un Entorno Virtual de Aprendizaje?

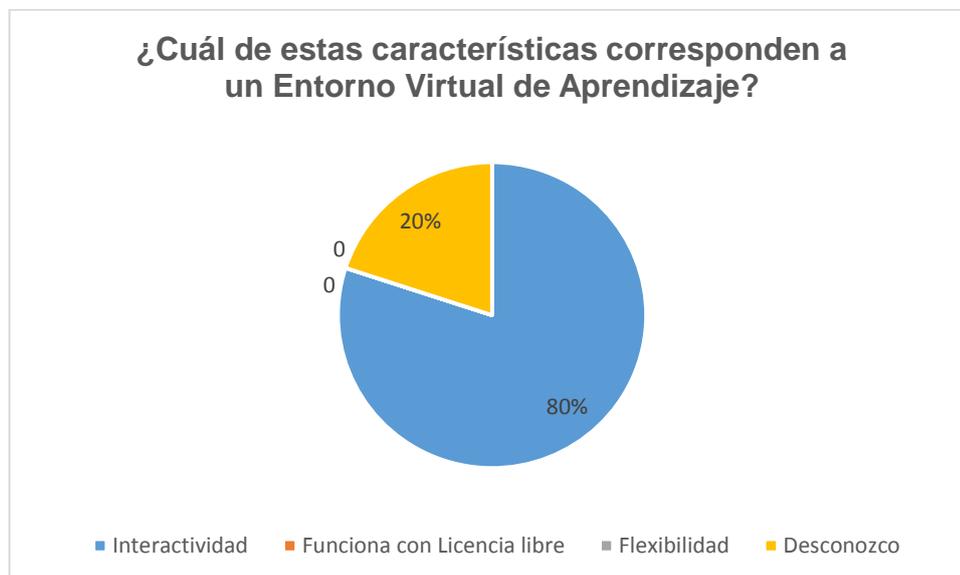
Tabla N° 11

Nº	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Interactividad	8	80 %
2	Funciona con Licencia libre	0	0
3	Flexibilidad	0	0
4	Desconozco	2	20%
Total		10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 11



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos tenemos que el 80% de los encuestados coinciden que las características que corresponden a un Entorno Virtual de Aprendizaje es la interactividad y el 20% desconoce de este tema.

Lo más importante de la pregunta es la característica más relevante de un entorno virtual de aprendizaje (EVA)

Existen varias plataformas comerciales y otras de libre acceso para configurar el entorno virtual de aprendizaje. Naturalmente es recomendable analizar las características, beneficios y costo de las mismas. Y a partir de estas consideraciones elegir a la que se ajuste al modelo educativo de la institución.(Edel Navarro Rubén,2011,p.. 31)

Se puede manifestar que los docentes si tienen claro las características de

los entornos virtuales de aprendizajes y es recomendable que comiencen a utilizarlo en sus aulas.

**12. ¿Qué beneficios pretende el uso de tecnologías informáticas?
Puede contestar más de una alternativa?**

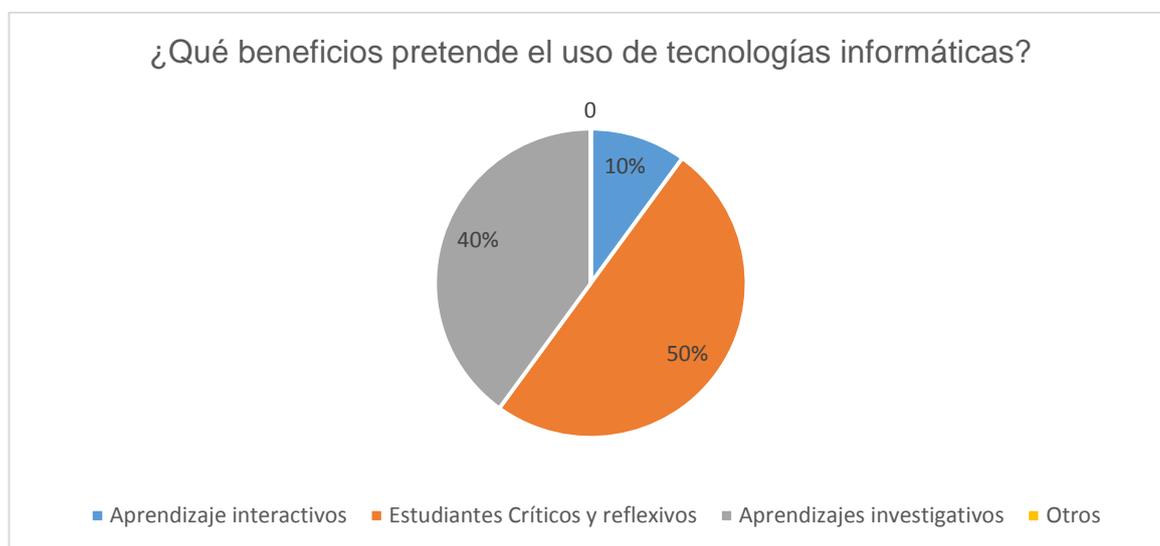
Tabla N° 12

N°	Alternativa	Frecuencias	Porcentajes
1	Aprendizaje interactivos	2	10%
2	Estudiantes Críticos y reflexivos	10	50%
3	Aprendizajes investigativos	8	40%
4	Otros	0	0,00
Total		20	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 12



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De la tabla mostrada se observa que estudiantes Críticos y reflexivos con un 50%, Aprendizajes investigativos 40%, Aprendizaje interactivos con 10%.

En esta parte de la encuesta queremos destacar sí que el docente tiene claro los beneficios del uso de las tecnologías Informáticas y de la manera de poder utilizarlas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje y sacar provecho de su utilidad.

El uso de la tecnología en el aula, la computadora facilita la enseñanza, de los conceptos procedimientos y actitudes y la relación existente entre la educación y la informática, así como las teorías educativas, descripciones como ambientes de aprendizajes apoyado con computador para lograr un adecuado aprendizaje en los estudiantes de secundaria, de educación básica.(Sanchez Ávila Gregorio, 2012, pág. 115).

Efectivamente el uso de las TIC, es para formar estudiantes Críticos y reflexivos, ya que nos permite que realicen sus propias investigaciones y luego den su opinión del tema que se ha tratado, ellos deben de aportar con sus reflexiones sobre lo tratado.

Se recomienda sembrar en el estudiante aprendizajes significativos de forma que pueda utilizarlo para poder resolver casos de la vida diaria. Y con esto estamos cumpliendo con los estándares solicitados por la educación ecuatoriana.

13. ¿Qué tecnologías informáticas utiliza en el proceso enseñanza-aprendizaje?

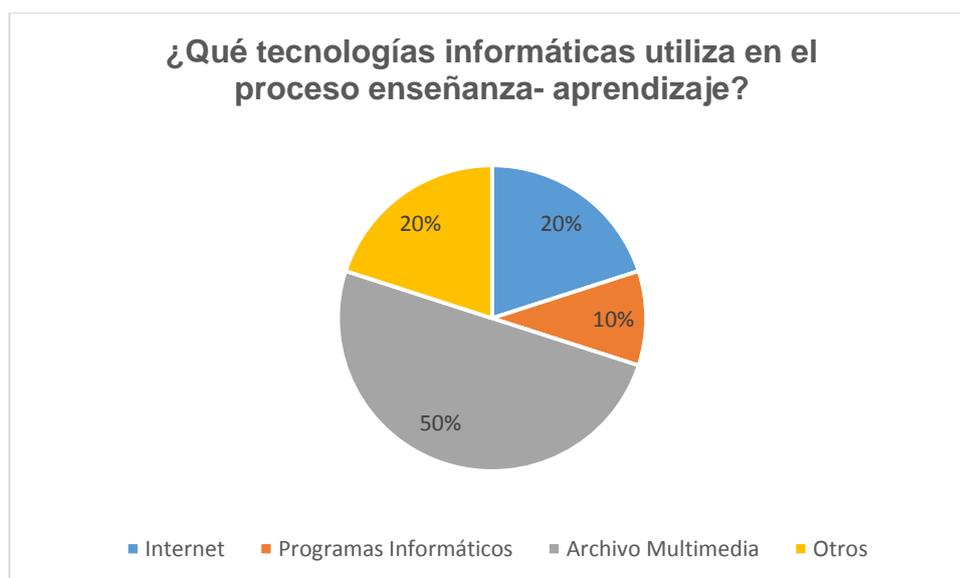
Tabla N° 13

N°	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Internet	2	20%
2	Programas Informáticos	1	10%
3	Archivo Multimedia	5	50%
4	Otros	2	20%
	Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 13



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los datos señalan que el 50% contestaron que archivos multimedia, el 20% Internet, el 20% otros, el 10% Programas informáticos.

Se quiere destacar sobre las herramientas informáticas que el docente utiliza en sus enseñanzas.

Al integrar las TIC en la enseñanza se produce un cambio en el rol del profesor, pasando de ser el experto y transmisor de conocimiento a tutor, mediador y facilitador del aprendizaje. En este nuevo rol tiene gran importancia el uso de entornos favorecedores del aprendizaje y la capacidad del profesor/a para diseñar y realizar nuevos materiales adaptados a las características personales de sus estudiantes, a partir de las posibilidades que le brinde la tecnología. (Gallardo López Bernardo, 2003, p.. 57)

Las Tecnologías son muy relevante en campo de la docencia por lo que se recomienda incluirlas en nuestra labor educativa.

14. ¿Le parece importante utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje, para un mejor desarrollo de la clase?

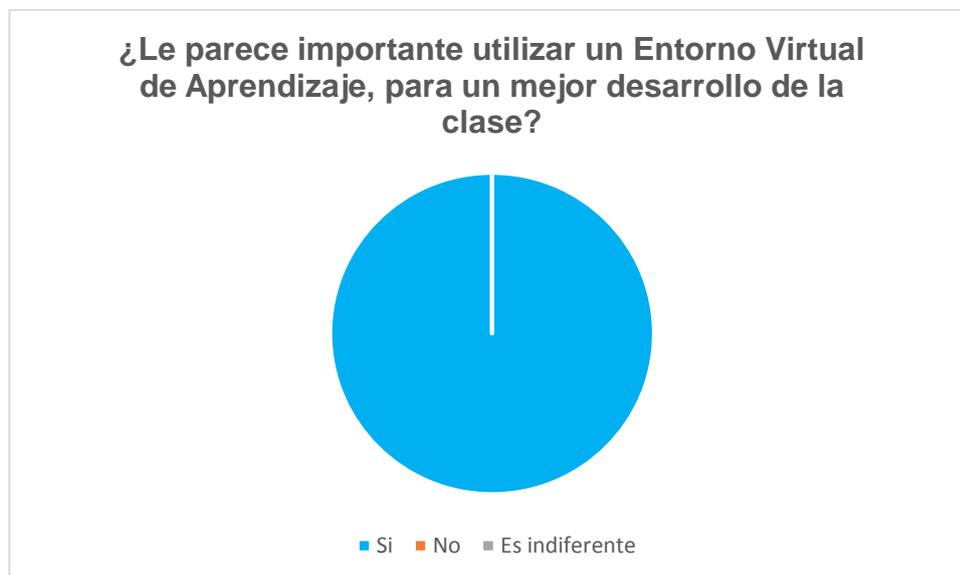
Tabla N° 14

Nº	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	10	100%
2	No	0	0
3	Es indiferente	0	0
Total		10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

Gráfico N° 14



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Segundo Año de Bachillerato Técnico

Elaboración: Maricela de Jesús Cun Rueda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la Pregunta 14, de la encuesta tomado a los docentes del Camilo Gallegos del cantón Arenillas Prov. De El Oro, el 100% contestaron que sí.

En esta interrogante queremos destacar la opinión del docente sobre la importancia que considera de utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje.

Un entorno virtual de aprendizaje se considera un complemento a lo que actualmente se hace en las aulas e incluso algunos autores se refieren a estos entornos como un sistema bisagra donde integrar el entorno virtual institucional y este entorno más informal que ofrecen las redes sociales y comunidades virtuales de aprendizaje. (González Vallés Juan Enrique, 2015, p. 315)

En conclusión podemos indicar que los docentes están muy interesados en

conocer estas plataformas y poderlas utilizar en el proceso de enseñanza – aprendizaje porque les resultaría muy útil el poder trabajar con sus estudiantes y sacarle provecho.

Se recomienda al docente estar siempre preparado para el cambio educativo y no ser un docente tradicionalista si no formarse en un docente del siglo XXI, donde la tecnología empieza a formar parte de nuestras vidas

ENTREVISTA A LA DOCENTE DEL ÁREA DE INFORMÁTICA
Lic. Cinthia Vitonera Cruz

CARGO: Docente

AÑOS DE SERVICIOS: 8 años



- 1.
2. **¿Cuáles son los principales deberes que tiene un docente dentro del aula de clase?**

Según mi opinión los principales deberes de un docente dentro del aula de clase son: Estimula y acepta la autonomía y la iniciativa de los estudiantes, forjar al estudiante para el futuro, enseñar aprendizajes significativos, fomentar los valores, inculcar la igualdad y compañerismo dentro de la comunidad educativa, además cumplir con los requisitos de docentes y de tutor.

ANÁLISIS:

El trabajo del docente es de cumplir con una serie de requisitos que no se puede obviar para poder desarrollar su trabajo con eficiencia. Como por ejemplo al inicio del año escolar es conveniente recordar algunos de los deberes y funciones del personal docente como una forma de mantener y contribuir con el buen desenvolvimiento de las tareas encomendadas.

3. **¿Cuál suele ser su papel como Orientador dentro del Aula de Clase?**

EL docente orientador debe ser innovador, un líder positivo, participativo,

crítico que pueda resolver los problemas con inteligencia, aprende de los demás, y tiene que interesarle todo lo que ocurre en el grupo, y siempre debe tener el grupo unido y fortalecido.

ANÁLISIS:

El docente como orientador debe de mantener y contribuir con el buen vivir de los estudiantes e inculcar los valores que son muy importantes en el ser humano para una buena convivencia escolar.

4. Explique ¿Cuáles son los inconvenientes más frecuentes que tienen dentro del aula clase?

La falta de materiales informáticos, para brindar nuestras clases más interactivas y ha siendo uso de las TIC, ya que contamos con un solo laboratorio de informática, y tenemos que acomodar un horario para cada uno de las Docentes del área de Informática.

ANÁLISIS:

Como docentes debemos de buscar mecanismo que nos ayude a formar en el estudiante la investigación usando las TIC y lo podemos realizar por múltiples formas e incluso con celulares inteligentes, Tablet, que ellos llevan al salón de clase

5. ¿Realiza Ud. Actividades investigativas en el tiempo determinado dentro del aula de clases?

Pocas veces, poco no contamos con las herramientas necesarias para poder realizar una investigación en el aula, aunque existen algunos estudiantes que llevan sus celulares y se conectan alguna red del colegio y se puede realizar la investigación, pero es muy pocas veces que yo hago esto en el

aula.

ANÁLISIS:

El docente debe inculcar en el estudiante la investigación, ya que de esta forma se logrará que el estudiante este en una constante preparación, y llevando conocimientos previos a la clase y poder desenvolverse de una mejor manera.

6. ¿Usted conoce que es un entorno virtual de aprendizaje (EVA)?

No tengo muy definido ese concepto, soy una Docente de informática, pero no lo conozco a fondo, si lo he escuchado acerca de los entornos virtuales de aprendizaje, el que escuchado más frecuente es el Moodle, pero no lo he utilizado.

ANÁLISIS:

El Docente debe ser investigativo en todos los campos, pero principalmente en el avance de la pedagogía que hoy en día existe, las TIC están al alcance de nuestras manos y se debe investigar sobre los nuevos procesos de aprendizajes – enseñanza incluyendo la tecnología.

7. Considera Ud. que es necesario que los docentes adquieran más conocimiento ante esta temática

Sí, porque estamos viviendo una nueva era de enseñanza aprendizaje donde las tecnologías informáticas deben de estar presente en todo momento, el estudiante debe ser un ente reflexivo y participativo.

ANÁLISIS:

EL Docente debe de hacer conciencia de su rol en el aula de clase y por lo tanto debe de tener una auto preparación, con el único objetivo de formar individuos con valores y competitivos en cualquier campo.

8. ¿Ha utilizado alguna vez una Plataforma de Entorno Virtual de Aprendizaje en el proceso de Enseñanza Aprendizaje?

No, solo planifico mis clases y traigo los materiales necesarios para hacer mi labor de Docente.

ANÁLISIS:

Falta de parte del docente una mejor preparación donde debe de actualizar sus conocimientos con respecto a las TIC.

9. ¿Le gustaría manejar un Entorno Virtual de Aprendizaje Básico donde se pueda realizar una clase interactiva?

Si, quisiera que hubiera una capacitación sobre este tema es muy interesante y me gustaría conocerlo más a fondo.

ANÁLISIS:

El docente debe ser creativo e investigativo con el tema de impartir las clases utilizando, herramientas de software libre de acuerdo a las necesidades que se nos presente.

10. ¿Cree que los Entornos Virtuales de Aprendizaje ayudan al estudiante a tener un mejor desenvolvimiento, generando sus propias opiniones?

Creo que sí porque a lo mejor no está frente al docente que muchas veces temen contestar o decir alguna duda referente al tema, o por temor que sus compañeros puedan interpretarlo mal.

ANÁLISIS:

Es hora que el docente comience a trabajar con los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA), para que despierte en el alumno el interés por la investigación.

10 ¿Considera que los educadores poseen el dominio para implementar, valorar y desarrollar una variedad de prácticas efectivas de enseñanza aprendizaje?

Sí, todos los docentes de nuestra institución estamos en la capacidad de implementar, valorar y desarrollar nuevas prácticas de enseñanza – aprendizaje, para lograr que nuestros alumnos se destaquen en cualquier lugar a nivel cantonal provincial y nacional y porque no decirlo a nivel internacional.

ANÁLISIS:

El docente como ser humano está sujeto a cambios, y es capaz de poder realizar un giro a la educación tradicional, por lo tanto con esfuerzo, dedicación y preparación puede lograrlo.

ENTREVISTA A LA DOCENTE DEL ÁREA DE INFORMÁTICA

Lic. Patricia Zhingre Padilla

CARGO: Docente

AÑO DE SERVICIO: 10 años



1. ¿Cuáles son los principales deberes que tiene un docente dentro del aula de clase?

- Los principales deberes que tiene un Docente dentro del aula son:
- Promover el respeto entre docentes y estudiantes
- Llevar planificada su clase y no improvisar
- Asistir puntualmente a clases
- Llevar un control de asistencia y aprovechamiento
- Llevar todo el material que se va a necesitar en la clase
- Realizar las actividades planificadas para la clase

ANÁLISIS:

Estamos claros que los docentes son entes moderadores de las conductas de los estudiantes y con el ejemplo deben enseñarles los niveles de responsabilidad que deben mostrar en la sociedad.

Cumpliendo con estos derechos y funciones, te proyectas en tu trabajo como una persona responsable, merecedora del lugar que ocupas en una sociedad de constantes cambios en todas las áreas.

2. ¿Cuál suele ser su papel como Orientador dentro del Aula de Clase?

Antes de comenzar la clase siempre me gusta hacerlo con una lectura reflexiva haciendo hincapié en algún valor, y de esta forma poder orientarlo hacia buenas costumbres.

ANÁLISIS:

El docente debe ser ejemplo de buenos valores, donde haga hincapié a principios éticos forjados desde el hogar de cada uno de los estudiantes.

3. Explique ¿Cuáles son los inconvenientes más frecuentes que tienen dentro del aula clase?

No se puede dar la clase haciendo uso de las tecnologías ya que el establecimiento no cuenta con un proyector, ni grabadora para poder realizarlo y toca hacer en forma verbal. Y es muy incómodo.

ANÁLISIS:

El docente debe planificar sus clases buscando tácticas de enseñanza, donde se haga el uso de las herramientas tecnológicas, que estén a nuestro alcance.

4. ¿Realiza Ud. Actividades investigativas en el tiempo determinado dentro del aula de clases?

No, llevo mi trabajo investigado y hago trabajos en equipo entregándolo lo investigado a cada equipo, para que ellos saquen sus propias conclusiones.

ANÁLISIS:

EL fomentar en el estudiante el ser investigativo estamos formando estudiantes reflexivos, generadores de ideas, a crear sus propias conclusiones y ser participativos, requisitos indispensables para que sea un individuo fructífero a la sociedad.

5. ¿Usted conoce que es un entorno virtual de aprendizaje (EVA)?

Si, en los cursos que nos ofrecen el gobierno he podido estar en las TIC 1 y me ha tocado utilizarlo

ANÁLISIS:

Con el poco conocimiento adquirido, el docente debe realizar una evaluación de su trabajo y mejorar sus clases de acuerdo a las necesidades del tiempo, donde la tecnología está en todos los campos.

6. Considera Ud. que es necesario que los docentes adquieran más conocimiento ante esta temática

Sí, creo que es un tema muy interesante, porque en los cursos del ministerio ya no son presenciales, solo a distancia, o también llamados Online y debemos conocer esta herramienta para poder trabajar en ella.

ANÁLISIS:

EL docente debe ser investigativo sobre los adelantos de la educación en estos días y las múltiples herramientas que existe a disposición del campo pedagógico.

7. ¿Ha utilizado alguna vez una Plataforma de Entorno Virtual de Aprendizaje en el proceso de Enseñanza Aprendizaje?

No, con mis estudiantes no lo he utilizado.

ANÁLISIS:

Debe ser el docente más abierto a las diversas alternativas que hay en la actualidad sobre como poder dictar una clase, donde las TIC deben de estar presente.

8. ¿Le gustaría manejar un Entorno Virtual de Aprendizaje Básico donde se pueda realizar una clase interactiva?

Sí, me gustaría para implementar en mis clases algunos videos, software, etc. Que son fundamentales para los aprendizajes de mis estudiantes.

ANÁLISIS:

El docente debe de estar sujetos a los cambios que se están dando en el campo pedagogía y auto prepararse.

9. ¿Cree que los Entornos Virtuales de Aprendizaje ayudan al estudiante a tener un mejor desenvolvimiento, generando sus propias opiniones?

Sí, claro porque se le enseña hacer investigativo y reflexivo, donde ellos generen sus propias opiniones sobre el tema tratado sin temor a nada.

ANÁLISIS:

El fomentar en el estudiante la responsabilidad para realizar sus trabajos con

autonomía dentro de una investigación bien realizada donde se debe analizar la información requerida estamos formando personas para el futuro.

10. ¿Considera que los educadores poseen el dominio para implementar, valorar y desarrollar una variedad de prácticas efectivas de enseñanza aprendizaje?

Sí, todos estamos en condiciones de desarrollar nuevas metodologías para llegar a los estudiantes y prepararlos para el futuro, siendo competitivos en un mundo globalizado.

ANÁLISIS:

Los docentes como profesionales en el campo de educación están preparados para poder realizar los cambios que se están dando o que se pueden dar en el campo pedagógico con el único objetivo de crear en el estudiante aprendizaje significativo.

g. DISCUSIÓN

Al culminar la investigación realizada en el colegio de bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, sobre entornos virtuales de aprendizaje y su utilización dentro del campo educativo, tiene como objetivo principal determinar la realidad que se vive dentro del aula del Segundo Año de bachillerato Técnico Polivalente en Informática para de esta manera determinar las potencialidades y limitaciones, y así determinar moderadamente las reales necesidades, para la propuesta del presente estudio, y poder verificar si se ha cumplido con los objetivos planteados al inicio del trabajo investigativo

Para realizar la verificación de los objetivos, a continuación citare los objetivos específicos elaborados al inicio de la investigación.

Conocer sobre el manejo del Entorno virtual de Aprendizaje en el campo educativo.

Al aplicar los instrumentos de evaluación en el establecimiento, a la población escogida como son los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática y a las docentes del área de Servicio pudimos constatar que conocen poco sobre los entornos virtuales de aprendizaje, y que no aplican correctamente las TIC en la parte pedagógica ya que solo se limitan a seguir una estructura de la malla curricular dada por el Ministerio de Educación.

No manejan entornos virtuales de aprendizaje para complementar sus enseñanzas, lo que las docentes utilizan para la recepción de trabajos extracurriculares son los correos electrónicos, como medio de comunicación.

Establecer cuáles son las principales ventajas de utilizar software con licencia libre

De acuerdo a lo investigado, no se trabaja con software de licencia libre ya que tienen en su laboratorio de computación el Sistema Operativo Windows que es un software privado y por ende utilizan herramientas informáticas privadas para la enseñanza – aprendizajes como son, Photoshop, Visual Studio, Adobe Dreamweaver, etc.

Como podemos conocer en el transcurso del trabajo investigación existen muchas ventajas de utilizar software libre, ya que poseen las mismas características de los software privados y la ventaja que se tiene es que no necesita ningún otro software para su funcionalidad como por ejemplos parches, y existe una gama de software que se puede utilizar para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Determinar las características que nos ofrecen el Entorno Virtual de aprendizaje a los estudiantes

De acuerdo a los resultados arrojados al aplicar los instrumentos de investigación, se pudo constatar que desconocen sobre la aplicación de los entornos virtuales en el campo educativo, y las ventajas que nos ofrecen al utilizarlo en nuestras aulas, existe un sinnúmero de características, entre ellos podemos citar los siguientes:

- Despierta en el estudiante el sentido crítico
- Abarca el análisis de contenido de lo expuesto en clase
- Manipulación de software de organizadores gráficos
- Favorecer el aprendizaje de los alumnos como principal objetivo,
- Estar predispuestos a la innovación,
- Poseer una actitud positiva ante la integración de nuevos medios tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje,
- Integrar los medios tecnológicos como un elemento más del diseño

curricular,

- Aplicar los medios didácticamente,
- Aprovechar el valor de comunicación de los medios para favorecer la transmisión de información,
- Diseñar y producir medios tecnológicos,
- Seleccionar y evaluar los recursos tecnológicos,
- Organizar los medios,

Crear un Entorno virtual de aprendizaje para desarrollar las clases de Elaboración y Administración de sitios web

Al constatar el inconveniente que se tiene para complementar el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha creído conveniente crear un Entorno virtual de aprendizaje para desarrollar las clases de Elaboración y Administración de sitios web a los estudiantes del Segundo año de bachillerato Técnico Polivalente en Informática del establecimiento “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, del Cantón Arenillas, Provincia de El Oro en el periodo lectivo 2015 -2016. Para llevar a efecto con éxito las clases y trabajar en el entorno virtual de aprendizaje con los estudiantes e interactuar con ellos.

- Poner en práctica las enseñanzas adquiridas mediante el Aula Virtual de Aprendizaje para uso en la vida diaria.
- Al desarrollar e implantar el entorno virtual de aprendizaje elaborada con una herramienta de software libre como es Kompozer, podemos comenzar a trabajar desarrollando las siguientes destrezas
- Comunicarse con los estudiantes para poder resolver alguna inquietud o interrogantes por parte de nuestros alumnos
- Llevar un listado de las Actividades elaboradas en la plataforma
- Motivar a los estudiantes a incluir la tecnología en la enseñanza aprendizaje
- Motivar a los estudiantes hacer, analítico, críticos y reflexivos en sus

trabajos

- Manipular diferentes tipos de software libre para el desarrollo de las actividades
- Estar constantemente comunicados

Al culminar el trabajo investigativo de titulación se puede verificar cada uno de los objetivos específicos planteados al inicio de la presente investigación y nos lleva a verificar el objetivo específico que indica.

Descubrir las ventajas de utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje en el ámbito educativo, con la herramienta Kompozer para los estudiantes del Segundo año de Bachillerato Técnico del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”.

Finalizado la elaboración del Entorno Virtual de Aprendizaje con la herramienta Kompozer de licencia libre e implementado en un hosting educativo, se pueda dar uso para el proceso educativo, donde constan evaluaciones, temas de clases, envió de tareas, etc. Y de esta forma podemos favorecernos de las múltiples ventajas que nos ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje para complementar las clases del aula física.

h. CONCLUSIONES

Los Docentes del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez” del cantón Arenillas, no trabajan con entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza – aprendizaje y por tanto sus estudiantes desconocen la función y características que nos ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje para llevar mejor las enseñanzas – aprendizajes.

Que solo los Docentes de la especialidad aplican las TIC en sus clases, los demás docentes no aplican las TIC y solo se limitan a trabajar en el aula con material didáctico como libros, folletos, papelógrafos, cuadernos de apuntes, dejando de lado la tecnología.

La falta de equipos informáticos es una de las causas por lo que los docentes no pueden utilizar la tecnología en el aula, ya que no cuenta con aula audiovisual, solo tienen el laboratorio de computación, el cual pasa ocupado toda la jornada de clase con el bachillerato técnico.

Que los docentes desconocen sobre el uso de las aulas virtual de Aprendizaje y su manejo enfocado a la pedagogía y por lo tanto no lo utilizan con sus estudiantes.

No elaboran material Didáctico con sus estudiantes utilizando herramientas tecnológicas con el software que tenemos a disposición, en la clase sobre del tema expuesto.

i. RECOMENDACIONES.

A los Directivos de la Institución gestionar para implementar los equipos necesarios tecnológicos que los docentes necesitan para poder brindar sus clases incluyendo las TIC en la educación

A los Docentes del establecimiento que deben de aplicar los entornos virtuales de aprendizaje, formar estudiantes competitivas y fructíferos a la sociedad.

Los Docentes deben de incluir las TIC en la educación ya que esto les ayudará hacer las clases más dinámicas y que los alumnos presten atención, y poder inculcar la investigación y el análisis de la información investigada.

El alumno debe participar en la construcción de sus propios conocimientos y no ser un ente pasivo que solo escucha lo que el profesor dice, sino ser parte del proceso de enseñanza – aprendizaje y juntos construir la clase.

Utilizar la tecnología de hoy en día para planificar las clases incluyendo las TIC y los múltiples programas educativos que existen en la web para complementar la enseñanza – aprendizajes del aula.

PROPUESTA ALTERNATIVA



1859



**Universidad Nacional de Loja
Modalidad de Estudios a Distancia
Carrera de Informática Educativa**

PROPUESTA ALTERNATIVA

COLEGIO DE BACHILLERATO “DR. CAMILO GALLEGOS DOMINGUEZ”

TEMA:

ELABORACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON LA HERRAMIENTA KOMPOZER, PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA ESPECIALIDAD DE INFORMÁTICA, EN LA ASIGNATURA DE ELABORACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ” DE LA PROVINCIA DEL ORO DEL CANTÓN ARENILLAS PERÍODO LECTIVO 2015 – 2016.

AUTORA:

MARICELA DE JESUS CUN RUEDA

2016

TEMA:

ELABORACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON LA HERRAMIENTA KOMPOZER, PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA ESPECIALIDAD DE INFORMÁTICA, EN LA ASIGNATURA DE ELABORACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DEL “COLEGIO DE BACHILLERATO DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ” DE LA PROVINCIA DEL ORO DEL CANTÓN ARENILLAS PERÍODO LECTIVO 2015 – 2016.

INTRODUCCIÓN:

La propuesta está orientada a la elaboración de una aula virtual utilizando herramienta de software libre como Kompozer para la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Elaboración y Administración de Sitios Web del Segundo Año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática, para complementar las clases dictadas por el docente.

El manejo de un aula virtual hoy en día es primordial para realizar aprendizajes significativos de tal manera, que el estudiante pueda manipular diferentes herramientas para elaborar su material didáctico, existe una relación docente estudiante que no se puede vincular fácilmente.

Este nuevo entorno de la educación a distancia no pierde su carácter educativo. Los estudiantes están en un aula, pero ésta es virtual, ellos no se relacionan cara a cara pero si mediante los medios que están a su disposición.

El aula virtual es un entorno en donde se encuentran todos los factores que existen en la aula tradicional, pero algunos de ellos, como los alumnos y el profesor están separados tanto en la hora como en el sitio, Este entorno educativo, espera que el alumno realice su tarea de aprendizaje en forma independiente, y los materiales de los cursos concretos deben contener los conceptos de la enseñanza así como las oportunidades de interacción que normalmente existen en la aula, y en la enseñanza cara a cara.(Vélez William, 2014, p. 25)

JUSTIFICACIÓN:

El implementar un Entorno de Aprendizaje en el campo de la pedagogía es muy importante para que el estudiante tenga un mejor desenvolvimiento, y tenga a su disposición una gama de herramientas que lo ayude a la construcción de sus conocimientos.

El desarrollar un entorno virtual de aprendizaje para que los estudiantes lo puedan manipular en la clase se estará formando de acuerdo a los reglamentos establecidos, donde las Tic están presente y se complementa con lo trabajado dentro del aula de clase física.

Esta herramienta nos ofrece interactividad, comunicación, dinamismo en la presentación de contenidos, uso de multimedia, texto y elementos que permiten atender a los usuarios con distintos estilos de aprendizaje, todo en un mismo sitio: la computadora con conexión a la red.

Existen múltiples razones para utilizar un EVA y es que el estudiante se vuelve organizador de su tiempo de estudio, responsable en las tareas encomendadas por parte del docente, si por algún motivo no pudo asistir a su clase por medio de esta plataforma puede estar al tanto de la clase y realizar cualquier consulta al docente a sus amigos.

Con respecto a su factibilidad se cuenta con las herramientas necesarias para poder realizar el Entorno Virtual de Aprendizaje, con docentes capacitados en el campo tecnológico y estudiantes que muy bien tienen dominio de la tecnología.

OBJETIVOS

GENERAL:

Crear un Entorno Virtual de aprendizajes con la herramienta Kompozer con el fin de propiciar la participación activa y permanente del estudiante en el proceso educativo, y el docente de la asignatura de Elaboración y Administración de Sitios Web contribuyan a fortalecer y complementar un aprendizaje integral de sus estudiantes.

ESPECÍFICOS:

- Desarrollar un Entorno Virtual de Aprendizaje para un mejor desenvolvimiento de las clases de Administración y Elaboración de Sitios Web que permitan optimizar la ejecución de valores, destrezas y habilidades, con el fin de desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.
- Aplicar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Aula Virtual con tareas encomendadas a los estudiantes para crear aprendizajes significativos.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

Wilfredo Dionicio, (2014), dice que “Para el Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología los campos virtuales son sitios Web especializados que cuentan con herramientas para la gestión de la enseñanza aprendizaje” (pág. 29).

Valoramos el aporte del autor Wilfredo, ya que las plataformas de aprendizaje ofrecen a los estudiantes un entorno cerrado y controlado en el que las instituciones educativas pueden establecer elementos correspondientes a funciones como foros de participación, recursos didácticos, mecanismos de comunicación, evaluación en línea, cronograma de actividades, de tal manera que el estudiante sea responsable de las tareas encomendadas, y es quien pone su horario de trabajo.

El paso a competencia de aprendizaje de orden superior como la gestión del conocimiento, la resolución de problemas y la toma de decisiones requiere una docencia basada en la capacidad del estudiante para construir conocimiento a casos específicos. Esto requiere métodos de enseñanza que se base en un enfoque constructivista del aprendizaje a la vez que suministra herramientas que faciliten este método de enseñanza. El aprendizaje en entornos virtuales con el uso de la Red, de los foros de debate en línea, bitácoras (blogs), wikis, y muchas otras herramientas que permiten el enfoque de enseñanza constructivistas. (Pérez G., Borges F. & Fóres A., 2010, pág. 14)

De acuerdo con los autores Pérez Guillermo. , Borges Federico, Fóres Anna, el desarrollo de ambientes virtuales se diseña en base al proceso de enseñanza – aprendizaje constructivista donde el estudiante va construyendo su propio aprendizaje, se vuelve un ser responsable,

investigativo y creador de sus propias ideas, basadas en recolección y organización de la información.

Andreone, A., & Bollo, D. (2005), mencionan que “las tecnologías comunicacionales favorecen las interacciones entre docentes y alumnos, ya que el internet permite el foro, la reunión y el debate, sin embargo; como cualquier proyecto educativo, en la calidad de los contenidos y su propuesta para la enseñanza dependen de la función del docente” (pág. 2).

Los entornos virtuales de aprendizaje se tratan de un recurso para la educación con sistemas pedagógicos individualizados a través de tareas y actividades que favorecen el trabajo colaborativo e individual, dejando de lado la enseñanza tradicional, ya que es posible a través de estas plataformas que el estudiante tenga acceso a mas fuentes de información y búsqueda bibliografía que le ayuden a reforzar sus aprendizajes.

Sin lugar a duda que las nuevas tecnologías de la información y comunicación se han convertido en la actualidad en un recurso didáctico de gran importancia en las actividades docentes que le ayudan a mejorar significativamente el proceso enseñanza –aprendizaje y que los estudiantes adquieran de esta forma aprendizajes significativos.

El docente debe de estar en constante cambio y preparándose la educación hoy en día se ha convertido en el principal pilar de conocimientos para el individuo, y por lo tanto debe de estar al par con la tecnología, la educación dentro del campo tecnología es de mucha ayuda, al implementar los Entornos Virtuales a nuestra planificación, los estudiantes han cambiado con el corree del tiempo, y el docente se encuentra frente a grupo de personas que ya han nacido con la tecnología.

El docente debe formar al estudiante con mente positiva, para que utilice las herramientas tecnológicas para algo fructífero y no para lo negativo como

muchos lo hacen.

En la concepción de la educación como fuente del desarrollo ésta se enfrenta a nuevos desafíos: entre otros, expandir y renovar permanentemente el conocimiento, dar acceso universal a la información y promover la capacidad de comunicación entre individuos y grupos sociales. Las políticas educacionales que implican la incorporación de las TIC en los establecimientos educacionales - su utilización efectiva, tanto en los procesos de enseñanza/aprendizaje como en la organización de la tarea docente – son una forma de dar respuesta a estos desafíos. (Naciones Unidas, 2010, pág.8)

De acuerdo a este escrito por las Naciones unidas sobre las Tic dentro de la educación estamos de acuerdo, porque la educación es un desarrollo universal del individuo para poder enfrentar los problemas que se les presente y las tecnologías debe de estar presente el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde el estudiante es el constructor de sus ideas y conocimientos bajo la guía del docente.

DESARROLLO DEL AULA VIRTUAL

Con la finalidad de dar un giro transcendental a la educación se ha creído conveniente Diseñar e Implementar de un Entorno Virtual de aprendizaje utilizando Kompozer para la enseñanza de los estudiantes del segundo año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática, en la asignatura de Elaboración y Administración de sitios web del Colegio de Bachillerato "Dr. Camilo Gallegos Domínguez" de la ciudad de Arenillas provincia de El Oro.

El desarrollo del aula virtual será un gran paso que se da en esta institución donde los estudiantes deberán reflexionar de acuerdo al tema planteado y elaborar sus propios ensayos, una vez que hayan elaborado la adecuada investigación y analizado, para sacar sus propias conclusiones y generar

ideas que sean de provecho para ellos y futuras generaciones.

Análisis de Requerimientos

En este punto se analizó qué clase de datos son los que se va a utilizar, cada uno de los elementos que conformaran el entorno virtual de Aprendizaje, observando entornos similares.

Debemos de realizar el análisis de los colores de la plataforma de manera que sea un ambiente amigable para que el estudiante se encuentre motivado dentro del aula virtual se determinan las funciones del software educativo, los tipos de contenidos y herramientas a implementarse:

- Explicación del tema
 - ❖ Herramienta de Licencia Libre: Kompozer
 - ❖ Tipos de contenidos: cursos en línea, videos, textos imágenes, blogs, wikis,

- Actividades de practica
 - ❖ Herramienta a usarse: diferentes software de licencia libre de acuerdo a las necesidades del estudiante
 - ❖ Tipos de contenidos: Imágenes, textos

PLANIFICACIÓN

En esta fase se procede a planificar cada uno de los pasos que vamos a realizar para alcanzar la meta propuesta.

Empezamos eligiendo el programa con el que vamos a diseñar el EVA, el cual va ser Kompozer, que es un editor de página web de Licencia libre.

Para el desarrollo de la estructura nos basamos en Entornos virtuales de

aprendizaje similares que hoy en día se está utilizando la cual comprendía un entorno amigable de fácil manejo e intuitivo.

Los temas a implementarse se detallan de la siguiente forma (estos temas son dados por el Ministerio de Educación del Ecuador para el Bachillerato Técnico).

Tabla 1. Temáticas a implementarse en el aula Virtual

BLOQUES	TEMAS
UT 1	CONCEPTOS BÁSICOS DE WEB
UT 2	INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE HTML
UT 3	SOFTWARE DE EDICIÓN DE SITIOS WEB,
UT 4	PUBLICADOR DE SITIO WEB
UT 5	REDES SOCIALES
UT 6	CONCEPTOS BÁSICOS DE DISEÑO:

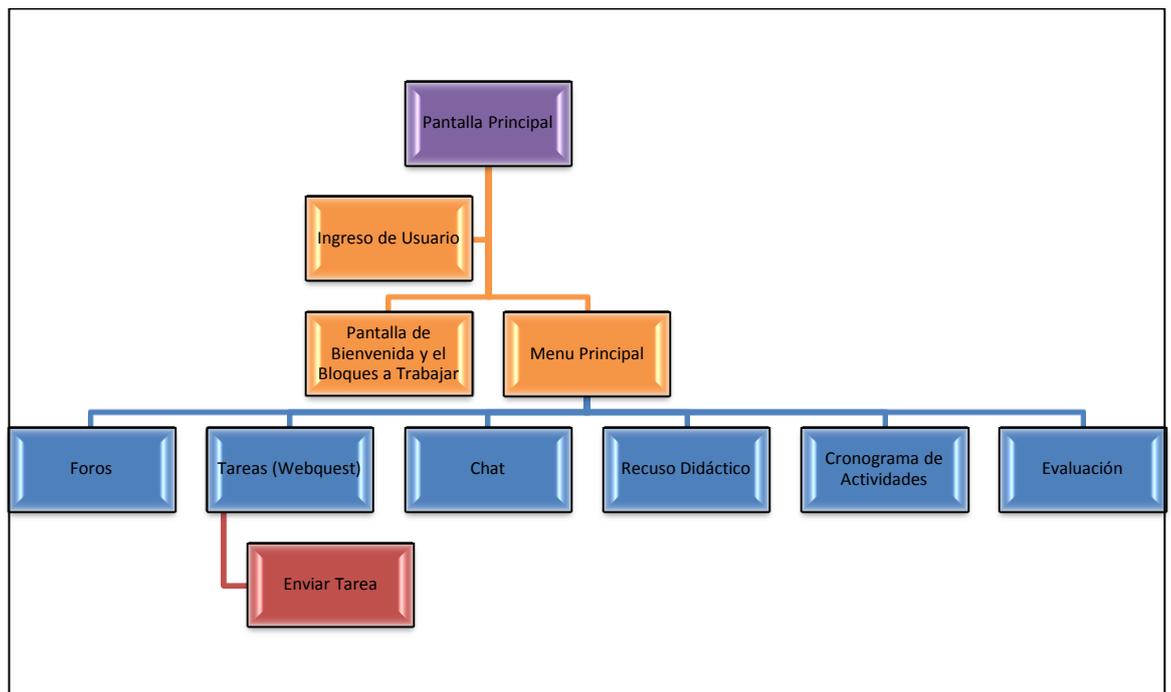
Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador

Responsable: Maricela de Jesus Cun Rueda

Diseño

En esta etapa del EVA debemos ir diseñando una plataforma de manera que cuente con todos los requerimientos necesarios para el que fue creado.

Se crea el mapa de navegación y los prototipos que servirán como lineamientos a seguirse en la construcción del software educativo.



Autor: Maricela de Jesus Cun Rueda

La generación de las pantallas del Aula Virtual de Aprendizaje usan los siguientes colores y elementos diseñados con las herramientas de licencia libre Kompozer, Gimp entre otros.

- Fondo
 - Color: azul, amarillo
 - Elementos: libro, líneas figura animada
- Logotipo
 - Color: azul, amarillo
 - Elementos: Sello de la Institución
- Título
 - Color: blanco, negro
 - Elementos: textos, líneas
- Botón menú
 - Color: amarillo, azul
 - Elementos: Tablas , imágenes animadas

- Botones de temas
 - Color: verde
 - Elementos: flechas

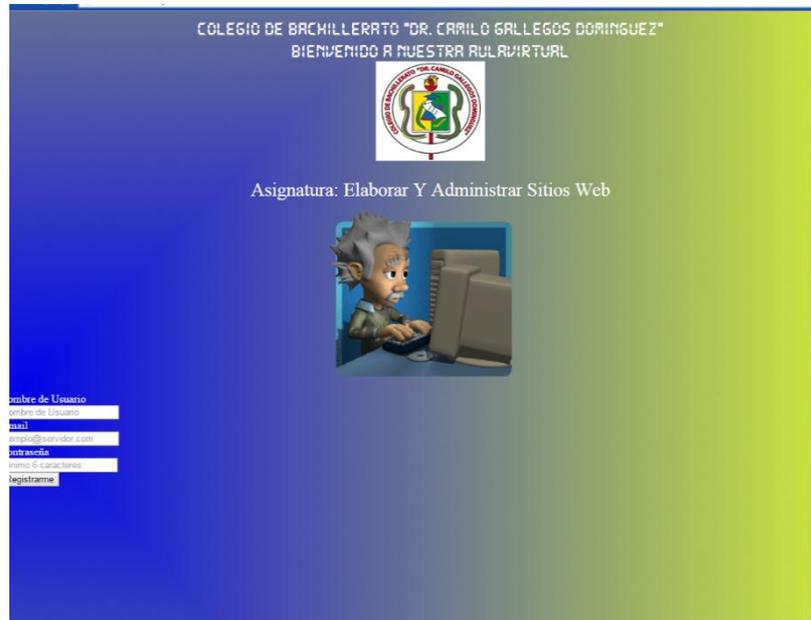
A continuación se identifican los elementos del aula Virtual

Imagen 1: Pantalla Principal del aula virtual



Fuente: Aula Virtual de Aprendizaje de la autora
 Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 2: Pantalla de registro de Usuario



Fuente: Aula Virtual de Aprendizaje de la autora
 Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

I

Imagen 3: Pantalla de Bienvenida



Fuente: Aula Virtual de Aprendizaje de la autora
 Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 4: Pantalla Menú Principal



Fuente: Aula Virtual de Aprendizaje de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 5: Foro



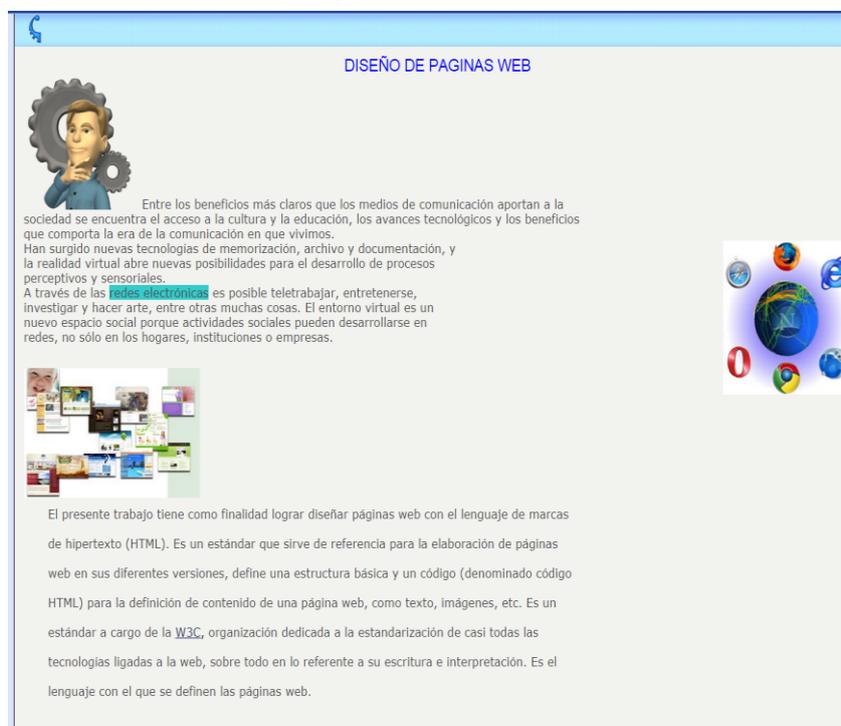
Fuente: Aula Virtual de Aprendizaje de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 6 : Blogs



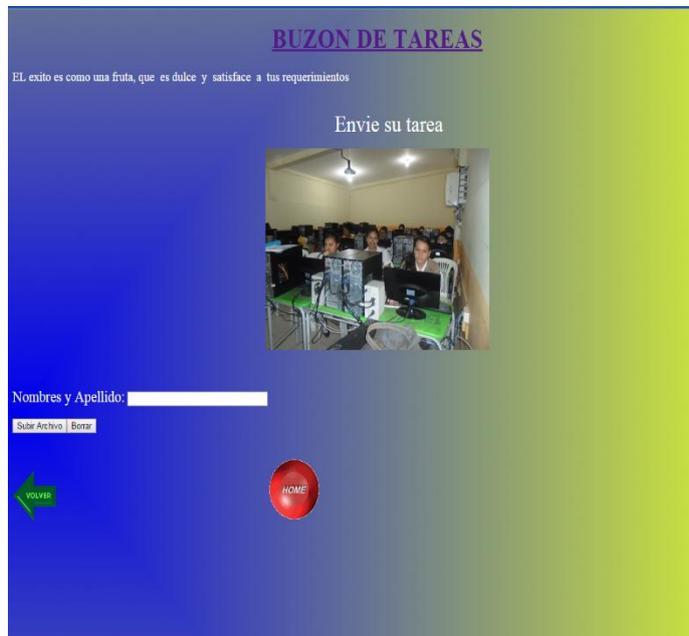
Fuente: Aula Virtual de Aprendizaje de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 7 : Pantalla de Tarea



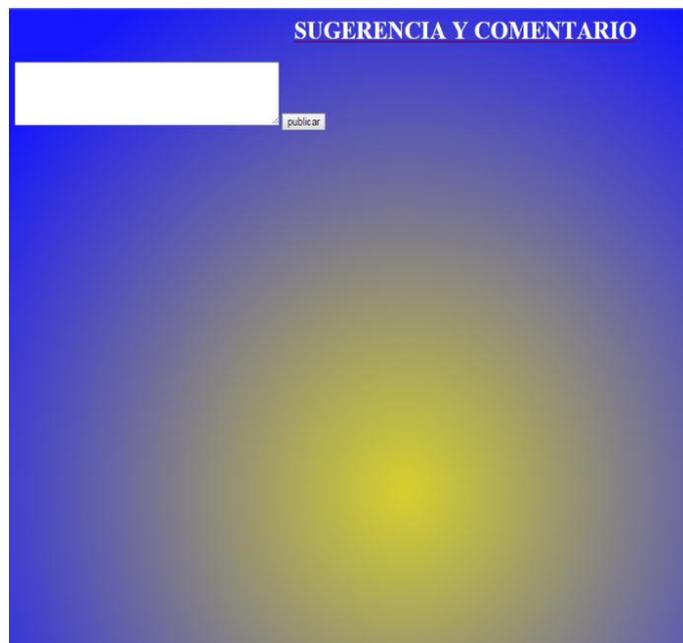
Fuente: Pantalla del aula Virtual de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 8: Pantalla de Enviar Tarea



Fuente: Pantalla del aula Virtual de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 9: Pantalla de Chat



Fuente: Pantalla del aula Virtual de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 10: Pantalla de recursos Didácticos



te: Pantalla del aula Virtual de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 11: Pantalla de Actividades Académicas



Fuente: Pantalla del aula Virtual de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Imagen 12: Pantalla de Evaluación



Evaluación de Sitios Web

Evaluación del Primer Cuatrimestre

***Obligatorio**

Nombre: *

Correo: *

Un hipervínculo es lo mismo que un hipervínculo, un vínculo, o un enlace. *

Verdadero

Falso

Un hiperenlace es lo mismo que un hipervínculo, un vínculo, o un enlace. *

Verdadero

Falso

Las etiquetas que forman la estructura básica de la página son: *

Una etiqueta html, que contiene a una etiqueta head, que a su vez contiene a una etiqueta body.

Una etiqueta html, que contiene primero una etiqueta head, y a continuación una etiqueta body.

Una etiqueta html, que contiene las etiquetas head y body, en cualquier orden

Una etiqueta html, una head y una body, cada una a continuación de la anterior

Para crear una tabla hay que insertar las etiquetas <table> y </table> *

Verdadero

Falso

Los editores visuales *

Pueden generar código basura

Permiten crear páginas web sin la necesidad de escribir ni una sola línea de código HTML.

Cualquiera de las dos primeras opciones

Ninguna de las opciones anteriores.

El color de fondo de una página... *

se especifica en la etiqueta <body>.

puede especificarse a través del atributo bgcolor.

Fuente: Pantalla del aula Virtual de la autora
Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Fase programación

Se empieza programando en el editor de página web Kompozer, realizando formularios que permita interactuar docente – estudiantes, en ciertos procesos se programará en PHP, para obtener un mejor resultado del AULA VIRTUAL

Fase de prueba

En esta fase se proceden a realizar pruebas absolutas para asegurar el perfecto funcionamiento del EVA con los estudiantes y poder corregir cualquier error que se presente.

El aula virtual de Aprendizaje para un mejor funcionamiento está en el internet con la siguiente dirección camilo2016.edu.ec, el cual se compró el dominio y se pagó el alojamiento con el permiso necesario del Ing. Jaime Yange Sánchez Rector de la Institución que brindo las facilidades para ejecutar la investigación.

AGENDA DE ACTIVIDADES						
FECHA	HORA	TEMA	CONTENIDO	OBJETIVO	RECURSOS	TUTOR
05-01-2016	16H10 – 17H30	Introducción a los Entornos Virtuales	¿Qué es El entorno Virtual? Ventajas y desventajas en el aula virtual Creación de correo electrónicos	Enseñar a los estudiantes y docente sobre el entorno Virtual de Aprendizaje	Computador Proyector Marcadores	Maricela de Jesus Cun Rueda
15-01-2016	12H20 – 13H40	Elaboración del Chat dentro del Aula Virtual	Chateo con los estudiantes de bienvenida al aula	Enseñar a los estudiantes la fácil interacción en la plataforma, con compañeros y docente	Computador Proyector Marcadores	Maricela de Jesus Cun Rueda
19-101-2016	14H20 – 15H40	Envió y recepción de tareas	Aprender a subir actividades. Aprender a desarrollar tareas encomendadas con los diferentes software	Aprender a enviar actividades como organizador gráfico, resúmenes, etc.	Computador Proyector Marcadores	Maricela de Jesus Cun Rueda
22-01-2016	12H20 – 13H40	Mensajes y Foros	Aprender a enviar mensajes a través del aula Interactuar a través del foro sobre el tema propuesto.	Aprender a navegar e interactuar con el docente y compañeros a través de mensajes y foros	Computador Proyector Marcadores	Maricela de Jesus Cun Rueda
25-01-2016	16H10 – 17H30	Evaluación en línea del tema planteado	Realizar la evaluación en línea a través de la plataforma creada	Aprender a realizar evaluaciones en línea con tiempo establecido	Computador Proyector Marcadores	Maricela de Jesus Cun Rueda

BENEFICIARIOS:

Los beneficiarios del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) será el docente de la asignatura de Elaboración y Administración de Sitios Web y los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico Polivalente en informática, del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, del cantón Arenillas.

CRONOGRAMA:

AÑO 2015													
Nº	ACTIVIDADES	Noviembre				Diciembre				Enero			
		SEMANA											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Recopilación y clasificación de la información												
2	Diseño de la guía de actividades del Entorno Virtual de Aprendizaje												
3	Desarrollo de la plataforma del Entorno Virtual de Aprendizaje												
4	Socialización de la plataforma con los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico especialidad de informática.												
5	Conclusiones y recomendaciones												

PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO			
RECURSOS HUMANOS	TIEMPO	COSTO	TOTAL
Desarrolladora		0,00	0,00
RECURSOS MATERIALES			
DESCRIPCIÓN	CANTIDADES	COSTO UNIT.	TOTAL
• Papelotes	5	1,00	5,00
• Internet	40	0,50	80,00
• Teléfono	1	60,00	60,00
• Memory flash	1	20,00	20,00
• Movilización		50,00	100,00
• Cámara	1	150,00	150,00
• Compra de dominio y Hosting	1	120,00	120,00
Subtotal			535,00
Imprevistos 10%			53.50
TOTAL			588.50

FINANCIAMIENTO: Los gastos serán cubiertos en su totalidad por la investigadora.

CONCLUSIONES:

Las plataformas virtuales de aprendizajes permiten al docente la interacción constante con los estudiantes, además de desarrollar actividades como foros, tareas, evaluaciones, encuestas, etc.

El docente le gustó mucho la herramienta del Entorno Virtual de aprendizaje ya que le ayuda a complementar sus clases donde el factor principal es el tiempo que muchas veces queda inconclusa la clase

A los estudiantes les motivo el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje como medio tecnológico para desarrollar sus actividades de aprendizajes ya que es una plataforma que permite la interacción con el docente y otros compañeros, además del acceso a otras fuentes de información para reforzar sus conocimientos.

RECOMENDACIONES:

A los docentes actualizar sus conocimientos en el uso de nuevas tecnologías de la información y comunicación como recurso didáctico para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y su práctica educativa.

A los docentes dar la facilidad necesaria a los estudiantes para que hagan uso del Aula virtual de aprendizaje para reforzar sus conocimientos, además de interactuar con ellos continuamente a través del foro, actividades, chat en línea, etc.

A los estudiantes exigir a los docentes que actualicen sus conocimientos en el uso de recursos didácticos tecnológicos que les ayuden a reforzar y evaluar sus aprendizajes continuamente, así mismo el acceso a otras fuentes de información que les ayude a formarse mejor académicamente.

BIBLIOGRAFÍA:

Andreone, A., & Bollo, D. (2005). "Plataformas educativas en Internet-
Condicionantes tecnológicos culturales. Proyecto, 5, E 153, (pág. 2).

Pérez Guillermo B., Borges Federico & Forés Anna.(2010)." Didáctica
universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje", Edición
íntegra, Editor Narcea Ediciones, 2010, ISBN 842771534X,
9788427715349, páginas 245

Vélez William (2014)." Creación de Aulas Virtuales con PETIC: TIC TAC
Paso a Paso con la Tecnología de Google". ISBN 958464923X,
9789584649232, páginas 125 páginas.

Wilfredo A. Dionicio, (2014). "Intervenciones pedagógicas con b-learning
(presencial - aulas virtuales)", Editorial Dunken, ISBN 9870274404,
9789870274407, páginas 80 páginas.

United Nations. Economic Commission for Latin America and the Caribbean.
Social Development Division, "Las tecnologías de la información y la
comunicación (TIC) en la educación en América Latina:", Editor United
Nations Publications, 2010, ISBN 9213229984, 9789213229989,
páginas 70

ANEXOS:



Imagen 1: Explicando el funcionamiento del Aula Virtual a los Estudiantes de segundo año de bachillerato.

Fotografía: Maricela de Jesus Cun Rueda

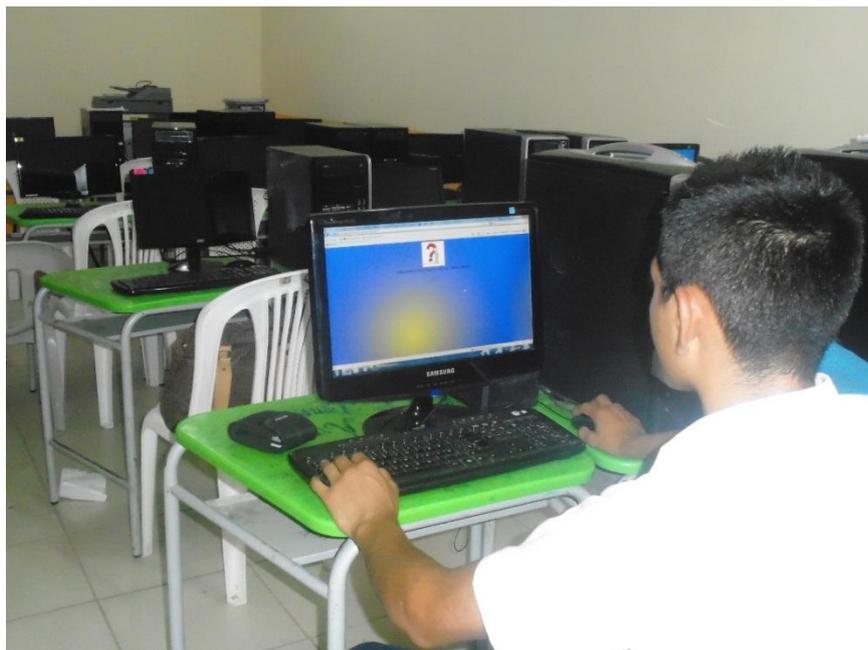


Imagen 2: Manejo de la Plataforma por parte de los estudiantes.

Fotografía: Maricela de Jesus Cun Rueda



Imagen 3: Envío de actividades en la Plataforma por parte de los estudiantes.

Fotografía: Maricela de Jesus Cun Rueda



Imagen 4: Manejo de la Plataforma por parte de los estudiantes.

Fotografía: Maricela de Jesus Cun Rueda

j. BIBLIOGRAFÍA

- Abad Juan de Vicente, Políticas Educativas y buenas Prácticas con TIC, Editorial GRAÖ, Primera Edición, 2010, página 57)
- Arratia García Oscar, Galisteo González Diego, Pérez Rodríguez María Teresa, Martín García Miguel Ángel, Innovación en docencia universitaria con moodle. Casos prácticos, Editor Editorial Club Universitario, 2009, ISBN 8484548082, 9788484548089
- Ascensió Díez de Ulzurrun, Editor Grao, 2012, ISBN 8478275584, 9788478275588
- Bautista Pérez Guillermo, Borges Sáiz Federico, Forés i Miravalles Anna, Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, Edición íntegra, Editor Narcea Ediciones, 2006, ISBN 842771534X, 9788427715349
- BenJamin Franklin, Auditoria administrativa: gestión estratégica del cambio, Segunda Edición, ISBN 970-260784-1
- Bosch Horacio E., Un marco didáctico de enseñanza de ciencias, tecnología, ingeniería y matemática para la sociedad contemporánea, Editorial Dunken, 2014, ISBN 9870273742, 9789870273745.
- By Óscar Arratia García, Diego Galisteo González, María Teresa Pérez Rodríguez, Miguel Ángel Martín García-Arista
- Callejo Luz María, González María Esther, Las TIC, un reto para nuevos aprendizajes: usar información, comunicarse y utilizar recursos, Editor Narcea Ediciones, 2010, ISBN 8427714602, 9788427714601, N.º de páginas 174 páginas
- Cegarra Sánchez José, La tecnología, 2012, Ediciones Díaz Santos, Madrid, ISBN 978-84-9969-027-8
- Coll Cesar, 2011, Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria, primera Edición: diciembre 2011, España Barcelona, Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L. ISBN: 978-84-9980-016-5
- Corrales Palomo María Isabel, Diseño de medios y recursos

- didácticos, Editor Innovación Y Cualificación, 2012, ISBN 8495733501, 9788495733504
- Del Valle Mejías María Elena, Experiencias en docencia superior, Editor ACCI (Asoc. Cultural y Científica Iberoameric.), 2015 ISBN 8415705336, 9788415705338
 - Domingo Centena Miguela, Educación y pensamiento en las aulas, ISBN 978-84-8454-610-8)
 - Edel N. Rubén E., Juárez P. Manuel, Navarro Yadira R, Ramírez M. María S., Foro Interregional de Investigación sobre Entornos Virtuales de Aprendizaje, 2011, P.. 1 Primera Edición, ISBN 978-1-105-21302-1/el ISBN 9781105213113
 - Edel Navarro Rubén, Foro interregional de investigación sobre entornos virtuales de aprendizaje: integración de redes académicas y tecnológicas, Editor Lulu.com, 2011, ISBN 1105213021, 9781105213021.
 - Feltrero Oreja Roberto, Software Libre Sociedad del conocimiento, Editor Icaria Editorial, 2008, ISBN 8474269598, 9788474269598.
 - Ferraro Ricardo & Lerch Carlos, Qué Es Qué en Tecnología?, Editor Ediciones Granica S.A., 2012, ISBN 9506412464, 9789506412463, N.º de páginas 148 páginas.
 - Floréz Miranda Javier, Constructivismo y Educación Virtual: Reflexiones de un Especialista, Editor Lulu.com, ISBN 1430327057, 9781430327059
 - Gamboa Sarmiento Sonia Cristina, Volumen 2 de Colección Filosofía y enseñanza de la filosofía, Editor U. Pedagógica Nacional, 2004, ISBN 9588226244, 9789588226248
 - Gargallo López Bernardo, La integración de las nuevas tecnologías en los centros: una aproximación multivariada, Edición ilustrada, Editor Ministerio de Educación, 2003, ISBN 843693735X, 9788436937350.
 - González Vallés Juan Enrique, Nuevas tendencias en innovación educativa superior, Editor ACCI (Asoc. Cultural y Científica

- Iberoameric.), 2015, ISBN 8415705344, 9788415705345.
- Hernández Ortega Jose, Massimo Pennesi Fruscio, Sobrino López Diego, Vásquez Gutierrez Azucena, Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI, Editor Fundación Telefónica, 2011, ISBN 8408105515, 9788408105510
 - Iglesias Cortizas Ma Jos, Sánchez Rodríguez Ma del Carmen, Diagnostico E Intervención Didáctica del Lenguaje Escolar, Editor Netbiblo, 2007, ISBN 8497450620, 9788497450621.
 - López José Joaquín, Informática Aplicada a la Gestión de Empresas, ESIC Editorial, 2011, 204 páginas, ISBN 8473562321, 9788473562324
 - Martínez Pacheco Eugenio, Windows: Iniciación a la Informática, pautas para un uso eficaz del sistema Operativo por Excelencia, Editorial Ideaspropias, ISBN 13: 978-84-9839-162-6 Impreso en España
 - Mendoza Jorge A. 2010 Qué son los Portales en Internet?, <http://www.informaticamilenium.com.mx/es/articulos/soluciones/26-que-son-los-portales-en-internet.html>
 - Ochoa David, Una ley para promover el software libre, (16 de Abril del 2012). La República, P..15 consultado 05/07/2015) <http://www.larepublica.ec/blog/opinion/2012/04/16/una-ley-para-promover-el-software-libre/#prettyPhoto>
 - PASEM, Incorporación con sentido pedagógico de TIC en la formación docente de los países del Mercosur, Editor Teseo 2014, Buenos Aires, ISBN 9877230178, 9789877230178.
 - Purificación Aguilera, María Morante, Imagen digital Ofimática y proceso de la información, Editorial Editex, 2012, ISBN 8490035636, 9788490035634
 - Ramírez Montoya María Soledad , Competencias Docentes y Prácticas Educativas Abiertas en Educación a Distancia, Editor Lulu.com, 2013, ISBN 1304167054, 9781304167057

- Sánchez Ávila Gregorio, Uso de la Tecnología en el Aula, Editor Palibrio, 2012, ISBN 1463344007, 9781463344009.
- Sánchez Rodríguez, José, Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos,2009, P..218, ISBN 1133-8482,Publicado en Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 2009)
- Sancho Juan, Tecnologías para transformar la educación, 2006, Ediciones Akal S.A. ISBN – 13: 978-84-460-2486-6
- Silva Juan, Diseño y Moderación de los Entornos virtuales de Aprendizaje (EVA), Editorial UOC, Barcelona –Madrid, ISBN: 978-84-9788-963-6
- UNICEF Argentina, Cora Steinberg, Televisión, Internet y educación básica, Editor UNICEF Argentina, 2013, Volumen 11 de Programa TIC y Educación Básica.
- Weinman William, Diseño creativo HTML.2: manual de diseño práctico para Internet, Editor Pearson Educación 2002, ISBN 9702602734, 9789702602736.

k. ANEXOS

ANEXO 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIO A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE UTILIZANDO KOMPOZER PARA LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO POLIVALENTE EN INFORMÁTICA, EN LA ASIGNATURA DE ELABORACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ" DE LA CIUDAD DE ARENILLAS PROVINCIA DEL ORO AÑO LECTIVO 2015 – 2016”

Proyecto de tesis, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Informática Educativa.

AUTORA

Maricela de Jesus Cun Rueda

LOJA – ECUADOR

2015

TEMA:

“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE UTILIZANDO KOMPOZER PARA LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO POLIVALENTE EN INFORMÁTICA, EN LA ASIGNATURA DE ELABORACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS WEB DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ" DE LA CIUDAD DE ARENILLAS PROVINCIA DEL ORO AÑO LECTIVO 2015 – 2016”

b . - PROBLEMÁTICA

El inicio de una nueva era de la tecnología en el campo educativo, ha permitido realizar una serie de actividades para poder incursionar en el inmenso mundo de las ciencias informáticas, generando nuevos procesos de enseñanzas - aprendizajes, utilizando recursos didácticos que nos facilitan manejar este mundo tecnológico.

La falta de tiempo dentro del aula de clase, para poder realizar investigaciones sobre el tema tratado y las diferentes actividades realizadas en la hora clase, se ha creído conveniente desarrollar un Entorno Virtual de Aprendizaje básica para el continuo proceso de enseñanza – aprendizaje mediante trabajos investigativos, realizando como por ejemplo un webquest y elaborando su propia opinión acerca de los temas tratados.

El uso de la plataforma virtual ofrece una serie de ventajas en el apoyo de la enseñanza presencial que mejoran los resultados que se pueden obtener a través de los métodos educativos tradicionales. Sin embargo no se debe dejar de motivar a los estudiantes, para que puedan realizar las tareas propuestas por el maestro y luego discutirlos y analizarlo en el aula física.

La investigación realizada en base a este problema, se ha podido conocer que existen herramientas que nos permiten desarrollar estas plataformas conocida como EVA, mediante software de Licencia libre, que nos ayuda a diseñar estas plataformas.

Es muy importante mantener la disciplina y el dominio de la clase dentro del aula virtual, para que el estudiante no desmaye en seguir aprendiendo constantemente.

El EVA es un avance muy efectivo en el campo educativo, ya que brinda la posibilidad de seguir conectado con los estudiantes, cuando se está fuera

del aula de los centros educativos, además se puede informar de cualquier anomalía que se pueda dar tanto del profesor a sus alumnos, o de cualquier estudiante al maestro, o alguna duda sobre la tarea enviada, o la clase dictada, se lo puede hacer por medio de mensajes.

La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el educando disponga de un acceso permanente a los medios informáticos. Sin embargo, este aspecto en la sociedad de la información resulta absolutamente esencial.

El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente y por ende tratar en el estudiante de hacerle conocer que es muy importante manejar este recurso de apoyo y ser investigativo.

Hoy en día como docentes debemos de enfocarnos en la globalización, una era industrializada que exige un perfil educativo muy distintivo a otra era; la edad actual se caracteriza por la abundancia de información disponible y por las redes formadas por ciudadanos para compartir y participar en grupos cada vez más virtuales. Por ende, los desafíos son distintos, y debemos formar estudiantes que sean reflexivos y generadores de nuevas ideas.

Dentro del aula de clase debemos de identificar las competencias necesarias que debemos desarrollar en los estudiantes durante su vida escolar para que puedan aportar significativamente a la transformación de nuestra sociedad.

Los estudiantes deben elaborar y manipular los organizadores gráficos, que muy pocas veces lo ponemos en práctica en el aula de clase normal, ya que el tiempo no nos permite, el cual tiene más relación directa a la necesidad de procesar y organizar información. Con más datos disponibles, cada individuo también tiene sobre sus hombros más responsabilidad de

investigar y resolver problemas, porque ya no es necesario depender exclusivamente de información proporcionada por el docente.

La disponibilidad masiva de herramientas educativas en Internet también abre muchas posibilidades nuevas. En esta era de conocimiento y con las herramientas que proporciona Internet.

c. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene su enfoque en resaltar la importancia que hoy en día encontramos en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), con la finalidad de conocer la forma positiva que ayuda al Docente y al estudiante de conectarse en cualquier parte del mundo en su aula virtual y poder realizar sus trabajos sin ningún inconveniente. Ya que debemos formar estudiantes capaces de comprender textos, ordenar ideas, comparar, resumir, experimentar y conceptualizar. Se puede argumentar que estas capacidades han formado parte del perfil educativo de estudiantes desde hace muchos años y que no corresponden exclusivamente al perfil de los estudiantes en la edad del conocimiento.

La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual. El profesor tiene un canal de comunicación con el alumno permanentemente abierto.

Al docente le permite fomentar el debate sobre algún tema específico y conocer la opinión de sus estudiantes, de esta manera ahorra tiempo conociendo cada uno de las opiniones vertidas referente al tema planteado, y brindar una educación de calidad, formando estudiantes competitivos, generadores de nuevas ideas.

La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de receptores pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje.

Algunas investigaciones han mostrado que la presencia de varios medios

ayuda a incrementar el aprendizaje. Por ejemplo, se ha encontrado que los niños aprenden mejor el contenido de un texto cuando tiene ilustraciones. Asimismo se ha establecido que cuando los estudiantes pueden escuchar una descripción verbal simultáneamente con una animación, aprenden más que cuando sólo oyen la descripción o ven la animación. Es bien conocido el supuesto, según el cual, la gente aprende un 10 por ciento de lo que lee, un 20 por ciento de lo que escucha, un 30 por ciento de lo que ve y un 50 por ciento de lo que escucha y ve.

El entorno virtual nos ofrece un aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás, de esta manera se emplea otra estrategias metodológicas de aprendizaje, donde se creen otras condiciones escolares, donde evitemos caer en la memorización y donde busquemos alternativas para que los estudiantes comprendan y compartan las experiencias en relación a un texto, asignatura o contenido; es decir que expongan los diferentes puntos de vista acerca de un contenido, así permitiremos que el aprendizaje se socialice y se potencialice.

Las TIC, deben ser parte integral de la educación moderna, permitiendo con su uso efectivo llevar a cabo la misión de divulgación e investigación en las instituciones educativas. El computador debe sobrepasar sus funciones tradicionales, como simple herramienta de procesamiento de texto y computación individual, para convertirse en herramienta de uso compartido que facilite el desarrollo y la coordinación de tareas cooperativas con base en la información. Estas actividades cooperativas permiten la comunicación, tanto interna como externa, de tal forma que el grupo que trabaja en un proyecto dado pueda intercambiar información con otros. En este proceso los grupos pueden consultar diferentes aspectos del diseño, recibir datos pertinentes, consultar directamente a expertos nacionales e internacionales.

d.- OBJETIVOS

GENERAL:

Descubrir las ventajas de utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje en el ámbito educativo, con la herramienta kompozer para los estudiantes del Segundo año de Bachillerato Técnico del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”

ESPECIFICOS:

- Conocer sobre el manejo del Entono virtual de Aprendizaje en el campo educativo.
- Establecer cuáles son las principales ventajas de utilizar software con licencia libre
- Determinar las características que nos ofrecen el Entorno Virtual de aprendizaje a los estudiantes
- Crear un Entorno virtual de aprendizaje para desarrollar las clases de Elaboración y Administración de sitios web
- Poner en práctica las enseñanzas adquiridas mediante el Aula Virtual de Aprendizaje para uso en la vida diaria

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: DATOS DEL PLANTEL

1.1 BREVE RESEÑA HISTÓRICA DEL ORIGEN Y CREACIÓN DEL PLANTEL

Comprendiendo que el poder de un pueblo culto es la educación y cultura de sus hijas e hijos, el Lcdo. Marco Efrén Valarezo Aguilar, maestro de vocación, presidió el Comité Pro Colegio Femenino en el año 1984, trabajando incansablemente para que Arenillas cuente con un centro de sabiduría.

Este desafío se hizo realidad mediante Acuerdo Ministerial N° 1164 del 5 de febrero de 1986, fecha sublime para la familia galleguina.

El registro del plantel nos informa que la Srta. Alicia Rebolledo Román, fue la primera alumna matriculada, la Srta. Laura Ramírez Gallo, primera Señorita Novato y Srta. Miriam González, primera Reina. En el año lectivo 1991-1992, el colegio entregó a la sociedad de Arenillas y a la patria la primera promoción de Bachilleres, conformada por 43 alumnas.

En la actualidad está regentado por el Ing. Jaime Yange Sánchez, uno de los fundadores del Colegio “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, conjuntamente con 36 profesionales de la educación y personal administrativo, han cumplido su misión y visión para verlo cada día más grande y más reluciente como la luz del sol, que en sus 24 años de creación han egresado casi un millar de estudiantes capacitadas para el trabajo y estudios superiores.

El Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez” se

encuentra en la Ciudad de Arenillas Provincia de El Oro en las Cdla. Mercedes Diagonal a la Guardería infantil “Magdalena Cabezas de Duran” en las Calles Víctor Soto y Carlos Julio Arosemena, donde se educan alrededor de 815 estudiantes exactamente, en sus dos Jornadas Matutino para el Ciclo Básico, con 420 y en la sección Vespertina para el Bachillerato con 395 estudiantes hasta la actualidad.

La institución Cuenta con dos tipos de Bachillerato, en Ciencias Generales y Técnico Polivalente en Informática.

Además de sus aulas pedagógicas cuentan con los departamentos de Rector, Vicerrectora y comisión de innovaciones curriculares., Secretaría, Inspección General, Departamento de Consejería estudiantil (DECE), dos laboratorios, de Computación y de Ciencias Naturales.

1.2 MISIÓN INSTITUCIONAL

El Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, de la ciudad de Arenillas, tiene como misión fundamental:

Brindar una educación técnica e integral, en tal sentido promueve, coordina y gestiona sus recursos humanos y materiales para lograr la formación de bachilleres de calidad que aporten al desarrollo integral de la sociedad, con la integración de toda la comunidad educativa.

Preparar bachilleres de excelencia académica, con una formación humanística, científica, técnica y laboral que les permita desenvolverse eficientemente y eficazmente en los campos individual, social y profesional y/o continuar exitosamente estudios superiores; y,

Formar profesionales de nivel medio para que respondan eficientemente a los requerimientos del desarrollo social y económico del país; y contribuyan en la generación del cambio y el desarrollo de la sociedad ecuatoriana y mundial.

1.3 VISIÓN INSTITUCIONAL

El Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, de la ciudad de Arenillas, en el lapso de siete años:

Será una institución con un ambiente físico adecuado, con mobiliario apropiado y suficiente, con equipos y laboratorios modernos, con docentes altamente calificados y capacitados con personal administrativo y servicios eficientes y eficaces con una población estudiantil estable y que se esfuerza por superarse.

Será una institución educativa con altos niveles de eficiencia y excelencia académica, y permanentes innovaciones pedagógicas, aplicando el Proyecto Experimental de Reforma Curricular del Bachillerato que se ejecuta en el País bajo los lineamientos del Ministerio de Educación

En el ámbito educativo y humano formará ciudadanas críticas, solidarias y profundamente comprometidas con el cambio social; que reconocen, promueven su identidad nacional, pluricultural y pluriétnica; que desarrollan sus valores cívicos y morales; que poseen una adecuada formación científica y técnica; que tienen capacidad para generar trabajo productivo; y que aportan a la consolidación de una democracia no-dependiente, en la cual impere la equidad entre géneros y la justicia social.

1.4 Objetivos institucionales

1. Ofrecer una educación integral, procurando que las alumnas desarrollen plenamente sus potencialidades intelectuales, físicas y afectivas-sociales.
2. Proveer a las alumnas de instrumentos o herramientas del conocimiento que le permitan aprender por sí mismo, “aprender a aprender”.
3. Promover la formación de jóvenes con pensamiento crítico y argumentativo, con habilidades y destrezas capaces de asumir un ejercicio responsable de la ciudadanía.
4. Estimular en las alumnas la creatividad y el interés por la investigación científica y tecnológica.
5. Preparar integralmente a las alumnas en ámbitos de aprendizaje de utilidad general, de cultura y de valores y de especialidad en un ámbito de interés vocacional relacionado con un mundo real de trabajo.
6. Fomentar el desarrollo humano de las alumnas mediante aprendizajes en ámbitos de complementariedad, en áreas requeridas para ejercer desempeños flexibles en ámbitos sociales y de trabajo concretos.
7. Crear actitudes de liderazgo, emprendimiento y positividad hacia el desarrollo humano a través de la relación con el trabajo.

1.5 FILOSOFÍA DE GESTIÓN Y DIRECCIONAMIENTO ESTRATÉGICO

La formación de la Institución Educativa, se enmarca en una filosofía de la aplicación práctica de los valores morales demostrados por nuestras alumnas, en lo que tienen que ver con la responsabilidad, justicia, solidaridad, disciplina, respeto, autoestima, críticos y generadores de nuevas ideas para así formar bachilleres competitivos que se puedan desempeñar con capacidad en el campo laboral y desenvolverse con eficiencia en el medio laboral.

POLÍTICAS INSTITUCIONALES

- a. Modernización
- b. Capacitación permanente
- c. Optimización de Relaciones Humanas
- d. Equipamiento de Laboratorios
- e. Constante Innovación
- f. Incremento de aulas
- g. Trabajo Comunitario: En medio ambiente, Cursos de computación

CAPÍTULO II: EDUCACIÓN

2.1 INTRODUCCIÓN

La educación es el punto de partida para el progreso de los pueblos, y es un derecho que todos tenemos para acceder a ella y poder llegar a la superación personal.

Podemos definir a la educación como un proceso de adquisición de aprendizaje, valores, costumbres y formas de actuar desarrollando destrezas y habilidades que puedan ayudarnos en la vida cotidiana y utilizar esos conocimientos para resolver problemas que se nos presentan.

La educación está tan difundida que no falta en ninguna sociedad ni en ningún momento de la historia. En toda sociedad por primitiva que sea, encontramos que el hombre se educa.

Los pueblos primitivos carecían de maestros, de escuelas y de doctrinas pedagógicas, sin embargo, educaban al hombre, envolviéndolo y presionándolo con la total de las acciones y reacciones de su rudimentaria vida social. En ellos, aunque nadie tuviera idea del esfuerzo educativo que, espontáneamente, la sociedad realizaba en cada momento, la educación existía como hecho. En cualquiera de las sociedades civilizadas contemporáneas encontramos educadores, instituciones educativas y teorías pedagógicas; es decir, hallamos una acción planeada, consciente, sistemática. La importancia fundamental que la historia de la educación tiene para cualquier educador es que permite el conocimiento del pasado educativo de la humanidad.

El hecho educativo no la presenta la historia como un hecho aislado, se

estudia vinculándolo con las diversas orientaciones filosóficas, religiosas, sociales y políticas que sobre él han influido. Al verlo así, como un conjunto de circunstancias que lo han engendrado, permite apreciar en qué medida la educación ha sido un factor en la historia y en qué medida una cultura es fuerza determinante de una educación.

La educación de los pueblos es la garantía de la seguridad social, el crecimiento de un país, el desarrollo del intelecto, del pensamiento crítico, del status social, y de la calidad de vida del sujeto

2.2 PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Es un conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que al interactuar juntas dan como resultados un ente positivo y capaz de desempeñarse dentro de una sociedad globalizada que genera a gran medida conocimientos científicos y donde la tecnología va de la mano con el aprendizaje.

Podemos definirlo como el conjunto de acciones o medidas que se desarrolla para formar personas de bien, y actuar con responsabilidad sin faltar a sus principios

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad. (Ecuared, 28 de abril de 2015)

2.3. ENSEÑANZA.

Es el conjunto de conocimiento, principios e ideas que se las transmiten a alguien.

El maestro de hoy necesita enfrentarse a los grupos, fortalecido con una formación pedagógica que lo dote de elementos suficientes para enseñar en forma adecuada. Ha de considerar la naturaleza del aprendizaje para poder proponer medios de enseñanza eficaces que produzcan aprendizajes significativos

Lo que implica que la enseñanza es colaborar guiar para que la construcción del conocimiento se haga realidad en la persona que se la está enseñando, para ello el mediador tiene que aplicar estrategias para conducir que el sujeto que va a conocer pueda elaborar sus conceptos y definiciones. Es decir enseñar se convierte en la actividad de llevar a cabo el proceso de instruir o formar personas con habilidades y destrezas que le ayuden a mejorar su actitud y comportamiento. Al momento de efectuar la enseñanza intervienen tres elementos que son; estudiante que se convierte en la parte más importante, el profesor como mediador y el contenido u objeto del conocimiento que es lo que se va a construir en el estudiante.

Las estrategias de aprendizaje cognitivas permiten transformar la información en conocimiento a través de una serie de relaciones cognitivas que, interiorizadas por el alumno, le van para permitir organizar la información y, a parte de ella, hacer inferencias y establecer nuevas relaciones entre diferente contenidos, facilitándoles su proceso de aprender a aprender. (GONZALES, 2008, Pág. 48)

2.4 TECNOLOGÍA ORIENTADA A LA EDUCACIÓN

2.4.1 TECNOLOGÍA

Es el conjunto de conocimientos [técnicos](#), [científicamente](#) ordenados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad. Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al conjunto de todas. Cuando se lo escribe con mayúscula, Tecnología, puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías como la [educación tecnológica](#), la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes.

En la actualidad los obstáculos de la comunicación escasean, porque los seres humanos de todo el globo terráqueo pueden interactuar uno con otros a través de los diferentes medios de comunicación atravesando las barreras de la distancia sin tener que desplazarse de un lugar a otro; impulsando a buscar nuevos conocimientos, y experiencias.

Todo esto y mucho más lo podemos realizar gracias a la tecnología actual, que avanza a cada momento, y nos ofrece una gama de herramientas y dispositivos para poder estar unidos sin importar la distancia que hay uno del otro, tal es el caso que se puede participar en foros, con diferentes países haciendo uso el chat por medio del aula virtual.

2.4.2 LA EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA

La tecnología día a día avanza a pasos agigantados, debemos aprovecharla para enmarcarlo dentro del campo pedagógico, el ser humano camina hacia el futuro, por lo tanto debemos tener una visión donde las TIC formen parte de nuestro Plan de trabajo, en todo los campos, elaborar aulas virtuales, donde se pueda interactuar el estudiante y el maestro, indicando las respectivas normas. Debemos tener un perfil de estudiante enfocado al Bachillerato Internacional, que nuestros educandos se desenvuelvan en cualquier lugar a nivel mundial, tener conocimientos globalizados. Aprovechar los recursos que nos brinda la tecnología como por ejemplos las redes sociales adaptarlas a las necesidades actuales, haciendo conciencia de lo positivo y provechoso que pueden ser las redes sociales si las utilizamos para algo útil.

La Globalización es un fenómeno reciente, que marcará profundamente el futuro económico del mundo, y que afectará a los países en desarrollo de una manera decisiva.

Por lo que nos obliga como docentes a buscar nuevas estrategias y métodos para poder enfrentar esta situación y poder formar estudiantes críticos, reflexivos, generadores de nuevas ideas, es muy importante trabajar con nuestros estudiantes utilizando las herramientas tecnológicas, y hacerles concienciar que fueron creadas para utilizarlas positivamente.

2.4.3 LA TECNOLOGÍA EN LAS AULAS

Las herramientas informáticas facilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje en un gran porcentaje ahorrando muchos recursos como papel, ya que sus investigaciones se las puede recibir por correo

electrónico como ejemplo.

Las instituciones de educación superior deben flexibilizarse y desarrollar vías de integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de formación. Paralelamente es necesario aplicar una nueva concepción de los alumnos-usuarios, así como cambios de rol en los profesores y cambios administrativos en relación con los sistemas de comunicación y con el diseño y la distribución de la enseñanza. Todo ello implica, a su vez, cambios en la enseñanza-aprendizaje hacia un modelo más flexible. Para entender estos procesos de cambio y sus efectos, así como las posibilidades que para los sistemas de enseñanza-aprendizaje conllevan los cambios y avances tecnológicos, conviene situarnos en el marco de los procesos de innovación

La educación ha presentado a la humanidad el medio para crecer, pero no ha sido en igualdad de condiciones, por consiguiente uno de los términos que alude en el contexto Globalización y educación es la equidad. Se debe enfocar a la Educación a los siguientes cambios:

- ◆ Los cambios en la forma de organizar la enseñanza están en relación de competencias.
- ◆ Los cambios propiciados por las TIC
- ◆ Los cambios en el conocimiento (en la generación, gestión y distribución del mismo).
- ◆ Los cambios en el alumno, en el ciudadano, en lo que puede considerarse hoy una persona formada.

Los procesos de innovación con respecto a la utilización de las TIC en la docencia suelen partir, la mayoría de las veces, de las

disponibilidades y soluciones tecnológicas existentes. Sin embargo, una equilibrada visión del fenómeno debería llevarnos a la integración de las innovaciones tecnológicas en el contexto de la tradición de nuestras instituciones; instituciones que no olvidemos, tienen una importante función educativa. Debemos considerar la idiosincrasia de cada una de las instituciones al integrar las TIC en los procesos de la enseñanza superior; también, que la dinámica de la sociedad puede dejarnos al margen.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son hoy parte fundamental del trabajo diario de los docentes. El uso de nuevas tecnologías fomenta el desarrollo de distintas habilidades en los alumnos y sirve como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, se hace cada vez más necesario que el profesorado sea capaz de desenvolverse con soltura en la utilización de un equipo informático de manera que pueda crear fácilmente sus propios documentos, presentaciones, actividades educativas por ordenador e incluso materiales audiovisuales. El docente puede hacer sus clases más atractivas y enriquecedoras para su alumnado, logrando un mayor grado de atención y motivación. (Castellanos Vega Jorge Javier, 2011, pag 15)

2.4.4 LOS AVANCES TECNOLÓGICOS EN LA EDUCACIÓN

Es necesario justificar el papel que juega la tecnología y el desarrollo tecnológico en la sociedad, así como analizar su incidencia en distintos ámbitos sociales, ya que como se ha puesto de manifiesto en numerosas ocasiones, el desarrollo técnico de las nuevas tecnologías de la información y comunicación va por delante del estudio de sus repercusiones sociales.

Los alumnos necesitan para su futuro profesional de la utilización de los medios tecnológicos, ya que varían enormemente en su habilidad de percepción y aprendizaje; por lo tanto, en los requerimientos didácticos individuales. Algunos aprenden fácil y rápidamente a través de informaciones orales o impresas y con un mínimo de experiencias más directas. La mayoría requiere experiencias más concretas que incluyan los medios audiovisuales. (Salanova Sánchez Enriquez Martinez, La Tecnología en las aula, consultado 20-04-2015)

La tecnología está presente en todos los campos, principalmente en la educación, con las diferentes herramientas que se puede construir conocimientos de aprendizajes significativos, y la oportunidad de estar enlazados a través de las redes sociales.

Cambiar la forma de pensar y utilizar en los estudiantes las redes sociales, fomentando el uso correcto de estos programas y culturizarnos de tal manera que saquemos provecho de estas herramientas.

2.4.5 LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN

La tecnología día a día avanza a pasos agigantados, debemos de aprovecharla para enmarcarlo dentro del campo pedagógico, utilizando sus múltiples herramientas para poder generar conocimientos significativos, además podemos utilizar técnicas apropiadas para desarrollar las actividades pedagógicas.

El ser humano camina hacia el futuro, por lo tanto debemos tener una visión donde las TIC formen parte de nuestro Plan de trabajo, en todo los campos, elaborar aulas virtuales, donde se pueda interactuar el estudiante y el maestro, indicando las respectivas

normas. Debemos tener un perfil de estudiante enfocado al Bachillerato Internacional, que nuestros educandos se desenvuelvan en cualquier lugar a nivel mundial, tener conocimientos globalizados.

Aprovechar los recursos que nos brinda la tecnología como por ejemplos las redes sociales adaptarlas a las necesidades actuales, haciendo conciencia de lo positivo y provechoso que pueden ser las redes sociales si las utilizamos para algo útil.

La Globalización es un fenómeno reciente, que marcará profundamente el futuro económico del mundo, y que afectará a los países en desarrollo de una manera decisiva.

Por lo que nos obliga como docentes a buscar nuevas estrategias y métodos para poder enfrentar esta situación y poder formar estudiantes críticos, reflexivos, generadores de nuevas ideas, es muy importante trabajar con nuestros estudiantes utilizando las herramientas tecnológicas, y hacerles concienciar que fueron creadas para utilizarlas positivamente.

Es necesario justificar el papel que juega la tecnología y el desarrollo tecnológico en la sociedad, así como analizar su incidencia en distintos ámbitos sociales, ya que como se ha puesto de manifiesto en numerosas ocasiones, el desarrollo técnico de las nuevas tecnologías de la información y comunicación va por delante del estudio de sus repercusiones sociales.

Los lemas alfabetización científica y tecnológica y ciencia para todas las personas están marcando las finalidades de la educación científica durante los últimos años, pues algunas formas de entender la alfabetización científica y tecnológica podrían no ser adecuadas para todos los estudiantes. Así mismo, se sostiene que los principios

y orientaciones del movimiento educativo, CTS (estudios Sociales de la Ciencia y la Tecnología) pueden tender puentes entre ambas máximas de la educación científica y son la respuesta más sólida a muchos de los nuevos retos educativos planteados por la finalidad educativa de una alfabetización científica y tecnológica para todas las personas. Por último, tomando como ejemplo el sistema educativo español, se discuten algunos problemas reales para la puesta en práctica de estas ideas, tales como la distancia entre el currículo planificado y el aplicado en el aula, el papel de la didáctica de las ciencias en estos temas y otras barreras que actúan contra las innovaciones como un escollo para su integración coherente.

CAPÍTULO III: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJES

3.1 DEFINICIÓN

Los Entornos Virtuales de aprendizajes son software que permiten el fácil aprendizaje, utilizando multimedia en sus trabajos, teniendo a nuestra disposición una gama de herramientas que podemos utilizar para generar conocimientos, y de esta manera damos un giro trascendental al mismo sistema de aprendizaje tradicional, donde el único protagonista el Docente y el estudiante era un ente pasivo y receptor.

Pero con los Entornos virtuales de aprendizaje podemos estar todos unidos, expresando nuestro punto de vista sobre el tema tratado, y nuestra opinión.

La formación virtual utiliza un software específicas denominadas genéricamente Plataformas de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos de formación según la finalidad de los mismos. Son los siguientes:

- Portales de distribución de contenidos.
- Entornos de trabajo en grupo o de colaboración.
- Sistemas de gestión de Contenidos (Content Management System, CMS).
- Sistemas de gestión del conocimiento (Learning Management System, LMS), también llamados Virtual Learning Environment (VLE) o Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA).
- Sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento o aprendizaje.

La proliferación de entornos virtuales en el aprendizaje en distintos ámbitos y niveles educativos ha contribuido a un incremento de la investigación sobre los diseños formativos más apropiados, EL constructivismo es una etiqueta utilizada para múltiples diseños. (Isidro González Gallegos, Revista de la Educación, Pag. 225)

3.2 PLATAFORMA VIRTUALES

Una plataforma virtual es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

Esto quiere decir que, al utilizar una plataforma virtual, el usuario no debe estar en un espacio físico determinado, sino que sólo necesita contar con una conexión a la Web que le permita ingresar a la plataforma en cuestión y hacer uso de sus servicios.

Las Plataformas Virtuales son espacios lógicos, donde el Docente y el estudiante están enlazados en una clase, por medio de esta aula se puede enviar trabajos los solicitados por el Docente, participar de foros y de diversas actividades que el docente guía vaya realizando en el muro, el estudiante tiene a su disposición los múltiples recursos de la web, como software o material didáctico que puede utilizar para dicho trabajo, además puede enviar alguna duda revisar sus calificaciones, e incluso rendir las evaluaciones formativas que el Docente le indique.

De esta manera podemos tener nuestra clase o revisarla en cualquier momento lo único que debemos de hacer es estar conectado al internet y acceder a ella.

Como Docente se debe desarrollar metodologías y estrategias didácticas aplicables a entornos tecnológicos de formación abierta y a distancia e identificar y describir las destrezas y capacidades necesarias de los distintos participantes en el proceso.

El desarrollo de las plataformas Web de e-learning surge en la década de los 90.

Actualmente podemos encontrar plataformas comerciales junto con plataformas de software libre y código abierto (open source).

3.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS EVA

EVA. Entorno Virtual de Aprendizaje es un ambiente de enseñanza/aprendizaje basado en un sistema de comunicación mediada por ordenador, nosotros tenemos experiencia en trabajar en un aula física donde en conjunto con los estudiantes se va desarrollando la clase, pero el tiempo es el principal enemigo de este aprendizaje, ya que nos manejamos con un tiempo limitado.

Los Eva nos facilita y mejora este problema, porque por medio de sus herramientas, y su acceso de tiempo ilimitado podemos trabajar fácilmente lo único es que debemos de estar conectados al internet, pero podemos hacer uso fácil de multimedia que tenemos a nuestra disposición en el Internet, y debemos considerar algunas características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Interactividad conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.

Flexibilidad conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e - learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la

estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.

Escalabilidad capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCOR.

Además de estas características podemos identificar a los Eva como Generar, analizar y comprender las configuraciones de entornos para la enseñanza y el aprendizaje en línea implica, necesariamente, reconocer su enorme complejidad intrínseca, asociada a la gama de usos de estas tecnologías, a su diversidad y a la heterogeneidad de criterios utilizados para describirlos y clasificarlos. Algunos criterios que suelen aparecer en las clasificaciones, bien de manera independiente o combinados, son los siguientes. En primer lugar, la configuración de recursos tecnológicos utilizados: computadoras, redes más o menos amplias de computadoras, sistemas de interconexión, soporte y formato de la información, plataformas, sistemas de administración de contenidos o de aprendizaje, aulas virtuales, etc. En segundo lugar, el uso de aplicaciones y herramientas que permiten la combinación de recursos, como simulaciones, materiales multimedia, tableros electrónicos, correo electrónico, listas de correo, grupos de noticias, mensajería instantánea, videoconferencia interactiva, etc. En tercer lugar, la mayor o menor amplitud y riqueza de las interacciones que las tecnologías seleccionadas posibilitan. En cuarto lugar, el carácter sincrónico o asincrónico de las interacciones. En quinto y último lugar, las finalidades y objetivos educativos que se persiguen y las concepciones implícitas o explícitas del aprendizaje y de la enseñanza en las que se sustentan. (Alfonso Bustos Sánchez, César Coll Salvador, Revista mexicana de investigación educativa, 27 de octubre de 2011)

3.4 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE UTILIZAR LOS EVA

Hemos tenido un mejor conocimiento sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje, es un ambiente lógico donde nosotros podemos conectarnos en cualquier momento, pero estos entornos tienen sus ventajas y desventajas en la utilización.

Ventajas

- ◆ Tenemos a nuestra disposición una gama de recursos tecnológicos
- ◆ EL estudiante es quien elige el horario de estudio
- ◆ Optimización del aprendizaje significativos
- ◆ Software libre para el diseño de las diferentes tareas
- ◆ Puede realizar sus participaciones a foro una vez que se haya preparado, buscando la debida información.
- ◆ El estudiante no solo se limita a recibir información si no que forma parte de su propia formación
- ◆ Si el estudiante por algún motivo no acudió a clase en el aula virtual tiene su clase, trabajos etc.

Desventajas

- ◆ No tener conocimiento básico para el uso de estas herramientas
- ◆ No poseer un computador con las características necesarias para poder acceder a nuestra a aula virtual
- ◆ Se debe tener Internet
- ◆ Limitaciones técnicas: desconexiones, imprecisiones. Fallas técnicas que pueden interrumpir las clases.
- ◆ Alto costo del material de los equipos y de la producción del material.
- ◆ Falta de programas en cantidad y calidad en español, puesto que gran parte de ellos se encuentran en inglés.
- ◆ Se corre el riesgo de que el educando se aíse y no planifique correctamente sus actividades y horarios.

- ◆ No se ofrece el mismo contacto persona a persona así como las clases presenciales.
- ◆ Se requiere un esfuerzo de mayor responsabilidad y disciplina por parte del estudiante.

3.5 CRITERIOS DE CALIDAD DE LOS EVA

3.5.1 CALIDAD TÉCNICA

Características técnicas de la plataforma que han de garantizar la solidez y estabilidad de los procesos de gestión y de enseñanza aprendizaje, tales como:

- ◆ La infraestructura tecnológica necesaria, su accesibilidad y complejidad.
- ◆ El coste de acceso y mantenimiento.
- ◆ El nivel de conocimientos técnicos necesarios para su utilización.
- ◆ La facilidad de navegación a través de su interface.
- ◆ La calidad de los sistemas de control de seguridad y acceso a los procesos y materiales.
- ◆ La eficacia de gestión de los cursos ofertados.
- ◆ La versatilidad para el seguimiento de las altas y bajas de alumnos.
- ◆ Posibilidad de mantenimiento y actualización de la plataforma.

3.5.2 CALIDAD ORGANIZATIVA Y CREATIVA

Potencialidades organizativas y creativas para el adecuado desarrollo de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje.

- ◆ La flexibilidad a la hora de perfilar enfoques de instrucción y aprendizaje.
- ◆ La posibilidad de adaptación y uso a otros ámbitos educativos.

- ◆ Versatilidad a la hora de diseñar e implementar sistema de ayuda y refuerzo para el alumnado.
- ◆ Disponibilidad de herramientas de diseño y gestión de los programas de enseñanza virtual fáciles de usar y con buenas posibilidades creativas.
- ◆ Posibilidad de organizar los contenidos mediante índices y mapas conceptuales.
- ◆ Posibilidad de creación automática y/o manual de glosario de términos y versatilidad del mismo.
- ◆ Posibilidades de integración de multimedia. Entornos Virtuales de Aprendizaje
- ◆ Calidad para la generación y utilización de herramientas de evaluación, autoevaluación y coevaluación

3.5.3 CALIDAD COMUNICACIONAL

Posibilidades de comunicación sincrónica y asincrónica tanto entre todas las personas involucradas en la acción formativa, incorporando elementos que faciliten el conocimiento entre los estudiantes y humanicen la acción formativa. Las plataformas permitirán el uso de:

- ◆ Foros o grupos de debate.
- ◆ Correo electrónico y mensajería interna.
- ◆ Tablón de noticias.
- ◆ Calendario.
- ◆ Chats.
- ◆ Audio conferencia y/o videoconferencia.

3.5.4 CALIDAD DIDÁCTICA

Posibilidad de incorporar actividades en la acción formativa que permitan integrar de forma coordinada metodologías diversas

apoyadas en los principios de aprendizaje de las teorías conductistas, cognitivistas y constructivistas. Siguiendo los principios de:

- ◆ Orden y claridad didáctica
- ◆ Secuencialidad conceptual
- ◆ Autonomía organizativa
- ◆ Andamiaje cognoscitivo
- ◆ Información y comunicación multimedia
- ◆ Aprendizaje activo
- ◆ Aprendizaje significativo
- ◆ Aprendizaje cooperativo

3.5.5 CALIDAD DE PROCESO DE EVALUACIÓN

La calidad de proceso de evaluación. Es considerada como un proceso general, que se describe como la diferencia entre las expectativas y percepciones a través y en cada momento de verdad que compone el ciclo de servicio. Mediante la aplicación del mismo se puede realizar un diagnóstico del proceso de servicio pero también facilita determinar las causas fundamentales que provocan los problemas encontrados y provee a la institución de servicio de algunas estrategias que contribuyen a la eliminación de esos problemas.

Según los resultados obtenidos al efectuar una evaluación inicial previa al desarrollo de un programa de formación en un entorno virtual de aprendizaje; dichos resultados se contrastan con los alcanzados durante su ejecución y al finalizar dicho programa de formación. El objetivo es mostrar la importancia de la evaluación inicial y su repercusión en la calidad de los procesos de formación, lo

que lleva asociada la necesidad de efectuar ajustes y reajustes en diversos componentes de los programas para dar respuesta a la diversidad de los participantes y a sus distintas necesidades de formación.

3.6 METODOLOGÍA DE DESARROLLO

La metodología de desarrollo es muy importante de tomar en cuenta al momento de elaborar plataformas virtuales, ya que se debe definir los procesos, políticas y los procedimientos que van a intervenir y debemos tener en cuenta las siguientes funciones.

- ❖ Función Pedagógica
- ❖ Función Técnica
- ❖ Función Académica
- ❖ Función Organizativa
- ❖ Función Orientadora
- ❖ Función Social

Al momento de impartir nuestra clase debemos de tener claro tres aspectos fundamentales, para poder identificar un modelo de enseñanza.

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

La Metodología es el camino que debemos de seguir para llegar a nuestros estudiantes y poder cumplir los objetivos planteados, podemos definir que metodología es el conjunto de procedimientos que tenemos que seguir para el desarrollo de una excelente aula virtual, que cumpla con el objetivo para el que fue creada.

<i>FUNCIONES</i>	COMPETENCIAS
<u>Académica/ Pedagógica</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Dar información, extender, clarificar y explicar los contenidos presentados. - Responder a los trabajos de los estudiantes. - Asegurarse de que los alumnos están alcanzando el nivel adecuado. - Diseñar actividades y situaciones de aprendizaje de acuerdo a un diagnóstico previo. - Resumir en los debates en grupo las aportaciones de los estudiantes. - Hacer valoraciones globales e individuales de las actividades realizadas.
<u>Técnica</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Asegurarse de que los alumnos comprenden el funcionamiento técnico del entorno telemático de formación. - Dar consejos y apoyos técnicos. - Realizar actividades formativas específicas. - Gestionar los grupos de aprendizaje que forme para el trabajo en la red. - Incorporar y modificar nuevos materiales al entorno formativo. - Mantenerse en contacto con el administrador del sistema. - Utilizar adecuadamente el correo electrónico. - Saber dirigir y participar en comunicaciones asincrónicas. - Usar el software con propósitos determinados.
<u>Organizativa</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer el calendario del curso, de forma global como específica. - Explicar las normas de funcionamiento dentro del entorno. - Mantener contacto con el resto del equipo docente

	<p>y organizativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizar el trabajo en grupo y facilitar la coordinación entre los miembros. - Contactar con expertos. - Ofrecer información significativa para la relación con la institución. - Establecer estructuras en la comunicación online con una determinada lógica.
<u>Orientadora</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitar técnicas de trabajo intelectual para el estudio en red. - Dar recomendaciones públicas y privadas sobre el trabajo y la calidad del mismo. - Asegurarse de que los alumnos trabajan a un ritmo adecuado. - Motivar a los estudiantes para el trabajo. - Informar a los estudiantes sobre su progreso en el estudio. - Ser guía y orientador del estudiante.
<u>Social</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a los estudiantes que participan en el curso en red. - Incitar a los estudiantes para que amplíen y desarrollen los argumentos presentados por sus compañeros. - Integrar y conducir las intervenciones. - Animar y estimular la participación. - Proponer actividades para facilitar el conocimiento entre los participantes. - Dinamizar la acción formativa y el trabajo en red.

Las Técnicas didácticas son consideradas como el procedimiento didáctico que ayuda a la metodología que hemos elegido realizarla en clase, para hacer llegar los conocimientos a nuestros estudiantes, tenemos las siguientes técnicas de acuerdo a la metodología que hemos elegido.

- Lluvias de ideas
- Mesas redonda
- La argumentación
- Investigaciones
- La técnica de la síntesis (Cuadro sinóptico)
- Aprendizajes basados en problemas
- Resumen
- Elaboración de proyectos
- El debate
- El estudio de caso
- Foros
- Técnica de Preguntas
- La observación
- Discusión
- Expositiva
- Técnica del estudio dirigido

METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL		
Método Sincrónico	Método Asincrónico	Método E-Learning
<p>Sincrónico es aquel en el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento. Estos recursos sincrónicos se hacen verdaderamente necesarios como agente socializador, imprescindible para que el alumno que estudia en la modalidad virtual no se sienta aislado. Son: Videoconferencias con pizarra, audio o imágenes como el Net meeting de Internet, Chat, chat de voz, audio y asociación en grupos virtuales</p>	<p>Transmite mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requiere necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje. Es más valioso para su utilización en la modalidad de educación a distancia, por diferentes motivos limitación de tiempos, cuestiones familiares y laborales, etc. Son Email, foros de discusión, dominios web, textos, gráficos animados, audio, presentaciones interactivas, video, etc.</p>	<p>Es la mezcla de las dos metodologías anteriores. Donde la enseñanza y aprendizaje de la educación virtual se hace más efectiva. Es el método de enseñanza más flexible, porque no impone horarios. Estimula la comunicación en todo el momento e instante. La Asincronía es una de las facilidades y ventajas de la educación virtual porque no obliga que todos tengan que estar al mismo tiempo, se acomoda a los horarios y disponibilidades de cada uno.</p>
<p>Conclusión: Estas metodologías como son el método sincrónico, asincrónico y E-learning se las debes conocer al momento de crear una aula virtual, las Metodologías empleadas en el desarrollo del aula es el camino para llegar a la meta deseada ó sea a los objetivos que nos propusimos al momento de crearla y organizarla. Al momento de desarrollar nuestra aula debemos de elegir la metodología que vamos a seguir y la que nos resulte más efectiva</p>		

CAPITULO IV: KOMPOZER

4.1 KOMPOZER COMO EDITOR WEB

4.1.1 DEFINICIÓN

Kompozer es un editor de páginas web WYSIWYG (What you see is what you get – Lo que ves es lo que recibes). Es un derivado de NVU, es decir, una versión no oficial de NVU, el cual ha reparado ciertos errores (bugs) que este presentaba. Komposer está basado en Mozilla Composer pero con ejecución independiente. Su objetivo es facilitar el desarrollo de páginas web, gracias a las distintas formas de visualización disponibles en su interfaz como: código fuente, ventana WYSIWYG, visión con tags de HTML realizados)

Presenta características como el soporte integrado de CSS y mejor gestión del soporte FTP para actualización de los ficheros, soporte de marcos, formularios, tablas, plantillas de diseño, etc. Cabe destacar que está disponible para diversas plataformas: Windows, Mac OS, y Linux.

Este editor facilita el desarrollo de páginas web gracias a sus diferentes visualizaciones como WYSIWYG(Lo que ves es lo que obtienes), se puede ver el código fuente, las etiquetas Html y una vista preliminar, además es una aplicación con Licencia GPL que se puede copiar y utilizar libremente. (Alicia Ramos Martín, Máia Jesus Ramón Martin, Aplicaciones Web, Editorial, Paraninfo, Año 2014, Pag. 88, 2da Edición)

4.1.2 CARACTERÍSTICAS

- Motor Gecko 1.8.1 (en la próxima versión 0.8, ya en beta avanzada).
- Opciones especiales para la inserción de imágenes, tablas, formularios...
- Generador automático de tablas de contenido basado en los niveles de encabezado.
- Editor CSS avanzado, con capacidad de crear y usar tanto archivos CSS externos como hojas incrustadas en el archivo HTML mediante etiquetas <style>.
- Posibilidad de definir y usar plantillas.
- Admite etiquetas PHP sin alterar su contenido.
- Limpiador de código HTML.
- Enlace directo con el validador HTML de W3C.
- Completa ayuda incorporada en el programa.

4.1.3 LAS FUNCIONALIDADES DE KOMPOZER

Kompozer cumple con los estándares web de W3C. Por defecto, las páginas son creadas en acuerdo a HTML 4.01 Strict, pero el usuario puede cambiar los ajustes y elegir entre:

DTD estricto y transicional

HTML 4.01 y XHTML 1.0

- ◆ Editor web WYSIWIG con la representación del motor Gecko 1.8.1 Opciones especiales para la inserción de imágenes, tablas, formularios...
- ◆ Generador automático de tablas de contenido basado en los niveles de encabezado.

- ◆ Editor CSS avanzado, con capacidad de crear y usar tanto archivos CSS externos como hojas incrustadas en el archivo HTML mediante etiquetas <style>.
- ◆ Posibilidad de definir y usar plantillas.
- ◆ Admite etiquetas PHP sin alterar su contenido.
- ◆ Limpiador de código HTML.
- ◆ Enlace directo con el validador HTML de W3C.
- ◆ Completa ayuda incorporada en el programa.

4.1.4 ALGUNAS DE LAS HERRAMIENTAS

Algunas de las herramientas de Kompozer son:

- ◆ **Administrador de sitios FTP:** cualquier sitio que el usuario haya especificado en sus Opciones de Publicación, podrá ser navegado en una barra lateral. También permite filtrar y mostrar archivos o solo documentos HTML o imágenes.
- ◆ **Nuevos selector de colores:** algo más ligado a lo que los usuarios acostumbran a utilizar. Se podrá elegir entre el selector de colores verde, azul y rojo para crear la tonalidad deseada, así como también elegir la saturación del matiz y el brillo. En caso de que esto nos resulte incómodo, podremos elegir el color deseado con el mouse.
- ◆ **Pestañas:** una de las herramientas más conocidas de Mozilla está disponible para Kompozer facilitando el trabajo y brindándole la posibilidad al usuario de realizar acciones de manera más fluida navegando entre pestañas. Se podrá utilizar la herramienta Deshacer y Rehacer independientemente en cada una de las pestañas.

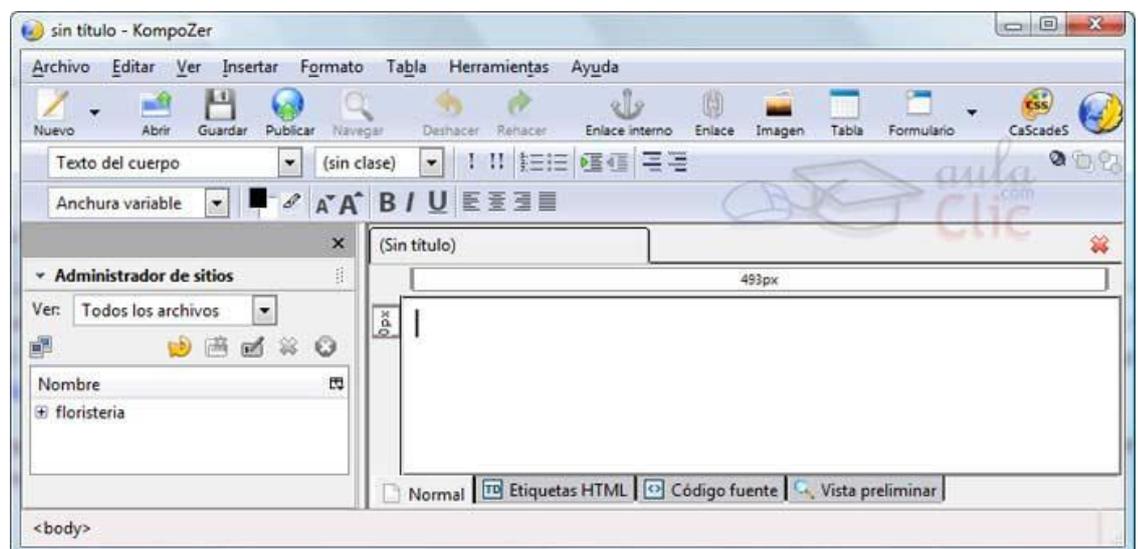
- ◆ **Barras de tareas personalizables:** se podrán elegir los botones que aparezcan en nuestras barras y los que no según nuestros gustos y/o necesidades. Como podrás ver, ésta aplicación facilita mucho el desarrollo de sitios web con sus herramientas.

4.1.5 ENTORNO DE TRABAJO

Para trabajar en este editor de páginas Web, debemos de familiarizarnos con su entorno

El aspecto general es el siguiente:

Figura 1 : Entorno de trabajo de Kompozer



Fuente: Manual de Kompozer para jóvenes programadores, Ángel Pablo Hinojosa Gutiérrez, para la oficina de Software libre de la Universidad de Granada, 2011

Responsable: Maricela de Jesús Cún Rueda

En la parte superior encontramos la barra de título, donde se ve el título de la hoja.

Debajo, encontramos una **barra de menús**, desde la que podemos acceder a todas las opciones del programa. Las opciones más comunes, como **Guardar, Nuevo**, o insertar **Enlaces** o **Imágenes** las encontramos en la llamada **barra de redacción**:

Figura 2: Barra de Menú del Programa Kompozer

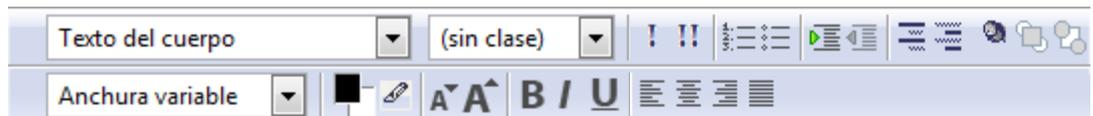


e: Manual de Kompozer para jóvenes programadores, Ángel Pablo Hinojosa Gutiérrez, para la oficina de Software libre de la Universidad de Granada, 2011

Responsable: Maricela de Jesús Cún Rueda

- Debajo de esta barra, encontramos las **barras de formato**, pensadas para formatear el documento.

Figura N 3: Barra de Formato del editor de página Web Kompozer



Fuente: Manual de Kompozer para jóvenes programadores, Ángel Pablo Hinojosa Gutiérrez, para la oficina de Software libre de la Universidad de Granada, 2011

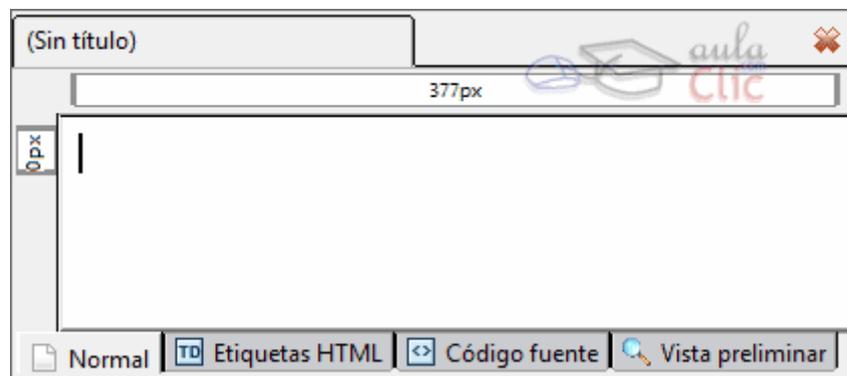
Responsable: Maricela de Jesus Cún Rueda

Normalmente no utilizaremos estos formatos, ya que todo lo referente al estilo lo trabajaremos directamente sobre la hoja de estilos. Pero si encontramos dos desplegables muy interesantes. El primero, que en la imagen muestra **Texto en el cuerpo**, nos permite elegir el elemento que contienen el texto que escribimos, por ejemplo un encabezado o un párrafo. El segundo, que en la imagen muestra **(sin clase)** nos permite asignar una clase al texto. Si seleccionamos un fragmento de texto, y le asignamos una clase,

encerrará el texto en una etiqueta <spam> con la clase dada.

- En la parte central, encontramos el área de edición, donde podemos editar el contenido de nuestra página. Podemos tener varias abiertas en distintas pestañas.

Figura N 4: Área de trabajo del software Kompozer



Fuente: Manual de Kompozer para jóvenes programadores, Ángel Pablo Hinojosa Gutiérrez, para la oficina de Software libre de la Universidad de Granada, 2011

Responsable: Maricela de Jesús Cún Rueda

La forma en que podemos ver y trabajar con la página, depende del **modo de edición**, de las cuatro disponibles en la parte inferior:

Normal. Con este modo, vemos el diseño de la página como se mostraría en un navegador. Aunque aparecen algunas marcas más, como información de la ubicación de algunas etiquetas especiales, como comentarios y scripts, y líneas rojas punteadas en los bordes de tablas y divisiones.

- ◆ El modo **Etiquetas HTML** funciona como el anterior, pero mostrando en cada etiqueta un cuadradito amarillo con su identificador.

- ◆ El modo **Código fuente** nos permite trabajar directamente sobre el código fuente de la página.
- ◆ El modo **Vista preliminar**, muestra la página como se vería en un navegador, sin ninguna marca adicional.

También podemos ver el resultado en nuestro navegador predeterminado pulsando la tecla F5.

En la parte inferior, en la **barra de estado**, encontramos una barra que muestra la jerarquía de etiquetas que hay sobre el lugar donde está el punto de inserción.

Figura N 5: Barra de estado del editor Kompozer



Fuente: Manual de Kompozer para jóvenes programadores, Ángel Pablo Hinojosa Gutiérrez, para la oficina de Software libre de la Universidad de Granada, 2011

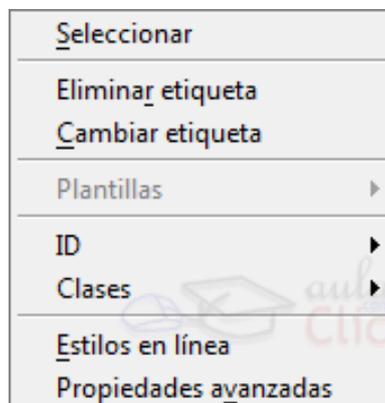
Responsable: Maricela de Jesús Cún Rueda

Es decir, lo que aquí vemos son todas las etiquetas que contienen a lo que tenemos seleccionado, desde la más inmediata a la derecha del todo, a la primera, que suele ser el <body>.

Esto nos permite seleccionar cualquier etiqueta y todo su contenido sólo haciendo clic sobre ella.

Si hacemos clic derecho sobre una etiqueta, aparece un menú con opciones muy útiles:

Figura N 6: Menú Contextual al hacer clic sobre la barra de estado



Fuente: Manual de Kompozer para jóvenes programadores, Ángel Pablo Hinojosa Gutiérrez, para la oficina de Software libre de la Universidad de Granada, 2011

Responsable: Maricela de Jesús Cún Rueda

- **Seleccionar** hace lo mismo que la hacer clic sobre la etiqueta.
- **Eliminar etiqueta** borra la etiqueta, pero no su contenido. Muy útil, por ejemplo, para quitar un spam.
- **Cambiar etiqueta**, sustituye una etiqueta por otra sin lateral si contenido. Por ejemplo, podemos cambiar un párrafo por un encabezado.
- **ID** muestra una lista de los ID que utilicemos en nuestros estilos, y nos permite asignárselos a un elemento.
- **Clases**, como con ID, muestra las clases disponibles y nos permite asignarlas al elemento. Además, nos muestra la clase ya asignada a un elemento, pudiendo quitarla.
- **Estilos en línea**. Nos permite definir el estilo del elemento, para lo que creará el atributo style.
- **Propiedades avanzadas**. Accedemos a una ventana en la que podemos ver todos los atributos del elemento y sus valores, editarlos, eliminarlos o añadir nuevos. También podremos definir el estilo incrustado.
- Podemos mostrar u ocultar todas estas barras a través del menú **Ver** → **Mostrar / Ocultar**.

4.2 ¿QUE ES SOFTWARE LIBRE O CÓDIGO ABIERTO?

El software libre y de código abierto, es el software que está licenciado de tal manera que los usuarios pueden estudiar, modificar y mejorar su diseño mediante la disponibilidad de su código fuente.

El término "software libre y de código abierto" abarca los conceptos de software libre y software de código abierto, que, si bien comparten modelos de desarrollo similares, tienen diferencias en sus aspectos filosóficos. El software libre se enfoca en las libertades filosóficas que les otorga a los usuarios mientras que el software de código abierto se enfoca en las ventajas de su modelo de desarrollo.

4.2.1 DEFINICIÓN

Cuando usa un Software Libre, se refiere a que tiene acceso también al código fuente en el que está escrito el programa, y se puede hacer cambios en él, como también ver y tocar el código fuente, mientras que en el uso de software privado es muy difícil hacer cambios o siquiera entender como está hecho el programa, y además, de acuerdo con la licencia o contrato de compra, es un delito penado por la ley, interferir en el código de licencia, tan solo la empresa propietaria puede hacer cambios, así lo afirma.

El software libre haciendo honor a su nombre, cumple un rol significativo en el área de la educación, promoviendo a que todos los establecimientos educativos desde el inicial al bachillerato deban utilizarlo. Los estudiantes, bajo el derecho que les asiste, los maestros deben enseñárseles a utilizar software libre. Una de las virtudes que pone a consideración es que lleva a cabo la misión de enseñar al estudiante a que se conviertan en elementos útiles para su

comunidad, a más de proveer de amplios conocimientos.

Se puede concluir que tanto el código fuente y los métodos del software libre se constituyen en factores activos del conocimiento humano. Corroborando así la célebre frase “Software Libre”, como su fundador Richard Matthew Stallman, programador estadounidense, lo afirma.

KompoZer comenzó siendo una versión no oficial de Nvu (un editor web surgido desde el componente Composer de Mozilla Suite), pero está siendo re-escrito a nivel interno y contiene numerosas novedades.

f. METODOLOGÍA

Para producir esta investigación de tipo descriptiva y práctica se ha utilizado los métodos necesarios que ayudan a determinar el objetivo para la que fue creada, y de esta manera nos facilita observar un panorama mucho más entendible sobre lo que queremos indagar.

MÉTODOS

- ◆ **CIENTÍFICO.-** Tiene como base y fundamento a los métodos inductivos a los métodos inductivo y deductivo.

Este método tiene un proceso ordenado, logro, sistemático que se sigue para llegar a comprobar y demostrar la verdad de las hipótesis planteadas. Este método utiliza dos procesos mentales que son:

ANÁLISIS.- Describe, enumera, muestra un fenómeno es decir lo divide al tema en varios subtemas.

Dentro de la investigación ejecutada a los docentes del establecimiento se realizará un Análisis al problema para determinar lo que se requiere, formulando hipótesis. Con el objetivo de recaudar hechos más sobresalientes de la indagación, sobre el uso de entornos virtuales de aprendizaje en el campo de la enseñanza- aprendizaje, en este establecimiento educativo.

SÍNTESIS.- Reúne todos los subtemas de un tema y para formar un tema con una opinión más amplia.

Una vez analizada la investigación de debe realizar la síntesis del trabajo que es formular conclusiones por medio de los procesos lógicos de inferencias y razonamientos. Probar y verificar las

conclusiones.

Que nos permita conocer más profundamente la realidad con las que nos enfrentamos, simplificar su descripción, descubrir relaciones aparentemente ocultas y construir nuevos conocimientos a partir de otros que ya poseíamos.

- ❖ **INDUCTIVO**, se lo utilizara para realizar las conclusiones generales, caracterizándose por la observación y el registro de todos los hechos: el análisis y la clasificación; la derivación inductiva de una generalización a partir de los hechos y la contrastación.
- ❖ **DEDUCTIVO**, Se lo utilizara para la observación la creación de una hipótesis la manifestación de la problemática y la deducción de las principales causas que ocasionan este problema
- ❖ **ANALÍTICO - SINTÉTICO.-** En esta parte del Método Científico lo vamos a utilizar al momento de hacer la construcción teórica de nuestra investigación.

Además usamos las siguientes técnicas para recolectar información: la observación (directa e indirecta), la entrevista y la encuesta. Basándonos en los siguientes instrumentos que nos ayudaran a determinar cómo se desarrolla una clase dentro del aula tradicional en este establecimiento.

- ❖ **OBSERVACIÓN:** Para realizar la investigación acerca de los entornos virtuales de aprendizaje y de su uso, en esta Institución Educativas, se realizara una observación directa a los Docente que imparten sus clases, y la forma de desarrollo dentro del aula con la única intención de recolectar datos para el trabajo investigativo
- ❖ **ENTREVISTA:** Se elaborará una entrevista a los Docentes de la Institución acerca de la inclusión de la tecnología en sus asignaturas y

el manejo de los entornos virtuales de aprendizajes, mediante un conjunto de preguntas abiertas

- ❖ **ENCUESTA:** Para culminar con la metodología planteada al inicio de la investigación se realizara una encuesta a los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática con preguntas estructuradas sobre los Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA), software libre y el desarrollo de sus actividades dentro y fuera del aula enmarcado a la tecnología usada.

POBLACIÓN

El Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez” se encuentra ubicado en la Provincia El Oro, Cantón Arenillas, Cda. Guayaquil avda. Víctor Soto, Diagonal al CBV “Magdalena Cabezas de Duran”, es un establecimiento Fiscal Mixto, que viene brindando 29 años de servicio educativo a la comunidad, que funciona con la sección matutina y vespertina. A continuación se detalla la población con la cual vamos a contar para dar paso a la investigación:

Tabla: Número total de la Población

Curso	Paralelo “A”	N° total de alumnos	N° de profesores de computación
Segundo Año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática	30	30	2
Total		30	2

Fuente: Vicerrectorado del Plantel
Responsable: Maricela de Jesús Cun Rueda

g. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	AÑO 2015																															
		Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
		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	Recopilación Teórica	█	█																														
2	Selección del tema y proyecto			█																													
3	Elaboración del Marco teórico				█	█																											
4	Diseño de proyecto de tesis				█	█																											
5	Aprobación de proyecto de tesis					█	█	█																									
6	Investigación de campo									█	█	█																					
7	Presentación y análisis de resultados												█	█	█	█																	
8	Redacción de borrador de tesis																█	█	█	█													
9	Presentación de borrador de tesis																				█	█	█										
10	Correcciones de borrador																					█	█	█	█								
11	Presentación de tesis final																										█	█	█				
12	Sustentación pública																													█			

Elaboración: La autora

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

El presupuesto que se indica detalladamente nos permitirá analizar y asumir una idea real de los gastos que se van a invertir para la elaboración y ejecución del proyecto en mención

<i>Descripción</i>	Cantida d	Nº de horas	C/U	Costo Total
Recursos Humanos				000.00
• Ing. Jaime E. Chillogallo Ordoñez	Asesor del Proyecto	20	20.00	400.00
• Maricela de Jesús Cún Rueda	Autora	40	10.00	400.00
Total de Recurso Humano				800.00
Recursos Tecnológicos				680.00
Computadora	1		150.00	
Cámara Digita	1		150.00	
Flash Memory	1		10.00	
Impresora	1		370.00	
Recursos Materiales y Movilización				278.00
Resmas de papel.	1		3.50	4.50
Cartuchos de Impresora Canon MG3100	2		25.00	50.00
CD-RW	2		0.50	1.00
Consultas en Internet	120.00		120.00	20.00
Carpeta	3		0.50	1.50
Movilización	200		200.00	200.00
TOTAL				1,758.00
				0

Resumen del Presupuesto	Costo Total
Recursos Humanos	\$ 800.00
Recursos Tecnológicos	\$ 680.00
Recursos Materiales	\$ 278.00
SUBTOTAL	\$ 1758.00
Imprevistos	\$ 200.00
TOTAL	\$ 1,958.00

Financiamiento

Los gastos requeridos serán financiados totalmente por la investigadora

i. BIBLIOGRAFÍA

Aguado, Daniel Arraz, (2011). Desarrollo de competencias mediante blended learning: un análisis descriptivo. Píxel-Bi, Revista de Medios y educación, n.º 26, pp. 79-88. Disponible en <http://www.rieoei.org/deloslectores/1118Arranz.pdf>

Barbara de Benito Crosetti, Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet, Revista Electrónica de Tecnología Educativa (Junio 2010)

Begoña Gros Xavier, (2014), La comunicación en los espacios virtuales, Primera Edición en español, Barcelona España, Editorial UOC, N°. 250

Belloch Consuelo, Entornos Virtuales de Aprendizaje, Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia
<http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>

Busto Sánchez Alfonso, César Coll Salvador, Revista mexicana de investigación educativa, 27 de octubre de 2011

Castellanos Vega Jorge Javier, Estefania Martin Barroso, Diana Rosario Perez Marín, Liliana Patricia Santacruz Valencia, Luis Miguel Serrano Cámara, Las TIC en la educación ,2011, Pag. 15, ISBN 8441529728, 9788441529724, editor Anaya Multimedia.

Curso de Informática aula clic, La primera web en español sobre Cursos de informática gratuitos, http://www.aulaclic.es/paginas-web/t_5_1.htm

De Benito, B (2009). Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet. Eductec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, pag.12.

Ecuared, 28 de abril de 2015,

Entornos Virtuales de Aprendizaje Cabero, J. y Llorente, M.C. (2010). Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación, en Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación. Disponible en http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/plataformas_virtuales_tel

González Gallegos Isidro, Revista de la Educación, Pag. 225

Gonzales Ornelas Virginia, Estrategias de enseñanza y aprendizaje Editorial

Pax Mexico, 2008, Volume 10, Pag. 48

<http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/PDF/deBenito.pdf>

<https://sites.google.com/site/plataformaseducativasvirtuales/home/plataformas-virtuales/ventajasdesventajas>

ISBN 10: 5511754501 ISBN 13: 9785511754505

Jesusda, Manual de Kompozer, México,

http://www.jesusda.com/docs/ebooks/ebook_disenno-web-con-kompozer.pdf

Ramos Martín Alicia, María Jesús Ramos Martín (2014). Aplicaciones Web, <http://www.libroaplicacionesweb.com>.

Russell Jesse, Ronald Cohn Autor, Editorial: Book on Demand, Miami, ISBN 10: 5511754501 ISBN 13: 9785511754505, Nuevos Perfect binding (2012)

Salanova Sánchez Enriquez Martinez, La Tecnología en las aula, consultado 20-04-2015,

<http://www.uhu.es/cine.Educación/didáctica/0071tecnologiaaulas.htm>

Sierra Pineda Isabel, Ferley Ramos Geliz, Martha Pacheco Lora, Docencia e Interacción en Entornos virtuales, escenario y Posibilidades, Montería Cordova Colombia, (2008)

Silva Quiroz Juan, (2011), Diseño y Moderación de Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA, Editorial UOC, N° 95

Stallman, Richard, (Dic. 2004), Software Libre para una Sociedad Libre, recuperado de <http://bibliotecalibre.org/handle/001/144>

Tramullas Jesús, Piedad Garrido, (2006), Software libre para servicios de información digital, <http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/eng/tramullasgarrido.html>

Universidad de la República Uruguay (2010), Entornos virtuales de aprendizajes, <http://eva.fcs.edu.uy/>

XarXatic, Entornos virtuales de aprendizaje (EVAs), (20-04-2015), <http://www.xarxatic.com/herramientas-2-0/entornosvirtualesdeaprendizaje-evas/>

j. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA

1. INFORMACIÓN GENERAL:

TEMA: Diseño e Implementación de un Entorno Virtual de aprendizaje utilizando Kompozer para la enseñanza de los estudiantes del segundo año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática, en la asignatura de Elaboración y Administración de sitios web del Colegio de Bachillerato "Dr. Camilo Gallegos Domínguez" de la ciudad de Arenillas provincia de El Oro Año Lectivo 2015 - 2016

OBJETIVO GENERAL: RECOPIRAR INFORMACIÓN ACERCA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

2. DATOS DE LA INSTITUCIÓN.

Nombre:

Lugar a la que pertenece: Urbana () Rural ()

Provincia: Cantón:

Dirección: Teléfono:

Fax:..... E-Mail:

PREGUNTAS GENERADORAS.

1. ¿Cuáles son los principales deberes que tiene un docente dentro del aula de clase?

2. ¿Cuál suele ser su papel como Orientador dentro del Aula de Clase?

3. Explique ¿Cuáles son los inconvenientes más frecuentes que tienen dentro del aula clase?

4. ¿Realiza Ud. Actividades investigativas en el tiempo determinado dentro del aula de clases?

5. ¿Usted conoce que es un entorno virtual de aprendizaje (EVA)?

6. Considera Ud. que es necesario que los docentes adquieran más conocimiento ante esta temática

7. ¿Ha utilizado alguna vez una Plataforma de Entorno Virtual de Aprendizaje en el proceso de Enseñanza Aprendizaje?

8. ¿Le gustaría manejar un Entorno Virtual de Aprendizaje Básico donde se pueda realizar una clase interactiva?

9. ¿Cree que los Entornos Virtuales de Aprendizaje ayuda al estudiante a tener un mejor desenvolvimiento, generando sus propias opiniones?

10. ¿Considera que los educadores poseen el dominio para implementar, valorar y desarrollar una variedad de prácticas efectivas de enseñanza aprendizaje?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.....!

ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA

INFORMACIÓN GENERAL:

TEMA: Diseño e Implementación de un Entorno Virtual de aprendizaje utilizando Kompozer para la enseñanza de los estudiantes del segundo año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática, en la asignatura de Elaboración y Administración de sitios web del Colegio de Bachillerato "Dr. Camilo Gallegos Domínguez" de la ciudad de Arenillas provincia de El Oro Año Lectivo 2015 - 2016

OBJETIVO GENERAL: RECOPIRAR INFORMACIÓN ACERCA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

- Marque la respuesta que Ud. crea conveniente

PREGUNTAS GENERADORAS.

1. ¿Qué tipo de cursos o seminarios de capacitación Ud. A recibido?

- | | |
|--|--------|
| Curso de pedagogía | () |
| Actualización del Currículo | () |
| Herramientas Tecnológicas de la información y Comunicación | () |
| Didáctica | () |
| Otros | () |
| Especifique..... | |

2. ¿Con que frecuencia se ha capacitado en el uso de las Tecnologías Información y Comunicación Tic's?

Siempre () A veces () Nunca ()

3. ¿Qué grado de dominio considera que tiene Ud. en el manejo de las Tic's?

Muy Adecuado () Nada Adecuado ()
Adecuado () Ninguno ()
Poco Adecuado ()

4. ¿Conoce Ud. algún tipo de Entorno Virtual de Aprendizaje:

Si () No ()
Especifique cuál de ellos: Edmodo ()
Moodle () Otros ()
Edoome ()

5. ¿Utiliza herramientas tecnológicas (software interactivo, multimedia, correo electrónico, internet); para facilitar el aprendizaje?

Si () No ()

6. Ha escuchado o utilizado los Foros, en el proceso de enseñanza – aprendizaje

He utilizado () Solo he escuchado () No conoce ()

7. ¿El docente utiliza diferentes tipos de software para la recepción y retroalimentación de tareas (procesador de textos, presentaciones electrónicas, mapas conceptuales y mentales, editores, etc.)?

Si () NO ()

8. ¿Qué características de los modelos pedagógicos aplica en su labor docente?

Los estudiantes están sentados pasivamente y absorben la información.

()

Pretende cambiar la conducta del alumno. ()

El estudiante es el propio constructor sus conocimientos, siendo el docente un facilitador. ()

Otros: ()

9. ¿Qué aspectos considera Ud. Que conducen a un aprendizaje significativo?

Puede contestar más de una alternativa.

- | | | | |
|---------------------|-----|---------------|-----|
| Observación directa | () | Investigación | () |
| Teoría | () | Otros | () |
| Práctica | () | | |

10. ¿El docente fomenta el trabajo colaborativo a través de la integración de equipos?

Si () No () Es indiferente ()

11. ¿Cuál de estas características corresponden a un Entorno Virtual de Aprendizaje?

- | | |
|-----------------------------|-----|
| Interactividad. | () |
| Funciona con Licencia Libre | () |
| Flexibilidad | () |
| Desconozco | () |

12. ¿Qué beneficios pretende el uso de tecnologías informáticas?

Puede contestar más de una alternativa.

- | | | | |
|---------------------------|-----|----------------------------------|-----|
| Aprendizaje interactivos | () | Estudiantes críticos y reflexivo | () |
| Aprendizaje investigativo | () | Otros | () |

13. ¿Qué tecnologías informáticas utiliza en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Internet () Programas informáticos ()

Archivos multimedia () Otros ()

Especifique:.....

14. Le parece importante utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje, para un mejor desarrollo de la clase

Si () No () Es indiferente ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN:

ANEXO 3



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA

TEMA: Diseño e Implementación de un Entorno Virtual de aprendizaje utilizando Kompozer para la enseñanza de los estudiantes del segundo año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática, en la asignatura de Elaboración y Administración de sitios web del Colegio de Bachillerato "Dr. Camilo Gallegos Domínguez" de la ciudad de Arenillas provincia de El Oro Año Lectivo 2015 - 2016

OBJETIVO GENERAL: RECOPIRAR INFORMACIÓN ACERCA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Instrucciones: Contestar con veracidad este cuestionario el cual será para fines académicos, y dicha información será confidencial.

Marque la respuesta que Ud. crea conveniente.

PREGUNTAS GENERADORAS.

1. ¿Conoce Ud. Sobre los Entornos Virtual de Aprendizaje?

Si () No ()

2. ¿Conoce Que significa EVA?

Si () No ()

3. ¿Le gustaría que las clases fueran más interactivas?

Si () No ()

4. ¿Hay una buena convivencia dentro del aula de clases?

Si () No ()

- 5. ¿Existe respeto dentro de la comunidad educativa?**
 Si () No ()
- 6. ¿Ha recibido conocimientos por parte de su docente sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje que son y cuál es su objetivo principal dentro del ámbito educativo?**
 Si () No ()
- 7. ¿Conoce Ud. algún maestro dentro de su establecimiento que trabaja con un Entorno Virtual de Aprendizaje?**
 Si () No ()
- 8. Como estudiante a manejado con algún Maestro un Entono Virtual de Aprendizaje en el transcurso de la clase?**
 Si () No ()
- 9. ¿Dentro del Desarrollo de una Clase a elaborado algún recurso didáctico u organizador grafico sobre un tema específico?**
 Si () No ()
- 10. ¿Conoce acerca de los Software de Licencia Libre?**
 Si () No ()
- 11. ¿A utilizado algún Software de Licencia Libre?**
 Si () No ()
- 12. Le parece importante utilizar el software libre:**
 Si () No ()
- 13. ¿Qué beneficios pretende el uso de tecnologías informáticas?**
- | | |
|-----------------------------------|---------|
| Aprendizaje interactivos | () |
| Estudiantes críticos y reflexivos | () |
| Aprendizaje investigativo | () |
| Otros | () |

14. ¿Qué recursos didácticos utiliza el docente en sus clases?

Puede contestar más de una alternativa.

- Internet ()
- Pizarrón ()
- Folletos ()
- Papelotes ()
- Computador ()
- Proyector ()
- Pizarra virtual ()
- Televisor ()
- Otros ()

Especifique:.....

15. ¿Qué tecnologías informáticas utiliza el maestro en sus clases:

- Internet ()
- Programas informáticos ()
- Archivos multimedia ()
- Otros ()

Especifique:.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 4

Foto del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Dominguez”



Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Realizando la Encuesta a los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato Técnico Polivalente en Informática del Colegio de Bachillerato “Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la Ciudad de Arenillas



Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Haciendo la entrevista a la Lic. Patricia Zhingre P.



Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

Trabajando con los estudiantes del Segundo Año de Informática en el aula virtual



Autora: Maricela de Jesus Cun Rueda

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	34
f. RESULTADOS	40
g. DISCUSIÓN	98
h. CONCLUSIONES	102
i. RECOMENDACIONES	103
j. BIBLIOGRAFÍA	131
k. ANEXOS	135
INDICE	200