



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SEDE
ESMERALDAS

Dirección de Investigación y Postgrados

ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA
APLICADA A LA EDUCACIÓN IMPARTIDA EN EL PRIMER AÑO
DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA UNIDAD
EDUCATIVA RIOVERDE

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Nuevas Tecnologías en Educación

Tesis de grado previo a la obtención del título de Magister en
Tecnología para la Gestión y Práctica Docente

Autora: Lic. Ximena Abril Braulio

Asesor: Mgt. Guillermo Cedeño Rodríguez

Esmeraldas, Ecuador, junio, 2017

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE previo a la obtención del título de MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE.

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN IMPARTIDA EN EL PRIMER AÑO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA RIOVERDE.

LIC. XIMENA DEL ROCÍO ABRIL BRAULIO

Mgt. Guillermo Cedeño Rodríguez f.-.....

Director de tesis

Mgt. José Luis Carvajal Carvajal f.-.....

Lector 1

Mgt. César Godoy Rosero f.-.....

Lector 2

Mgt. Mercedes Sarrade Peláez f.-.....

Coordinadora de Postgrado

Mgt. Maritza Demera Mejía f.-.....

Secretaria General PUCESE

Esmeraldas, Ecuador, junio, 2017

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Ximena del Rocío Abril Braulio portadora de la cédula de ciudadanía No. 0802360982 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título Magíster en Tecnología para la Gestión Y Práctica Docente son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Lic. Ximena del Rocío Abril Braulio

C.I. 0802360982

CERTIFICACIÓN

Yo, GUILLERMO CEDEÑO RODRÍGUEZ, en calidad de Director de Tesis, cuyo título es **ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN IMPARTIDA EN EL PRIMER AÑO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA RIOVERDE.**

Certifico que las sugerencias realizadas por el Tribunal de Tesis, han sido incorporadas al documento final; por lo que, autorizo su presentación ante el Tribunal de la Tesis.

Mgt. Guillermo Cedeño Rodríguez
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios por darme fuerza y perseverancia para no desmayar el lograr mi objetivo seguir preparándome como profesional.

A mi madre, quien ha sido mi motivación, mis fuerzas y mi guía para no desmayar y seguir adelante en este arduo trabajo.

Ximena

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme las fuerzas necesarias para seguir adelante.

A mi madre por siempre estar a mi lado para brindarme su apoyo y motivarme todos los días a no desmayar.

A mis hermanos por estar día con día dándome su apoyo.

A todos y cada uno de mis compañeros por animarme y ayudarme en todo el proceso de estudio.

Agradezco a todos mis maestros por brindarnos su conocimiento y su experiencia para culminar esta investigación.

Muchas Gracias

Ximena

“Entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación impartida en el Primer Año del Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Rioverde.”

RESUMEN

Ante la necesidad de innovar la enseñanza de la asignatura Informática Aplicada a la Educación, se hizo un análisis de los entornos virtuales y su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura antes mencionada. La metodología de investigación que se utilizó es de tipo cuantitativa, ya que, se aplicó una encuesta a los docentes y estudiantes de Primer Año de Bachillerato y de carácter descriptiva porque muestra con precisión las dimensiones, los sucesos, contextos o situaciones de la investigación. El resultado obtenido una vez realizado el análisis de las encuestas indicó que los docentes de la asignatura Informática Aplicada a la Educación desconocen de estrategias metodológicas en entorno virtuales de aprendizaje, mientras que los estudiantes tienen un dominio regular de las TIC. Hay que indicar que, aunque los docentes conocen y han sido capacitados en el uso de entornos virtuales de aprendizaje no son utilizados en la enseñanza de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación.

PALABRAS CLAVE

Enseñanza-aprendizaje, entornos virtuales de aprendizajes, TIC, Informática aplicada a la Educación.

"Virtual environments in the teaching-learning process of the subject of informatics applied to the education given in the First Year of the unified general baccalaureat in the Rioverde Educational Unit."

ABSTRACT

Before the need to introduce the education of the Computer subject Applied to the Education, there was done an analysis of the virtual environments and its use in the process of education - learning of the subject earlier mentioned. The methodology of investigation that was used is of type quantitative, since, a descriptive survey was applied to the teachers and students of the First Year of Baccalaureate and of character because it shows exactly the dimensions, the events, contexts or situations of the investigation. The obtained result as soon as the analysis of the accounts was realized indicated that the teachers of the Computer subject Applied to the Education desoncen of methodological strategies in environment virtual of learning, while the students have a regular mastery of the TIC. It is necessary to indicate that, although the teachers know and have been qualified in the use of virtual environments of learning they are not used in the education of the subject of Computer science Applied to the Education.

KEYWORDS

Teaching-learning, Virtual Learning Environment, TIC, Applied Informatics to Education.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN	II
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	III
CERTIFICACIÓN.....	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
TÍTULO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
RESUMEN.....	VII
PALABRAS CLAVE	VII
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJES, TIC, INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN.	VII
TITLE.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ABSTRACT	VIII
KEYWORDS.....	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IX
ÍNDICE ILUSTRACIONES.....	XII
CAPÍTULO I.....	13
INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS.....	13
1.1 Justificación	13
1.2 Marco Teórico de la investigación.....	15
1.2.1 Fundamentación Teórica/Conceptual	15
1.2.2 Fundamentación Legal	30
1.2.3 Revisión de estudios previos.....	32
1.3 Objetivos.....	34
1.3.1 Objetivo General	34
1.3.2 Objetivos Específicos	34
CAPÍTULO 2.....	35
METODOLOGÍA.....	35
2.1 Metodología de Investigación	35
2.2 Universo y muestra.....	36
2.3 Instrumentos.....	36
CAPÍTULO 3.....	40
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	40

3.1 Descripción de la muestra	40
3.2 Análisis y descripción de los resultados.....	40
3.2.1 Encuesta a estudiantes de Primer Año de Bachillerato	40
3.2.2 Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa Rioverde.....	45
CAPITULO 4.....	55
DISCUSIÓN.....	55
CAPÍTULO 5.....	57
CONCLUSIONES Y PROPUESTA.....	57
5.1 CONCLUSIONES.....	57
5.2 PROPUESTA	58
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	60
ANEXOS	61
ANEXO 1	61
ANEXO 2.....	65
ANEXO 3.....	67
ANEXO 4.....	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resumen de Procesamiento de datos	37
Tabla 2 Estadística de Fiabilidad	38
Tabla 3 Resumen de Procesamiento de datos	38
Tabla 4 Estadística de Fiabilidad	38
Tabla 5. Especialidad de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato	40
Tabla 6: Dominio de las TIC	41
Tabla 7: Uso de las TIC por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje	42
Tabla 8: Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación	43
Tabla 9: Mejora del aprendizaje con el uso de entornos virtuales de aprendizaje	44
Tabla 10: Área de Especialización del Docente	45
Tabla 11: Herramientas TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje	46
Tabla 12: Uso de las TIC en el Proceso de en proceso de enseñanza de la Informática Aplicada a la Educación.	47
Tabla 13: Conocimiento de Entornos Virtuales de Aprendizaje	48
Tabla 14: Entornos Virtuales que conoce o ha utilizado	49
Tabla 15: Entornos Virtuales que ha utilizado	50
Tabla 16: Estrategias Metodológicas	52
Tabla 17: Utilización entornos virtuales de aprendizaje para en la enseñanza aprendizaje en la institución	53
Tabla 18: Potencializaran sus capacidades técnicas, lógicas e investigativas	54

ÍNDICE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: E-learning	18
Ilustración 2 Blogs	21
Ilustración 3 Wikis.....	23
Ilustración 4 Redes Sociales.....	25

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

1.1 Justificación

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, el docente debe de implementar nuevas técnicas y métodos de enseñanza, siendo, que los contenidos propuestos en la asignatura requieren la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), además de la implementación de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVA).

Los EVA facilitan la interacción entre los docentes y estudiantes, además hace que al aprendizaje sea activo, donde los estudiantes se hacen responsables de su capacitación, con ayuda del docente.

Con la revolución educativa, las TIC cumplen un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, con su incursión en la actividad docente ha generado cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También el Internet se ha convertido en un medio de información, facilitando la función del docente y alterando el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La introducción de las TIC como herramienta práctica del proceso-enseñanza-aprendizaje ofrece al docente un sin número de ambientes virtuales educativos donde puede gestionar y crear contenido, en el cual los docentes y estudiantes se encuentran para realizar actividades que llevan al aprendizaje (Salinas, 2004)

El uso y conocimiento de estas nuevas tecnologías se han tornado prioritarios para las instituciones educativas, puesto que las utilizan fundamentalmente como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la Unidad Educativa Rioverde los docentes de la asignatura Informática Aplicada a la Educación no aplican el uso de los entornos virtuales e-

learning en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y los estudiantes demuestran poco interés en la asignatura, ya que, no utilizan las TIC, c la enseñanza solo es con libros.

Es importante la aplicación de nuevos recursos pedagógicos y herramientas informáticas como los ambientes virtuales porque son un valioso aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los docentes y estudiantes de la institución, ya que, con la implantación y utilización de estos ambientes, se incentivará al estudiantado a convertirse en constructores de su propio conocimiento, desarrollando destrezas, capacidades y competencias, y para los docentes, innovar su forma de enseñanza. (Gros y Silva, 2012).

Los beneficios que presentan los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la asignatura Informática Aplicada a la Educación son la formación de una cultura y el estímulo de las competencias en el uso de las TIC tanto en docentes como en estudiantes, el docente aplica nuevas metodologías innovadoras y flexibles permitiendo programar y relacionar sus actividades educativas , también se puede actualizar permanente la información de las clases, promoviendo el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes utilizando herramientas que permiten desarrollar actividades asincrónicas en las clases presencial o a distancia utilizando herramientas virtuales.

Se diagnosticó los entornos virtuales de aprendizaje, para identificar los utilizados por los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura Informática Aplicada a la Educación.

Para cumplir con el objetivo de la investigación fue necesario plantear las siguientes interrogantes:

¿Qué conocimiento tienen los docentes en el manejo de entornos virtuales?

¿Los Docentes utilizan Entornos Virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación?

¿Qué entorno virtual de aprendizaje utilizan los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura Informática Aplicada a la Educación?

1.2 Marco Teórico de la investigación

1.2.1 Fundamentación Teórica/Conceptual

1.2.1.1 Enseñanza/Aprendizaje

En la actualidad existen muchos conceptos sobre el aprendizaje, Castejón y Navas (2009) afirma: “La concepción cognitiva del aprendizaje considera a las personas como sujetos activos, que buscan información, la asimilan y la transforman de acuerdo con unos planes unas estrategias encaminadas a lograrlo” (p. 85).

Para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, Bruner (2017) indica que el profesor motiva al estudiante con parte de la información, dando inicio al aprendizaje y así guiándolo al descubrimiento facilitándole el material adecuado para que ellos hagan sus propias observaciones propuesta y den soluciones, mientras el estudiante reorganiza el material con los contenidos para descubrir nuevos conocimientos y después asimilarlos.

1.2.1.2 Entornos virtuales de aprendizajes

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son un espacio en la web donde se alojan todos los contenidos educativos, es conveniente precisar que los contenidos educativos son elaborados por los docentes previa investigación, ordenamiento, selección de la información que será publicado a través del uso de herramientas informáticas (Salinas, 2011, p. 1,2).

También se los define como: “Un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales” (Salinas, 2011, p. 2)

Los EVA se caracterizan, según Bonue (2007, p.40) por:

- Interactividad: el usuario tenga conciencia de que es protagonista de su formación.
- Flexibilidades: adaptable a la empresa o institución en donde se lo quiere implantar.
- Capacidad de adaptación a la estructura de la institución, adaptación a los planes de estudio, a los contenidos y estilos pedagógicos.
- Escalabilidad: la plataforma de e-learning funcionan de igual manera con un número grande o pequeño de usuario.
- Estandarización: utiliza cursos realizados por terceros; los mismos están disponibles para la organización que los ha creado y para otras que cumplen con el estándar. También sus cursos son duraderos y así no se vuelven obsoletos y se hace seguimiento del estudiante.

Según Bonue (2007, p.41) en los entornos virtuales de aprendizaje deben considerarse las siguientes ventajas:

- Pone a disposición de los estudiantes un amplio volumen de información la cual puede ser actualizada y sus contenidos también.
- Flexibiliza la información, independientemente del espacio y el tiempo en el cual se encuentren el profesor y el estudiante.
- Permite la deslocalización del conocimiento autonomía del estudiante.
- Propicia una formación just in time y just for me, (formación justo en el momento que se necesita).
- Ofrece diferentes herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica para los estudiantes y para los profesores.
- Favorece una formación multimedia, grupal y colaborativa y la interactividad con la información.

- Permite que en los servidores pueda quedar registrada la actividad realizada por los estudiantes.
- Ahorra costos y desplazamiento.

Otro punto son las desventajas según Bonue (2007, p.41) en los entornos virtuales de aprendizaje deben considerarse las siguientes desventajas:

- Requiere más inversión de tiempo por parte del profesor.
- Precisa unas mínimas competencias tecnológicas por parte del profesor y de los estudiantes.
- Requiere que los estudiantes tengan habilidades para el aprendizaje autónomo.
- Puede disminuir la calidad de la formación si no se da una ratio adecuada profesor-estudiante.
- Requiere más trabajo que lo convencional.
- Supone la baja calidad de muchos cursos y contenidos actuales.

1.2.1.3 Tipos de entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con respecto a los EVA utilizados en la educación son:

- E-elearning
- Blogs
- Wikis
- Redes Sociales

Lo que diferencia estos ambientes son su dimensión tecnológica y sus potencialidades educativas que ofrece cada una de soporte a las actividades de enseñanza-aprendizaje.

➤ E-learning

El criterio de Zapata (2005) señala que es “una plataforma de teleformación, o un sistema de gestión de aprendizaje en red, es una herramienta informática y telemática organizada en función de unos objetivos formativos de forma integral, es decir que se pueden conseguir exclusivamente dentro de ella, y de unos principales de intervención psicopedagógica y organizativos, de manera que se cumplen una serie de criterios básicos” (p. 252).

Ilustración 1: E-learning



Fuente: Digital Knowledge Sharing, 2015

Características

- **Interactividad:** la persona que utiliza e-learning debe de tener conciencia que es protagonista de su formación.
- **Flexibilidad:** es adaptable y de fácil organización; capacidad de adaptación a la estructura, planes de estudio y a los contenidos pedagógicos de la institución donde se lo quiere implementar.
- **Escalabilidad:** puede funcionar de igual manera con uno o más usuarios.
- **Estandarización:** se puede utilizar cursos realizados por terceros, también son duraderos evitando que estos queden obsoletos. (Bonue, 2010).

Ejemplos de aplicaciones E-learning

Una plataforma virtual de aprendizaje bajo licencias es:

- Blackboard

La filosofía de trabajo de Blackboard es muy ambiciosa y su equipo de desarrolladores se ha planteado como objetivo trabajar conjuntamente con estudiantes y formadores para convertir el aprendizaje en atractivo, accesible y valioso, replanteándose los actuales sistemas de enseñanza-aprendizaje y avanzando hacia un cuestionamiento y evolución de los métodos actuales. (Torras, 2015, p.7). Su principal ventaja es la posibilidad de que los estudiantes aprendan en función de su propio estilo y ritmo y su gran flexibilidad.

Las plataformas virtuales de aprendizaje abiertas son:

- Dokeos

Es un software pionero en técnicas y metodologías en línea en el sector de la educación universitaria en lengua francesa. Dokeos ha incorporado los avances tecnológicos y las oportunidades estratégicas en sus soluciones que permiten la virtualización de servicios y prácticas profesionales..... se adapta a las nuevas necesidades y cambios en las prácticas de negocios: el aprendizaje informal, las redes sociales de negocios, el aumento de la movilidad y la reubicación del personal. (Torras, 2015, p.8).

- Sakai

Se trata de una comunidad internacional que colabora para crear tecnología que mejora la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Está constituido a partir de varias organizaciones que incluyen tanto grandes universidades como colegios pequeños, centros de enseñanza primaria y secundaria,

hospitales, organizaciones gubernamentales, sociedades de investigación y partidos políticos. (Torras, 2015, p.8).

- Moodle

Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. (Torras, 2015, p.8).

Utilización de la plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es necesario precisar que utilizar la tecnología y sistemas de gestión de contenidos no fortalece el aprendizaje del estudiantado, pero con la aplicación de objetivos de aprendizaje claros y con una metodología activa y colaborativa encaminada a la construcción del conocimiento mejorará el aprendizaje de los estudiantes. Además, con la incursión de las TIC en la educación y con la evolución del hardware y software se han creado nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje, haciendo que los docentes utilicen nuevas estrategias didácticas. Para los jóvenes de hoy la utilización de las TIC es muy fácil, mientras que algunos docentes necesitan capacitaciones en el uso y dominio de herramientas informáticas. (Godoy, 2016).

La plataforma virtual Moodle ofrece muchos servicios y herramientas para que los docentes puedan crear aplicaciones para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos, por eso es necesario que la información recabada por el docente debe ser almacenada en Internet para compartirlas y aplicarlas. Ejemplo de aplicaciones; blogs, wikis, Slideshare, Youtube, Picassa, Flickr, podcasting, Prezi, redes sociales, Skype, así como las diferentes herramientas de Google Drive. Existen dos tipos de plataformas virtuales de aprendizaje: las de pago como: Moodle, DoKeos, Edmodo, Com8s, Schoology, Claroline, y ATutor y libres como: E-doceo, WebCT, Blackboard, Skillfactory. (Godoy, 2016)

➤ Blogs

Técnicamente, los blogs o bitácoras electrónicas son una página web que se estructura en base a dos elementos, entradas comentarios. Así mismo los blogs pueden ser editados, suprimidos por su autor o administrador (Salinas, 2011).

Al mismo tiempo un blog sirve para intercambiar y exponer ideas, también es una herramienta de publicación y comunicación, organizando y almacenando toda la información (Educastur, 2006)

Ilustración 2 Blogs



Fuente: Quiroz, 2016

Características

- Contenido hipertextual y multimedia. Los gestores de bitácoras admiten todo tipo de archivos multimedia: texto, imagen, audio, vídeo, animaciones flash....., y permiten enlaces a documentos o a otros sitios web.
- Utilización fácil, independizando el contenido del diseño y la implementación técnica.
- Organización cronológica y temática de la información. Todo el contenido está organizado por orden cronológico y temático.
- Intercambio de ideas, definido por la participación y aportaciones de los usuarios mediante comentarios a los distintos artículos y

contenidos, fomentando el debate, la discusión y el uso responsable del ciberespacio, observando la debida netiqueta.

- Distintos niveles en el rol de usuario, lo que hace posible la gestión compartida o colaborativa del blog.
- Sindicación de contenidos mediante Sindicación Realmente Simple (RSS). Esto ha sido uno de los motores de la enorme difusión de los blogs, e incluso ha cambiado la forma de acceder a la información.
- Relación con otras aplicaciones en la red. Más arriba se apuntaba que los blogs forman parte de un hábitat, un ecosistema de la red, con unos usos y costumbres relacionadas entre sí.

Uso del blog en las aulas

- Blog de aula, asignatura o tema. Es quizás el más utilizado en el ámbito educativo. Puede ser un complemento a las clases presenciales, con información adicional y propuestas de actividades complementarias, a desarrollar utilizando los recursos que ofrecen los blogs.
- Blog personal del alumnado: A modo de diario individual, sobre sus intereses e inquietudes, aficiones, actividades, etc.
- Taller creativo multimedia. Individual o colectivo, sobre temas propuestos o libres, incluye todo tipos de formatos de archivos, formato de texto (taller literario), audio (radio, audiciones), vídeo (TV) o de enlaces a otros sitios.
- Gestión de proyectos de grupo. Como bitácora colectiva, ya sea para profesorado, alumnado, o trabajos de colaboración entre ambos.
- Publicación electrónica multimedia: periódico escolar, revista digital, monografías sobre diversos temas, etc.

➤ Wikis

Para definir que es una wiki, se puede decir que es una página web que se publica de forma colaborativa, o sea participan varios usuarios, que es una característica importante. De igual forma cada usuario puede ampliar, modificar o suprimir contenidos creados por otros. (Salinas, 2011).

Ilustración 3 Wikis



Fuente: LISC K03, 2015

Características

Niño (2011) define las siguientes características:

- Son un conjunto de páginas web que se pueden editar de forma sencilla en cualquier momento y por cualquier usuario, siempre que se tenga permiso.
- Cada vez que se hace una modificación en unas de las páginas se guarda un historial, excepto si su contenido está bloqueado por el administrador de la wiki.
- Para editar las páginas se utiliza un lenguaje de marcas llamado wikitext.

- Cualquier persona puede modificar lo que le parezca oportuno de una página. (p. 166)

Uso de Wikis en el aula

- Escribir tareas, las wikis pueden usarse para proyectos en el aula con un formato enciclopédico (instrucciones, manuales, glosarios, etc.)
- Aprendizaje basado en proyectos, las wikis representan un potente instrumento para la planificación de proyectos y la documentación.
- Educación por Internet a distancia, las wikis son instrumentos útiles para facilitar que haya grupos de aprendizaje por Internet. (Educastur, 2006).

- **Redes Sociales**

Se define a las redes sociales “Como sistemas que agrupan usuarios bajo diferentes criterios, y permiten que las personas se conozcan y establezcan un contacto frecuente. En muchas ocasiones, este tipo de redes son abierta, es decir que cualquier persona puede acceder a ellas y conectarse con cualquier persona de la comunidad, En otras son cerradas, porque cada usuario decide a quien decide admitir o rechazar” (Borja, 2010, p.18)

En la actualidad hay que mencionar que existen algunos tipos de redes sociales:

- Redes sociales genéricas: son populares y numerosas; ejemplo: facebook, wasap, Google+ y twitter.
- Redes sociales profesionales: sus miembros se relacionan laboralmente; ejemplo: LinkedIn, Xing y Viadeo.
- Redes sociales temáticas o verticales: se basan en un tema específico, relaciona personas que tengan la misma actividad; ejemplo: Flickr, Pinterest y YouTube. (Ferrari, Blanco y Valdecasa, 2010).

Ilustración 4 Redes Sociales



Fuente: Simon, 2017

Características

Según Orozco, Llanos y Gracias (2003) se pueden definir las siguientes características:

- Tamaño: El número de personas que hacen parte de la red.
- Densidad: El grado de conexión entre los miembros.
- Composición o distribución: La proporción del total de miembros de la red localizada por cas cuadrante y círculo.
- Dispersión: Distancia geográfica entre los miembros que afecta la facilidad, eficiencia y velocidad de respuesta.
- Homogeneidad o heterogeneidad demográfica y sociocultural: Son las semejanzas y diferencias de quienes conforman la red, sexo edad, nivel socio económico etc.
- Atributos de vínculos específicos: Compromiso, carga de la relación, historia en común y durabilidad.
- Tipo de funciones: social, apoyo emocional, guía cognitiva y consejo, regulación (o control) social, Ayuda material y de servicios, Acceso a nuevos contactos (p, 29, 30, 31).

Uso de las redes sociales en el aula

- Trato individualizado de las redes sociales se personaliza la educación.
- El manejo de redes sociales en el aula por parte del docente da mayor responsabilidad a los estudiantes, las cuales se relacionan directamente con competencias las cuales le servirán en la vida profesional (Artero, N., 2011)
- Fortalecen los valores de la colaboración y el progresar juntos. Lo importante no es uno mismo (egoísmo) sino lo que uno puede aportar a la comunidad. Es la “arquitectura de la participación” (O’Reilly, 2005).
- Las redes sociales convencionales facilitan que los tres agentes educativos participen de las mismas experiencias: la familia, la comunidad y la escuela.
- El sistema educativo tiene como objetivo primordial capacitar a los futuros ciudadanos para que sean competentes en la vida real. Las redes sociales son espacios reales donde el comportamiento social se aprende a la vez que se aplica.

1.2.1.4 Entornos Virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los entornos virtuales en ámbito educativo es un espacio humano y social, es dinámico, se basa en la interacción entre el docente y los estudiantes a partir del diseño y resolución de actividades didácticas. Además, promueve el aprendizaje aplicando procesos de comunicación multidireccionales, es decir estudiante-docente, docente-estudiante y estudiantes entre sí. (Salinas, 2011, p. 2).

Hay que mencionar que Onrubia (2005) explica que la actividad mental constructiva desarrollada por el estudiante no asegura, necesariamente, una construcción óptima de significados y sentidos en

torno al nuevo contenido de aprendizaje. Por un lado, porque el estudiante puede no disponer de los recursos cognitivos más adecuados para asimilar el nuevo contenido. Incluso si los tiene, puede no activarlos, o no establecer las relaciones más significativas y relevantes posibles entre esos recursos y el contenido en cuestión. (p. 4).

Es decir, quien facilita la construcción es la ayuda del docente que permite la adaptación dinámica, contextual al contenido que aprender y lo que el estudiante aporta y puede aportar al aprendizaje. (Onrubia, 2005, p.4).

Además, Onrubia (2005) explica que la ayuda educativa más eficaz en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje es la que cumple el principio de “ajuste de la ayuda”. Es decir, aquella que incluye apoyos y soportes de carácter diverso; que va cambiando a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje pero que no lo hace al azar sino a partir de -y en función de- los cambios en la propia actividad mental constructiva desarrollada por el estudiante; que “reta” al aprendiz a revisar y profundizar tanto el significado como el sentido que atribuye al nuevo contenido a aprender; que le ofrece instrumentos y “prótesis” para que pueda afrontar y superar esos retos, y que se interesa por promover de manera cada vez mayor la capacidad del estudiante para utilizar estratégicamente el conocimiento que va aprendiendo y para seguir aprendiendo de manera cada vez más autónoma y autorregulada (p.5).

1.2.1.5 Metodología didáctica en entornos virtuales de aprendizaje

Para el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales no solo se proporciona información digitalizada al estudiante, también debe ser significativa y de calidad para así lograr cumplir el objetivo de aprendizaje propuesto.

El marco teórico que se publique debe garantizar la calidad psicopedagógica de los recursos didácticos y del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El constructivismo abarca un conjunto integrado de principios que guían al proceso educativo, ya que se la considera un nuevo saber educativo.

Es decir que, “la enseñanza debe ser entendida como un esfuerzo organizativo y cognitivo no como transformación de información o manipulación de ideas donde el estudiante no se limite a reproducir literalmente del original, sino que comprenda y reflexione sobre el material de estudio” (Barceló, Diéguez, Borrego, 2007, p. 53)

La metodología que se utilicen en los entornos virtuales de aprendizaje debe ser didáctica y eficaz que respondan a las exigencias del curso, además la enseñanza solo está sustentada por los recursos en línea.

Es necesario precisar que un entorno virtual de aprendizaje debe ser flexible, intuitivo y amigable, en donde los estudiantes aprendan, compartan experiencias y conocimientos con toda la comunidad virtual utilizando herramientas de comunicación, contenido y evaluación.

“El proceso de enseñanza comienza adaptando los medios tecnológicos a las necesidades de la disciplina, del docente y de los estudiantes. La virtualización de materiales educativos implica la atención a los principales criterios de calidad que garanticen una accesibilidad idónea a los materiales, la economía cognitiva y la adquisición de conocimientos.” (Barceló, Diéguez y Borrego, 2007, p. 48).

Es necesario aclarar que en la creación y publicación de recursos educativos on-line en entornos virtuales no se debe olvidar las características de las normas y las necesidades de los miembros que interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y evitar poner a disposición del estudiante información sin contenido científico respecto al curso.

Tomando como premisa que el objetivo principal de los entornos virtuales de aprendizaje es la trasmisión de conocimientos, es necesario establecer un espacio donde se muestre todo el material de estudio y la planificación del curso, el mismo que será estructurado y organizado teniendo en cuenta criterios de coherencia, claridad integración, etc.

Los aportes de: Barceló, Diéguez y Borrego (2007) indican que es conveniente poner a disposición de las estudiantes distintas herramientas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, las cuales son:

1. Aportar una herramienta interactiva que permita la organización del espacio-temporal del estudio, que pueda ser utilizada como tablón de anuncios de eventos de interés (información académica, convocatoria a las sesiones de Chat,...) para todos los estudiantes y/o como agenda privada.
2. Con el objetivo de facilitar la asociación, interrelación y asimilación de los conceptos principales de la disciplina estudiada, se facilitará un catálogo de términos y sus definiciones que esté enlazado con los materiales didácticos presentados en el curso.
3. Facilitar la impresión de los materiales; proporcionar un listado de palabras clave vinculadas a cada página de contenidos y, un buscador interno del curso que permita la localización de cualquier término o frase que aparezca dentro de los contenidos y/o en los mensajes de los foros.

Por otra parte, el proceso de estudio se verá reforzado si se aporta al estudiante un espacio para trabajar en grupo, donde los estudiantes dispongan de un foro privado, para realizar prácticas o trabajos y enviar sus propuestas al resto de los compañeros del grupo. (p.48, 49).

1.2.1.6 Informática Aplicada a la Educación

La Informática Aplicada a la Educación es una asignatura que utiliza distintas herramientas TIC vinculada a la Informática utilizando paquetes ofimáticos; en la búsqueda de información en la red informática; instalación y aplicación de software educativo; en la construcción de un blog, wikis y, en un manejo eficiente y correcto de la web 2.0. (Mineduc Ecuador, 2010)

El aprendizaje en esta asignatura tiene que proyectarse hacia el Primer Año de Bachillerato General Unificado.

Los objetivos de la asignatura son:

1. Comprender la importancia del uso eficiente (acorde al momento de formación) de las nuevas tecnologías dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Usar herramientas tecnológicas adecuadas y con propósitos claros dentro de su proceso de aprendizaje en las asignaturas del currículo.
3. Utilizar medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa (incluso a distancia).
4. Conocer entornos digitales para buscar información, seleccionarla, analizarla, organizarla, modelarla y transformarla en nuevo conocimiento o fuente de nuevas ideas.(Mineduc Ecuador, 2010, p.4)

1.2.2 Fundamentación Legal

La investigación se fundamenta en las leyes inscriptas en la Constitución de la República del Ecuador (2008), la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) y Acuerdos Ministeriales, que garantiza el derecho a la educación, al acceso a nuevas tecnologías.

La Constitución de la República del Ecuador establece:

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones públicas.

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el alcance de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (Ley de la Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 160-161).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), Título I, Capítulo único, Del Ámbito, Principios y fines.

Art. 2.- Principios, establece en el literal:

g. Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al Interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica. (L.O.E.I., 2011, p. 9,10).

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación:

t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico; (L.O.E.I., 2011, p. 11).

Art. 6.- Obligaciones literal:

- j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;
- m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística; (L.O.E.I., 2011, p. 12).

El Acuerdo Ministerial N° 224-11 Art. 1.- INSTITUIR la incorporación al proceso educativo de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC), como contribución al mejoramiento de la calidad educativa, a través de la dotación de equipamientos informáticos y uso de tecnologías e Internet en los establecimientos educativos públicos del país.

Con la aprobación de estos artículos en la LOEI y acuerdos ministeriales, el Gobierno equipó a la mayoría de las instituciones fiscales del País con equipamiento tecnológico e internet, ante esta situación muchas instituciones educativas de nivel medio ha optado por la utilización de entornos virtuales, además los docentes se han visto en la necesidad de innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, creando cursos y aulas virtuales, teniendo como resultado docentes investigadores y estudiantes motivados.

1.2.3 Revisión de estudios previos

En la actualidad, muchos autores concuerdan que el aprendizaje colaborativo debe primar en el proceso de enseñanza aprendizaje, y es así como se promueve el uso de los EVA.

Giugni y Araujo (2010) de la Universidad José Antonio Páez, realizaron la investigación de los: “Entornos virtuales de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, cuyo objetivo era “Determinar el nivel de aplicación de los espacios virtuales con fines educativos por parte de los docentes y estudiantes” .Sus autores determinaron que los

estudiantes utilizan las webs solo para buscar información y no la relacionan con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras los docentes suponen que estas herramientas no son aplicables en la educación media.

Muñoz (2015) de la Universidad de Cuenca efectuó la investigación “Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica superior y bachillerato de la unidad educativa fiscomisional mensajeros de la paz: implementación y evaluación de la plataforma” cuyo objetivo era “Implementar un entorno virtual de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Fiscomisional Mensajero de la Paz y evaluar el impacto producido en el proceso educativo al hacer uso de esta herramienta” obteniendo como resultado, que para la aplicación de un entorno virtual de aprendizaje en una institución educativa que se deben de tomar en cuenta la necesidades particulares de la institución. Además, la implementación del entorno virtual de aprendizaje EVA permitió que los docentes creen cursos virtuales funcionales, atractivos e interactivos, a través de los cuáles pudieron enviar tareas, evaluar conocimientos y brindar ayuda oportuna a los estudiantes, permitiendo así a los estudiantes participar activamente en el proceso de aprendizaje que fue comprobado al analizar los resultados de la encuesta realizada a los docentes y estudiantes. Otro aspecto importante es que los estudiantes se motivaron a seguir usando el entorno virtual de enseñanza aprendizaje y que los docentes estén prestos a seguir reforzando su conocimiento en el uso de recursos multimedia.

A partir de la ejecución del proyecto tanto docentes como estudiantes descubrieron que el proceso de enseñanza aprendizaje mejoró y también el reforzar y adquirir nuevos conocimientos en casa.

Godoy (2016) de la Pontificia Universidad Católica sede Esmeraldas (PUCESE) con el artículo “Utilización de Moodle en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje” señala que la mayoría de los docentes no utilizan la plataforma Moodle y las que los utilizan no crean sus propios

recursos didácticos, solo los toman de la WEB sin adaptarlos de manera didáctica.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Analizar los entornos e-learning en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación en el Primer Año de Bachillerado de la Unidad Educativa Rioverde, mediante la aplicación de instrumentos de investigación para la obtención de datos que muestren el estado actual de la utilización de los mencionados entornos.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación en el manejo de entornos virtuales de aprendizaje.
- Indagar los entornos virtuales utilizados en los procesos de enseñanza- aprendizaje de la asignatura Informática Aplicada a la Educación.
- Proponer orientaciones para incorporar entornos virtuales en el proceso de enseñanza–aprendizaje aplicable a la Unidad Educativa Rioverde en la asignatura Informática Aplicada a la Educación.

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA

2.1 Metodología de Investigación

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Rioverde de la provincia de Esmeraldas, cantón Rioverde en el Primer Año del Bachillerato General Unificado. La institución cuenta con 110 estudiantes en el Primer Año de Bachillerato y 15 docentes, según consta en los libros de matrícula y distributivo de trabajo del periodo lectivo 2016-2017 y dos laboratorios de computación con 12 computadoras cada uno e internet con un ancho de banda de 5 MB. Para ambos laboratorios. Los docentes que imparten la asignatura de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación no son especializados en el área de Informática, son del área de Contabilidad.

El enfoque de esta investigación fue cuantitativo, se empleó como herramienta las encuestas de preguntas cerradas, tanto para docentes como estudiantes que facilitaron cuantificar y analizar cada una de las preguntas realizadas. Es de naturaleza descriptiva porque se determina las características de los encuestados, en este caso docentes y estudiantes del Primer Año de Bachillerato, logrando recoger y medir la información obtenida de las encuestas sobre entorno virtuales de aprendizaje.

De acuerdo a los objetivos de la investigación, este estudio es de tipo no experimental y tecnológico, puesto que existen estudios previos sobre el uso de entornos virtuales, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los procedimientos para la investigación fueron:

- Elaboración instrumentos de investigación: encuestas.
- Validación de instrumentos de investigación.
- Recopilación de información a través de los instrumentos de investigación.

- Se Analizó y se describió la información de los instrumentos de investigación.

2.2 Universo y muestra

La Unidad Educativa Rioverde se encuentra situada en la provincia de Esmeraldas, cantón Rioverde. La institución oferta la Educación Básica Elemental, Básica Media, Básica Superior y Bachillerato Técnico con las especialidades de Contabilidad y Administración e Aplicaciones Informáticas.

Universo

Para realizar la investigación en la Unidad Educativa Rioverde, se tomó como universo de estudio a los estudiantes del Primer Año de Bachillerato General Unificado (BGU) y docentes de la Unidad Educativa que dictan la asignatura de Informática Aplicada a la Educación.

Población

La población es de 110 estudiantes de Primero de Bachillerato BGU paralelos A, B y C y a 3 docentes que imparten la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, según libro de matrícula correspondiente al periodo lectivo 2016-2017 y distributivo de trabajo 2016, respectivamente.

Muestra

De la población de 110 estudiantes del Primer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Rioverde, solo se aplicó la encuesta a 69 estudiantes debido a que ese día faltaron a clases 26 estudiantes y 15 son desertores o retirados.

2.3 Instrumentos

El instrumento que se utilizó en la investigación es la encuesta mediante la utilización de cuestionario de preguntas cerradas, dirigida a los docentes y estudiantes antes mencionado en el apartado de población. Se utilizó preguntas cerradas porque facilitó la tabulación de datos, obteniendo

respuestas concretas, para delimitar de mejor manera las variables y hacer un análisis que permita entender las respuestas de los encuestados. (Ver anexo 1 y 2)

Validación de los instrumentos

En la validación de los instrumentos se hicieron consultas a varios expertos, y se aplicaron a toda la población de la institución de Primer Año de Bachillerato

Los expertos que validaron los instrumentos fueron un docente de la PUCE sede Esmeraldas, un docente de la Unidad Educativa Riovede, y un docente de la Escuela General Básica Nuevo Ecuador, especializados en Informática los cuales verificaron la eficacia y viabilidad de los instrumentos. Se utilizó un formato de índice de validez (ver Anexo 3).

Validación de fiabilidad

Para la validación de la fiabilidad de los instrumentos se utilizó el Alfa de Cronbach que es un coeficiente para medir la fiabilidad de las encuestas realizadas a los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación y estudiantes de Primer Año de Bachillerato, procedimiento que se demuestra en las tablas 1,2,3 y 4.

Validación de la encuesta realizada a los docentes

Tabla 1 Resumen de Procesamiento de datos

		N	%
Casos	Válido	3	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	3	100,0

Fuente: SPSS Estadística

La tabla de resumen de procesamiento de datos indica que las encuestas realizadas a los tres docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación fueron válidas.

Tabla 2 Estadística de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,865	,876	14

Fuente: SPSS Estadística

Realizada la validación estadística de la encuesta aplicada a los docentes de Primero de Bachillerato, mediante el coeficiente del Alfa de Cronbach utilizando la herramienta SPSS Estadística, se puede observar que el valor Alfa es 0,865, en este caso se puede indicar que la encuesta es fiable según el criterio de George y Mallery (2003, p. 231)

Validación de fiabilidad de la encuesta realizada a los estudiantes

Tabla 3 Resumen de Procesamiento de datos

		N	%
Casos	Válido	64	92,8
	Excluido ^a	5	7,2
	Total	69	100,0

Fuente: SPSS Estadística

La tabla de resumen de procesamiento de datos indica que, de las encuestas realizadas a los 69 estudiantes de Primero de Bachillerato, solo 64 fueron válidas, ya que, se excluyeron 5 encuestas, la que no fueron completadas al momento de aplicar los instrumentos.

Tabla 4 Estadística de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,950	8

Fuente: SPSS Estadística

Realizada la validación estadística de la encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato, mediante el coeficiente del Alfa de Cronbach utilizando la herramienta SPSS Estadística, se puede observar que el valor

Alfa es 0,950, en este caso se puede indicar que la encuesta es fiable según el criterio de George y Mallery (2003, p. 231)

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1 Descripción de la muestra

Para realizar la encuesta sobre los entornos virtuales de aprendizaje se tomó la población de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Rioverde y población de los docentes que imparten la asignatura de Informática Aplicada a la Educación.

Al aplicar la encuesta a los estudiantes solo se aplicó a 69 estudiantes que asistieron a clases ese día de los 110 estudiantes matriculados legalmente en Primer Año de Bachillerato y los tres docentes que imparten la asignatura según consta en distributivo de Trabajo.

3.2 Análisis y descripción de los resultados

3.2.1 Encuesta a estudiantes de Primer Año de Bachillerato

La encuesta se llevó a cabo el lunes 27 de enero del 2017 (ver anexo 2)

Tabla 5. Especialidad de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato

Variables	Frecuencia	%
Bachillerato Técnico en Aplicaciones Informáticas	47	68
Bachillerato Técnico en Contabilidad y Administración	22	32

Fuente: Estudiantes de Primer Año de Bachillerato BGU

Análisis

En la Unidad Educativa Rioverde de la población total de estudiantes de Primer Año de Bachillerato el 68% de los encuestados son de la Especialidad Aplicaciones Informáticas y el 32% pertenecen a la especialidad de Contabilidad y Administración, esto quiere decir que más de la mitad son Informáticos.

1. De la siguiente lista evalúe su dominio en el uso de las TIC

Tabla 6: Dominio de las TIC

Variables	Estudiantes											Docentes										
	Pésimo		Regular		Bueno		Muy Bueno		Excelente		En Blanco		Pésimo		Regular		Bueno		Muy Bueno		Excelente	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Computador	8	12	29	42	18	26	8	12	5	7	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	100
Internet	4	6	25	36	21	30	11	16	5	7	3	4	0	0	0	0	0	0	1	33	2	67
Redes Sociales	2	3	18	26	20	29	10	14	14	20	5	7	0	0	0	0	0	0	0	3	100	
Teléfonos Inteligentes	13	19	17	25	19	28	12	17	7	10	1	1	0	0	0	0	0	0	1	33	2	67
Correo Electrónico	11	16	26	38	14	20	6	9	12	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	100	

Fuente: Estudiantes de Primer Año de Bachillerato BGU

Análisis

Se puede decir que el dominio que tienen los estudiantes del computador e internet es regular con un 42% y 36% respectivamente, el dominio de redes sociales y teléfonos inteligentes es bueno en un 28% y 29% y un 38% tiene un regular dominio del correo electrónico, mientras que los docentes son todos excelentes en el dominio del computador, redes sociales, correo electrónico y sólo el 67% de los docentes son excelentes en el dominio en internet y teléfonos inteligentes.

Se puede interpretar que los estudiantes no tienen o poseen poco acceso a computadores e internet y como consecuencia tienen un dominio regular de ambos, pero por otro lado, si tienen acceso a teléfonos inteligentes, redes sociales y correo electrónico.

2. Seleccione los recursos tecnológicos (TIC) que utilizan los docentes en las horas clases.

Tabla 7: Uso de las TIC por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje

Variables	frecuencia	%
Computador	39	56,5
Proyector	3	4,3
Internet	5	7,2
Redes Sociales	4	5,8
Teléfonos Inteligentes	11	15,9
Correo Electrónico	5	7,2
En Blanco	2	2,9
Total	69	100

Fuente: Estudiantes de Primer Año de Bachillerato BGU

Análisis

Los estudiantes indican que los docentes utilizan las TIC y con mayor frecuencia el computador con un 56,5 % mientras que el proyector es el menos utilizado con 4,3 %.

Se puede interpretar que los docentes solo utilizan el computador como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el proyector casi nunca el proyector.

3. ¿Los docentes utilizan entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación?

Tabla 8: Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación

Variables	Estudiantes		Docentes	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Si	6	8	2	67
No	61	88	1	33
En blanco	2	4	0	0
Total	69	100	3	100

Fuente: Estudiantes de Primer Año de Bachillerato BGU

Análisis

Los estudiantes expresan en un 88% que los docentes no utilizan entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la educación, pero los docentes afirman en 67% que Si utilizan entornos virtuales de aprendizaje.

Se puede deducir que existen diferencias de criterio entre docentes y estudiantes con respecto al uso de entornos virtuales de aprendizaje.

4. ¿Cree usted que el uso de entornos virtuales de aprendizaje en las horas clases de la Informática Aplicada a la Educación mejoraran su aprendizaje de la asignatura?

Tabla 9: Mejora del aprendizaje con el uso de entornos virtuales de aprendizaje

Variables	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	49	71
De acuerdo	9	13
Medianamente de acuerdo	10	14
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
En blanco	1	1
Total	69	100%

Fuente: Estudiantes de Primer Año de Bachillerato BGU

Análisis

El 71% de los estudiantes es decir la gran mayoría concuerda que el uso de entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación mejorará la forma de aprender la asignatura haciéndola interesante y práctica.

Se interpreta que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo con el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje y que los mismos permitirán un mejor aprendizaje de la asignatura.

3.2.2 Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

La encuesta se llevó a cabo el lunes 27 de enero del 2017 (ver anexo 1)

1. Área de Especialización Docente.

Tabla 10: Área de Especialización del Docente

Variables	Frecuencia	%
Matemáticas	0	0
Contabilidad	3	100
Ciencias Sociales	0	0
Inglés	0	0
Informática	0	0
Ciencias Naturales	0	0
Educación Física	0	0
Total	3	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

En cuanto a área de especialización de los tres docentes encuestados, todos es decir el 100% no tienen conocimientos técnicos de la asignatura de informática, su campo técnico es la contabilidad, por lo que se deduce que no tienen dominio de la asignatura y no siente interés en innovar su método de enseñanza de la asignatura.

2. ¿La Institución cuenta las herramientas Tecnológicas (Internet, Computador, Proyector, Parlante) para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación?

Tabla 11: Herramientas TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje

Variables	Frecuencia	%
Si	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

Todos los docentes es decir el 100% indican que la institución cuenta con las herramientas TIC (proyector, parlantes, computador, internet) para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, es decir que la institución cuenta con las hermanitas tecnológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. ¿Utiliza las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje la Informática Aplicada a la Educación?

Tabla 12: Uso de las TIC en el Proceso de enseñanza de la Informática Aplicada a la Educación.

Variables	Frecuencia	%
Nunca	0	0
Rara vez	0	0
A veces	2	67
Casi siempre	1	33
Siempre	0	0
Total	3	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

En lo que concierne al uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, el 67% de docentes que imparten la asignatura de las usan a veces.

Se puede interpretar que los docentes medianamente usan las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque desconocen el potencial de las TIC en la enseñanza ya que no es su área de especialización.

4. ¿Conoce usted qué es un entorno virtual de enseñanza aprendizaje y para que se utiliza?

Tabla 13: Conocimiento de Entornos Virtuales de Aprendizaje

Variables	Frecuencia	%
Si	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

Todos los docentes, o sea el 100 % que imparten la asignatura de Informática Aplicada a la Educación conocen los que son los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes de la Unidad Educativa que imparten la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, conocen que es un entorno virtual de aprendizaje y saben utilizarlo, pero solo la parte que está habilitada, que corresponde al ingreso de notas y de asistencia.

5. Marque con (x) los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje de que conoce.

Tabla 14: Entornos Virtuales que conoce o ha utilizado.

Variables	Frecuencia	%
Plataformas Educativa	3	100
Wikis	0	0
Blog	0	0
Redes Sociales	3	100
Otros	0	

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

Los docentes indican que conocen y han utilizado en un 100 % plataformas educativas y redes sociales respectivamente.

Se puede deducir que los docentes conocen alguna plataforma educativa y redes sociales que pueden ser aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6. Marque con (x) los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje de que utiliza con los estudiantes.

Tabla 15: Entornos Virtuales que ha utilizado

Variables	Frecuencia	%
Plataformas Educativa	3	100
Wikis	0	0
Blog	0	0
Redes Sociales	2	67
Otras	0	0

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

Los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación indican que han utilizado en un 100 % plataformas educativas y redes sociales en un 67%.

Se puede deducir que los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, utilizan una plataforma educativa y redes sociales; las plataformas para el ingreso de notas y asistencia de los estudiantes, mientras que las redes sociales para realizar tareas extracurriculares con los estudiantes.

7. Ha recibido Ud. Capacitaciones sobre entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 12 Capacitaciones en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Variables	Frecuencia	%
Si	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

El 100% de los docentes que dictan la asignatura de Informática Aplicada a la Educación ha recibido capacitación sobre entornos virtuales de aprendizaje para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación han recibido capacitaciones de entornos virtuales de aprendizaje durante el año lectivo, pero no la utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje por los recursos didácticos que tienen que utilizar.

8. ¿Conoce Ud. Estrategias Metodológicas para enseñar en Entornos Virtuales de Aprendizaje?

Tabla 16: Estrategias Metodológicas

Variables	Frecuencia	%
Si	0	0
No	3	100
Total	3	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

El 100% de los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación desconocen de metodologías de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje.

Se puede deducir que los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, no utilizan los entornos virtuales de aprendizaje porque desconocen la metodología para aplicarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Informática Aplicada.

9. ¿Cree UD. que los docentes deben utilizar entornos virtuales en proceso de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 17: Utilización entornos virtuales de aprendizaje para en la enseñanza aprendizaje en la institución

Variables	Frecuencia	%
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Medianamente de acuerdo	0	0
De acuerdo	2	67
Totalmente de acuerdo	1	33
Total	3	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

Solo el 67% de los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación están de acuerdo en utilizar entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación y un 33% está totalmente de acuerdo.

Se puede interpretar que la mayoría de los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación están de acuerdo en utilizar entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Informática Aplicada a la Educación.

10. ¿Cree UD. que el uso de entornos virtuales de aprendizaje potencializará sus capacidades técnicas, lógicas e investigativas de los estudiantes?

Tabla 18: Potencializaran sus capacidades técnicas, lógicas e investigativas

Variables	Frecuencia	%
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Medianamente de acuerdo	0	0
De acuerdo	1	33
Totalmente de acuerdo	2	67
Total	3	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Rioverde

Análisis

El 67 % de los docentes de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación están totalmente de acuerdo que el uso de los entornos de aprendizaje mejorará el desempeño de los estudiantes en la asignatura de informática Aplicada a la Educación y un 33% está de acuerdo.

Con el uso de entornos virtuales de aprendizaje y métodos de enseñanza activa los estudiantes podrán desarrollar sus capacidades técnicas, motrices, colaborativas e investigativas.

CAPITULO 4

DISCUSIÓN

Actualmente, el proceso de enseñanza-aprendizaje no sólo se lo hace en el aula, éste ha evolucionado con la incursión de las TIC en la educación. Partiendo de la innovación de nuevas formas de enseñanza.

En la investigación se trabajó con los docentes de la asignatura Informática Aplicada a la Educación y los estudiantes del primer Año de Bachillerato BGU de la Unidad Educativa Rioverde, hay que señalar que los docentes que dictan la asignatura no son especializados el Área de Informática.

(Giugni y Araujo, 2010), los docentes afirman que los entornos virtuales de aprendizaje no son aplicables a la educación media, por lo que tanto docentes como estudiantes no los utilizan, esto se contrapone a la investigación realizada a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Rioverde, los cuales aseguran que el entorno virtual de aprendizaje mejorará el proceso-enseñanza aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación.

Hay que mencionar, además, que en la investigación realizada por Muñoz (2015), los docentes son capaces de crear sus propios entornos virtuales de aprendizaje con un software específico y los estudiantes utilizan los EVA en su proceso de aprendizaje, mientras que los docentes de la Unidad Educativa Rioverde afirman que utilizan en tornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje a diferencia los estudiantes indican que los docentes no utilizan entornos virtuales de aprendizaje.

Acerca del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje Greal (2012) indica que “cuando las TIC se utilizan como complemento de las clases presenciales (o como espacio virtual para el aprendizaje, como pasa en los cursos en-línea)....., con la ayuda de las TIC, puede desarrollar actividades e interacción tanto en tiempo real como asíncrono. Los estudiantes utilizan las TIC cuando quieren y donde quieren (máxima flexibilidad) para acceder a la información, para comunicarse, para debatir temas entre ellos o con el

profesor, para preguntar y para compartir e intercambiar información” (p.12), sin embargo, teniendo las TIC como herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje los docentes no son constantes en su uso y como consecuencia, los estudiantes tienen poco interés en utilizarlos en clases, así mismo, se evidencia poca habilidad en el uso de las TIC..

En relación a los entornos virtuales de aprendizaje, se define como “Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman, sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y estudiantes” (Salinas, 2011, p. 2), con esto quiere decir que los docentes que ya han sido capacitados en el uso y manejo de entornos virtuales, deben utilizarlos en el proceso de enseñanza motivando su uso, aplicando estrategias para que los estudiantes sean investigativos y propositivos.

Es necesario recalcar que, aunque la institución cuenta con las herramientas TIC los docentes no aplican su uso, además de recibir capacitación y conocer entornos virtuales de aprendizaje no lo utilizan para la enseñanza de sus asignaturas. De ahí que no conozcan y apliquen estrategias metodológicas para elaborar una clase virtual utilizando los entornos de aprendizajes, de manera que los docentes deben interesarse por utilizar nuevas formas de enseñanza entre ellas el uso de las TIC en específico en entornos virtuales de aprendizaje y no ser docentes analfabetos tecnológicamente hablando, motivar a los estudiantes a que comprendan que las TIC no solo son para entretenimiento sino también para aprender en aula y fuera de ella.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y PROPUESTA

5.1 CONCLUSIONES

Una vez concluida la investigación y hacer el análisis de los objetivos propuestos en la investigación se puede concluir que:

- Los docentes de la Unidad Educativa Rioverde han sido capacitados sobre entornos virtuales de aprendizaje, para ser aplicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación y otras asignaturas, pero no son utilizados por los mismos.
- Los docentes desconocen las estrategias metodológicas en el uso de entornos virtuales de aprendizaje de acuerdo al análisis realizado de las encuestas hechas a los docentes, lo que hace que la asignatura sea monótona y genere poco interés en el estudiantado.
- La Unidad Educativa Rioverde cuenta con la infraestructura tecnológica adecuada en dos laboratorios de computación para aplicar entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación y otras asignaturas.
- Los entornos virtuales de aprendizaje utilizados por los docentes de la asignatura Informática Aplicada a la Educación en el proceso de enseñanza-aprendizaje son las plataformas educativas y las redes sociales, así lo indica la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad.
- Los estudiantes de Primer Año de Bachillerato encuestados durante la investigación indicaron que tienen un dominio regular del computador e internet, debido a la poca práctica realizada en el proceso de aprendizaje de la asignatura.
- Los estudiantes de Primer Año de Bachillerato consideran que con la aplicación y uso de entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de

enseñanza-aprendizaje mejorará el aprendizaje en la asignatura de Informática Aplicada a la Educación.

5.2 PROPUESTA

Una vez realizada la investigación y analizado los resultados de las encuestas sobre Entornos Virtuales de Aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, se hace las siguientes propuestas:

- Aunque los docentes de la asignatura Informática Aplicada a la Educación expresan que están capacitados en el manejo de entornos virtuales de aprendizaje, se propone a la autoridad de la Unidad, enfocar las capacitaciones hacia la creación de entornos virtuales de aprendizaje sencillos (Blogs, Wikis, e-learning) para que sean aplicados en el proceso de enseñanza de la asignatura y al mismo tiempo hacer partícipes a todos los docentes de la Unidad.
- Los docentes no conocen de estrategias metodológicas en entornos virtuales de aprendizaje, haciendo necesario realizar talleres de capacitación sobre el tema, y así obtener mejores herramientas de trabajo en sus asignaturas.
- También es necesario proponer a los docentes cambiar su metodología de enseñanza tradicional y a innovarse con el uso de las TIC aprovechando los recursos tecnológicos que la Institución tiene, estableciendo políticas internas sobre su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las asignaturas.
- Potenciar el manejo de las TIC y entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Informática Aplicada a la Educación utilizando los laboratorios de computación de la Institución en las horas de clases y enviar tareas en la que utilicen el computador, internet, EVA, correo electrónico y redes sociales.
- Se sugiere que los docentes que impartan las asignaturas donde el uso de las TIC tenga un factor preponderante, como en la asignatura la

Informática Aplicada a la Educación, posea conocimientos técnicos sobre las misma, para así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Bonue, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. (p. 40, 41)
- Castejón, J., Navas, L. (Eds.). APRENDIZAJE, DESARROLLO Y DIFUSIONES Implicaciones para la enseñanza en la EDUCACIÓN SECUNDARIA. España: Editorial Club Universitario.
- Faillos, V. (2016). *Entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Carrera de Ingeniería en Sistemas en la modalidad semipresencial de la Universidad Tecnológica Indoamérica*. (Tesis de Posgrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Ferrari, A., Blanco, D, Valdecasa, E. (2010). *Las Redes Sociales en Internet*.www.osimga.gal/gl/documentos/d/20111201_ontsi_redes_sociais.pdf
- Godoy, C. (2016). Utilización de Moodle en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Hallazgos*21,1(2), 2,3.
- MINEDUC. (2008). Ley Orgánica de Educación Intercultural. (p.8)
- Navarro, R. (2010). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE La contribución de “lo virtual” en la educación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. (p. 14).
- Quiroz,J. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Barcelona: Editorial UOC.
- Salinas, M. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Pontificia Universidad católica de Argentina. (p. 1, 2).
- Torras, M. (2015). Las plataformas LMS. *UVI*. 7,8.
- Vintimilla, E. (2015). *Entornos Virtuales de Aprendizaje Para La Formación Continua de los estudiantes de Educación Básica Superior y Bachillerato De La Unidad Educativa Fiscomisional Mensajeros De La Paz: Implementación Y Evaluación De La Plataforma* (Tesis de Posgrado). Universidad de Cuenca, Cuenca.

ANEXOS

Anexo 1

ENCUESTA A DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOVERDE

Sr(a). Docente:

La presente encuesta tiene como propósito recabar información respecto a los Entornos Virtuales en proceso enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación.

La veracidad y objetividad de la información proporcionada por usted contribuirá al mejoramiento de la enseñanza – aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación y por ende la consecución de los objetivos de esta Investigación, cuyo propósito es un fundamento para la elaboración de la Tesis de grado de la Maestría en Tecnologías para la Gestión y la práctica Docente; de la PUCESE.

Fecha: 27-01-2017

Marque con una “X” dentro del paréntesis, según considere su respuesta.

1. Área de Especialización Docente.

- () Matemáticas
- () Contabilidad
- () Ciencias Sociales
- () Inglés
- () Informática
- () Ciencias Naturales
- () Educación Física

2. De la siguiente lista evalúe su dominio en el uso de las TIC

	Pésimo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Computador					
Internet					
Redes Sociales					
Teléfonos Inteligentes					
Correo Electrónico					

3. ¿La Institución cuenta las herramientas Tecnológicas (Internet, Computador, Proyector, Parlante) para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación?

() Si

() No

4. ¿Utiliza las TIC en el proceso en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación?

() Si

() No

5. ¿Con que frecuencia Utiliza las TIC en el proceso en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación?

() Nunca.

() Rara Vez.

() A Veces.

() Casi Siempre.

() Siempre.

6. ¿Conoce usted qué es un entorno virtual de aprendizaje?

() Si

() No

7. Marque con (x) los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje de que conoce.

() Plataforma Educativa

() Wikis

() Blogs

() Redes Sociales

Otros.....

8. ¿Usted utiliza entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación?

() Si

() No

9. Marque con una (x) los entornos virtuales de enseñanza- aprendizaje que utiliza con los estudiantes.

() Plataforma Educativa

() Wikis

() Blogs

() Redes Sociales

Otros.....

10. ¿Ha recibido Ud. Capacitaciones sobre entornos virtuales de aprendizaje?

Si

No

11. ¿Conoce Ud. Estrategias Metodológicas para enseñar en Entornos Virtuales de Aprendizaje?

Si

No

12. ¿Cree UD. que los docentes deben utilizar entornos virtuales en proceso de enseñanza-aprendizaje?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Medianamente de acuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

13. ¿Cree UD. que los usos de entornos virtuales de aprendizaje potencializaran sus capacidades técnicas, lógicas e investigativas de los estudiantes?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Medianamente de acuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

Anexo 2

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOVERDE

Sr(a). Estudiante:

La presente encuesta tiene como propósito recabar información respecto a los Entornos Virtuales en proceso enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación.

Marque con una "X" dentro del paréntesis, según considere su respuesta.

Fecha: 27-01-2017

1. Elija su especialidad

- () Bachillerato Técnico en Aplicaciones Informáticas
- () Bachillerato Técnico en Contabilidad y Administración

2. De la siguiente lista evalúe su dominio en el uso de las TIC.

	Pésimo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Computador					
Internet					
Redes Sociales					
Teléfonos Inteligentes					
Correo Electrónico					

3. Seleccione los recursos tecnológicos (TIC) que utilizan los docentes en las horas clases.

- () Computador
- () Proyector
- () Internet
- () Redes Sociales

- Teléfonos Inteligentes
- Correo Electrónico

4. ¿Los docentes utilizan entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática Aplicada a la Educación?

- Si
- No

5. ¿Cree usted que el uso de entornos virtuales de aprendizaje en las horas clases de la Informática Aplicada a la Educación mejoraran su aprendizaje de la asignatura?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Medianamente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Anexo 3

Validación de instrumentos de Investigación

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN


Objetivo:

Analizar los entornos virtuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de la Informática Aplicada a la Educación en el Primer Año de Bachillerado de la Unidad Educativa Rioverde, mediante la aplicación de instrumentos de investigación para obtener un aprendizaje significativo.

Población:

La población es de 110 estudiantes de Primero de Bachillerato BGU paralelos A, B y C, correspondiente al periodo lectivo 2016-2017.

INSTRUMENTOS: Encuestas

CRITERIOS A EVALUAR													
ÍTEM	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES		
	No.	S	N	S	N	S	N	S	N	S		N	
1.	x			x		x		x		x			
2.	x			x		x		x		x			
3.	x			x		x		x		x			
4.	x			x		x		x		x			
5.	x			x		x		x		x			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	OBSERVACIONES	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.										x			
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.										x			
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.										x			
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugerir los ítems a añadir										x			
VALIDEZ													
APLICABLE						x	NO APLICABLE						
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES													
Validado por:		Mgt. Manuel Nevárez Toledo											
C.I.		0802490722											
Firma:													
Fecha:		25/01/2017											

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN


Objetivo:

Analizar los entornos virtuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de la Informática Aplicada a la Educación en el Primer Año de Bachillerado de la Unidad Educativa Rioverde, mediante la aplicación de instrumentos de investigación para obtener un aprendizaje significativo.

Población:

Docentes que imparten la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, correspondiente al distributivo de trabajo 2016.

INSTRUMENTOS: Encuesta

CRITERIOS A EVALUAR													
ÍTEM	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES		
	No.	S	N	S	N	S	N	S	N	S		N	
1.	x			x			x	x		x			
2.	x			x			x	x		x			
3.	x			x		x		x		x			
4.	x			x		x		x		x			
5.	x			x		x		x		x			
6.	x			x			x			x			
7.	x			x		x		x		x			
8.	x			x		x		x		x			
9.	x			x		x		x		x			
10.	x			x		x		x		x			
11.	x			x		x		x		x			
12.	x			x		x		x		x			
13.	x			x		x		x		x			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	OBSERVACIONES	
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.										x			
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.										x			
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.										x			
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugerir los ítems a añadir										x			
VALIDEZ													
APLICABLE						x						NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES													
Validado por:			Mgt. Manuel Nevárez Toledo										
C.I.			0802490722										
Firma:													
Fecha:			25/01/2017										

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN


Objetivo:

Analizar los entornos virtuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de la Informática Aplicada a la Educación en el Primer Año de Bachillerado de la Unidad Educativa Rioverde, mediante la aplicación de instrumentos de investigación para obtener un aprendizaje significativo.

Población:

Docentes que imparten la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, correspondiente al distributivo de trabajo 2016.

INSTRUMENTOS: Encuesta

ÍTEM	CRITERIOS A EVALUAR										OBSERVACIONES	
	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
No.	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N		
1.	x		x		x		x		x			
2.	x		x		x		x		x			
3.	x		x		x		x		x			
4.	x		x		x		x		x			
5.	x		x		x		x		x			
6.	x		x			x			x			
7.	x		x		x		x		x			
8.	x		x		x		x		x			
9.	x		x		x		x		x			
10.	x		x		x		x		x			
11.	x		x		x		x		x			
12.	x		x		x		x		x			
13.	x		x		x		x		x			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	OBSERVACIONES
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.										x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.										x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.										x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugerir los ítems a añadir										x		
VALIDEZ												
APLICABLE						NO APLICABLE						
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
Validado por:		Mgt. Luis Palma Montaña										
C.I.		020164910										
Firma:												
Fecha:		25/01/2017										

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN


Objetivo:

Analizar los entornos virtuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de la Informática Aplicada a la Educación en el Primer Año de Bachillerado de la Unidad Educativa Rioverde, mediante la aplicación de instrumentos de investigación para obtener un aprendizaje significativo.

Población:

La población es de 110 estudiantes de Primero de Bachillerato BGU paralelos A, B y C, correspondiente al periodo lectivo 2016-2017.

INSTRUMENTOS: Encuestas

ÍTEM	CRITERIOS A EVALUAR										OBSERVACIONES	
	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
No.	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N		
1.	x		x		x		x		x			
2.	x		x		x		x		x			
3.	x		x		x		x		x			
4.	x		x		x		x		x			
5.	x		x		x		x		x			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	OBSERVACIONES
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.										x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.										x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.										x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugerir los ítems a añadir										x		
VALIDEZ												
APLICABLE							x	NO APLICABLE				
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
Validado por:		Mgt. Luis Palma Montaña										
C.I.		0821604819										
Firma:												
Fecha:		25/01/2017										

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

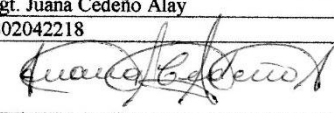
Objetivo:

Analizar los entornos virtuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de la Informática Aplicada a la Educación en el Primer Año de Bachillerado de la Unidad Educativa Rioverde, mediante la aplicación de instrumentos de investigación para obtener un aprendizaje significativo.

Población:

La población es de 110 estudiantes de Primero de Bachillerato BGU paralelos A, B y C, correspondiente al periodo lectivo 2016-2017.

INSTRUMENTOS: Encuestas

CRITERIOS A EVALUAR												
ÍTEM	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES	
	No.	S	N	S	N	S	N	S	N	S		N
1.	x		x		x		x		x			
2.	x		x		x		x		x			
3.	x		x		x		x		x			
4.	x		x		x		x		x			
5.	x		x		x		x		x			
ASPECTOS GENERALES										SI	NO	OBSERVACIONES
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.										x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.										x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.										x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugerir los ítems a añadir										x		
VALIDEZ												
APLICABLE						x	NO APLICABLE					
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
Validado por:		Mgt. Juana Cedeño Alay										
C.I.		0802042218										
Firma:												
Fecha:		25/01/2017										

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

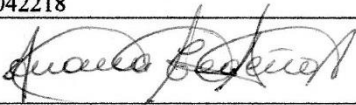
Objetivo:

Analizar los entornos virtuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de la Informática Aplicada a la Educación en el Primer Año de Bachillerado de la Unidad Educativa Rioverde, mediante la aplicación de instrumentos de investigación para obtener un aprendizaje significativo.

Población:

Docentes que imparten la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, correspondiente al distributivo de trabajo 2016.

INSTRUMENTOS: Encuesta

ITEM	CRITERIOS A EVALUAR										OBSERVACIONES
	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		
No.	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	
1.	x		x		x		x		x		
2.	x		x		x		x		x		
3.	x		x		x		x		x		
4.	x		x		x		x		x		
5.	x		x		x		x		x		
6.	x		x			x			x		
7.	x		x		x		x		x		
8.	x		x		x		x		x		
9.	x		x		x		x		x		
10.	x		x		x		x		x		
11.	x		x		x		x		x		
12.	x		x		x		x		x		
13.	x		x		x	x			x		
ASPECTOS GENERALES									SI	NO	OBSERVACIONES
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.									x		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.									x		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.									x		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugerir los ítems a añadir									x		
VALIDEZ											
APLICABLE						x	NO APLICABLE				
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES											
Validado por:			Mgt. Juana Cedeño Alay								
C.I.			0802042218								
Firma:											
Fecha:			25/01/2017								

Anexo 4

Esmeraldas, 24 de enero del 2017.

Magister

Antonio Troya Pazmiño

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOVERDE

Ciudad. -

Aceptado
24-01-2017
Troya



De mis consideraciones:

Por medio del presente le saludo cordialmente y a la vez le comunico que estoy elaborando la Tesis de mi Maestría en Tecnología para la Gestión y Práctica Docente, por este motivo le solicito a usted me permita receptor una encuesta con el tema " ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN IMPARTIDA EN EL PRIMER AÑO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA RIOVERDE ", dirigida a los docentes de la asignatura Informática Aplicada a la Educación y estudiantes de Primer Año de Bachillerato de su institución.

Además, estimo realizar la recepción de la misma durante la semana curso.

Esperando contar con su aceptación, de antemano le quedo agradecida,

Atentamente;



Lic. Ximena Abril Braulio

MAESTRANTE