



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como Requisito Previo para la Obtención
del Título de Magister en Innovación Educativa

**GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: UNA PROPUESTA
DE FORMACIÓN DOCENTE DESDE EL ENFOQUE SOCIO – CRÍTICO**

Autora: Susana Maribel Cataña Acosta

Tutor: Dr. Jean Carlos García Zacarías

Quito, junio 2021

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Cataña Acosta Susana Maribel con número de cédula de identidad 1713903407, autora del trabajo de graduación titulado: **Gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje: una Propuesta de Formación Docente desde el Enfoque Socio – Crítico**. Previo a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EDUCATIVA** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 7 de junio de 2021.

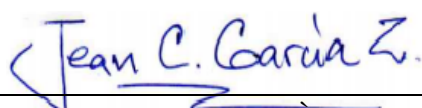
Susana Maribel Cataña Acosta

C.I. 1713903407

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director – Tutor del Trabajo de Posgrado Titulado **“Gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje: una propuesta de formación docente desde el enfoque socio – crítico”**, presentado por el maestrante CATAÑA ACOSTA SUSANA MARIBEL, titular de la Cédula de Identidad N.º 1713903407, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los siete (7) días del mes de junio de 2021.

A handwritten signature in blue ink that reads "Jean C. García Z." is positioned above a horizontal line.

Dr. JEAN CARLOS GARCÍA ZACARIAS
C.I. 1756768212
jgarcia493@puce.edu.ec
0998192843

NOTA:

A la presente se le debe anexar las páginas preliminares del informe Turnitin, en las que se corrobora el porcentaje 4% de similitud, el cual es recibido por el/la directora (a)-tutor(a), en el correo institucional, una vez realizada la revisión correspondiente del documento en la referida herramienta.

RESULTADO TURNITIN

GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN DOCENTE DESDE EL ENFOQUE SOCIO – CRÍTICO

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.tdx.cat Fuente de Internet	2%
2	starwarscredit.com Fuente de Internet	1%
3	docs.moodle.org Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Université Saint-Esprit Kaslik Trabajo del estudiante	<1%
5	www.unesco.org Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universiti Teknologi Malaysia Trabajo del estudiante	<1%
7	blogs.gre.ac.uk Fuente de Internet	<1%

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, CATAÑA ACOSTA SUSANA MARIBEL, titular de la Cédula de Identidad N.º1713903407, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Magister en Innovación en Educación 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 de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 7 días del mes de junio de 2021.

Firma:

CATAÑA ACOSTA SUSANA MARIBEL
C.I. 1713903407

DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a Dios Todopoderoso,
Quien me ha dado los recursos y sabiduría
Para cumplir todos mis sueños y metas
Sus planes son más grandes que los nuestros.*

*A mis padres,
Cuyo amor incomparable, me han inspirado para seguir esforzándome.
Son mi ejemplo de dedicación y responsabilidad.
Porque todos mis logros,
Se han construido con ese fundamento
Que representa la familia.*

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todos aquellos quienes formaron parte de mi crecimiento profesional y personal en el transcurso de este camino.

A Dios, gracias por darme sabiduría y voluntad para lograr de manera satisfactoria la culminación de esta investigación, que refleja el amor a mi carrera como docente, que me ha dado muchas alegrías.

A mi madre, que ha estado incondicionalmente en todos los momentos importantes de mi vida, muchas gracias por ser un gran pilar y ejemplo para seguir adelante.

A los profesores y tutores de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE, un profundo agradecimiento pues con su ejemplo de profesionalismo han logrado transmitir conocimientos que quedaran presentes.

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1. Formulación del problema	3
1.2. Objetivos de Investigación.....	6
1.2.1. Objetivo general	6
1.2.2. Objetivos específicos	6
1.3. Justificación de Investigación	7
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	12
2.1. Antecedentes de Investigación.....	12
2.2. Bases teóricas.....	14
2.2.1. Entornos Virtuales EV	14
2.2.2. Formación Docente en TIC	18
2.2.3. Enfoque Socio crítico	26
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	30
3.1. Tipo de investigación.....	30
3.2. Diseño de Investigación	30
3.2.1. Fuente	30
3.2.2. Temporalidad.....	31
3.2.3. Amplitud de foco	31
3.3. Unidades de estudio: población – muestra	31
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	32
3.5. Técnicas de análisis de datos	33
3.6. Tabla de operacionalización de variables	34
CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS	36
4.1. Análisis e interpretación de los resultados	36
4.2 Síntesis de los hallazgos	57
CAPÍTULO V PROPUESTA	58
5.1. Descripción de la propuesta	58
5.2 Justificación	58

5.3. Objetivos de la propuesta.....	60
5.4. Beneficiarios	60
5.5 Descripción de la metodología	60
5.6. Propuesta de capacitación	61
5.7. Factibilidad de la aplicación	91
5.7.1. Factibilidad Institucional	91
5.7.2. Factibilidad Curricular.....	91
5.8. Evaluación	91
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	92
BIBLIOGRAFÍA	95
ANEXOS.....	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población	32
Tabla 2 Tabla de operacionalización de variables	34
Tabla 3 Destrezas el uso de herramientas virtuales	36
Tabla 4 Frecuencia de asistencia a las capacitaciones	37
Tabla 5 Motivación respecto a las herramientas virtuales en el aula	38
Tabla 6 Rango de edad	39
Tabla 7 Creación de espacios de formación docentes en el uso de las TIC	40
Tabla 8 Área de conocimientos vinculados a la profesión docente.....	41
Tabla 9 Emociones de los docentes frente al uso de las TIC	42
Tabla 10 Servicios y equipos con que cuenta el docente para las clases virtuales.....	43
Tabla 11 Cantidad de megas de internet que usa para la conexión de las clases virtuales.....	44
Tabla 12 La institución posee y facilita los equipos tecnológicos a los docentes	45
Tabla 13 El ambiente laboral de apoyo y colaboración a los docentes	47
Tabla 14 Diseño de una propuesta de formación docente	48
Tabla 15 Valoración de los objetivos de una propuesta de formación docente.....	49
Tabla 16 Valoración de las estrategias de formación docente.....	50
Tabla 17 Valoración de los contenidos de formación docente	51
Tabla 18 Valoración de las actividades para la capacitación docente	52
Tabla 19 Valoración de los recursos para la capacitación docente	54
Tabla 20 Técnica para evaluar la capacitación docente	55
Tabla 21 Instrumento para evaluar la capacitación docente.....	56
Tabla 22 Planificación Taller N° 1	62
Tabla 23 Planificación Taller N° 2	63
Tabla 24 Planificación Taller N° 3	64
Tabla 25 Planificación Taller N° 4	65
Tabla 26 Planificación Taller N° 4	66
Tabla 27 Herramientas digitales educativas	69

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 Herramientas virtuales</i>	16
<i>Figura 2 Aplicaciones Educativas</i>	17
<i>Figura 3 Plataforma Virtual</i>	18
<i>Figura 4 Destrezas en el uso de herramientas virtuales</i>	36
<i>Figura 5 Frecuencia de asistencia a capacitaciones</i>	38
<i>Figura 6 Motivación respecto a las herramientas virtuales en el aula</i>	39
<i>Figura 7 Rango de edad de los docentes</i>	40
<i>Figura 8 Espacios de formación docentes en el uso de las TIC</i>	41
<i>Figura 9 Áreas de conocimiento vinculadas a la profesión docente</i>	42
<i>Figura 10 Emociones de los docentes frente al uso de las TIC</i>	43
<i>Figura 11 Servicios y equipos con que cuenta el docente para las clases virtuales</i>	44
<i>Figura 12 Cantidad de megas de internet que usa para la conexión de las clases virtuales</i>	45
<i>Figura 13 La institución posee y facilita los equipos tecnológicos a los docentes</i>	46
<i>Figura 14 El ambiente laboral de apoyo y colaboración a los docentes</i>	47
<i>Figura 15 Diseño de una propuesta de formación docente</i>	48
<i>Figura 16 Valoración de los objetivos de una propuesta de formación docente</i>	49
<i>Figura 17 Valoración de las estrategias de una propuesta de formación docente</i>	50
<i>Figura 18 Valoración de los contenidos de la propuesta de una propuesta de formación docente</i>	51
<i>Figura 19 Valoración de las actividades para la capacitación docente en entornos virtuales</i>	53
<i>Figura 20 Valoración de los recursos para llevar a cabo la capacitación docente en el tema virtual</i>	54
<i>Figura 21 Técnica para evaluar la capacitación docente</i>	55
<i>Figura 22 Instrumento para evaluar la capacitación docente</i>	56
<i>Figura 23 Esquema de la propuesta de capacitación docente</i>	61
<i>Figura 24 Estructura de Moodle</i>	72
<i>Figura 25 Ajustes y activar Moodle</i>	72
<i>Figura 26 Editar ajustes</i>	73
<i>Figura 27 Ocultar las secciones en Moodle</i>	73
<i>Figura 28 Rol del Usuario en Moodle</i>	74

Figura 29 <i>Regresar al rol normal de Moodle</i>	74
Figura 30 <i>Herramientas de Moodle</i>	76
Figura 31 <i>Cómo se debe utilizar Moodle</i>	78
Figura 32 <i>Diseño de un EVA en Moodle</i>	82
Figura 33 <i>Diseño de un EVA en Moodle</i>	82
Figura 34 <i>Estructura de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)</i>	82
Figura 35 <i>Cómo crear un cuestionario de Kahoot!</i>	84
Figura 36 <i>Herramientas de Kahoot!</i>	85
Figura 37 <i>Herramientas de Quizizz</i>	88
Figura 38 <i>Prueba en formato Quizizz</i>	90

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: UNA PROPUESTA
DE FORMACIÓN DOCENTE DESDE EL ENFOQUE SOCIO – CRÍTICO**

Autor:

CATAÑA ACOSTA SUSANA MARIBEL

Director -Tutor:

DR. JEAN CARLOS GARCÍA ZACARÍAS

Fecha:

Junio, 2021

RESUMEN

La siguiente investigación consiste en diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. Esta investigación es de tipo proyectiva, ya que diseña o crea propuestas dirigidas a resolver determinadas situaciones, además es diseño de campo, la misma tuvo un enfoque cuantitativo puesto que se aplicó una encuesta a los docentes de toda la institución Inicial, primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto A, sexto B, séptimo A, séptimo B. Octavo, Noveno, Décimo, 1ero de BGU, 2do de BGU y 3ero de BGU. La población y la muestra está comprendida por los 25 docentes que laboran en la institución educativa, se realizó la selección por muestreo no probabilístico a conveniencia, el instrumento aplicado fue la encuesta, cuyo cuestionario consta de 16 preguntas utilizando *Google forms*. Se empleó estadística descriptiva; además, se elaboraron los cuadros de frecuencias y los gráficos. Entre los resultados obtenidos en esta investigación se menciona la motivación que tienen los docentes en cuanto a recibir capacitación continua en el uso de las herramientas virtuales; entre los factores importantes para el desarrollo de las clases está el tener un buen equipo de computación y una excelente conexión a internet. Por esta razón, se recomienda el diseño de una guía metodológica.

Palabras Claves: Innovación educativa, TIC aplicadas a la Educación, Gestión de Entornos Virtuales, Formación de docentes, Enfoque socio-crítico

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**MANAGEMENT OF VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS: A PROPOSAL
FOR TEACHER TRAINING FROM A SOCIAL - CRITICAL APPROACH**

Author:

CATAÑA ACOSTA SUSANA MARIBEL

Director-Tutor:

DR. JEAN CARLOS GARCÍA ZACARÍAS

Date:

June, 2021

ABSTRACT

The following research consists of designing a proposal for teacher training on management of Virtual Learning Environments, from a socio-critical approach, aimed at the academic staff of the Bilingual Educational Unit “*Computer World*” located in Quito - Pichincha Province, for the year school 2020 - 2021. This research is of a projective type, since it designs or creates proposals aimed at solving certain situations, it is also field design, it had a quantitative approach since a survey was applied to teachers of the entire institution Initial, first, second, third, fourth, fifth, sixth A, sixth B, seventh A, seventh B. Eighth, Ninth, Tenth, 1st BGU, 2nd BGU and 3rd BGU. The population and the sample are comprised of the 25 teachers who work in the educational institution, the selection was made by non-probabilistic sampling at convenience, the instrument applied was the survey, whose questionnaire consists of 16 questions using *Google forms*. Descriptive statistics were used; in addition, the frequency tables and graphs were prepared. Among the results obtained in this research, it is mentioned the motivation that teachers have in terms of receiving continuous training in the use of virtual tools; Among the important factors for the development of the classes is having a good computer equipment and an excellent internet connection. For this reason, the design of a methodological guide is recommended.

Keywords: Educational innovation, ICT applied to education, Management of virtual environments, Teacher training, Socio-critical approach

INTRODUCCIÓN

A nivel mundial los retos y desafíos que afronta la educación, son circunstancias precisas para el desarrollo de la misma, por lo que es estrictamente necesario partir de un reconocimiento íntegro y adecuado del escenario bajo el cual actúa la educación. De tal manera que, este ambiente es sumamente emprendedor, retador y complejo, debido a la permanente interacción de los distintos sistemas socio-económicos que participan en el desarrollo social, todo esto de acuerdo con las medidas de competencia que crea la sociedad en todo el mundo, lo que causa repercusiones en las diferentes realidades sociales y educativas. Por lo tanto, la educación como método se funda particularmente en la misma sociedad, a sus carencias, retos y desafíos. Para lo cual, la educación se dignifica a sí misma en la medida en que trabaje relacionada al proyecto social y sobre todo interactuando con el entorno, además, se sostiene de los procesos sociales, económicos y tradicionales de un determinado lugar.

El docente es capaz de abrir el camino para que los niños se conviertan en individuos plenos, ya que está en sus manos encaminarlos hacia adelante, para que sean ellos mismos quienes paso a paso enfrenten el presente y a su vez vayan forjando su futuro. Del mismo modo, los hace partícipe en la sociedad donde se desenvuelven, sin embargo, para que esto se cumpla, el maestro tiene que emplear estrategias pedagógicas y ofrecerles herramientas que permitan a los alumnos poder expresarse libremente un pensamiento o sus emociones. Además, que sepan defender un argumento, pero sobre todo que aprendan a aceptar cuando se equivocan. Por lo tanto, es responsabilidad de los educadores convertir a sus alumnos en ciudadanos integrales, preparados para que sean capaces de enfrentar diariamente el entorno que los rodea y no convertirlos únicamente en personas llenas de contenidos que no sean de carácter significativos para ellos.

La gestión de Entornos Virtuales (EV) es aquella educación en línea que permite a los estudiantes educarse por medios digitales como Internet, esta tiene mayor efecto, si el docente logra una adecuada capacitación en los medios virtuales, esto le otorga mayor significado al trabajo que realizan los docentes. Ya que deben adaptar sus habilidades a un sistema educativo no presencial, donde se emplea un sin número de herramientas y aplicaciones tecnológicas. Realizar este tema es importante ya que, en la actualidad se está atravesando por una situación sanitaria a escala mundial por el virus del COVID-19, por lo tanto, las clases se están llevando a cabo en forma virtual y es fundamental que, los docentes y estudiantes tengan acceso a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), para

poder realizar de manera eficaz el desarrollo de las mismas, esto permite que haya un mejor desempeño en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De tal manera que, la presente investigación consiste en diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.

En el siguiente estudio se elaboraron 5 capítulos: Capítulo I, en este capítulo se plantea el problema, generando así la expectativa que da lugar a lo desconocido de la investigación, además, se sumergen las investigaciones previas que sustentan este trabajo, tomado como antecedentes, la justificación, que permite verificar la importancia y el impacto que la misma genera, los objetivos que permitió diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. En el Capítulo II se analiza el marco teórico que sustentó la investigación correspondiente a la gestión docente, las herramientas virtuales y el enfoque socio-crítico, tomando en cuenta el enfoque pedagógico en que se fundamenta esta investigación.

El Capítulo III consta de la metodología de la investigación, en ella se encuentra el diseño, el enfoque, los diferentes tipos de métodos, fuente, temporalidad y amplitud, la población total estudiada de 25 docentes, correspondiente a 18 profesores de aula y 7 de inglés, de los cuales se mantuvo la misma muestra de 25 personas sin el uso de la fórmula estadística, la técnica de recolección de datos fue llevada a cabo mediante una encuesta, de la misma se obtuvo información relacionada estrategias pedagógicas para la enseñanza entre otros aspectos relevantes para el estudio. Por otra parte, el Capítulo IV consta del análisis de los resultados, así mismo se tomó en cuenta analizar las tablas y los gráficos obtenidos utilizando el programa *Excel* de *Microsoft Office*, para dicho estudio. Además, en el Capítulo V se elaboró la propuesta, donde se planificaron estrategias metodológicas para relacionadas al uso de los recursos tecnológicos para capacitar a los docentes en tiempo de post pandemia a causa del COVID-19, y por último, se plasmaron las conclusiones, referencias bibliográficas y anexos de este trabajo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

A nivel mundial, las escuelas en todos sus niveles educativos, están en la capacidad de recibir a todos sus alumnos, la misma, debe facilitar los medios para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje; además, de las habilidades y las competencias para ponerlas en práctica, así como las oportunidades de aprender constantemente para vivir y trabajar en un ambiente cada vez más rico en tecnología. Por esta razón, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado muchos aspectos en todos los ámbitos posibles y han ofrecido oportunidades y desafíos sin precedentes para la educación (UNESCO, 2017).

El educador se considera un líder como lo refieren Bombino y Jiménez (2019), cuando influye sobre los alumnos en el momento en que éstos descuidan los objetivos pedagógicos que la escuela quiere impulsar y pone en manifiesto su experiencia, sus competencias y su rol, este favorece al desarrollo del proceso educativo, además, participa en el conjunto de actividades con sus educandos. Por lo tanto, el liderazgo docente como lo refiere Musset (2016), se basa en la confianza que se da a las personas con conocimientos específicos y no incluye ninguna capacidad de imponerse a los demás. Sus sugerencias y opiniones contribuyen al crecimiento de los estudiantes. Esto significa que el maestro líder ayuda a los alumnos soltando los lazos que le impiden ganar la libertad, por lo que la base no está en el poder sino en los nombramientos y normas de conducta.

Los profesores son el factor decisivo para impulsar este cambio y redefinir los métodos educativos, para Martínez, Guevara y Valles (2016), el docente de hoy debe ser el facilitador durante el aprendizaje de los alumnos, considerando que él y sus educandos deben trabajar juntos y así encontrar la manera de alcanzar todo su crecimiento y desarrollo. Es por ello que los docentes tienen que actuar como facilitadores en la práctica del proceso educativo y afrontar las nuevas situaciones que surjan de los estudiantes. Por esta razón, el rol del docente se multiplica y pasa de ser un único transmisor de conocimientos a convertirse en facilitador y guía del proceso de aprendizaje, integrador de nuevos medios TIC, investigador y diseñador de escenarios de aprendizaje adecuados, colaborando con otros docentes y estudiantes.

Ruiz *et al.* (2008) señalan cinco funciones principales que debe manifestar un docente: consultor de información, colaborador, facilitador, generador crítico de

conocimiento y finalmente, supervisor académico. Así mismo, el nuevo perfil docente debe adaptarse a las siguientes funciones: asesor y guía del proceso de aprendizaje autónomo, facilitador de recursos, diseñador de nuevos Entornos de Aprendizaje ricos en tecnología, adaptador de diferentes materiales, productor de nuevos materiales didácticos basados en las TIC, evaluador de los diferentes procesos en los que se involucran estos entornos y finalmente, en términos personales deberá adquirir su propio juicio y paradigma para poder desempeñar sus funciones docentes de la era de la sociedad de la información (Busquet et al., 2013). Además, la reciente aceleración del cambio tecnológico, incluidos los desarrollos de Internet, las tecnologías móviles, la computación en la nube, así como el aumento de los recursos educativos abiertos, por citar algunos ejemplos, dan como resultado un interés renovado, aún más fuerte, en su potencial para resolver los problemas existentes y dar forma a la educación futura.

Para Quiroga, Torrens & Murcia (2017), la mayoría de las naciones industrializadas se unieron para contribuir con diferentes puntos de vistas tecnológicos durante la 3ra revolución de tecnología digital, para el avance tecnológico requerido para el momento, donde se llevó a cabo la integración centrada en el uso de los chips, y se implementó el tamaño y su capacidad de memoria; por lo tanto, al diseñar el microordenador y el software, se creó lo que hoy en día se conoce como Microsoft. Al mismo tiempo, adaptaron el programa BASIC para que funcionara en la máquina diseñada en 1976 conocida como Atari.

Latinoamérica ostenta el mayor desconocimiento en la aplicación y el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, además, en este continente existe un avance muy lento en la utilización de las TIC, de tal manera que, este lento progreso, se puede originar por la falta de infraestructura tecnológica. Igualmente, el poco conocimiento, respecto a lo esencial que son en el ámbito educativo de la región en el uso de estas tecnologías digitales transversales (Quiroga, Torrens, & Murcia, 2017).

Ibujes y Franco (2019) determinan que, en el Ecuador las sociedades deben plantear políticas y métodos organizados que aumenten el avance, desarrollo, que permitan fortalecer el uso de las TIC, al mismo tiempo, desarrollar en todos los individuos aptitudes digitales. En este sentido, la tecnología durante los años se ha ido desarrollando para beneficio de los seres humanos. Para Ruíz & Hernández (2018), en el aspecto educativo, los materiales que se pueden enunciar son los siguientes: Plataformas, blogs, videos, redes sociales, apps, etc. Dichas herramientas, ayudan a facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje

En la actualidad los educadores no asisten de forma presencial a instituciones superiores para su formación o actualización, sino que lo hacen de manera virtual, utilizando

las TIC. Además, se considera una interacción virtual cuando el intercambio se realiza a través de las herramientas tecnológicas. De tal manera que, el uso adecuado de los recursos virtuales fortalece el desarrollo educativo del docente (Arroyo, Fernández, Barreto, & Paz, 2018). Por lo tanto, una de las desventajas para aquellos maestros que utilizan las TIC es utilizar su tiempo libre en cuestiones del trabajo, este es el mayor aspecto que los docentes no quieren ceder. Ya que consideran, que su tiempo fuera de la institución no es para ocuparlo en cuestiones laborales. En el mismo orden de ideas, Buxarrais y Ovidé (2011), el acceso a las herramientas tecnológicas, la eficacia del software y dispositivos, lo fácil que puede ser al usarlo, la motivación para cambiar las destrezas educativas empleando nuevas tecnologías, el uso y la capacitación formal que recibe el docente en el uso adecuado de las TIC. Se consideran las causas esenciales que influyen en el uso de las TIC por parte de los docentes.

Debido a que el nombre de la institución es “*Computer World*”, cuyo significado es mundo de las computadoras en español; se convierte en un problema ya que el nombre debe reflejar que los maestros trabajan con estas herramientas en el aula. Sin embargo, el profesorado de la Institución por desconocimiento, no emplean adecuadamente los instrumentos virtuales para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por esta razón, la metodología que se aplica actualmente en la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” es social – constructivista. Esta estrategia es aplicada pasivamente, puesto que no se aprovechan los recursos que ofrece la institución, tales como: infocus, sala de cómputo, internet, teclado inalámbrico, etc. Esta Unidad Educativa, cuenta con una sala de profesores con computadoras para cada docente, por lo que, en las horas dispuestas a planificar, estos hacen uso del recurso tecnológico para tal fin y, además, los utilizan para enviar tareas por medio de plataformas, usar blogs, descargarse videos, o diferentes recursos digitales a aplicar todas estas herramientas anteriormente mencionadas facilitarán la gestión docente.

El colegio cuenta con la plataforma *Moodle*, a través de la cual se ejecuta de manera virtual el proceso de enseñanza, la asignación de tareas y aplicación de actividades. Dicha plataforma le permite al docente calificar y la posibilidad de descargar las notas en un archivo Excel. Algunos docentes al momento de requerir las calificaciones de sus estudiantes, solo copia y pega los resultados de cada uno, teniendo la lista las notas de cada parcial y quimestral en menor tiempo de lo estimado. Esto brinda al maestro mayor tiempo y condiciones para concentrarse en buscar material en lugar de corregir grandes cantidades de evaluaciones, tareas, etc. A pesar que la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” cuenta con la plataforma *Moodle* como herramienta para facilitar el desempeño docente, se

ha podido observar que los profesores tienen falencias en cuanto al conocimiento y uso de dicha herramienta, por lo que se hace estrictamente necesario realizar una capacitación a todo el personal, donde se tomen en consideraciones todas las fallas que los maestros presentan, para así poder darle utilidad a esta herramienta.

La plataforma *Moodle* a disposición de los docentes, provee un conjunto de recursos que ayudan al maestro en la actividad educativa, sin embargo, no todos los docentes tienen conocimiento en el manejo de las herramientas tecnológicas virtuales, por lo que algunos no sacan provecho de este recurso e incluso afecta el proceso de enseñanza. Esta condición se torna aún más difícil si se considera la eventualidad asociada a la pandemia donde fue necesario, que todos los docentes tuviesen que enseñar a través de sistemas *online*. Por esta y otras razones, se redactan las siguientes preguntas que determinarán el proceso de desarrollo de la investigación:

¿Como estaría diseñada una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 - 2021?

¿Cuál es el requerimiento en cuanto a formación docente sobre gestión de los EVA, que evidencia el personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 - 2021?

¿Cuáles son los factores asociados a la formación docente sobre gestión de los EVA, que evidencia el personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 - 2021?

1.2. Objetivos de Investigación

1.2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.

1.2.2. Objetivos específicos

Diagnosticar los requerimientos en cuanto a formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, que evidencia el personal académico de la Unidad

Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.

Explicar los factores asociados a la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, en el personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.

Generar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.

1.3. Justificación de Investigación

Actualmente se vive un tiempo de transición en la cual los docentes han tenido que migrar de las herramientas tradicionales a las herramientas virtuales. Sin embargo, es importante tomar en cuenta que los estudiantes son nativos digitales, por lo que para ellos esta transición se hace menos compleja (Ghitis & Alba, 2019). Estos cambios tecnológicos han afectado a todos los ámbitos de la sociedad, y la educación no es la excepción (Ruíz & Hernández, 2018). Es por esta razón que, hoy en día existen varias opciones de capacitación que permiten a los maestros adquirir nuevos conocimientos con respecto a las herramientas digitales a ser aplicadas en el aula.

Actualmente, en este siglo XXI los sistemas educativos mundiales confrontan el desafío de utilizar las TIC para proporcionar al estudiantado la mayor cantidad de conocimientos. De tal manera que, con el avance tecnológico, el enfoque de la docencia está siendo modificada, al punto que, el proceso educativo no está centrado en el profesor como principal protagonista sino, más bien centrada especialmente en el educando dentro de un ambiente interactivo de aprendizaje. Es por esta razón que, en el ámbito educativo, los objetivos estratégicos tienen como finalidad optimar la calidad de la educación, a través de la multiplicidad de contenidos y técnicas, promover la innovación, experimentación, y el uso compartido de información. Además, la creación del Internet dio un giro importante a la educación a distancia, estableciendo nuevas terminologías: como la educación online o e-learning. Por lo tanto, la actualización de las sociedades en términos informáticos, ha generado que las particularidades de educación virtual, permite que se produzca una opción

viable para el ahorro de capitales. Además, en el ciberespacio web 2.0, se presentan diversas alternativas para optimizar el aprendizaje.

Los EVA están formados por un conjunto de herramientas que hacen posible la interacción didáctica en un contexto electrónico, lo mismo, son sitios educativos que se encuentran en la web. Además, se utilizan apps con material didáctico para los educadores y estudiantes, estas facilitan la conexión desde cualquier lugar y la interacción entre ellos se puede producir en cualquier momento en tiempo sincronizado o no. Por lo tanto, el alcance de los EVA está esbozado para que el alumno tenga un aprendizaje autónomo. Por esta razón, los Entornos Virtuales deben ser el área esencial de comunicación entre la colectividad virtual representada por la institución educativa. De tal manera que, estos espacios deben permitir la relación educandos con sus educadores y entre sí mismos, y de cualquier otro integrante de la comunidad educativa.

En las universidades, la educación en aulas virtuales o entornos tecnológicos ya se daba mucho antes de esta medida de contingencia, y la misma se conoce como aprendizaje electrónico. Como lo refiere De Luca (2020), el uso de los ambientes virtuales se aceleró a su máximo exponencial por causa de la emergencia sanitaria debido a la pandemia por COVID-19, ya que, a partir del aislamiento social preventivo, la educación virtual es la estrategia para la continuidad pedagógica. Por esta razón, el nombre de educación a distancia o e-learning solamente indica una de las tantas características de aprendizaje electrónico, esta modalidad es la única alternativa aceptada por su peculiaridad de ser no presencial, durante la pandemia y gracias al aislamiento social preventivo, y obligatorio, es por estas características que, los medios de comunicación la califican como educación a distancia.

La Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” cuenta con varios recursos tecnológicos a ser usados, sin embargo, el personal docente y estudiantes los utilizan en escasas situaciones. Entre los recursos que los maestros emplean están: Hojas impresas, cuadernos, libros, etc. Esta situación ha incomodado tanto a docentes como estudiantes debido a que las dos partes tienen varias actividades en su rutina diaria y les queda poco tiempo para realizar las actividades escolares o planificaciones.

El docente al no utilizar los recursos tecnológicos o herramientas virtuales, necesita varias horas para calificar 30 tareas (1 o dos tareas diarias). Adicional, al momento de realizar la clase esta se vuelve tradicional debido a que no hay recursos actualizados y tecnológicos que motiven a los estudiantes a aprender. El docente cumple un papel muy importante en la enseñanza, por lo que el nivel de conocimiento y aplicación de las herramientas virtuales, que este tenga, aportará significativamente en el proceso de

aprendizaje de los alumnos (Viñals & Cuenca, 2016). Actualmente, existe una diversidad de recursos que facilitan la labor docente y la gestión educativa, es por esto que al usar únicamente papel y lápiz tanto en deberes como en la clase el proceso de aprendizaje se vuelve monótono y poco interesante para los estudiantes.

Ticona (2019) considera que, “utilizar las TIC permite al docente optimizar el proceso de enseñanza y al alumno a mejorar su aprendizaje” (p. 18). Al docente le ayuda a optimizar los recursos y el tiempo, brindándole además mejores condiciones e insumos para preparar la clase. Bajo condiciones más dinámicas y modernas, el estudiante se sentirá motivado para aprender e investigar. La aplicación de estas herramientas ayudará a que la clase sea más interesante y por lo tanto de mayor provecho. Es por esta razón que se propone una guía didáctica para la aplicación de herramientas virtuales en la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” aplicada al año lectivo 2020 – 2021.

Las TIC son herramientas que benefician a las instituciones que no tienen una biblioteca, ni materiales pedagógicos. Por consiguiente, estas tecnologías permiten que se lleve a cabo la innovación educativa actualizada y ayudan a los educadores y educandos hacer cambios fundamentales en el aula de aprendizaje y en el proceso de enseñanza de los mismos. De igual manera, facilitan el ambiente de aprendizaje, y se adaptan a nuevas destrezas que consienten el desarrollo intelectual creativo y divertido en las áreas académicas tradicionales. Por lo tanto, la aplicación de las TIC en las escuelas, es esencial, ya que las mismas aportan un nivel cognitivo que optimizará el desempeño del nuevo rol de los estudiantes y maestros. Del mismo modo, ayuda al docente conocer la red y cómo usarla en el aula e interactuar entre todos con los beneficios y desventajas. Con el uso de las computadoras en el aula los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos.

Al incluir las TIC en la educación, ayuda a elaborar una nueva forma de evaluar y de construcción de unidad didáctica para que las formas de enseñanza y aprendizaje cambien. Por consiguiente, el maestro es un guía que permite orientar al estudiante durante su aprendizaje. Además, es el educando el actor principal de la clase. Por esta razón, las TIC tiene como finalidad el intercambio de conocimiento y experiencias para procesar la información. Así mismo, en el transcurso de todo el proceso de la formación docente, las TIC adquieren un papel esencial durante toda la vida profesional del mismo, debido a que cada vez más estas juegan un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes y en la optimización del proceso de enseñanza por parte del educador.

En la actualidad la mayoría de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, poseen estrategias para desarrollar actividades educativas en variedades de modalidades. La mismas se desarrollan tan rápido que los estudios de sus principales características cambian frecuentemente, arrojando diferentes resultados. Al mismo tiempo, la integración de las NTIC en el ámbito educativo tiene como finalidad ser un medio de comunicación entre el intercambio de conocimientos y las experiencias, estas advierten las mejoras y el incremento del alcance de la labor educativa. Así mismo, la computadora se utiliza como una herramienta de aprendizaje y para ejecutar el software de desarrollo académico, que motiva a los alumnos a explorar, descubrir y resolver problemas. Cabe destacar, que el objetivo es proporcionar la tecnología a los educandos que no tienen otras posibilidades de conexión. Por lo tanto, la propuesta tiene como objetivo integrar la tecnología en el plan de estudios, que es un medio de aprendizaje en la escuela a través de una computadora mediante un programa de enseñanza cerrado. (Urquiza, 2012).

Los EVA, según Arroyo et, al. (2018) señalan que, estos Entornos Virtuales de Aprendizaje, ordenan las habilidades, necesidades y disposición de cada maestro, ya que, esta consiste en capacitar en forma virtual a través del uso de las TIC. Por esta razón, estas se adecuan y adaptan en el tiempo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, responden por aulas de aprendizaje colaborativas, a través del uso de herramientas de comunicación sincronizadas o no, al mismo tiempo, fortalecen el proceso de gestión basado en competencias. Sin embargo, son los docentes tienen el compromiso de actualizar su formación en el manejo o diseño de las aulas virtuales. Ya que, consiste en cambiar la conducta del maestro respecto a la nueva era tecnológica que se hace presente en las aulas virtuales. Del mismo modo, deben enseñar un modelo fundamentalmente práctico y pedagógico, exponiendo canales de comunicación atractivos y accesibles. De esta manera, favorecerá la obtención de mejores resultados en la interacción con los estudiantes. Por esta razón, se denominan nueva generación digital a aquellos que nacen influenciados en este universo informático.

El país y el mundo atraviesan una emergencia sanitaria, por lo tanto, es indispensable que los docentes de todas las ramas estén capacitados en todo lo que respecta al uso de herramientas virtuales que el mundo digital brinda. Esto, con el fin de ofrecer un servicio educativo de excelencia y aprovechar los recursos con los que la institución cuenta, trayendo resultados satisfactorios que contribuyen a generar una imagen de más eficiencia y efectividad para la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*”. Es por eso que, realizar esta investigación tiene como finalidad diseñar una propuesta de Capacitación que permita

a los docentes nuevos conocimientos en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, la misma va estar dirigida al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. Además, precisar las exigencias correspondientes a la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje y también, explicar las causas asociadas a la formación de los educadores en cuanto a la misión de los EVA.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Investigación

El trabajo de Fernández (2015), aborda el Tema el “EVA establecido en la plataforma *Moodle* y la dependencia con la capacitación docente de acceso libre”. Objetivo consiste en determinar la incidencia de uso de un entorno Virtual de Aprendizaje Basado en Plataforma *Moodle* en la Capacitación Docente, el proyecto buscó consolidar los conocimientos en plataformas virtuales como herramienta para los docentes, dentro y fuera del aula. La metodología, manifiesta que el estudio está fundamentado en el enfoque crítico-propositivo de carácter mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo: la investigación está basada en fuente documental y bibliográficas, para alcanzar su meta, se planteó planificar un curso de adiestramiento para crear, usar y administrar los EVA en la plataforma *Moodle*, diseñado a los educadores de la UECW para completar el inter aprendizaje. Conclusión, utilizar el proceso de aprendizaje mediante la ejecución interactiva de las siguientes actividades: acciones, foros, chats, encuestas, videotutoriales. El alcance del proyecto permitió que los estudiantes tengan recursos de primera mano y pueden proporcionar comentarios sobre el contenido. Además, promover el aprendizaje dentro y fuera del aula y ayudar con el proceso de enseñanza por parte de los maestros.

De igual forma se presenta la investigación realizada por Durán (2015) cuyo tema consiste en resaltar el gran potencial de la educación virtual como herramienta para mejorar las competencias requeridas por el egresado universitario que coadyuven a su éxito profesional y para mejorar los aprendizajes de los estudiantes a partir de la adopción de buenas prácticas por parte del docente. El objetivo de la investigación, estuvo fundamentado en demostrar que la educación virtual constituye una opción pedagogía para promover las competencias genéricas y la adopción de mejores prácticas docentes incluidas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en cuanto a la metodología, consistió en el estudios de casos donde se examina el potencial de la Educación Virtual como guía para optimizar los procesos concernientes a la enseñanza y aprendizaje en la institución universitaria, es un trabajo netamente descriptivo, ya que está fundamentado en dos estilos puntuales: donde uno de los estudios fue comparativo y se llevó a cabo con los alumnos de licenciatura quienes tuvieron prácticas de aprendizaje en las modalidades presencial y virtual. Los resultados de ambos estudios confirman la hipótesis que la educación virtual permite el desarrollo de las competencias y del aprendizaje en los educandos de la universidad, en Conclusión, el caso

número uno alcanzó desarrollar la mitad de las competencias y en el caso dos, con alumnos de licenciatura, las acciones de aprendizajes ejecutadas de manera virtual recogieron una buena puntuación en sus prácticas de aprendizaje.

Córdoba (2016), en su estudio realizado con los alumnos de ingeniería en sistemas informáticos de la FAREM-Estelí. Accedió a desarrollar el tema que consiste en la “Fundamentan teóricamente un programa de formación pedagógica para docentes desde un entorno virtual”, donde el objetivo general precisa en, disponer de un programa de formación pedagógica a docentes, orientado al aprendizaje cooperativo en estudiantes de la carrera de ingeniería en sistemas de información, a través del entorno virtual de aprendizaje (*Moodle*) de la FAREM-Estelí, donde se aplicó la metodología con enfoque mixto, siendo el cualitativo el más predominante en la investigación. El trabajo de campo tuvo como finalidad aplicar la técnica de la entrevista cuyo instrumento utilizado fue un cuestionario a los profesores de Ingeniería en sistemas informáticos tomando en cuenta situaciones respecto a las prácticas pedagógicas. Con los resultados del trabajo se alcanzó concretar los contenidos y las habilidades de un programa de capacitación que ayude el aprendizaje cooperativo entre los mismos alumnos. En conclusión, se observó el uso de la herramienta *Moodle* en el entorno virtual de la FAREM-Estelí, incorporado en su página web, para la crear cursos para los profesores con sus alumnos.

Medina (2019) planteó como objetivo “Diseñar una estrategia de capacitación docente para reforzar competencias pedagógicas y tecnológicas mediado por un EVA bajo el modelo de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (ADDIE) y plataforma *Moodle* en el Colegio Wesleyano Norte”. La metodología utilizada es de enfoque mixta, es decir, cualitativa y cuantitativa, para la formación de los educadores de acuerdo a las tendencias educativas, en el espacio del Colegio Wesleyano Norte. Con estos resultados, se creó una rúbrica para evaluar los aspectos estratégicos que determinan la calidad de las aulas de Aprendizaje. Este instrumento se aplicó a los docentes de la Fundación Colegio Wesleyano Norte y a expertos en educación virtual, quienes la sometieron a evaluación. Por lo tanto, se concluyó que, para esta situación se elaboró una destreza de capacitación con la finalidad de competencias pedagógicas y tecnológicas, a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA).

El trabajo de investigación presentado por Honores (2016), tiene como objetivo “Analizar la influencia de la capacitación docente, mediante un estudio técnico – Pedagógico con el propósito de mejorar la Calidad en los Aprendizajes de los estudiantes, de la Unidad Educativa Asaad Bucaram de la ciudad de Arenillas, del año lectivo 2014 – 2015”, la

metodología está fundamentada en un estudio de enfoque mixto cualitativo y cuantitativo, este estudio ha permitido examinar y percibir la influencia que tienen los maestros en el salón de clases. Del mismo modo, permitió estimar el juicio que los docentes tienen respecto a su formación y las consecuencias en su desempeño. La muestra estuvo limitada a los educadores y personal directivos de la institución, y a los alumnos que cursan noveno y décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Asaad Bucaram de la ciudad de Arenillas, provincia El Oro, Ecuador, en el año 2014, se manipuló la técnica de la encuesta y se recolectaron datos para realizar este trabajo, como resultado final permitió determinar que aparte de la capacitación hay otras causas que influyen en el rendimiento académico del alumno. Por último, la poca capacitación que recibieron en los últimos años los profesores estudiados, en conclusión, se pide implementar un plan permanente de capacitación a los educadores, formación que permitirá un avance en la calidad educativa y rendimiento académico de los estudiantes de esta unidad educativa.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Entornos Virtuales EV

La educación es el proceso que suministra el aprendizaje y permite adquirir conocimientos, destrezas, valores, creencias y costumbres. Este proceso regularmente se efectúa mediante la supervisión de los maestros. Sin embargo, los alumnos también pueden educarse por sí solos, logrando una experiencia que tenga una consecuencia pedagógica en su pensamiento, conducta o emociones (Cedeño, 2019). En concordancia con lo anterior, la educación en línea permite a los estudiantes educarse por medios digitales como Internet. Una universidad virtual puede reproducir muchos de los beneficios de una escuela física; materiales directos de aprendizaje, exámenes en línea, cursos a ritmo propio o en línea en vivo, foros web, entre otros. La formación en línea además permite a las personas obtener créditos transferibles o recibir recompensas por avanzar a la educación superior (Visser, Visser, Simonson, & Amirault, 2013).

Las escuelas virtuales coexisten en el mundo moderno. Durante esta última etapa, la educación en línea ha aumentado significativamente en los países desarrollados, integrándose en algunas ocasiones al sistema de escuelas, especialmente en la zona norte de América (Asbjorn, 2010). Esto le concede una real importancia en cuanto a que los docentes logren una adecuada capacitación en los medios virtuales. Adaptando sus habilidades a un sistema educativo no presencial, donde emplea un sin número de herramientas y aplicaciones tecnológicas. La educación virtual, pretende ser una representación ideal y práctica que

guiará la actualización de la lección sobre el uso pedagógico de las TIC para sistematizarla y organizarla de modo que los maestros puedan diseñar o administrar sus clases virtuales y convertirse en administradores de conocimiento en a través de entornos.

La gestión de ambientes educativos virtuales, propicia la alternativa de agregar al aspectos conceptuales, empíricos y actitudinales que impulsan una educación basada en competencias de los estudiantes, adicionalmente, de la interculturalidad y la posibilidad de trascender las fronteras de lo físico; representa un salto, en cuento al acceso, capacitación y preparación por parte de los docentes, debido a que deben enfrentarse a una generación de nativos digitales, mientras ellos crecieron en otra generación, apegada al lápiz y papel (Farías & Montoya, 2009). Además, el modelo incluye un diagrama explicativo de las operaciones que deben realizarse en el plan de capacitación para su conformidad a fin de optimizarlo y alentar al profesor universitario a desarrollar aulas virtuales que permitan conservar o mejorar la calidad del proceso de enseñanza regido por la tecnología. Cabe señalar que se examinaron varias bibliografías para crear el modelo. Sin embargo, la fuente principal del documento son las recomendaciones para el progreso de los modelos de calidad en los programas de formación para los educadores a través de destrezas de aprendizaje abierto y a distancia (Henríquez, Veracoechea, Papale, & Berrios, 2015).

La diversidad de herramientas que se utilizan en el entorno de educación, consigue ser catalogadas entorno a las funciones que realizan en la virtualidad. Un apartado diferente son las Redes Sociales, cada vez más empleadas entre los estudiantes universitarios. Igual de significativo, es el movimiento de los Recursos Educativos Abiertos (REA), a través del cual se fomenta los métodos de creación interactivos caracterizándose en deferir materiales digitales accesibles a todos, designado “contenido abierto”. Estos incluyen: cursos terminados, materiales directos para cursos, módulos, textos, pruebas, videos, software u otra herramienta (OPS, 2020).

A continuación, en la siguiente figura se puede observar, cómo es la estructura de las herramientas virtuales.

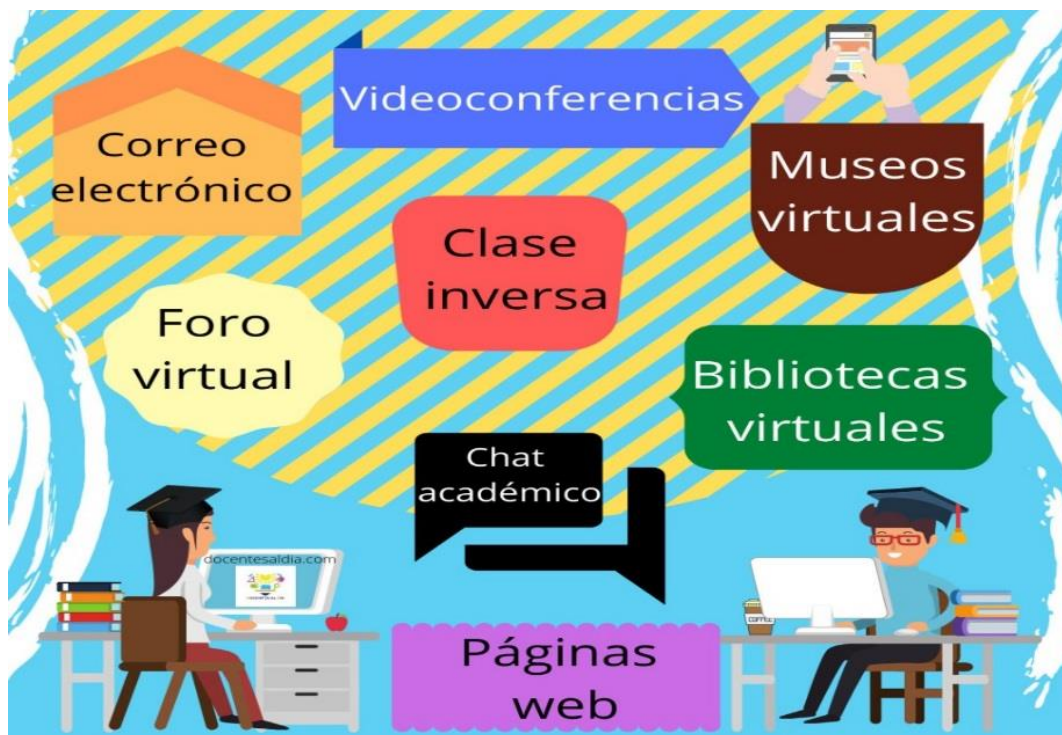


Figura 1. Herramientas virtuales

Fuente: Banco de Imágenes (2020).

Los recursos virtuales son programas digitales que se utilizan para recoger e intercambiar contenido de diversos: imágenes, animaciones, sonidos, textos, entre otros. Ejemplo de ellos son las páginas Web, galerías, bibliotecas, repositorios. Entre los recursos más conocidos y utilizados se tiene: Flickr, es una plataforma de fotos, utilizada para obtener imágenes de dominio público. Del mismo modo, YouTube, plataforma de videos, que ostenta una sección docente. Además, Vimeo, es una red de audiovisual, que rechaza los mercados comerciales y copiados, es calificada como una elección interesante para el hospedaje de cursos. Así mismo, las aplicaciones, son los programas informáticos con los que se ejecutan las actividades educativas y la enseñanza interactiva. Permiten la búsqueda, intercambio, transformación y edificación del contenido mostrado. Entre ellos se hallan: buscadores, procesadores de datos, correos electrónicos, chat, foros, mensajería, wikis, entre otros (Jaroszczuk, 2010).

A continuación, en la siguiente figura N°2 hace referencia a las diferentes aplicaciones educativas que el usuario tiene acceso

de la universidad, se debe tener en cuenta las siguientes características según (Medina, 2019):

- Facilidad de acceso a la plataforma, que es la puerta de entrada a la institución y al curso virtual, y una simple moción para continuar participando.
- Las tareas de accesibilidad se pueden realizar, las instrucciones y el asunto son difíciles de hacer.
- Posibilidad de comunicación con compañeros.

En la siguiente figura N°3, hace referencia a las diferentes plataformas virtuales y desde donde se puede tener acceso a ellas.



Figura 3. Plataforma Virtual
Fuente: Educación tres punto cero (2020)

2.2.2. Formación Docente en TIC

El impacto de Internet en la educación en los últimos años fomenta la visión de un aprendizaje abierto, global y flexible. La tecnología ha provocado cambios radicales en el rol y las competencias del docente. En el marco de este panorama educativo, a los docentes le corresponde actuar como guía e instrumento para asegurar un proceso de aprendizaje integral a través de Internet, gestionando los contenidos que el estudiante deberá asimilar. El docente debe formarse entre otras razones debido a que su público objetivo son los estudiantes nativos digitales, miembros de la sociedad de información, mientras él creció en la era industrial (Buxarraís & Ovidé, 2011).

Por su parte, Retana (2011) entiende al gestor del conocimiento como la persona capaz de fomentar las habilidades, destrezas y conocimientos del alumno, motivando y aprovechando la posibilidad de aprendizaje individual o colectivo. El docente, debe desarrollar habilidades relacionadas con los contextos de aprendizaje que cambian en la enseñanza. Por tanto, el rol del docente se multiplica y pasa de ser un único transmisor de conocimientos a convertirse en facilitador y guía del proceso de aprendizaje, integrador de nuevos medios TIC, investigador y diseñador de escenarios de aprendizaje adecuados, colaborando con otros docentes y estudiantes.

Ruiz et al. (2008), señalan cinco funciones principales que debe manifestar un docente: consultor de información, colaborador, facilitador, generador crítico de conocimiento y finalmente, supervisor académico. Los autores agregan que, “el perfil del docente se forma en tres dimensiones: cognitivo-reflexivo, activo-creativo y afectivo-comunicativo” (p. 121). Por lo tanto, el nuevo perfil docente debe adaptarse a las siguientes funciones: asesor y guía del proceso de aprendizaje autónomo, facilitador de recursos, diseñador de nuevos Entornos de Aprendizaje ricos en tecnología, adaptador de diferentes materiales, productor de nuevos materiales didácticos basados en las TIC, evaluador de los diferentes procesos en los que se involucran estos entornos y finalmente, en términos personales deberá adquirir su propio juicio y paradigma para poder desempeñar sus funciones docentes de la era de la sociedad de la información (Garrido, Munté, & Busquet, 2016).

La necesidad de reflexionar sobre el desafío que plantea la integración de las TIC para los docentes, representa un aspecto básico en el que coinciden los autores. Al mismo tiempo, la aparición de necesidades educativas claramente definidas comprende un reto el cual se debe enfrentar con fundamentos sólidos que debe ser adquirido mediante la formación continua. Por tanto, el rol del docente en Entornos de Aprendizaje (EA), basados en TIC no es fácil, es fundamental que adquiera instrucciones sobre el diseño e implementación de cursos en línea, la articulación de procesos de enseñanza TIC / Web y el desarrollo de habilidades de gestión.

La formación permanente del profesorado junto con la creación de espacios instruccionales adecuados, se torna fundamental para que el docente pueda implementar con éxito las TIC en su docencia y se vuelve -al mismo tiempo, fundamental para lograr un alto grado de calidad en los procesos docentes del futuro cercano (Castro, Guzmán, & Casado, 2007, p. 228).

Salinas (2004), señala varias funciones, adecuadas para la capacitación en línea, que los docentes deberían asumir en entornos ricos en tecnología:

- **Diseño curricular:** el profesor tiene que diseñar y desarrollar un currículo adecuado que requiere el uso de las TIC. Si se entiende las TIC como una competencia básica que tanto maestros y alumnos necesitan adquirir, es necesario que el tema se convierta en un plan de estudios
- **Creación de contenido:** las redes telemáticas ofrecen una gran cantidad de materiales y contenidos que ya han sido creados y el profesor puede decidir adaptarlos o no a las situaciones de enseñanza-aprendizaje.
- **Tutor y facilitador:** el maestro se convierte en facilitador del conocimiento con la ayuda de múltiples herramientas telemáticas y recursos, orienta el proceso para una selección eficiente y correcta.
- **Evaluación:** se requiere una evaluación no tradicional en el momento en que nuevas herramientas y los recursos perfilan perspectivas novedosas para el profesor. Los estudiantes interactúan con múltiples materiales que a veces el maestro no puede controlar. Por lo tanto, una profunda evaluación de todos los elementos que intervienen en la nueva enseñanza y aprendizaje.

Para Carvajal (2013), la capacitación es un recurso educativo que se aplica de forma continua donde el sujeto aprende conceptos específicos relacionados al trabajo, desarrollando habilidades y talentos que le permiten un desempeño superior en sus labores. Además, se involucra con las ideas de otros, conociendo diferentes aspectos de su profesión. En el mismo orden de ideas, en la esfera educativa, el éxito educativo pende en su mayoría de lo que innova el educador en la clase. Por lo tanto, es significativo y necesario instalar un programa destinado a optimizar su desempeño, con el propósito de ampliar sus habilidades y se encuentre mejor capacitado, así más eficiente será su labor educativa. En este entorno, “la capacitación docente representa las estrategias y operaciones planeadas con el fin de dotar a los profesores con los conocimientos, cualidades, conductas y destrezas necesarias para desempeñar sus labores competentemente” (Monzoy, Acosta, & Sánchez, 2011, p. 1).

El adiestramiento igualmente se puede definir como un proceso de enseñanza que permite obtener o ampliar conocimientos, destrezas y experiencia para mejorar las cualidades en el trabajo, con el objetivo de desempeñar eficazmente su puesto de trabajo (Rosales, 2014). Es decir, el entrenamiento establece una instrucción guiada o dirigida, mediante la cual se obtiene provecho hacia nuevas conductas o cambios. Por tanto, el

adiestramiento es un paso educativo que se aplica de modo constante y organizado, a través del cual los sujetos asimilan conocimientos, capacidades y experiencias destinadas a objetivos determinados.

El desarrollo docente en el presente se logra con un proceso de educación continua ya que requiere ampliar la preparación de los pedagogos. En exploraciones efectuadas en América Latina, revela que el desarrollo docente está girado hacia los maestros mal formados en maestrías y conocimientos especializados y a suministrar la introducción de transformaciones formativas e improvisación en el currículo (Escribano, 2018). En otras palabras, los educadores deben ampliar su formación en otros horizontes y dominar esas áreas como las propias de su ámbito profesional. A su vez estas nuevas habilidades o conocimientos debe ponerlos en práctica en su establecimiento educativo. Este proceso de aprendizaje no debe ser enmarcado en un espacio de tiempo dado, sino debe ser sistemático a lo largo de su carrera como docente.

Según la UNESCO (2017), la formación continua evidencia que, el profesional de cualquier disciplina siempre se está preparando o termina con sus estudios en instituciones de ultimo nivel o en centros de formación. Por tanto, la institución educativa aporta la mayor parte de la formación y las practicas pre-profesionales el resto del conocimiento necesario. En otras palabras, el aprendizaje continuado no entiende de dificultades y evoluciona. De este modo, la formación del profesor debe sustentarse en los atributos direccionados por los disimiles fines de la enseñanza deseada en los estudiantes y su cometido. Implicando a los educadores en la necesidad de aprender continuamente.

El entorno ideal para el aprendizaje se ubica principalmente en la escuela, aunque no se descarta las posibilidades de aprender en otros ambientes, dado que la institución educativa ofrece necesidades a resolver, problemáticas legítimas e instantáneas, garantizando la búsqueda y justificación perfecta para cultivarse, en muchos casos con el apoyo de instituciones ajenas al establecimiento (Morán, 2004). De acuerdo con lo antes expuesto, se justifica la circunstancia para entender y ampliar los conocimientos sobre determinado tema. Sin embargo, el discernimiento por sí solo no resuelve una situación específica, por ende, el docente deberá comprometerse en este proceso con sus credos, hábitos y prácticas educativas. Por tanto, el docente es pieza clave para facilitar la enseñanza de los estudiantes. De igual manera, para que esto funcione adecuadamente, es preciso realizar cambios en la carga docente y compromisos de los educadores. Existen estudios que evidencian que la formación continua del docente contribuye al crecimiento profesional. No

obstante, en muchos sitios de Latinoamérica capacitación es sinónimo de elevar el nivel competitivo (Funtealba & Imbarack, 2014).

La UNESCO a través de un informe presentado sobre la formación del docente, plantea la necesidad de mantener la formación del docente durante sus años de servicio. Dejando de lado el desvelo por el ingreso tardío a la institución y mantener un desarrollo sistemático en el aprendizaje y formación del educador, adoptando métodos flexibles según las circunstancias versátiles en la promoción de los profesores y el sistema educativo en general. La propia organización ha sugerido el empleo de las nuevas tecnologías en la formación de los docentes. Asimismo, coincide en que la formación de los educadores debe ser permanente, permitiendo que los docentes estén listos para el futuro y en constante avance (LivinaLavigne & Urrutia, 2014).

Se considera adecuado que, los docentes elaboren un plan metodológico con objetivos, intenciones, justificación y demás relacionados con la formación continua. Para elaborar los objetivos, se tendrá en cuenta los fines de la educación y la malla curricular, entre otros. Dichos objetivos deberán ser redactados cuidadosamente iniciando el plan, en un orden de jerarquía, desde el fin de la educación hasta su realidad en el centro escolar (Lombana & Báez, 2018).

La capacitación docente, inicia con la personalización de las cualidades, los contenidos de formación y las actividades. Así, se ejecutarán, controlarán y evaluarán, midiendo la huella dejada en la institución y los profesores. El producto obtenido de toda esa planificación debe ser un docente actualizado en su entorno. De este modo, los educadores están preparados para dar respuestas a situaciones puntuales que se le presentan en la cotidianidad. Algunas de las ventajas de un plan para la formación del docente serán el incremento de habilidades y conocimiento (Jumbo, 2009). No obstante, el docente debe contar con una base de conocimientos, pero a la vez debe ser capaz de reconocer sus debilidades y fortalezas profesionales en las cuales debe trabajar permanentemente. De este análisis, deben surgir métodos pedagógicos empleados en favor del aprendizaje de los alumnos, debido a que la planificación es esencial (Abrile, 1994). Esta debe administrarse en cualquier institución porque no se puede improvisar y realizar actividades aisladas, que tienen una secuencia lógica y de acuerdo con lo que los maestros necesitan precisamente debido a la trayectoria que lideran en el ejercicio de su profesión.

Gramajo (2015) define el plan de capacitación como “un documento de gestión donde, a partir del análisis de necesidades, se especifican los objetivos que debe alcanzar la capacitación y se detallan las actividades específicas que deben llevarse a cabo para

lograrlos” (p. 72). Para quién están dirigidas estas actividades, este plan siempre se diseñará de acuerdo con una institución específica. Por esta razón, el paso posterior a la detección de las necesidades de capacitación se llama diseño y programación de acciones de capacitación, ya que establece el contenido de aprendizaje, los métodos que se utilizarán y el material que se empleará. Estas son las fases que se definirán en esta etapa:

- Los objetivos de la capacitación para determinar lo que se desea lograr con la misma.
- El contenido de capacitación, es decir, las áreas de conocimiento que se transmitirán a través de acciones de capacitación en relación con las necesidades detectadas.
- El sistema didáctico o conjunto de métodos y técnicas didácticas que se utilizarán para que la capacitación sea efectiva.
- El momento y el lugar donde se llevará a cabo la capacitación, evitando que la realización obstaculice la gestión e interfiera con la disponibilidad de los beneficiarios.
- Los destinatarios, identificando las personas que participarán en los programas de capacitación: número, nivel académico y toda la información que permita definir claramente el grado de efectividad de las acciones de capacitación.
- Sistemas de apoyo para acciones de capacitación, se necesita implementar el uso de los recursos más apropiados para lograr los objetivos establecidos.
- Formadores; se buscarán personas competentes para emprender el desarrollo de acciones formativas.
- Los costos de cada acción y el presupuesto general del plan; esta fase incluye la preparación del presupuesto del plan de capacitación basado en el costo de las acciones de capacitación y todas las actividades adicionales, con aspectos didácticos y el desarrollo de actividades de capacitación.

Durante la etapa de preparación del plan de capacitación, es necesario mantener una visión coherente para controlar toda la preparación del plan. El plan de capacitación está diseñado de acuerdo con los resultados que se espera lograr, en particular los relacionados con la mejora del desempeño de los maestros con sus alumnos en clase.

La capacitación se diseñará en tres etapas durante el año escolar. Cada uno durará tres meses y comenzará con un proceso de reflexión sobre la práctica y el cuerpo de conocimiento que los respalda, luego tendrá la oportunidad de profundizarlos, conceptualizarlos y aplicarlos durante el proceso de capacitación. Al final, se evalúa el

programa de capacitación y se realizan los ajustes necesarios para optimizar el proceso (Jumbo, 2009).

En la fase inicial de la formación del profesorado, el objetivo principal es desarrollar un proceso de sensibilización y construir un conocimiento organizado basado en una reflexión profunda de su práctica docente. En el próximo paso, el objetivo es fortalecer, profundizar y ampliar el conocimiento adquirido en el paso anterior, pero con énfasis en el ejercicio de ciertas habilidades de comunicación, haciendo referencia al campo lingüístico. El último paso tendrá como objetivo profundizar el conocimiento y la experiencia adquiridos en los pasos anteriores. El objetivo es fomentar la reflexión sobre sus prácticas a la luz de los marcos conceptuales y los resultados de su intervención en el aula. También, tiene como objetivo hacer un balance de su participación en el programa de capacitación. Al final de cada una de las etapas, se realiza una evaluación de lo que se ha aprendido, las necesidades y las dificultades, que servirá como insumo para alimentar a otros, en un proceso de aprendizaje continuo (DIFODS, 2018).

En la ejecución de la formación docente según el plan preparado, se llevarán a cabo las distintas acciones programadas en el plan de formación. Para ello, el director académico, el director general o el responsable del campo lingüístico como responsable del plan, utilizará diversos recursos vinculados a la ejecución. La entidad ejecutora debe estar atenta a la forma en que los capacitadores llevan a cabo las acciones de capacitación incluidas en el plan, a fin de transmitir conocimientos, habilidades y actitudes a los participantes en las acciones de capacitación (UNESCO, 2002b). En el artículo titulado “El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa en América Latina” (Escribano, 2018), se plantea que el monitoreo es periódico sobre el participante en clase y tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de sus capacidades personales y profesionales durante su desempeño. Lo anterior permite, el aprendizaje porque genera una reflexión sobre la acción. De esta manera, la importancia de los procesos de reflexión en los que el maestro toma conciencia de sus fortalezas y debilidades es obvia, para identificar más adelante cómo mejorar el desarrollo de sus capacidades (UNESCO, 2002b).

Los autores como Honores (2016) proporcionan un concepto genérico sobre evaluación y reflexionando sobre su propuesta, se argumenta que la evaluación es un proceso sistemático para determinar el nivel de los participantes, si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje, verificar si la capacitación ha ayudado a satisfacer las necesidades de la institución y el campo lingüístico, si el plan de capacitación ha sido desarrollado y promovido a maestros de idiomas en su desempeño docente. Lo ideal es evaluar los

programas de principio a fin y después de que los participantes reanuden su trabajo. Por esta razón, la evaluación es necesaria y esencial, ya que ayuda a ver claramente los aspectos positivos, los límites y otros que deben mejorarse en la preparación de futuros planes de capacitación docente.

Bermón (2013) conceptualizó el modelo como un sistema diferente al de la realidad misma, cuyo objetivo es apoyar la explicación de un método determinado. En el terreno pedagógico, los modelos son enfoques abreviados de hipótesis u orientaciones académicas que guían a los docentes en la elaboración e investigación de los esquemas de estudios, en la categorización del proceso de enseñanza. Los modelos formativos, son estándares conceptuales que consienten sintetizar o abreviar la comprensión de los elementos de un programa de estudios, o los elementos de alguna de sus partes. Resumiendo, un modelo curricular es una herramienta que detalla y simboliza el escenario permitiendo examinar, esbozar, efectuar y controlar un proceso de comprensión del ambiente educativo.

Los nuevos modelos pedagógicos del sistema de enseñanza y aprendizaje orquestados alrededor de redes telemáticas, ofrecen nuevas perspectivas a los conceptos tradicionales de tiempo y espacio y exige una redefinición de modelos pedagógicos tradicionales, siendo los roles de maestros y estudiantes, por un lado, y la reconfiguración de la organización educativa y la gestión de los cambios más sobresalientes a superar en el siglo actual (Blanco & Quitora, 2018). Muchos autores e instituciones como el idioma europeo Network, coincide en enfatizar la enorme comunicación y posibilidades de formación que contienen las TIC. Según ellos, de la nueva organización, los maestros deben explotar los modelos pedagógicos para que puedan ofrecer cualquier tipo de aprendizaje operativo, colaborativo y de por vida para la ciudadanía del futuro.

La utilización de entornos y herramientas de aprendizaje de las TIC en los procesos educativos, evidentemente conduce a cambios radicales tanto en el papel de los docentes y alumnos como a la aparición de nuevos entornos y metodologías de enseñanza y aprendizaje: aprendizaje, aprendizaje basado en la web, aprendizaje abierto y a distancia, así como nuevas modalidades de capacitación: capacitación en línea, capacitación en el sitio, aprendizaje combinado, instructor, aprendizaje o entrenamiento dirigido, entrenamiento en el aula. Finalmente, un nuevo entorno virtual de capacitación destinada a facilitar herramientas y recursos para favorecer la comunicación e interacción y distribución de materiales didácticos a través de la web. La misma tiene como finalidad motivar y promover la cooperación y reciprocidad entre los cómplices activos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Castro, Guzmán, & Casado, 2007). Por otro lado, muchos autores como Salas (2004) están de

acuerdo en el hecho de que la integración de las TIC en la educación genera un conjunto de transformaciones que modifica todos los elementos que intervienen en el proceso educativo: organización, estudiantes, currículum y principalmente, afectan el papel, y la función del profesorado.

2.2.3. Enfoque Socio crítico

El enfoque socio-crítico se basa en la detección social con un acentuado perfil autor reflexivo (Ramos, 2015). Este supone que, el conocimiento lo conforman los logros alcanzados por un grupo. Aboga hacia la autonomía legítima y libre del ser humano. Se basa en la autorreflexión y el discernimiento interno o propio para una independencia de rol dentro del colectivo. Proponiendo una crítica filosófica y la implementación del psicoanálisis para facilitar la comprensión del sujeto y su entorno. La comprensión se obtiene mediante la cimentación y restauración de la teoría y la práctica (Villaseñor & Zepeda, 2014).

La atención frecuente en educación, es la búsqueda de procesos de aprendizaje que puede responder al cambio social constante. Como resultado, durante la última etapa, se ha promovido un modelo específico alrededor de su destinatario final, el estudiante. Este cambio de paradigma, lejos de independizar la dureza del profesor en su enseñanza, le da precisamente la principal responsabilidad del diseño de propuestas didácticas (Santos, 2008).

Con otros argumentos, el entorno del estudiante determina que el maestro debe asumir liderazgo formativo. Todo esto, además, ocurre en un contexto social crítico caracterizado por la complejidad, en la que la tecnología, ahora propagada, ha desempeñado un papel notable que absorbe todo, adaptándose a este, los procesos de enseñanza y capacitación docente.

Aunque la práctica pedagógica se concreta de la relación continua entre profesor y alumno, la colectividad también está abierta a nuevas perspectivas educativas para atender las necesidades de los alumnos que se encuentran en constante evolución con gran necesidad de transformación de su propio ser y el contexto que lo rodea. Por lo tanto, se debe recapacitar sobre la capacidad de aplicar nuevos modelos pedagógicos para la formación de futuros maestros, para que se pueda lidiar con estos nuevos requisitos (Papahiu & Robledo, 2004).

En este ámbito, la tecnología avanzada, entendida como métodos tecnológicos que tiende a impactar en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el futuro cercano, brinda un soporte de calidad al servicio de los procesos de capacitación y también proporciona un contexto para mejorar su uso como contenido en sí (Cela, et al., 2017).

Hablar sobre el perfil ideal de los maestros, requiere que se reflexione sobre las características que impregnan intensamente la sociedad en la que trabajan. En este sentido, se debe partir de la idea de que hay que contribuir a la capacitación de los ciudadanos jóvenes a los nuevos desafíos, redefiniendo las habilidades en el proceso en un contexto cambiante. Hay muchas habilidades que los maestros necesitan desarrollar para su práctica profesional (Blázquez, 2001).

Sin embargo, en vista de la integración de los elementos técnicos descritos anteriormente, lo que dará una mirada más cercana al papel de los eventos nucleares en las habilidades digitales que se encuentran en el juego, y la implementación de esta selección. Decidir centrarse solo en las habilidades de artes digitales del maestro, no es suficiente para salvaguardar. Sin embargo, para que en la vida, la razón esté relacionada con el uso del trabajo, se toma desde el punto de vista didáctico (Morales, 2013).

En resumen, el ejercicio de las artes digitales existe para promover procesos sociales. Un diagnóstico temprano de la situación sugiere que el uso educativo digital pueda favorecer las relaciones educativas. Existe un efecto de diálogo crítico, mientras algunos docentes no están capacitados para enfrentar el desafío de la enseñanza y el aprendizaje actual.

En este concepto de integración, la enseñanza está teniendo en cuenta presentar el modelo de aprendizaje formativo socialmente crítico que está vinculado a la gestión de habilidades. Este modelo incluye varios elementos de contenido, de los cuales el conocimiento de la realidad sociocultural y económica es de particular importancia (Begoña, 2014).

El modelo de entrenador socio crítico, resume su filosofía de facilitar la capacitación de personas completas e integrales para enfrentar los desafíos del desarrollo personal, la vida en sociedad, el equilibrio ecológico y la creación artística y cultural basada en la articulación de la educación social, lo económico y lo comunitario, procesos políticos, religiosos, deportivos, ecológicos y artísticos. El modelo se centra en la persona humana y enfatiza los procesos participativos que promueven la convivencia, la evaluación de la identidad y la búsqueda del bien común (Hernández, 2015).

La perspectiva del modelo da como resultado tratamientos dialógicos y participativos que promueven la inteligencia global y el pensamiento crítico e instrumentalizan a través de la gestión de habilidades. La innovación creada por el modelo, no radica en la visión reducida de las capacidades, habilidades y rentabilidad extremadamente efectivas impuestas por el mercado. Se trata de mejorar las habilidades para la vida para crear un sentido ético de la vida, la conciencia y la cohesión social.

El modelo de capacitación socio crítica, trata con una oferta holística e interdisciplinaria con tecnologías disponibles, sistemas de bibliotecas con propuestas educativas y sociales, el desarrollo de lenguajes simbólicos reforzados por la lingüística y la literatura. Asimismo, el desarrollo de diversos métodos y pedagogías, esencialmente, el apoyo de la filosofía, que apoya el modelo tanto estética como etnológicamente (Hillert et, al., 2011).

Se reconoce que, el modelo formativo de aprendizaje social crítico es único, pero puede ser utilizado por otras organizaciones docentes, incluyendo la inclusión virtual. El modelo curricular, es una representación integrada porque explica, de manera coherente, las interrelaciones especiales que existen entre cada componente del currículo.

El modelo curricular se basa, en este contexto, en principios de naturaleza filosófica, antropológica, educativa, psicológica y retórica, que se reflejan en todas las etapas de su desarrollo y aplicación. La peculiaridad del modelo, es que cumple con las características del sistema social e histórico en el que se desarrollan las prácticas educativas. Se centra en particular en las circunstancias del contexto, permitiendo su adaptabilidad para cualquier entorno educativo donde prevalezca la tecnología como base prioritaria (García, 2016).

Hay varias razones para ver qué modelo admite este soporte. A principios de este siglo, la universidad, como un gran desafío, tenía que responder a la compleja realidad de la sociedad actual. Esto requiere, objetivamente, construir proposiciones sistemáticas y contextuales, apoyadas por la investigación estructural, la enseñanza, la expansión y la gestión, en sus relaciones sociales y vincularlas a la nueva era de la tecnología. El desafío institucional pasa por la preparación de docentes, una formación científica y sistemática de los estudiantes, la estructuración de procedimientos constructivos de aprendizaje y emprendimiento, y una definición central de actitudes y valores, en estrecha interacción con lo natural y social.

En este contexto el objetivo es capacitar a los estudiantes y docentes en una alta comprensión de la humanidad, la ética y la solidaridad. El requisito de paradigma, en respuesta a este desafío, es una proposición moral que proponga condiciones y comportamientos que asuman una conducta unida crear una civilización que promueva el desarrollo comunitario y promueva la conciencia y la responsabilidad humana, en un desarrollo armonioso y duradero unido al mundo tecnológico (Ortiz & Fabara, 2017). El objetivo es hacer realidad la autorrealización personal, comenzando con un proyecto de vida moral donde los estudiantes puedan jugar como personas y funcionarios en diferentes situaciones y situaciones en la vida profesional, social y laboral. El modelo socialmente

crítico, se define en un marco contemplativo que tiene como objetivo crear las condiciones para que la educación básica eduque a las personas éticas y globales para enfrentar los desafíos actuales. Por el momento, ante un nuevo tipo de sociedad que alterna entre un amplio conocimiento, los graves problemas de la sociedad, la falta de significado en la vida y la destrucción masiva del medio ambiente, es necesario realizar algunos cambios en el proceso educativo moderno (Hernández, 2015).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El término de metodología viene de método, que significa forma y logos que significa estudio. Es decir, que es la forma en que se realizará el estudio. Para esto es necesario determinar cómo en primer lugar el tipo de investigación (Cohen & Gómez Rojas, 2019). La investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que, se aplica la recolección y analiza una serie de datos estadísticos que responde las preguntas de investigación y prueba las hipótesis señaladas. Además, utiliza la precisión de modelos de conductas de una población de estudio, como instrumento se aplicará la encuesta, ya que, confía en el cálculo numérico.

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es proyectiva, ya que esta propone una solución a una situación determinada a partir de un proceso de indagación. Este implica varios aspectos entre ellos explora y propone alternativas de cambio. La investigación proyectiva diseña o crea propuestas dirigidas a resolver determinadas situaciones (Hurtado, 2012). Por esta razón, este trabajo es de tipo proyectivo, cuya finalidad está en Diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe *Computer World* ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.

Para este proyecto se aplicará la investigación explicativa como lo definen Hernández, Fernández, & Baptista (2014) es aquella que se encarga de establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se experimentan., en este caso la falta de capacitación docente en lo que se refiere al tema de herramientas virtuales en la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” para el año lectivo 2020 - 2021. Además, se presentará una propuesta de capacitación. Este proyecto es de campo debido a que los datos fueron obtenidos de la realidad donde ocurren los hechos.

3.2. Diseño de Investigación

3.2.1. Fuente

El diseño de campo es aquel en el cual el investigador obtiene sus datos de fuentes directas. Los diseños de campo son muy utilizados en educación, para precisar problemas educativos en escuelas e instituciones (Hurtado, 2012).

Las fuentes del diseño especifican el dónde se aplicará la investigación. Este trabajo es de campo, ya que los instrumentos se emplearán a los 25 docentes de la Unidad Educativa en estudio. Debido a la emergencia que presenta el país y el mundo, dichos instrumentos serán aplicados a manera digital.

3.2.2. Temporalidad

Es un diseño contemporáneo transaccional puesto que se aplica el instrumento una sola vez. Consiste en el tiempo que se emplea para recopilar datos para la investigación, por consiguiente, en el presente trabajo, se utiliza un diseño transversal moderno porque su propósito es obtener información sobre el evento actual que se presenta (Hurtado, 2012). Las ventajas de este diseño es que el investigador puede estar presente en los hechos mientras estos ocurren y así no se distorsionan ningún evento de la investigación. Por lo tanto, este estudio es temporal ya que se está estudiando un hecho que está ocurriendo en la actualidad, como lo es el desarrollo de clases a través de medios virtuales. En cuanto al instrumento de recolección de datos fue aplicado solo una vez, es decir se está recabando información con relación al fenómeno de estudio una única vez.

3.2.3. Amplitud de foco

La presente investigación es diseño multieventual, ya que la misma presenta estudios de variables como, los requerimientos de la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, los factores asociados a la formación docente y la propuesta de formación docente de herramientas virtuales.

3.3. Unidades de estudio: población – muestra

La población son el objeto de estudio como tal, es decir, que son todos los elementos que tienen las mismas características que serán estudiadas, en la cual se llegará a una conclusión para tomar decisiones adecuadas en beneficio de la institución. Es el conjunto de todos los casos que coinciden con una serie de detalles, por lo tanto, es la integridad de la circunstancia a estudiar, donde los objetos de la población conservan alguna característica en común la cual se experimenta y da origen a los datos de la investigación (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). La población para este proyecto de investigación son los maestros tanto de inglés como español de la Unidad Educativa Bilingüe "Computer World" para el año escolar 2020 - 2021. Los mismos se desempeñan dentro de la institución de la forma siguiente:

En la siguiente tabla 1 se expresa cómo está conformada la población a estudiar.

Tabla 1
Población

Población	Número de personas
Docentes de español (tutores)	18
Maestros de inglés	7
Total:	25

Fuente: Elaboración propia

Se tomó en cuenta a los docentes de español e inglés puesto que la mayor parte de horas esta distribuidas para estas dos materias. La muestra en el contexto teórico corresponde a una parte de la población. Esta se selecciona con el fin de ser investigado y obtener información. Es un subgrupo de la población estudiada a la que se le tomarán los datos, la misma debe estar definida y delimitada de forma precisa, además de que debe ser representativa de dicha población (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). En esta investigación se tomará los 25 docentes de la institución, la misma representa al 100% de la población estudiada

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

La técnica son todos los procedimientos que se usarán para obtener datos del objeto de estudio con el fin de obtener información, realizar un análisis y brindar la solución al problema. En este trabajo se empleó la técnica de:

La encuesta es una habilidad indispensable, que incluye información sustentada en el logro de un conjunto de metas, compuesta por preguntas relacionadas y objetivos claramente expresados, de manera tal que se demuestre que la información brindada por la muestra estudiada puede ser examinada por métodos cuantitativos y se pueden deducir ciertos errores y confianza para inferir el resultado entre la población evaluada (Ghitis & Alba, 2019).

La encuesta es una técnica en donde se realiza preguntas a las personas que son objeto de estudio. De esta se obtendrá información importante para determinar el estado de la institución y así se puedan tomar decisiones acertadas. La encuesta se aplicó a 25 docentes de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*”. La encuesta consta de 16 preguntas cerradas mismas que se realizarán usando *Google forms*.

Cuestionario

Es una herramienta compuesta por una serie de preguntas relacionadas con un evento, situación o tema específico, de la cual, los investigadores esperan obtener información sobre

un tema determinado. (Hurtado, 2012). El instrumento que se aplicará para la recolección de datos será el cuestionario.

Debido a la emergencia sanitaria que el país y el mundo vive actualmente, el instrumento se aplicó a través de la herramienta de google forms. La primera semana se trabajará con las tutoras y posteriormente con los maestros de inglés. Existen 18 maestros tutores y 7 docentes que dictan la materia de inglés. Para evaluar los resultados se creó una tabla en donde se muestra el contraste de las respuestas de cada docente. El análisis de datos se ha realizado de acuerdo con el método del diseño de la investigación. Se ha considerado datos cuantitativos tomados desde la encuesta.

3.5. Técnicas de análisis de datos

La estadística descriptiva, como lo definen Rondón, Villacís, & Miranda (2016) “es una rama de la estadística, que hace sugerencias sobre cómo resumir la información en tablas o tablas, gráficos o tablas” (p. 398).

Son instrumentos que utilizan los científicos para la recopilación de datos, estas herramientas se escogen de acuerdo con la muestra seleccionada y las necesidades de la investigación, la mismas pueden ser utilizadas para la recolección, observación o experimentación (Muñoz,2011). En esta investigación se aplicó estadística descriptiva, a partir de la construcción de cuadros de frecuencias proveniente de la información recolectada, luego se procedió a construir los gráficos correspondientes a cada cuadro.

A continuación, en la siguiente tabla N°2 se especifica la operacionalización de variables, que se presentan en la investigación.

3.6. Tabla de operacionalización de variables

Tabla 2

Tabla de operacionalización de variables

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores
<p>Diagnosticar los requerimientos en cuanto a formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, que evidencia el personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe "Computer World" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.</p>	<p>Requerimientos en cuanto a formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje.</p>	<p>Se denomina requerimientos de formación docente de Entornos Virtuales (EV), a todas las habilidades o competencias que el maestro necesita tener para ejercer su actividad docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>	<p>Dimensión Cognitiva</p> <p>Dimensión Personal</p> <p>Dimensión institucional</p>	<p>-Conocimientos previos -Competencias</p> <p>-Motivaciones -Intereses -Edad</p> <p>-Apoyo de autoridades</p>
<p>Explicar los factores asociados a la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, que evidencia el personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe "Computer World" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.</p>	<p>Factores asociados a la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje.</p>	<p>Se define como factores asociados a la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje a todos los aspectos que influyen en la formación académica del maestro en el tema de manejo de herramientas virtuales.</p>	<p>Formación Disciplinar</p> <p>Contexto Familiar</p> <p>Contexto Escolar</p>	<p>-Campo de conocimiento</p> <p>-Desarrollo emocional -Nivel socioeconómico</p> <p>-Ambiente escolar</p>

<p>Generar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “Computer World” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.</p>	<p>Propuesta de formación docente de herramientas virtuales</p>	<p>Es el grupo de conocimientos, habilidades y destrezas que el maestro adquiere con respecto al tema de manejo de herramientas virtuales aplicadas en el aula.</p>	<p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p>	<p>-Justificación - Objetivos</p> <p>-Estrategias -Contenidos -Actividades -Recursos</p> <p>-Técnicas de evaluación -Instrumentos de evaluación</p>
---	---	---	---	---

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el siguiente capítulo se procede a realizar el análisis de los resultados obtenidos mediante las encuestas aplicadas al grupo de docentes, con la finalidad de diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “Computer World” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. Se realizará un análisis estadístico básico donde se presentará los datos de frecuencia en atención a las alternativas de respuesta con el propósito de determinar porcentajes y finalmente se visualiza estos datos a través de gráficos cada uno de estos van acompañados de una síntesis de los hallazgos que la investigadora encuentra en atención a esos datos y que dan respuesta a las preguntas de investigación, objetivos de investigación e indicadores de la tabla de operacionalización de variables. Es importante destacar que la interpretación se fundamenta en el soporte teórico que ha brindado la revisión documental.

4.1. Análisis e interpretación de los resultados

1. Destrezas el uso de herramientas virtuales.

En la siguiente tabla de frecuencia N°3 se especifican los datos de la pregunta n°1 del cuestionario.

Tabla 3

Destrezas el uso de herramientas virtuales

Manejo de Ofimática	Diseño de Entornos Virtuales	Softwares educativos	Diseño de actividades educativas	Gamificación
21/25	12/25	14/25	6/25	18/25
84%	48%	56%	24%	72%

Fuente: Elaboración propia

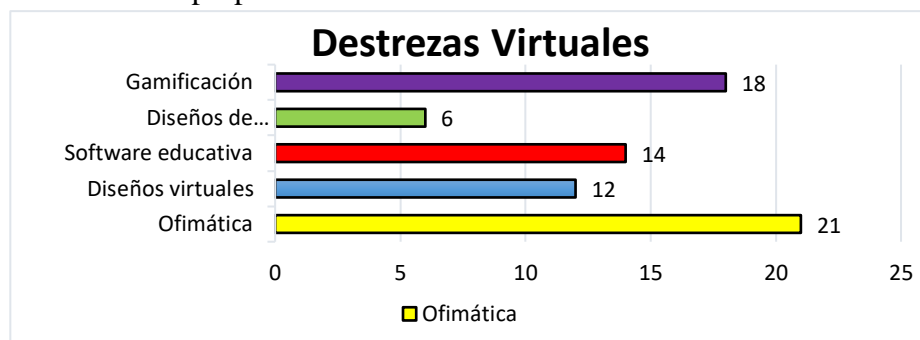


Figura 4 Destrezas en el uso de herramientas virtuales

Interpretación

En la figura N°4, de acuerdo a las variables se representan las dimensiones, de tipo cognitiva, personal e institucional. Por lo tanto, de los 25 docentes encuestados, 21 de ellos, representados por (84%) dijeron que utilizan herramientas de automatización de oficinas. Además, doce profesores correspondientes al 48% manifiestan tener conocimientos en diseños de EV. 14 representados con el 56% de los usuarios emplean softwares didácticos. Del mismo modo, 6 que constituye el 24% de actividades de evaluación de diseño, y las últimas 18 representan 72% de gamificación. Se puede observar que, de acuerdo a las dimensiones de las variables, se tiene que, primeramente, esta representa a la dimensión cognitiva, personal e institucional ya que, las herramientas más utilizadas por los docentes del sector educativo son la ofimática (Word, Excel y Power Point). El segundo es la gamificación. Cabe destacar que los profesores han recibido formación en este tema, por lo que está claro que la gran mayoría de personas se ocupa de los recursos ofimáticos. En tercer lugar, está el software educativo. Así mismo, se encuentra el diseño del entorno virtual.

Cabe mencionar que el instituto adquirió una plataforma *Moodle* llamada AVELCW. Durante agosto de 2020, los maestros realizaron capacitaciones en la plataforma. Actualmente, esta plataforma es utilizada por docentes y estudiantes todos los días, sin embargo, aún se les dificulta su empleo, por lo que a través del *Moodle* se continuara con la capacitación. Finalmente, se puede observar que los docentes necesitan aprender o fortalecer el tema del diseño de la actividad de evaluación en el entorno virtual.

2. Frecuencia de asistencia a las capacitaciones

En la siguiente tabla de frecuencia N°4 se especifican los datos de la pregunta n°2 del cuestionario.

Tabla 4

Frecuencia de asistencia a las capacitaciones

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca
5	4	3	2	1
1/25	6/25	10/25	8/25	
4%	24%	40%	32%	

Fuente: Elaboración propia

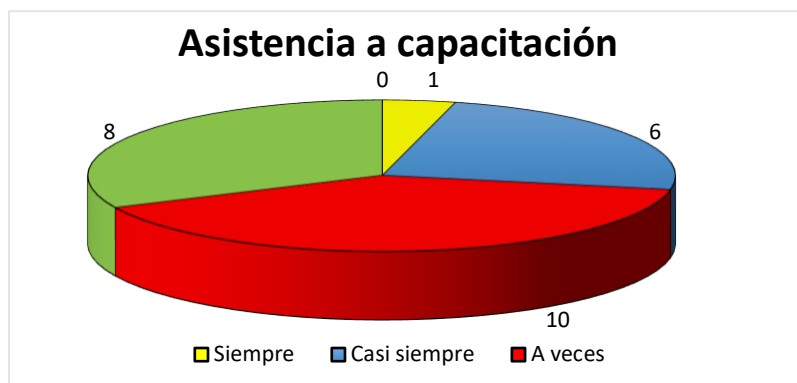


Figura 5 Frecuencia de asistencia a capacitaciones

Interpretación

En este análisis se tomaron en cuenta las dimensiones cognitivas y personal, estipuladas dentro del cuadro de operacionalización de variables. Ya que, entre los docentes entrevistados, 4% correspondiente a 1 docente, dijo que siempre entrena, 24%, es decir 6 maestros mencionaron que casi siempre entrenan, 10 de ellos que pertenecen al 40%, siendo a veces el puntaje más alto para la capacitación en herramientas virtuales, mientras que el 32% de los profesores representados por 8 maestros de los 25, determinaron que rara vez asiste a capacitaciones. Se puede observar que, de acuerdo al cuadro de operacionalización de las variables, en las dimensiones cognitivas y personal, los docentes no suelen recibir capacitación sobre herramientas virtuales, por lo que esto representa una debilidad que quedó en evidencia mucho más durante la pandemia COVID-19, ya que para realizar las clases en línea se requiere de buenas habilidades en computación. Por lo tanto, es importante brindar a los docentes la oportunidad de utilizar herramientas virtuales para la capacitación.

3. Motivación respecto a las herramientas virtuales en el aula

En la siguiente tabla de frecuencia N°5 se especifican los datos de la pregunta n°3 del cuestionario.

Tabla 5

Motivación respecto a las herramientas virtuales en el aula

1	2	3	4	5
0/25	0/25	2/25	9/25	14/25
		8%	36%	56%

Fuente: Elaboración propia

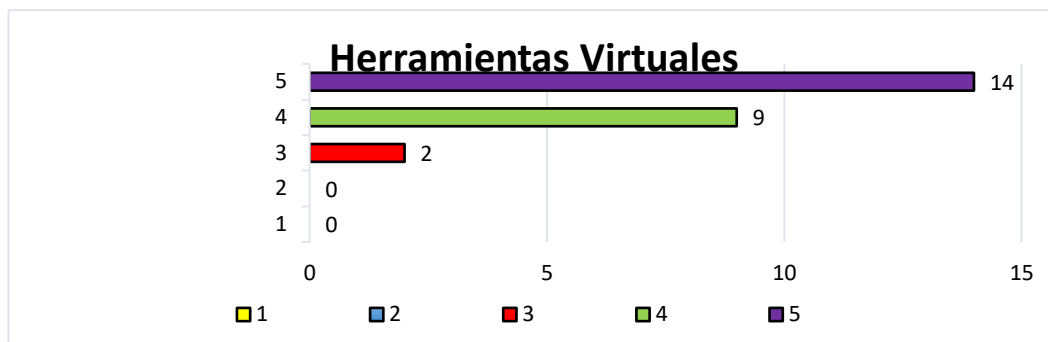


Figura 6 Motivación respecto a las herramientas virtuales en el aula

Interpretación

En la figura anterior N°6, tomando en cuenta el cuadro de operacionalización de variables, de acuerdo a las dimensiones cognitivas, personal e institucional, se puede evidenciar que el 8% de los maestros encuestados indican que de la escala del 1 al 5 su motivación es 3. Mientras que el 36% de los docentes indica que su motivación es 4, por último, el 56% de los profesores respondieron que su motivación se encuentra en una escala de 5, la dimensión destacada en esta pregunta es institucional. Se puede determinar que, la mayoría de los docentes encuestados se siente motivado al usar la tecnología y herramientas virtuales. Esto se debe a que se realizó una capacitación previa al inicio del año escolar, dicha capacitación fue dictada por la Ing. Maribel Cataña, en la misma, los educadores pudieron aprender ciertas herramientas útiles para utilizar en el año lectivo 2020 – 2021, de una manera práctica y sencilla. Por lo tanto, se pudieron alcanzar resultados positivos, el cual les permitió romper barreras, trayendo como consecuencia que los docentes deseen aprender más.

4. Rango de edad de los docentes

En la siguiente tabla de frecuencia N°6 se especifican los datos de la pregunta n°4 del cuestionario.

Tabla 6
Rango de edad

18 – 25	25 – 30	30 – 35	35 – 40	40 – 50	50 o más
3/25	3/25	9/25	3/25	4/25	3/25
12%	12%	36%	12%	16%	12%

Fuente: Elaboración propia

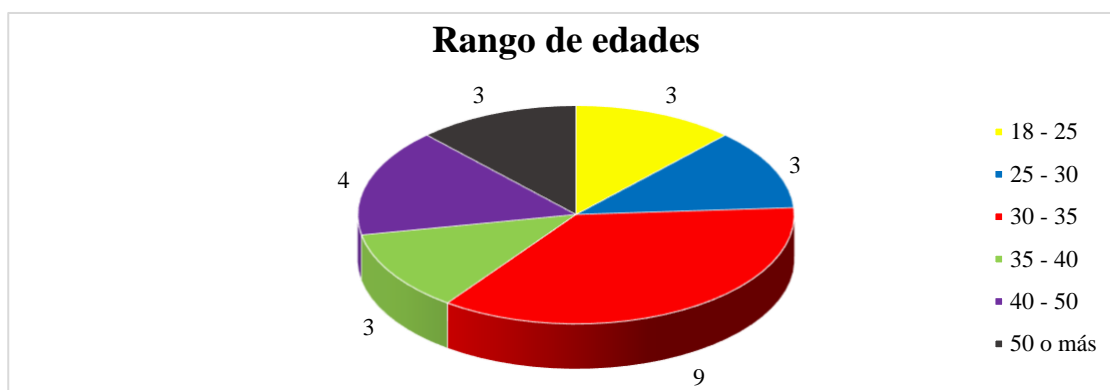


Figura 7 Rango de edad de los docentes

Interpretación

Tomando en cuenta la tabla de operacionalizaciones, esta pregunta hace mención a la dimensión individual y colectiva. Por esta razón, del universo de los maestros investigados, el 12% revelan que su de edad promedio se encuentra entre 18 y 25 años. El otro 12% de los maestros se ubica entre los 25 y 30 años. Del mismo modo, el 36% tienen un rango de edad entre 30 y 35 años, el 12% tienen entre 35 y 40 años. Así mismo, el 16% de los docentes se encuentran entre 40 y 50 años. Por último, un 12% de los maestros se encuentra entre los 50 o más. Se puede constatar que la mayor parte de la población docente de la institución educativa está dentro del intervalo adulta, ya que tienen entre 30 y 35 años. Esto demuestra que la mayoría de ellos nacieron en la década de los 80, cuando se hicieron grandes avances en el campo de la tecnología, pero son los llamados inmigrantes digitales, lo que significa que deben adaptarse a cuestiones técnicas, ya que no crecieron con la tecnología como el internet, los smartphones, las computadoras avanzadas entre otras circunstancias.

5. Creación de espacios de formación docentes en el uso de las TIC

En la siguiente tabla de frecuencia N°7 se especifican los datos de la pregunta n°5 del cuestionario.

Tabla 7

Creación de espacios de formación docentes en el uso de las TIC

1	2	3	4	5
1/25	1/25	2/25	8/25	13/25
4%	4%	8%	32%	52%

Fuente: Elaboración propia

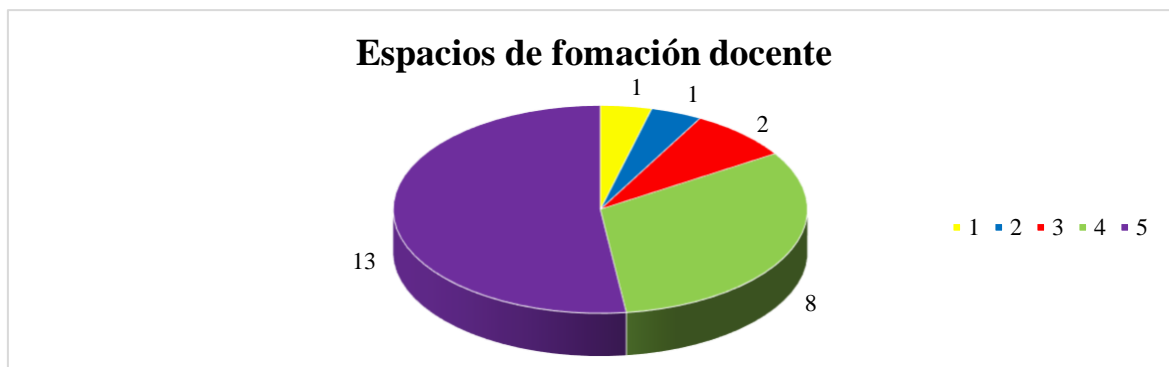


Figura 8 Espacios de formación docentes en el uso de las TIC

Interpretación

En este ítem se toma en cuenta la dimensión institucional, como el indicador del apoyo de las autoridades, ya que los docentes encuestados, representados por el 4% valoran el apoyo de las autoridades con 1. El 4% de los maestros valora con 2. El 8% de los profesores respondió con el número 3. El 32% de los docentes dio su calificación en 4. Finalmente, el 52% perteneciente a 13 de los educadores encuestados valora 5 el apoyo de las autoridades. Según la explicación, más del 50% de los entrevistados consideró que las autoridades brindaron apoyo fortaleciendo así la dimensión institucional y crearon un lugar para la capacitación de maestros que fortalece la dimensión personal junto al indicador de motivación en temas relacionados con las herramientas virtuales. Cabe resaltar que se generan condiciones de espacios para impulsar la formación con herramientas tecnológicas.

6. Área de conocimientos vinculados a la profesión docente

En la siguiente tabla de frecuencia N°8 se especifican los datos de la pregunta n°6 del cuestionario.

Tabla 8

Área de conocimientos vinculados a la profesión docente

Lengua y literatura	Matemática	Inglés	Ciencias Naturales	Ciencias Sociales	Tecno pedagogía	Educ. Física	Música	Des Humano
8/25	8/25	10/25	7/25	7/25	4/25	2/25	1/25	1/25
32%	32%	40%	28%	28%	16%	8%	4%	4%

Fuente: Elaboración propia

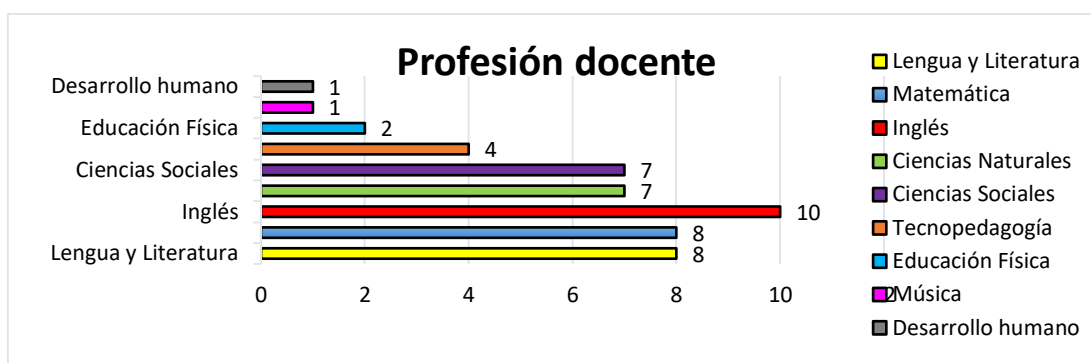


Figura 9 Áreas de conocimiento vinculadas a la profesión docente

Interpretación

Entre la población docente encuestada dentro del indicador campo de conocimiento, se encontró que dentro de las áreas de conocimiento lenguaje y literatura y matemática tienen el mismo 32%, mientras que el 40% de los docentes enseña inglés, así mismo el 28% de los maestros enseñan Ciencias Naturales lo mismo que Estudios Sociales. Además, El 16% enseña tecno-pedagogía, el 8% instruye educación física y finalmente el 4% equivalente a una persona enseña música y el mismo porcentaje la materia de Desarrollo Humano Integral. Vale la pena mencionar que la mayoría de los docentes pertenecen a disciplinas como inglés, sociales, ciencias, matemáticas, entre otras. Cabe destacar que se deben crear espacios virtuales y de formación ya que, no se requiere el conocimiento avanzado de tecnología y herramientas de educación virtual, pero sí se necesita conocimientos básicos, para desarrollar las clases.

7. Emociones de los docentes frente al uso de las TIC

En la siguiente tabla N°9 de frecuencia se especifican los datos de la pregunta n°7 del cuestionario.

Tabla 9

Emociones de los docentes frente al uso de las TIC

Alegría	Seguridad	Inseguridad	Molestia	Impotencia
21/25	22/25	2/25	0/25	2/25
84%	88%	8%		8%

Fuente: Elaboración propia

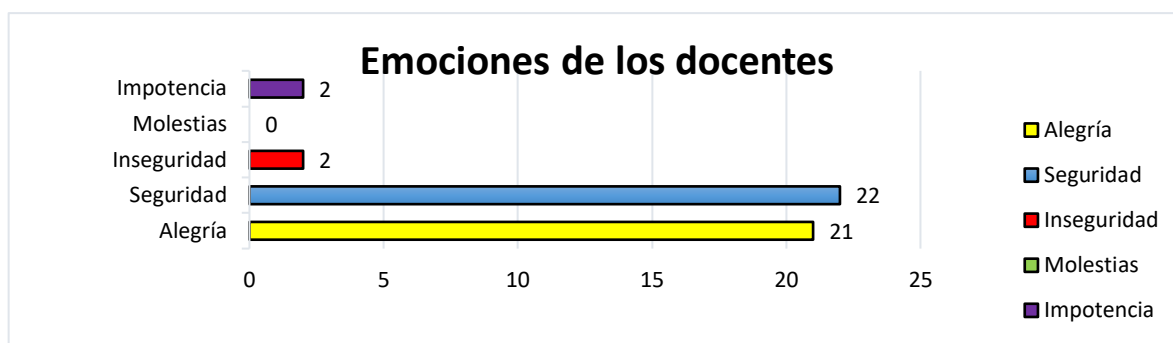


Figura 10 Emociones de los docentes frente al uso de las TIC

Interpretación

En este ítem se considera el indicador desarrollo emocional dentro de la dimensión formación disciplinar, de tal manera que, del total de los encuestados, El 84% de los docentes siente alegría, mientras que el porcentaje más alto con 88% de los educadores sienten seguridad frente a las herramientas tecnológicas, sólo el 8% indica que siente inseguridad al igual que impotencia. Finalmente, ningún profesor expresa molestia frente al uso de las TIC aplicadas en procesos educativos. Para esta investigación es satisfactorio conocer que, dentro del desarrollo emocional, ningún docente manifiesta molestia a la hora de utilizar las TIC, por el contrario, se puede observar que hay buena predisposición de los docentes para aprender el manejo de las mismas, esto facilitará el proceso de organización y aplicación de la capacitación de herramientas virtuales enfocado en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por esta razón, Al indicar que sienten seguridad, entonces están en capacidad de manejar diversos recursos tecnológicos y, por ende, se haría más fácil la adopción de estas herramientas

8. Servicios y equipos con que cuenta el docente para las clases virtuales

En la siguiente tabla de frecuencia N°10 se especifican los datos de la pregunta n°8 del cuestionario.

Tabla 10

Servicios y equipos con que cuenta el docente para las clases virtuales

Internet	Cámara Web	CPU de 500GB Almacenamiento	CPU de 6GB Ram	Tablet	Impresoras
25/25	21/25	14/25	11/25	6/25	14/25
100%	84%	56%	44%	24%	56%

Fuente: Elaboración propia

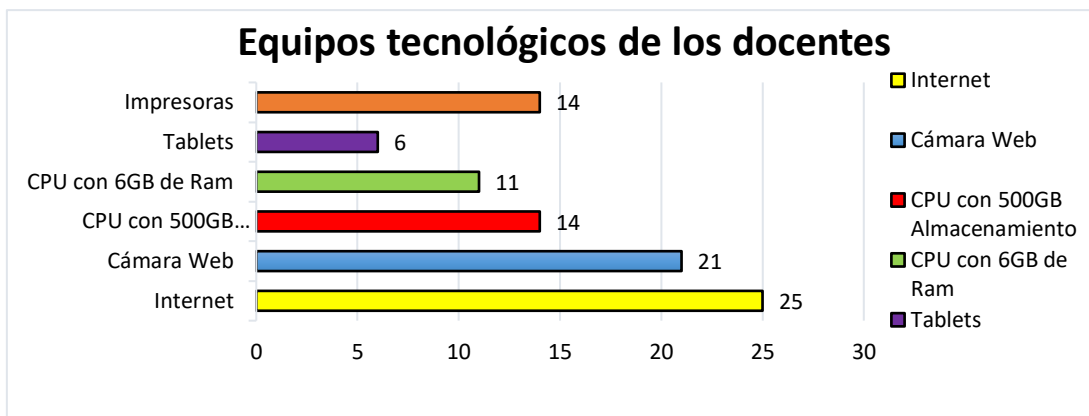


Figura 11 Servicios y equipos con que cuenta el docente para las clases virtuales

Interpretación

En este ítem se tomó en cuenta el contexto, escolar, ya que, en el siguiente gráfico se puede demostrar que el 100% de los docentes encuestados tiene internet, así mismo, el 84% de los maestros cuentan con cámara web, además, el 56% de los profesores tienen un CPU con 500 GB o más de memoria de almacenamiento y el mismo porcentaje también disponen de impresoras, el 44% de los profesores tienen una computadora con 6GB de Ram y el 24% posee Tablet. Se pudo demostrar que los docentes en la actualidad disponen del acceso de internet desde casa, a través de Tablet, computadoras con buena cantidad de memoria y de almacenamiento adecuado para guardar varios archivos e instalar programas o softwares educativos, esto le permite al educador acceder a diferentes apps de uso educativo, además, la mayoría de los profesores gozan de conexión a internet y de cámara web, lo cual en estos tiempos es una herramienta básica que facilita el desarrollo de las clases debido a la pandemia del COVID-19. Por otro lado, en la actualidad, todos los archivos y documentos se envía digitalmente, así que tener una impresora en casa ayuda a la presentación de informes, entre otras actividades diarias.

9. Cantidad de megas de internet que usa para la conexión de las clases virtuales

En la siguiente tabla de frecuencia N°11 se especifican los datos de la pregunta n°9 del cuestionario, que hace referencia a la cantidad de megas que se usan para las clases virtuales.

Tabla 11

Cantidad de megas de internet que usa para la conexión de las clases virtuales

2 GB	5G	10GB	15GB	20GB	30GB	50GB	100GB o más
0/25	1/25	3/25	0/25	2/25	9/25	10/25	0/25
	4%	12%		8%	36%	40%	

Fuente: Elaboración propia

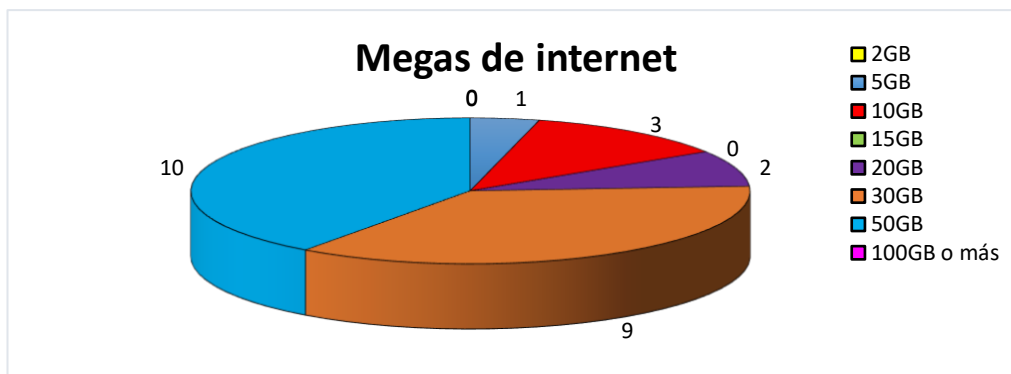


Figura 12 Cantidad de megas de internet que usa para la conexión de las clases virtuales

Interpretación

En el siguiente ítem se toma en cuenta las dimensiones contexto familiar y el escolar, ya que, en el siguiente gráfico se puede determinar que los docentes no utilizan para su conexión a internet los paquetes de 2GB, ni 15GB y mucho menos los de más de 100GB, solo un 4% de los profesores utilizan el de 5GB, mientras que el 12% de los maestros tienen el plan de 10GB, así mismo, el 8% de los educadores posee una tarifa de 20GB, un grupo equivalente al 36% usa el de 30GB, finalmente el 40% de los docentes consta de 50GB para su conexión a las clases. Es importante mencionar que se pudo constatar que efectivamente se toman en cuenta las dimensiones del contexto escolar, porque aquí influye el aspecto socioeconómico para el pago de la renta, ya que, los docentes que tienen acceso a internet entre 10 a 30 GB de la velocidad, pero representa un mayor gasto y el mismo puede variar dependiendo del número de personas que están usando la red. Es fundamental destacar que el uso de 50GB en adelante, tiene mejor conexión y mayor velocidad sobre todo si hay un gran número de personas conectadas del mismo módem.

10. La institución posee y facilita los equipos tecnológicos a los docentes

En la siguiente tabla de frecuencia N°12 se especifican los datos de la pregunta n°10 del cuestionario, que se refiere a si la institución educativa posee y facilita los equipos tecnológicos al personal.

Tabla 12

La institución posee y facilita los equipos tecnológicos a los docentes

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca
5	4	3	2	1
7/25	8/25	4/25	2/25	4/25
28%	32%	16%	8%	16%

Fuente: Elaboración propia



Figura 13 La institución posee y facilita los equipos tecnológicos a los docentes

Interpretación

La anterior figura N°13 muestra que, dentro de las operacionalizaciones se tomó en cuenta para este ítem la dimensión contexto escolar, a su vez los indicadores socioeconómico y ambiente escolar, ya que, del 100% de los docentes encuestados el 28% coinciden que la institución siempre les facilita los equipos tecnológicos para desarrollar sus clases virtuales, mientras que el 32% confirma que casi siempre, del mismo modo, el 16% afirma que esto solo ocurre A veces, para el 8% asumen que rara vez pasa esto y finalmente el 16% ratifica que esto nunca ocurre.

Se puede observar que la opinión es dividida. Esto se debe a que la institución actualmente cuenta con todos los equipos necesarios como son, dos salas de computación con 30 computadores cada sala (1 computadora para cada estudiante), infocus y 1 computadora en cada aula. Un laboratorio de Química, sala de música bien equipada, sala para maestros, dicha sala posee un escritorio con una computadora para cada educador. Debido a la pandemia, parte de las computadoras fueron prestadas a los docentes que no tenían un equipo óptimo para enseñar en línea, el hecho que la institución facilitara los equipo durante la pandemia, permitió que los mismos llevaran a cabo sus clases en línea. Posteriormente estas computadoras fueron vendidas a bajo precio a los docentes que así lo requirieron. Las demás computadoras fueron devueltas ya que los docentes adquirieron un mejor equipo por su cuenta.

11. El ambiente laboral de apoyo y colaboración a los docentes

En la siguiente tabla de frecuencia N°13 se especifican los datos de la pregunta n°11 del cuestionario, el cual consiste en el ambiente laboral y la colaboración con el docente.

Tabla 13

El ambiente laboral de apoyo y colaboración a los docentes

Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca
5	4	3	2	1
14/25	8/25	1/25	2/25	0/25
56%	32%	4%	8%	

Fuente: Elaboración propia

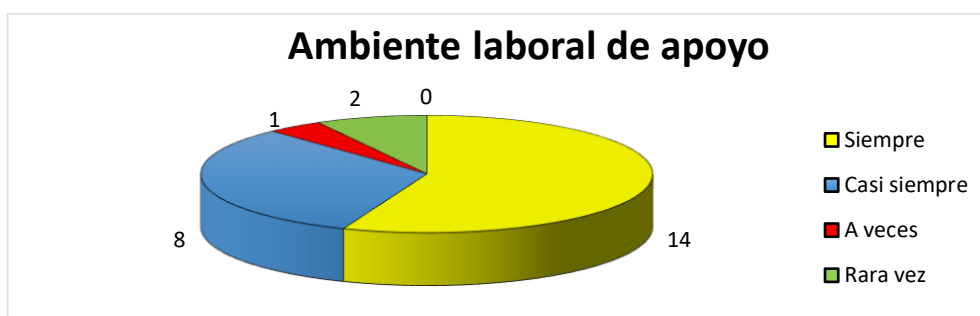


Figura 14 El ambiente laboral de apoyo y colaboración a los docentes

Interpretación

La figura 14 pertenece a la dimensión contexto escolar, tomando en cuenta el indicador ambiente escolar, ya que, los resultados de las encuestas arrojaron que el 56% de los docentes afirman que siempre existe un ambiente laboral de apoyo y colaboración en la cual facilita su labor, mientras que el 4% de los profesores sostienen que casi siempre, del mismo modo, el 16% de los maestros coinciden que a veces y finalmente, el 8% de los profesores considera que este ambiente de apoyo y colaboración rara vez ocurre. Gracias a los resultados de la encuesta se pudo determinar que, la mayoría de docentes indica que el clima laboral es agradable, corroborando el ambiente escolar dentro del contexto escolar. Por lo tanto, se procedió a trabajar en grupos en donde se pudo ver resultados positivos, puesto que hubo colaboración para quienes así lo requerían. Otro aspecto positivo con el resultado de la encuesta es que debido al ambiente de apoyo y colaboración todos los profesores se encuentran motivados y así avanzarán al mismo ritmo. Además, el proceso de enseñanza y aprendizaje es más efectivo.

12. Diseño de una propuesta de formación docente

En la siguiente tabla de frecuencia N°14 se especifican los datos de la pregunta n°12 del cuestionario, donde se observa el diseño de la propuesta de formación docente.

Tabla 14

Diseño de una propuesta de formación docente

Sí	No
25/25	0/25
100%	

Fuente: Elaboración propia



Figura 15 Diseño de una propuesta de formación docente

Interpretación

Considerando la dimensión planificación y de manera específica su indicador justificación y objetivo, se obtuvo para estos que, el 100% de los encuestados indica que Sí es pertinente el diseño de una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-crítico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “Computer World”. Para poder cumplir con esta dimensión es importante recalcar que todos los docentes están de acuerdo con diseñar la propuesta permite a los docentes contar con una herramienta pedagógica en el uso de las tecnologías, además, le permite al docente mejor desempeño durante las clases virtuales, manteniendo a sus estudiantes atentos y motivados. Por consiguiente, ofrecer la ayuda al estudiante a estar más motivado ya que el docente va estar actualizado con el uso y mejor manejo de la herramienta.

13. Valoración de los objetivos de una propuesta de formación docente

En la siguiente tabla de frecuencia N°15 se especifican los datos de la pregunta n°13 del cuestionario, hace referencia a la valoración de los objetivos de la propuesta de formación docente.

Tabla 15

Valoración de los objetivos de una propuesta de formación docente

Identificar las funciones que ofrece el EVA y las herramientas tecnológicas para el uso pedagógico	Describir las partes y estructura del Moodle	Diseñar un entorno virtual de aprendizaje (Recursos y actividades formativas, uso de <i>excelearning</i> , embeber, videos otros)	Diseñar actividades de aprendizaje de gamificación desde aplicaciones virtuales
17/25 68%	15/25 60%	18/25 72%	20/25 80%

Fuente: Elaboración propia

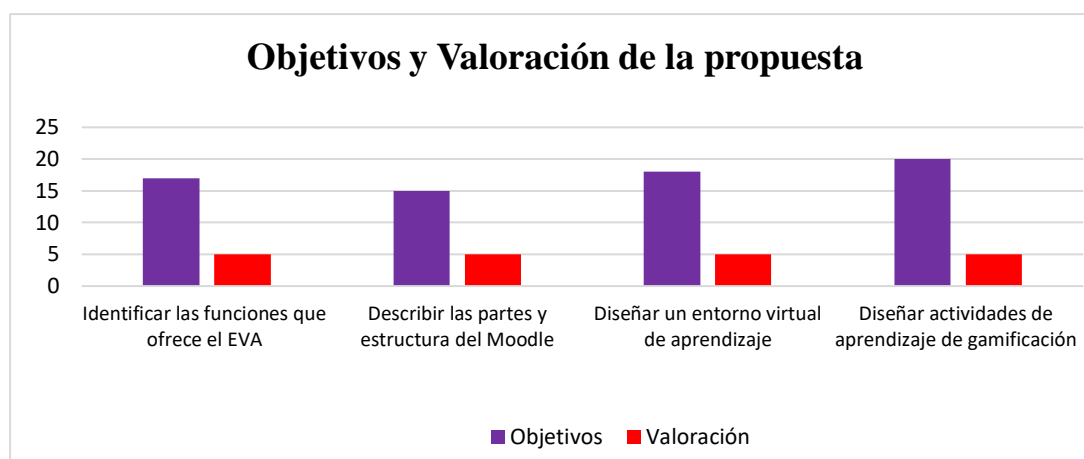


Figura 16 Valoración de los objetivos de una propuesta de formación docente

Interpretación

En la anterior figura N°16 se puede evidenciar que, la dimensión planificación, cuyo indicador son los objetivos, arrojó que el 68% de los docentes encuestados identifican las funciones que ofrece el EVA y las herramientas tecnológicas para el uso pedagógico, mientras que el 60% Describe las partes y estructura del Moodle, el 72% Diseñar un entorno virtual de aprendizaje (Recursos y actividades formativas, uso de excelearning, embeber, videos otros), por último, el 80% está de acuerdo en Diseñar actividades de aprendizaje de gamificación desde aplicaciones virtuales. Gracias a los resultados obtenidos, se evidencia una alta aceptación por parte de los profesores respecto al plan de capacitación, el mismo permitió a los docentes identificar las funciones que ofrece el EVA y las herramientas tecnológicas para el uso pedagógico, describir las partes y estructura de la herramienta Moodle, diseñar un entorno virtual de aprendizaje, la

utilización de recursos y actividades formativas, el mejor uso de e-learning, embeber, entre otros programas, además, diseñar actividades de aprendizaje de gamificación desde aplicaciones virtuales.

14. Valoración de las estrategias de una propuesta de formación docente

En la siguiente tabla de frecuencia N°16 se especifican los datos de la pregunta n°14 del cuestionario, correspondiente a la valoración de las estrategias de formación docentes.

Tabla 16

Valoración de las estrategias de formación docente

Centrada en la individualización, Recuperación de información de internet	Trabajos con materiales multimedia interactivos tales como: tutoriales, ejercicios, solución de problemas	Prácticas a través de la red con profesionales del tema	Exposiciones en forma grupal enfocadas en la colaboración
10/25 Val 5	22/25 Val 5	20/25 Val 5	14/25 Val 5
8/25 Val 4	3/25 Val 4	3/25 Val 4	8/25 Val 4
5/25 Val 3		2/25 Val 3	3/25 Val 3
0/25 Val 2			
1/25 Val 1			

Fuente: Elaboración propia

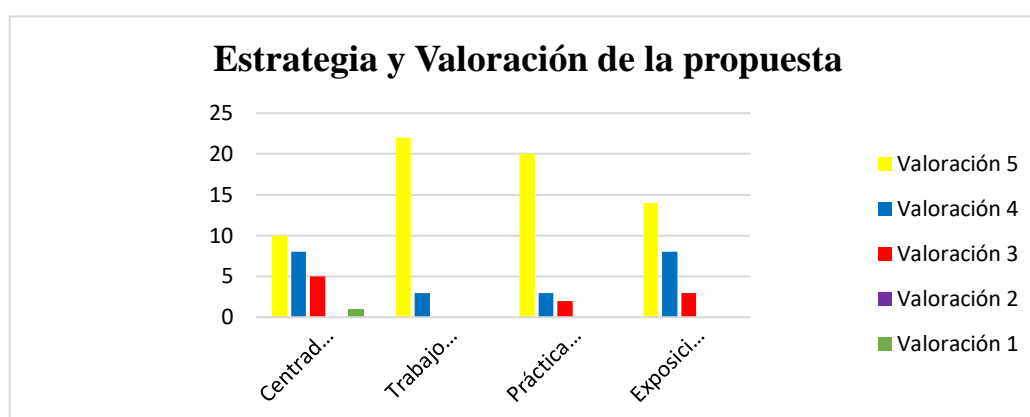


Figura 17 Valoración de las estrategias de una propuesta de formación docente

Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede apreciar que dentro de la dimensión ejecución se encuentra el indicador de las estrategias, el resultado de la encuesta obtuvo que la estrategia 2 y 3 tienen el mayor puntaje, mientras que las estrategias 1 y 4 obtienen el puntaje más bajo. Es importante mencionar que si bien es cierto las estrategias 1 y 4 hay opiniones divididas cuyas opciones estaban distribuidas entre los docentes siendo el mayor porcentaje de encuestados da una calificación de 5 sobre 5. Estos resultados son beneficiosos para esta investigación tomando en cuenta

dentro de la dimensión de la variable ejecución, la estrategia de la propuesta está centrada en la individualización, el manejo de información de internet, además, se promueve el trabajo con materiales multimedia interactivos tales como: tutoriales, ejercicios, solución de problemas, también se realizaron exposiciones en forma grupal enfocadas en la colaboración.

15. Valoración de los contenidos de la propuesta de una propuesta de formación docente

En la siguiente tabla de frecuencia N°17 se especifican los datos de la pregunta n°15 del cuestionario, donde se observa la valoración de los contenidos de formación docente.

Tabla 17

Valoración de los contenidos de formación docente

Identificar las funciones que ofrece el EVA y las herramientas tecnológicas para el uso pedagógico	Describir las partes y estructura del Moodle	Diseñar un entorno virtual de aprendizaje (Recursos y actividades formativas, uso de <i>excelearning</i> , <i>embeber</i> , videos otros)	Diseñar actividades de aprendizaje de gamificación desde aplicaciones virtuales
17/25 Val 5	15/25 Val 5	20/25 Val 5	21/25 Val 5
5/25 Val 4	7/25 Val 4	3/25 Val 5	4/25 Val 4
3/25 Val 3	3/25 Val 3	2/25 Val 5	1/25 Val 3

Fuente: Elaboración propia

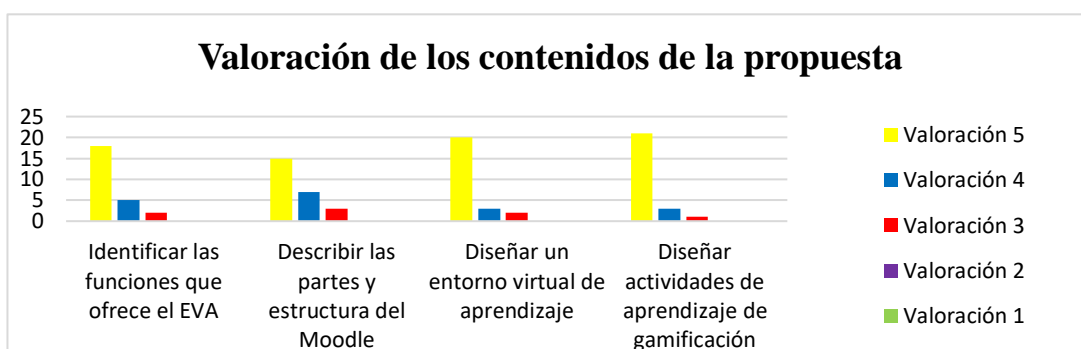


Figura 18 Valoración de los contenidos de la propuesta de una propuesta de formación docente

Interpretación

En la figura 18, la mayoría de los docentes evaluaron los contenidos sobre 5 puntos, un pequeño grupo evaluó sobre 4 y uno muy pequeño sobre 3, ningún profesor evaluó los contenidos con 1 y 2. De acuerdo a los resultados todos los contenidos obtuvieron puntajes altos. Se evidencia que ningún contenido tiene un valor de 2 o 1 sobre cinco. Detallando por rango significativo de los resultados de los temas se clasificaron de la siguiente manera:

1. Gamificación desde aplicaciones virtuales. 21 docentes califican este contenido 5 sobre 5. Este tema se ubica en el primer lugar de importancia de acuerdo a los resultados
2. Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje tales como: Añadir recursos y actividades formativas, uso de exelearning, embeber actividades y/o videos, etc. 20 de los 25 encuestados responden 5 sobre 5. Es esencial destacar que este tema se ubica en el segundo lugar de acuerdo al puntaje
3. Funciones del EVA y herramientas tecnológicas para el uso pedagógico. 18 de los docentes encuestados responden 5 sobre 5.
4. Partes y estructura de *Moodle*. 17 de los profesores dan un puntaje de 5 sobre 5.

Gracias a los resultados obtenidos, se evidencia gran aceptación en las estrategias planteadas por parte de los profesores para el plan de capacitación, la misma permitió a los docentes identificar las funciones que ofrece el EVA y las herramientas tecnológicas para el uso pedagógico, describir las partes y estructura de la herramienta *Moodle*, diseñar un entorno virtual de aprendizaje, la utilización de recursos y actividades formativas, el mejor uso de *excelearning*, *embeber*, entre otros programas, además, diseñar actividades de aprendizaje de gamificación desde aplicaciones virtuales.

16. Valoración de las actividades para la capacitación docente en entornos virtuales

En la siguiente tabla de frecuencia N°18 se especifican los datos de la pregunta n°15 del cuestionario, donde se observa la valoración de las actividades para la capacitación de los docentes.

Tabla 18

Valoración de las actividades para la capacitación docente

Clase Magistral	Estudio de caso	Mesas de trabajo	Simulación	Clase invertida
10/25 Val 5	15/25 Val 5	10/25 Val 5	14/25 Val 5	18/25 Val 5
9/25 Val 4	6/25 Val 4	12/25 Val 4	8/25 Val 4	5/25 Val 4
3/25 Val 3	2/25 Val 3	3/25 Val 3	3/25 Val 3	2/25 Val 3
2/25 Val 2	2/25 Val 2			
1/25 Val 1				

Fuente: Elaboración propia

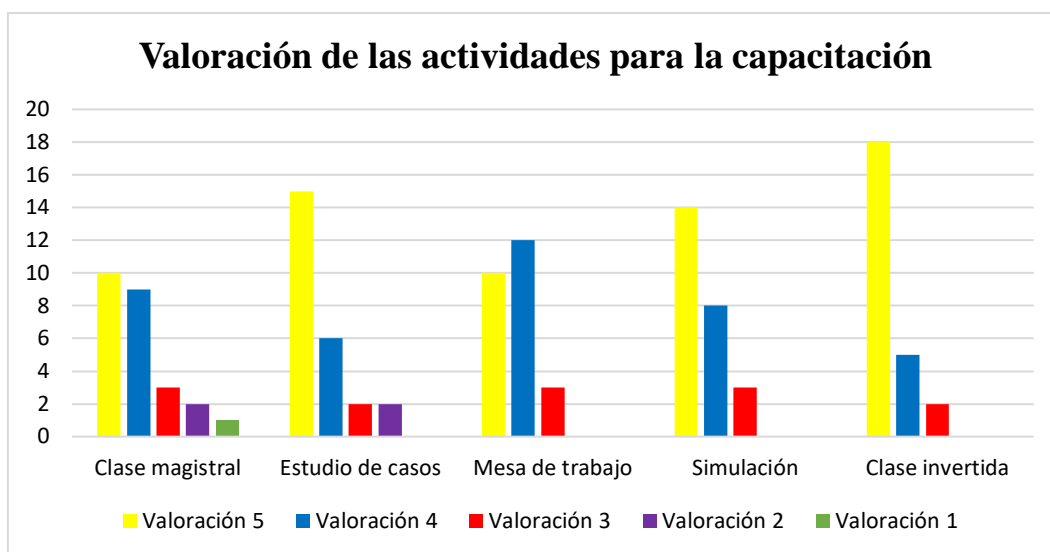


Figura 19 Valoración de las actividades para la capacitación docente en entornos virtuales

Interpretación

En la figura anterior N°19, se obtuvo que 10 docentes valoran con 5ptos. la Clase magistral, 9 con 4ptos., 3 con 3ptos., 2, con 2ptos y 1 con 1pto, 15 de los profesores valoran el Estudio de caso con 5ptos, 6 con 4ptos, 2 con 3ptos y 2 con 2ptos. En cuanto a las mesas de trabajos grupales 10 educadores califican con 5ptos, 12 de ellos con 4ptos y 3 con 3ptos. En cuanto a la simulación 14 maestros ponderaron con 5ptos, 8 de ellos evaluaron con 4ptos y solo 3 profesores puntuaron con 3ptos. Mientras que la clase invertida 18 educadores colocó 5ptos, 5 docentes evaluaron con 4ptos y solo 2 ponderaron con 3ptos. Para esta investigación es esencial este resultado de la encuesta, ya que va a determinar qué dentro del indicador de actividades, perteneciente a la dimensión ejecución se pueden llevar a cabo la capacitación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*”, ya que los docentes de dicha institución siempre están dispuestos a recibir capacitación, tomando mayor resultado las clases invertidas, además de los estudios de caso, siendo la más dividida las clases magistrales.

17. Valoración de los recursos para llevar a cabo la capacitación docente en el tema virtual

En la siguiente tabla de frecuencia N°19 se especifican los datos de la pregunta n°17 del cuestionario, donde se observa la valoración de los recursos para la capacitación docente.

Tabla 19

Valoración de los recursos para la capacitación docente

Computadoras/ laptops	Internet	Cámara	Parlate	Impreso ra	Cuenta e mail	Textos	Presen- taciones	Videos	Página web
23/25	24/25	19/25	17/25	11/25	22/25	12/25	12/25	16/25	16/25
Val 5	Val 5	Val 5	Val 5	Val 5	Val 5	Val 5	Val 5	Val 5	Val 5
2/25		4/25	6/25	6/25	1/25	9/25	10/25	8/25	9/25
Val 4		Val 4	Val 4	Val 4	Val 4	Val 4	Val 4	Val 4	Val 4
	1/25	1/25	1/25	4/25	2/25	3/25	1/25	1/25	
	Val 3	Val 3	Val 3	Val 3	Val 3	Val 3	Val 3	Val 3	
				2/25		1/25	2/25		
				Val 2		Val 2	Val 2		
		1/25	1/25	2/25					
		Val 1	Val 1	Val 1					

Fuente: Elaboración propia

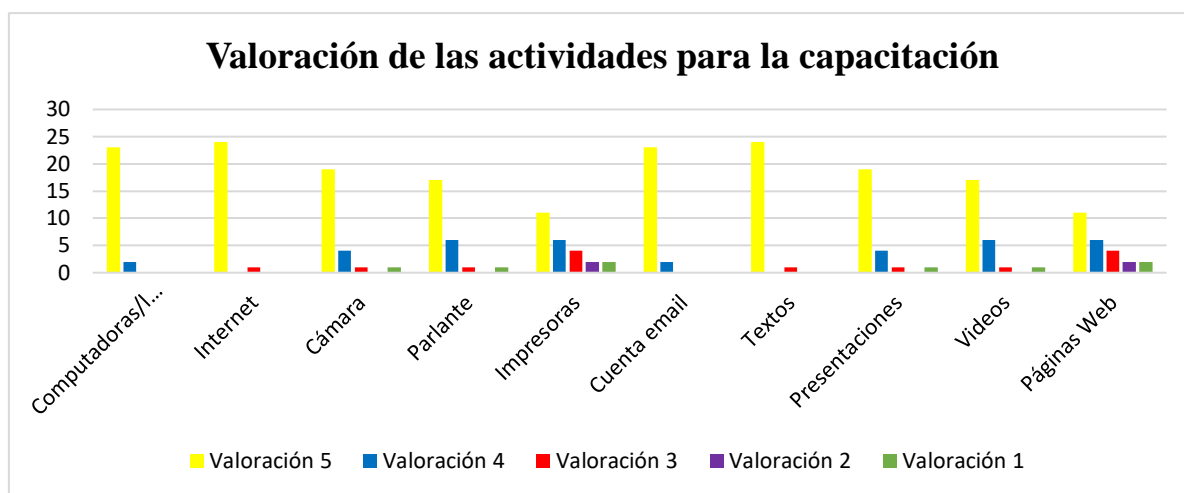


Figura 20 Valoración de los recursos para llevar a cabo la capacitación docente en el tema virtual

Interpretación

Entre los recursos que los docentes consideran imprescindibles para la capacitación se mencionan los siguientes en orden de importancia:

1. Computadora/Laptop 23 con 5ptos y 2 con 4ptos
2. Internet 24 valoraron 5ptos y 1 con 4ptos
3. Cámara 19 docentes valoraron con 5ptos, 4 con 4ptos, 1 con 3ptos y 1 con 1pto
4. Parlantes 17 respondieron con 5ptos, 6 con 4ptos, 1 con 3ptos y 1 con 2ptos
5. Impresora 11 profesores con 5ptos, 6 con 4ptos, 4 con 3ptos, 2 con 2ptos y 2 con 1pto

6. Cuenta de email 22 con 5ptos, 1 con 4ptos y 2 con 3ptos
7. Textos 12 maestros con 5ptos, 9 con 4ptos, 3 con 3ptos y 1 con 2ptos.
8. Presentaciones 12 docentes con 5ptos, 10 con 4ptos, 1 con 3ptos y 2 con 2ptos.
9. Videos 16 contaron con 5ptos, 8 con 4ptos y 1 con 3ptos.
10. Páginas web 16 docentes puntuaron con 5ptos y 9 con 4ptos

Gracias a estos resultados se puede observar que, para los docentes encuestados es fundamental que el maestro tenga internet, computadora, cuenta de email, cámara y parlantes. Tomando en cuenta el indicador recursos, dentro de la dimensión ejecución, es necesario que el docente cuente con dichas herramientas, para poder recibir y dictar la capacitación en la actualidad por la modalidad virtual; por lo que se tomará en cuenta páginas web, videos y presentaciones para enseñar las diferentes herramientas virtuales enfocadas en la educación.

18. Técnica para evaluar la capacitación docente

En la siguiente tabla de frecuencia N°20 se especifican los datos de la pregunta n°18 del cuestionario, donde se observa la técnica para evaluar la capacitación docente.

Tabla 20

Técnica para evaluar la capacitación docente

Encuestas	Grupos focales
13/25	12/25
52%	48%

Fuente: Elaboración propia

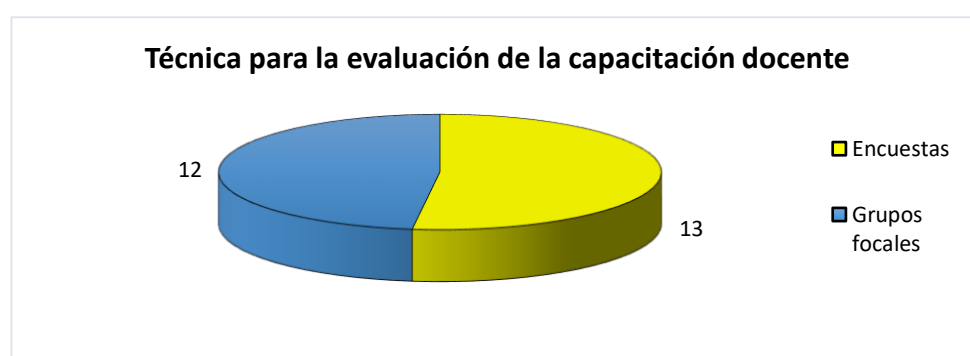


Figura 21 Técnica para evaluar la capacitación docente

Interpretación

En la figura 21 se está referenciado a la dimensión evaluación tomando en cuenta el indicador, técnica de evaluación perteneciente al cuadro de operacionalización de las variables, para esta dimensión el 52% de los docentes representado por 13 maestros de

los 25 encuestados coinciden que la mejor opción son las encuestas, mientras que el otro 48% pertenecientes a 12 de los profesores de los 25 aseguran que la técnica que se podría utilizar en la capacitación son los grupos focales. Se pudo comprobar el desconocimiento por parte de los educadores, respecto a la diferencia entre técnica e instrumento. Debido a esto se tomó la decisión que la técnica a utilizar para recolectar los datos sea la encuesta, ya que la misma permite recoger información de manera más directa, precisa y concisa, dando resultados de primera mano, que permitió el desarrollo de la dimensión evaluación, y el indicador técnicas de evaluación, estos permitieron dejar en evidencia esta disyuntiva por parte de los docentes a la hora de escoger la herramienta.

19. Instrumento para evaluar la capacitación docente

En la siguiente tabla de frecuencia N°21 se especifican los datos de la pregunta n°19 del cuestionario, donde se observa el tipo de instrumento para evaluar la capacitación de los docentes.

Tabla 21

Instrumento para evaluar la capacitación docente

Cuestionario	Grupo de preguntas generadoras
12/25	13/25
48%	52%

Fuente: Elaboración propia

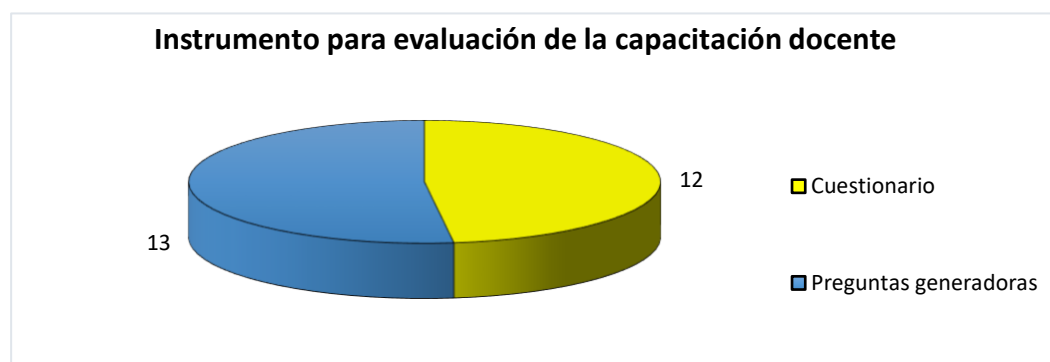


Figura 22 Instrumento para evaluar la capacitación docente

Interpretación

En la figura 22 de acuerdo con el cuadro de operacionalizaciones de variables, donde la dimensión de estudio es evaluación y el indicador es el instrumento, se obtiene como resultado que el 48% perteneciente a 12 de los docentes de los 25 encuestados indica que el instrumento debería ser el cuestionario. Mientras que el 52% que constituyen

13 de los 25 profesores que respondieron, mencionan que la mejor opción es el grupo de preguntas generadoras. En las dos últimas preguntas pertenecientes a la dimensión Evaluación, quedó evidenciado el desconocimiento por parte de los educadores en cuanto a que instrumento de evaluación utilizar. Y de acuerdo a los resultados obtenidos, se tomó la decisión de aplicar un cuestionario. Ya que el mismo consta de preguntas con la finalidad de alcanzar un objetivo. Por esta razón, es fundamental capacitar al personal docente en cuanto a las diferencias que hay entre técnicas e instrumento para disipar cualquier tipo de dudas.

4.2 Síntesis de los hallazgos

En la investigación realizada, cuyo objetivo es diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021: se obtuvo como resultados estadísticos, que los docentes de la unidad educativa están siempre dispuestos a una capacitación constante, los mismos cuentan con un equipo de computación apto para realizar las actividades. Además, los docentes afirman que siempre existe un ambiente laboral de apoyo y colaboración en la cual facilita su labor.

En cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), se evidencia una alta aceptación por parte de los profesores respecto al plan de capacitación, el mismo permitió a los docentes identificar las funciones que ofrece el EVA y las herramientas tecnológicas para el uso pedagógico, describir las partes y estructura de la herramienta *Moodle*, diseñar un entorno virtual de aprendizaje, la utilización de recursos y actividades formativas, el mejor uso de *exlearning*, *embeber*, entre otros programas, además, diseñar actividades de aprendizaje de gamificación desde aplicaciones virtuales. Cuando la herramienta utiliza nueva tecnología, permite a los profesores desempeñarse mejor en las aulas virtuales y a su vez mantengan la atención y la motivación de los estudiantes. A través de los resultados obtenidos, permitirá que los docentes formen sugerencias sobre la gestión del ambiente de aprendizaje virtual a través de un método de crítica social, pues el 100% de los maestros están de acuerdo que, es necesario formular tales sugerencias para que los educadores puedan enseñar.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Descripción de la propuesta

A continuación, se presenta una propuesta de talleres que lleva por título **“Sosteniendo la educación por medio de la virtualidad en el Computer World”**. Es una propuesta educativa – tecnológica de Capacitación Docente para Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.

5.2 Justificación

Las nuevas tecnologías han introducido cambios en la sociedad y en la educación, el nuevo paradigma educativo cambia el rol del docente y del estudiante. El docente será más facilitador o tutor, este propiciará las condiciones para el aprendizaje, y fomentará en el estudiante el sentido de responsabilidad, autonomía y, trabajo colaborativo y cooperativo. Por consiguiente, el aprendizaje centrado en el educador, ha cambiado su paradigma centrado en el educando. De acuerdo a los resultados de la encuesta, se puede decir que, en muchas ocasiones, es complicado comprender y utilizar de manera correcta todas las herramientas educativas que proporcionan las plataformas de la Unidad Educativa, por ende, la propuesta de una formación docente al respecto, la cual debe tomarse en cuenta y llevarse a cabo, ya que en este ámbito siempre es bueno innovar.

Debido a que mucho de los docentes carece de estas herramientas y al presentar problemas podrían no ser capaz de resolverlos, sin tener un conocimiento previo del mismo, por lo tanto, se requiere del dominio de muchas herramientas tecnológicas necesarias para la modalidad de estudio que se está realizando. Además, se necesita tener las diferentes herramientas necesarias para cada día dar una educación de calidad, ya que, la educación necesita ser transformada y adaptada al mundo actual. Esto implica que, el docente debe actualizarse, especialmente en las competencias digitales y tecno-pedagógicas, para aprovechar los ambientes virtuales de aprendizajes, oportunos para conducir un proceso de aprendizaje independiente, autónomo y auto regulado. Es por ello, que la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” debe responder al reto de formar docentes competentes.

Tomando en cuenta la situación actual a causa de la pandemia generada por el COVID-19, el Ministerio de Educación acatando las decisiones del COE Nacional,

suspendió las clases presenciales para evitar los contagios y se toma la decisión de atender a los estudiantes de forma virtual, obligando a los docentes a modificar su rutina diaria de planificación y la forma de dar las clases. Por consiguiente, el docente está en el deber de manejar las funciones básicas de la computadora, la actualización y utilización de algunos programas virtuales que permiten el desarrollo efectivo de las clases. Sin embargo, es importante mencionar que el personal docente de la institución siempre está dispuesto a formarse y actualizar sus conocimientos en cuanto a la tecnología.

En la institución es urgente un proceso formativo; dedicado y estructurado sobre gestión de Entornos Virtuales no sólo de manera emergente; si no más bien como política permanente para cambiar de una vez por todas todos los procesos obsoletos que consumen gran cantidad de recursos físicos y temporales, donde el maestro aprenda más. Sin embargo, la capacitación debe ser constante y con una adecuada planificación durante el año lectivo, ya que esto mejorará la calidad educativa y desarrollo docente, al mismo tiempo, es importante cada vez adquirir nuevos aprendizajes virtuales que permitan estar siempre actualizados de manera eficiente y competitiva. En consecuencia, siempre es fundamental y necesario permanecer actualizados.

La siguiente propuesta tiene como objetivo la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. Va orientado al fortalecimiento de las competencias pedagógicas y comunicacionales mediado por un Entorno Virtual de Aprendizaje EVA, una solución a la medida puesto que atiende a las necesidades evidenciadas en la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*”. El uso las TIC permite que el docente se motive en la aplicación de estrategia de capacitación que cumplirá una función favorable y efectiva.

Por lo tanto, el desarrollo de esta propuesta metodológica va a permitir planificar una serie de actividades para el proceso de actualización de los docentes, en cuanto al uso de herramientas virtuales que permita el desarrollo del proceso de enseñanza por parte del educador y de aprendizaje por parte del alumnado. Por consiguiente, esta propuesta educativa tiene como finalidad, facilitar el intercambio pedagógico, ya que las capacitaciones frecuentes han permitido actuar de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la misma sería un apoyo altamente efectivo para obtener las herramientas necesarias al momento de compartir el conocimiento con los estudiantes.

Tomando en cuenta, que la innovación pedagógica siempre será parte del desarrollo de la formación de un docente

5.3. Objetivos de la propuesta

- Identificar las funciones que ofrece el Entorno Virtual del Aprendizaje
- Describir las partes y estructura del *Moodle*.
- Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje.
- Diseñar actividades de aprendizaje de gamificación.

5.4. Beneficiarios

La siguiente propuesta está dirigida al personal directivo, docentes estudiantes, representantes y padres de familia, que labora y colabora con la Unidad Educativa Bilingüe "Computer World" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha.

Beneficiarios	
Directivos	Son los encargados de dirigir la capacitación
Docentes	Son quienes recibirán la capacitación
Estudiantes	Recibirán el conocimiento por parte de sus profesores
Representantes y Padres de familia	Quienes indirectamente serán beneficiados desde sus hogares, a través de sus hijos.

Fuente: Elaboración propia

5.5 Descripción de la metodología

El enfoque socio-crítico, es aquella metodología como lo refieren Villaseñor & Zepeda (2014), en la cual el conocimiento consiste en los logros alcanzados por un grupo, este se fundamenta en la autorreflexión y el discernimiento interno o social con un pronunciado perfil autorreflexivo, que facilita la comprensión del sujeto y su entorno. Dicha comprensión se logra mediante el fundamento y restauración de lo teórico-práctico. La búsqueda de procesos de aprendizaje que puede responder al cambio social constante como lo refiere Santos (2008), este cambio de paradigma, lejos de independizar la rigidez del educador en su enseñanza, le da el principal protagonismo al diseño de propuestas didácticas.

La práctica pedagógica se concreta de la relación continua entre educador y educando, la sociedad también está abierta a nuevos aspectos educativos para atender las necesidades de los estudiantes que se encuentran en evolución permanente. Por esta razón,

se debe aplicar nuevos modelos didácticos para la formación de futuros maestros (Papahiu & Robledo, 2004).

A continuación, la siguiente figura N°23 hace referencia al esquema de la propuesta de capacitación docente, y cómo va estar estructurada la misma.

5.6. Propuesta de capacitación

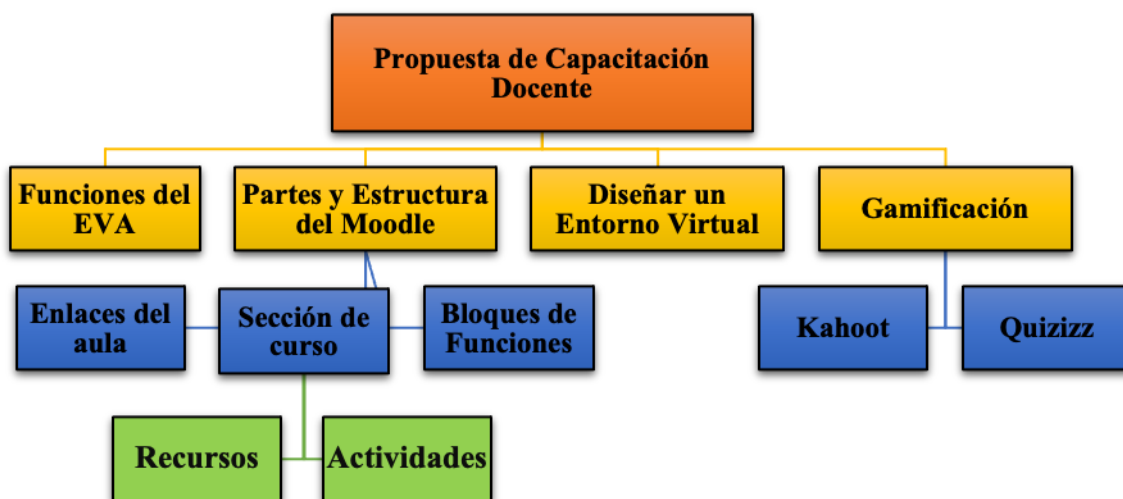


Figura 23 Esquema de la propuesta de capacitación docente

A continuación, se presenta el modelo de planificación, diseñado en 5 tablas, desde la 22 hasta la 26, que se llevará a cabo en el proceso de formación de los docentes en el entorno virtual, en la misma se plantean, estrategias, actividades y recursos para ejecutar dicha propuesta.

Tabla 22
Planificación Taller N° 1

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE “COMPUTER WORLD” AÑO LECTIVO: 2020 – 2021			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
Docente:	Área/asignatura: Todas las áreas	Grado/Curso: Docentes de: Inicial, primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto A, sexto B, séptimo A y B. Octavo, Noveno, Décimo, 1ero de BGU, 2do de BGU y 3ero de BGU	
N.º de unidad de planificación: Taller N° 1 EVA	Título de unidad de planificación: Capacitación Docente para Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA	OBJETIVOS EDUCATIVOS Capacitar a los docentes en Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA	
2. PLANIFICACIÓN			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:		INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar el conocimiento previo en Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA ➤ Crear espacios para la capacitación docente en Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente tiene conocimiento previo en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizajes. ➤ Crea espacio adecuado para la capacitación docente en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizajes. 	
EJES TRANSVERSALES:		PERIODOS: 1 Sesión	SEMANA DE INICIO: 12 – 01 – 21
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
Exploración de conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es EVA? ➤ ¿Cómo se aplica el EVA? Construcción del conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Para qué el docente necesita utilizar esta herramienta? Consolidación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitación Docente para Entornos Virtuales de Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Computador o laptop ➤ Internet ➤ Cámara web ➤ Parlante ➤ Impresoras ➤ Cuenta de email ➤ Páginas Web ➤ Textos ➤ Presentaciones ➤ Videos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crea espacio adecuado para la capacitación docente en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Técnica: encuesta ➤ Instrumento: cuestionario
ELABORADO		REVISADO	APROBADO
Nombre:		Nombre:	Nombre:
Firma:		Firma:	Firma:
Fecha:		Fecha:	Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Tabla 23

Planificación Taller N° 2

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE “COMPUTER WORLD”			
AÑO LECTIVO: 2020 – 2021			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
Docente:		Área/ asignatura: Todas las áreas	Grado/Curso: Docentes de: Inicial, primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto A, sexto B, séptimo A y B. Octavo, Noveno, Décimo, 1ero de BGU, 2do de BGU y 3ero de BGU
N.º de unidad de planificación: Taller N° 2 <i>MOODLE</i>	Título de unidad de planificación: Capacitación Docente en La Herramienta <i>Moodle</i>		OBJETIVOS EDUCATIVOS Capacitar a los docentes en el uso de las Herramientas <i>Moodle</i>
2. PLANIFICACIÓN			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:		INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar el conocimiento previo del uso <i>Moodle</i> ➤ Crear espacios para la capacitación docente 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente tiene conocimiento previo en cuanto al uso de las herramientas de <i>Moodle</i> ➤ Crea espacio adecuado para la capacitación docente en cuanto a las herramientas <i>Moodle</i> 	
EJES TRANSVERSALES:		PERIODOS: 2 sesiones	SEMANA DE INICIO: 19 – 01 – 21
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
Exploración de conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es <i>Moodle</i>? ➤ ¿Cómo se utiliza <i>Moodle</i> Construcción del conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Para qué el docente necesita utilizar esta herramienta? Consolidación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitación Docente (<i>Moodle</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Computador o laptop ➤ Internet ➤ Cámara web ➤ Parlante ➤ Impresoras ➤ Cuenta de email ➤ Páginas Web ➤ Textos ➤ Presentaciones ➤ Videos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crea espacio adecuado para la capacitación docente en cuanto al uso de la plataforma <i>Moodle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Técnica: encuesta ➤ Instrumento: cuestionario
ELABORADO		REVISADO	APROBADO
Nombre:		Nombre:	Nombre:
Firma:		Firma:	Firma:
Fecha:		Fecha:	Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Tabla 24
Planificación Taller N° 3

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE “COMPUTER WORLD” AÑO LECTIVO: 2020 – 2021			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
Docente:	Área/asignatura: Todas las áreas	Grado/Curso: Docentes de: Inicial, primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto A, sexto B, séptimo A y B. Octavo, Noveno, Décimo, 1ero de BGU, 2do de BGU y 3ero de BGU	
N.º de unidad de planificación: Taller N° 3 Diseño de un EVA	Título de unidad de planificación: Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA	OBJETIVOS EDUCATIVOS Diseñar un Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA	
2. PLANIFICACIÓN			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:		INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar el conocimiento previo en Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA ➤ Crear espacios para la capacitación docente en Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente tiene conocimiento previo en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizajes. ➤ Crea espacio adecuado para la capacitación docente en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizajes. 	
EJES TRANSVERSALES:		PERIODOS: 2 Sesiones	SEMANA DE INICIO: 26 – 01 – 21
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
Exploración de conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ Revisión: ¿Qué es EVA? ➤ Revisión: ¿Cómo se aplica el EVA? Construcción del conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejemplos de diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje. Consolidación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Computador o laptop ➤ Internet ➤ Cámara web ➤ Parlante ➤ Impresoras ➤ Cuenta de email ➤ Páginas Web ➤ Textos ➤ Presentaciones ➤ Videos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crea espacio adecuado para la capacitación docente en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Técnica: encuesta ➤ Instrumento: cuestionario
ELABORADO		REVISADO	APROBADO
Nombre:		Nombre:	Nombre:
Firma:		Firma:	Firma:
Fecha:		Fecha:	Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Tabla 25
Planificación Taller N° 4

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE “COMPUTER WORLD”			
AÑO LECTIVO: 2019 – 2020			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
Docente:	Área/asignatura: Todas las áreas	Grado/Curso: Inicial, primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto A, sexto B, séptimo A y B. Octavo, Noveno, Décimo, 1ero de BGU, 2do de BGU y 3ero de BGU	
N.º de unidad de planificación: Taller N° 4 GAMIFICACIÓN (Kahoot)	Título de unidad de planificación: Modelo de Capacitación Docente en Gamificación	OBJETIVOS EDUCATIVOS Capacitar a los docentes en el uso de la herramienta Kahoot	
2. PLANIFICACIÓN			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:		INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitar al personal docente en Gamificación ➤ Capacitar al personal docente en forma virtual en el uso de la herramienta Kahoot 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacita al docente en Gamificación ➤ Crea y promueve la capacitación docente en el uso efectivo de la herramienta Kahoot 	
EJES TRANSVERSALES:		PERIODOS: 2 Sesiones	SEMANA DE INICIO: 02 – 02 – 21
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
Exploración de conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es Kahoot? Construcción del conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cuánto manejas la herramienta Kahoot? Consolidación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elabora tus pruebas o cuestionarios a través de Kahoot 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Computador o laptop ➤ Internet ➤ Cámara web ➤ Parlante ➤ Impresoras ➤ Cuenta de email ➤ Páginas Web ➤ Textos ➤ Presentaciones ➤ Videos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crea y promueve la capacitación docente a través de las redes sociales 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Técnica: encuesta ➤ Instrumento: cuestionario <p style="text-align: center;">Indicadores a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dominio del tema ➤ Solución al problema ➤ Presentación
ELABORADO		REVISADO	APROBADO
Nombre:		Nombre:	Nombre:
Firma:		Firma:	Firma:
Fecha:		Fecha:	Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Tabla 26
Planificación Taller N° 4

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE “COMPUTER WORLD”			
AÑO LECTIVO: 2020 – 2021			
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
Docente:	Área/asignatura: Todas las áreas	Grado/Curso: Inicial, primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto A, sexto B, séptimo A y B. Octavo, Noveno, Décimo, 1ero de BGU, 2do de BGU y 3ero de BGU	
N.º de unidad de planificación: Taller N° 4 GAMIFICACIÓN (QUIZIZZ)	Título de unidad de planificación: Modelo de Capacitación Docente en Gamificación	OBJETIVOS EDUCATIVOS Capacitar a los docentes en el uso de las Plataformas <i>Quizizz</i>	
2. PLANIFICACIÓN			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:		INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitar al personal docente en el uso de las plataformas <i>Quizizz</i> para desarrollar las clases virtuales ➤ Evaluar el desempeño del docente en el uso de la plataforma <i>Quizizz</i> 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacita al personal docente en el uso de las plataformas <i>quizizz</i> para evaluar jugando 	
EJES TRANSVERSALES:		PERIODOS: 2 Sesiones	SEMANA DE INICIO: 09 – 02 – 21
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
Exploración de conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es <i>Quizizz</i>? ➤ ¿Cómo se utiliza la plataforma <i>Quizizz</i>? Construcción del conocimiento <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Para qué el docente necesita utilizar esta herramienta? Consolidación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elabora una actividad en la plataforma de <i>Quizizz</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Computador o laptop ➤ Internet ➤ Cámara web ➤ Parlante ➤ Impresoras ➤ Cuenta de email ➤ Páginas Web ➤ Textos ➤ Presentaciones ➤ Videos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitación para el personal docente en el uso de las plataformas <i>Quizizz</i> para desarrollar las clases virtuales 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Técnica: encuesta ➤ Instrumento: cuestionario <p style="text-align: center;">Indicadores a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dominio del tema ➤ Solución al problema ➤ Presentación
ELABORADO		REVISADO	APROBADO
Nombre:		Nombre:	Nombre:
Firma:		Firma:	Firma:
Fecha:		Fecha:	Fecha:

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presenta los talleres que se llevaran a cabo durante el proceso de capacitación del personal docente.

TALLER I

CAPACITACIÓN DOCENTE EN EVA

Este taller tiene como objetivo capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. En el uso de herramientas basadas en Entornos Virtuales de Aprendizajes, conocidas como EVA.

Tiempo:

Tendrá una duración de 2 semanas, con 1 sesión diaria de 40min. C/U

Indicador:

Crea espacio adecuado para la capacitación docente en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizajes.

Contenido del taller

Entornos Virtuales de Aprendizajes EVA

Es un conjunto de herramientas que promueven el aprendizaje y constituye un espacio en el que alumnos y profesores pueden interactuar de forma remota y realizar todas las tareas relacionadas con la docencia sin interacción física.

Beneficios del EVA

- Orienta el autoaprendizaje
- Los docentes y estudiantes ejecutan cambios de roles
- El educador propone los recursos, además se convierte en guía, que dirige a sus estudiantes.
- Desde cualquier dispositivo tecnológico, el estudiante puede acceder y completar su aprendizaje de forma virtual.
- Es de forma activa y colaborativa como el estudiante se transforma en un individuo responsable que construye su propio aprendizaje.

La creación de un EVA es la lógica e inevitable resultado de la realidad actual, de la que se pueden derivar diversos beneficios y, en todo caso, se puede personalizar y ajustar según las características y necesidades de cada curso.

Funciones de los Entornos Virtuales de Aprendizajes

- Formar a los alumnos.
- Planificar en función de las carencias que tienen sus alumnos.
- Utilizar nuevas tecnologías en la formación académica.
- Incrementar la motivación y predisposición de los estudiantes hacia una nueva forma de aprendizaje.
- Posibilitar la interacción con el conocimiento.
- Disponer de nuevas herramientas tecnológicas.
- Agregar a la educación nuevas posibilidades para el desarrollo del aprendizaje.
- Distribuir de manera adecuada los recursos didácticos.
- Integrar nuevas herramientas tecnológicas con el propósito de mejorar el proceso de aprendizaje.
- Incorporar las Tecnologías de Información y comunicación, permite el cambio en la perspectiva en la destreza educativa.

La herramienta EVA más conocida y utilizada por los docentes es MODLE

A continuación en la tabla 27, se hace referencia a los diferentes tipos de herramientas digitales educativas, más utilizadas durante el desarrollo de las clases virtuales.

Herramientas digitales educativas

Tabla 27

Herramientas digitales educativas

Clasificación	Tipos	Propósitos	Herramientas
Recurso didáctico	Presentaciones, documentos de textos, videos, animaciones, imágenes, multimedia, películas, caso, blogs, sitios web	Brindar recursos que sirvan como apoyo al desarrollo de un contenido o tema y que se utilice con una finalidad educativa, aunque no haya sido creado con este objetivo.	PowerPoint, Keynote, Slidebean, Slideshare Youtube, Sitios web, Blogs Freepik
Materiales didácticos	Presentaciones, documentos de texto, vídeos, animaciones, multimedia, cuadernos digitales, mapas conceptuales, mapas mentales, blogs, sitios web.	Presentar a los estudiantes el contenido de una temática de manera completa utilizando recursos como texto, imágenes, videos, entre otros, además contemplan actividades de autoevaluación y de aprendizaje.	Documentos de Google, PDF, Cuadernos digitales, Cuadernia, Edilim, Videos, Power Point, Animoto, Voki, Movie Maker, Wink, Mapas conceptuales y mentales: Inspiration, Mindnode, iThoughts, Simple Cacao, Mindmanager, Cmaptools, Mindomo. Imágenes: Gimp Sitios web: Jimdo, Google Sites Portafolio: Jimdo, Blogs, Wikis
Objeto de aprendizaje	Paquetes con elementos como texto, imagen, videos, ejercicios de evaluación.	Brindar a los participantes la información más completa y actualizada sobre una temática específica	ExeLearning, Liveworksheets, Cuadernia, Edilim

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se muestra el cuestionario de evaluación del taller 1:

Cuestionario de Evaluación

Siempre (S)= 5	Casi Siempre (CS) = 4	A veces (AV)= 3	Rara vez (RV) = 2	Nunca (N) = 1
----------------	-----------------------	-----------------	-------------------	---------------

N°	ÍTEMS	S(5)	CS(4)	AV(3)	RV(2)	N(1)
1	¿El uso de las TIC, son una herramienta que permite el buen desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje?					
2	¿Los EVA son herramientas que facilitan el proceso de aprendizaje?					
3	¿Los EVA generan espacios para que los docentes y estudiantes puedan interactuar de forma remota?					
4	¿Los Entornos Virtuales son estrategias que se pueden aplicar durante el desarrollo de su clase?					
En cuanto a los beneficios						
5	¿Los EVA orientan su propio aprendizaje?					
6	¿Los EVA permiten el cambio de roles entre estudiantes y profesores?					
7	¿El docente se convierte en guía, que dirige al alumno y propone recursos?					
8	¿Los estudiantes y docentes pueden acceder desde cualquier dispositivo?					
En cuanto a las funciones						
10	¿Los EVA permiten la formación de los alumnos?					
11	¿Los EVA permite a los profesores planificar en función de las carencias que tienen sus alumnos?					
12	¿Los EVA permiten agregar a la educación nuevas posibilidades para el desarrollo del aprendizaje?					
13	¿Los EVA ayudan a incrementar la motivación de los estudiantes hacia una nueva forma de aprendizaje?					

Fuente: Elaboración propia

TALLER II

CAPACITACIÓN DOCENTE EN EL USO DE *MOODLE*

El presente taller tiene como finalidad capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. En el uso de *Moodle* como herramienta virtual.

Tiempo:

Tendrá una duración de 2 semanas, con 1 sesión diaria de 40min. C/U

Indicador:

El docente tiene conocimiento previo en cuanto al uso de las herramientas *Moodle*

Moodle

Es un método de enseñanza estructurado para establecer y gestionar un espacio de aprendizaje online que se adecúe a las insuficiencias que tienen los profesores, estudiantes y administradores. Como señaló Ros (2008), Es un sistema Web dinámico diseñado para administrar un entorno de enseñanza virtual basado en tecnología PHP y base de datos MySQL.

Estructura básica de *Moodle*

Están divididos en 2 o 3 columnas. Los enlaces a diferentes partes del aula se muestran a la izquierda, junto con otros enlaces de navegación importantes. A la derecha, si están activados, se muestran estos bloques (agregan diferentes funciones). La columna del medio es la sección del curso, donde se crean los recursos y las actividades. En la imagen de abajo, puedes ver 3 estructuras.

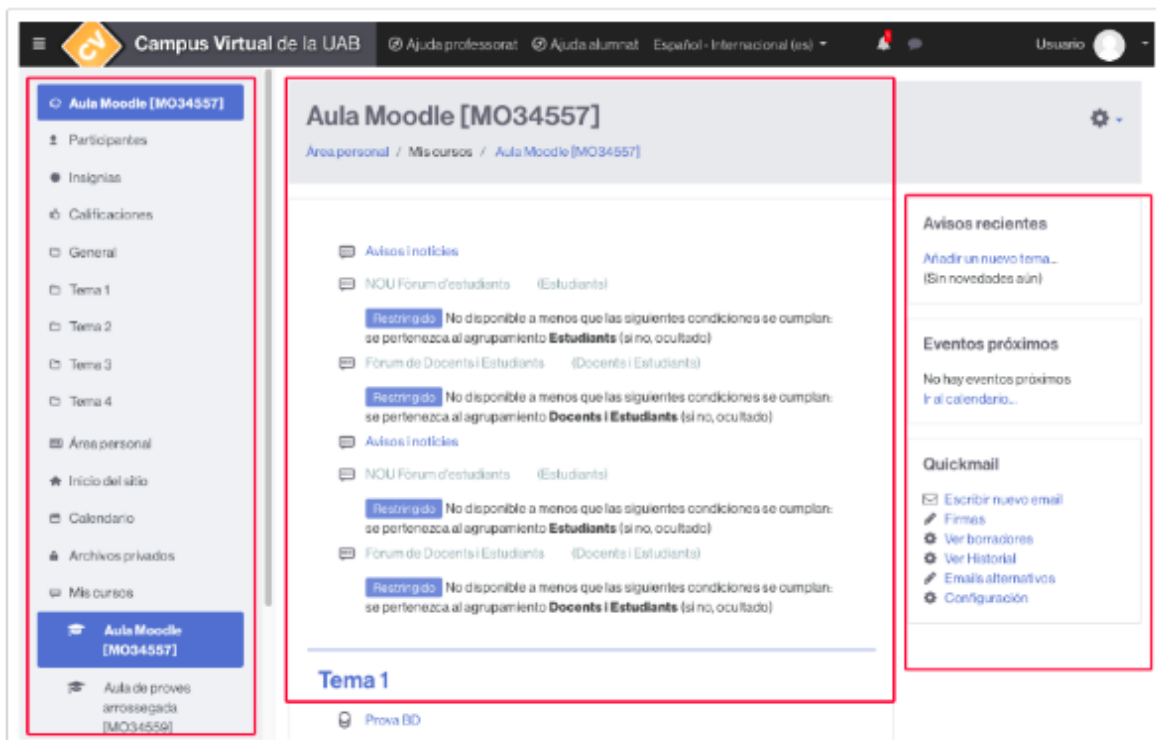


Figura 24 Estructura de Moodle

Fuente: Banco de imágenes de *Google* (2021).

La información y las funciones del aula varían según el rol. En comparación con el equipo docente, los estudiantes tendrán menos funciones e información. Entonces, básicamente, un estudiante podrá acceder al contenido, realizar actividades y ver sus calificaciones. Los profesores pueden modificar el contenido del aula. Para realizar cambios, los profesores pueden utilizar la función de edición "Activar" para modificar la apariencia y el contenido del aula.



Figura 25 Ajustes y activar Moodle

Fuente: Banco de imágenes de *Google* (2021).

Para modificar las opciones son:

Modificar - Añadir - Eliminar - Mover - Ocultar recursos y actividades.

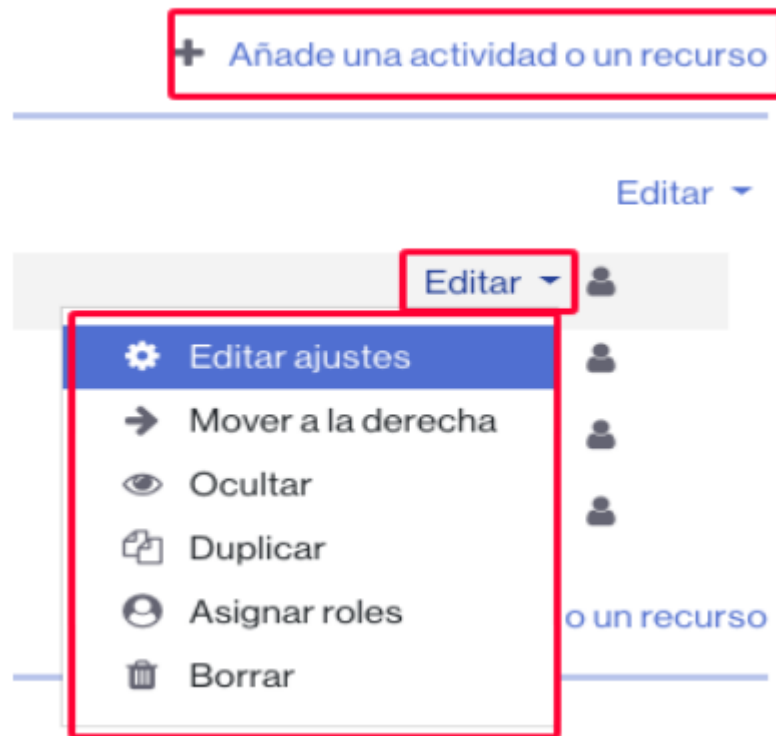


Figura 26 Editar ajustes

Fuente: Banco de imágenes de *Google* (2021).

Mover / Ocultar las secciones.



Figura 27 Ocultar las secciones en Moodle

Fuente: Banco de imágenes de *Google* (2021).

Para Cambiar rol a Estudiante del bloque Administración. Además es posible comprobar como el estudiante ve el perfil del aula.



Figura 28 Rol del Usuario en Moodle

Fuente: Banco de imágenes de *Google* (2021).

Para regresar a su rol, haga clic sobre Volver a mi rol normal.



Figura 29 Regresar al rol normal de Moodle

Fuente: Banco de imágenes de *Google* (2021).

Características de Moodle

La plataforma *Moodle* permite la gestión, control y distribución de todas las actividades de aprendizaje, la misma se utiliza para crear un espacio docente online, no presenciales de las organizaciones educativas.

Ventajas

Herramienta estable y de confianza

Organizaciones de todos los tamaños y tipos confían en él para desarrollar sus programas de formación online.

Intuitiva y fácil de usar

Aprender a gestionarlo y utilizarlo es muy sencillo. El panel de usuario tiene una interfaz simple, función de arrastrar y soltar y documentación completa de recursos.

Siempre actualizada

Con el tiempo, *Moodle* se revisa y mejora constantemente para adaptarse a las necesidades de los usuarios. Miles de usuarios de todo el mundo participaron en su desarrollo y se organizaron en torno a la comunidad online.

Flexible y personalizable

Como software de código abierto, *Moodle* se puede personalizar y adaptar a las necesidades individuales con su estructura operativa modular.

Escalable a cualquier tamaño

Es una plataforma que puede servir a una pequeña cantidad de estudiantes a miles de estudiantes en organizaciones grandes y pequeñas.

Ubicua y accesible desde cualquier dispositivo

El acceso a *Moodle* se realiza a través de la *Web*, por lo que se puede acceder a él desde cualquier lugar del mundo, en cualquier momento y en cualquier dispositivo. Su interfaz es compatible con teléfonos móviles y todos los navegadores de Internet.

Robusta, segura y privada

Los desarrolladores de *Moodle* están comprometidos con la seguridad de los datos y la privacidad del usuario, por lo que los controles de seguridad de la plataforma se actualizarán constantemente. El sistema de *Moodle* puede prevenir el acceso no autorizado, la pérdida de datos y el abuso.

Con funcionalidades ampliables

Las posibilidades de *Moodle* son infinitas. Su funcionalidad se puede ampliar instalando complementos y complementos, que es el resultado de la cooperación con una gran comunidad global.

En tu propio idioma

La capacidad multilenguaje es una de sus características más encantadoras de *Moodle*, ya que está diseñado en muchos idiomas diferentes.

Pérez, Rojas y Paulí (2008) refieren que, *Moodle* resguarda las necesidades de los 3 esenciales roles implicados en las acciones de formación *online*:

Profesores

Es una herramienta completa cuyas operaciones incluyen hacer que la tarea del entrenador en línea sea lo más simple posible. A través del panel de administrador se garantiza que todas las actividades del proceso de enseñanza sean controladas.

Alumnos

Les facilita concentrarse en los compromisos de aprendizaje. Además, su uso también es funcional, sencillo e intuitivo, los mismos, no se preocupan por aprender herramientas complejas.

Administradores

Su interfaz gráfica facilita la creación de aulas y cursos virtuales sin necesidad de tareas de programación de aplicaciones. Es un procedimiento fácil, completamente personalizable que se adaptan a los parámetros, técnicas de enseñanza, organización de contenidos y formato de los recursos pedagógicos como, texto, imagen, video, presentación, entre otros. de cualquier entidad educativa, entre otras. También puede ampliar su funcionalidad instalando complementos.

A continuación, en la siguiente figura N°30 se observa cómo está estructurada la herramienta *Moodle*, para quién está diseñada dicha herramienta.

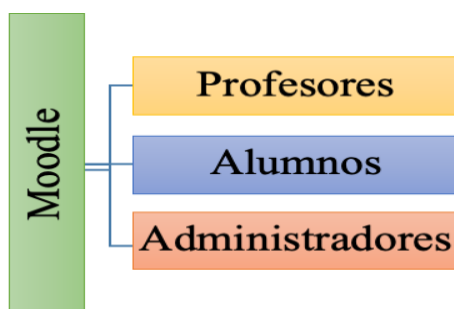


Figura 30 Herramientas de Moodle

¿Cómo configurar una prueba en Moodle?

La creación de una nueva prueba es un proceso de dos pasos. Primero -Crear una actividad de cuestionario y establecer sus opciones para especificar las reglas de interacción con el cuestionario. En segundo lugar, agregue preguntas al cuestionario. Esta página describe las opciones que puede configurar para la actividad de prueba en la página "Prueba de construcción".

Administración de cuestionarios

Cuando configure el cuestionario por primera vez desde "Agregar actividad o recurso" (en este caso, "Prueba"), obtendrá la siguiente configuración (o más adelante en el enlace "Editar configuración" en el bloque de configuración de administración del cuestionario Realice cambios en). Todas las configuraciones se pueden expandir haciendo clic en el enlace "Extender todo" en la esquina superior derecha.

General

Agregue un nombre aquí (los estudiantes harán clic en él para acceder a la prueba) y agregue una descripción de lo que deben hacer si es necesario.

Sincronización

Abra el cuestionario

Puede especificar el tiempo de prueba que las personas pueden probar.

Antes del horario de apertura, el cuestionario no estará disponible para los estudiantes.

Podrán ver la introducción al cuestionario, pero no la pregunta.

Con cuestionarios con una hora de inicio futura, se mostrarán las fechas de apertura y finalización del estudiante.

Cerrar la prueba

Después del receso de cierre, los estudiantes no podrán iniciar nuevos intentos

Cerrar. las respuestas enviadas por los estudiantes después del final de la prueba se guardarán, pero no se marcarán.

Incluso si la prueba ha terminado, los estudiantes aún pueden ver la descripción de la prueba y ver sus intentos.

El contenido exacto que verán depende de la configuración que elija para las opciones de visualización (consulte a continuación).

Límite de tiempo

Predeterminado

De forma predeterminada, no hay límite de tiempo para la prueba, lo que les da a los estudiantes todo el tiempo para completar la prueba.

Si se especifica un límite de tiempo, debe realizar los siguientes intentos para asegurarse de que la prueba se complete dentro de ese tiempo:

Se mostrará un temporizador de cuenta regresiva en el área de navegación de prueba de conteo

Cuando se acabe el tiempo, la prueba se enviará automáticamente y se proporcionarán las respuestas que se hayan completado hasta el momento.

Si el estudiante hace trampa con éxito y excede el tiempo especificado, la respuesta ingresada no recibirá ningún punto después de que se agote el tiempo.

Navegador de examen seguro (*Safe Exam Browser*)

Este es un navegador web personalizado de código abierto que se puede integrar perfectamente en el cuestionario de *Moodle*.

Debe descargarse e instalarse en la computadora utilizada por el estudiante para realizar la prueba.

Restrinja a los estudiantes para que se concentren en los exámenes.

Las funciones incluyen visualización en pantalla completa, sin opciones de navegación web, teclas de acceso directo que incluyen copiar y pegar están desactivadas y, por supuesto, navegar por la web durante el examen.

Pero un navegador de prueba seguro puede permitir la disponibilidad de software o sitios web específicos.

ACTIVIDAD 1

Elabore una prueba en la plataforma *Moodle* con las siguientes características

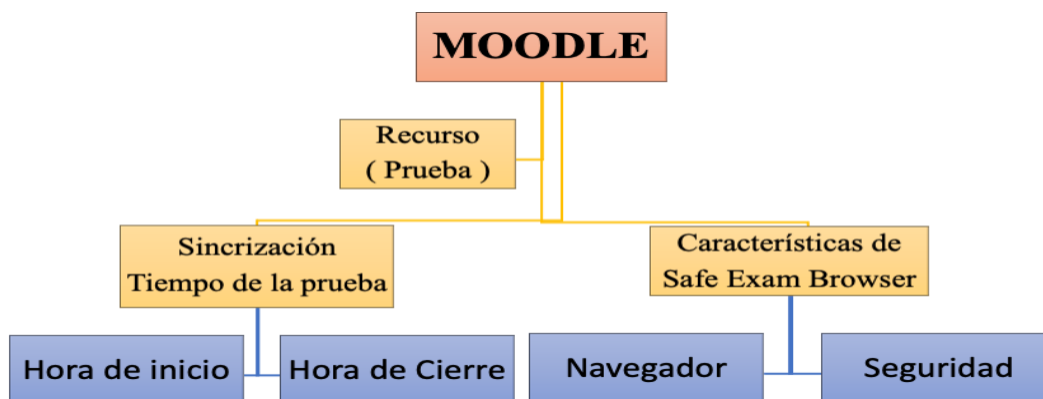


Figura 31 Cómo se debe utilizar Moodle

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se muestra el cuestionario de evaluación del taller II:

Cuestionario de Evaluación

Del 1 al 5, Cómo evalúa usted la herramienta Moodle, siendo 5 el puntaje más alto y 1 el más bajo

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
1	¿Las TIC, son una herramienta que permite el buen desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje?					
2	¿Moodle es un sistema de enseñanza diseñado para crear y administrar un espacio de aprendizaje en línea?					
3	¿Moodle se utiliza para crear espacios on line con el docente de las instituciones educativas?					
4	¿Al estar Moodle dividido en columnas, facilita el uso de esta herramienta?					
5	¿La información y las funciones del aula varían según el rol?					
6	¿Al utilizar Moodle los estudiantes tienen menos accesos a diferentes funciones en comparación con el docente?					
7	¿Es una ventaja que solo los docentes puedan modificar el contenido del aula virtual?					
8	¿Es posible que el estudiante pueda ver el perfil del aula?					
9	¿Otra ventaja de Moodle es que es un software de código abierto?					
10	¿Es una ventaja que Moodle puedan crear tareas sin necesidad de un conocimiento en programación?					

Fuente: Elaboración propia

TALLER III

DISEÑAR UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

El presente taller tiene como finalidad capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Bilingüe "Computer World" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. Este consiste en diseñar un entorno virtual de aprendizaje en *Moodle*.

Tiempo:

Tendrá una duración de 2 semanas, con 1 sesión diaria de 40min. C/U

Indicador:

Crea y promueve la capacitación docente en el uso efectivo de la herramienta Kahoot

Tema

Diseño de un entorno virtual basado en *Moodle*

Consideraciones básicas:

El contenido se presenta de forma concreta a través de ideas básicas, y se complementa con materiales de lectura, actividades, etc. como pautas.

1. Considere: Cada nodo de información solo puede utilizar hasta ocho líneas (para evitar la sobrecarga de información). El contenido debe estar escrito en un lenguaje fácil de entender por los potenciales usuarios del sistema, evitando técnicas complicadas, arbitrariedades innecesarias, etc. Las preguntas contenidas en el texto son útiles para el aprendizaje. Dejar un espacio entre las líneas facilita mover la vista de una línea a otra. Las líneas separadas por muy poco espacio reducirán la velocidad de lectura y obligarán al ojo a capturar gran parte de ella inmediatamente.

2. Utilice diferentes métodos para organizar y mostrar información, como: Utilice texto e información sintética en forma de ideas clave en la estructura del hipertexto.

El mapa conceptual se utiliza para estructura jerárquica, representación gráfica y esquemática, que organiza las importantes relaciones que se establecen entre los conceptos clave del bloque de contenido. Gráficos y mapas con espacio de hipertexto. Ayudan a "navegar" a través de la información.

El diseño de la estructura del contenido.

Según la lógica de aprendizaje, el contenido debe seguir una estructura en la que la ruta de acceso a la información debe ser obvia, y determina la navegación establecida a través del enlace de navegación. Es importante considerar principios de enseñanza, leyes, procedimientos, etc.

El contenido educativo es adecuado para este entorno y la estructura del contenido de navegación puede guiarse por la naturaleza de la enseñanza. El ejemplo anterior es la aplicación de algunos principios de enseñanza, como:

Considerando las acciones que se deben tomar en la orientación, ejecución y control de las actividades, el proceso E-A se construye como un proceso en el que los estudiantes buscan activamente el conocimiento.

Estimular la formación de conceptos y el desarrollo de procesos de pensamiento lógico.

La estructura organizativa del sistema de navegación debe realizarse de forma que busque activamente rutas o trayectorias de conocimiento importantes.

El guion multimedia.

La construcción del guión es todo el proceso, y cada escena del audiovisual debe describirse en detalle.

El guión antes de hacer audiovisual.

El método de desarrollo "fuerza" la creencia de que la organización del contenido y otros materiales multimedia deben ser lógicos cuando se presentan y, hasta cierto punto, utilizar ciertos criterios como hilo conductor general de la aplicación.

Este script es el punto de partida para la producción de aplicaciones y describe en detalle la apariencia de cada pantalla.

El guión especifica el diseño de la estructura del contenido y el diseño de los medios como expresión del contenido. Aquí, además de las conferencias presenciales, también se discutieron los cursos impartidos por los docentes, también se realizaron actividades, exámenes y documentos electrónicos para utilizar otro tipo de herramientas para ayudar a los estudiantes a desarrollarse.



Figura 32 Diseño de un EVA en Moodle
Fuente: Banco de imágenes de Google (2021)

Simple machine fórum

El foro se utilizará para resolver problemas académicos y de investigación que ocurrieron durante la universidad, y también discutir las opiniones de los investigadores y participantes en los cursos escolares.



Figura 33 Diseño de un EVA en Moodle
Fuente: Banco de imágenes de Google (2021)

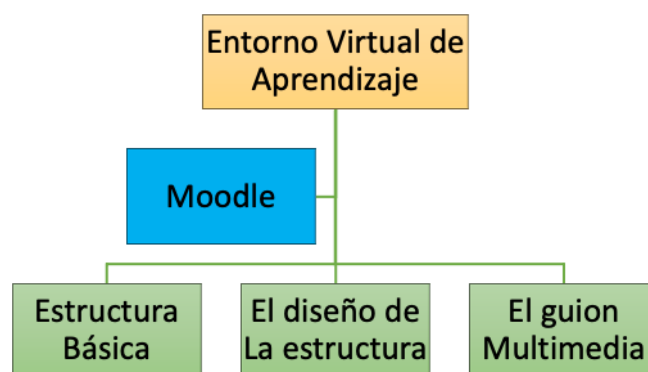


Figura 34 Estructura de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

A continuación, se muestra el cuestionario de evaluación del taller III:

Cuestionario de Evaluación

Siempre (S)= 5	Casi Siempre (CS) = 4	A veces (AV)= 3	Rara vez (RV) = 2	Nunca (N) = 1
----------------	-----------------------	-----------------	-------------------	---------------

N°	ÍTEMS	S(5)	CS(4)	AV(3)	RV(2)	N((1)
1	¿Los EVA, son una herramienta que permite el buen desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje?					
2	¿Para diseñar un EVA se debe utilizar un máximo de 8 líneas?					
3	¿Las preguntas contenidas en el texto son útiles para el aprendizaje?					
4	¿En los EVA los mapas conceptuales se utilizan como estructuras jerárquicas?					
Estructura del contenido						
5	¿Es fundamental los principios de enseñanza, leyes y procedimientos?					
6	¿El contenido educativo es adecuado para este entorno?					
7	¿Estimula la formación de conceptos y el desarrollo de procesos de pensamiento lógico?					
8	¿La estructura organizativa del sistema de navegación debe realizarse de forma que busque activamente rutas o trayectorias de conocimiento importantes?					
El guion multimedia						
9	¿La construcción del guion es todo el proceso, y cada escena del audiovisual debe describirse en detalle?					
10	¿Esta herramienta utiliza ciertos criterios como hilo conductor general de la aplicación?					
11	¿El guion especifica el diseño de los medios como expresión del contenido?					
12	¿El foro se utilizará para resolver problemas académicos y de investigación?					

Fuente: Elaboración propia

TALLER IV GAMIFICACIÓN

CAPACITACIÓN DOCENTE EN EL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT

El presente taller tiene como finalidad capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Bilingüe "Computer World" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. En el uso de herramientas de gamificación conocida como Kahoot.

Tiempo:

Tendrá una duración de 2 semanas, con 1 sesión diaria de 40min. C/U

Indicador:

Crea y promueve la capacitación docente en el uso efectivo de la herramienta Kahoot

Tema

Kahoot!

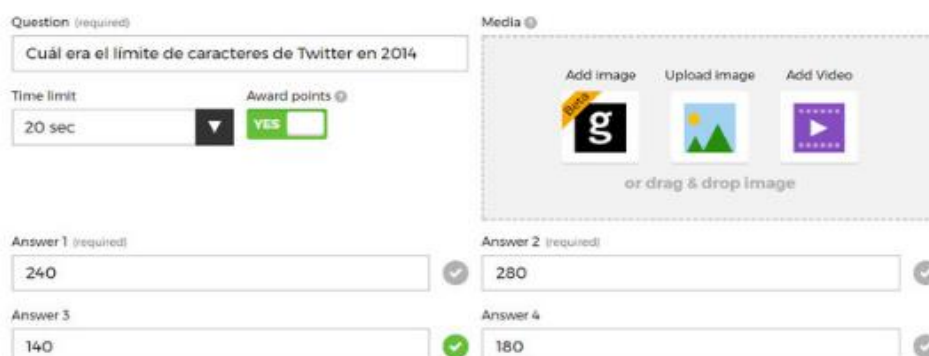
Este es el nombre del servicio web de educación social y gamificada, lo que significa que se comporta como un juego, premiando a quienes avanzan en las respuestas con puntuaciones más altas, para que asciendan al puesto más alto.

Cómo funciona Kahoot

El uso de Kahoot requiere dos partes muy diferentes. Por un lado, está la preparación para el examen, generalmente por parte del profesor. Para hacer esto, necesita crear una cuenta de Kahoot, y este proceso solo toma un minuto en completarse.

Cómo jugar a un Kahoot

Primero, el maestro o anfitrión debe abrir Kahoot en la computadora. Es solo una página web a la que se accede a través de un enlace. Si creó Kahoot usted mismo, simplemente vaya a la lista de Kahoot que ha creado y haga clic en "Reproducir". (Play it).



The image shows the Kahoot! question editor interface. It includes a question text box, a time limit dropdown set to 20 seconds, an award points section with a 'YES' button, a media section with 'Add image', 'Upload image', and 'Add Video' options, and four answer input fields. The answers are 240, 280, 140, and 180, each with a checkmark indicating it is a correct answer.

Figura 35 Cómo crear un cuestionario de Kahoot!

Fuente: Banco de imágenes de Google (2021)



Figura 36 Herramientas de Kahoot!

Fuente: Banco de imágenes de Google (2021).

Modelo de las preguntas de una sola respuesta correcta:

¿En qué fecha se llevó a cabo el descubrimiento de América?

- a) **1492** b)1392 c)1495

Modelo de preguntas con múltiples respuestas correctas:

¿Cuál de estos animales es mamífero?

- a) **Delfín** b) Buitre c) **León** d) Rana

Preguntas para Kahoot de verdadero o falso:

Saturno es más grande que Venus. **Verdadero.**

Actividad

1. ¿Elabora una modelo de prueba para subir en la plataforma de Kahoot!, con respuestas de Verdadero o Falso

N°	Ítems	Verdadero	Falso
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se muestra el cuestionario de evaluación del taller IV:

2. Cuestionario de evaluación

Siempre (S)= 5	Casi Siempre (CS) = 4	A veces (AV)= 3	Rara vez (RV) = 2	Nunca (N) = 1
----------------	-----------------------	-----------------	-------------------	---------------

Nº	ÍTEMS	S(5)	CS(4)	AV(3)	RV(2)	N((1)
1	¿Las TIC, son una herramienta que permite el buen desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje?					
2	¿Kahoot es un servicio web de educación social y gamificada, lo que significa que se comporta como un juego?					
Cómo acceder al juego						
3	¿Es necesario crear una cuenta de Kahoot, para poder acceder?					
4	¿Kahoot es una página web a la que se accede a través de un enlace?					
5	¿Para prepara un examen en Kahoot hay que acceder primero a la cuenta de Kahoot?					
Cómo jugar en Kahoot						
6	¿El anfitrión debe crear un juego desde su dispositivo?					
7	¿EL anfitrión debe mandar un enlace a sus estudiantes?					
8	¿Kahoot puede crear cuestionarios con preguntas de una sola respuesta?					
9	¿Kahoot puede crear cuestionarios con preguntas con respuestas múltiples?					
10	¿Kahoot puede crear cuestionarios con preguntas con respuestas de verdadero a falso?					

Fuente: Elaboración propia

TALLER IV GAMIFICACIÓN

CAPACITACIÓN DOCENTE EN EL USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ

El presente taller tiene como finalidad capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Bilingüe "Computer World" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021. En el uso de herramientas de gamificación conocida como *Quizizz*

Tiempo:

Tendrá una duración de 2 semanas, con 1 sesión diaria de 40min. C/U

Indicador:

Capacita al personal docente en el uso de las plataformas *Quizizz* para evaluar jugando

Tema

Plataforma *Quizizz*

Es un sitio web o una aplicación gratuitos y se puede registrar con los usuarios de Google. Es un sitio web que le permite crear cuestionarios en línea donde los estudiantes pueden responder de tres formas diferentes:

En juegos en vivo (tipo Kahoot) Hacer la tarea (el resultado se entrega al profesor)
Solo (solo juego)

No es necesario que se registre en la plataforma *Quizizz*, solo ingrese la contraseña del juego que le proporcionó el maestro.

Tampoco necesitan instalar ninguna aplicación en sus dispositivos (teléfonos móviles, ordenadores, tabletas ...) a través de cualquier navegador que se pueda jugar. Hay una aplicación que facilita mucho las cosas, pero como dije, no es necesario instalarla.

A diferencia de Kahoot (aunque la situación ha cambiado recientemente), cuando responda *Quizizz*, no es necesario que mire la pizarra o el proyector del aula, pero las preguntas y las posibles respuestas aparecerán en cada dispositivo.

Usos en el ámbito educativo

El creador del juego puede elegir si mostrar la respuesta correcta después de un error. Los estudiantes también pueden optar por revisar sus errores (y corregir las respuestas) después de completar la prueba.

El informe de resultados es muy completo, puede enviar un archivo pdf con todos los detalles de la prueba al alumno (o su familia)

Te permite elegir que el tiempo de respuesta no merece puntos extra, porque los alumnos se ponen nerviosos cuando tienen que responder rápido y fallan mucho más de lo habitual.

Posible puede elegir si permitir que los estudiantes vean su paradero en relación con otros durante el examen.

Cómo se juega

Cada alumno usa su tableta para ingresar, introducir la chincheta que puse en la pizarra y contestar el formulario.

Una vez completado, pueden ver la respuesta, verificar el motivo del error y luego realizar la prueba completa nuevamente.

De esta manera, puedo ver los resultados en el primer intento, el segundo intento (y en algunos casos el tercero).

Al calificarlos, consideraré los dos primeros grados para que, si los estudiantes aprenden de sus errores, puedan mejorar sus calificaciones iniciales hasta cierto punto.



Figura 37 Herramientas de Quizizz

Fuente: Banco de Imágenes Google (2021)

Actividad

Responde las siguientes preguntas

⊙ Pregunta 1

🕒 10 segundos

Q. ¿Dónde jugamos al béisbol?

— opciones de respuesta —

en la piscina

en la pista

en el diamante

en la cancha

⊙ Pregunta 2

🕒 10 segundos

Q. Es dónde jugáis básquetbol, vóleibol y tenis

— opciones de respuesta —

en el diamante

en la pista

en la cancha

en el campo

⊙ Pregunta 3

🕒 10 segundos

Q. Yo juego _____ en la cancha

— opciones de respuesta —

béisbol

tenis

fútbol

Q. Yo _____ en San Diego

— opciones de respuesta —

juego

juegas

jugamos

jugáis

Q. Nosotros _____ ajedrez

— opciones de respuesta —

juego

juegas

jugamos

jugáis

Q. Tú _____ en Las Vegas

— opciones de respuesta —

juego

juegas

jugamos

jugáis

Figura 38 Prueba en formato Quizizz

Fuente: Banco de Imágenes Google (2021)

Cuestionario de Evaluación

En la siguiente lista de cotejo, se procederá a evaluar el taller realizado a los docentes correspondientes a los Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA), La plataforma *Moodle*, y La estrategia de Gamificación (*Kahoot* y *Quizizz*)

Siempre (S)= 5	Casi Siempre (CS) = 4	A veces (AV)= 3	Rara vez (RV) = 2	Nunca (N) = 1
----------------	-----------------------	-----------------	-------------------	---------------

N°	ÍTEMS	S(5)	CS(4)	AV(3)	RV(2)	N((1)
1	¿Las TIC, son una herramienta que permite el buen desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje?					
2	¿Quizizz es un servicio web de educación social y gamificada, lo que significa que se comporta como un juego?					
Cómo acceder al juego						
3	¿Es necesario crear una cuenta de Quizizz, para poder acceder?					
4	¿Quizizz es una página web a la que se accede a través de un enlace?					
5	¿Para prepara un examen en Quizizz hay que acceder primero a la cuenta?					
Cómo jugar en Quizizz						
6	¿El anfitrión debe crear un juego desde su dispositivo?					
7	¿EL anfitrión debe mandar un enlace a sus estudiantes?					
8	¿Quizizz puede crear cuestionarios con preguntas de una sola respuesta?					

Fuente: Elaboración propia

5.7. Factibilidad de la aplicación

5.7.1. Factibilidad Institucional

La unidad educativa Bilingüe "*Computer World*" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, a través de la siguiente propuesta ha iniciado de capacitación del personal de la institución. Con ello, se pretende dar respuestas a la necesidad de los educadores para el uso de un modelo alternativo de Educación a Distancia por causa de la pandemia generada por el virus del COVID-19. Por lo tanto, esta investigación es factible porque el personal directivo está de acuerdo en ejecutarla.

5.7.2. Factibilidad Curricular

La propuesta está dentro de la nueva competencia y el mejoramiento en la calidad de la educación. En este sentido, está orientando la utilización de las TIC en sus diferentes programas, es por ello que el docente debe tener las competencias necesarias en el uso pedagógico de las TIC. Finalmente, brinda soporte de viabilidad para el diseño de la propuesta de modelo de formación docente para el entorno virtual de aprendizaje, que promoverá la actualización de los docentes para adaptarse a las nuevas estrategias de enseñanza.

5.8. Evaluación

La evaluación de la propuesta se realizó justo al culminar cada taller de capacitación a través de un cuestionario, el mismo permitió al docente facilitador, determinar si dicha capacitación tuvo éxito en cada módulo realizado.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

De acuerdo a lo encontrado en los resultados y la necesidad de aprender el manejo de las herramientas en cuanto a los Entornos Virtuales de Aprendizaje, se estableció que los docentes necesitan capacitación en el área de las TIC: Planificación y procesos basados en EVA, que les permita innovar durante el desarrollo de las clases. Por lo tanto, una vez obtenidos los resultados en la siguiente fase de la investigación cuyo objetivo general correspondió en diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021 se puede concluir lo siguiente:

En cuanto a diagnosticar los requerimientos en la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, que evidencia el personal académico de la unidad educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021, a pesar de la formación continua en herramientas ofimáticas, los docentes del actual institución bilingüe aún necesitan aprender o fortalecer la temática del diseño de la actividad de evaluación en el entorno virtual, el 21% maneja la ofimática, el 48% utiliza los entornos virtuales durante las clases, pero los educadores no suelen tener formación en herramientas virtuales, el 56% manejan software educativos, el 24% diseñan actividades educativas con entornos virtuales, por lo que esto representa una debilidad durante la pandemia de COVID-19, porque tomar cursos en línea requiere buenas habilidades informáticas. También se puede determinar que, la mayoría representado por el 88% de los profesores dicen que el ambiente de trabajo es agradable, lo que ayuda a intercambiar experiencias en un ambiente virtual. Cabe destacar, que los docentes que se están capacitando y están en contacto con las TIC se benefician de varias maneras y avanzan en esta nueva visión del usuario de la formación. Del mismo modo, el diagnóstico de necesidades de adquirir conocimientos es fundamental en la etapa de capacitación, ya que esto permitió conocer las necesidades de aprendizaje existente entre los maestros, lo cual ayudó a establecer tanto los objetivos como los contenidos de un plan de formación docente, diseñadas en la propuesta, con una serie de actividades para llevar a cabo, entre ellos talleres de preparación. De igual manera en esta investigación para instruir a los docentes y fue necesario realizar un diagnóstico de necesidades de capacitación ya que esto permitió conocer las carencias de aprendizaje existentes y a través de los resultados establecer los contenidos de un programa de formación del profesorado.

Por otra parte, al explicar los factores asociados a la formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, que evidencia el personal académico de la Unidad Educativa Particular Bilingüe "Computer World" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021 se puede concluir que, el 100% de los docentes están de acuerdo con la estrategia propuesta para el programa de formación, lo que permite a los educadores determinar las funciones y herramientas técnicas que brinda EVA para lograr la formación. Así mismo, diseñar un entorno virtual de aprendizaje y el uso en otro factor demostrable. Además, la edad de los docentes también es un factor de influencia, porque no crecieron con el desarrollo de Internet, ya que el 48% oscilan entre los rangos de 30 a 40 años, los teléfonos inteligentes, las computadoras avanzadas y otras tecnologías. Otro factor importante es que el 44% de los docentes cuentan con un buen equipo informático y el 100% tiene una excelente conexión a Internet, para que el curso sea más fluido y sin interrupciones. Es decir, esto demanda operaciones educativas relacionadas con el uso, selección, utilización y organización de la información, de acuerdo a la orientación que recibió durante la capacitación, así como la diferente disponibilidad tecnológica que son elementos cruciales en la explotación de las TIC para actividades de formación.

Por último, diseñar una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, pudo determinar que, todos los docentes correspondientes al 100% están de acuerdo con llevar a cabo la propuesta va a permitir que los docentes cuenten con una herramienta pedagógica en el uso de las tecnologías, además, mejorar el desempeño de los docentes durante las clases virtuales, manteniendo a sus estudiantes atentos y motivados. Por consiguiente, el 92% de los docentes se sienten motivados con el uso de las herramientas virtuales, ya que va estar actualizado con el uso y mejor manejo de la misma. El 72% del personal docente siente la necesidad de capacitación, la misma, se ven reflejadas en la falta de conocimientos y habilidades en cuanto al uso de las herramientas tecnológicas. Este dio origen del diseño de la propuesta pedagógica basada en un Modelo de Capacitación Docente para Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe "Computer World" ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021.

Recomendaciones

Una vez realizadas las conclusiones, para esta investigación, es necesario hacer una serie de recomendaciones tales como:

Se recomienda a los docentes asistir a los talleres de formación en el contexto virtual, para que pueda aprender o fortalecer el tema del diseño de la actividad de evaluación en el entorno virtual, ya que hoy en día, es fundamental el dominio de dichos recursos para interactuar con los estudiantes. Del mismo modo, se recomienda llevar a cabo la organización y aplicación de la capacitación de herramientas virtuales enfocado en el proceso de enseñanza aprendizaje, el mismo debe ser llevado a cabo por los docentes y estará coordinado por el personal directivo.

Se recomienda a los docentes tener un buen equipo de computación y una excelente conexión a internet, para que las clases sean mucho más fluidas y sin interrupciones, permitiendo así un mejor desarrollo de la misma, en el caso de no poseer dicho equipo, la institución debe proveer el equipo o un espacio acorde para llevar a cabo dichas prácticas. Además, se le recomienda que el docente desarrolle o planifique, métodos de enseñanza que permitan un mejor empleo de los recursos tecnológicos por parte del alumno.

Se recomienda aplicar la propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde el enfoque socio – crítico, dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” ubicada en Quito – Provincia de Pichincha, para el año lectivo 2020 – 2021, ya que, la misma cuenta con una serie de talleres de capacitación docente, para que este pueda llevar a cabo un buen uso de las herramientas virtuales.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación* (Séptima ed.). Caracas, República Bolivariana de Venezuela: Episteme.
- Aristega, D., & Chuiza, M. (2014). *El emprendimiento como estrategia y la calidad de vida de los estudiantes*. Ecuador : Universidad Estatal del Milagro .
- Arroyo, Z., Fernández, S., Barreto, L., & Paz, L. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje en comunidades de práctica de docentes universitarios del Ecuador. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 13(2), 185-200. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7038098>
- Bombino, L., & Jiménez, C. (2019). La preparación del docente y su papel como líder del proceso de enseñanza. *Atlante*, 1-12. Retrieved from <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/07/preparacion-docente-ensenanza.html>
- Buxarrais, M., & Ovidé, E. (2011). El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI. *Sinética, Revista Electrónica de Educación*, 37(1), 1-15.
- Carvajal, V. (2013). *Modelo pedagógico para el desarrollo de programas educativos con componente virtual, dirigidos a adultos de zonas rurales centroamericanas*. (Tesis Doctoral), Universitat de les Illes Balears, Palma, España.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Educación Laurus*, 13(23), 213-234.
- Cedeño, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127.
- Córdova, A. (2016). *Programa de formación pedagógica a docentes orientado al aprendizaje cooperativo en estudiantes a través de un entorno virtual de aprendizaje (Moodle)*. Facultad Regional Multidisciplinaria, Estelí. Managua, Nicaragua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
- De Luca, M. (2020). Las aulas virtuales en la formación docente coo estrategia de continuidad pedagógica en tiempos de pandemia. Usos y paradojas. *Análisis Carolina*, 33(1), 1-12. doi:https://doi.org/10.33960/AC_33.2020
- Durán, J. (2016). *Emprendimiento Juvenil en México*. México: INCAE.
- Durán, R. (2015). *La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes*. (Tesis Doctoral), Universitat Politècnica Catalunya, Barcelona, España.
- Erazo, F. (2014). Análisis y perspectiva del emprendimiento empresarial ecuatoriano en el contexto de la política económica del buen vivir. *Observatorio de la Economía Latinoamericana*, 201-221.

- Escribano, E. (2018). El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa en América Latina. *Revista Educación*, 42(2), 1-14. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.27033>
- Farías, G., & Montoya, J. (2009). Gestión de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de competencias profesionales interculturales: una experiencia de educación superior entre México y España. *Apertura*, 1(1), 1-16.
- Fernández, G. (2015). *El entorno virtual de aprendizaje basado en plataforma moodle y la relación en la capacitación docente de libre acceso*. (Tesis de Maestría), Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Funtealba, R., & Imbarack, P. (2014). Compromiso docente, una interpelación al sentido de la profesionalidad en tiempos de cambio. *Estudios Pedagógicos*, 40(1), 257-273.
- García, P. (2016). Actitud emprendedora de los jóvenes españoles en un contexto de crisis. *Revista de ciencias sociales*, 22(1), 139-152.
- Garrido, M., Munté, R., & Busquet, J. (2016). De las TIC a las TRIC. Estudio sobre el uso de las TIC y la brecha digital entre adultos y adolescentes en España. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 1(54), 44-57.
- Ghitis, T., & Alba, A. (Noviembre de 2019). Percepciones de futuros docentes sobre el uso de tecnología en educación inicial. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(23), 1-12. doi:10.24320/redie.2019.21.e23.2034
- Gramajo, C. (2015). *Diagnóstico de necesidades de capacitación del personal docente y administrativo en el colegio privado del municipio Retalhuleu*. (Tesis de Grado), Universidad Rafael Landívar, Licenciatura en Psicología, Retalhuleu, Guatemala.
- Gutierrez, B. (2018). Hacia donde cambiará la escuela. Los paradigmas de innovación educativa entre maestros en formación. *ReserarchGate*, 76-83.
- Henríquez, G., Veracochea, B., Papale, J., & Berrios, A. (2015). Modelo de capacitación docente para entornos virtuales de aprendizaje, caso decanatos de ciencias de la salud de la UCLA. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18(1), 67-90.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México: Mc Graw Hill.
- Honores, S. (2016). *Capacitación docente y su influencia en la calidad de los aprendizajes de estudiantes, de la Unidad Educativa "Asaad Bucaram" de la ciudad de Arenillas, provincia de El Oro – Ecuador. Periodo lectivo 2014 – 2015*. (Tesis de Maestría), Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Hurtado, J. (2012). *El proyecto de investigación; Comprensión holística de la metodología y la investigación* (7 ed.). Caracas, Venezuela: SYPAL.
- Ibujes, J., & Franco, A. (2019). Uso de las TIC y su relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible en Ecuador. *Retos; Revista de Ciencias de la*

- Jarosczyk, S. (2010). *Construcción de repositorios institucionales open source con Software Greenstone*. (Tesis de Grado), Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata, Argentina.
- Jiménez, L., & Pincay, T. (2019). *Formación de Microemprendedores en el área de Emprendimiento Y Gestión*. (Tesis de Grado), Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Jumbo, F. (2009). *Incidencia de la capacitación del docente en lenguaje en su desempeño en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2007 - 2008*. (Tesis de Maestría), Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador.
- LivinaLavigne, M., & Urrutia, I. (2014). *La formación de un docente de calidad para el desarrollo sostenible*. UNESCO, Programa de Educación. La Habana, Cuba: Universidad de La Habana. Obtenido de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/pdf/Formaciondocentes_Llivina.pdf
- Martínez, F., Bajaña, J., Chávez, C., Guerrero, M., & Oña, B. (2016). Ecosistema del Emprendimiento en la Universidad Contemporánea. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 6(1), 1-14.
- Martínez, G., Guevara, A., & Valles, M. (2016). El desempeño docente y la calidad educativa. *Ra Ximhai*, 12(6), 123-134.
- Martínez, M., Guilló, N., & Santero, R. (2019). *La Economía Social en el emprendimiento de base tecnológica en España. Un análisis cualitativo*. España: Ciriec.
- Medina, E. (2019). *Estrategia de formación virtual basada en el modelo Addie para fortalecer competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes del colegio Wesleyano Norte*. (Tesis de Maestría), Universidad EAN, Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación . (2016). *Emprendimiento y Gestión*. Ecuador: ME.
- Monzoy, E., Acosta, D., & Sánchez, C. (2011). La capacitación docente, factor clave en la calidad de la educación superior en el Instituto Tecnológico de Oaxaca. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 1(2), 1-13.
- Morán, P. (2004). *La docencia como recreación y construcción del conocimiento Sentido pedagógico de la investigación en el aula*. (Tesis Doctoral), Universidad Nacional Autónoma de México, México DF, México.
- Musset, M. (2016). El docente como líder de cambio y el desarrollo de competencias. *Vinculando*, 2016(1), 1-32. doi:<https://vinculando.org/educacion/docente-lider-cambio-desarrollo-compentencias.html>
- Pachacama, L. (2017). *El Aprendizaje de Control de Costos y su Incidencia en los Emprendimientos Productivos de los Estudiantes del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Cotogchoa, del Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha*,

en el Periodo Lectivo 2016-2017. (Tesis de Grado), Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

- Paz, M. (2018). *La oferta y demanda de docentes que dictan la asignatura de Emprendimiento y Gestión de las Instituciones Educativas Fiscales de Bachillerato, del Distrito Metropolitano de Quito, en el año lectivo 2017-2018.* (Tesis de Grado), Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Pérez, R., Rojas, J., & Paulí, G. (2008). Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 5(10), 1-10. Obtenido de <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/050510/A1mar2008.pdf>
- Quiroga, D., Torrens, J., & Murcia, C. (Junio de 2017). Usos de las TIC en América Latina: una caracterización. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, XXV(2), 289-305. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ingeniare/v25n2/0718-3305-ingeniare-25-01-00289.pdf>
- Rámirez, M. (2018). *Relación de la asignatura de emprendimiento y gestión con el perfil de salida del bachiller, en los estudiantes del bachillerato general unificado, de la unidad educativa "Jacinto Collahuazo".* Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Remache, A. (2019). *El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño y su incidencia en la generación de ideas innovadoras en los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal.* Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Riera, J. (2018). *Los proyectos de emprendimiento en el aula y su incidencia en el perfil de salida de los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tercer año de Bachillerato de la Institución Educativa Vicente Rocafuerte.* Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Rondón, M., Villacís, M., & Miranda, M. (2016). Estadística descriptiva. *Revista Alegría México*, 68(4), 397-407.
- Ros, Í. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. *Ikastorratza, e- Revista de Didáctica*, 2(1), 1-12.
- Rosales, M. (2014). La formación docente de los profesores de nivel superior. *Revista electrónica ANFEI Digital*, I(1), 1-7.
- Rovayo, G. (2014). El emprendimiento y la educación no siempre van en la misma dirección. *IDE Business School*, 96-104.
- Ruíz, C., Bueno, Ó., Más, T., Tejada, J., & Navio, A. (2008). Funciones y escenarios de actuación del profesor universitario. Apuntes para la definición del perfil basado en competencias. *Revista de la Educación Superior*, 37(146), 115-132.
- Ruíz, M., & Hernández, V. (2018). La incorporación y uso de las TIC en Educación Infantil. Un estudio sobre la infraestructura, la metodología didáctica y la

- formación del profesorado en Andalucía. *Pixel-bit Revista de Medios y Educación*(58), 81-96. doi:10.12795/pixelbit.2018.i52.06
- Sabino, C. (1992). *El proceso de la investigación* (Quinta ed.). (A. Sabino, Ed.) Caracas: Panapo.
- Salas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, I(1), 1-16.
- Salgado, J., de los Ríos, I., & González, M. (2017). *Management of Entrepreneurship Projects from Project-Based Learning: Coworking StartUPS Project at Universidad Politécnica Salesiana*. Ecuador: Salesian Polytechnic University. doi:10.5772/intechopen.68492
- Samaniego, M. (2017). Emprendimiento y responsabilidad social: Análisis estadístico de la participación de la mujer en Ecuador. *Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Departamento de Seguridad y Defensa, Unidad Académica Especial Salinas* , 275-285.
- Sánchez, J. (2015). *Entrepreneurship Education and Training*. Croatia : IntechOpen.
- Sanmartín, G. Z. (2017). El reciclaje: Un nicho de innovación y emprendimiento con enfoque ambientalista. *Revista Universidad y Sociedad*, 9(1), 36-40.
- Sierra, C. (2017). *Emprendimiento: conceptos y plan de negocios*. México : Pearson.
- Ticona, J. (2019). *Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y su relación con el desempeño laboral del personal administrativo de las Universidades Nacionales de la Región de Puno, 2018 - 2019*. (Tesis de Maestría), Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.
- UNESCO. (2017). Conferencia Internacional sobre TIC y Educación Post-2015. *TIC en la educación* (págs. 1-5). Paris, Francia: UNESCO. Obtenido de <http://wayback.archive-it.org/10611/20171122190730/http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/ict/s/policy/international-conference-on-ict-and-post-2015-education/>
- Urgilés, M. (2017). *Guía Metodología para formar emprendedores en la asignatura de Emprndimiento y Gestión para los estudiantes de Bachillerato, de la Unidad Educativa Santa Isable, seccion Matutina, en el año lectivo, 2017-2018*. (Tesis de Grado), Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- Urquiza, L. (2012). Justificación de uso de las TICS en educación inicial. *Perspectivas en Primera Infancia*, I(1), 1-10.
- Urrutia, M., Aburto, M., Arce, A., & Guevara, R. (2015). La formación docente evaluada por método mixto. *Revista de la Fundación Educación Médica*, XVIII(5), 337-343. doi:http://dx.doi.org/10.4321/S2014-98322015000600008.
- Vera, P. (2015). Red emprende: universidad, educación, emprendimiento e innovación. *Ingeniería Solidaria*, 11(18), 57-63.

- Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114.
- Visser, Y., Visser, L., Simonson, M., & Amirault, R. (2013). Trends and issues in distance education: International perspectives. *Revista estadounidense de educación a distancia*, 27(2), 1-338. doi:<https://doi.org/10.1080/08923647.2013.772017>

ANEXOS
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
USO DE HERRAMIENTAS VIRTUALES EN EL AULA
CUESTIONARIO

Datos informativos:

Institución: Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*”

Fecha: _____

Introducción:

Estimado participante:

El presente cuestionario tiene como finalidad recoger información pertinente al conocimiento del manejo de uso de las TIC a los docentes de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*”.

Esta encuesta está dirigida a los maestros de primaria y secundaria pertenecientes a las áreas de español e inglés. Se analizará el uso de herramientas virtuales en el aula.

Instrucciones:

- Lea detenidamente cada pregunta.
- Marque con una X la respuesta correcta.
- Conteste el cuestionario usando información real.

1. De las siguientes destrezas indique aquellas que usted posee en el uso de herramientas virtuales. Escoja máximo 3 opciones.

ITEM	PREGUNTAS	X
a.	Manejo de ofimática (Word, Excel, Power Point)	
b.	Diseño de Entornos Virtuales.	
c.	Softwares educativos.	
d.	Diseño de actividades evaluativas en Entornos Virtuales.	
e.	Gamificación	

2. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

Siempre (S)= 5	Casi Siempre (CS) = 4	A veces (AV)= 3	Rara vez (RV) = 2	Nunca (N) = 1
----------------	-----------------------	-----------------	-------------------	---------------

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		S(5)	CS(4)	AV(3)	RV(2)	N(1)
a.	¿Con qué frecuencia asiste a capacitaciones relacionadas con el uso de herramientas virtuales aplicadas al proceso de enseñanza aprendizaje fuera de la institución?					

3. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
a.	¿En la escala del 1 al 5 siendo 1 el más bajo y 5 el más alto qué tan motivante puede ser para usted la aplicación de herramientas virtuales en el aula?					

4. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS					
		18-25	25-30	30-35	35-40	40-50	50 o mas
a.	De las siguientes opciones seleccione el rango en que se ubica su edad.						

5. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
a.	Valore el apoyo de las autoridades en la creación de espacios de formación docente en el uso de las TIC aplicados a entornos educativos siendo 1 el más bajo y 5 el más alto.					

6. Marque con una X (máximo 2 opciones) el área de conocimiento vinculado al ejercicio de su profesión docente.

ITEM	PREGUNTAS	X
a.	Lengua y Literatura	
b.	Matemáticas	
c.	Ciencias Naturales	
d.	Estudios Sociales	
e.	Inglés	
f.	Tecno-pedagogía	
g.	Desarrollo Humano Integral	

7. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

TEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		Alegría	Seguridad	Inseguridad	Molestia	Impotencia
a.	¿Cuál de las siguientes emociones expresa usted frente al uso de las TIC aplicadas a procesos educativos? Marque 2 opciones.					

8. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

TEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS					
		Internet	Cámara	CPU 500 de memoria o superior	CPU 6GB de ram	Tableta	Impresora
a.	¿Qué servicios y equipo de los que usted dispone para desarrollar los procesos pedagógicos desde la virtualización? Marque las necesarias que usted posee.						

9. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS							
		2	5	10	15	20	30	50	100 o mas
a.	¿De cuántos megas es el internet que usted usa para las clases virtuales y preparación de material?								

10. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

Siempre (S)= 5	Casi Siempre (CS) = 4	A veces (AV)= 3	Rara vez (RV) = 2	Nunca (N) = 1
----------------	-----------------------	-----------------	-------------------	---------------

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		S(5)	CS(4)	AV(3)	RV(2)	N(1)
a.	La institución posee y facilita equipos tecnológicos a docentes y estudiantes para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.					

11. Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.

Siempre (S)= 5	Casi Siempre (CS) = 4	A veces (AV)= 3	Rara vez (RV) = 2	Nunca (N) = 1
----------------	-----------------------	-----------------	-------------------	---------------

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		S(5)	CS(4)	AV(3)	RV(2)	N(1)
a.	Existe un ambiente laboral de apoyo y colaboración en la cual facilita la labor docente.					

12. Marque con una X según su criterio:

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTA	
		SI	NO
a.	¿Cree usted pertinente el diseño de una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “ <i>Computer World</i> ”?		

Razón de su respuesta:

13. Marque con una X la valoración que pueda tener los siguientes objetivos de una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*”.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
a.	Identificar las funciones que ofrece el EVA y las herramientas tecnológicas para el uso pedagógico.					
b.	Describir las partes y estructura de <i>Moodle</i> .					
c.	Diseñar un entorno virtual de aprendizaje la cual contenga temas como: Añadir recursos y actividades formativas, uso de e-learning, embeber actividades y/o videos, etc.					
d.	Diseñar actividades de aprendizaje de gamificación desde aplicaciones virtuales.					

14. Marque con una X la valoración que pueda tener las siguientes estrategias de una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de

Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” siendo 5 el más importante y 1 el menos importante.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
a.	Centrada en la individualización. Recuperación de información de internet.					
b.	Trabajos con materiales multimedia interactivos tales como tutoriales, ejercicios, solución de problemas, etc.					
c.	Practicas a través de la red con profesionales del tema.					
d.	Exposiciones en forma grupal enfocadas en la colaboración.					

15. Marque con una X la valoración que pueda tener los siguientes posibles contenidos de una propuesta de formación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” siendo 5 el más importante y 1 el menos importante.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
a.	Funciones del EVA y herramientas tecnológicas para el uso pedagógico.					
b.	Partes y estructura de <i>Moodle</i> .					
c.	Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje tales como: Añadir recursos y actividades formativas, uso de e-learning, embeber actividades y/o videos, etc.					
d.	Gamificación desde aplicaciones virtuales.					

16. Valore las siguientes actividades para llevar a cabo la capacitación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” siendo 5 el más importante y 1 el menos importante.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
a.	Clase magistral					
b.	Estudio de caso					
c.	Mesas grupales					
d.	Simulación					
e.	Clase invertida					

17. Valore los siguientes recursos para llevar a cabo la capacitación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” siendo 5 el más importante y 1 el menos importante.

ITEM	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
a.	Computadores / Laptops					
b.	Internet					
c.	Cámara					
d.	Parlantes					
e.	Impresora					
f.	Cuenta de e-mail					
g.	Textos					
h.	Presentaciones					
i.	Videos					
j.	Páginas web					

18. De las siguientes técnicas escoja una con la cual permitiría evaluar la capacitación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” Marque 1 sola opción.

ITEM	PREGUNTAS	X
a.	Encuestas	
b.	Grupos Focales	

19. De los siguientes instrumentos escoja uno con la cual permitiría evaluar la capacitación docente sobre gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje desde el enfoque socio-critico dirigido al personal académico de la Unidad Educativa Bilingüe “*Computer World*” Marque 1 sola opción.

ITEM	PREGUNTAS	X
a.	Cuestionario	
b.	Grupo de preguntas generadoras	