



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
MENCIÓN INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN**

**TÍTULO PROYECTO**

**PLATAFORMAS DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE  
(AVA) EN EL TRABAJO COLABORATIVO, DE LOS  
ESTUDIANTES DE OCTAVO DEL CICLO BÁSICO SUPERIOR DE  
LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE TORREMAR**

**AUTORES**

**ARIAS AGUIRRE ISAAC RUFINO**

**VALDIVIESO ESCOBAR LUIS ALFREDO**

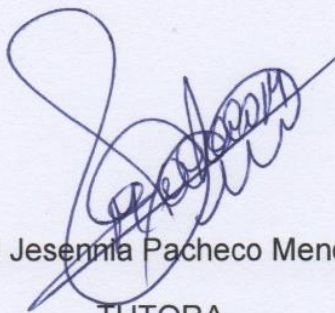
**MILAGRO, 13 ABRIL 2015**

**ECUADOR**

## ACEPTACIÓN DE LA TUTORA

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por los Sres. Isaac Rufino Arias Aguirre y Luis Alfredo Valdivieso Escobar, para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Informática y Programación y que he aceptado tutoriar a los estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 13 días del mes de abril del 2015

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mildred Jesennia Pacheco Mendoza', is written over a circular stamp. The signature is stylized and somewhat illegible due to the overlapping lines.

Lic. Mildred Jesennia Pacheco Mendoza MSc.

TUTORA

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El autor de esta investigación declara ante el Consejo Directivo de la Facultad de Educación Semi presencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 13 días del mes de abril del 2015



Isaac Rufino Arias Aguirre

120404246-7



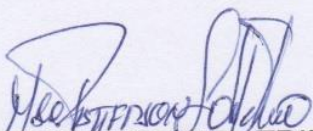
Luis Alfredo Valdivieso Escobar


092002406-4

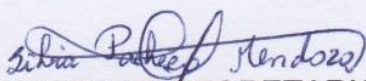
## CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Informática y Programación otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTIFICA	[ 49 ]
DEFENSA ORAL	[ 50 ]
TOTAL	[ 99 ]
EQUIVALENTE	[ 99 ]

  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

  
PROFESOR DELEGADO

  
PROFESOR SECRETARIO

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a DIOS, quien inspiró mi espíritu para trabajar en este proyecto, por darme amor y salud cada día de mi vida.

Siempre me he sentido maravillado por la linda familia que tengo, en especial mi amada esposa quien supo comprender mi falta de presencia en casa los fines de semana, me apoyó y alentó para continuar, cuando parecía que me iba a rendir en este reto, del cual he salido victorioso a pesar de muchas adversidades, y aquí estoy, satisfecho de haber conseguido exitosamente un logro más, mi proyecto de tesis. Gracias Laura.

La razón de que me levante cada día, esforzarme por el presente y el mañana, ser mi principal motivación. Como en todos mis logros, en este han estado presente. Muchas gracias hijos.

A mis padres, quienes fueron un gran soporte emocional.

A todos los que me alentaron a escribir y concluir esta tesis, hago esta dedicatoria.

Isaac Arias Aguirre

## DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios por darme la fortaleza e iluminación para poder culminar este trabajo y no desmayar en los problemas que se presentaban sin perder la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mis padres Alfredo Valdivieso y Rusia Escobar por haberme guiado por un buen camino, formándome con valores, principios, perseverancia y coraje para saber cómo luchar, saliendo victorioso ante las adversidades de la vida y así conseguir mis objetivos.

A mi amada esposa Sonia Peñafiel que ha sido el impulso y ayuda fundamental para la realización y culminación de la misma; su amor incondicional, ha sido amiga, compañera inseparable, fuente de sabiduría, calma y consejo en todo momento. Te lo agradezco muchísimo amor.

A mis hijos Angie Michelle y Ángel Lionel, cada vez que los veo, me doy cuenta que estoy frente a los retratos vivos de su madre y mío, son ellos mi mayor motivación para esforzarme cada día, sus afectos y cariños son los detonantes de mi felicidad.

Y como olvidarme de mis compañeros y amigos de labores, en especial a Irma Vásquez que siempre me facilitó horarios especiales para poder culminar este proyecto.

¡Gracias a Todos!

Luis Valdivieso Escobar.

## **AGRADECIMIENTO**

Nuestros más sinceros agradecimientos a Dios que nos guio con su sabiduría, a nuestros familiares y amigos que fueron soporte para el inicio y fin de este viaje, nuestra carrera.

A la UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO, por la que nos sentimos orgullosos, agradecemos el darnos la oportunidad de continuar y terminar nuestros estudios superiores y ser profesionales.

Un reconocimiento especial a la Lic. Mildred Jesennia Pacheco Mendoza MSc., tutor de esta investigación, por la orientación, seguimiento y supervisión realizada de forma continua, al desarrollo de esta tesis.

Nuestra gratitud por la confianza, apoyo y dedicación de los excelentes profesionales de UNEMI, los profesores.

A nuestros amigos de curso, por haber hecho de esta etapa universitaria, un trayecto de vivencias inolvidables.

Existen muchas personas que han formado parte de este reto profesional, a las que nos gustaría extender nuestro más profundo agradecimiento por sus consejos, amistad y compañía, en esos momentos difíciles que pudimos haber pasado. Quizás algunos estén solo en nuestros recuerdos y en nuestros corazones, pero sin importar donde se encuentren, una vez más gracias por todo.

Isaac Arias Aguirre

Luis Valdivieso Escobar

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Señor

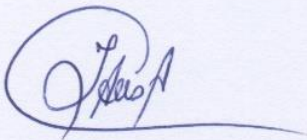
Ing. Jorge Fabricio Guevara Viejo, MAE

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

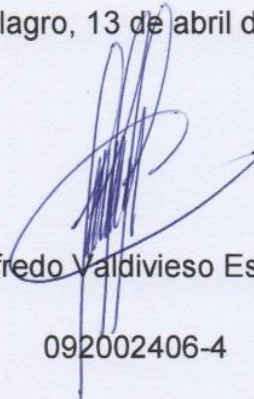
Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue Plataformas de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en el trabajo colaborativo de los estudiantes de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar y que corresponde a la Facultad de Educación Semipresencial y a Distancia

Milagro, 13 de abril del 2015



Isaac Rufino Arias Aguirre

120404246-7



Luis Alfredo Valdivieso Escobar

092002406-4



# ÍNDICE GENERAL

CARATULA.....	I
ACEPTACIÓN DE LA TUTORA .....	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	III
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA .....	IV
DEDICATORIA.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR .....	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
INDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
INTRODUCCION .....	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA .....	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1.1    Problematización.....	3
1.1.2    Delimitación del Problema .....	7
1.1.3    Formulación del Problema .....	8
1.1.4    Sistematización del Problema .....	8
1.1.5    Determinación del tema .....	8
1.2 OBJETIVOS.....	9
1.2.1    Objetivo General de la investigación .....	9
1.2.2    Objetivos Específicos de la investigación .....	9
1.3 JUSTIFICACION .....	9
1.3.1    Justificación de la investigación .....	9
CAPÍTULO II.....	11
MARCO REFERENCIAL.....	11
2.1 MARCO TEORICO .....	11

2.1.1 Antecedentes Históricos .....	11
2.1.2 Antecedentes Referenciales.....	15
2.1.3 Fundamentación Teórica.....	16
2.1.4 Fundamentación Pedagógica .....	24
2.1.5 Fundamentación Psicológica.....	25
2.2 MARCO LEGAL.....	26
2.3 MARCO CONCEPTUAL.....	28
2.4 HIPOTESIS Y VARIABLES .....	29
2.4.1 Hipótesis General .....	29
2.4.2 Hipótesis Particular .....	29
2.4.3 Declaración de Variables.....	30
2.4.4 Operacionalización de las variables .....	31
CAPITULO III .....	33
MARCO METODOLOGICO .....	33
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACION.....	33
3.2 LA POBLACION Y LA MUESTRA.....	34
3.2.1 Características de la población.....	34
3.2.2 Delimitaciones de la población .....	35
3.2.3 Tipos de la muestra .....	35
3.2.4 Tamaño de la muestra.....	35
3.2.5 Proceso de selección .....	36
3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS .....	36
3.3.1 Métodos teóricos .....	36
3.3.2 Métodos empíricos .....	36
3.3.3 Técnicas de investigación .....	37
3.4 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN .....	37
CAPÍTULO IV.....	39
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	39
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL.....	39
4.1.1 Encuestas aplicadas a los docentes de octavo año de educación general básica .....	40
4.1.2 Encuestas aplicadas a los estudiantes de octavo año de educación general básica.....	53

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.....	64
4.3 RESULTADOS .....	67
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	68
CAPITULO V.....	71
PROPUESTA.....	71
5.1 TEMA .....	71
5.2 FUNDAMENTACIÓN .....	71
5.3 JUSTIFICACIÓN .....	73
5.4 OBJETIVOS.....	74
5.4.1 Objetivo general de la propuesta.....	74
5.4.2 Objetivos específicos de la propuesta .....	75
5.5 UBICACIÓN .....	75
5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD.....	76
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	77
5.7.1 Actividades .....	77
5.7.2 Recursos, Análisis financiero .....	80
5.7.3 Impacto .....	81
5.7.4 Cronograma.....	82
5.7.3 Lineamiento para evaluar la propuesta .....	84
CONCLUSIONES.....	86
RECOMENDACIONES .....	87
BIBLIOGRAFÍA .....	88
ANEXO 1. CUADRO EXPLICATIVO .....	90
ANEXO 2. ARBOL DE PROBLEMAS .....	93
ANEXO 3. DISEÑO DE ENCUESTA PARA DOCENTES.....	94
ANEXO 4. DISEÑO DE ENCUESTA PARA ALUMNOS .....	97
ANEXO 5. MANUAL DE USUARIO EDMODO .....	100
ANEXO 5. FOTOGRAFÍAS DE LA INVESTIGACIÓN .....	109

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 4.1: Resultado de conocimiento de profesores.....	40
Cuadro 4.2: Resultado sobre necesidad de capacitaciones a los docentes. ....	41
Cuadro 4.3: Resultado en la ayuda de los ambientes virtuales de aprendizaje.....	42
Cuadro 4.4: Opinión sobre tener un espacio virtual para profesores.....	43
Cuadro 4.5: Uso de redes sociales educativas.....	44
Cuadro 4.6: Uso de espacios virtuales para fortalecer el trabajo colaborativo. ....	45
Cuadro 4.7: Recursos utilizados para gestionar el trabajo colaborativo.....	46
Cuadro 4.8: Plataformas de ambientes virtuales académicos, más conocidas .....	47
Cuadro 4.9: Experiencia de uso de los ambientes virtuales de aprendizaje.....	48
Cuadro 4.10: Tiempo promedio de uso.....	49
Cuadro 4.11: Herramientas informáticas más usadas en clase .....	50
Cuadro 4.12: Resultado de actividades realizadas .....	51
Cuadro 4.13: Conocimiento de estudiantes .....	53
Cuadro 4.14: Resultado sobre la ayuda de los AVA. ....	54
Cuadro 4.15: Resultado sobre capacitar a los docentes .....	55
Cuadro 4.16: Opinión sobre tener un espacio virtual para estudiantes. ....	56
Cuadro 4.17: Uso de redes sociales educativas. ....	57
Cuadro 4.18: Uso de recursos para trabajo colaborativo en clase. ....	58
Cuadro 4.19: Ambientes virtuales de aprendizaje más conocidas y utilizadas.....	59
Cuadro 4.20: Experiencia usando ambientes virtuales de aprendizaje. ....	60
Cuadro 4.21: Tiempo promedio de uso.....	61
Cuadro 4.22: Herramientas informáticas más usadas. ....	62
Cuadro 4.23: Actividades académicas realizadas en AVA. ....	63
Cuadro 5.24: Gastos de la ejecución de la propuesta .....	81

## INDICE DE FIGURAS

Figura 4.1: Resultado de conocimiento de profesores. ....	40
Figura 4.2: Resultado sobre necesidad de capacitaciones a los docentes.....	41
Figura 4.3: Resultado sobre la ayuda de los ambientes virtuales de aprendizaje .....	42
Figura 4.4: Opinión sobre tener un espacio virtual para profesores .....	43
Figura 4.5: Uso de redes sociales educativas .....	44
Figura 4.6: Uso de espacios virtuales para fortalecer el trabajo colaborativo.....	45
Figura 4.7: Recursos utilizados para gestionar el trabajo colaborativo .....	46
Figura 4.8: Plataformas de ambientes virtuales académicos, más conocidas .....	47
Figura 4.9: Experiencia de uso de los ambientes virtuales de aprendizaje.....	48
Figura 4.10: Tiempo promedio de uso .....	49
Figura 4.11: Herramientas informáticas más usadas en clase .....	50
Figura 4.12: Resultado de actividades realizadas.....	51
Figura 4.13: Conocimiento de estudiantes.....	53
Figura 4.14: Resultado sobre la ayuda de los AVA. ....	54
Figura 4.15: Resultado sobre capacitar a los docentes.....	55
Figura 4.16: Opinión sobre tener un espacio virtual para estudiantes.....	56
Figura 4.17: Uso de redes sociales educativas. ....	57
Figura 4.18: Uso de recursos para trabajo colaborativo en clase. ....	58
Figura 4.19: Ambientes virtuales de aprendizaje más conocidas y utilizadas. ....	59
Figura 4.20: Experiencia usando ambientes virtuales de aprendizaje.....	60
Figura 4.21: Tiempo promedio de uso. ....	61
Figura 4.22: Herramientas informáticas más usadas. ....	62
Figura 4.23: Actividades académicas realizadas en AVA.....	63
Figura 5.24: Ubicación de la institución .....	75
Figura 5.25: Croquis de la institución .....	76
Figura 5.26: Instalaciones de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar .....	109
Figura 5.27: Instalaciones parte Interna de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar ..	109
Figura 5.28: Instalaciones parte Interna de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar ..	110
Figura 5.29: Laboratorio #1 de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar .....	110
Figura 5.30: Laboratorio #1 de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar .....	110
Figura 5.31: Laboratorio # 2 de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar .....	110
Figura 5.32: Socializando el uso de Edmodo con los Docentes.....	110
Figura 5.33: Indicando pasos para crear usuario en Edmodo .....	110
Figura 5.34: Indicando pasos para crear usuario en Edmodo .....	110
Figura 5.35: Docentes practicando en la plataforma virtual Edmodo .....	110
Figura 5.36: Con personal docente de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar .....	110
Figura 5.37: Indicando pasos de como ingresar a Edmodo.....	110
Figura 5.38: Realizando actividades en Edmodo.....	110
Figura 5.39: Estudiante practicando en Edmodo .....	110

Figura 5.40: Trabajando en Edmodo .....	110
Figura 5.41: Socializando con los estudiantes uso de Edmodo .....	110
Figura 5.42: Docente trabajando con los estudiantes en Edmodo .....	110
Figura 5.43: Realizando actividades en Edmodo.....	110

## RESUMEN

El presente proyecto trata de impulsar el desarrollo de las competencias necesarias para el manejo y utilización de ambientes virtuales de aprendizaje, que le permita al profesor convertirse en un facilitador de comunicación y organizador de fuente de información, a través de los mecanismos que brinda la tecnología. Se fundamentó en el marco teórico de técnicas pedagógicas que proporcionan los ambientes virtuales de aprendizaje para el logro de construcción del conocimiento colaborativo, variable identificada en el problema. Se presentó a los profesores del área de informática y autoridades, las ventajas con las que podían contar al usar AVA y la factibilidad de aplicar el proyecto ya que a través de una investigación de tipo descriptiva, los resultados de la encuesta planteada, arrojaron indicadores que nos permitió demostrar que los profesores y estudiantes de 8vo. año de educación general superior, de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, realmente necesitan de la plataforma tecnológica Edmodo, para su trabajo dentro y fuera de clase, y para el mejoramiento del aprendizaje participativo de todos, quienes están abiertos a usarla. La implementación tuvo gran aceptación por parte de los maestros, ya que pusieron a prueba los conocimientos adquiridos con el manual de usuario entregado y la capacitación que recibieron, y los estudiantes, puesto que se sintieron cómodos al usar la herramienta dentro de clase, en una actividad planteada. Con esto la investigación demostró que se generó un interés más amplio por trabajar y participar en forma conjunta y se facilitó el trabajo del profesor.

Palabras claves: Ambientes virtuales de aprendizaje, plataforma tecnológica, aprendizaje participativo, conocimiento colaborativo

## **ABSTRACT**

This project aims to promote the development of skills necessary for the management and use of virtual learning environments, which allows the teacher to become a communication facilitator and organizer of source, through the mechanisms offered by technology. It was based on the theoretical framework of pedagogical techniques that provide virtual learning environments to achieve collaborative knowledge construction, variable identified in the problem. Teachers of informatics and authorities were introduced, the advantages that could count using AVA and the feasibility of implementing the project as through a descriptive research, the results of the proposed survey, threw indicators allowed us to demonstrate that teachers and students 8th. year of higher general education, Bilingual Education Torremar really need the technology platform Edmodo, for their work in and out of class, and the improvement of participatory learning for all who are open to using it. The implementation was well accepted by teachers as they tested the knowledge gained through the manual delivered and the training they received, and students, since they felt comfortable using the tool in class, in an activity raised. This research showed that a wider interest generated by work and participate jointly and teacher work is facilitated.

Keywords: Virtual Learning Environments, technology platform, participatory learning, collaborative knowledge



## INTRODUCCION

La presente investigación surgió por la necesidad de motivar a los profesores a usar herramientas tecnológicas diferentes a las tradicionales, usadas desde hace muchos años atrás, que les permita conocer y aplicar nuevas técnicas pedagógicas, para orientar de mejor manera a los estudiantes de 8vo. año de educación general superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, y dinamizar el trabajo colaborativo, durante todo su proceso de aprendizaje; además que pueda crear mecanismos para fortalecer la comunicación e interacción entre los miembros de un grupo, fomentando el trabajo en equipo, con proyectos subidos a una plataforma AVA, a los que pueda hacer seguimiento y tomar medidas correctivas y oportunas de acuerdo al progreso de cada alumno.

Los ambientes virtuales de aprendizaje son muy utilizados hoy en día en muchas instituciones educativas ya que permite al educando la facilidad de estudiar en el momento que lo requiera y el lugar donde se encuentre, siempre y cuando tenga un dispositivo electrónico, con internet. Al permitir crear espacios virtuales y sociales donde el principal autor va a ser el profesor quien debe de evolucionar hasta convertirse en un “tutor virtual” que guie y facilite conocimiento permanente de forma rápida y eficazmente. Mientras que el estudiante pasa a ser el centro de este proceso educativo, conforme se responsabiliza de su aprendizaje y asume un papel activo.

El principal objetivo de la utilización de AVA, es la creación de una comunidad educativa virtual, para que el profesor aplique técnicas de aprendizaje colaborativo y anime a sus estudiantes al desarrollo de su autonomía formativa.

Este trabajo está estructurado en cinco capítulos, los cuales se detallan a continuación:

Capítulo I, Plantea el problema de la investigación y su problematización, delimitaciones geográficas, formulación, sistematización y determinación del tema, así como objetivos propuesto a alcanzarse y su respectiva justificación.

Capítulo II, lo constituye el marco referencial, con los antecedentes históricos de cada una de las variables relacionadas con el tema de investigación, las fundamentaciones psicológicas, pedagógicas y sociológicas, desarrollo del

marco teórico y marco legal, para terminar con el marco conceptual donde se presentan algunos términos utilizados en esta investigación para finalmente declarar variables y formular hipótesis.

Capítulo III, presenta el marco metodológico, donde se sustenta el motivo de la investigación, con sus diferentes tipos de diseño, además de la población y muestra tomada para su análisis, con métodos, técnicas e instrumentos de investigación y la forma en que trato los datos estadísticos.

Capítulo IV, constituido por el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en las encuestas hechas a profesores y alumnos de 8vo. año de educación superior, de la institución educativa, donde también se incluye la situación actual, el análisis comparativo, evolución y tendencia, continuando con los resultados y la verificación de las hipótesis.

Capítulo V, Presenta lo más importante de esta investigación, donde se desarrolla toda la propuesta, que consistió en la Implementación del entorno virtual gratuito de aprendizaje “EDMODO”, para gestionar el trabajo colaborativo entre profesores y estudiantes de octavo año de educación básica superior, de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar. Última fase después de finalizada la investigación, donde se presenta la propuesta, una breve redacción de la fundamentación y justificación, se plantean objetivos generales y específicos, seguido de graficas sobre la ubicación geográfica de la institución y sus alrededores, sacadas de la herramienta google maps, descripción de la propuesta, adicional un manual digital y didáctico con pasos a seguir para que otros profesores interesados aprendan a utilizar la plataforma “Edmodo”, seguido de un detalle de los recursos tanto humanos, tecnológicos y económicos, utilizados, además de un cronograma de actividades para ejecución de la propuesta en tiempos previstos. Finalmente la redacción de las conclusiones y recomendaciones a tener en cuenta para contribuir al mejor uso y manejo de los AVA, como herramienta soporte para el fortalecimiento del trabajo colaborativo y técnicas que permitan una mejor gestión académicas dentro y fuera de la clase.

# CAPITULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1.1 Problematización

Con la llegada de los dispositivos electrónicos inteligentes (gadget), el acceso a la red Internet y la generación de herramientas gratuitas, tales como blogs, correos y las redes sociales, son muestras del incremento del uso de la tecnología a nivel mundial, FACEBOOK, TWITER Y GOOGLE+ crean grandes posibilidades para el trabajo colaborativo en la educación, las mismas que empiezan a tomar formas y a tener características propias de una sociedad de conocimiento, puesto que actualmente se las usa como estrategias para el aprendizaje del estudiante.

Países como Chile han tenido un exitoso modelo educativo debido a que su gobierno formalizo en 1992 la política de tecnologías de información llamada ENLACES que nace para implementar las TICs en la educación y así crear un nuevo paradigma en este sector, haciendo que las escuelas trabajen colaborativamente sin limitación social y se responsabiliza para que los niños y jóvenes chilenos estén capacitados para una nueva sociedad del conocimiento.

La implementación de las TIC mediante el programa ENLACES consiste en la entrega de laboratorios móviles, computadores de escritorio, pizarras electrónicas y la implementación de plataformas virtuales de aprendizaje denominada “Yo estudio” (Centro de Educación y Tecnología,, 2013)<sup>1</sup> a la que pertenece 10000 establecimientos educativos con un programa de capacitación

---

<sup>1</sup> CENTRO DE EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA: (2013). *Cifras Enlaces. 2014*, de Ministerio de Educación - Enlaces Sitio web: <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=1680&tm=2>

a más de 100000 docentes en el uso de tecnologías promoviendo nuevas formas de enseñar y aprender.

Como medio de difusión, el programa “ENLACES” ha creado un canal en YouTube donde presentan los resultados de la ejecución del programa y aseguran que han sido remplazado los recursos tradicionales de enseñanza por las pizarras electrónicas, en el área de matemática se indica que con el uso de este recurso la predisposición del estudiante para trabajar es muy alta, además los chicos manifiestan que es más fácil aprender, incluso para los alumnos que tienen dificultades con la materia y que además se sienten más motivados a participar en todo momento, porque interactúan y tocan la pizarra. Algo innovador en este país es el uso de las PockedPC en las aulas, lo cual les ha permitido mejorar las relaciones interpersonales entre compañeros al participar en grupos cuando reciben en el dispositivo una tarea o trabajo que requiere la participación de todos. (Enlaces Mineduc, 2007)<sup>2</sup>

Según Patricia Ávila y Martha Bosco en el informe mundial de educación del 2008 la UNESCO (Avila P. & Bosco M., 2001)<sup>3</sup> indica que los entornos o ambientes de aprendizaje son una forma nueva de tecnología educativa que ha llegado a ofrecer ventajas para crear y compartir conocimiento de forma eficaz. Los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) los define como programas informáticos interactivos que poseen capacidades de comunicación para lograr una educación integral (intelectual, moral, artística y física), asociadas a la tecnología, facilitando la gestión académica dentro y fuera de una institución, ya que se dispone de recursos para la opinión de un tema (foros), fortalecimiento de conocimientos (tareas online), evaluación de conocimientos adquiridos (lecciones online) y resultados cuantitativos (calificaciones), en los que participan tanto alumnos, como profesores y padres de familia.

Dentro del plan nacional del buen vivir que viene ejecutando desde el 2007 el gobierno de nuestro país, en el objetivo 4 dice: “Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía” y además como meta principal establece el

---

<sup>2</sup> ENLACES MINEDUC. (2007). *Impacto de las TIC en la educación. 2014*, de Impacto de las TIC en la educación Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=PZnQSnN3O5A&list=TL2kC9X3cDHOI>

<sup>3</sup> ÁVILA P. & BOSCO M. (2001). *Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia. 2014*, de 20th. International Council for Open and Distance Education Sitio web: [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c37ambientes.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf)

literal 4.4: “Aumentar el acceso a Internet en establecimientos educativos al 90%” (SENPLADES, 2013)<sup>4</sup>, esta política pretende que la comunidad educativa tenga mayor accesibilidad a información de carácter científica y desarrollar un proceso investigativo más dinámico.

En las instituciones educativas públicas, gracias al convenio entre el ministerio de comunicaciones y el ministerio de educación, se ha entregado equipos informáticos con planes de Internet, que es uno de las finalidades del plan nacional de conectividad, para el desarrollo de las actividades académicas utilizando recursos TICs que permitan el aprendizaje y asegurar el futuro profesional de los estudiantes. Ante los inconvenientes que muchos años se han presentado en la educación fiscal, las instituciones particulares desde hace mucho tiempo atrás, mediante la autogestión propia ha adquirido equipos tecnológicos para apuntar al objetivo que tiene el gobierno, pero a pesar de que la política de integración de las TICs en la educación es muy clara en nuestro país, la falta de gestión académica en muchos planteles es una de las principales causas para que en los salones de clase no se usen dichos equipos, así como también la falta de capacitación de los profesores para adaptar contenidos académicos a las aplicaciones disponible en la Web como el caso de los ambientes virtuales de aprendizaje.

A pesar de que la Unidad Educativa Bilingüe Torremar ubicada en el Km. 11.5 vía Daule “La Aurora”, con un promedio de mil ochenta alumnos, tiene dos laboratorios de computación con 32 computadores cada uno, cableado estructurado, acceso a Internet con banda ancha y data show en todas las aulas, en una observación realizada al trabajo de clases se pudo constatar que los docentes no explotan al máximo las bondades de estas herramientas ya que solo utilizan software básico para trabajo de ofimática, sistema operativo, diseño gráfico y programación. Sin embargo a pesar de que su plan académico está bien estructurado, no se menciona el uso de herramientas para la gestión académica, en el proceso educativo dentro y fuera del aula, porque muchos estudiantes viven alejados unos de otros, lo cual dificulta la comunicación entre ellos y el docente, para ello se hace necesario aprovechar los recursos

---

<sup>4</sup> SECRETARIA NACIONAL DE PLANIFICACION Y DESARROLLO. (2013). *Plan del buen vivir. 2014*, de SENPLADES Sitio web: <http://www.buenvivir.gob.ec/34#tabs3>

informáticos (AVA) que permiten gestionar el trabajo colaborativo entre la comunidad educativa.

Es muy importante que los docentes deben conocer los diferentes entornos virtuales de aprendizaje que permiten comunicación y trabajo colaborativo, pero al hablar de comunicación “redes sociales”, en ciertos casos existe el temor de las familias por la vulnerabilidad que pueda existir en cuanto a la integridad de los estudiantes, pero los entornos actuales tanto a nivel de navegador web como aplicativos, presentan medidas mucho más seguras a través de contraseñas y controles parentales que garantizan el acceso seguro de los integrantes de estas redes sociales que son educativas y pueden ser administradas por los profesores.

Más allá de que los docentes de esta entidad tiene un buen desempeño, acceso académico a Internet, manejan herramientas ofimáticas y pizarras electrónicas, la deficiencia radica en el manejo de las plataformas educativas virtuales, por este motivo se está desaprovechando este tipo de recurso que generan motivación, interés, participación y en el caso de estudiantes que estén bajos en sus niveles académicos puedan acceder a información o asesoramiento en horas extracurriculares con el docente o compañeros de estudio.

La falta de conocimiento en estrategias metodológicas aplicadas en los ambientes virtuales de aprendizaje incurre en que los docentes tengan un limitado acceso a estas herramientas que permiten el desarrollo potencial de las destrezas cognitivas y con criterios de desempeño, haciendo que sus estudiantes no conozcan las ventajas que ofrecen los ambientes virtuales de aprendizaje, porque hay ciertas herramientas metodológicas que pueden utilizar dentro de lo que son sus clases, una de estas son las videos conferencias en la aplicación SKYPE que es una herramienta que nos permite realizar videos conferencias, también ayuda con el intercambio de información en tiempo real, creando grupos de trabajo e intercambiar información con otros establecimientos o visualizar conferencias de otros docentes a nivel mundial. (Online, 2013)<sup>5</sup>

Así mismo la falta de capacitación en uso de ambientes virtuales de aprendizaje en los docentes hace que limite al alumno a desarrollar habilidades en el trabajo

---

<sup>5</sup> PROFESORES ONLINE. (2013). *Skype y su uso en la educación. 2014*, de Profesores Online Sitio web: <http://profesoresonline.cl/2013/07/25/skype-su-uso-en-la-educacion/>

colaborativo, carecer de guías o selección de información adecuada, tener acceso a grupos de trabajo fuera del aula con sus compañeros para difundir información, no tener almacenado en la web un portafolio digital en el cual el docente pueda hacer un seguimiento de forma más oportuna de los estudiantes para visualizar los detalles de los promedios alcanzado por los alumnos.

Si esta situación sigue ocurriendo los estudiantes a pesar de tener todos los recursos tecnológicos para mantener una comunicación en el colegio, ellos están perdiendo de utilizar una herramienta que puede ampliar sus capacidades en el aula, se prevé que para corregir esta situación es posible que los estudiantes no utilicen adecuadamente sus dispositivos electrónicos y los padres de familia sigan contratando docentes para nivelarlos en sus conocimientos con clases particulares.

Como la unidad educativa “Torreomar” posee el equipamiento tecnológico adecuado para el trabajo del profesor y sus alumnos, nuestra propuesta se centra en la implementación de una plataforma educativa que permite la gestión académica del docente y trabajo colaborativo del estudiante en línea que va a ser de gran beneficio para la comunidad educativa de esta institución. A diferencia de algunos establecimientos educativos públicos que no poseen la infraestructura tecnológica necesaria como laboratorios equipados con computadoras interconectadas y enlazadas a Internet que permitan el uso de aplicativos con propiedades sugeridas anteriormente.

### **1.1.2 Delimitación del Problema**

**Área de investigación:** Educación y Cultura

**Líneas de Investigación:** Tecnologías de la información y Comunicación

**Sub línea:** Software aplicado a la educación

**Campo de acción:** Unidad Educativa Bilingüe Torreomar.

**Ubicación Geoespacial:** Av. León Febres Cordero Rivadeneira entrada a la Urbanización Santa María de Casa Grande. Km 11.5 vía a Daule, La Aurora

**Objetivos de estudio:** Estudiantes de educación básica superior.

**Campo de estudio:** Educativo.

**Área:** Informática.

**Ciudad:** Daule

**Ubicación temporal:** 2014 – 2015

### **1.1.3 Formulación del Problema**

¿Cómo inciden los ambientes virtuales de aprendizaje “AVA”, en el trabajo colaborativo de los estudiantes de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el periodo 2014- 2015?

### **1.1.4 Sistematización del Problema**

¿Cómo incide el deficiente conocimiento de plataformas educativas virtuales para motivar la comunicación interactiva y participación entre docentes y alumnos de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el periodo 2014- 2015?

¿Cómo inciden la falta de conocimiento de estrategias metodológicas basadas en Tic en el cumplimiento los estándares de calidad entre docentes y alumnos de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el periodo 2014- 2015?

¿Cómo incide la deficiente capacitación en el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias digitales, entre docentes y alumnos de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el periodo 2014- 2015?

### **1.1.5 Determinación del tema**

Plataformas de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de octavo del ciclo básico superior.



## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 Objetivo General de la investigación**

Explicar el uso pedagógico de los ambientes virtuales de aprendizaje que impulse la comunicación interactiva entre docentes y alumnos de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el periodo 2014- 2015.

### **1.2.2 Objetivos Específicos de la investigación**

Explicar el uso pedagógico de los ambientes virtuales de aprendizaje que impulse la comunicación interactiva entre docentes y alumnos de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el periodo 2014- 2015.

Establecer estrategias metodológicas basadas en Ambientes Virtuales de Aprendizaje que faciliten el cumplimiento de los estándares de calidad entre docentes y alumnos de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el periodo 2014- 2015.

Determinar el nivel de capacitación del uso de los ambientes virtuales de aprendizaje, para desarrollar las competencias digitales en las instituciones educativas entre docentes y alumnos de octavo del ciclo básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el periodo 2014- 2015.

## **1.3 JUSTIFICACION**

### **1.3.1 Justificación de la investigación**

Es de conocimiento general que nuestra sociedad está pasando por un cambio radical en la educación y es por este motivo que el Ministerio de Educación durante este año ha propuesto el uso de la tecnología, desafío que para muchos debe saber que es un instrumento potencialmente bueno para el crecimiento de nuestro país ya sea en las áreas de la ciencia y la cultura.

La implementación de las Tics en la educación proporcionara a cada profesor herramientas para apoyo tanto gestión académica, como pedagógica permitiendo no solo que un grupo de estudiantes de la clase trabaje a un mismo ritmo o que las familias se involucren desde sus hogares en la enseñanza de sus hijos desde sus casas, sino que también podría ayudar a fomentar el trabajo

colaborativo entre estudiantes, profesores y familias, a través de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje que en la actualidad son un soporte importante para potencializar el proceso de enseñanza de los chicos.

En tal virtud con este proyecto se trata de que el docente comprenda que si queremos enseñar a esta generación debemos usar herramientas actuales y de esta forma romper con el paradigma del docente tradicionalista, que no ha permitido el desarrollo del pensamiento crítico.

El grupo social al que pertenecen las familias de los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, en la gran mayoría existen padres y madres trabajadoras que gran parte de su tiempo la pasan viajando o en sus oficinas, sin darse cuenta, sino hasta fines de cada parcial que sus hijos tienen bajo rendimiento escolar, llevándolos a la contratación de profesores particulares para mejorar dicho rendimiento, casos que son muchos en instituciones como estas donde el poder adquisitivo es muy alto, sin darse cuenta que lo primordial es la constante comunicación con el colegio.

Debido a esto nuestro proyecto está centrado en la implementación de una herramienta (AVA), para aportar en la solución a esta problemática, como parte del proceso de enseñanza – aprendizaje, a través del internet donde se integran la parte curricular, gestión académica y trabajo colaborativo entre estudiantes y profesores, con la supervisión de los padres de sus hogares por medio de sus computadores o a través de aplicaciones móviles instaladas en equipos Smartphone lo que permitirá mejorar el desarrollo de las destrezas básicas de computación y mejorar la socialización entre padres, estudiantes y docentes

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1 MARCO TEORICO**

##### **2.1.1 Antecedentes Históricos**

###### **2.1.1.1 El surgimiento de los ambientes virtuales de aprendizaje**

La "virtualidad" no es algo nuevo en la historia de la humanidad. Desde el mito, pasando por las imágenes o leyendas de la Edad Media, la virtualidad entendida como semblanza de realidad (pero no real), ha estado siempre presente entre nosotros. Hoy en día la tecnología nos brinda ese potencial, de posibilidad de incluso visionarlo con nuestros propios ojos, reconstruir la imaginación, de hacer realidad visual nuestras ideas. Se trata de lo que paradójicamente llamamos "realidad virtual". Hoy existe además la posibilidad ampliamente difundida de construir auténticas comunidades virtuales, es decir, espacios no físicos y atemporales de interacción humana.

La historia de la educación mundial ha pasado por varias revoluciones entre las cuales tenemos la alfabetización que trajo consigo el lápiz y el papel como sus aliados principales para obtener el conocimiento y saber defenderse en cualquier ámbito, esto se dio muchas satisfacción en varias zonas donde se impartía educación, la segunda revolución educativa fue la aparición de las escuelas y con ella también apareció la figura del docente o maestro de enseñanza, después de un tiempo llegaron los libros y con el también apareció el papel lo que se iba denominar cuaderno y se lo utilizo como soporte de información.

En la actualidad se presentan las computadoras y un sin número de tecnologías han dado un giro a la educación en la cual se pasa de lápiz y papel a el teclado y la pantalla, ya que el PC es una maquina muy sofisticada que nos permite hacer cálculos, comunicarse, obtener documentos y lo mejor aún, poder transmitir conocimientos en línea.

El origen de los ambientes virtuales se da 1978 cuando Ward Cristensen y Randy Suess crean BBS (Bulletin Board Systems), un pequeño programa para publicar noticias y compartir información.

Ya para 1990 nacen los sistemas de gestión del aprendizaje o Learning Management System que son sistemas específicamente de fines educativos ejemplos de ellos tenemos a los blogs y wikis.

En el 2000 surgen las redes sociales, y una de las que más seguidores tiene hasta la actualidad es Facebook, su creador Mark Zuckerberg la creo con la finalidad de unir a maestros y alumnos en la universidad de Harvard proporcionando círculos de amigos en línea, la popularidad de este sitio tuvo un crecimiento acelerado. (Ponce, 2012)<sup>6</sup>

Al tener esta perspectiva en el ámbito educativo también la aprovechó para mantener en contacto a un gran número de alumnos y empiezan a cambiar la forma de interactuar con los alumnos.

Los ambientes virtuales de aprendizaje dan una integración en las Tic dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes por ser más flexibles permitiendo estar en constante contacto con otras personas generando conocimiento desde cualquier lugar mientras tenga acceso a un dispositivo electrónico conectado a internet, agregando nuevas posibilidades sin limitaciones para el aprendizaje.

Los efectos que surgen en el alumno gracias a la interacción entre ellos y los maestros mediante estos ambientes virtuales se evidencian porque se desarrollan los niveles de pensamiento, se emplean nuevas técnicas para el

---

<sup>6</sup> PONCE I. (2012). *Redes Sociales - Historia. 2015*, de Ministerio de educación, cultura y deporte - Observatorio Tecnológico - Gobierno de España Sitio web: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales?start=2>

procesamiento de información y otras formas de representación de las tareas encomendadas en línea.

Es que las nuevas tecnologías son el apoyo en los actuales momentos en el sector educativo, ya que están todos los procesos que se realizan en la educación, se está buscando el apoyo y la conexión con las TICs para hacer el proceso educativo más dinámico, incluyente de que los estudiantes tengan iguales posibilidades para acceder a la información y es así que muchas instituciones de diferentes niveles sean estas de educación escolar hasta las universidades, están exigiendo que se enseñe o se imparta conocimientos utilizando cualquier herramienta tecnológica.

Por eso cabe destacar el Plan Decenal de Educación 2006 – 2015 en la cual se involucra directamente al estudiante como principal modelo para el aprendizaje y se usa mucho el modelo constructivista, en el cual el estudiante diseña y construye su propio conocimiento, razón por la cual se le debe proveer de estrategias y recursos para que el alumno sea capaz de aprender bajo su propia autonomía, teniendo a docentes que estén a la vanguardia del uso de herramientas tecnológicas y poder ser los guías o tutores de ellos. (EDUCACIÓN, 2007)<sup>7</sup>

Los ambientes virtuales de aprendizaje son un poderoso agente de cambio, ya que estas herramientas han hecho que se rediseñen los métodos y los materiales didácticos, por los cuales se han implementado nuevos procesos de enseñanza y la nueva reforma formula que se haga un aprendizaje significativo y que la misma sirva al estudiante para enfrentar a la sociedad que está en constante cambio.

---

<sup>7</sup> CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN. (2007). *Rendición de cuentas - Enero - Junio 2007*. 2015, de Ministerio De Educación - Ecuador Sitio web: [http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Rendicion\\_2007.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Rendicion_2007.pdf)

### **2.1.1.2 Los ambientes virtuales de aprendizaje y el fomento del trabajo colaborativo**

Este término tiene una influencia cultural ya que lo aplicamos desde que nacemos en la interacción con diferentes miembros de un grupo o comunidad, para el desarrollo de nuestras capacidades conductuales y actitudinales.

A nivel de educación se habla mucho del trabajo o aprendizaje colaborativo, el cual se lo define como la conformación de grupos pequeños de estudiantes donde todos trabajan constante e ininterrumpidamente por un objetivo común (desarrollo y resolución de una misma tarea)

Esto nos indica que todos son aliados y colaboradores. Es decir que los integrantes de un mismo grupo trabajan en la resolución de cualquier problema o tarea, sin que se divida responsabilidades y más bien se trabaje de forma común, compartiendo experiencias y conocimientos que a través de discusiones y análisis serio, lleguen a un consenso con conclusiones de gran importancia para lograr el aprendizaje significativos de los integrantes del grupo.

La interdependencia positiva entre cada uno de los miembros del equipo, es la principal forma de trabajo de un aprendizaje colaborativo, cosa contraria pasa con el trabajo grupal donde se pueden suscitar competencias y diferencias de conceptos o ideas dentro del grupo que conllevan a un aprendizaje desigual y con muchos vacíos.

En el trabajo colaborativo un estudiante aporta de sus conocimiento y experiencias vividas concernientes al tema de investigación y las comparte con el resto del grupo, de igual manera los compañeros del equipo contribuyen del mismo modo.

La función principal de este grupo, depende mucho de la cooperación en el cumplimiento de algunos elementos como, interdependencia positiva, donde cada estudiante trabaja para el logro del aprendizaje de todos; responsabilidad individual, que tiene que ver con que cada integrante es responsable de ayudar a quien lo requiera para lograr el objetivo del grupo, interacción cara a cara, estimulación entre sus miembros para facilitar el éxito del grupo, habilidades colaborativas, que implican la existencia de liderazgo, donde una persona sea

capaz de manejar conflictos y tomar decisiones, y por ultimo e importante esta la evaluación continua de los avances de trabajo del grupo. (Cabrera, 2008)<sup>8</sup>

### **2.1.2 Antecedentes Referenciales**

Revisando los archivos de la Universidad Estatal de Milagro encontramos tres proyectos que tienen el mismo enfoque con el nuestro y se diferencian principalmente en las variables propuestas, en los objetivos generales y específicos. A continuación detallamos los proyectos:

**Tema:** Recursos interactivos tecnológicos en el aprendizaje significativo del área de lengua y literatura

**Autor:** Mejía Morales Naida Lorena - Torres Pino Marlon Agustín

Se enfocaron en la propuesta a la elaboración de un software educativo como recurso interactivo tecnológico con la cual pretendía que los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta “LIC. GLORIA MONTENEGRO” mejoren el aprendizaje de lengua y literatura para así desarrollar el razonamiento en la elaboración de tareas y actividades que proponga el docente y de acuerdo a la propuesta se obtuvo que el 87.18% incremento la participación en clase ya que ellos vieron las actividades tenían mayor dinamismo.

**Tema:** Tecnología de realidad aumentada en el inter – aprendizaje

**Autor:** Víctor Chicaíza Vinueza - Luis Guanoluisa Paredes

Este proyecto se implementó la tecnología de realidad aumentada con la cual pretendía que los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato del Colegio Fiscal Mixto 17 de Septiembre, desarrollen el interés en la actualización de conocimientos de Tics en la elaboración de tareas y actividades que proponga el docente.

---

<sup>8</sup>CABRERA E. (2008). *La colaboración en el aula: más que uno más uno*. Bogotá - Colombia: Cooperativa editorial Magisterio.

**Tema:** Herramientas tecnológicas gratuitas que facilitan el proceso enseñanza – aprendizaje

**Autor:** Moran Romero Janeth Mercedes - Moreira Véliz Estefanía Del Carmen

En este proyecto se implementó las herramientas gratuitas TICs con lo cual pretendían que los estudiantes de 8<sup>vo</sup> y 10<sup>mo</sup> año de Bachillerato del Colegio Nacional “Guillermo Durán Arcentales”, desarrollen el interés en el uso de nuevas aplicaciones web para adquirir más conocimiento al realizar actividades de interacción con otros estudiantes.

Como conclusión podemos indicar que la implementación de estas herramientas TICs han dado buenos resultados en estas instituciones, mejorando los procesos de enseñanza y haciendo las clases más dinámicas e interactivas teniendo así a los alumnos motivados para seguir firmes en su proceso de aprendizaje, por lo que creemos que en nuestra propuesta también tendremos resultados positivos y lograremos el objetivo planteado.

### **2.1.3 Fundamentación Teórica**

#### **2.1.3.1 Ambientes virtuales de aprendizaje**

##### **2.1.3.1.1 Definición**

Los ambientes virtuales de aprendizaje son plataformas web flexibles, libres para interactuar, realizar actividades y crear un aprendizaje estructurado, guiados por un docente que en estos escenarios se convierte en un mediador para que esto funcione correctamente y lograr que los objetivos planteados en el inicio del curso se cumplan.

Estos ambientes virtuales de aprendizaje son una innovación disruptiva de aprender ya que rompe el paradigma anterior y debido a la facilidad que hoy en día se tiende a tener un dispositivo electrónico conectado a internet, obliga a cambiar esquemas y revolucionar la manera de aprender. (Johnson, 2011)<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> JOHNSON C. (2011). *A la carta televisión y radio rtve.es. 2015*, de rtve corporación Sitio web: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-manera-disruptiva-aprender/1144580/>



### **2.1.3.1.2 Características de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje**

Las características esenciales que deben tener los ambientes virtuales de aprendizaje son que debe tener una interfaz de usuario flexible, fácil de adaptarse tanto para el docente como para el alumno, con una estructura pedagógica que ayude a la gestión docente, que tenga una escalabilidad para no solo limitarse al grupo de usuarios actuales sino que se vaya adaptando al crecimiento de nuevos usuarios, que sea multiplataforma debido a la gran cantidad de sistemas operativos que hay en la actualidad.

### **2.1.3.1.3 Clasificación de los ambientes virtuales de aprendizaje**

Los ambientes virtuales de aprendizaje se clasifican en 4 tipos y son los siguientes:

- Plataformas e-Learning
- Blogs
- Wikis
- Redes Sociales

**Plataformas e-Learning.-** Son plataformas enfocadas directamente al plano educativo, son las más idóneas por tener la capacidad de gestionar todo el proceso educativo, incluyendo tareas, foros, evaluaciones y mostrar el proceso del estudiante, hay de varios tipos como gratuitos, Semi-gratuito y otras de pago entre las cuales tenemos a:

- Udemy
- Course sites
- Moodle
- Com8s
- Edmodo
- Dokeos
- Docebo
- Diipo
- Eduteka
- Social go
- Proyecto sakai

**Blogs.-** Son plataformas para fomentar el dialogo entre alumnos, debido a que los blogs se basan en dos elementos, entradas y comentarios dirigidos por el administrador de la página, el cual puede incluso suprimir los cometarios que hagan en los mismos. Entre los más conocidos blogs tenemos a:

- Blogger
- Wordpress

**Wikis.-** Estos tienen una característica especial ya que los cometarios ingresados por un usuario puede ser editada por otros dando así forma a una participación colaborativa de sus usuarios. Unos de los wikis más reconocidos a nivel mundial es la enciclopedia en línea:

- Wikipedia

**Redes sociales.-** Estas son paginas orientadas a la comunicación entre diferentes usuarios con un interés común, no son muy recomendadas para el plano educativo porque existe mucha distracción por ser abiertas a todo tipo de información, aunque en muchos casos las utilizan para formar grupos, dar información de algún evento o realización de trabajo. Entre las más conocidas tenemos a:

- Facebook
- Google +
- Myspace
- Twitter (microblogging)

#### **2.1.3.1.4 Razones para la elección de un ambiente virtual de aprendizaje**

Para la elección de un ambiente virtual de aprendizaje debemos tomar en cuenta algunos factores, debido a que tenemos que plantearnos el uso que le vamos a dar, si es a nivel solo del curso o de toda la institución, si es solo para dar alertas a los alumnos o para intercambiar información, entonces debemos seleccionar estas tres razones que detallamos a continuación:

- Institucionales
- Didácticos
- Tecnológicos

**Institucionales.-** Que la institución cuente con la infraestructura tecnológica (hardware, software y redes internas “LAN” como externas “Internet”), suficiente para que el sistema pueda ser usado sin inconvenientes, por los maestros y alumnos.

**Didáctico.-** Que promueva y fomente el trabajo colaborativo, que se adapte al modelo educativo de la institución y que optimice la gestión docente.

**Tecnológico.-** Que tenga una interfaz de usuario amigable, multiplataforma, que tipo de licencia tiene (Privada, gratuita o código abierto), que soporte varios tipos de archivos, sean estos de audio, video o de ofimática, que haya certificados de seguridad, brinde soporte técnico en línea, ayude a la productividad de la institución y haya escalabilidad.

#### **2.1.3.1.5 Edmodo**

Entre los ambientes virtuales de aprendizaje destacamos a Edmodo que fue fundada en el 2008 en Chicago, Illinois (EEUU) por Jeff O’ Hará y Nic Borg, como una herramienta que se basa en el trabajo colaborativo de los estudiantes y ayuda en la gestión tanto académica como metodológica del maestro, ya que crea una red privada entre ellos, donde comparten tareas, archivos, foros, calificaciones y rendimiento académico del estudiante.

En la actualidad cuenta con 47’907,718 usuarios en todo el mundo, está disponible en tres idiomas que son: inglés, español y portugués, además es multiplataforma y posee una versión móvil, la cual se puede descargar en las tiendas Apple Store para iPad y iPhone, Google Play para Smartphone y Tablet con sistema operativo Android, también desde nuestro Pc con un navegador web, se puede acceder a ella digitando la siguiente dirección [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com).

Los beneficios que nos ofrece Edmodo son los siguientes:

- ❖ Uso en todos los niveles educativos (primaria, secundaria y universidad)
- ❖ Crear grupos privados entre docentes y alumnos por materia
- ❖ Compartir recursos multimedia
- ❖ Enlazar links de páginas de internet, Blogs o archivos alojados en la nube (Dropbox)

- ❖ Realizar foros o encuestas
- ❖ Gestionar actividades de clase mediante un cronograma y calificarlas en la misma plataforma
- ❖ Realizar premiaciones virtuales a los alumnos destacados
- ❖ El maestro puede dar acceso a los padres para que vean el progreso y las tareas enviadas de sus hijos y además puedan comunicarse directamente con por medio de la plataforma.

#### **2.1.3.1.6 El uso de Edmodo en el ambiente escolar**

El ambiente virtual de aprendizaje Edmodo es muy vital para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes, porque debido a experiencias previas de uso, podemos indicar que tenemos mayor grado de motivación en adquirir más conocimiento, esto se da por la interacción que hay entre docente – estudiante lo cual mejora la atención en la clase.

Esta nueva forma de trabajar colaborativamente, permite al docente diseñar una organización de sus alumnos como la crea más conveniente para trabajar proyectos y esto se convierta e innove en su proceso formativo, ya que le corresponde investigar y encontrar las respuestas a los deberes planteados por el docente.

Además el docente tiene organizado su portafolio digital por medio de carpetas en el cual puede subir enlaces y demás contenidos multimedia, para que los alumnos accedan a ella, dando un determinado tiempo para la entrega de trabajos. También el estudiante puede subir al portal Edmodo, documentos de ofimática, enlazar todo tipo de archivo web, videos de YouTube, que sin salir del portal los demás estudiantes del grupo lo pueden visualizar.

La creación de exámenes es otra de las ventajas que tenemos en esta herramienta, debido a que en ella podemos incluir imágenes y videos, lo cual es totalmente innovador y motivador. En estos exámenes podemos tener diferentes tipos de respuestas, sean estas cortas, de elección múltiple, verdadera o falsa, rellenar frases o unir con líneas. Estos cuestionarios son corregidos y archivados en la plataforma y pueden servir para una guía de estudio para un examen final.

Otra de las ventajas que tenemos son los mensajes tanto personales como grupales, en las cuales estos últimos hacen que esto se convierta en un foro en

línea, generando una lluvia de ideas entre todos, siendo modulada por el docente.

El docente desempeña un papel imprescindible ya que se convierte en un tutor virtual y debe dar una gran importancia a este tipo de procesos educativos, donde servirá de guía durante el aprendizaje de sus estudiantes, además tiene que adaptar sus contenidos académicos, para lograr el éxito deseado con sus alumnos, Cabe recalcar que mediante esta herramienta el profesor puede llevar un registro de calificaciones y analizarlo, lo que permite verificar de forma gráfica las competencias y destrezas que han adquirido sus alumnos, progreso que también podría ser visualizado por el representante de los mismos.

En definitiva tanto el docente como el alumno aprovechan más el tiempo educativo, porque el aula se transporta a donde ellos están y facilita la comunicación y el intercambio de temas y reflexiones relacionados con la vida escolar y también el docente recupera su rol de tutor, guía y asesor educativo y porque no, el de alumno, debido a que todos aportan con conocimientos que ellos han creado tras investigaciones que hayan realizado, debatiendo mediante una plataforma virtual llamada Edmodo.

### **2.1.3.2 Aprendizaje Colaborativo**

#### **2.1.3.2.1 Definición**

El Aprendizaje colaborativo es la sinergia de un grupo de alumnos que aprovechan al máximo sus habilidades y aportar para tener un producto final. Esto conlleva a que los estudiantes realicen actividades como discusión del tema, dinámicas y planeación de actividades, para llegar a un consenso, tanto dentro como fuera de clases, para lograr un aprendizaje significativo. (edukanda, 2000)<sup>10</sup>

Nuestros alumnos realizan algunas actividades para gestionar su aprendizaje entre las cuales tenemos investigaciones en internet, lectura de libros, ver documentales, etc., por lo cual esta información al ser compartida mejora muchas habilidades en nuestro aprendizaje colaborativo ya que cuando

---

<sup>10</sup> EDUKANDA. (2000). Recursos formativos en red - encuentra y comparte conocimiento. 2015, de edukanda Sitio web: <http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1059/unidad2/3.1.html>

generamos ideas y las discutimos mediante un foro sea este presencial o virtual tendremos una conclusión final para dar solución a problemas que se nos presenten.

Aprender colaborativamente no es fácil, porque necesitamos de una buena organización, distribución, técnicas de apoyo, asignar responsabilidades, conocer a nuestros compañeros y los más fundamental seguir con la instrucción que dio el docente.

El docente busca que las relaciones interpersonales crezcan para así tener una mayor armonía en el aula de clase, generando vínculos sociales, propios de la educación.

### **2.1.3.2.2 Importancia**

El trabajo colaborativo es importante porque genera vínculos sociales entre los estudiantes, potenciando los valores, la integración, el respeto a las diferentes opiniones, el debate, la solidaridad y otros factores que son determinantes en la educación y a futuro en la vida familiar y profesional del alumno. (ULACIT, 2010)<sup>11</sup>

La educación tradicional en muchas ocasiones limitaba a los estudiantes a tener una mayor interacción en las horas de clases, siempre se trabajaba individualmente y el docente era el único que proponía autoritariamente, con el trabajo colaborativo estamos cambiando ese modelo y promoviendo el pensamiento crítico del alumno a través del debate, debido a que siempre estará realizando un análisis y sintetizando su trabajo como el de sus compañeros. Los docentes podemos fortalecer el desarrollo de nuestra clase presenciales e incluso llevarla a evolucionar a una de tipo clase a distancia, utilizando ambientes virtuales de aprendizaje, donde el trabajo individual y colaborativo lo podemos realizar hasta cuando estemos fuera del aula, además del acceso ilimitado que pueden tener los alumnos a los recursos académicos, para ayudarse en las tareas, pueden acceder a un soporte continuo dentro de su proceso de aprendizaje, usando la

---

<sup>11</sup> ULACIT. (2010). Importancia del trabajo colaborativo. 2015, de ULACIT Sitio web: <http://aprendiendodemaneracolaborativa.wikispaces.com/Importancia+del+trabajo+colaborativo+para+el+pensamiento+cr%C3%ADtico>

plataforma virtual como medio de comunicación, medio que los padres tienen acceso y podrán dar un seguimiento de cómo va aprendiendo su hijo.

En la actualidad muchos docentes trabajan colaborativamente, para estimular el pensamiento de un grupo con la técnica lluvia de ideas, para la solución de problemas expuestos al inicio de la clase, y fomentar el desarrollo de la responsabilidad y construcción de un aprendizaje significativos.

Por eso creemos que es importante fortalecer de mayor manera el trabajo colaborativo con el manejo de los ambientes virtuales de aprendizaje para que los estudiantes tengan mayor flexibilidad para estudiar dentro y fuera de la escuela, ganen confianza a través de la comunicación por red y mejoren su capacidad de relación interpersonal, permitiéndoles crear conductas de liderazgo compartido, generosidad y cooperación entre alumnos y docentes.

#### **2.1.3.2.3 El aprendizaje colaborativo apoyado por los ambientes virtuales de aprendizaje**

Pensando en los beneficios que otorgan los ambientes virtuales de aprendizaje y el acceso a diversas formas de comunicación el cual lo convierte en el centro de todo aprendizaje, implica hacer un uso de ellas para incorporarlas en nuestro modelo de enseñanza, fomentando y potenciando el trabajo colaborativo, la interacción frecuente, la instrucción a nuevos modelos de enseñanza apoyados con tecnología, esto hará que el docente gestione mucho mejor su metodología de enseñanza para así formar a los alumnos con una educación participativa y tecnológica.

Si los ambientes virtuales de aprendizaje son utilizados eficazmente tomando en cuenta los beneficios que nos otorga como también las estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas y la retroalimentación, se facilitará la adaptación de las mismas a los distintos escenarios en el cual se hagan constantemente los ajustes necesarios para asegurar el buen desempeño del grupo, y de sus integrantes donde cada miembro es responsable de su aprendizaje.

El aprendizaje colaborativo tiende a desarrollar en el individuo habilidades personales y de grupo en los cuales se dé la discusión entre los estudiantes en

situaciones problemáticas que se desea resolver y todo gira en torno a la experiencia, más que a los resultados esperados.

Ahora bien, el resultado de los trabajos; aplicando el aprendizaje colaborativo y usando ambientes virtuales de aprendizaje, se pueden considerar como aspecto importante al momento de la interacción debido a que esta puede ser de forma asincrónica o sincrónica.

Asincrónica porque esta interacción se da en tiempos distintos en las cuales los estudiantes mediante los ambientes virtuales de aprendizaje pueden dejar mensajes en el muro de trabajo para que otros estudiantes pueden contestar o verificar en el momento en que ellos se conecten a la plataforma; Y sincrónica porque en esta se trabaja al mismo tiempo.

Ahora desde esa perspectiva podemos indicar que el apoyo de los ambientes virtuales de aprendizaje son muy vitales para el desarrollo de los trabajos colaborativos debido a que estos hacen que sean interactivos y estén a disposición en cualquier momento, lugar y sean usados desde diferentes dispositivos electrónicos.

#### **2.1.4 Fundamentación Pedagógica**

Desde el punto de vista pedagógico esta investigación se fundamenta en la teoría del constructivismo del autor Jean Piaget que a través de una investigación de campo sobre los conocimientos del niño, indica que el individuo siente la necesidad de construir su propio aprendizaje a través de la experiencia pero basado en un clima de motivación a colaborar, donde cada quien aporta para la reconstrucción de su aprendizaje con el resto del grupo, entonces la enseñanza no solo es una transferencia por parte del docente sino que es la alineación de técnicas de soporte que permiten al alumno a ser el que construya su propia estructura cognitiva.

El modelo constructivista forja la enseñanza como una actividad en la cual el alumno muestra sus conocimientos de forma muy crítica y da la opción al error para poder analizar estas situaciones y formar momentos creativos e innovadores.



Por eso en la actualidad en las aulas de clases, se utilizan como estrategias de enseñanza el trabajo colaborativo donde todos puedan participar con sus propias ideas para la construcción del aprendizaje significativo.

Por eso se considera que el uso de ambientes virtuales de aprendizaje servirán como estrategia metodológica, a través de experimentar nuevas formas de adquirir conocimiento significativo y reflexione para dar con nuevas soluciones a problemáticas de ámbito local o general y con esto lograremos una construcción del conocimiento colaborativo dentro del proceso de inter-aprendizaje de los estudiantes.

### **2.1.5 Fundamentación Psicológica**

Desde la aparición de las TICs la sociedad ha tenido algunos cambios y en la actualidad gran parte de ella, usa algún dispositivo electrónico conectado a internet, por eso se requiere que los docentes de la Unidad Educativa Bilingüe Torreomar, apliquen en su gestión y metodología académica, el uso de un ambiente virtual de aprendizaje, para de esta manera formen parte de esta sociedad colaborativa virtual.

Nuestra investigación aporta significativamente al trabajo colaborativo, ya que al plantear un ambiente virtual de aprendizaje, los maestros lo gestionen en la materia que imparten, a los alumnos de octavo año básico superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torreomar en el periodo 2014- 2015, con lo cual da paso a que la institución y sus miembros sean parte de esta nueva tendencia en educación del siglo 21.

La educación está pasando por una innovación disruptiva por lo que hay que tener en cuenta las nuevas demandas de la sociedad para formar hombres y mujeres con la capacidad de solucionar problemas tanto a nivel familiar, personal y social tanto del individuo o de su contexto.

## **2.2 MARCO LEGAL**

Este trabajo de investigación se fundamenta en los siguientes reglamentos:

- ❖ Constitución de la república del Ecuador
- ❖ Ley Orgánica de Educacion Superior

### **Constitución de la República del Ecuador**

Título II - Derechos – Capitulo segundo – Derechos del Buen vivir – Sección Tercera Comunicación e información

**Art. 16.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.
4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.
5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Título VII – Régimen del Buen Vivir

Capitulo Primero – Sección Primera Educacion

**Art. 347.-** Será responsabilidad del Estado:

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

7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.
8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.
11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

**Art. 349.-** El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico...

**Art. 350.-** El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Sección Octava Ciencia, Tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kawsay.
3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.
4. Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.

## **Ley Orgánica de Educación Superior**

### Capítulo II – Fines de la Educación Superior

Art. 8.- La educación superior tendrá los siguientes fines:

- a) Aportar al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica y a la promoción de las transferencias e innovación tecnológicas.
- d) Formar académicos y profesionales responsables, con conciencia ética y solidaria, capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones de la República, a la vigencia del orden democrático, y a estimular la participación social.
- f) Fomentar y ejecutar programas de investigación de carácter científico, tecnológico y pedagógico que coadyuven al mejoramiento y protección del ambiente y promuevan el desarrollo sustentable nacional.

### **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

#### **Ambiente virtual de aprendizaje**

Es un espacio en el internet en el cual asocian trabajos educativos de forma virtual dando integración entre alumnos - maestros y garantizan el buen uso de la pedagogía, fusionada con la tecnología

#### **Innovación disruptiva**

Es el cambio innovador de un producto en el cual se presentan nuevos servicios o modelos de negocios en diferentes áreas que rápidamente se convierten en una gran demanda comercial

#### **Interfaz de usuario**

Medio por el cual una persona se puede comunicar con una computadora y poder interactuar con diversas aplicaciones instaladas.

#### **Gestión Docente**

Es el proceso metódico en cual se da seguimiento a la formación académica del estudiante aplicando procesos pedagógicos para el entendimiento de las materias que se impartirán en el año lectivo.

## **Escalabilidad**

Es la habilidad de un programa informático de adaptarse a mayor cantidad de usuarios sin perder su estabilidad en la red, trabajando de manera fluida con los servicios que ofrecieron al inicio con pocos usuarios.

## **Multiplataforma**

Son atributos de programas de cómputo que pueden instalarse y ejecutarse en diversos sistemas operativos.

## **Infraestructura Tecnológica**

Es el conjunto de hardware y software en el cual se interconectan los dispositivos electrónicos que tiene la unidad educativa para funcionar toda su gestión académica.

## **2.4 HIPOTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1 Hipótesis General**

Los ambientes virtuales de aprendizaje inciden significativamente en el trabajo colaborativo de los alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.

### **2.4.2 Hipótesis Particular**

- El conocimiento de los ambientes virtuales de aprendizaje, incide en la comunicación interactiva entre docentes y alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.
- Las estrategias metodológicas basadas en TICs inciden en el cumplimiento de los estándares de calidad de los docentes y alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, de la Unidad Educativa Bilingüe TORREMAR del periodo 2014 – 2015.

- La capacitación en el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje incide positivamente en el desarrollo de competencias digitales entre docentes y alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.

#### **2.4.3 Declaración de Variables**

**Variable Independiente** : Ambientes virtuales de Aprendizaje

**Variable Dependiente** : Trabajo colaborativo

#### 2.4.4 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICION	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO
<b>Variable Independiente</b> Ambientes virtuales de Aprendizaje	Son plataformas web flexibles, libres para interactuar, realizar actividades y crear un aprendizaje estructurado, guiados por un docente que en estos escenarios se convierte en un mediador para que esto funcione correctamente y lograr que los objetivos planteados en el inicio del curso se cumplan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de actividades gestionadas en los Ambientes virtuales de aprendizaje</li> <li>• Número de personas que utilizan los Ambientes virtuales de aprendizaje.</li> <li>• Número de horas que hace uso de los Ambientes virtuales de aprendizaje.</li> <li>• Número de cursos capacitados asistido por el docente.</li> </ul>	Encuesta	Cuestionario Virtual

VARIABLE	DEFINICION	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO
<b>Variable Dependiente</b>  Trabajo Colaborativo	Es la sinergia de un grupo de alumnos que aprovechan al máximo sus habilidades y aportar para tener un producto final.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de actividades que se gestionaron para trabajar colaborativamente</li> <li>• Número de actividades gestionada de forma virtual entre Docente - Alumno</li> </ul>	Encuesta	Cuestionario  Virtual



## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLOGICO**

#### **3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACION**

Esta investigación, según su finalidad la desarrollamos de tipo **aplicada**, esto debido a que se fundamenta en teorías que apoyan el uso de dispositivos electrónicos para el buen manejo de las gestiones académicas por los docentes en las unidades educativas. Se desarrolló una capacitación para el uso de ambientes virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza, para tener aulas de clases más dinámicas y con mayor grado de interés.

Según su objetivo gnoseológico, esta investigación es de tipo **descriptiva** porque relatamos como se presentó el contexto de estudio las causas y efectos en la descripción del problema, por lo que se planteó el uso de ambientes virtuales de aprendizaje para de esta manera corregir y fortalecer la gestión académica en las aulas de clases.

Según su contexto de investigación, es **de campo** porque acudimos a las instalaciones de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar en el sector de la av. León Febres Cordero Rivadeneira, entrada a la Urbanización Santa María de Casa Grande. Km 11.5 vía a Daule, La Aurora provincia del Guayas, en este lugar se recolectaron los datos referentes al uso de ambientes virtuales de aprendizaje, en el proceso metodológico en los docentes y alumnos para su gestión académica.

Según el control de las variables, esta investigación es **experimental**, porque hemos usado un ambiente virtual de aprendizaje, el mismo que nos va a permitir establecer la incidencia de las dos variables con el cual se desarrolla esta investigación, siendo la primera los ambientes virtuales de aprendizaje y la

segunda el trabajo colaborativo, ambas fueron medidas y analizadas bajo un contexto educativo y tecnológico

Según la orientación temporal esta investigación fue **transversal**, debido a que tomamos datos en un momento determinado del proceso educativo, para medir y analizar la incidencia de las plataformas de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en el aprendizaje colaborativo, para obtener las influencias entre las dos variables en un solo tiempo.

Según lo referente al diseño de trabajo, nuestra investigación fue declarada como **cuantitativo**, porque observamos características del fenómeno de estudio y así poder demostrar mediante una estadística, los efectos de la hipótesis general diseñada, estableciendo los esquemas de comportamiento entre las variables, los ambientes virtuales de aprendizaje y el trabajo colaborativo de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar.

Según la perspectiva general de esta investigación fue **no participante**, porque actuamos como un observador para interpretar y analizar los resultados obtenidos y así proponer solución al problema detectado, se estructuró toda información de forma sistemática, relacionando las dos variables que intervienen en el estudio.

## **3.2 LA POBLACION Y LA MUESTRA**

### **3.2.1 Características de la población**

Esta investigación la conforman los docentes y estudiantes de octavo nivel de ciclo básico de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, los docentes proceden de la zona urbana del cantón Guayaquil de un nivel socio económico medio – alto, todos poseen títulos de tercer nivel y tienen una edad promedio de 35 a 45 años; los estudiantes son jóvenes que corresponden a edades de entre 12 y 13 años que provienen del cantón Samborombón y sectores aledaños al cantón Guayaquil, que tienen un nivel socio económico medio – alto, los hogares de estos niños son formales y tienen facilidades de poseer aparatos tecnológicos conectados a internet tales como Pc, laptops, Tablet o Smartphone.

### 3.2.2 Delimitaciones de la población

En este proyecto identificamos a la población como finita ya que como son menos de 100 elementos se ha decidido tomar a los 20 profesores y los 90 estudiantes de octavo de básica que están laborando y matriculados respectivamente en el periodo 2014 – 2015 de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar ubicada en la urbanización Santa María de Casa Grande. Km 11.5 vía a Daule, La Aurora provincia del Guayas.

### 3.2.3 Tipos de la muestra

Para realizar esta investigación seleccionamos una muestra no probabilística, porque al tomar todos los octavos como referencia de nuestra investigación, todos los estudiantes tiene la misma posibilidad de ser elegido, van a participar con opiniones en la investigación y son estos los que conforman la muestra.

Los registros de los alumnos y maestros seleccionados en la muestra reposan en el archivo maestro de la secretaria general y en el distributivo del departamento de talento humano de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

### 3.2.4 Tamaño de la muestra

Una vez establecida la población, se procedió a la selección de los sujetos que nos proporcionaron la información que nos permita desarrollar estudio de esta investigación, para que los resultados tengan un carácter de veracidad, la muestra termino compuesta por 90 alumnos y 20 profesores, es decir el 100% del límite de la población, como se muestra a continuación:

Octavo "A"	30
Octavo "B"	30
Octavo "C"	30
Profesores	<u>20</u>
Total	110

No fue necesario aplicar ninguna fórmula ya que se trabajó con el 100% de los mismos.

### **3.2.5 Proceso de selección**

En esta investigación, el proceso de selección de las personas a ser encuestadas fue por los sujetos tipos por las siguientes características:

1. Los estudiantes todos tienen una edad similar
2. Todos están en el mismo año lectivo
3. Tienen los medios electrónicos para poder trabajar en la plataforma
4. Se caracterizan porque viven lejos y difícilmente pueden tener contacto después de las horas clases.

## **3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS**

### **3.3.1 Métodos teóricos**

En nuestra investigación aplicamos el método de observación directa porque asistimos a la Unidad Educativa Bilingüe Torremar para visualizar las falencias que presentaba en la gestión metodológica de los alumnos, por lo que detectamos la necesidad de trabajar mediante ambientes virtuales de aprendizaje ya que cuentan con recursos para hacerlo.

También utilizamos el método analítico – sintético ya que partimos de un análisis de la situación de la institución, para descubrir el hecho y problemas que causan y buscar la solución al mismo, sintetizando al momento de realizar la encuesta, porque nos dará resultados para determinar las soluciones a esta problemática.

Se utilizó también el método hipotético – deductivo ya que partimos de una hipótesis en la cual suponemos que al trabajar con ambientes virtuales de aprendizaje, fomentaremos el trabajo colaborativo y la comprobaremos mediante encuestas que se va a realizar.

### **3.3.2 Métodos empíricos**

En nuestro proyecto para la obtención de información, nos vimos en la necesidad de aplicar la observación, para identificar y seleccionar la problemática que incide en el uso de plataformas de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), en el trabajo colaborativo en la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, obteniendo

opiniones de los alumnos y también constatando el método de enseñanza que aplica el docente en el proceso educativo.

Esta técnica fue utilizada para iniciar una revisión de todo lo referente al objeto de estudio, a través de la cual se seleccionó y guardó información relevante, que posteriormente se utilizó para un análisis minucioso de las necesidades que hay en esta área tanto para los estudiantes como para profesores.

### **3.3.3 Técnicas de investigación**

#### **Encuesta**

Para obtener información sobre el objeto de investigación, se elaboró un total de 12 preguntas tanto para docentes como para estudiantes, relacionadas con el tema de investigación y fueron publicadas a través del portal web gratuito llamado GetResponse

Con la finalidad de determinar cuál es el mayor provecho que se le da al uso de ambientes virtuales de aprendizaje como recurso educativo, para el desarrollo del trabajo colaborativo y logro del aprendizaje; antes, durante y después de clase.

Toda esta información se almacenó en una base de datos para su posterior análisis, también para evitar la duplicidad de la información se tomó la IP pública del equipo que usó el encuestado.

### **3.4 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN**

Para establecer, analizar y graficar los datos obtenidos de la encuesta en línea con la finalidad de comprobar la situación del uso de ambientes virtuales de aprendizaje como recurso educativo para el desarrollo del trabajo colaborativo en la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, se usó la estadística descriptiva.

Se utilizó el programa Excel, para tabular los datos obtenidos a la encuesta aplicada a los docentes y alumnos por cada una de las preguntas, en las cuales se realizó las respectivas tablas de frecuencias absolutas con los respectivos porcentajes y se elaboraron los cuadros estadísticos con los resultados

tabulados, después de esto se procedió a generar los gráficos estadísticos siendo estos de tipo circular.

Finalmente se realizaron los respectivos análisis por cada pregunta fundamentando con los contenidos del marco teórico y relacionándolos con los objetivos y variables de la investigación, resultando la verificación de la hipótesis planteada para determinar la investigación.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL**

A continuación se demostrará con resultados, la necesidad de implementar nuestra propuesta, que consiste en el uso de redes sociales educativas en el área informática para los paralelos A, B y C de 8vo. año de educación general básica superior, en la Unidad Educativa Bilingüe Torremar. Los gráficos estadísticos y las tablas nos indican que existe la gran necesidad de usar la herramienta interactiva Edmodo, dentro de una clase, como recurso de trabajo para el aprendizaje de los estudiantes y para mejorar el proceso de enseñanza que los profesores, que lo llevan con responsabilidad.

Es importante que los estudiante tengan a la mano herramientas con las que puedan trabajar de acuerdo a las necesidades actuales y aprovechar la facilidad que brinda la tecnología, con clases más motivadoras que les permita estimular de forma positiva su procesamiento de aprendizaje, con la creación de espacio virtuales seguros donde se comparten contenidos académicos para el trabajo colaborativo, garantizando de esta forma el acceso de información relevante, concerniente a la parte académica toda la clase.

Si utilizamos uno de los medios más revolucionarios de este siglo (redes sociales), como medio de motivación para crear canales de comunicación entre estudiantes y profesor, el proceso de aprendizaje sería más eficaz ya que se está hablando de ampliar el campo de conocimiento para la adquisición de destrezas.

Este análisis se realizará mediante la relación frecuencia-porcentaje, como se explica a continuación:

#### 4.1.1 Encuestas aplicadas a los docentes de octavo año de educación general básica

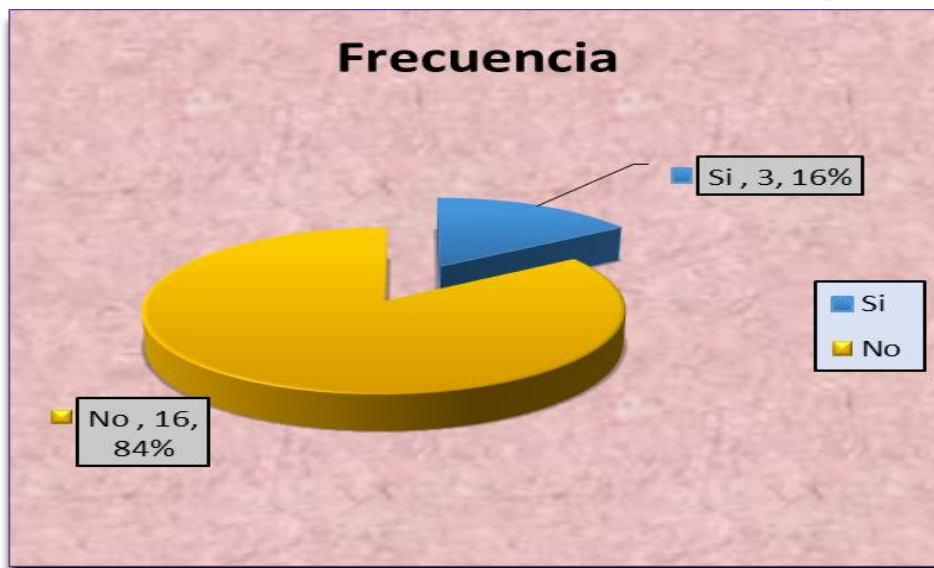
**Pregunta 1 ¿Conoce la existencia de los ambientes virtuales de aprendizaje?**

**Cuadro 4.1:** Resultado de conocimiento de profesores.

Respuesta	Total	%
No	42	80,80%
Si	10	19,20%
TOTAL	52	100,00%

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torreomar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.1:** Resultado de conocimiento de profesores.

#### **Análisis:**

En la encuesta realizada a 20 profesores, se refleja que la mayor parte de la muestra tiene un índice muy alto del 54% de profesores que no conocen las redes sociales educativas, como una herramienta que les puede ayudar a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, mientras que el 16% indican que han escuchado de este tipo de plataformas sin tener mayor experiencia en su implementación, pero en ambos casos están dispuestos a capacitarse para llegar a usarla.



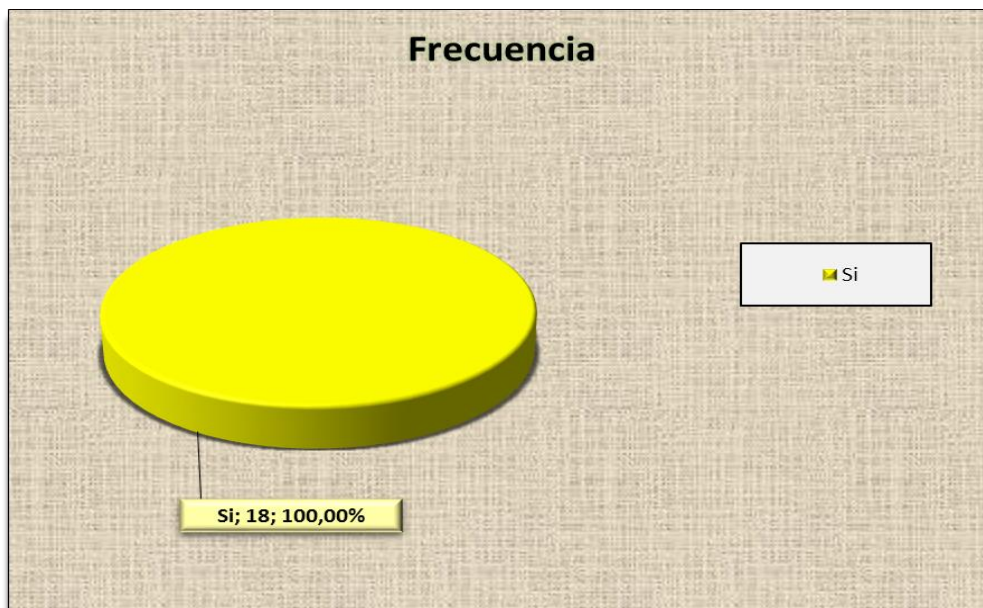
**Pregunta 2: Considera Ud. que en la institución para la cual trabaja, deberían realizarse capacitaciones a los docentes sobre el uso de ambientes virtuales de aprendizaje.**

**Cuadro 4.2:** Resultado sobre necesidad de capacitaciones a los docentes.

Alternativa	Frecuencia	%
<b>Si</b>	18	100,00%
<b>No</b>	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.2:** Resultado sobre necesidad de capacitaciones a los docentes.

**Análisis:**

La respuesta a esta pregunta fue un contundente si, con el 100% de profesores entusiasmados a utilizar la tecnología en su trabajo diario, aprendiendo el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje, mediante la gestión de cursos de capacitación, por parte de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar.

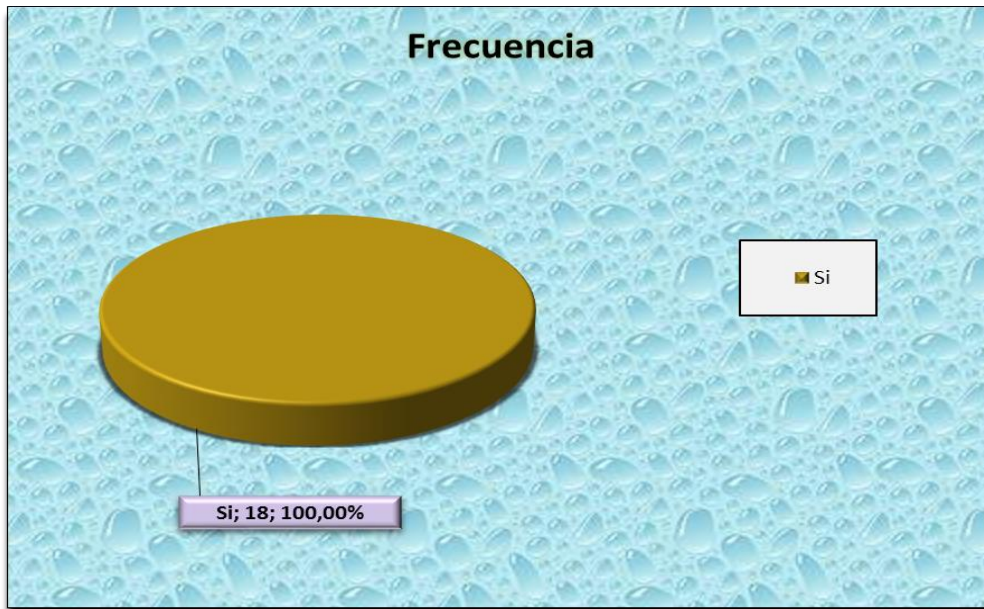
**Pregunta 3 Considera Ud. Que los ambientes virtuales de aprendizaje ayudarían a los estudiantes en su proceso de enseñanza y educación.**

**Cuadro 4.3:** Resultado en la ayuda de los ambientes virtuales de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	%
<b>Si</b>	18	100,00%
<b>No</b>	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.3:** Resultado sobre la ayuda de los ambientes virtuales de aprendizaje

**Análisis:**

Se ve claramente que toda la muestra de 100% de profesores cree que su trabajo con los estudiantes puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, si tienen ayuda de herramientas como sitios web “Redes sociales”, orientados a la educación, donde la principal actividad sea la comunicación y el compartir información de ámbito académico.

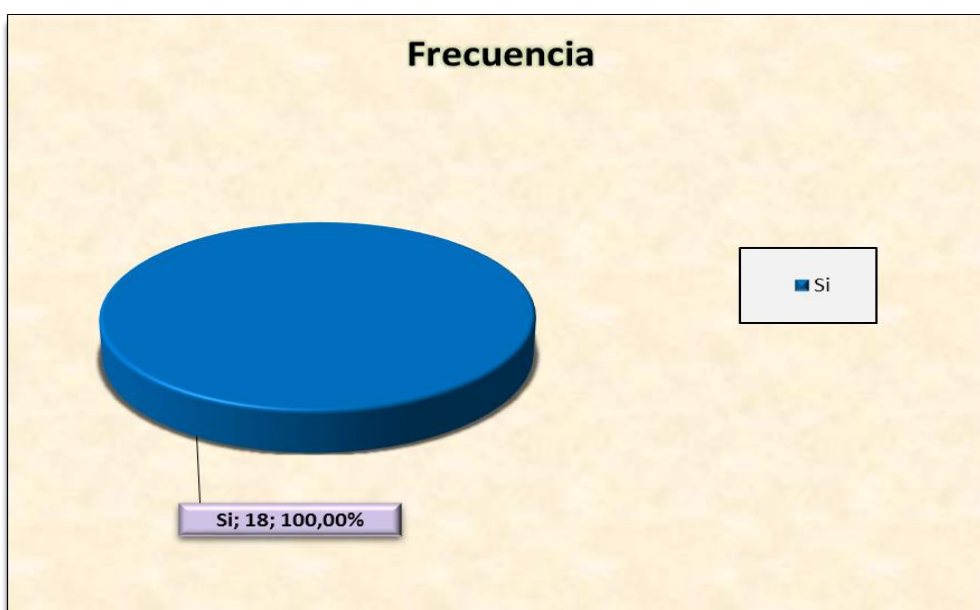
**Pregunta 4: ¿Le gustaría tener un espacio virtual, donde los profesores puedan compartir contenidos académicos para gestionar mejor su labor y fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes?**

**Cuadro 4.4:** Opinión sobre tener un espacio virtual para profesores

Alternativa	Frecuencia	%
<b>Si</b>	18	100,00%
<b>No</b>	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.4:** Opinión sobre tener un espacio virtual para profesores

**Análisis:**

Con esta muestra donde el 100% de la opinión de 18 profesores afirman que el principal medio para que los docentes puedan compartir información de interés investigativo y académico, usando la tecnología, es a través de espacios abiertos en internet, donde todos puedan opinar y colaborar sobre un objetivo en común.

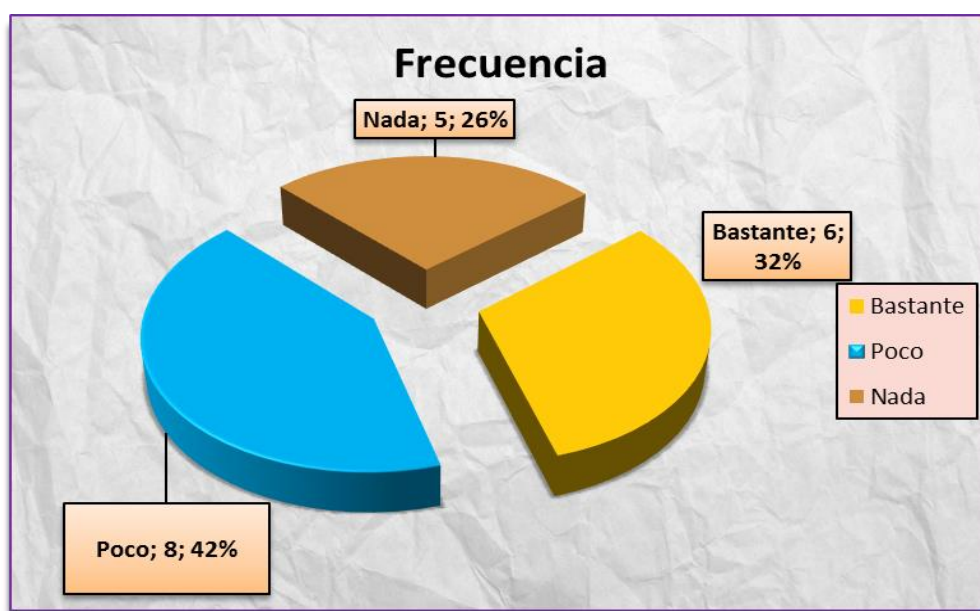
### Pregunta 5: ¿Uso de redes sociales educativas?

**Cuadro 4.5:** Uso de redes sociales educativas

Alternativa	Frecuencia	%
<b>Bastante</b>	6	31,58%
<b>Poco</b>	8	42,11%
<b>Nada</b>	5	26,32%
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.5:** Uso de redes sociales educativas

#### **Análisis:**

Se puede observar que el poco conocimiento del potencial de los ambientes virtuales de aprendizajes, representa el 42% y el 32% de la muestra de profesores que poco usan una red social, ya que posiblemente piensan que los procedimientos para su manejo son muy complejos y a demás creen que podrían terminar en una pérdida de tiempo, llevándolos a dejar a un lado la herramienta.

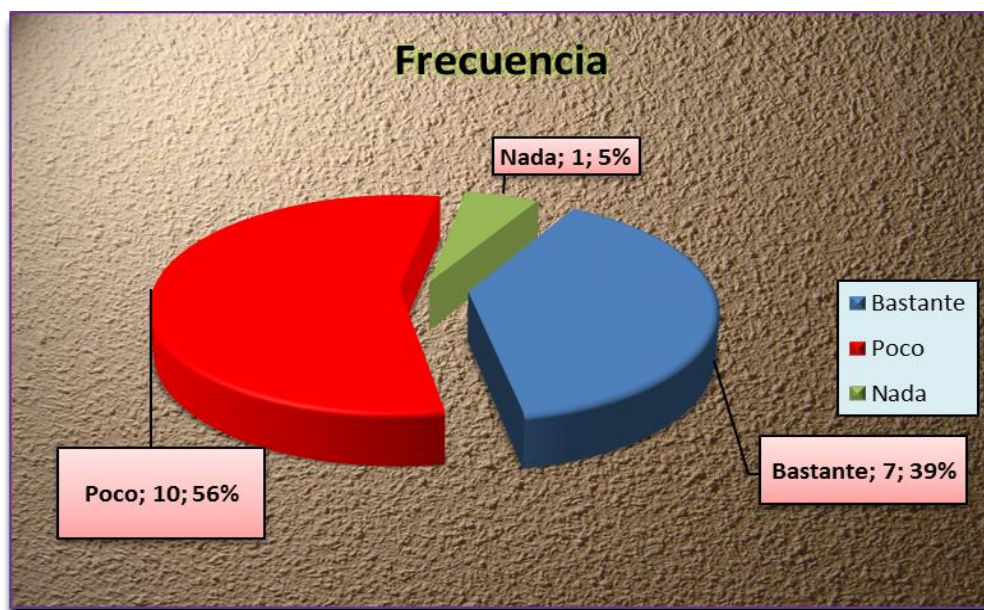
**Pregunta 6: ¿Uso de espacios virtuales en internet que proporcionan el fortalecimiento del trabajo colaborativo?**

**Cuadro 4.6:** Uso de espacios virtuales para fortalecer el trabajo colaborativo.

Alternativa	Frecuencia	%
<b>Bastante</b>	7	39,00%
<b>Poco</b>	10	56,00%
<b>Nada</b>	1	6,00%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.6:** Uso de espacios virtuales para fortalecer el trabajo colaborativo.

**Análisis:**

Es Evidentemente que la gran mayoría, 56% de la muestra manifiesta la existencia de un deficiente conocimiento y un 39% de mal uso de herramientas web, donde los profesores puedan motivar a sus estudiantes a compartir conocimiento durante su proceso de aprendizaje.

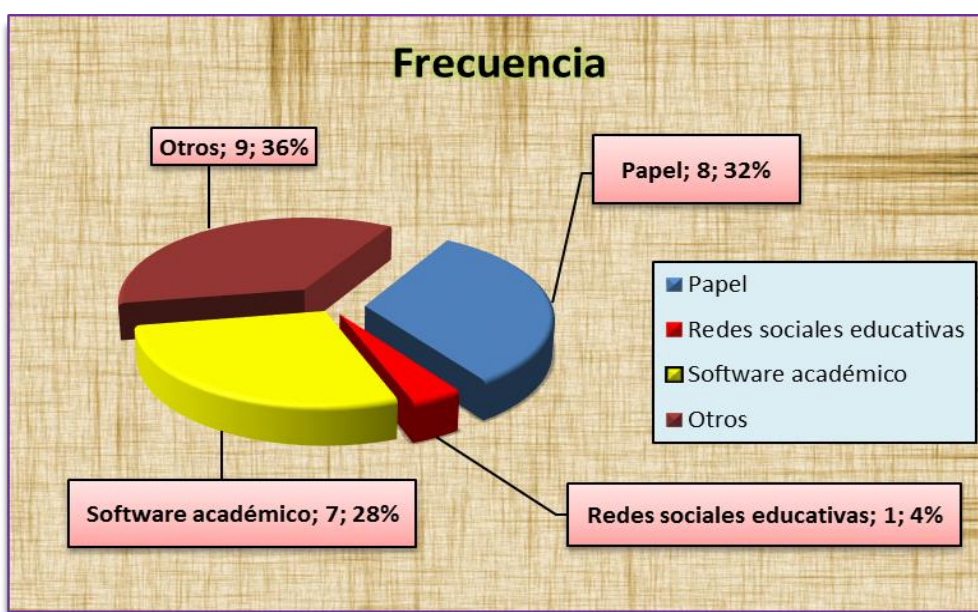
**Pregunta 7: ¿Qué tipo de recursos utiliza para gestionar el trabajo colaborativo en su salón de clase?**

**Cuadro 4.7:** Recursos utilizados para gestionar el trabajo colaborativo

Alternativa	Frecuencia	%
<b>Papel</b>	8	32,00%
<b>Redes sociales educativas</b>	1	4,00%
<b>Software académico</b>	7	28,00%
<b>Otros</b>	9	36,00%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.7:** Recursos utilizados para gestionar el trabajo colaborativo

**Análisis:**

El uso de materiales didácticos impresos que representa una muestra de 32% de trabajo con papel, 28% software multimedia manipulado con un CD y 36% de medios tecnológicos como ofimática, indican que la mayor parte del profesorado sigue estancado en creer que estos recursos académico son los únicos que se pueden utilizar dentro de un salón de clases, sin dar pie a la innovación con la implementación de redes sociales educativas que en un 4% fue utilizada en cierto momento sin lograr una acogida por sus estudiantes debido a la falta de gestión de trabajo continuo con dicha plataforma cuya principal característica es fomentar la labor colaborativa.

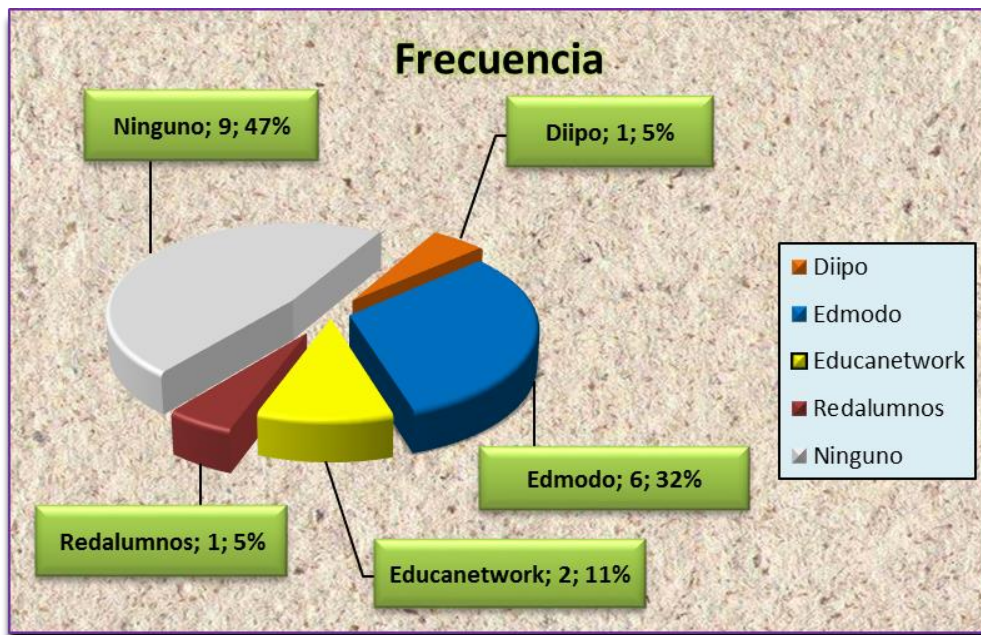
**Pregunta 8: ¿Cuáles de las siguientes plataformas de ambientes virtuales académicos, Ud. conoce?**

**Cuadro 4.8:** Plataformas de ambientes virtuales académicos, más conocidas

Alternativa	Frecuencia	%
Diipo	1	5,00%
Edmodo	6	32,00%
Educanetwork	2	11,00%
Ninguno	9	47,00%
Redalumnos	1	5,00%
TOTAL	<b>19</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.8:** Plataformas de ambientes virtuales académicos, más conocidas

**Análisis:**

El desconocimiento de los ambientes virtuales de aprendizaje es reflejado en la muestra del 47% de 19 profesores, admitiendo así la necesidad de implementar nuestra propuesta, sobre el uso de Edmodo, la cual es viable ya que un 32% de maestros la han usado anteriormente y 21% restante tienen noción de lo que significa el uso de este tipo de recursos, para la gestión académica dentro y fuera de la clase, ayudando a agilizar el aprendizaje de los estudiantes.

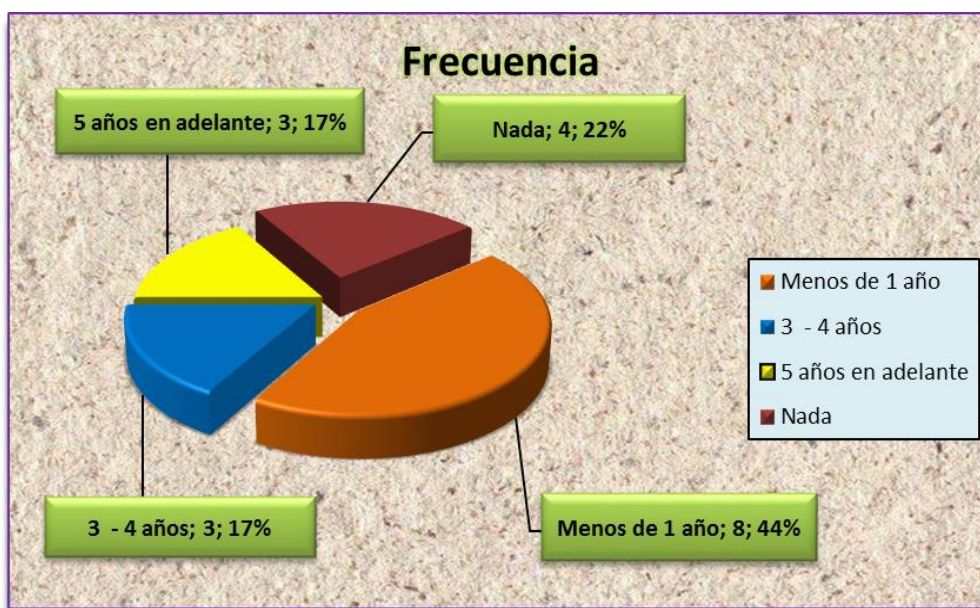
**Pregunta 9: ¿Qué tiempo de experiencia tiene usando ambientes virtuales de aprendizaje?**

**Cuadro 4.9:** Experiencia de uso de los ambientes virtuales de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	%
<b>Menos de 1 año</b>	8	44,00%
<b>3 - 4 años</b>	3	17,00%
<b>5 años en adelante</b>	3	17,00%
<b>Nada</b>	4	22,00%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.9:** Experiencia de uso de los ambientes virtuales de aprendizaje

**Análisis:**

La insuficiente experiencia de uso de los ambientes virtuales de aprendizaje es reflejado en la muestra del 22% de 18 profesores, donde se demuestra la necesidad de implementar nuestra propuesta, sobre el uso de Edmodo, la cual es viable ya que un 34% de maestros la han usado en periodos de tiempo considerables, para una mejor gestión académica dentro y fuera de la clase, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.



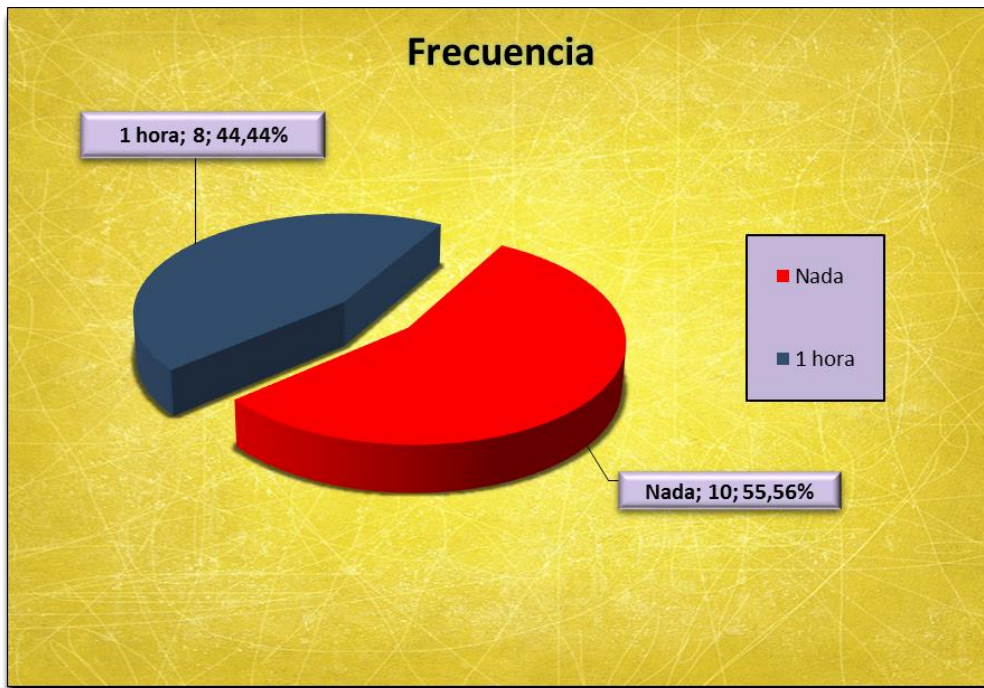
**Pregunta 10: ¿Qué tiempo promedio Ud. hace uso de los ambientes virtuales académicos, durante la clase?**

**Cuadro 4.10: Tiempo promedio de uso**

Alternativa	Frecuencia	%
Nada	10	55,56%
1 hora	8	44,44%
2 horas	0	0,00%
3 horas o más	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.10: Tiempo promedio de uso**

**Análisis:**

En esta pregunta se refleja que la mayor parte de la muestra tiene un índice muy alto del 56% de profesores que no usan ambientes virtuales de aprendizaje y que un 44% casi no lo usa por el hecho de que es muy poco tiempo para que un grupo de alumnos aprovechen las bondades de este tipo de herramientas.

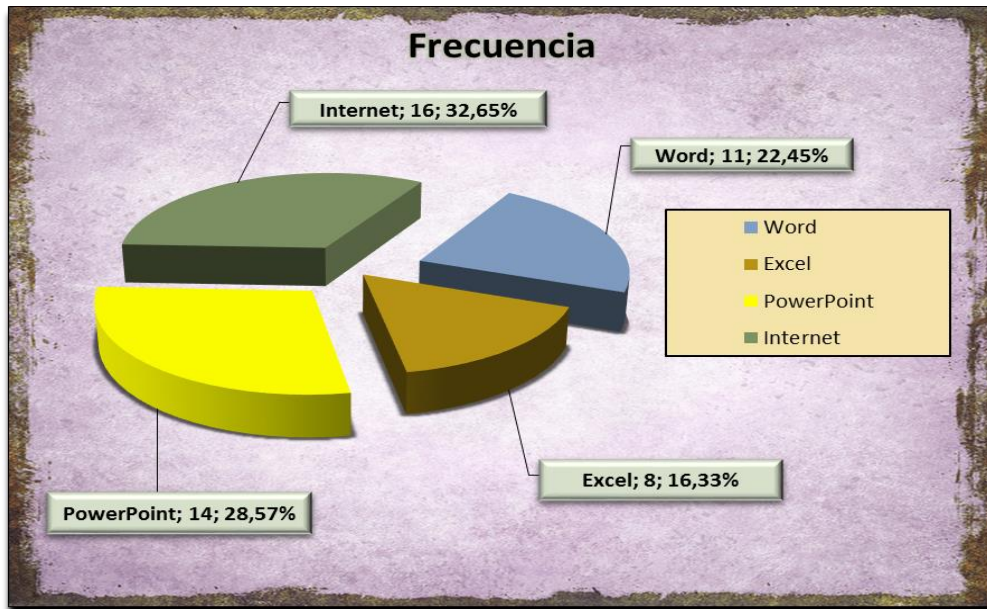
**Pregunta 11: ¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas Ud. aplica como recurso de apoyo para su clase?**

**Cuadro 4.11:** Herramientas informáticas más usadas en clase

Alternativa	Frecuencia	%
Word	11	20,75%
Excel	8	15,09%
PowerPoint	14	26,42%
Internet	16	30,19%
Redes sociales educativas	4	7,55%
Ninguna	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.11:** Herramientas informáticas más usadas en clase

**Análisis:**

Evidentemente esta muestra refleja que todos los profesores usan herramientas informáticas, pero notamos que un mínimo del 8% de ellos usan los ambientes virtuales de aprendizaje “redes sociales educativas”, lo cual indica que nuestra propuesta innovadora para gestión académica, realmente ayudaría a los maestros y alumnos en todo el proceso de aprendizaje.

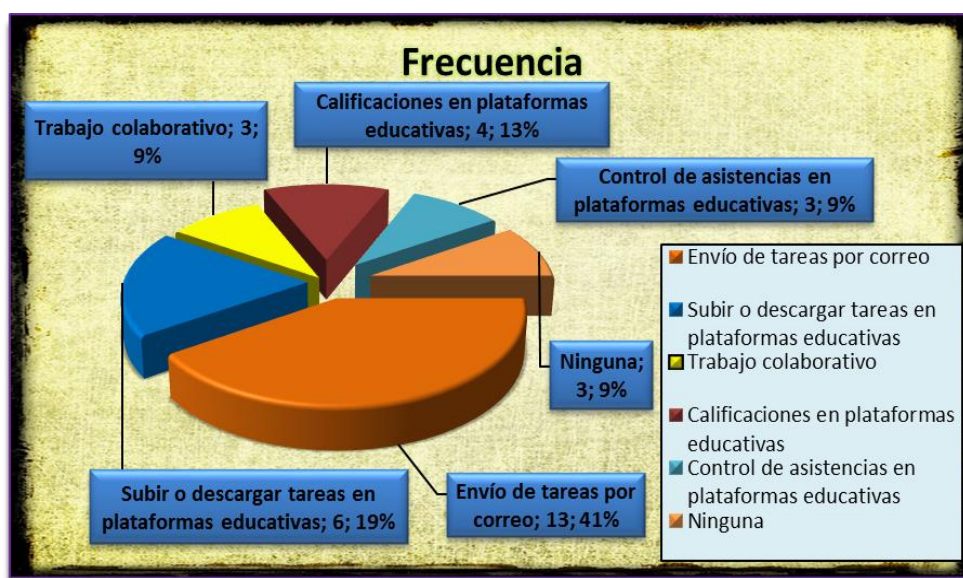
**Pregunta 12: ¿Qué tipo de actividades realiza a través de los ambientes virtuales de aprendizaje, por internet?**

**Cuadro 4.12: Resultado de actividades realizadas**

Alternativa	Frecuencia	%
Envío de tareas por correo	13	40,63%
Subir o descargar tareas en plataformas educativas	6	18,75%
Trabajo colaborativo	3	9,38%
Calificaciones en plataformas educativas	4	12,50%
Control de asistencias en plataformas educativas	3	9,38%
Ninguna	3	9,38%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.12: Resultado de actividades realizadas**

**Análisis:**

Lo que más se puede apreciar es el uso de correo electrónico por parte de alumnos para revisión de tareas por parte de profesores, en un 13,41% de la muestra, por otro lado están las actividades de uso cotidiano de la tecnología, en

un 9% de toma de asistencia en las aulas de clase, calificaciones en sistema de notas 13%, pero el 9% y 19% de profesores podrían unificar este trabajo y los anteriores en una sola plataforma como Edmodo, para facilitar y motivar el trabajo ya sea colaborativo e individual de cada estudiante, con la flexibilidad de tener a su alcance el material necesario para cumplir con su responsabilidades académicas.

#### 4.1.2 Encuestas aplicadas a los estudiantes de octavo año de educación general básica

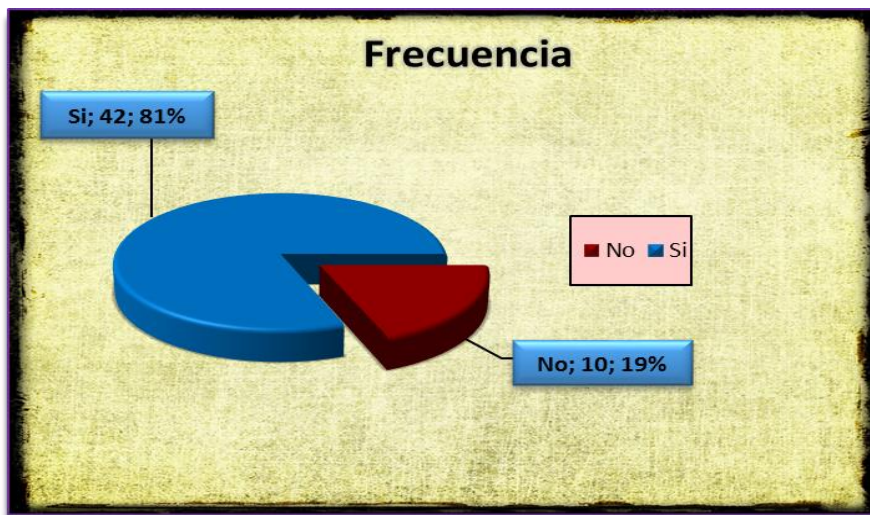
Pregunta 1: ¿Conoce la existencia de los ambientes virtuales de aprendizaje?

**Cuadro 4.13:** Conocimiento de estudiantes

Respuesta	Total	%
No	10	19,00%
Si	42	81,00%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 "AEB" de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.13:** Conocimiento de estudiantes

#### **Análisis:**

En la encuesta realizada a 52 estudiantes, se refleja que la mayor parte de la muestra tiene un índice muy alto del 81% de alumnos que traen experiencia desde el ciclo medio, en el uso de este tipo de herramientas puesto que el profesor de dicho ciclo les hizo una introducción al manejo de Edmodo, pero dejaron de usarlos en este nuevo año, mientras que el 19% no conocen las redes sociales educativas, como una herramienta que les puede ayudar a mejorar su rendimiento académico. Lo cual ha resultado un cambio drástico en la forma de trabajar dentro y fuera de clase, puesto que la información ya no la pueden manejar con mayor flexibilidad, como lo hacían antes.

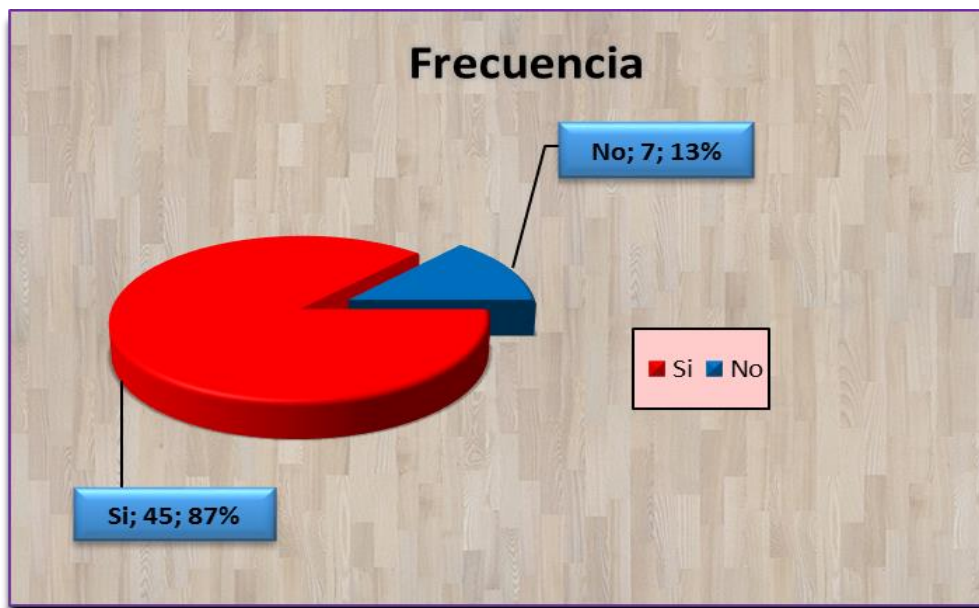
**Pregunta 2: Considera Ud. Que las los ambientes virtuales de aprendizaje ayudarían a su proceso de enseñanza.**

**Cuadro 4.14:** Resultado sobre la ayuda de los AVA.

Alternativa	Frecuencia	%
Si	45	87,00%
No	7	13,00%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 "AEB" de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.14:** Resultado sobre la ayuda de los AVA.

**Análisis:**

En esta pregunta se puede ver que parte de la muestra del 87% de estudiantes consideran que las redes sociales educativas han sido de mucha ayuda para facilitar su trabajo académico, en cuanto a accesibilidad a información necesaria para cumplir con actividades dentro y fuera de clase, mientras que el 13% restante no cree porque no conoce la herramienta.

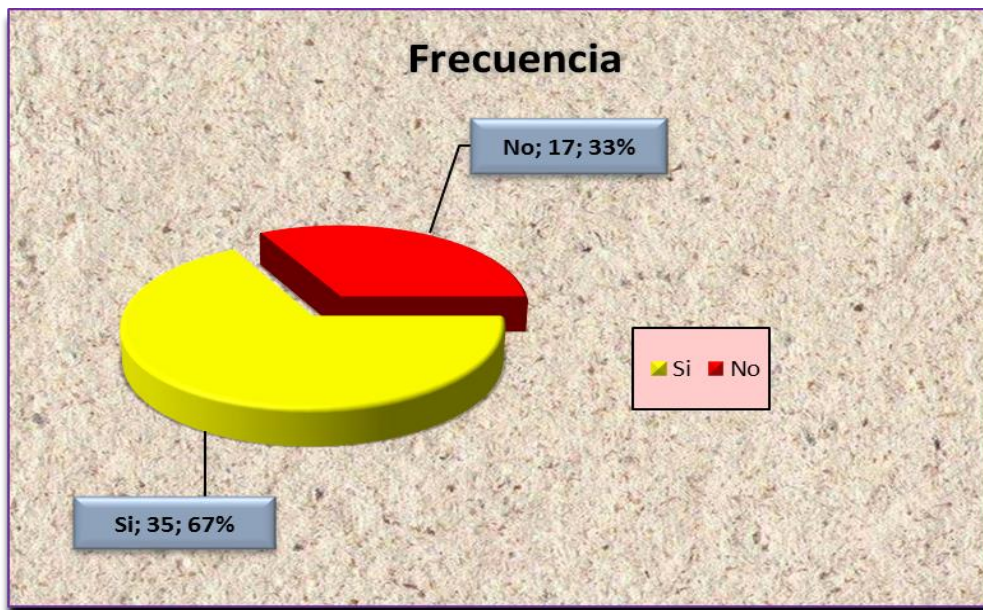
**Pregunta 3: Considera Ud. que en la institución donde estudia, deberían realizar capacitaciones a los docentes sobre el uso de ambientes virtuales de aprendizaje**

**Cuadro 4.15:** Resultado sobre capacitar a los docentes

Alternativa	Frecuencia	%
Si	35	67,00%
No	17	33,00%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 "AEB" de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.15:** Resultado sobre capacitar a los docentes

**Análisis:**

La respuesta a esta pregunta demuestra que la mayor parte de la muestra tiene un índice muy alto del 67% de estudiantes que consideran la importancia que tiene la preparación de los profesores para utilizar ambientes virtuales de aprendizaje puesto que es un medio por el cual tienen acceso a comunicación y archivos con contenidos académicos, las 24 horas del día, mientras que el índice más bajo del 33% de estudiantes considera que no es necesario aprender algo que no usan.

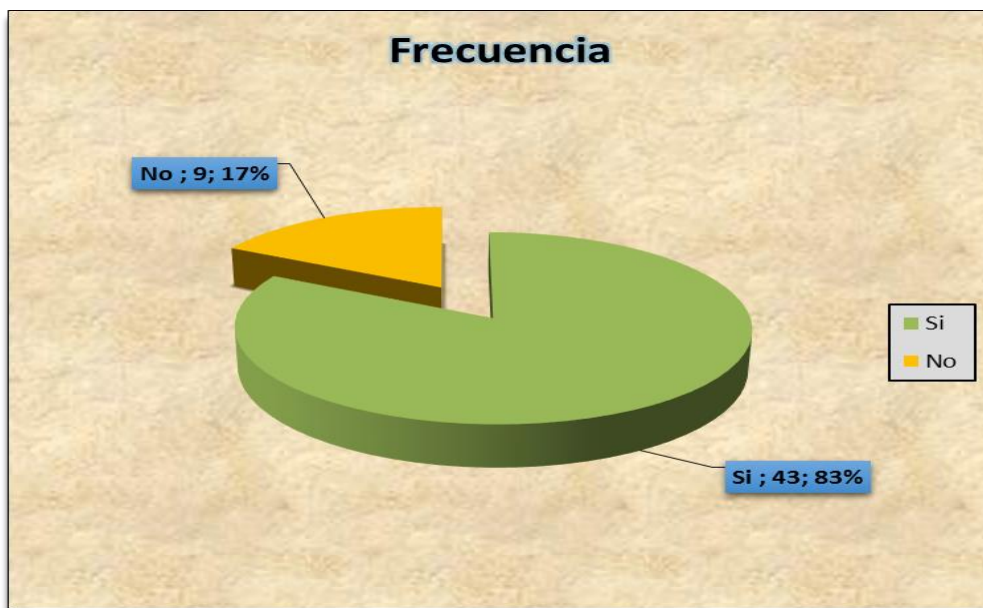
**Pregunta 4: ¿Le gustaría tener un espacio virtual, donde los estudiantes puedan compartir contenidos académicos para fortalecer el trabajo colaborativo?**

**Cuadro 4.16:** Opinión sobre tener un espacio virtual para estudiantes.

Alternativa	Frecuencia	%
Si	43	83,00%
No	9	17,00%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 "AEB" de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.16:** Opinión sobre tener un espacio virtual para estudiantes.

**Análisis:**

Con esta muestra donde el 83% de la opinión de 52 alumnos afirman que debe existir un medio virtual donde se pueda consultar, comunicar y compartir asuntos académicos, mientras que el 17% cree que no es necesario ya que aparentemente no conocen las dimensiones de este tipo de ambientes virtuales, principal causa por la que se debe implementar nuestra propuesta.

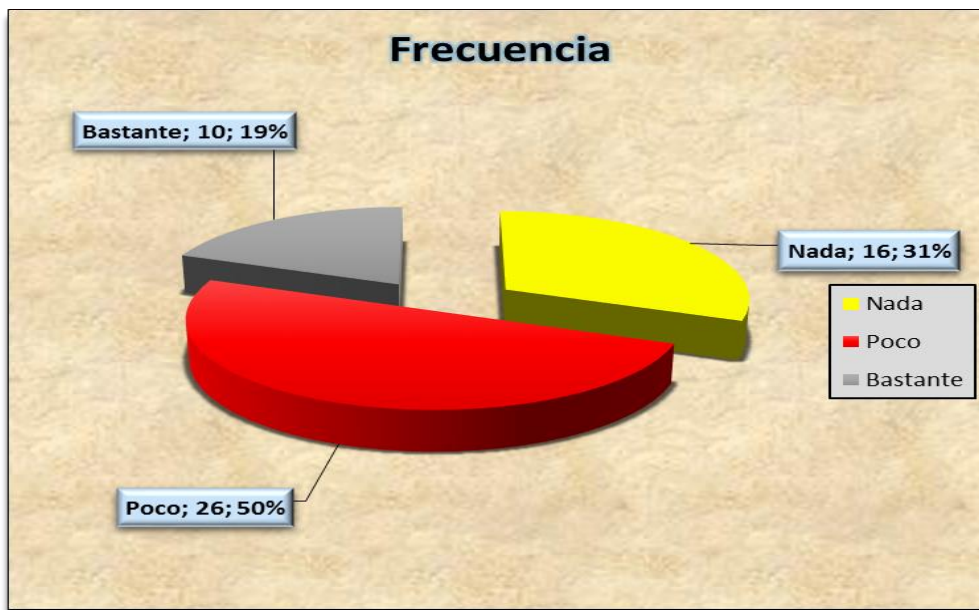


## Pregunta 5: ¿Uso de redes sociales educativas?

**Cuadro 4.17:** Uso de redes sociales educativas.

Alternativa	Frecuencia	%
Nada	16	31,00%
Poco	26	50,00%
Bastante	10	19,00%
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 "AEB" de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar  
Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.17:** Uso de redes sociales educativas.

### Análisis:

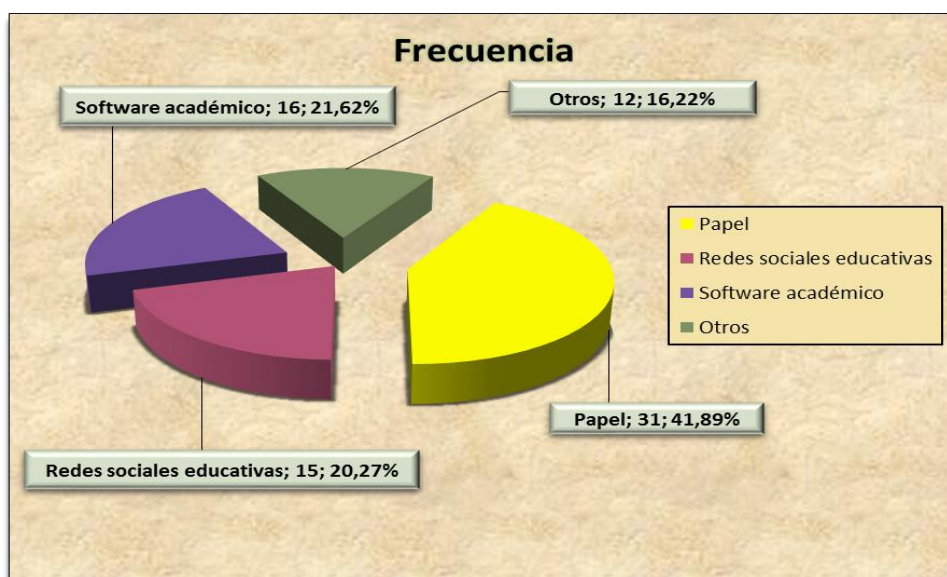
Se puede observar que el poco conocimiento del potencial de los ambientes virtuales de aprendizajes, representa el 50% y el 19% de la muestra de estudiantes que en un nivel bajo han usado una red social educativa, debido a que en la actualizada los profesores ya no exigen su uso, conllevando incluso al resultado del 31% que indica que no usa para nada una plataforma como Edmodo.

**Pregunta 6: ¿Qué tipo de recursos utiliza su maestro para gestionar el trabajo colaborativo en su salón de clase?**

**Cuadro 4.18:** Uso de recursos para trabajo colaborativo en clase.

Alternativa	Frecuencia	%
Papel	31	41,89%
Redes sociales educativas	15	20,27%
Software académico	16	21,62%
Otros	12	16,22%
Ninguno	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 “AEB” de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar  
Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.18:** Uso de recursos para trabajo colaborativo en clase.

**Análisis:**

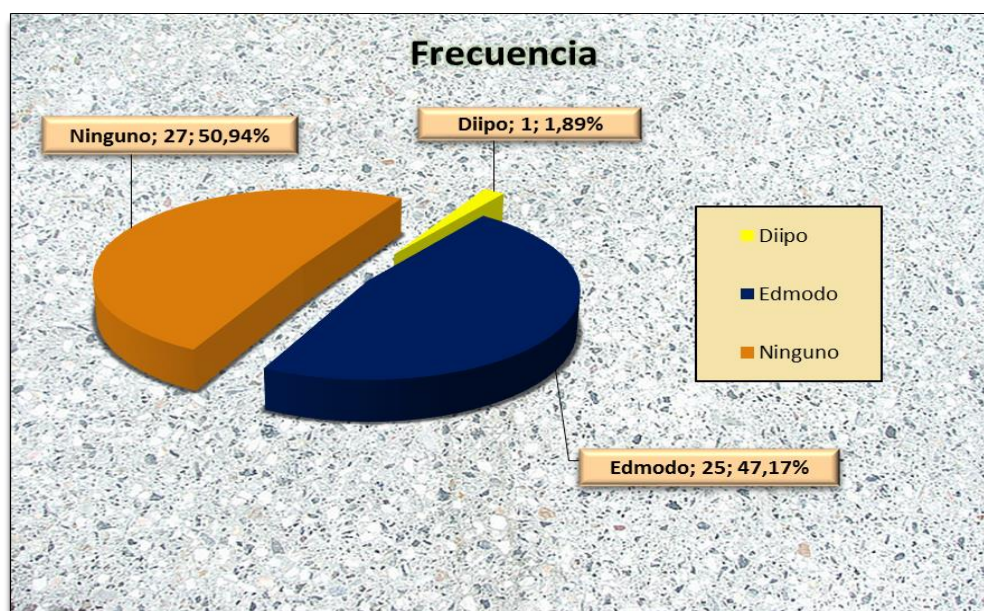
Relacionando la respuesta de esta pregunta con la de los profesores, se comprueba un índice muy alto en el uso del papel, es decir que el 42% de la muestra indican que la mayor parte del trabajo dentro de clase es con material impreso y que por debajo de un promedio del 22% no hay mucho uso de herramientas tecnológicas como aporte para el trabajo de una clase motivadora y más aún que el 38% de estudiantes indican que las computadoras son usadas para un trabajo tradicional, sin dar importancia a la posibilidad de tomar recursos de la web donde existen ambientes virtuales académicos que faciliten el aprendizaje.

**Pregunta 7: ¿Cuáles de las siguientes plataformas de ambientes virtuales de aprendizaje, Ud. conoce y utiliza dentro y fuera de la clase?**

**Cuadro 4.19:** Ambientes virtuales de aprendizaje más conocidas y utilizadas.

Alternativa	Frecuencia	%
Redalumnos	0	0,00%
Edmodo	25	47,17%
Educanetwork	0	0,00%
Diipo	1	1,89%
Ninguno	27	50,94%
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 “AEB” de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar  
Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.19:** Ambientes virtuales de aprendizaje más conocidas y utilizadas.

**Análisis:**

Los indicadores de esta muestra, un 47,17% de estudiantes conocen la herramienta que nuestra propuesta sugiere, ya que el año anterior en el área de informática la utilizaron, pero actualmente en el 8vo año los profesores de esta misma área y de este ciclo como no usan Edmodo, a diferencia de unos pocos, resulta viable implementarlo ya que facilita el trabajo individual y colaborativo de todos, incluso para el 1,89% de estudiantes que tienen noción de lo que hace un ambiente virtual de aprendizaje y para el 50,94% restante.

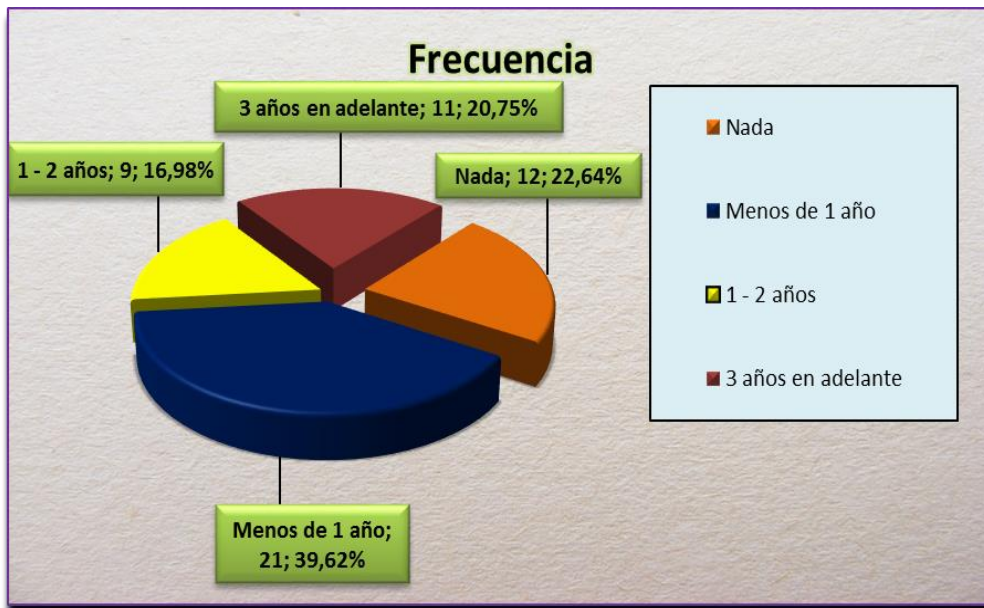
**Pregunta 8: ¿Qué tiempo de experiencia tiene usando ambientes virtuales de aprendizaje?**

**Cuadro 4.20:** Experiencia usando ambientes virtuales de aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia	%
Nada	12	22,64%
Menos de 1 año	21	39,62%
1 - 2 años	9	16,98%
3 años en adelante	11	20,75%
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 "AEB" de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.20:** Experiencia usando ambientes virtuales de aprendizaje.

**Análisis:**

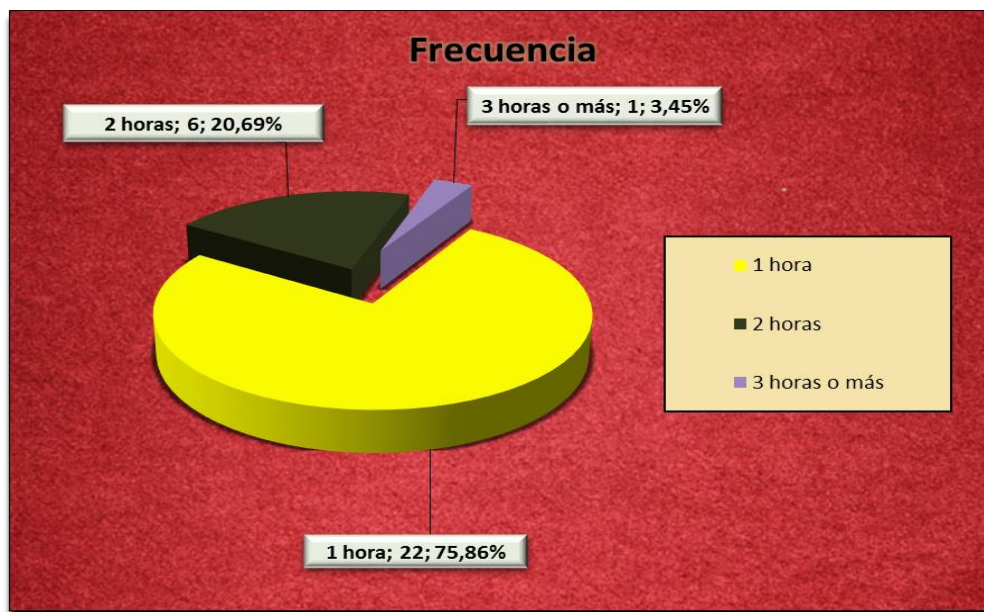
La baja experiencia de uso de los ambientes virtuales de aprendizaje es reflejado en la muestra del 39,62% de 21 estudiantes, por tal motivo es indispensable la necesidad de implementar nuestra propuesta, la cual es viable ya que un 20,75% de estudiantes la han usado en periodos de tiempo considerables en el área de informática, y aún la usan en pocas áreas diferentes, pero sin ningún grado de exigencia que permita una mejor gestión académica dentro y fuera de la clase, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

**Pregunta 9: ¿Qué tiempo promedio Ud. hace uso de los ambientes virtuales de aprendizaje, durante y después de clase?**

**Cuadro 4.21:** Tiempo promedio de uso.

Alternativa	Frecuencia	%
1 hora	22	75,86%
2 horas	6	20,69%
3 horas o más	1	3,45%
Nada	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 "AEB" de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar  
Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.21:** Tiempo promedio de uso.

**Análisis:**

En esta pregunta se refleja que la mayor parte de la muestra tiene un índice muy alto del 76% de estudiante que poco tiempo usan ambientes virtuales de aprendizaje y que un 24% lo usan un grupo de alumnos pero no aprovechen las bondades de este tipo de herramientas, ya que es únicamente un medio de trabajo solo para casa.

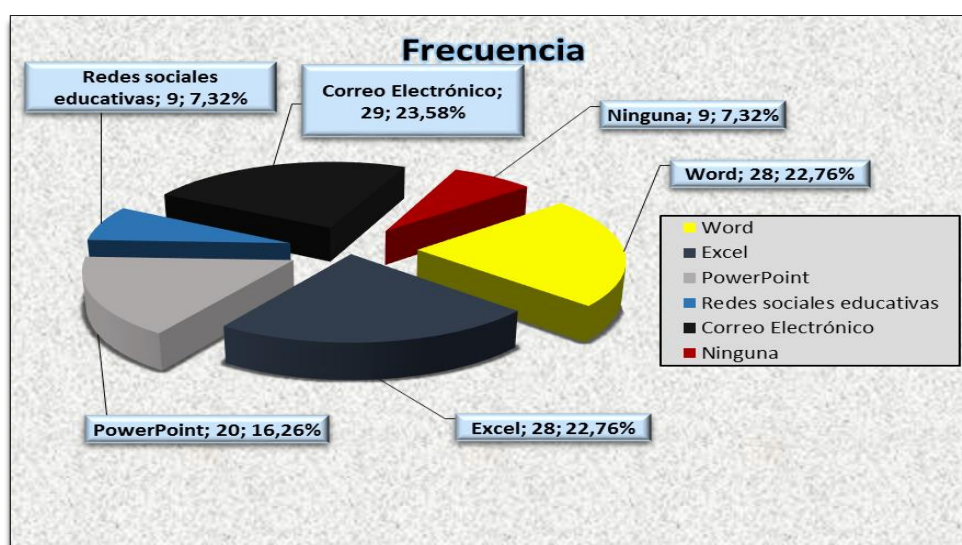
**Pregunta 10: ¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas Ud. Usa como recurso de apoyo educativo, durante y después de clase?**

**Cuadro 4.22:** Herramientas informáticas más usadas.

Alternativa	Frecuencia	%
Word	28	22,76%
Excel	28	22,76%
PowerPoint	20	16,26%
Redes sociales educativas	9	7,32%
Correo Electrónico	29	23,58%
Ninguna	9	7,32%
TOTAL	123	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 “AEB” de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.22:** Herramientas informáticas más usadas.

**Análisis:**

Evidentemente esta muestra del 61.79% refleja que estudiantes y profesores usan herramientas ofimáticas, pero notamos que un mínimo del 7,32% de alumnos usan los ambientes virtuales de aprendizaje “redes sociales educativas”, y algunos casos el 7,32% no usa nada, lo cual indica que nuestra propuesta innovadora para gestión académica, realmente ayudaría en el proceso de aprendizaje de los 8vos años de educación general básica, en el área de informática ya que es donde más se debería usar Edmodo, debido a que tienen equipos e internet ilimitado, y no debería enviarse tareas por correo como se muestra el 23,58%.

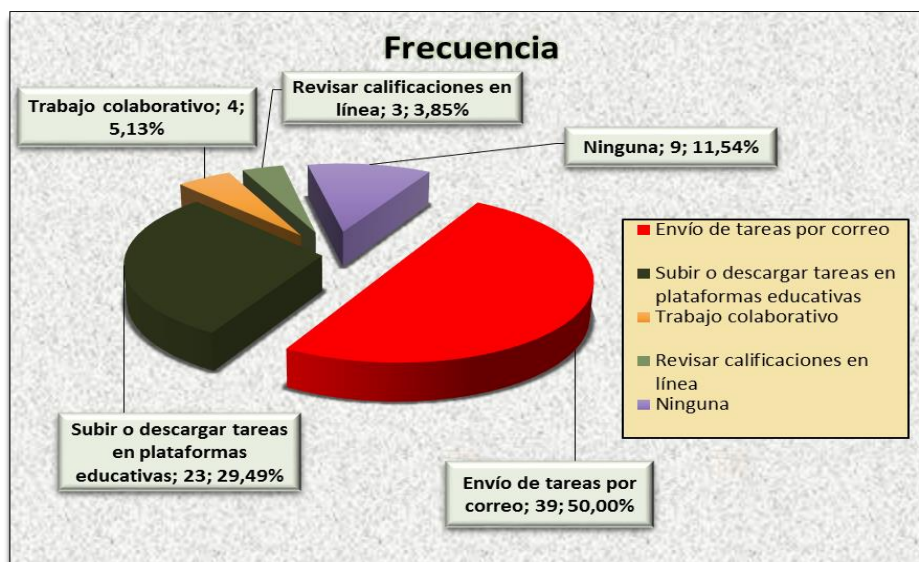
**Pregunta 11: ¿Qué tipo de actividades académicas Ud. realiza a través de los ambientes virtuales de aprendizaje, por internet?**

**Cuadro 4.23:** Actividades académicas realizadas en AVA.

Alternativa	Frecuencia	%
Envío de tareas por correo	39	50,00%
Subir o descargar tareas en plataformas educativas	23	29,49%
Trabajo colaborativo	4	5,13%
Revisar calificaciones en línea	3	3,85%
Ninguna	9	11,54%
<b>TOTAL</b>	<b>78</b>	<b>100,00%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes de 8 “AEB” de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

Elaborado por: Isaac Arias y Alfredo Valdivieso



**Figura 4.23:** Actividades académicas realizadas en AVA.

**Análisis:**

El índice más alto que se puede apreciar, es el uso de correo electrónico para recibir y enviar tareas, por parte de alumnos y de igual forma los profesores, en un 50% de la muestra; por otro lado están las actividades de uso cotidiano de la tecnología, en un 3,85% de revisión de notas que es muy bajo para el uso de plataformas web, mientras que el reflejo del mal uso de los ambientes virtuales de aprendizaje se da a notar en el 5,3% de trabajo colaborativo, puesto que en esta herramienta se puede unificar todas estas actividades.

## 4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta realizada a profesores y estudiantes de los octavos años de educación básica, podemos resumir lo siguiente:

- La mayoría de docentes no conocen las redes sociales educativas, pero a pesar de otros (pocos), han usado ambientes virtuales de aprendizaje, tampoco le han dado la importancia que tiene este tipo de herramientas. Es posible que no entiendan que el uso de las AVA son un complemento para el trabajo del tutor con sus materiales didácticos, donde el principal medio de funcionamiento es el Internet, además de que no necesita estar él y sus padres las 24 horas del día frente al alumno y sin embargo se crea una interacción alumno-maestro-padres, que facilita el aprendizaje y autonomía de sus estudiantes. (BELLO, 2005)<sup>12</sup> Confirma esto al afirmar que los entornos virtuales de aprendizaje son “Aulas sin paredes” denominadas espacio virtual social, donde su principal exponente es el Internet, por lo tanto no es presencial sino representacional y no se basa en entornos físicos con interior, frontera y exterior, sino en redes electrónicas que están por todas partes del mundo.
- Se resalta que la institución no tiene dentro de su programa de capacitación al personal, cursos sobre uso de herramientas tecnológicas que motiven a los profesores, el implementar en su trabajo de aula, plataformas virtuales como redes sociales educativas que los convierta en “tutores virtuales”, capaces de acompañar a sus estudiantes durante todo su proceso de aprendizaje, siendo su guía en todo momento y en cualquier lugar que exista un computador con internet. Cabe recalcar que el trabajo actual de los profesores del área de informática del nivel básico superior, dentro de sus actividades académicas utilizan como medio de comunicación externa para envío y recepción de tareas, correos electrónicos; para trabajo en clase individual o grupal, papel; que a nuestro juicio tiene ciertas limitaciones que han llegado a confusiones por parte de los estudiantes e incluso profesores con respecto a problemas para responder los emails o se pasó por alto alguna calificación. Es aquí donde profesor podría cumplir un papel importante en los entornos virtuales de aprendizaje, siendo un guía durante todo el proceso de

---

<sup>12</sup> BELLO. (2005). *Comunidades Virtuales de aprendizaje colaborativo*. 2015, de Educar.org Sitio web: <http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>



aprendizaje, para evitar estos errores y muchos más. (Onrubia, 2005)<sup>13</sup> soporta esta análisis, al decir que; ayudar al aprendizaje virtual, no es solo presentar información o de plantear tareas para que el alumno las haga, sino que se debe seguir de forma continua el proceso de aprendizaje que está desarrollando, ofreciendo el apoyo y soporte en el momento que los requieran y sean necesarios

- A pesar de que tienen equipos e infraestructura necesaria, no han podido implementar nuevas estrategias tecnológicas, que permitan desarrollar de forma eficiente el aprendizaje, más bien siguen con la tradición de siempre sin lograr motivar a la clase. "Hacer lo mismo de siempre usando tecnología de punta, es pobre, a la vez que un gran error" (Duart, 2001)<sup>14</sup>.
- La comunidad educativa, comparten la idea de crear espacio virtuales que permitan la interacción entre profesores, estudiantes y familias, además donde se pueda llevar a cabo actividades de índole formativo, que propicien la construcción de conocimiento, participación y cooperación de todos. Esto lo corrobora (BAUTISTA, Guillermo, et al., 2006)<sup>15</sup>, al resaltar que los propósitos de los AVA es facilitar el aprendizaje de los estudiantes desde cualquier lugar y en cualquier momento. Y que también favorecen el desarrollo de las competencias necesarias para ser parte de una sociedad de conocimiento.
- Se puede ver que una de las naturalezas principales de los profesores de diferentes áreas como los de informática, es la tradicionalmente bilateral, en cuanto a la relación estudiante-maestro, dentro de la clase, donde el principal medio de información y el acceso a ella es el maestro. Por lo tanto creemos que se puede cambiar a una clase más cooperativa con una plataforma que ayude al maestro a mantener una interacción más

---

<sup>13</sup> ONRUBIA J. (2005). *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. 2015, de Universidad de Barcelona Sitio web: [http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia\\_onrubia.pdf](http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf)

<sup>14</sup> Duart, J. & Matinez, M. (2001). *Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje*. 2015, de UOC Universidad Oberta de Cataluña Sitio web: <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/0109041/duartmartin.html>

<sup>15</sup> BAUTISTA, Guillermo, et al... (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Madrid - España: Narcea S.A.

colectiva. Lo reconfirma (Cueto, 2009)<sup>16</sup>, al decir que el maestro debe utilizar las estrategias de comunicación que ofrecen los AVA, no solo para aportar con contenidos, sino para facilitar la comunicación, interacción en las dificultades y animar a los estudiantes al desarrollo de su proceso formativo.

- A pesar de que se promueve el trabajo colaborativo en red, dentro de clase, este no es muy utilizado, según la respuesta de los alumnos a la pregunta sobre el tipo de actividades educativas usan dentro de la clase. Creemos que al necesitarse de más tiempo y práctica dentro de espacios virtuales grupales, podría ser un causal para que los alumnos no desarrollen de forma eficiente habilidades y destrezas que permitan la construcción de su propio aprendizaje con un empoderamiento de conocimientos colaborativos.
  
- Como gestión académica los maestros manejan, como en todo colegio, calificaciones en un sistema cerrado e interno y no hasta el final de cada parcial los alumnos saben cuál es su promedio, cosa que podría cambiar con el uso de ambientes virtuales de aprendizaje, donde cada estudiante estaría al tanto de sus notas al momento de ser calificadas.

---

<sup>16</sup> Cueto, H... (2009). Rol del Tutor y del Estudiante en la Formación en AVA. 2015, de IGAC Instituto Geográfico Agustín Codazzi Sitio web:  
[http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fgeoservice.igac.gov.co%2Fmoodle%2Ffile.php%2F1%2Fmoddata%2Fglossary%2F8%2F58%2Frol\\_tutor\\_y\\_estudiantes\\_en\\_AVA.pdf&ei=giMDVYXJJoOfgwTlsoGgCA&usg=AFQjCNFMgatN-VGZ2](http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fgeoservice.igac.gov.co%2Fmoodle%2Ffile.php%2F1%2Fmoddata%2Fglossary%2F8%2F58%2Frol_tutor_y_estudiantes_en_AVA.pdf&ei=giMDVYXJJoOfgwTlsoGgCA&usg=AFQjCNFMgatN-VGZ2)

### 4.3 RESULTADOS

Luego del análisis realizado a las respuestas que dieron durante la encuesta hecha a los profesores y alumnos, dentro de los resultados obtenidos se destaca lo siguiente:

- ❖ En la actualidad en la Unidad Educativa Bilingüe Torremar no se presta mucha atención a cursos de capacitación docente en nuevas tecnologías de uso gratuito y que con los niños de ahora, los profesores deben estar a la vanguardia de aplicaciones actuales, lo cual se refleja en una de las preguntas donde se trató de ver si el colegio debería dar capacitaciones sobre el uso de redes sociales educativas, a la que el 100% de respuestas es positiva a la aceptación de capacitaciones permanentes en el uso de ambientes virtuales de aprendizaje.
  
- ❖ Estamos seguros de existen muchos maestros que creen conocer la existencia de herramientas que están en la web listas para ser usadas para mejorar la forma de enseñar y mejorar significativamente el aprendizaje de sus estudiantes, lo cual se comprueba en la pregunta sobre el conocer de la existencia de redes sociales educativas, donde el la gran mayoría de encuestados lo afirmaron, pero no las usan por la falta de gestión de uso de estas plataformas, ya que han terminado usando los recursos tecnológicos tradicionales.
  
- ❖ En el área de informática no usan Edmodo, a pesar de que los alumnos lo conocen, ya que el año anterior tuvieron la oportunidad de trabajar en dicha plataforma, pero como los profesores no lo conocen, y a pesar de tener la infraestructura, no lo utilizan. Este es el resultado de la pregunta realizada, concerniente a que plataforma de ambientes virtuales conocen y han usado.
  
- ❖ La mayor parte del trabajo en clase lo hacen en papel, al igual en el área de informática manejan hojas con instrucciones a seguir, y el proceso lo hacen en la aplicación que están utilizando en ese momento, pero existe un margen de error muy alto, que al calificar, el estudiante no haya

guardado el archivo, lo mismo podría ocurrir al enviar tareas, se puede perder la hoja.

- ❖ Interacción nula entre estudiantes y profesores, fuera de clases, debido a la falta de comunicación y necesidad de implementación de algún medio AVA.
- ❖ No existen medio para compartir información de carácter académico o científico, al no manejar espacios virtuales en los que conectados a internet puedan facilitar tanto a profesores y alumnos recursos didácticos sean digitales o interactivos, lo cual queda demostrado con las respuestas a la pregunta sobre si deseaban tener un espacio virtual para compartir entre todos, recursos que les permita fortalecer el trabajo colaborativo. Por lo tanto ellos están de acuerdo en que si requieren de la implementación de nuestra propuesta.

#### 4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

HIPOTESIS	VERIFICACION
<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>Los ambientes virtuales de aprendizaje inciden significativamente en el trabajo colaborativo de los alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015</p>	<p>De acuerdo a los resultados obtenidos, en la encuesta a profesores y alumnos, indican claramente que no se está usando herramientas como los ambientes virtuales de aprendizaje gratuitos por internet, durante y después de clases. Ya que la mayor parte de la muestra, el 92,45% de las respuestas a la pregunta sobre el uso de herramientas informáticas en clase, apuntan a la utilización de recursos tecnológicos tradicionales, aunque están consiente de aquello, no tienen la suficiente motivación para hacer un</p>

	<p>cambio y aprovechar las ventajas que tiene el uso de redes sociales educativas para promover el fortalecimiento del aprendizaje activo, y la construcción del conocimiento colaborativo.</p>
<p><b>Hipótesis Particular</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ El conocimiento de los ambientes virtuales de aprendizaje, incide en la comunicación interactiva entre docentes y alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.</li>   <li>❖ Las estrategias metodológicas basadas en TICs inciden en el cumplimiento de los estándares de calidad de los docentes y alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, de la Unidad Educativa Bilingüe TORREMAR del periodo 2014 – 2015.</li> </ul>	<p>Se ha comprobado también que no existe un espacio virtual donde se pueda gestionar el dialogo abierto y afectivo entre los alumnos de la clase y profesor, que facilite el desarrollo y construcción del conocimiento. Ya que así lo manifiestan en la pregunta realizada acerca de la necesidad que tienen de una plataforma para compartir contenidos académicos y sugerencias sobre un tema, ya sea por el desarrollo y calificación de tareas.</p> <p>En consideración a la pregunta, sobre el tipo de recurso utilizado para gestión de trabajo colaborativo, realizada a los profesores, el 96% de ellos no tienen como herramienta tecnológica dentro de sus estrategias metodológicas, un tipo de ambiente virtual de aprendizaje, que basado en sus conocimientos pueda servir de ayuda para fortalecer el trabajo de todos, dentro del aula en el área de informática ya que solo usan medios comunes como correo y un blog, por</p>

<p>❖ La capacitación en el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje incide positivamente en el desarrollo de competencias digitales entre docentes y alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.</p>	<p>separado, únicamente para comunicar y enviar tareas, no garantizando una comunicación entre todos (estudiantes, profesores y padres), en especial una de confianza que motive al estudiante a realizar preguntas concernientes al trabajo que deba realizar, cuando este fuera de clase, desde la comodidad de su casa con una computadora que tenga internet y conectado a una red social educativa.</p> <p>Todos los profesores indican que no existe cursos de capacitación para el personal docente de las diferentes áreas, concernientes al manejo de TIC y en especial ambientes virtuales de aprendizaje, lo cual confirma la existencia de un conocimiento empírico y además un porcentaje alto de desconocimiento de herramientas web gratis que les puede ayudar de forma positiva en el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas para una mejor gestión académica, ordenada, sistemática y eficiente.</p>
--	---

## **CAPITULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 TEMA**

Implementación del entorno virtual gratuito de aprendizaje “EDMODO”, para gestionar el trabajo colaborativo entre profesores y estudiantes de octavo año de educación básica superior, de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar.

#### **5.2 FUNDAMENTACIÓN**

La realidad de nuestros estudiantes va más allá de un contenido curricular que limita el aprendizaje únicamente dentro del salón de clase, puesto que con la ayuda de la tecnología actual, podemos contar con una gran variedad de herramientas virtuales que permiten trabajar conjuntamente docente y estudiante en la gestión académica, dentro y fuera del plantel educativo.

La posibilidad de usar esta herramienta es potencialmente viable ya que el plantel tiene los equipos informáticos y la infraestructura necesaria para trabajar con la plataforma en el salón de clase de computación, además los estudiantes tienen el conocimiento para manejar dichos equipos.

Las ventajas de utilizar los ambientes virtuales de aprendizaje, son; que permitirá crear ambientes de trabajo colaborativo entre grupos de estudiantes de forma segura, al pertenecer a un entorno cerrado y totalmente privado, a diferencia de las redes sociales comunes como Facebook.

También permitirá crear tantos grupos requiera y tenga una materia, con la forma de organización básica de una red social educativa, donde a cada grupo tendrá acceso, los estudiantes, e invitados externos, como otros grupos de profesores

y familiares de alumnos, siempre que el profesor (dueño y administrador del entorno), lo permita.

A demás este tipo de plataforma permitirá a sus grupos de estudiantes desarrollar independencia, eficiencia académica, capacidad para trabajar en grupo y flexibilidad en la forma de estudiar, por el fácil acceso a contenidos académicos presentados por el profesor.

Por otro lado ofrece al maestro grandes posibilidades para compartir información con otros compañeros profesores que pertenecen a las comunidades diseñadas por esta clase de plataformas. Este tipo de función lo puede hacer únicamente el perfil del maestro, quien además solo permitirá a sus grupos, contactar al resto de los miembros del mismo.

A demás este tipo de redes sociales maneja herramientas de comunicación como mensajes lo cual facilita la interacción social de los estudiantes dentro y fuera del salón de clases, tan solo con ingresar su usuario y contraseña desde cualquier parte que se encuentre y tenga acceso a la red Internet.

Existen muchas herramientas web como redes sociales educativas gratuitas, pero para este proyecto se ha escogido EDMODO, por tener una presentación visualmente muy atractiva y una interfaz intuitiva, amigable y flexibilidad en su manejo y funcionalidad.

Edmodo presenta un diseño en su estructura, muy interesante y de fácil manejo para los maestros y estudiantes. Al ser una plataforma web, le es indiferente la versión del sistema operativo o tipo de dispositivo. Además no se necesita ser especialista en manejo de bases de datos o programador, puesto que solo basta con registrarse y está listo para ser utilizado en la institución educativa.

La ventaja principal de Edmodo, es que no necesita de ninguna licencia de pago, ya que es totalmente gratis, al trabajar sobre portales web, lo que permite acceso desde cualquier parte del mundo y mejor aún que es configurable el idioma.

La forma de trabajar en esta plataforma, consiste en el registro por primera vez dentro del sitio web [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com), donde los participantes deben ingresar datos como nombre y apellido, nombre de usuario, dirección de correo (opcional) y contraseña, para la creación de su perfil, además está la parte principal que es



un código de grupo entregado por el administrador (profesor), para limitar el ingreso a usuarios seleccionados.

El principal actor en el manejo de Edmodo, es el profesor ya que es quien crea los grupos, y su organización depende de la cantidad de alumnos por curso o grado. Además administra toda la plataforma en cuanto a cambios de contraseñas, eliminación de usuarios, creación de eventos, tareas, notas (blog), envío de mensajes, evaluaciones o lecciones y encuestas. Todo esto por grupos.

La retroalimentación conseguida por cada uno los estudiantes, se genera a través de correcciones realizadas por los profesores, críticas o comentarios expuestos por los compañeros del grupo, sobre diferentes errores encontrados en la tarea. Esto siempre y cuando el administrador del grupo lo permita, como una interacción entre sus miembros.

Con todas estas herramientas que brinda Edmodo, durante una clase o refuerzo se puede agregar la plataforma los contenidos de aprendizaje tradicionales y hacerlos más dinámicos, convirtiéndolos en recursos de motivación para fortalecer la comunicación entre los integrantes de un grupo.

Una gran aportación adicional que tiene este ambiente virtual es un apartado llamado “comunidades”, el cual permite a los profesores aportar con link, recursos digitales y comentarios de carácter investigativo con respecto a temas de interés para toda la comunidad educativa.

Quizá la ventaja más importante es el seguimiento que se puede hacer a todo el proceso de aprendizaje de cada estudiante, mediante una evaluación continua al desarrollo de todas las tareas y actividades subidas al portal, por el profesor.

### **5.3 JUSTIFICACIÓN**

De acuerdo a la necesidad e interés que tienen los profesores de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar y en especial quienes dictan clase en los 8vos. Años de educación básica del área de informática, por implementar esta plataforma y al fusionar metodologías tradicionales, con las que brinda un ambiente virtual de aprendizaje, les permitirá desarrollar en sus estudiantes, capacidades de

autonomía y adquisición de niveles muy altos en el ámbito cognitivo, que tienen que ver con su razonamiento y madurez para tomar las mejores decisiones.

Por medio de esta plataforma, la institución va a tener muchos beneficios, entre estos está el uso de un servicio gratuito, el acceso seguro de menores de edad y algo muy importante, que el sitio posee páginas privadas que lo convierte en un medio de información accesible de forma exclusiva para los que ingresan con su usuario y clave (alumnos y profesor). Además está en español, lo cual facilita el manejo de todas sus herramientas.

Edmodo proporciona muchas ventajas dentro del proceso educativo al permitir:

1. Formulación de preguntas en línea, de cualquier tipo de temas de estudio y de interés académico, formativo y educativo, con respuestas variadas presentadas por los estudiantes y profesores que pertenezcan al grupo de la misma clase.
2. Realizar de forma virtual, reuniones entre alumnos, conectados desde cualquier parte y cualquier hora, para desarrollar actividades académicas ya sea en grupos o de forma individual, siempre y cuando dispongan de una conexión a internet sea esta por medio de una computadora o cualquier dispositivo electrónico (tableta o celular).
3. Conformar comunidades virtuales, entre alumnos, profesores y familiares, para compartir intereses comunes de ámbito académico y formativo.

Al ser un medio de contacto, esta herramienta representa muchos beneficios para profesores, estudiantes y padres de familia, al ser un medio de comunicación permanente, entre sus miembros.

## **5.4 OBJETIVOS**

### **5.4.1 Objetivo general de la propuesta**

Gestionar la implementación del ambiente virtual de aprendizaje Edmodo, con actividades académicas proporcionadas por los docentes, para fomentar el trabajo colaborativo de los estudiantes de 8vo. Año de educación general media.

#### 5.4.2 Objetivos específicos de la propuesta

- ❖ Capacitar a los docentes y alumnos en el uso de la red social educativa Edmodo, siguiendo de forma planificada actividades propuestas en un cronograma previsto.
- ❖ Registrar a profesor y alumnos en la plataforma Edmodo, vía internet
- ❖ Habilitar la conexión a internet para uso de la plataforma Edmodo
- ❖ Publicar actividades académicas como tareas, trabajos individuales y grupales
- ❖ Evaluar el rendimiento académico de los alumnos a través de la revisión de las actividades y deberes, colgados en la plataforma.

#### 5.5 UBICACIÓN

Ubicación de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar



**Figura 5.24:** Ubicación de la institución



**Figura 5.25:** Croquis de la institución

## **5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD**

Durante conversaciones con profesores, rector, subinspector y el consejo ejecutivo del colegio, después de la sugerencia del uso de la red social educativa Edmodo, como gestor del proceso educativo de los estudiantes, ha resuelto permitir que se lleve a cabo en primera instancia la capacitación tanto a alumnos y profesores, para manejo eficiente de la plataforma.

Las indagaciones realizadas a profesores y estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, arrojaron resultados con pruebas que permitieron determinar la veracidad y legalidad de los mismos.

El uso del ambiente virtual de aprendizaje Edmodo, se llevara a cabo en el laboratorio de secundaria, en cada una de las 32 computadoras con internet, donde primero se va a capacitar a todos los alumnos y profesor, la cual no tendrá ningún costo ya que estará a cargo nuestra.

Técnicamente la factibilidad de la capacitación es viable porque los docentes están dispuestos a recibir la capacitación, además se digitalizara un manual que estará al alcance de otros profesores que quieran aprender a usar la plataforma, para mejor aporte tecnológico en el proceso didáctico.

## 5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

### 5.7.1 Actividades

Etapas	Objetivos	Contenidos	Actividades	Recursos	Responsable
Reunión	✓ Motivar a los profesores en la implementación de redes sociales educativas	✓ Presentación de la plataforma	✓ Demostración de las bondades que brinda Edmodo, a los estudiantes y profesores.	✓ Computador ✓ Internet ✓ Data Show	✓ Isaac Arias
Capacitación docente	✓ Administrar y manejar la plataforma Edmodo	✓ Introducción a Edmodo ✓ Suscripciones ✓ Administración de entorno y herramientas de la plataforma	✓ Revisión de planes para adaptar recursos académicos a la plataforma  ✓ Capacitación a profesor en el uso de la red social tales como: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Suscripciones</li> <li>○ Creación de grupos</li> <li>○ Subir y compartir archivos</li> <li>○ Publicar tareas, notas "Blog", encuestas y evaluaciones</li> <li>○ Envío de mensajes a grupo o estudiante</li> </ul>	✓ Computador ✓ Internet ✓ Data Show ✓ Archivos	✓ Isaac Arias ✓ Alfredo Valdivieso

			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Calificaciones en línea</li> <li>○ Manejo de calendario</li> <li>○ Compartir recursos entre profesores</li> </ul>		
Pruebas	✓ Confirmar la funcionalidad de la plataforma	✓ Crear actividad para que los alumnos registren	✓ Revisión y calificación de actividad propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Computador</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Archivos</li> <li>✓ Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Isaac Arias</li> <li>✓ Alfredo Valdivieso</li> </ul>
Inicio de sesión con alumnos	✓ Manejar la plataforma con los alumnos	✓ Suscripciones de alumnos en la plataforma	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Registro de datos de alumnos: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nombre y apellido</li> <li>○ Correo electrónico</li> <li>○ Código de grupo</li> <li>○ Usuario y contraseña</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Computador</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Isaac Arias</li> <li>✓ Alfredo Valdivieso</li> </ul>
Comunicación a través de la red	✓ Colgar un mensaje para obtener respuestas de alumnos	✓ Publicación de mensajes entre integrantes del grupo	✓ Envío de un mensaje de confirmación de registro de los alumnos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Computador</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Isaac Arias</li> <li>✓ Alfredo Valdivieso</li> </ul>
Trabajo con archivos	✓ Publicar tareas con manejo de archivos	✓ Trabajo colaborativo	✓ Descarga y subida de archivos por parte de los alumnos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Computador</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Isaac Arias</li> <li>✓ Alfredo Valdivieso</li> </ul>

Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aplicar innovación pedagógicas de laboratorio de computación a través de las AVA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Periodo de creación, registro e inscripción de grupos</li> <li>✓ Manipulación de opciones de comunicación, tareas y lecciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Monitoreo de actividades realizadas durante las capacitación</li> <li>✓ Evaluación de conocimientos adquiridos, en el uso de la plataforma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Computador</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Proyector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Isaac Arias</li> <li>✓ Alfredo Valdivieso</li> </ul>
------------	--	---	--	---	---

## **5.7.2 Recursos, Análisis financiero**

### **5.7.2.1 Talento humano**

Luego de la investigación y puesta en marcha del proyecto, contamos con la participación de las siguientes personas para llevar acabo tanto la capacitación como socialización de la plataforma.

2 capacitadores

6 Docentes

90 Alumnos

### **5.7.2.2 Recursos y medios de trabajo**

Para ejecución de nuestra propuesta y puesta en marcha del proyecto de investigación es necesario trabajar con los siguientes recursos:

- ✓ Laboratorio de computación
  
- ✓ Computadoras
  
- ✓ Red de datos
  
- ✓ Internet
  
- ✓ Plataforma Edmodo
  
- ✓ Hojas

### **5.7.2.3 Recursos materiales y financieros**

Tomado en cuenta los gastos que conllevaría la ejecución de la propuesta, mismos que serán solventados por los investigadores, se detalla a continuación lo siguiente:



**Cuadro 5.24:** Gastos de la ejecución de la propuesta

Recursos	Cantidad	Valor	Total
<b>Laptop</b>	2	700.00	\$ 1,400.00
<b>Impresora multifunción</b>	2	300.00	\$ 600.00
<b>Resma de hoja A4</b>	2	4.00	\$ 8,00
<b>Movilización</b>	20	10.00	\$ 200.00
		<b>TOTAL</b>	<b>2212.00</b>

### 5.7.3 Impacto

Todos los alumnos podrán acceder de forma inmediata a tareas, lecciones y actividades individuales o grupales que publique el maestro en la plataforma Edmodo, dentro o fuera de la clase.

A demás, los participantes del grupo podrán comunicarse entre sí a través de mensajes, los cuales serán publicados como medios para comentarios u opiniones sobre los resultados de un trabajo realizado por un alumno.

Profesores realizan un seguimiento académico en todas las actividades que realizan los estudiantes registrados en un grupo, al momento de conectarse a la plataforma desde cualquier parte del mundo.

Uso adecuado de las computadoras a través de los ambientes virtuales académicos para un mejor empoderamiento de los contenidos académicos, en los estudiantes.

Mayor motivación de los estudiantes, en la resolución de problemas dentro y fuera del laboratorio de computación, mediante la asignación de insignias para el mejor trabajo.

Integración de varias herramientas tecnológicas en una sola plataforma, diseñada para trabajar de forma interconectada entre integrantes de un grupo de alumnos con acceso a internet.

Recepción de trabajos y correcciones en línea, con ayuda de mensajes que permitan al estudiante saber al instante las fallas cometidas, donde quiera que se encuentre y a la hora que se conecte a la plataforma.

Seguridad en la red, lo que permite a todos los alumnos realizar un trabajo responsable al usar la red, evitando problemas serios como abusos, phishing o fraudes.

Flexibilidad que brinda la plataforma para abrir recursos académicos digitalizados, desde cualquier dispositivo inteligente, cuando no existe disponibilidad de una computadora.

Acceso a padres de familia para que puedan estar informados de todo el rendimiento académico de sus hijos.

#### 5.7.4 Cronograma

Para llevar a cabo la ejecución de nuestra propuesta, dentro de la institución se planteará un cronograma de actividades realizadas, las cuales deben cumplirse a cabalidad en las fechas establecidas a continuación.

<b>Actividad/Contenido</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Fecha de inicio</b>	<b>Fecha de finalización</b>
<b>Introducción a las características de la plataforma</b>			
Introducción a los ambientes virtuales de aprendizaje	2 horas	19/01/2015	19/01/2015
Revisión de planes de formación docente para subirlos a la plataforma como contenidos a estudiar dentro de una hora de clase	2 horas	20/01/2015	20/01/2015
Diseño de actividades áulicas para ser incorporados en la plataforma Edmodo	2 horas	21/01/2015	21/01/2015

Demostración de los componentes principales de Edmodo (grupos, usuarios)	2 horas	22/01/2015	22/01/2015
Demostración de las utilidades de Edmodo (tareas colgadas, calificaciones realizadas y seguimiento académico de los alumnos)	2 horas	23/01/2015	23/01/2015
<b>Capacitación a docentes</b>			
Capacitación a docentes en la forma de registrarse por primera vez, en la plataforma	2 horas	26/01/2015	26/01/2015
Configuración del perfil de usuario	1 hora	27/01/2015	27/01/2015
Creación de grupos por curso	1 hora	27/01/2015	27/01/2015
Creación de asignaciones (tareas), para trabajo de los alumnos en la clase	1 hora	28/01/2015	28/01/2015
Subida de archivos a la plataforma, para trabajo de los alumnos. "Guía para registro a plataforma"	1 hora	28/01/2015	28/01/2015
Diseño y publicación de lecciones objetivas, a los grupos	2 horas	29/01/2015	29/01/2015
Gestión académica en línea, de actividades dentro y fuera de clase	2 horas	2/02/2015	2/02/2015
<b>Capacitación a estudiantes</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingreso a la plataforma</li> <li>• Búsqueda de publicaciones o posteos de mensajes y tareas</li> </ul>	2 hora	2/02/2015	2/02/2015
Envío y respuesta de mensajes	1 hora	03/02/2015	03/02/2015

Descarga y subida de archivos de tareas realizadas	1 hora	03/02/2015	03/02/2015
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisar notas</li> <li>• Revisar biblioteca</li> <li>• Revisar y responder encuestas y evaluaciones</li> </ul>	2 horas	10/02/2015	10/02/2015

### 5.7.3 Lineamiento para evaluar la propuesta

Debido a la importancia que tiene evaluar nuestra propuesta, realizamos un seguimiento a la implementación y uso de la plataforma con los estudiantes de 8vo. Año de educación general media, de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar.

<b>Actividades</b>	<b>Indicadores de resultado</b>
Posteo de mensaje en un blog, para que los estudiante se registren en Edmodo	Los 90 estudiantes se registran con éxito, después que el profesor verifica la existencia de usuarios creados en cada grupo
Publicación de asignaciones o tareas para los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes filtran los posteos que el profesor publica, para ubicar la asignación</li> <li>✓ Los estudiantes realizan el trabajo asignado y suben archivo para su revisión.</li> </ul>
Comunicación entre los integrantes de cada grupo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes se comunican a través de mensajes para solicitar y prestar ayuda, sobre algún tema o tarea específica.</li> <li>✓ Los estudiantes se comunican con el profesor, a través de mensajes, para aclarar dudas sobre el desarrollo de una tarea</li> </ul>
Publicación de actividades en clase, dentro de la plataforma Edmodo	✓ Los estudiantes comparten destrezas adquiridas, en trabajos grupales

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estudiantes motivados para trabajo colaborativo, aportando con ideas y poniendo en práctica lo aprendido en clase</li> <li>✓ El profesor sube 2 archivos durante un día por semana, para el trabajo en clase y para refuerzo en casa, como tarea</li> </ul>
Publicación de notas, en la plataforma Edmodo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes revisan la nota de sus tareas y trabajos, online</li> <li>✓ Los profesores califican los trabajos subidos a la plataforma</li> </ul>
Disponibilidad de material didáctico digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los 90 estudiantes no necesitan de material didáctica impreso ya que pueden acceder a los digitales, posteados en la biblioteca de Edmodo.</li> <li>✓ El profesor de informática prepara las clases con materiales digitales, videos, presentaciones o actividades subidas a la biblioteca de la plataforma.</li> </ul>
Verificación del progreso de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El profesor de informática, hace seguimiento de las actividades realizadas.</li> <li>✓ El profesor de informática, hace seguimiento del rendimiento académico de los 90 estudiantes, a través del análisis de notas y porcentaje de cumplimiento de las asignaciones publicadas en Edmodo</li> </ul>

## CONCLUSIONES

Tras el trabajo de investigación realizado en la Unidad Educativa Bilingüe Torreomar, podemos concluir que:

- ❖ Los ambientes virtuales de aprendizaje gratuitos como herramienta pedagógica pueden ser de gran ayuda para mejorar sustancialmente el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de 8vo. Año de educación general superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torreomar
- ❖ Los profesores no utilizan con mucha frecuencia los ambientes virtuales de aprendizaje como Edmodo, a pesar de que los estudiantes tiene conocimientos previos del uso de la misma.
- ❖ Los profesores no aprovechan las ventajas que brinda la plataforma Edmodo para mejorar la gestión académica y metodologías de enseñanza, dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes, por la falta de conocimiento de muchas opciones existentes dentro de la plataforma.
- ❖ La Unidad Educativa Bilingüe Torreomar no tiene dentro de su plan de capacitación, cursos de actualización en el uso de herramientas tecnológicas para ayuda en su gestión académica.
- ❖ Los estudiantes tienen conocimientos básicos del manejo del ambiente virtual de aprendizaje gratuito Edmodo y de todas las aplicaciones que este tiene disponible para promover el aprendizaje individual y colaborativo.
- ❖ Los profesores siguen usando herramientas tradicionales para planificación y desarrollo de una clase.

## RECOMENDACIONES

- ❖ Aplicar nuevas técnicas pedagógicas a través de los ambientes virtuales de aprendizaje, para guiar y facilitar el camino hacia el conocimiento, de los estudiantes de 8vo. año de educación general superior de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar, y dinamizar el trabajo colaborativo, durante todo su proceso de aprendizaje.
- ❖ Motivar a los profesores de informática de 8vo. Año de educación general superior, para que usen de forma permanente el ambiente virtual de aprendizaje Edmodo, y puedan convertirse en “tutores virtuales” que les permita guiar a sus estudiantes, dentro y fuera de clase.
- ❖ Hacer uso del manual digital sobre el manejo y administración de importantes opciones que tiene Edmodo, para ayuda y soporte durante la ejecución de técnicas pedagógicas, para una exitosa gestión académica de los profesores del área de informática de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar.
- ❖ Actualización permanente de los docente en el uso de nuevas herramientas tecnológicas gratis, es una necesidad imperante para potencializar su acción formativa.
- ❖ Motivar a los estudiantes a usar la red social educativa Edmodo como un espacio virtual que sirva de mecanismo para fortalecer su comunicación e interacción con los demás miembros de un grupo, para afianzar su inter-aprendizaje y desarrollo de autonomía formativa.

Usar la plataforma Edmodo para preparación de clase, asignaciones de tareas extracurriculares y evaluaciones continuas, así también para ver el progreso y hacer un seguimiento del rendimiento académico de los estudiantes

## BIBLIOGRAFÍA

- Avila P. & Bosco M. (05 de 04 de 2001). *Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia*. Obtenido de [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c37ambientes.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf)
- BAUTISTA, Guillermo, et al. (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Madrid: NARCEA S.A. Obtenido de [http://books.google.com.ec/books?id=DJGxngD1l90C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.ec/books?id=DJGxngD1l90C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- BELLO. (2005). *Comunidades Virtuales de aprendizaje colaborativo*. Obtenido de Educar.org: <http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>
- Cabrera, E. P. (2008). *La colaboración en el aula: más que uno más uno*. Bogota - Colombia: Cooperativa editorial Magisterio.
- Centro de Educación y Tecnología,. (Junio de 2013). *Cifras Enalces*. Obtenido de <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=1680&tm=2>
- Correa, L. M. (2005). *Colombia aprende*. Obtenido de [http://www.colombiaprende.edu.co/html/docentes/1596/articles-346050\\_recurso\\_5.pdf](http://www.colombiaprende.edu.co/html/docentes/1596/articles-346050_recurso_5.pdf)
- Cueto, H. (Mayo de 2009). *Rol del Tutor y del Estudiante en la Formación en AVA*. Obtenido de IGAC Instituto Geográfico Agustín Codazzi: [http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fgeoservice.igac.gov.co%2Fmoodle%2Ffile.php%2F1%2Fmoddata%2Fglossary%2F8%2F58%2Frol\\_tutor\\_y\\_estudiantes\\_en\\_AV\\_A.pdf&ei=giMDVYXJJoOfgwTlsoGgCA&usq=AFQjCNFMgatN-VGZ2](http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fgeoservice.igac.gov.co%2Fmoodle%2Ffile.php%2F1%2Fmoddata%2Fglossary%2F8%2F58%2Frol_tutor_y_estudiantes_en_AV_A.pdf&ei=giMDVYXJJoOfgwTlsoGgCA&usq=AFQjCNFMgatN-VGZ2)
- Duart, J. &. (octubre de 2001). *Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de UOC Universidad Oberta de Cataluña: <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/0109041/duartmartin.html>
- EDUCACIÓN, C. N. (2007). *Plan decenal de educación del Ecuador*. Obtenido de MINISTERIO DE EDUCACIÓN - ECUADOR : [http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Rendicion\\_2007.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Rendicion_2007.pdf)
- edukanda. (2000). *Recursos formativos en red - euentra y comparte conocimiento*. Obtenido de <http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1059/unidad2/3.1.html>



- Enlaces Mineduc. (06 de 03 de 2007). *Impacto de las TIC en la educación*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=PZnQSnN3O5A&list=TL2kC9X3cDHOI>
- Johnson, C. (03 de 07 de 2011). *A la carta television y radio rtve.es*. Obtenido de <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-manera-disruptiva-aprender/1144580/>
- Online, P. (25 de 07 de 2013). *Profesores Online*. Obtenido de <http://profesoresonline.cl/2013/07/25/skype-su-uso-en-la-educacion/>
- Onrubia, J. (Febrero de 2005). *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. Obtenido de Universidad de Barcelona: [http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia\\_onrubia.pdf](http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf)
- Ponce, I. (17 de 04 de 2012). *Observatorio Tecnológico - Gobierno de España Ministerio de Educación*. Obtenido de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales?start=2>
- ULACIT. (04 de 07 de 2010). *Importancia del trabajo colaborativo*. Obtenido de <http://aprendiendodemaneracolaborativa.wikispaces.com/Importancia+del+trabajo+colaborativo+para+el+pensamiento+cr%C3%ADtico>

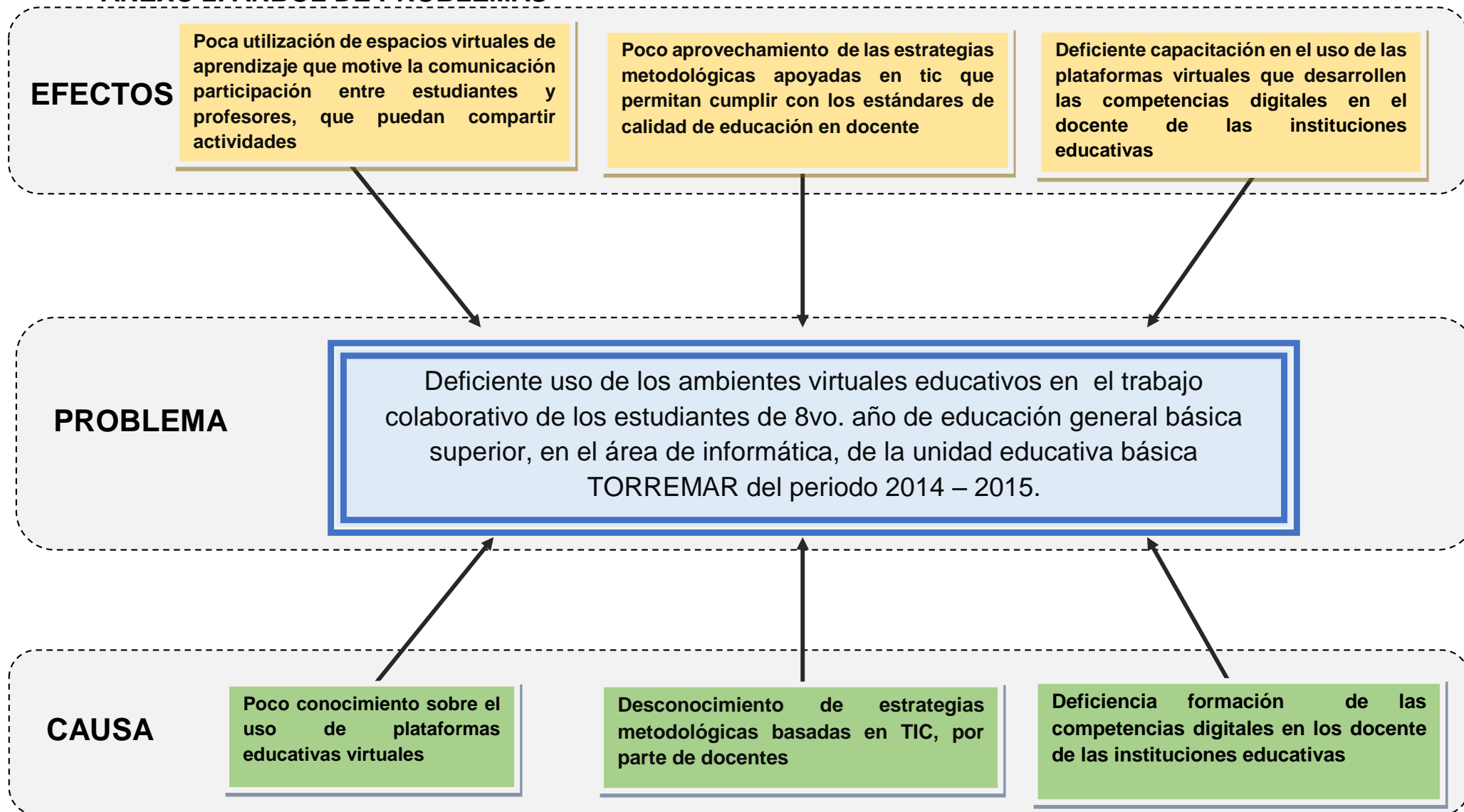
## ANEXO 1. CUADRO EXPLICATIVO

TEMA	PROBLEMA PRINCIPAL	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO PRINCIPAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
Plataformas de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), en el trabajo colaborativo de los estudiantes de octavo del ciclo básico superior de la unidad educativa bilingüe Torremar	Deficiente uso de los ambientes virtuales educativos en el trabajo colaborativo de los estudiantes de los estudiantes de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015	¿Cómo inciden los ambientes virtuales de aprendizaje “AVA”, en el trabajo colaborativo de los estudiantes de de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015?	Determinar la incidencia de los ambientes virtuales de aprendizaje en los trabajos colaborativos de los estudiantes de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015	Los ambientes virtuales de aprendizaje inciden significativamente en el trabajo colaborativo de los alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015	<p><b>Independiente:</b></p> <p>Ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <p><b>Dependiente:</b></p> <p>Trabajo Colaborativo.</p>
	SUB-PROBLEMAS	SISTEMATIZACION DE LOS SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS PARTICULARES	
	Deficiencia en el conocimiento de plataformas educativas virtuales que motive la comunicación interactiva,	¿Cómo incide el deficiente conocimiento de plataformas educativas virtuales para motivar la comunicación interactiva	Explicar el uso pedagógico de los ambientes virtuales de aprendizaje que impulse la comunicación	El conocimiento de los ambientes virtuales de aprendizaje, incide en la comunicación interactiva entre docentes y alumnos de 8vo. año de educación	

<p>participación entre docentes y estudiantes de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.</p>	<p>y participación entre docentes y estudiantes de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015?</p>	<p>interactiva entre docentes y alumnos de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015</p>	<p>general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015</p>	
<p>Falta de conocimiento de estrategias metodológicas basadas en Tic que permitan cumplir con los estándares de calidad docente de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015..</p>	<p>¿Cómo inciden la falta de conocimiento de estrategias metodológicas basadas en Tic en el cumplimiento los estándares de calidad docente de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.?</p>	<p>Establecer estrategias metodológicas basadas en Ambientes Virtuales de Aprendizaje que faciliten el cumplimiento de los estándares de calidad docente de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.</p>	<p>El conocimiento de estrategias metodológicas basadas en Tic, incide en el cumplimiento de los estándares de calidad docente de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.</p>	

	<p>Deficiente capacitación en el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje que desarrollen las competencias digitales en el docente de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015</p>	<p>¿Cómo incide la deficiente capacitación en el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias digitales, para docentes de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015?</p>	<p>Determinar el nivel de capacitación del uso de los ambientes virtuales de aprendizaje, para desarrollar las competencias digitales de los docentes de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015.</p>	<p>La capacitación en el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje incide positivamente en el desarrollo de competencias digitales de los docentes de 8vo. año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015</p>	
--	---	---	--	--	--

## ANEXO 2. ARBOL DE PROBLEMAS



## ANEXO 3. DISEÑO DE ENCUESTA PARA DOCENTES

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA Y PROGRAMACION**

**Objetivo:** La presente encuesta tiene fines investigativos, permitirá determinar el nivel de aplicación en el uso de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en el trabajo colaborativo de los docentes y estudiantes de 8vo. Año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015

**Instrucciones:**  Lea detenidamente cada pregunta y conteste lo más sincero.  
 Marque con un visto la respuesta que vaya a seleccionar

-Esta encuesta fue realizada en el portal web gratuito llamado GetResponse –

1. ¿Conoce la existencia de los ambientes virtuales de aprendizaje?  
SI ( ) NO ( )
  
2. Considera Ud. Que en su institución deberían realizarse capacitaciones a los docentes sobre el uso de ambientes virtuales de aprendizaje.  
SI ( ) NO ( )
  
3. Considera Ud. Que los ambientes virtuales de aprendizaje ayudarían a los estudiantes en su proceso de enseñanza y educación.  
SI ( ) NO ( )

4. ¿Le gustaría tener un espacio virtual, donde los profesores puedan compartir contenidos académicos para gestionar su labor y fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiante?

SI ( ) NO ( )

5. Uso de redes sociales educativas

Nada ( ) Poco ( ) Mucho ( )

6. Uso de espacios virtuales en internet, que proporcionan el fortalecimiento del trabajo colaborativo

Nada ( ) Poco ( ) Mucho ( )

7. ¿Qué tipo de recursos utiliza para gestionar el trabajo colaborativo en su salón de clase?

- a) Papel
- b) Redes Sociales Educativas
- c) Software académico
- d) Otros

8. ¿Cuáles de las siguientes plataformas de ambientes virtuales de aprendizaje, Ud. conoce?

- a) Redalumnos
- b) Edmodo
- c) Diipo
- d) Ninguno

9. ¿Qué tiempo de experiencia tiene usando ambientes virtuales de aprendizaje?

- a) Nada
- b) Menos de 1 año
- c) 1 – 2 años
- d) 3 – 4 años
- e) 5 años en adelante

10. ¿Qué tiempo promedio Ud. hace uso de los ambientes virtuales académicos, durante la clase?

- a) Nada
- b) 1 hora
- c) 2 horas
- d) 3 horas o mas

11. ¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas Ud. aplica como recurso de apoyo para su clase?

- a) Word
- b) Excel
- c) Power Point
- d) Internet
- e) Redes Sociales Educativas
- f) Correo electrónico
- g) Ninguna

12. ¿Qué tipo de actividades realiza a través de los ambientes virtuales de aprendizaje, por internet?

- a) Envío de tareas por correo
- b) Subir o descargar tareas en plataformas educativas
- c) Trabajo colaborativo
- d) Calificaciones en plataformas educativas
- e) Control de asistencias en plataformas educativas
- f) Ninguna



## ANEXO 4. DISEÑO DE ENCUESTA PARA ALUMNOS

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA Y PROGRAMACION**

**Objetivo:** La presente encuesta tiene fines investigativos, permitirá determinar el nivel de aplicación en el uso de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en el trabajo colaborativo de los docentes y estudiantes de 8vo. Año de educación general básica superior, en el área de informática, de la unidad educativa básica TORREMAR del periodo 2014 – 2015

**Instrucciones:**

- ☒ Lea detenidamente cada pregunta y conteste lo más sincero.
- ☒ Marque con un visto la respuesta que vaya a seleccionar

-Esta encuesta fue realizada en el portal web gratuito llamado GetResponse –

1. ¿Conoce la existencia de los ambientes virtuales de aprendizaje?  
SI ( ) NO ( )
  
2. Considera Ud. Que los ambientes virtuales de aprendizaje ayudarían a los estudiantes en su proceso de enseñanza.  
SI ( ) NO ( )
  
3. Considera Ud. Que en la institución donde estudia deberían realizar capacitaciones a los docentes sobre el uso de ambientes virtuales académicos.  
SI ( ) NO ( )

4. ¿Le gustaría tener un espacio virtual, donde los profesores puedan compartir contenidos académicos para fortalecer el trabajo colaborativo?

SI ( ) NO ( )

5. Uso de redes sociales educativas

Nada ( ) Poco ( ) Mucho ( )

6. ¿Qué tipo de recursos utiliza su maestro para gestionar el trabajo colaborativo en su salón de clase?

- a) Papel
- b) Redes Sociales Educativas
- c) Software académico
- d) Otros

7. ¿Cuáles de las siguientes plataformas de ambientes virtuales de aprendizaje, Ud. Conoce y utiliza dentro y fuera de clase?

- a) Redalumnos
- b) Edmodo
- c) Educanetwork
- d) Diipo
- e) Ninguno

8. ¿Qué tiempo de experiencia tiene usando ambientes virtuales de aprendizaje?

- a) Nada
- b) Menos de 1 año
- c) 1 – 2 años
- d) 3 – 4 años
- e) 5 años en adelante

9. ¿Qué tiempo promedio Ud. hace uso de los ambientes virtuales académicos, durante y después de la clase?

- a) Nada

- b) 1 hora
- c) 2 horas
- d) 3 horas o mas

10. ¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas Ud. Usa como recurso de apoyo durante y después de clase?

- a) Word
- b) Excel
- c) Power Point
- d) Internet
- e) Redes Sociales Educativas
- f) Correo electrónico
- g) Ninguna

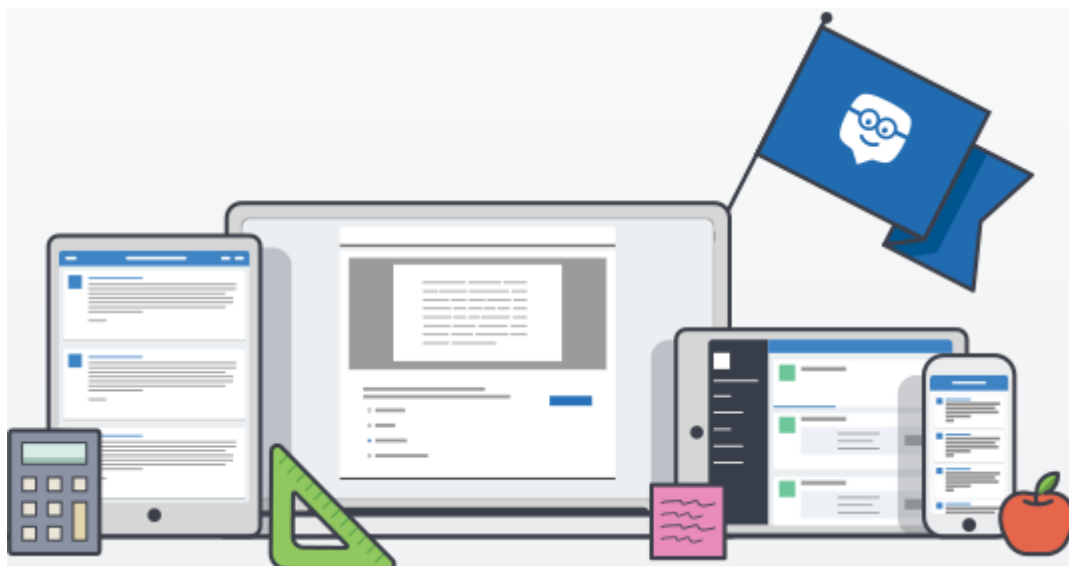
11. ¿Qué tipo de actividades realiza a través de los ambientes virtuales de aprendizaje, por internet?

- a) Envío de tareas por correo
- b) Subir o descargar tareas en plataformas educativas
- c) Trabajo colaborativo
- d) Revisar calificaciones en línea
- e) Ninguna

## ANEXO 5. MANUAL DE USUARIO EDMODO

### Manejo y administración del entorno virtual de aprendizaje

#### EDMODO



#### Primeros inicios en la plataforma Edmodo

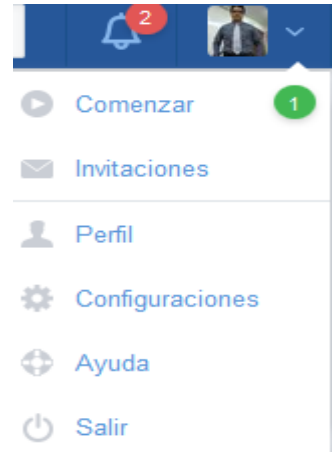
Para acceder a Edmodo, debes abrir el navegador de tu preferencia y escribir la dirección [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com), una vez cargado el sitio web, si trabajas por primera vez en este tipo de red social, debes registrarte ya sea como profesor o alumno, de acuerdo a la necesidad. Para esto debes seguir los pasos a continuación:

Si eres maestro, selecciona la opción PROFESORES, escribe tu correo, contraseña y presiona el botón Regístrate gratis

A screenshot of the Edmodo registration interface. At the top, it says "Obtén una cuenta segura de Profesor". Below this are three tabs: "PROFESORES" (which is selected and highlighted with a blue border), "ESTUDIANTES", and "PADRES". Under the tabs are two input fields: "Escribe tu Correo" and "Crea una Contraseña nueva". At the bottom of the form is a large green button with the text "Regístrate gratis".

Luego de este paso, que se debe realizar una solo vez, la forma de acceder a Edmodo es la siguiente:

Dentro del sitio web de Edmodo, debes escribir la dirección de correo con la que te registraste y la contraseña



### Configuración de perfil de usuario

Una vez iniciada tu sesión, puedes cambiar los datos de tu usuario tales como: foto, Nombres, país, zona horaria, contraseña, etc., seleccionando la opción configuraciones o perfil.

Para realizar cambios, debes ir a la opción configuraciones, clic en CUENTA, donde se muestra la siguiente página, la que te permitirá cambiar características de tu perfil.

Tu imagen actual.- opción que te permitirá cambiar la imagen por una que tengas en tu computadora o seleccionar de las que tiene por defecto la plataforma.




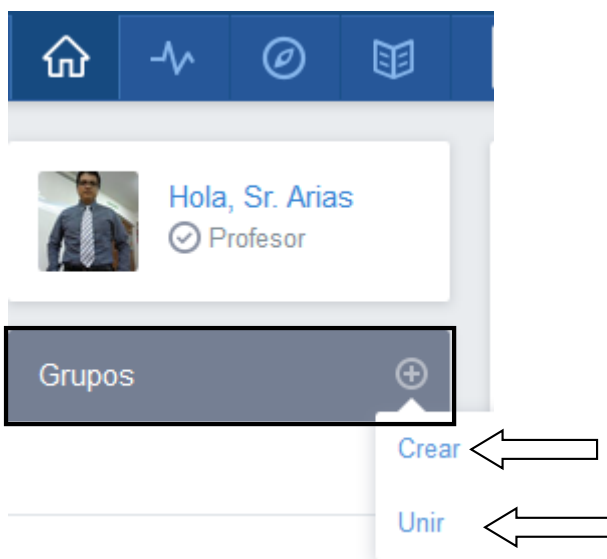
Información personal.- Donde puedes llenar los datos necesarios o requeridos por Edmodo.

**Contraseña.-** Puedes cambiar la contraseña, escribiendo la que tienes actualmente y luego la nueva, misma que tienes que confirmar en el siguiente cuadro de texto. Finalmente grabas los cambios presionando el botón Cambiar contraseña.

### Creación de Grupos

Para crear grupos, primero debes estar dentro de la página principal de Edmodo,

caso contrario presiona el botón **inicio** , que lo encontrarás en la parte superior izquierda de la página. Si vas a crear un grupo nuevo busca la opción **grupos** y da clic sobre el **+**, y **crear**



Llena la información que solicita sobre el curso y presiona el botón crear.

**Bring your classroom onto Edmodo!** ✕

---

Select a Grade ▼ or Range

Subject Area ▼

Edmodo Groups help you connect and collaborate with your students in a closed, safe environment.

Step 1 of 2
[Learn more.](#)
Create

## Unirse a un grupo o curso

Para unirse a un grupo, debes realizar los pasos anteriores, con la diferencia que en vez de crear, presionas la opción **Unir**, ingresas el código y listo.

**Unirse a un Grupo** ✕

---

Cancelar
Unirse

## Interfaz del estudiante

### PANTALLA DE INICIO

The screenshot shows the Edmodo student interface. At the top, there is a navigation bar with icons for home, a pulse line, and a calendar, along with a search bar that says "Search posts, groups, users, apps and more...". On the left side, there is a user profile for "Hi, leonardo m. Student" and a "Groups" section showing a group named "7moB" with a "Show All" link. Below that is a "Communities" section with "Unidad Educativa Bilingüe Torreomar" and a "Parent Code" section with a "gerbkz" button. The main content area shows "Latest Posts" with a post from "Mr. Arias to 7moB" titled "Actividad 4 P3 Quimestre2". The post includes a "Turn In" button with a due date of "Due Feb 13, 2015" and a text prompt "Seguir los pasos que indica la hoja de trabajo". Below the text is a PDF attachment titled "act\_ind4\_p3\_q2\_ppoint.pdf" with a file size of 75 KB. The post has a "Reply" button and is dated "Feb 13, 2015". A second post from "jose j. to 7moB" is partially visible at the bottom, with the text "hola alguien sabe el numero de burbano".

Para cambiar foto o cualquier dato, seguir los pasos anteriores de configuración de perfil.

## Creación de tareas o asignaciones

En la página principal de Edmodo, realizamos los siguientes pasos

1. Clic en opción Asignación
2. Escribir el título de la tarea
3. Escribir una descripción sobre la tarea
4. Fecha límite de entrega de la tarea
5. Seleccionar los grupos o cursos a los que vas a enviar dicha tarea
6. Subir archivo, dirección de página o biblioteca

The screenshot shows the Edmodo assignment creation interface. At the top, there is a navigation bar with options: Nota, Alerta, Asignación (highlighted with a red callout '1'), Prueba, and Encuesta. Below this is a form with several fields: a title field labeled 'Título de la asignación' (callout '2'), a description field labeled 'describe la asignación' (callout '3'), a 'Fecha Delimite' field with a calendar icon (callout '4'), and a checkbox labeled 'Lock this assignment after its due date' (callout '5'). Below the checkbox is a dropdown menu labeled 'Enviar a...' (callout '5'). At the bottom, there is a toolbar with icons for document, link, book, and clock (callout '6'), and two buttons: 'Cancelar' and 'Enviar'.

## Como ve las asignaciones el alumno

The screenshot shows the Edmodo student view of an assignment. On the left is a sidebar with 'Groups' (7moB), 'Communities' (Unidad Educativa Bilingüe Torremar), and 'Parent Code'. The main area is titled 'Latest Posts' and has a 'Filter posts by' dropdown (callout '1'). The first post is from 'Mr. Arias to 7moB' (callout '2') with the title 'Actividad 4 P3 Quimestre2'. Below the title is a 'Turn In' button (callout '5') and the due date 'Due Feb 13, 2015'. The post content says 'Seguir los pasos que indica la hoja de trabajo'. Below the text is a PDF file icon (callout '3') with the filename 'act\_ind4\_p3\_q2\_ppoint.pdf' and a size of '75 KB'.



Filtrar por profesor

Ubicar la asignación o tarea

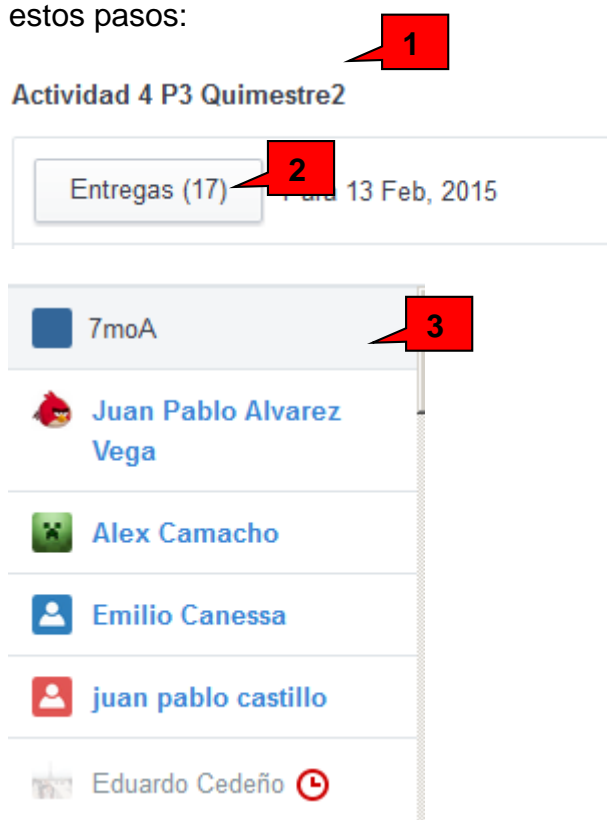
Visualizar archivo con instrucciones si fuera el caso

Realizar la tarea y guardarla

Entregar la tarea

### Visualizar entregas de tareas

Para ver las tareas entregadas por parte de los alumnos, es necesario seguir estos pasos:



1. Buscar la publicación de la tarea o actividad
2. Clic en entregas
3. Seleccionar el curso o grupo al que se va a revisar
  - 3.1. Los miembros del grupo que tienen color azul, significa que han entregado la tarea y está pendiente de calificar
  - 3.2. Los miembros del grupo que tienen color gris y un ícono con la forma de reloj, significa que no han entregado la tarea

4. Una vez seleccionado el estudiante que ha entregado la tareas, podrá proceder a calificar con el puntaje merecido, escribiendo la nota dentro del cuadro correspondiente

Tras la entrega y calificada la tarea, el estudiante verá su calificación de la siguiente manera.

El estudiante al ingresar con su usuario debe seguir los pasos a continuación

1. Buscar la publicación de la tarea
2. Visualizar el botón “Calificado”
3. Clic sobre el botón anterior y podrá ver la nota asignada por el profesor

### Como ver el progreso académico de los estudiantes

Para ver las notas de cada estudiante, en forma general y detallada, el profesor desde su usuario debe realizar los siguientes pasos:

### Progreso / 7moA

Notas Insignias

Calificación nueva

		Actividad 4 P3 Quimestre2	hoja 2 parcial 3, 2do Quimestre	Actividad 2 P3 Q2	Hoja tarea 1 Parcial 3 Q2
Estudiante	Total				
Juan Pablo Alvarez...	100%	Turned In	10/10	-	10/10
Alex Camacho	99%	Turned In	9/10	Turned In	10/10
Emilio Canessa	100%	Turned In	10/10	-	10/10

1. Clic sobre icono “Progreso”
2. Seleccionar el curso a revisar las notas
3. Verificar el progreso de cada estudiante, si entrego la tarea y si fue calificada y que nota se le asigno, respectivamente.

### Administrar miembros de un grupo

1

Hola, Sr. Arias  
✓ Profesor

Grupos

7moC 2

7moB

Miembros 30 unido 3

4

5

Jose Massuh ✉  
Alumno  
mfcjose

gaston menendez ✉  
Alumno  
menendezgaston

Progress Más

Progress Más

1. Desde la pantalla principal, dar clic en inicio
2. Clic sobre un grupo
3. Clic en Miembros
4. Clic en Progreso, para hacer un seguimiento a dicho alumno
5. Clic en Más para:
  - 5.1. Cambiar la contraseña del estudiante
  - 5.2. Eliminar el usuario del estudiante

## ANEXO 5. FOTOGRAFÍAS DE LA INVESTIGACIÓN



**Figura 5.26:** Instalaciones de la Unidad Educativa Bilingüe Torreomar



**Figura 5.27:** Instalaciones parte Interna de la Unidad Educativa Bilingüe Torreomar



**Figura 5.28:** Instalaciones parte Interna de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar



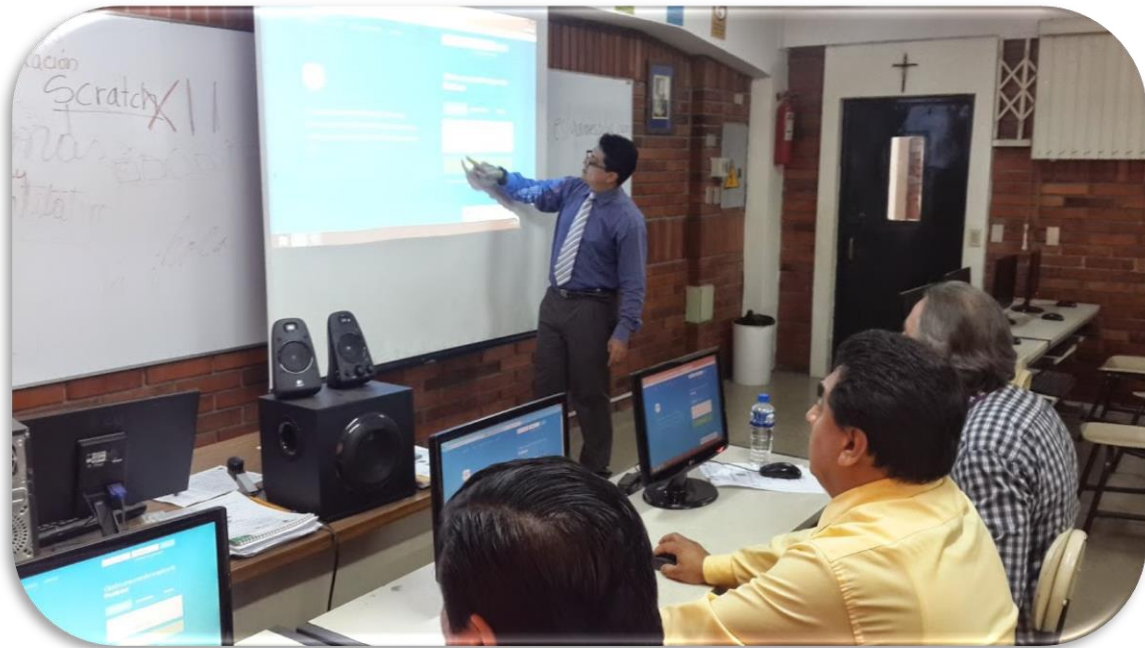
**Figura 5.29:** Laboratorio #1 de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar



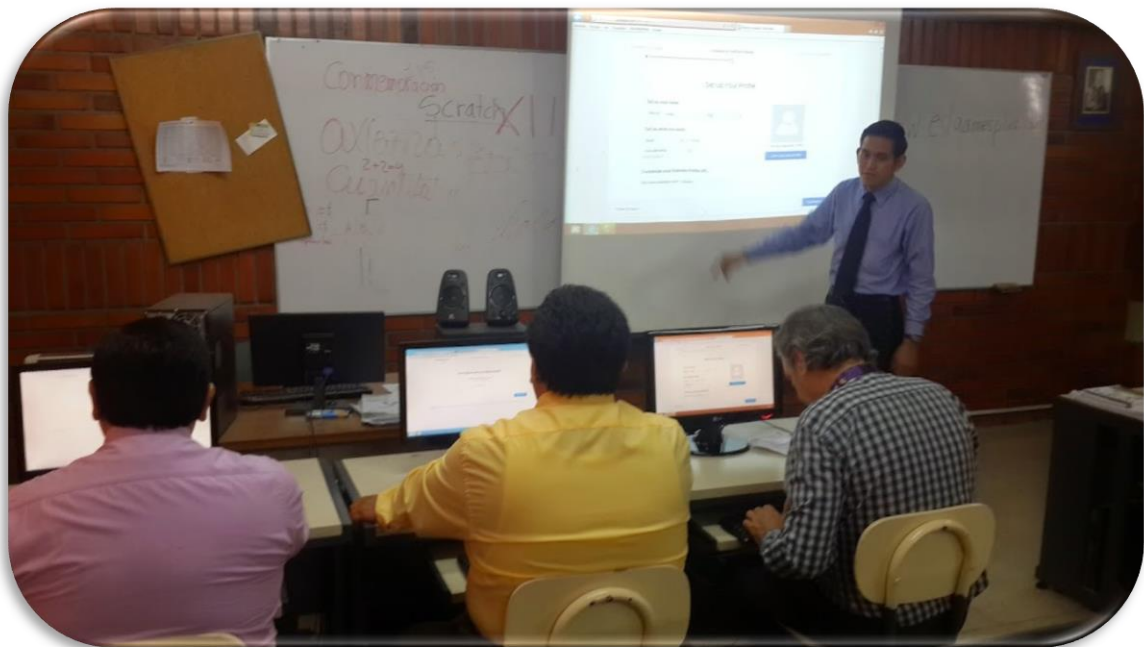
**Figura 5.30:** Laboratorio #1 de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar



**Figura 5.31:** Laboratorio # 2 de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar

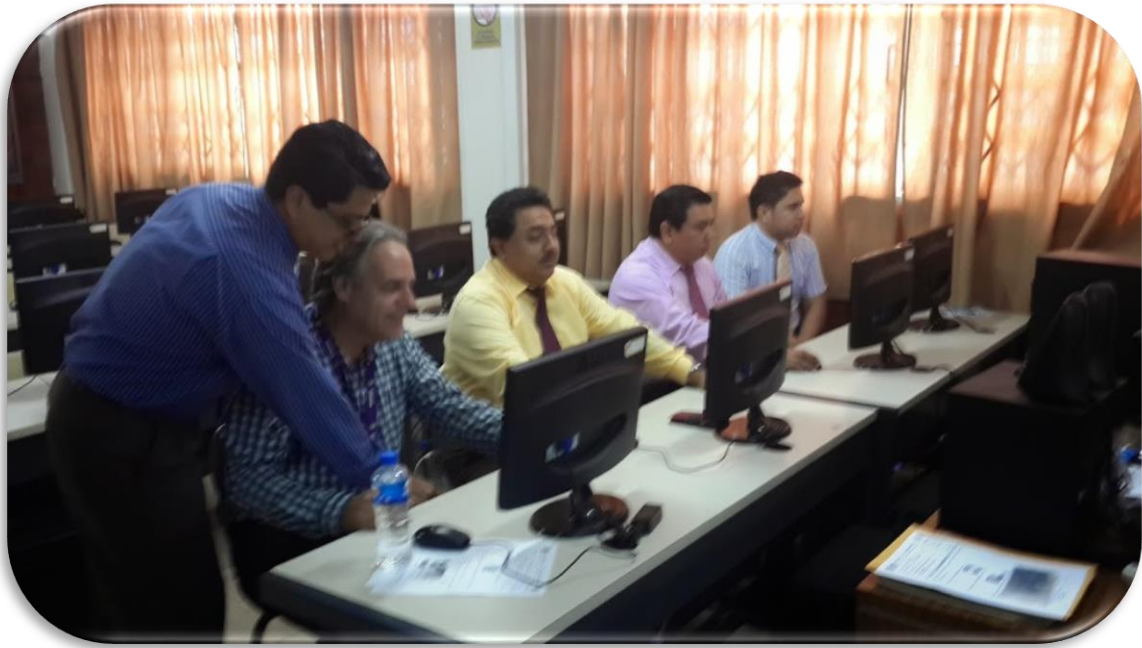


**Figura 5.32:** Socializando el uso de Edmodo con los Docentes.

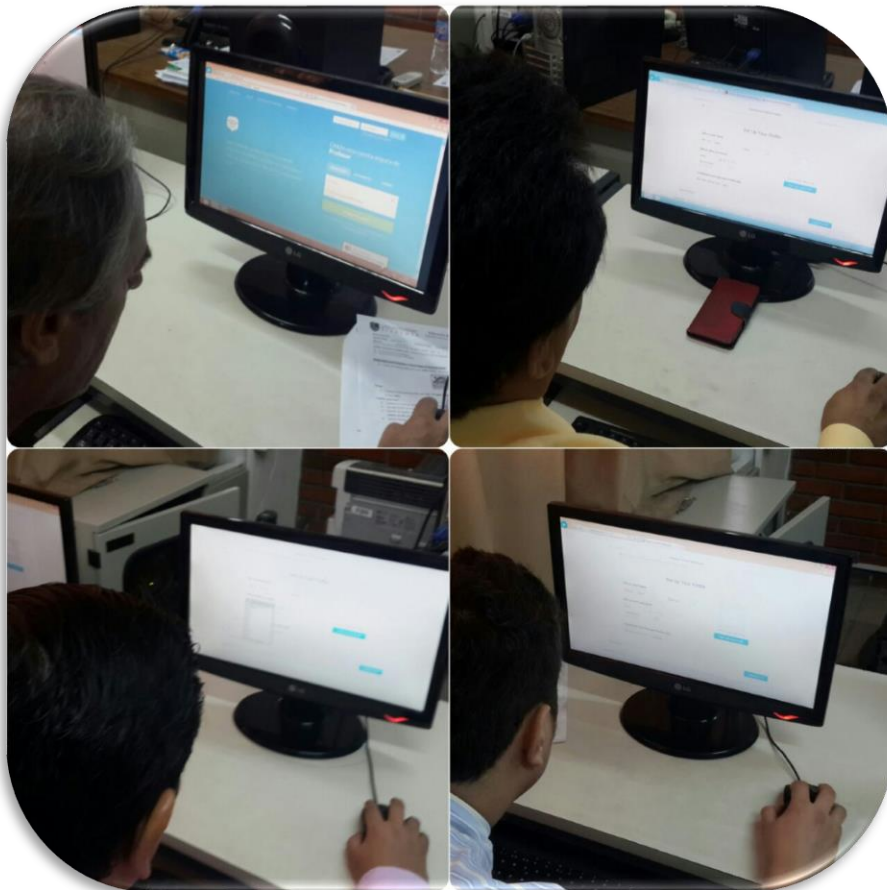


**Figura 5.33:** Indicando pasos para crear usuario en Edmodo





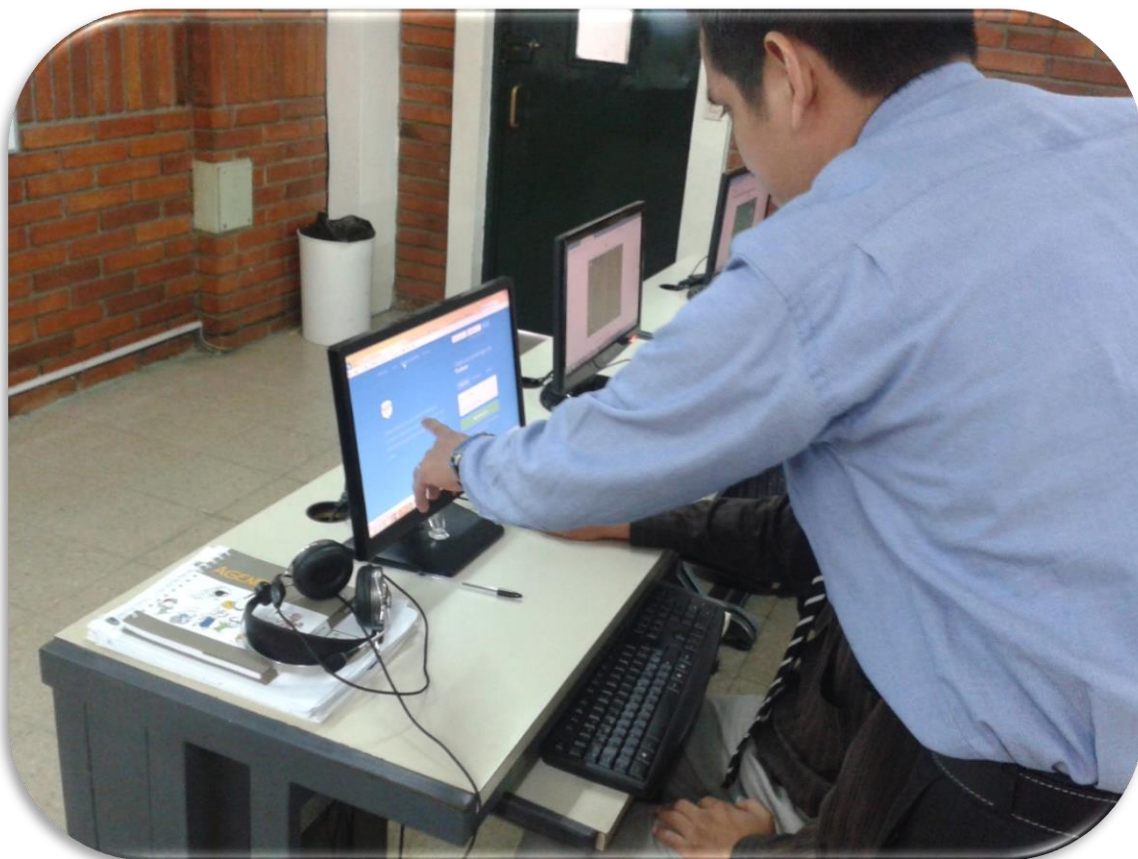
**Figura 5.34:** Indicando pasos para crear usuario en Edmodo



**Figura 5.35:** Docentes practicando en la plataforma virtual Edmodo



**Figura 5.36:** Con personal docente de la Unidad Educativa Bilingüe Torremar



**Figura 5.37:** Indicando pasos de como ingresar a Edmodo



**Figura 5.38:** Realizando actividades en Edmodo



**Figura 5.39:** Estudiante practicando en Edmodo



**Figura 5.40:** Trabajando en Edmodo



**Figura 5.41:** Socializando con los estudiantes uso de Edmodo



**Figura 5.42:** Docente trabajando con los estudiantes en Edmodo



**Figura 5.43:** Realizando actividades en Edmodo