



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA

MODALIDAD: PRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación
Mención: **Informática y Computación**

TEMA:

**“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA) METAFÓRICOS Y
SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS
NTIC’S II EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN”**

Autora: Teresa Elizabeth Palacios Ocaña

Tutora: Ing. Mg. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos

Ambato-Ecuador.

2014

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, **Ing. Mg. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos** CI. **1802837953** en mi calidad de Tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema **“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA) METAFÓRICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS NTIC’S II EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN”** , desarrollado por la Srta. Palacios Ocaña Teresa Elizabeth, egresada de la Carrera de Docencia en Informática de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para ser sometido a la evaluación de la comisión calificadora designada por el H. Consejo directivo.

TUTORA

Ing. Mg. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos.

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: **“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA) METAFÓRICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS NTIC’S II EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN”**, los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

AUTORA

Palacios Ocaña Teresa Elizabeth

C.I: 180464110-6

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA) METAFÓRICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS NTIC’S II EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no se utilice con fines de lucro.

Palacios Ocaña Teresa Elizabeth

C.I: 180464110-6

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

AL CONSEJO DIRECTIVO DE FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA) METAFÓRICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS NTIC’S II EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN”

Presentado por la Srta. Palacios Ocaña Teresa Elizabeth, egresada de la Carrera de Docencia en Informática, Promoción Marzo – Agosto 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente.

LA COMISIÓN

Ing.Mg. Wilma Gavilanes

Ing.Mg Javier Salazar

D EDICATORIA

El presente trabajo de investigación, se lo dedico a mi madre Bertha, quien ha puesto en mi vida todos los medios necesarios para que pueda continuar con mi formación profesional. Brindándome su apoyo incondicional.

Teresa

A GRADECIMIENTO

A Dios, por darme a mi madre que ha sido un pilar muy importante en mi vida personal y profesional.

A mi Tía “Piedad” por siempre creer en mí.

En especial, a mi Tutora de Tesis la Ing. Mg. Sandra Carrillo, por el apoyo y paciencia que siempre me ha brindado y como un gran amigo el Ing. Mg. Javier Sánchez, con quienes he logrado terminar mi titulado superior, siendo para mí, la mejor de las experiencias. Con admiración y respeto.

Teresa

ÍNDICE GENERAL

A. PAGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 TEMA 1.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico.....	6
1.2.3 Formulación del problema.....	7
1.2.4 Interrogantes.....	7
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	7
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	8
1.4. OBJETIVOS.....	9
1.4.1 General.....	9
1.4.2 Específicos.....	9
CAPITULO II.....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	11

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	13
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	14
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	15
2.4.1 Constelación de ideas.....	16
2.5 HIPÓTESIS	40
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	40
2.6.1 Variable Independiente.	40
2.6.2 Variable Dependiente.	40
CAPITULO III	41
METODOLOGIA.....	41
LA INVESTIGACIÓN	41
3.2 NIVEL O TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	42
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	42
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	44
3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	46
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	47
CAPITULO IV	49
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	49
4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	49
4.2 INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	49
4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	60
4.3.1 Planteamiento de la Hipótesis	60
4.3.2 Selección del nivel de significación	60
4.3.3 Descripción de la Población.....	60
4.3.4. Especificación del Estadístico	61
4.3.5. Especificación de las Zonas de Aceptación y Rechazo	61
4.3.6 Recolección de Datos y Cálculos Estadísticos	62
CAPITULO V	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	65
5.1. CONCLUSIONES	65
5.2. RECOMENDACIONES	66

CAPÍTULO VI.....	67
PROPUESTA	67
6.1 DATOS INFORMATIVOS.....	67
6.3 JUSTIFICACIÓN	68
6.4 OBJETIVOS.....	69
6.4.1 Objetivo General	69
6.4.2 Objetivos Específicos	69
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	70
6.6 FUNDAMENTACIÓN	72
6.7. METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO	76
6.8 ADMINISTRACIÓN.....	77
6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN	78
BIBLIOGRAFÍA	79
LINK GRAFÍA:.....	81
ANEXOS.....	83

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas.....	5
Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales.....	15
Gráfico N°3 Constelación de ideas de la VD.....	16
Gráfico N°4 Constelación de ideas de la VI.....	17
Gráfico N° 5 Imagen de una página web.....	23
Gráfico N° 6 Logotipo de pedagogía.....	32
Gráfico N° 7: Conocen EVA Metafórico.....	50
Gráfico N° 8 El docente utiliza un EVA metafórico.....	51
Gráfico N° 9 Sabe utilizar un EVA metafórico.....	52
Gráfico N° 10 Se ha inscrito en un EVA metafórico.....	53
Gráfico N°11: Los EVAS metafóricos deben ser atractivos.....	54
Gráfico N° 12: Cree usted que es didáctico aplicar.....	55
Gráfico N° 13 Considera usted que un EVA.....	56
Gráfico N° 14 Se debe integrar internet, rubricas, portafolios en.....	57
Gráfico N° 15. EVA metafórico le ayudaría.....	58
Gráfico N° 16 El material que le proporciona.....	59
Gráfico N° 17 Representación Gráfica Chi cuadrado.....	64
Grafico N°18 Moodle.....	72

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población y Muestra	43
Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable Independiente.	44
Cuadro N° 3: Operacionalización de variable Dependiente.	45
Cuadro N° 4 Recolección de la Información.....	46
Cuadro N° 5: Conocen los estudiantes un EVA Metafórico.....	49
Cuadro N° 6: El docente utiliza un EVA metafórico	51
Cuadro N° 7: Sabe utilizar un EVA Metafórico.....	52
Cuadro N° 8: Se ha inscrito en un EVA metafórico.....	53
Cuadro N° 9: Los EVAS metafóricos deben ser atractivos.	54
Cuadro N° 10: Es didáctico que su profesor aplique la metáfora.....	55
Cuadro N° 11: Considera usted que un EVA.....	56
Cuadro N° 12: Se debe integrar internet, rubricas, portafolios en.....	57
Cuadro N° 13: EVA metafórico le ayudaría a mejorar.....	58
Cuadro N° 14 El material que le proporciona	59
Cuadro N° 15 Frecuencias Observadas Estudiantes	62
Cuadro N° 16 Frecuencias Esperadas Estudiantes.....	62
Cuadro N° 17 del chi cuadrado.....	63
Cuadro N° 18 Costos directos	71
Cuadro N° 19 Costos Indirectos	71
Cuadro N° 20 Total de Costos	72
Cuadro N° 21: Modelo Operativo	76
Cuadro N° 22 Evaluación de la Propuesta	78

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMATICA

MODALIDAD: PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA) METAFÓRICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS NTIC’S II EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN”

Autora: Teresa Elizabeth Palacios Ocaña.

Tutora: Ing. Mg. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos.

El presente trabajo de investigación pretende generar y establecer una nueva forma de llevar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del manejo de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, orientada a la incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de las NTIC’S II en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Para el logro de éste propósito se analizan contenidos referentes a los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, quienes actúan en condiciones de variables que conducirán la propuesta. En este trabajo investigativo se incluye un manual de usuario y la información científica que mediante la utilización de ésta aplicación. De ésta manera la forma de ayudar al proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes se lleva a cabo mediante la utilización de los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, se lo realiza a través de la red de cada laboratorio de la facultad de manera rápida y efectiva, los mismos que pueden ser manejadas por los estudiantes.

Palabras clave: Proceso Enseñanza aprendizaje, (EVA) Metafóricos, interactividad, aprendizaje significativo, herramienta web, información, virtualidad, digital.

INTRODUCCIÓN

El uso de los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos en nuestra Facultad es muy escaso, pero no se trata simplemente de aplicarlas porque es de moda, sino de que estas respondan a las expectativas en la búsqueda de soluciones para los problemas planteados en el campo de la investigación educativa, es decir en la medida que los procesos enseñanza aprendizaje contribuyan a la construcción reflexiva de sus conocimientos, al aprendizaje metafórico y así obtener rendimientos académicos satisfactorios para los estudiantes.

¿Los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos se pueden utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje en la búsqueda de un mejor rendimiento académico?

La era tecnológica está muy inmersa en nuestro campo académico es el lugar propicio para impulsar el tratamiento automático de la información y la comunicación, tanto así que a los estudiantes les serviría de herramienta para establecer en las Ntic's II, existen varios puntos que muestran que los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos están ganado espacio y creando una nueva corriente educativa.

La utilización de estos programas o aplicaciones permiten mostrar ambientes nuevos dentro del campo de la educación, ya que presenta información más clara y actualizada. Los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos permiten sobre todo ejercitar y recordar los temas tratados en las diferentes temáticas realizadas en las horas clase con el docente.

Los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos ayudan con la información que tiene el estudiante sobre los contenidos tratados por el docente, procesándola y transformándola en conocimiento, para mejorar el rendimiento académico.

El presente trabajo de investigación está dividido en seis capítulos que los describo a continuación:

CAPÍTULO I.- El problema.- Abarca el inicio de la investigación con el enfoque del planteamiento del problema, la contextualización, el árbol de problemas con el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, las interrogantes de la investigación, delimitación de la investigación, la justificación y los objetivos.

CAPÍTULO II.- Marco teórico.- Se iniciará con los antecedentes investigativos, las fundamentaciones, el organizador lógico de variables, la fundamentación teórica de las variables, hipótesis y el señalamiento de las variables.

CAPÍTULO III.- Metodología.- Este capítulo abarca la orientación de la investigación, modalidad de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, recolección de la información, procesamiento de la información.

CAPÍTULO IV.- Análisis e interpretación de resultados.- En este capítulo se desarrolla el análisis de los resultados (observación directa), interpretación de los datos (observación directa), verificación de la hipótesis.

CAPÍTULO V.- Conclusiones y recomendaciones.- En este capítulo se anotan las conclusiones y recomendaciones de la interpretación de los datos obtenidos en la observación directa.

CAPÍTULO VI.- Propuesta.- Se inicia con datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos: general y específicos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración de la propuesta, plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA 1.

“Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de las NTIC’S II en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

Según Site Virtual Visual Digital æ A e_L V.G. En los últimos años a nivel mundial ha ido dando una favorable evolución en lo que se refiere a los entornos virtuales de aprendizajes metafóricos. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos es el espacio funcional donde se realiza específicamente el proceso de enseñanza aprendizaje; surge como una respuesta a la necesidad de las nuevas generaciones digitales, apreciar en su medio natural de comunicación, representado por iconos e imágenes con las que se construyen entornos virtuales de aprendizaje metafóricos que captan la atención de los estudiantes mediante un diseño metafórico que rompe con el proceso enseñanza aprendizaje tradicional y muchas veces monótono ambiente de formación llana y textual.

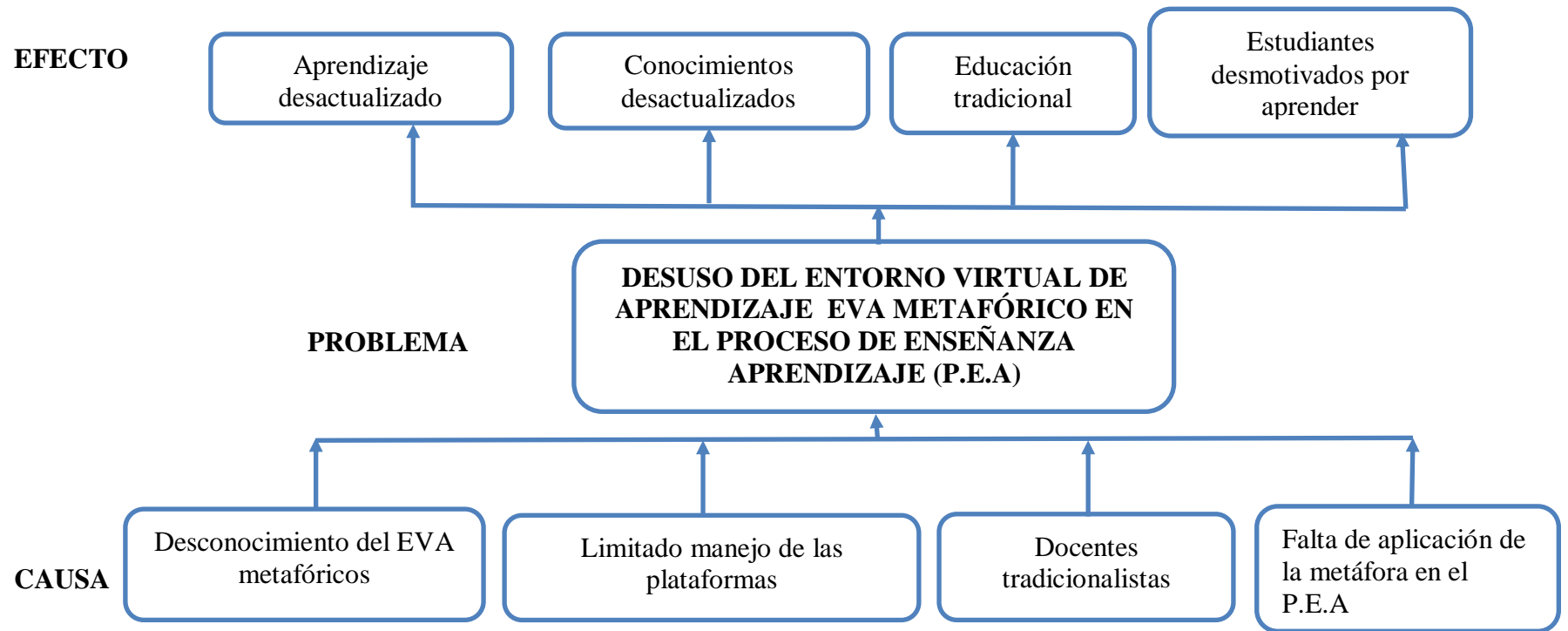
Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos buscan sumergir al estudiante o participante en una historia de aventura, acción, suspenso. Con el fin de desarrollar una temática de cualquier naturaleza, sin limitar su profundidad y nivel de reflexión. Al construir una historia metafórica interesante plasmada en un ambiente audiovisual rico en recursos multimodales, se logra disminuir la ansiedad en los participantes, al abordar temáticas y problemas complejos ya que los estudiantes o participantes son invitados a asumir un rol dentro de una historia que media entre los contenidos y el logro inmaterial que constituye llegar a la meta planteada en la metáfora. La metáfora plasma la dificultad de definir los límites entre la ficción y la no ficción. Todo el diseño se basa en una simulación de escenarios.

Según Barberá, (2004), en el marco de la investigación sobre los “Entornos Virtuales de aprendizaje metafóricos”, se abarca no sólo la herramienta tecnológica, sino también los usos y los usuarios desde una perspectiva integradora, enfocada a una práctica generalizada en muchas universidades en México y el mundo, que es la tutoría o acompañamiento del trabajo excepcional en diferentes niveles educativos, especialmente en el nivel de posgrado.

En la Universidad Técnica de Ambato se han venido realizando grandes esfuerzos para promover el uso de las nuevas tecnologías por parte de la entidad universitaria, actualmente un grupo considerable de docentes utilizan principalmente el Internet como una herramientas en su práctica diaria.

En la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación tienen acceso de forma gratuita a las plataformas, cursos, a los entornos virtuales; pero todavía aún no se llega a la parte metafórica, de esa forma limitando su potencial tanto a nivel académico como pedagógico. Esta problemática se ha llevado a investigar, pues se pretende conocer de más cerca los Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafóricos en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Gráfico N° 1: Árbol de problemas



Realizado por: Teresa Palacios.

1.2.2 Análisis Crítico

El uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos es muy escaso en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, debido a muchos factores entre ellos está el desconocimiento de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos, esto ha generado un aprendizaje desactualizado.

Existe un limitado manejo de las plataformas, ya que la mayoría de docentes no los han usado. Lo que ocasiona conocimientos desactualizados para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Los docentes todavía continúan empleando una metodología tradicional, usando recursos didácticos que no han cambiado en los últimos años, esto ha generado una educación tradicionalista, y las cátedras de los maestros se tornan tediosas, todo esto conlleva a alcanzar niveles mínimos en cuanto al rendimiento de los estudiantes.

La falta de aplicación de la metáfora en el P.E.A ha provocado la desmotivación en los estudiantes para aprender el manejo y uso adecuado del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico ya que la mayoría de docentes y estudiantes no los han usado.

1.2.3 Prognosis

El desuso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos causa desconocimiento del EVA Metafórico, esto conlleva a tener aprendizajes desactualizados en los estudiantes de segundo semestre, esto afecta a los jóvenes y no podrán utilizar el entorno lo cual provoca una desventaja con otros estudiantes.

De seguir con la problemática detectada es decir con limitado manejo de la plataforma verán privados del uso de una infinidad de aplicaciones muy beneficiosas y sus conocimientos concurrirán a ser desactualizados.

Los docentes todavía continúan empleando una metodología tradicional, lo cual causa se conviertan en docentes sean tradicionalistas seguirán sin capacitarse sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos de esa forma la educación se convertirá en tradicionalista.

La falta de aplicación de la metáfora en los entornos virtuales ha provocado la desmotivación en los estudiantes para aprender.

1.2.3 Formulación del problema

¿Cómo inciden los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ntic´s II en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato?

1.2.4 Interrogantes

- ¿Qué son las herramientas web?
- ¿Qué elementos conforman un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?
- ¿Cómo mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje (P.E.A) de las Ntic´s II?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

Delimitación de Contenido

Campo.- Educativo

Área.- Metodología

Aspecto.- Enseñanza- Aprendizaje

Delimitación espacial

La presente investigación se realizará en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Delimitación temporal

La presente investigación se realizará en el periodo Septiembre-Febrero 2014.

1.3 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) metafórico es muy favorable, en cuanto proporciona grandes oportunidades de alcanzar en el proceso enseñanza aprendizaje, el interés de la presente investigación es determinar cómo inciden los (EVA) Metafóricos, las Ntic's II en el ámbito educativo ,ya que juegan un rol muy importante, por que proporcionan a los docentes y estudiantes nuevos instrumentos de trabajo destinados a generar innovadores métodos de aprendizaje motivando la creatividad para el desarrollo de actitudes intelectuales, sin estos medio el docente y el estudiante quedarían fuera de los paradigmas de la educación moderna.

Mediante la investigación realizada en los estudiantes se nota que es escaso el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos la finalidad de la presente investigación es para que los estudiantes y docentes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato , tomen conciencia del uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos como una estrategia didáctica e innovadora para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La presente investigación sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos es de mucho interés ya que en la actualidad el uso de los entornos virtuales de aprendizaje metafóricos como herramientas didácticas para el proceso de enseñanza aprendizaje está tomando un rumbo diferente en busca de

reforzar la autonomía de los docentes y facilitar la evaluación y el aprendizaje de comunicación entre estudiantes y docentes, debido a que los estudiantes tienen otra perspectiva al momento de adquirir los conocimientos, razón por la cual los docentes deben incluir en sus cátedras los (EVA) Metafóricos como medio para facilitar el proceso enseñanza aprendizaje, por esta razón la inclusión genera estudiantes críticos, investigativos, motivados por incrementar sus conocimientos al máximo.

Finalmente con la publicación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos permitirá que los estudiantes se sientan más motivados y participen activamente en clase, la adquisición de conocimiento será de manera interactiva y sin presión, de esta manera el estudiante logrará un mejor aprendizaje, con las herramientas de más utilidad, sin salirse del tema de estudio y empleando recursos esenciales que el docente colocara en los Entornos Virtuales de Aprendizaje(EVA) Metafóricos.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 General

- Determinar cómo inciden los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos en el proceso enseñanza-aprendizaje de las Ntic's II en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

1.4.2 Específicos

- Diagnosticar el nivel de utilización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos por parte de los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

- Analizar la realidad del proceso Enseñanza Aprendizaje Metafórico en las Ntic's II, para buscar alternativas que mejoren el aprendizaje, con la aplicación de la metáfora.
- Elaborar una alternativa de solución para los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de las Ntic's II en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de haber realizado una investigación minuciosa en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se encontró que existen estudios similares pero no iguales sobre el tema los cuales sirven de guía en el proceso investigativo sobre la importancia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos en educación presencial.

En el trabajo de graduación previo la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Docencia en Informática, desarrollado en la Universidad Técnica de Ambato, la autora Tannia Cristina Hernández Paredes (2012) con el **Tema** “El B.lernig y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación, de los estudiantes de segundo año de bachillerato especialidad Informática, sección nocturna del Colegio Nacional Mariano Benítez Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua”

Concluye:

- Es necesario implementar una plataforma virtual para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en el módulo de computación, para que a través del EVA se presente contenidos cognitivos de transcendencia y resultados significativos para la vida profesional de los estudiantes.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, podemos notar la apertura y el compromiso de parte de los estudiantes ante el uso de un EVA metafórico, razón por la cual se considera importante la aplicación inmediata de tal tecnología.

En la investigación realizada por el Dr. Mesías Ermel Ríos Moncayo (2010-2011:Internet) en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador con el **Tema** “Incidencia del uso de la Plataforma Moodle en la calidad del Proceso Enseñanza – Aprendizaje para el Módulo de Teoría y Modelos Pedagógicos en el Primer Semestre de la Carrera de Educación Básica, Modalidad Presencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato; en el nivel de postgrado”, publicado en la página de la Universidad, Repositorio de la Universidad.

Concluye:

- La plataforma educativa Moodle mejora los métodos de enseñanza tradicional, ayuda a desarrollar esfuerzos colaborativos, permite a los alumnos utilizar el avance tecnológico para aprender en una forma más atractiva, interactiva, provocando las consultas respectivas a su profesor o tutor en el momento en que necesita asesoría, reajuste, refuerzo y otros.
- El aula virtual diseñada permite registrar la participación de las estudiantes y entrega de tareas, con un calendario de actividades, además de posibilitar flexibilidad en la entrega de tareas y el tiempo para realizarla.

Partiendo de esta investigación ya que sirve de apoyo para mi investigación en la que se puede notar que la plataforma educativa Moodle mejora los métodos de enseñanza tradicional, permite a los estudiantes utilizar el avance tecnológico para aprender en una forma más atractiva, interactiva, propone una nueva metodología de enseñanza con la incorporación de contenidos más didácticos para el módulo de Teoría y Modelos Pedagógicos.

En la investigación realizada por Saca Pilco Edgar Fabricio (Ambato- 2012) en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador con el **Tema:** “La Biblioteca Virtual, como Herramienta para mejorar el Aprendizaje de los Estudiantes del ciclo Diversificado de la Carrera de Informática de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fray Bartolomé de las casas–Salasaca”, de la parroquia Salasaca–Pelileo.”

Concluye:

- El uso de las bibliotecas virtuales complementadas con los recursos como la web 2.0, forman una herramienta muy poderosa que está sustituyendo el uso de la biblioteca tradicional, ya que son una puerta de enlace a grandes bases de datos y el acceso a las mismas es muy fácil, con ello permite mejorar los conocimientos, conductas y destrezas de los estudiantes.

Cabe recalcar que la presente investigación me sirve de ayuda para mi investigación ya que se encuentra enmarcada en el uso de la biblioteca virtual, como herramienta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El presente trabajo de investigación se basa en un enfoque Crítico-Propositivo, ya que se busca crear un sentido crítico y de reflexión en los estudiantes por medio de la aceptación al cambio mediante los nuevos métodos y técnicas que van acorde a la nueva propuesta de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos para las Ntic's II.

La educación puede producir cambios significativos en los estudiantes, cuando a esto se le agrega la concientización de valores los cuales son parte importante y determinante en el proceso enseñanza aprendizaje. La pedagogía, es ciencia y arte de la reeducación porque se sitúa en el ámbito de la pedagogía general. Es especial porque sus técnicas metodológicas o métodos reeducativos son propios ya que se inspiran en su fundadora. Es una acción de educar de nuevo. En tal sentido, sostenía un interés por conocer a cada una de las jóvenes, además del respeto a la persona, el secreto de la vida pasada, el trato individualizado, la disciplina, educación para el trabajo, medios para una auténtica regeneración y reintegración en la sociedad.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta investigación busca aplicar la tecnología en el módulo de Ntic's II para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y de acuerdo con la constitución el estado garantiza la libertad de actividades científicas y tecnológicas.

La legislación en la que se ampara principalmente esta investigación:

Sección novena

De la Ciencia y la Tecnología Art. 80.- El estado fomentará la Ciencia y la Tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidos a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizar la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

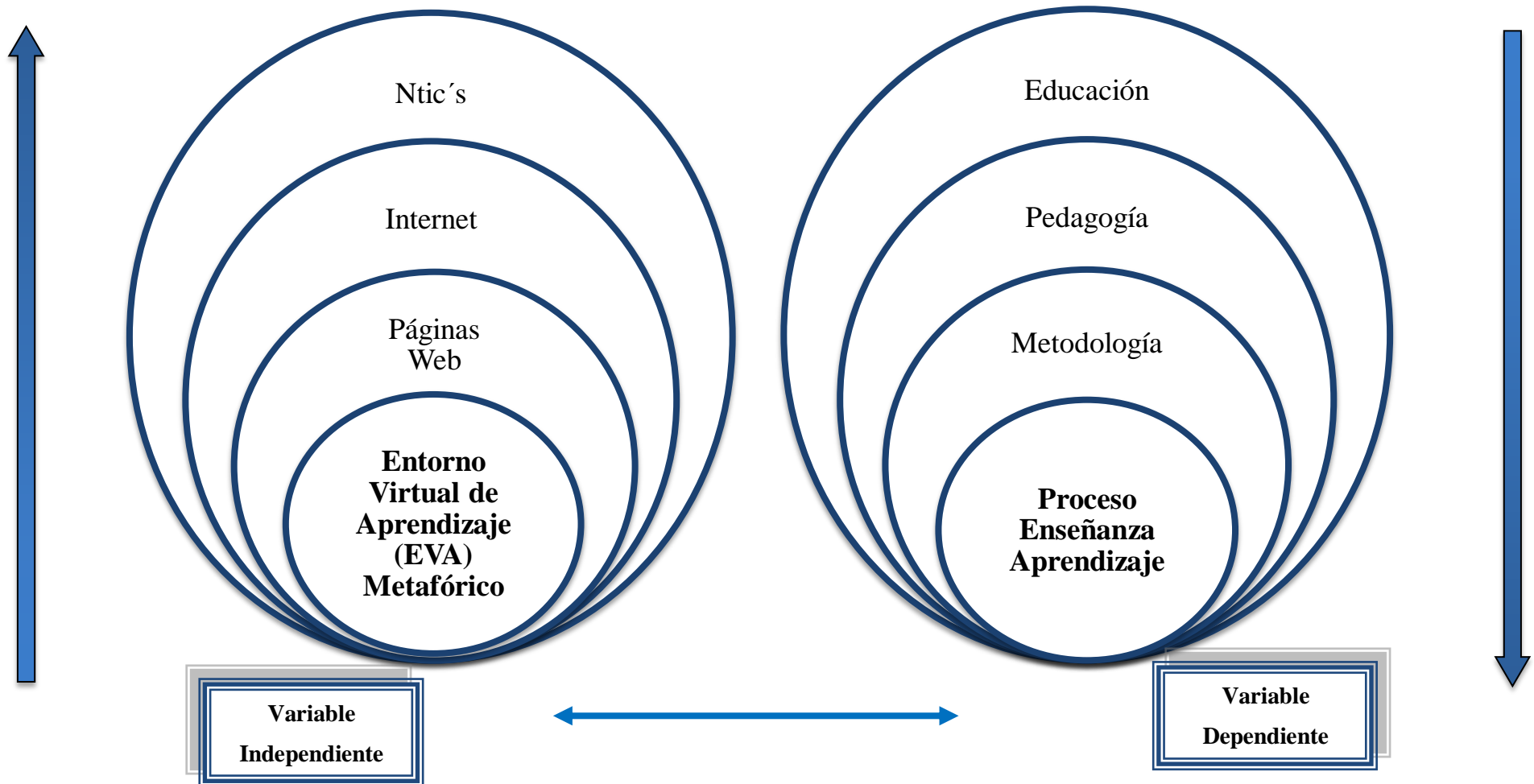


Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales

Elaborado por: Teresa Palacios.

2.4.1 Constelación de ideas

Variable Independiente

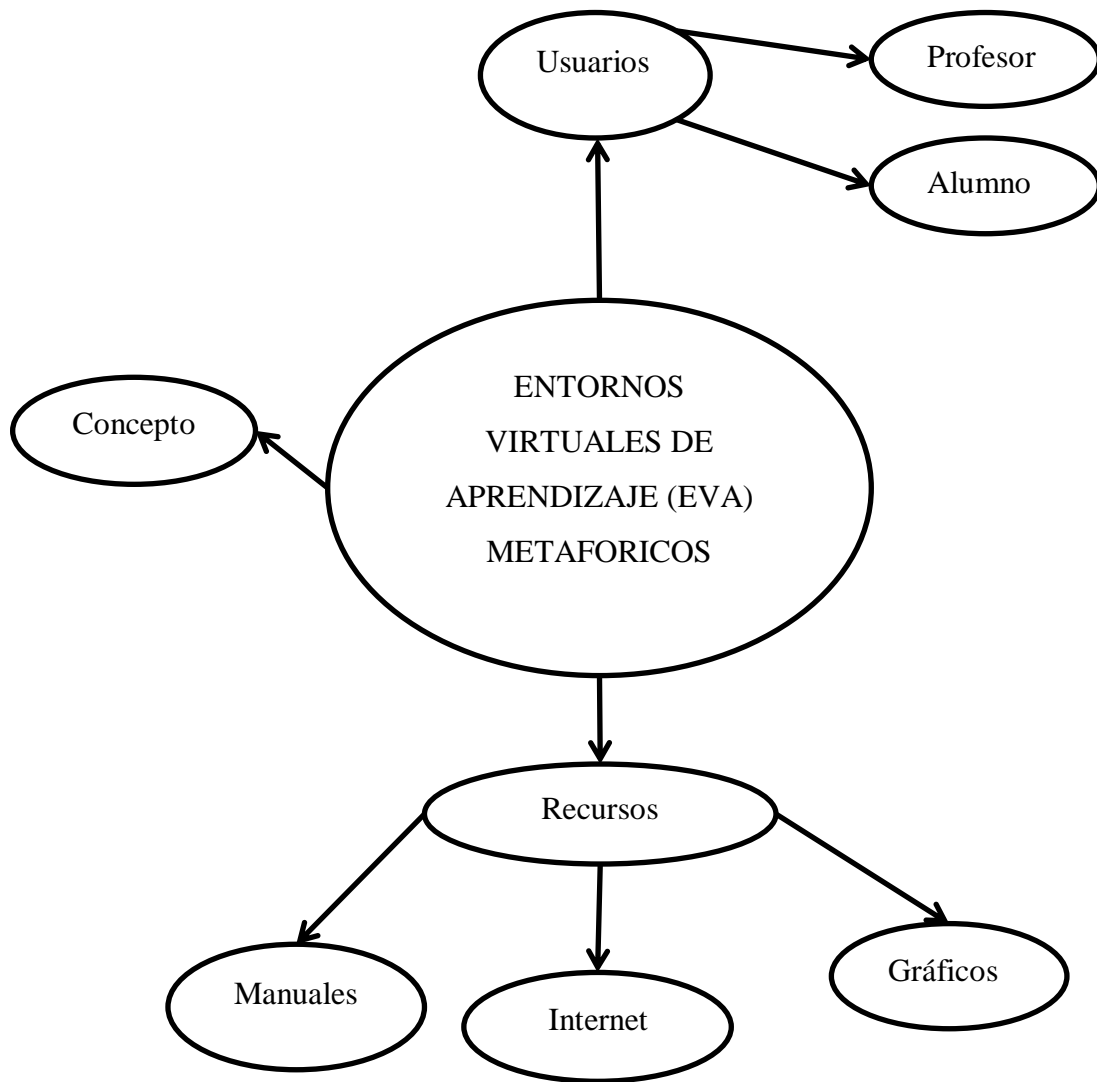


Gráfico N°3 Constelación de ideas de la VD

Elaborado por: Teresa Palacios.

Variable Dependiente:

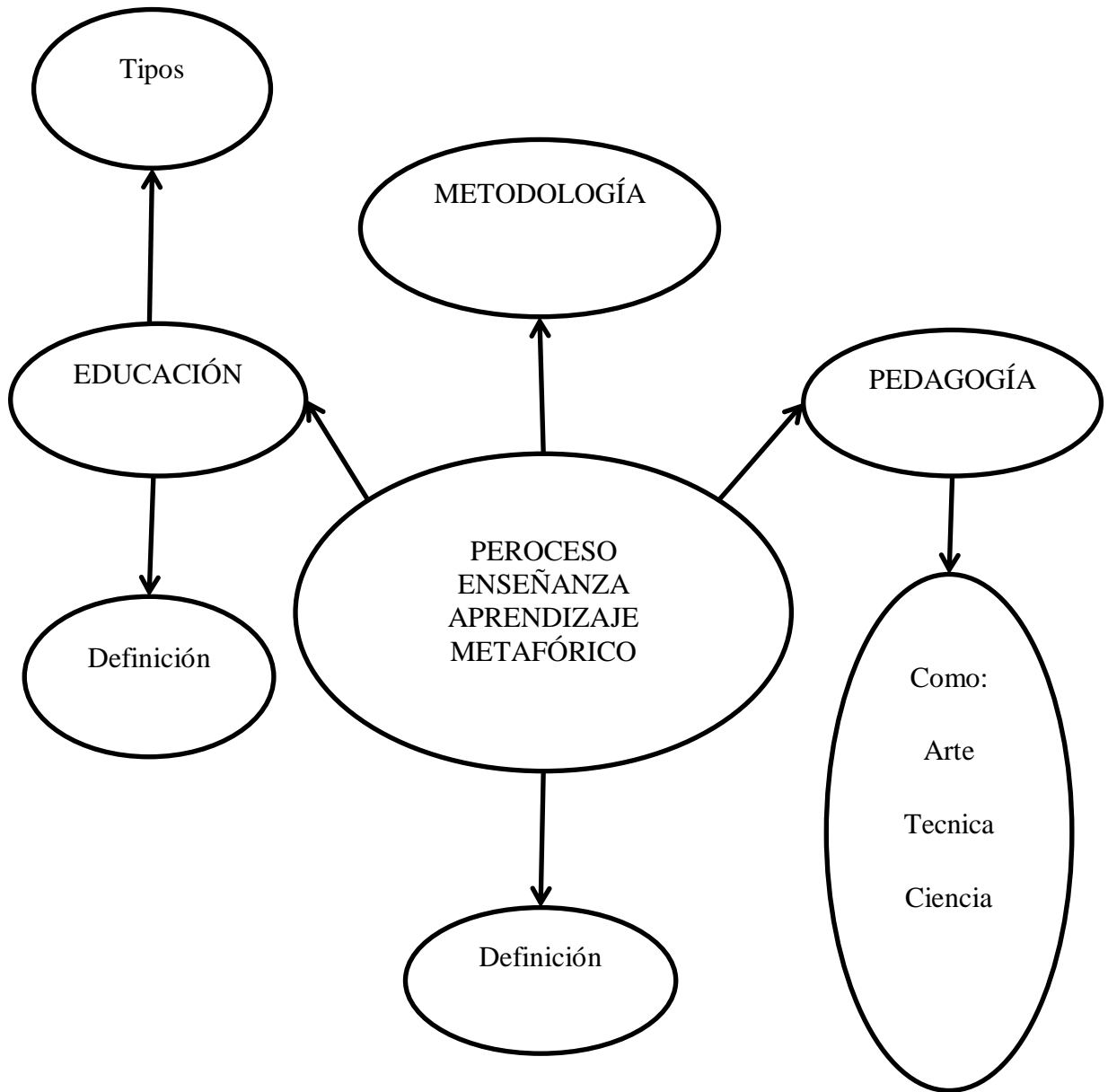


Gráfico N°4 Constelación de ideas de la VI

Elaborado por: Teresa Palacios

NTIC's

Nuevas Tecnología de Información y Comunicaciones.- Son un conjunto de servicios, redes, software, sitios WEB y dispositivos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario.

Las nuevas tecnologías de la información se refieren a todos los nuevos medios que, en los últimos años, han facilitado el flujo de información (internet, el videodisco digital [DVD], los computadores portátiles y todos los aparatos tecnológicos que sirven para producir, desarrollar y llevar a cabo la comunicación).

En lo que se refiere a los medios de comunicación, las nuevas tecnologías han posibilitado la existencia de periódicos digitales, de publicidad en Internet, de la emisión de música y videos sin necesidad de aparatos de radio o equipos de sonido, así como de la comunicación instantánea entre personas de diversos países con un costo económico mucho menor que el que implican los servicios telefónicos convencionales.

Un efecto notable que han tenido las nuevas tecnologías en el ámbito de los medios de comunicación ha sido el de hacer que los medios manuscritos de comunicación (es decir, las cartas y mensajes que se enviaban de un lado a otro por medio del servicio postal) hayan menguado enormemente.

Las Tecnologías de la Información y Comunicaciones ofrecen una oportunidad única para que los países en vía de desarrollo den un salto en su evolución económica, política, social y cultural, disminuyendo la brecha que los separa de los países desarrollados. Estas tecnologías, y en especial Internet, han trascendido los campos tecnológico y científico, constituyéndose hoy en día en herramientas que se encuentran al alcance y servicio de toda la comunidad en los ámbitos económico, educativo y de salud, entre otros.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC han generado un cambio tan drástico en el mundo moderno, similar al acontecido en el siglo XIX con la Revolución Industrial y que marcó un hito en la historia de la humanidad.

Conscientes de que el país no se puede quedar al margen, el Gobierno Nacional ha trazado una estrategia a largo plazo para ponerse a tono con la tendencia mundial del uso masivo de las TIC, que ha quedado plasmada en un documento llamado Plan Nacional de TIC incluido en el Plan Nacional de Desarrollo 2006-2010.

La visión para el año 2019, además de involucrar el acceso de todos los colombianos a la información y el uso productivo y eficiente de las tecnologías en mención, busca también ubicar a Colombia entre los tres primeros países de Latinoamérica en los indicadores de uso y apropiación de TIC, tarea ardua que le espera al Estado teniendo en cuenta que dichos indicadores ubican al país en posiciones secundarias tanto a nivel regional como a nivel mundial.

Ante todos estos objetivos trazados en el PNTIC hay que hacerse la pregunta: ¿Dónde está Colombia en estos momentos con respecto a lo que se aspira alcanzar? Evidentemente, el país ha adelantado una parte de ese camino pero no ha llegado demasiado lejos en su búsqueda por cumplir con su meta de estar entre los tres primeros países de Latinoamérica.

Colombia, a pesar de haber aumentado su puntaje de 4,25 sobre 10 a 4,69 sobre 10, pasó del puesto 38 al puesto 53 entre 65 países registrados, lo que indica que aunque se están tomando las medidas necesarias para lograr el objetivo, los demás países toman estas medidas y las implementan más rápidamente de lo que se hace en el país.

El último medidor tenido en cuenta es el implementado por la Unión Internacional de las Telecomunicaciones (UIT) y denominado Índice de Oportunidad Digital, que hace seguimiento a las metas adquiridas en la cumbre de la Sociedad de la Información.

Todos estos son indicios de que la revolución ya empezó, que programas como Comparte el que implica el interconectar todas las regiones del país sin importar su ubicación, son vitales para lograr los objetivos, que a medida que los operadores y los proveedores de servicios digitales vean aumentada su demanda, los costos seguirán bajando y permitiendo que más y más gente tenga acceso a la red. Fuente: <http://nticsulibre.blogspot.com/2009/05/ntics.html>

Historia y evolución del Internet

La historia de Internet se remonta al desarrollo de las redes de comunicación. La idea de una red de computadoras diseñada para permitir la comunicación general entre usuarios de varias computadoras sea tanto desarrollos tecnológicos como la fusión de la infraestructura de la red ya existente y los sistemas de telecomunicaciones.

Las más antiguas versiones de estas ideas aparecieron a finales de los años cincuenta. Implementaciones prácticas de estos conceptos empezaron a finales de los ochenta y a lo largo de los noventa. En la década de 1980, tecnologías que conoceríamos como las bases de la moderna Internet, empezaron a expandirse por todo el mundo.

En los noventa se introdujo la World Wide Web (WWW), que se hizo común.

La infraestructura de Internet se esparció por el mundo, para crear la moderna red mundial de computadoras que hoy conocemos. Atravesó los países occidentales e intentó una penetración en los países en desarrollo, creando un acceso mundial a información y comunicación sin precedentes, pero también una brecha digital en el acceso a esta nueva infraestructura. Internet también alteró la economía del mundo entero, incluyendo las implicaciones económicas de la burbuja de las com. Un método de conectar computadoras, prevalente sobre los demás, se basaba en el método de la computadora central o unidad principal, que simplemente consistía en permitir a sus terminales conectarse a través de largas líneas alquiladas.

Este método se usaba en los años cincuenta por el Proyecto RAND para apoyar a investigadores como Herbert Simon, en Pittsburgh (Pensilvania), cuando colaboraba a través de todo el continente con otros investigadores de Santa Mónica (California) trabajando en demostración automática de teoremas e inteligencia artificial.

En octubre de 1962, Licklider fue nombrado jefe de la oficina de procesamiento de información DARPA, y empezó a formar un grupo informal dentro del DARPA del Departamento de Defensa de los Estados Unidos para investigaciones sobre ordenadores más avanzadas. Como parte del papel de la oficina de procesamiento de información, se instalaron en tres terminales de redes: una para la System Development Corporation en Santa Mónica, otra para el Proyecto Genie en la Universidad de California (Berkeley) y otra para el proyecto Multics en el Instituto Tecnológico de Massachusetts.

La necesidad de Licklider de redes se haría evidente por los problemas que esto causó. Fuente: http://www.upf.edu/estiu/_pdf/1421t1.pdf

Internet

Podemos definir a Internet como una "red de redes", es decir, una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí. Una red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.) con el objeto de compartir recursos.

De esta manera, Internet sirve de enlace entre redes más pequeñas y permite ampliar su cobertura al hacerlas parte de una "red global". Esta red global tiene la característica de que utiliza un lenguaje común que garantiza la intercomunicación de los diferentes participantes; este lenguaje común o protocolo (un protocolo es el lenguaje que utilizan las computadoras al compartir recursos) se conoce como

TCP/IP.

Así pues, Internet es la "red de redes" que utiliza TCP/IP como su protocolo de comunicación. Internet es un acrónimo de INTERconected NETworks (Redes interconectadas).

Ventajas

- Hace la comunicación mucho más sencilla.
- Es posible conocer e interactuar con muchas personas de todas partes del mundo.
- La búsqueda de información se vuelve mucho más sencilla, sin tener que ir forzosamente a las bibliotecas tradicionales.
- Es posible encontrar muchos puntos de vista diferentes sobre alguna noticia.
- Es posible la creación y descarga de software libre, por sus herramientas colaborativas.
- La computadora se actualiza periódicamente más fácil que si no tuviéramos internet.
- Es posible encontrar soporte técnico de toda clase sobre alguna herramienta o proceso.
- Servicio de Noticias de cualquier tipo, desde noticias deportivas hasta información meteorológica
- Servicio de Noticias de cualquier tipo, desde noticias deportivas hasta información meteorológica
- El seguimiento de la información a tiempo real es posible a través del Internet.

Desventajas

- Así como es de fácil encontrar información buena, es posible encontrar de la misma forma información mala, desagradable (pornografía, violencia explícita, terrorismo) que puede afectar especialmente a los menores.
- Te genera una gran dependencia o vicio del internet, descuidandote de muchas cosas personales o laborales.

- Hace que los estudiantes se esfuercen menos en hacer sus tareas, debido a la mala práctica del copy/paste.
- El principal puente de la piratería es el internet.
- Distrae a los empleados en su trabajo.
- Dependencia de procesos. Si hay un corte de internet, hay muchos procesos que se quedan varados por esa dependencia.
- Dependencia de energía eléctrica. Si hay un corte de energía en la casa, adios internet (no es el caso de la telefonía convencional).
- Hace que nazcan otros males tales como el spam, el malware, la proliferación de los virus, el phishing, etc.
- Así como todo, hay cosas buenas y cosas malas, así que hay que saber equilibrar nuestro uso del internet para que sea provechoso en nuestras vidas. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet

PÁGINAS WEB

Gráfico N° 5 Imagen de una página web



Fuente: http://www.alu.ua.es/r/rac6/Buscadores/que_es_una_pagina_web.html

Una Página Web es un documento electrónico que forma parte de la WWW (World Wide Web) generalmente construido en el lenguaje HTML (Hyper Text Markup Language o Lenguaje de Marcado de Hipertexto) ó en XHTML (eXtensible Hyper Text Markup Language o Lenguaje de Marcado de Hipertexto Extensible). Este documento puede contener enlaces (característica del hypertext)

que nos direcciona a otra Página Web cuando se efectúa el click sobre él. Para visualizar una Página Web es necesario el uso de un Browser o navegador.

Una Página Web puede estar alojada en un ordenador local o en un ordenador remoto. Al servidor donde esté alojada la Página Web se le denomina Servidor Web. El Servidor Web atiende las peticiones de Páginas Web utilizando el protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol); del lado del cliente es el Browser o navegador el que recibe y muestra las Páginas Web utilizando el mismo protocolo. Otra característica importante es que una Página Web puede ser estática (su contenido siempre es el mismo) o dinámica (su contenido se construye a partir de la información introducida por el usuario).

Una Web es un conjunto de Páginas Web interrelacionadas que conforman lo que se conoce como un Sitio Web.

La WWW o la Web es todo el conjunto de información interrelacionada que se haya disponible en Internet, ésta se conforma por una serie de servidores a nivel mundial organizados por dominios (nombres lógicos asociados a instituciones o empresas, otorgados por empresas registradoras oficiales).

Cuando navegamos en Internet estamos visualizando Páginas Web. A cada Página Web le corresponde un único **URL** (Uniform Resource Locator o localizador uniforme de recursos), que es una secuencia de caracteres que se utilizan para identificar objetos (como documentos e imágenes) en Internet por su localización, **ej:** <http://www.econta.com/demo/index.html>

El **URL** identifica en que ordenador se encuentra el objeto a mostrar (www.econta.com), bajo que estructura de directorio (/demo) y finalmente, el nombre específico del objeto (index.html).

Cada enlace que se encuentren en una Página Web contiene una dirección URL, cuando efectuamos un click sobre cualquiera de estos enlaces se envía un requerimiento para obtener un documento que se encuentra alojado en un ordenador en alguna parte del mundo y que está identificado unívocamente por su URL.

Elementos de una página web

Una **Página Web** puede contener cualquiera de los elementos siguientes: Texto, Imágenes, Audio, Objetos Animados (generalmente contruidos con la herramienta Adobe Flash), hipervínculos (característica que permite la navegación de una página web a otra), Meta tags (son instrucciones en lenguaje HTML que le indican a los buscadores cuales son las palabras o términos por los que debe ser indexada una página para ser encontrada), hojas de estilo en cascada o CSS (Cascading Style Sheets) que permiten separar la presentación de la página de su estructura.

Fuente:

http://www.madrid.org/cs/StaticFiles/Emprendedores/GuiaEmprendedor/tema7/F49_7.9_WEB.pdf

Entornos Virtuales de Aprendizaje (E.V.A.) Metafóricos

Los entornos virtuales de aprendizaje metafóricos , surgen como una respuesta a la necesidad parte de las nuevas generaciones digitales, por simplificar los conceptos en síntesis gráficas que les permitan no sólo ahorrar tiempo en la búsqueda de la información, sino sentirse en su medio natural de comunicación, representado por iconos e imágenes alegóricas con las que se construyen entornos gráficos visualmente armónicos que captan la atención de los participantes mediante un diseño lúdico , que rompe con el tradicional y muchas veces monótono ambiente de formación plano y textual.

Los entornos virtuales de aprendizaje metafórico o iconográfico buscan sumergir al participante en una historia de aventura, acción, suspenso, etc con el fin de desarrollar una temática de cualquier naturaleza, sin limitar su profundidad y nivel de reflexión.

Al construir una historia interesante plasmada en un ambiente audiovisual rico en recursos multimediales, se logra disminuir la ansiedad en los participantes, al

abordar temáticas y problemas complejos ya que los participantes son invitados a asumir un rol dentro de una historia que media entre los contenidos y el logro inmaterial que constituye llegar a la meta planteada en la metáfora.

Fuente: <http://aula7.net/cursos/disenio-de-aulas-virtuales-metaporicas>

El entorno virtual de aprendizaje metafórico es un poderoso dispositivo de comunicación y de distribución de saberes que, además, ofrece un "espacio" para atender, orientar y evaluar a los participantes.

Un entorno virtual de aprendizaje metafórico es un ambiente compuesto por conjunto de computadores, mobiliario, metodología y software, resultado del compromiso entre las instituciones públicas, centrales sindicales ,cuya utilización será prioritariamente para la formación a través de ambientes virtuales en un horario definido por cada institución, con la asignación de turnos dependiendo del número de usuarios.

El Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico es una herramienta que brinda las posibilidades de realizar enseñanza en línea. Es un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadoras. De manera que se entiende como Aula Virtual, al espacio simbólico en el que se produce la relación entre los participantes en un proceso de enseñanza y aprendizaje que, para interactuar entre sí y acceder a la información relevante, utilizan prioritariamente un sistema de comunicación mediada por computadoras.

Las secciones del Entorno virtual de aprendizaje metafórico son las áreas en las cuales está distribuida la información de las materias que el alumno y el tutor deben utilizar para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje. Al mismo tiempo se muestran los recursos y herramientas de Internet donde se desarrollarán las asignaciones de cada una de los módulos del curso.

El entorno virtual de aprendizaje metafórico posee un grupo de recursos en los cuales el alumno trabaja las actividades de aprendizaje, dichos recursos permiten el manejo de documentos, la comunicación entre los participantes y con el tutor de la materia, al mismo tiempo facilitan el aprendizaje de los contenidos y la práctica de los mismos, son los lugares o áreas donde el alumno lleva a cabo sus actividades.

Correo electrónico (e-mail): Es una herramienta que permite el intercambio de información y documentación entre diferentes personas. Por lo general se utiliza para el envío de texto, sin embargo, también admite el envío de archivos multimedia (imagen, texto, sonido y video).

Foros: Es una herramienta asincrónica en la cual se desarrollan debates o discusiones sobre un tema en particular. A partir de un tópico inicial los participantes realizan sus intervenciones, las cuales pueden ser leídas por todos los integrantes del curso.

Chat: Tal como su nombre lo indica significa charla, y se basa en la comunicación sincrónica que establecen un grupo de personas, en línea y en tiempo real, puede ser sólo texto o texto y audio.

Esta herramienta se da entre dos o más personas y es utilizada por lo general para compartir la discusión o el análisis sobre un tema o recibir orientaciones en grupo por parte de un Tutor o Especialista.

Ejercicios Interactivos: es la aplicación práctica de los conocimientos teóricos expuestos en el desarrollo conceptual, el término Interactividad viene dado porque este tipo de ejercicios posee procesos de retroalimentación automáticos dados por el aula virtual. En los que el alumno puede obtener respuestas a medida que práctica los contenidos aprendidos.

¿Qué hacen los tutores virtuales?

- Facilitar el proceso de aprendizaje.

- Orientar, seguir y acompañar los procesos de aprendizaje de los participantes.
- Atender las inquietudes de los participantes.
- De acuerdo con la modalidad de formación generar en casos programados sesiones presenciales o sesiones online.
- Coordinar información con el Administrador del Entorno virtual de aprendizaje metafórico acerca del avance de los participantes de las instituciones educativas.
- Establecer un mecanismo de administración sobre los cursos virtuales teniendo una responsabilidad en términos de su óptimo uso, y a su vez, la interacción con aquellos participantes que conforman dicho entorno virtual de aprendizaje metafórico.
- Establecer la dinámica de trabajo utilizando como medio inmediato el sistema de Internet.
- Propiciar la interacción entre los participantes por medio del uso de las herramientas de seguimiento y comunicación propias del sistema del entorno virtual de aprendizaje metafórico.

Las características básicas:

- Una organización menos definida del espacio y el tiempo educativos.
- Uso más amplio e intensivo de las NTIC'S
- Planificación y organización del aprendizaje más guiado en sus aspectos globales
- Contenidos de aprendizaje apoyados con mayor base económica
- Forma telemática de llevar a cabo la interacción social
- Desarrollo de las actividades de aprendizaje más centrado en el alumnado.

Ventajas

- Reduce notablemente los costos de la formación.
- Amplía notablemente su alcance dando mayores posibilidades a los que se encuentran más alejados de los Centros de formación.
- Permite el acceso a los cursos con total libertad de horarios.
- Proporciona un entorno de aprendizaje y trabajo cooperativos.

- Distribuye la información de forma rápida y precisa a todos los participantes.
- Prepara al educando para competir en el mercado de manera más ágil, rápida y eficiente.
- Convierte la docencia virtual en una opción real de teletrabajo.

Se complementa, sin lugar a dudas, con la formación presencial y con los soportes didácticos ya conocidos.

EDUCACIÓN

La **educación**, (del latín educere 'sacar, extraer' o educare 'formar, instruir') puede definirse como:

El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos. Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad.

La educación, (del latín educere 'sacar, extraer' o educare 'formar, instruir') puede definirse como:

El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.

La historia de la educación se ciñe a la división de las edades del hombre. En los inicios de la Edad Antigua hay que situar las concepciones y prácticas educativas de las culturas india, china, egipcia y hebrea. Durante el primer milenio a.C. se desarrollan las diferentes paideias griegas (arcaica, espartana, ateniense y helenística). El mundo romano asimila el helenismo también en el terreno docente, en especial gracias a Cicerón quien fue el principal impulsor de la llamada humanistas romana.

La educación es un proceso de socialización y enculturación de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen).

En muchos países occidentales la educación escolar o reglada es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales.

La función de la educación es ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los valores de la cultura que se le imparte (p.e. la occidental -democrática y cristiana-), fortaleciendo la identidad nacional. La educación abarca muchos ámbitos; como la educación formal, informal y no formal.

Pero el término educación se refiere sobre todo a la influencia ordenada ejercida sobre una persona para formarla y desarrollarla a varios niveles complementarios; en la mayoría de las culturas es la acción ejercida por la generación adulta sobre la joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente fundamental en la vida del ser humano y la sociedad y se remonta a los orígenes mismos del ser humano. La educación es lo que transmite la cultura, permitiendo su evolución.

En azul podemos observar los países desarrollados (es decir, los que tienen una buena educación). En estos países la educación es gratuita y a los chicos/as se le dan muchas oportunidades de tener un buen presente.

La educación es un proceso de socialización y enculturación de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen).

En muchos países occidentales la educación escolar o reglada es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales.

La función de la educación es ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los valores de la cultura que se le imparte (p.e. la occidental -democrática y cristiana-), fortaleciendo la identidad nacional. La educación abarca muchos ámbitos; como la educación formal, informal y no formal.

Pero el término educación se refiere sobre todo a la influencia ordenada ejercida sobre una persona para formarla y desarrollarla a varios niveles complementarios; en la mayoría de las culturas es la acción ejercida por la generación adulta sobre la joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente fundamental en la vida del ser humano y la sociedad y se remonta a los orígenes mismos del ser humano. La educación es lo que transmite la cultura, permitiendo su evolución.

Tipos de educación

Existen tres tipos de educación: la formal, la no formal y la informal. La educación formal hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos. La educación no formal se refiere a los cursos, academias, e instituciones, que no se rigen por un particular currículo de estudios.

La educación informal es aquella que fundamentalmente se recibe en los ámbitos sociales, pues es la educación que se adquiere progresivamente a lo largo de toda la vida. Fuente:<http://pedagogiayeducacion2009.blogspot.com/2009/03/la-pedagogia-como-artetecnica-y-ciencia.html>

PEDAGOGÍA

Gráfico N° 6 Logotipo de pedagogía



Fuente: <http://www.logosofia.org.ar/autor/pedagogia.php>

Es un conjunto de normas, leyes o principios que se encargan de regular el proceso educativo.

El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego Paidós que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños. Inicialmente en Roma y Grecia, se le llamó Pedagogo a aquellos que se encargaban de llevar a pacer a los animales, luego se le llamó asó al que sacaba a pasear a los niños al campo y por ende se encargaba de educarlos.

Ricardo Nassif habla de dos aspectos en los que la pedagogía busca ocuparse del proceso educativo; el primero es como un cuerpo de doctrinas o de normas capaces de explicar el fenómeno de la educación en tanto realidad y el segundo busca conducir el proceso educativo en tanto actividad.

Otros autores como Ortega y Gasset, ven la pedagogía como una corriente filosófica que llega a ser la aplicación de los problemas referidos a la educación, de una manera de sentir y pensar sobre el mundo. La Pedagogía como ciencia no puede consistir únicamente en un amontonamiento arbitrario de reivindicaciones, convicciones y experiencia relativas a la educación. La pedagogía en su total sentido ha de abarcar la totalidad de los conocimientos educativos y adquirirlos en fuentes examinada con rigor crítico y exponerlos del modo más perfecto posible, fundándolos en bases objetiva e infiriéndolos, siempre que se pueda en un orden lógico.

Se presenta un conflicto al momento de definir Pedagogía: ¿Es una ciencia, un arte, una técnica, o qué? Algunos, para evitar problemas hablan de un "saber" que se ocupa de la educación, otros como Luis Arturo Lemus) Pedagogía.

La Tendencia pedagógica conocida con el nombre de la Escuela Nueva, puede decirse que surgió con el filósofo y pedagogo norteamericano John Dewey (1859-1952), quien planteó desde un principio que el propósito principal de la educación, condicionado de las distintas tareas o aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje debía estar dado por los intereses de los propios alumnos, es decir, por las fuerzas interiores que llevan a estos a la búsqueda de la información educativa y al desarrollo de las habilidades capacitivas.

En esta tendencia pedagógica alcanzan un mayor auge los intentos por dirigir a los educandos más hacia las acciones prácticas concretas, que hacia los ejercicios teóricos, situación está que ya se había iniciado hacia finales del siglo XIX con una mayor propagación en las primeras décadas de este siglo y en cuya esencia todo se dirigía, a una crítica profunda de los procedimientos autoritarios

e inflexibles condicionados por la Tendencia Pedagógica Tradicional, en contra del enciclopedismo pasivo asignado al alumno.

La Escuela Nueva, como Tendencia Pedagógica que enfatiza la importancia que tiene que el educando asuma un papel activo, consciente de lo que desea aprender, en consecuencia con sus posibilidades e intereses, lo que trae aparejado un cambio importante de las funciones que entonces debe realizar el profesor en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje que posibilite alcanzar realmente, de forma medible, los objetivos propuestos.

La pedagogía como arte: la educación si lo es. Arte: "modo en que se hace o debe hacerse una cosa. Actividad mediante la cual el hombre expresa estéticamente algo, valiéndose, por ejemplo, de la materia, de la imagen o todo. Cada una de las ramas en que se divide una actividad" Lemus dice "la pedagogía tiene por objeto el estudio de la educación, esta si puede tener las características de una obra de arte...la educación es eminentemente activa y práctica, se ajusta a normas y reglas que constituyen los métodos y procedimientos, y por parte de una imagen o comprensión del mundo, de la vida y del hombre para crear o modelar una criatura humana bella... cuando la educación es bien concebida y practicada también constituye un arte complicado y elevado, pues se trata de una obra creadora donde el artista, esto es, el maestro, debe hacer uso de su amor, inspiración, sabiduría y habilidad".

Fuente:<http://pedagogiayeducacion2009.blogspot.com/2009/03/la-pedagogia-como-artetecnica-y-ciencia.html>

La pedagogía como técnica: por técnica, según el diccionario Kapelusz de la lengua española entendemos, un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar.

La pedagogía como ciencia: la pedagogía cumple con las características principales de la ciencia, es decir, tiene un objeto propio de investigación, se ciñe a un conjunto de principios reguladores, constituye un sistema y usa métodos científicos como la observación y experimentación.

Fuente: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

METODOLOGÍA

Según Carlos Wohlers (Alemania 1999) define la metodología como la parte del proceso de investigación que permite sistematizar los métodos y las técnicas necesarios para llevarla a cabo.

Enseñanza más activa, que parte de los intereses del alumno y que sirve para la vida. Aunque en aquella época se dejaba sentir la necesidad de una escuela que prepara para la vida y más entroncada con la realidad, se trataba sobre todo de ideas prácticas, pero que tenían un escaso fundamento teórico. En especial, la teoría de Piaget, viene a proporcionar ese fundamento teórico, al explicar cómo se forman los conocimientos y el significado psicológico de muchas de las prácticas que estaba proponiendo la escuela activa.

La metodología, hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Alternativamente puede definirse la metodología como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo.

Una metodología es aquella guía que se sigue a fin realizar las acciones propias de una investigación. En términos más sencillos se trata de la guía que nos va indicando qué hacer y cómo actuar cuando se quiere obtener algún tipo de investigación. Es posible definir una metodología como aquel enfoque que permite observar un problema de una forma total, sistemática, disciplinada y con cierta disciplina.

Características

Según Carlos Wohlers (1999) define la metodología como la parte del proceso de investigación que permite sistematizar los métodos y las técnicas necesarios para llevarla a cabo. Las metodologías para el aprendizaje activo se adaptan a un modelo de aprendizaje en el que el papel principal corresponde al estudiante, quien construye el conocimiento a partir de unas pautas, actividades o escenarios diseñados por el profesor. Es por esto que los objetivos de estas metodologías sean, principalmente, hacer que el estudiante:

- Se convierta en responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación de la información, asumiendo un papel más activo en la construcción del conocimiento.
- Participe en actividades que le permitan intercambiar experiencias y opiniones con sus compañeros.
- Se comprometa en procesos de reflexión sobre lo que hace, cómo lo hace y qué resultados logra, proponiendo acciones concretas para su mejora.
- Tome contacto con su entorno para intervenir social y profesionalmente en él, a través de actividades como trabajar en proyectos, estudiar casos y proponer solución a problemas.
- Desarrolle la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas profesionales y capacidad de autoevaluación.

Los aspectos clave de estas metodologías son los siguientes:

Establecimiento de objetivos: La aplicación de las técnicas didácticas que suponen el aprendizaje activo implican el establecimiento claro de los objetivos de aprendizaje que se pretenden, tanto de competencias generales (transversales) como de las específicas (conocimientos de la disciplina, de sus métodos).

Rol del alumno: El rol del estudiante es activo, participando en la construcción de su conocimiento y adquiriendo mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso.

Rol del profesor: Previo al desarrollo del curso: planificar y diseñar las experiencias y actividades necesarias para la adquisición de los aprendizajes previstos. Durante y posteriormente al desarrollo del curso: tutorizar, facilitar, guiar, motivar, ayudar, dar información de retorno al alumno.

Fuente. http://es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa_activa

Proceso Enseñanza-Aprendizaje

El proceso enseñanza aprendizaje es el medio por cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

El aprendizaje colaborativo es "Un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo."(Johnson y Johnson, 1998). Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás generando una interdependencia positiva que no implique competencia.

La premisa del aprendizaje colaborativo es "llegar al consenso a través de la cooperación entre los miembros del grupo".

Como pedagogía, el aprendizaje colaborativo comprende el espectro entero de las actividades de los grupos de estudiantes, que trabajan juntos en clase y fuera de clase. Como método, puede ser también simple e informal (como cuando los estudiantes discuten sus ideas entre ellos buscando alguna respuesta consensual, para después compartirla con sus colegas, mediante las actividades de socialización.

El aprendizaje colaborativo. Podría definirse como aquellas metodologías de aprendizaje que incentivan la colaboración entre individuos para conocer, compartir, y ampliar la información que cada uno tiene sobre un tema. Estos pueden ser o no apoyados con tecnología así como estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes del grupo. Son elementos básicos:

La interdependencia positiva, La interacción, La contribución individual y Las habilidades personales y de grupo. Comparten: La interacción, El intercambio de ideas y conocimientos entre los miembros del grupo. Se espera que:
Participen activamente, Vivan el proceso y se apropien de él esto se logra compartiendo datos mediante espacios de discusión reales o virtuales.

Los alumnos que participan en esta experiencia integrados en equipos de trabajo juegan roles que se relacionan, complementan y diferencian para lograr una meta común. Para lograr colaboración se requiere de una tarea mutua en la cual los participantes trabajan juntos para producir algo que no podrían producir individualmente. Los elementos básicos del trabajo colaborativo son:

Objetivos: el desarrollo humano.

Ambiente: abierto, libre, que estimulan la creatividad.

Motivación: supeditada al compromiso personal: libertad para participar o no.

Tipo de proceso: formales e informales.

Aporte individual: conocimiento y experiencia personal para el enriquecimiento del grupo.

Pasos del proceso grupal: no son tan rígidos. Hay que ir ajustándolos con el paso del tiempo.

Reglas: generadoras, no limitan ni encasillan sino que generan creatividad.

Desarrollo personal: es el objetivo, junto con el desarrollo grupal.

Productividad: secundaria. El objetivo es lo que se aprende en la experiencia colaborativa.

Preocupación: la experiencia en sí misma. La motivación es intrínseca.

Una meta común.

Un sistema de recompensas (grupal e individual).

Respuestas distribuidas, Normas claras.

Un sistema de coordinación .Interdependencia positiva interacción contribución individual habilidades personales y de grupo autoevaluación del grupo.

Actualmente ya se está hablando del aprendizaje colaborativo virtual (groupware: elementos tecnológicos que sostienen el aprendizaje colaborativo virtual.) Fundamentos pedagógicos: las ventajas del enseñanza-aprendizaje: Estimula las habilidades personales, Disminuye los sentimientos de aislamiento, Favorece los sentimientos de auto eficiencia.

Propicia, a partir de la participación individual, la responsabilidad compartida por los resultados del grupo.

En lo referente al conocimiento, el trabajo colaborativo permite el logro de objetivos que son cualitativamente más ricos en contenidos asegurando la calidad y exactitud en las ideas y soluciones planteadas.

Propicia en el alumno la generación de conocimiento, debido a que se ve involucrado en el desarrollo de investigaciones, en donde su aportación es muy valiosa al no permanecer como un ente pasivo que solo capta información.

Las desventajas del aprendizaje colaborativo:

La resistencia al cambio en los paradigmas de trabajo en equipo por parte de los estudiantes. El buen diseño de herramientas para el trabajo mismo.

Recomendaciones:

Al diseñar las herramientas para el entorno de aprendizaje colaborativo se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos: estilos de aprendizaje, modelos educativos y las técnicas y tecnologías de la comunicación.

Estilos de aprendizaje. No todas las personas aprenden o generan su conocimiento de la misma manera, es por eso que se deben ofrecer distintos recursos que permitan, al usuario, elegir la fuente y el medio de información que más le convengan.

Propiciar espacios de discusión que permitan la correcta integración dentro los equipos de trabajo y las tareas específicas asignadas a cada miembro.

Modelos educativos. Que permita a cada estudiante, generar conocimientos mediante la investigación de temas, los cuales deben plantear un reto a su intelecto, de manera que sea factible el contrastar resultados con otras personas.

Fuente:

<http://www.eumed.net/librosgratis/2009c/583/Proceso%20de%20enseñanza%20aprendizaje.htm>

2.5 HIPÓTESIS

El uso de los Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ntic's II en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.6.1 Variable Independiente.

Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico

2.6.2 Variable Dependiente.

- Proceso enseñanza-aprendizaje

CAPITULO III

METODOLOGIA

Enfoque de la Investigación

EL presente trabajo de investigación se desarrolla bajo el enfoque: crítico propositivo de carácter cuanti-cualitativo.

Cuantitativo: Porque está orientada a la comprobación de la hipótesis propuesta, a través de la búsqueda de las causas y de la explicación del Entorno Virtual (EVA) Metafórico en el proceso enseñanza aprendizaje. Este paradigma privilegiará técnicas que permitan la medición controlada y exacta para la obtención de los resultados.

Cualitativo: Porque el problema requiere de una investigación interna, sus objetivos presentan acciones inmediatas plantea hipótesis lógica o interrogante, la población es pequeña requiere un trabajo de campo con todos los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

LA INVESTIGACIÓN

La investigación básica se realizara en la siguiente modalidad:

De Campo: porque la investigación se la realiza en el mismo lugar de los hechos y se pone a trabajar directamente con los estudiantes de segundo semestre Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato para lograr los objetivos planteados.

Bibliográfica- Documental: Debido a que se busca en diferentes fuentes, medios y teorías que nos ayudan a encontrar respuestas prácticas a lo que estamos investigando.

3.2 NIVEL O TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación permite conocer más sobre la problemática de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos para el proceso enseñanza- aprendizaje y podemos mencionar los siguientes niveles:

Nivel Exploratorio: Consiste en la búsqueda de datos para sustentar la información.

Nivel Descriptivo: Ya que permite determinar la descripción, el registro, el análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de aplicar algún tipo de comparación y que puede intentar a descubrir las relaciones causa – efecto, entre las variables que es nuestro objeto de estudio.

Correlacional: En este nivel se relacionan las variables a través de un análisis de correlación, en el sistema de variables, que permita entender la problemática en forma integral y poder responder fundamentadamente a la formulación del problema planteado.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

El trabajo de investigación se lo realizará con los/las estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato periodo Septiembre 2013-Febrero 2014 con una población total de 155 estudiantes distribuidos de la siguiente manera.

Cuadro N° 1 Población y Muestra

POBLACIÓN	MUESTRA
Cultura Física	16
Turismo y Hotelería	34
Psicología Industrial	35
Psicología Educativa	25
Docencia en Informática	25
Idiomas	20
Total Estudiantes	155

Fuente: Secretarías de las carreras

Elaborado por: Teresa Palacios

No se obtendrá muestra por ser una población limitada por tanto se trabajara con todos los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable Independiente.

Variable Independiente: Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico				
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básico	Técnicas de Instrumentos
Es el espacio funcional que utiliza recursos multimedia, que representa una historia de aventura, acción y suspenso para transmitir conocimientos los mismos que son interactivos.	Espacio funcional	Entorno Virtual	¿Conoce usted un entorno virtual de aprendizaje metafórico? Si () No ()	Encuesta a los estudiantes mediante la aplicación de un Cuestionario
	Recursos Multimedia	Iconos Imágenes Videos	¿Le gustaría que el docente utilice un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico que tenga imágenes videos y sea aplicada en las clases de Ntic´s II? Si () No ()	
	Interactividad	Atractiva Intuitiva	¿Considera usted que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos debe ser atractivo e interactivo en Ntic´s II? Si () No ()	

Elaborado por: Teresa Palacios.

Cuadro N° 3: Operacionalización de variable Dependiente.

Variable Dependiente: : Proceso enseñanza-aprendizaje				
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básico	Técnicas de Instrumentos
Es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso Consiente, organizado y dialéctico, la enseñanza es el proceso mediante el cual se transmiten conocimientos, empleando herramientas que ayuden a una correcta asimilación de contenidos, mientras que el aprendizaje es el que permite adquirir o modificar habilidades, destrezas, conocimientos, conductas.	Proceso	Didáctico	¿Cree Ud. que es didáctico aplicar la metáfora en las clases de Ntic´s II? Si () No ()	Encuesta a los estudiantes mediante la aplicación de un Cuestionario
	Herramientas	Metodológico Evaluativo Internet Rúbricas Portafolios		
	Conocimiento	Pedagógicos	¿Considera Ud. que se debe integrar el internet, rúbricas, portafolios seguida de la pedagogía para impartir las clases de Ntic´s II? Si () No ()	

Elaborado por: Teresa Palacios

3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para lograr alcanzar los objetivos propuestos de investigación y poder comprobar mediante las encuestas la hipótesis
2. ¿A qué personas u objetos?	A los estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación en el periodo 2013-2014.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos y su incidencia en el proceso enseñanza- aprendizaje de las Ntic´s II en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.
4. ¿Quién/Quienes?	Palacios Ocaña Teresa Elizabeth
5. ¿Cuándo?	Período Septiembre 2013-Febrero 2014
6. ¿Lugar de recolección de la información?	Universidad Técnica de Ambato en el los estudiantes de Segundo semestre de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
7. ¿Cuántas veces?	Por una sola vez.
8. ¿Qué técnicas de investigación?	Encuesta.
9. ¿Con que?	Un cuestionario (Papel y lápiz).
10. ¿En qué situación?	En un ambiente favorable.

Cuadro N° 4 Recolección de la Información

Elaborado por: Teresa Palacio

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

El plan de procesamiento de la información tendrá los siguientes aspectos:

- Recolección de información por escrito o preguntas escritas a los/las estudiantes, con una serie de preguntas impresas sobre hechos y aspectos que nos interesa investigar.
- Revisión de la información de una manera sistemática consciente y crítica con la recolección de datos pertinentes y fiables descartando fenómenos aleatorios resultantes de esta investigación es decir la depuración de datos de información defectuosa, errónea, incompleta, falsa, contradictoria y otros errores.
- En casos particulares e individuales se tiene que repetir la recolección de información para corregir fallas de respuestas incompletas o errores por omisión.
- Tabulación o cuadros según variables de la hipótesis cuadro de una sola variable, cuadro con cruce de variables: manejo de información, estudio estadístico de datos para la presentación de resultados.
- Representaciones escritas puesto que algunos datos no son numerosas.
- Representaciones gráficas o figuras de los resultados alcanzadas en la encuesta.
- Análisis e interpretación de resultados obtenidos en la encuesta después de cada representación gráfica o figura.

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis, y conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Una vez concluida con la recolección de datos a través de la encuesta, se procederá con el análisis en forma técnica y detallada, lo que permitirá obtener la interpretación descifrada y científica de los resultados obtenidos.

4.2 INTERPRETACIÓN DE DATOS

Encuesta aplicada a los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Pregunta N° 1

¿Conoce usted que un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?

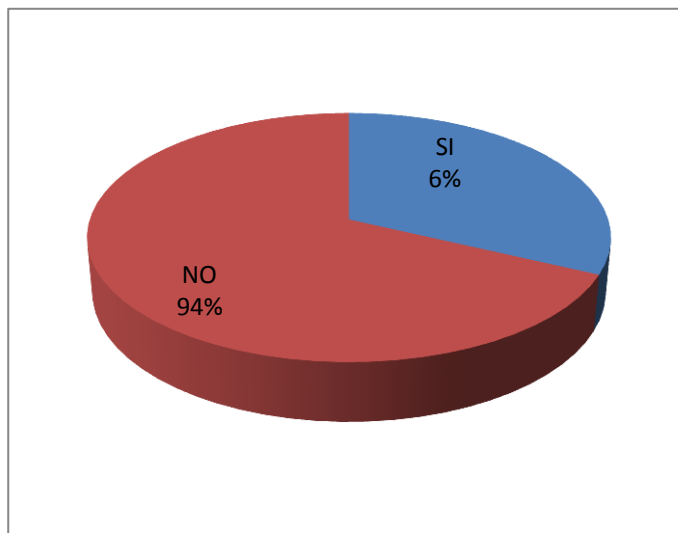
Cuadro N° 5: Conocen los estudiantes un EVA Metafórico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	6%
NO	145	94%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios

Gráfico N° 7: Conocen EVA Metafórico



Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: De los datos obtenidos se puede observar que tan solo el 6 % los estudiantes encuestados manifiestan conocer que son los entornos virtuales (EVA) metafóricos a pesar que esta metodología no ha sido utilizada por los docentes, mientras que el 94 % no lo conocen.

Interpretación: Acorde a los resultados obtenidos se deduce que la mayoría de los estudiantes no conocen un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico, aquellos que conocen son muy pocos.

Pregunta N°2

¿Le gustaría que el docente utilice un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico que tengan imágenes videos y sea aplicada en las clases de Ntic´s II?

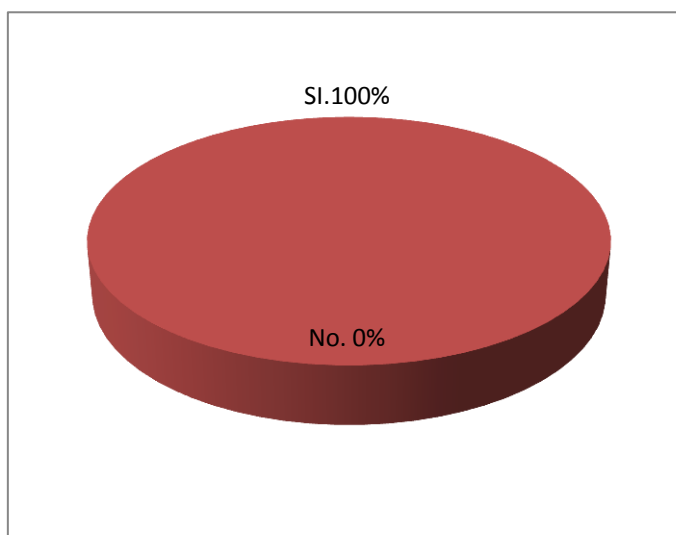
Cuadro N° 6: El docente utiliza un EVA metafórico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	155	100%
NO	0	0%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Gráfico N° 8 El docente utiliza un EVA metafórico



Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: Todos los estudiantes encuestados que corresponde al 100% manifiestan que les gustaría que sus docentes utilicen un entorno virtual (EVA) metafórico que tengan imágenes videos y sea aplicada en las clases de Ntic´s II.

Interpretación: Un vez interpretado los datos se puede decir que los docentes deben utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico para impartir las clases de Ntic´s II.

Pregunta N°3

¿Sabe usted cómo utilizar el entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?

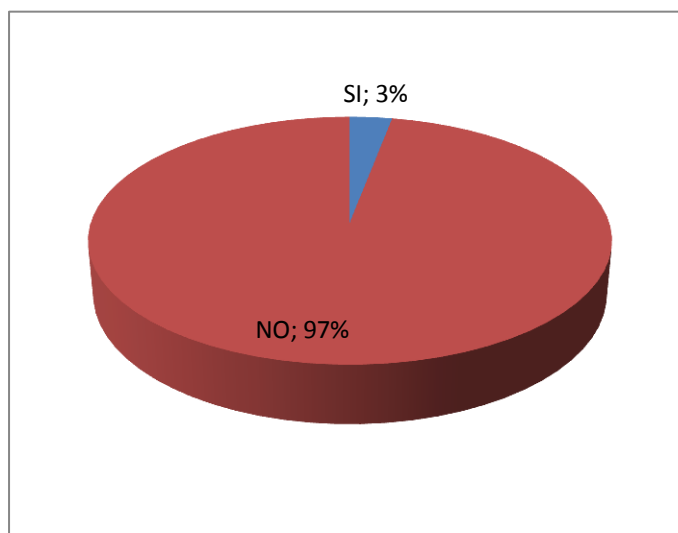
Cuadro N° 7: Sabe utilizar un EVA Metafórico.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	3%
NO	150	97%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios.

Gráfico N° 9 Sabe utilizar un EVA metafórico.



Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: Como se puede apreciar en los gráficos de porcentajes el 3% de los estudiantes dice que sabe utilizar los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos mientras que el 97% de estudiantes dice que no sabe utilizar.

Interpretación: Acorde a los resultados obtenidos se deduce que son muy pocos los estudiantes que saben utilizar un los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos, mientras que la mayoría estudiantes no saben cómo utilizar.

Pregunta N° 4

¿Usted se ha inscrito en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico?

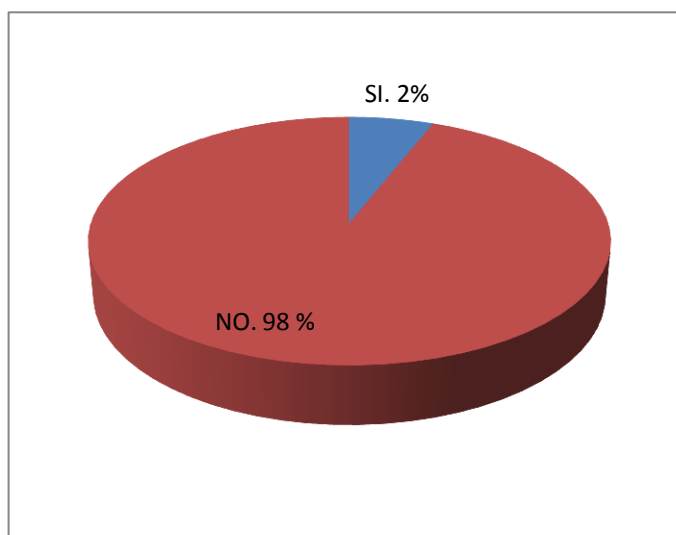
Cuadro N° 8: Se ha inscrito en un EVA metafórico.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	2%
NO	152	98%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Gráfico N° 10 Se ha inscrito en un EVA metafórico.



Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: Los datos adquiridos reflejan que, el 2% de los estudiantes se encuentran inscritos en un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico mientras el 98% responde que no están inscritos.

Interpretación: Esto significa que son muy pocos los estudiantes que están inscritos en un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico puesto que la mayoría de estudiantes no conocen por lo tanto no se encuentran inscritos.

Pregunta N° 5

¿Considera usted que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos deben ser atractivos e interactivos en las Ntic's II?

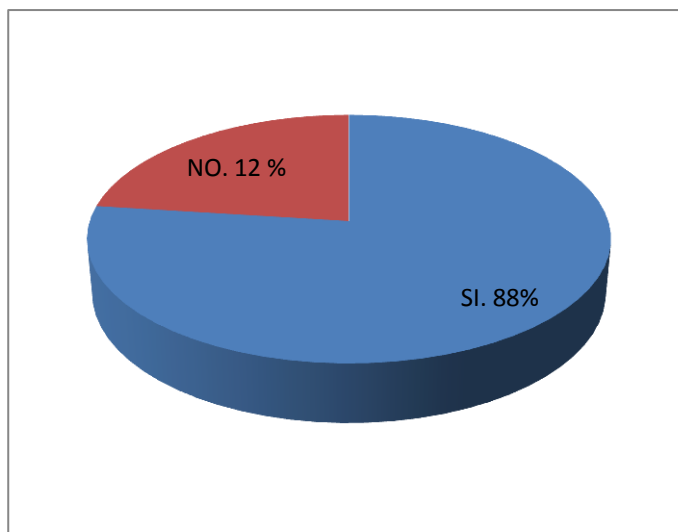
Cuadro N° 9: Los EVAS metafóricos deben ser atractivos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	137	88%
NO	18	12%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Gráfico N° 11: Los EVAS metafóricos deben ser atractivos.



Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: Según los datos calculados se obtiene que el 88% de los estudiantes consideren que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) Metafóricos deben ser atractivos e interactivos en para las clases de Ntic's II, en cuanto el 12% no lo considera así.

Interpretación: Según los resultados obtenidos, se puede deducir que la mayor parte de los estudiantes consideran que un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico atractivo e interactivo es de mucha ayuda e importancia para las Ntic's II.

Pregunta N° 6

¿Cree usted que es didáctico aplicar la metáfora en las clases de Ntic's II?

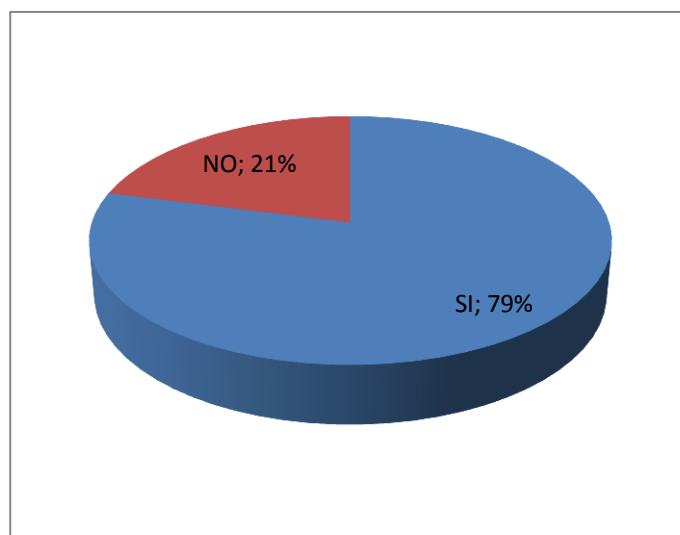
Cuadro N° 10: Es didáctico que su profesor aplique la metáfora.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	122	79%
NO	33	21%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios.

Gráfico N° 12: Cree usted que es didáctico aplicar la metáfora en las clases de Ntic's II.



Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: De los datos obtenidos se determina que el 79% de los estudiantes consideran que es didáctico aplicar la metáfora en las clases de Ntic's II, en cuanto el 21% está en desacuerdo.

Interpretación: Acorde a los resultados obtenidos se deduce que la mayoría de los estudiantes encuestados consideran que se debe aplicar la metáfora en clases de Ntic's II.

Pregunta N° 7

¿Considera usted que se debe integrar el internet, rúbricas, portafolios seguida de la pedagogía para impartir las clases de Ntic's II?

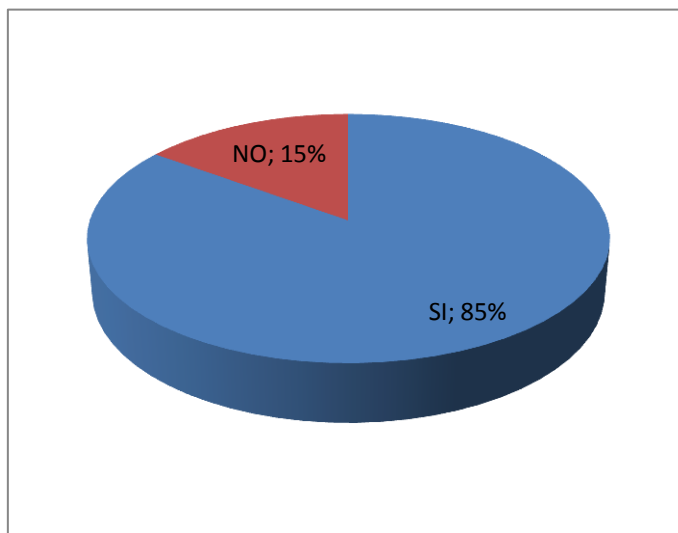
Cuadro N° 11: Considera usted que un EVA metafórico le facilitaría sobre las Ntic's II.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	132	85%
NO	23	15%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios.

Gráfico N° 13 Considera usted que un EVA metafórico le facilitaría sobre las Ntic's II.



Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: El 85% de los estudiantes consideran que se debe integrar el internet, rúbricas, portafolios seguida de la pedagogía para impartir las clases de Ntic's II y el 15% de ellos consideran lo contrario.

Interpretación: Existe una considerable aceptación por parte de los estudiantes en lo que se refiere internet, rúbricas, portafolios, esto es una ventaja porque motiva a los estudiantes a trabajar más y mejor en lo que respecta a las Ntic's II.

Pregunta N° 8

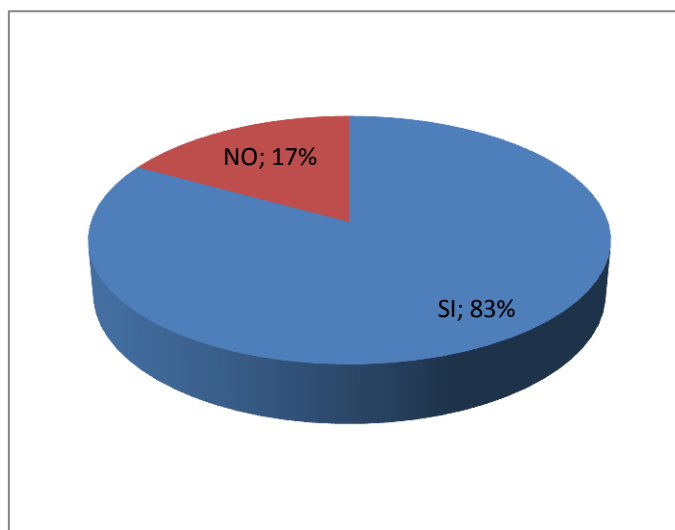
¿Considera Usted que se debe integrar el internet, rúbricas, portafolios seguida de la pedagogía para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de Ntic's II?

Cuadro N° 12: Se	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	128	83%
NO	27	17%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Gráfico N° 14 Se debe integrar internet, rubricas, portafolios en las clases de Ntic's II



Fuente: Encuesta Estructurada

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: Con la tabulación de los datos se determina que el 83% de los estudiantes consideran que es beneficioso integrar internet, rubricas, portafolios para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de las Ntic's II, mientras que el 17% piensa lo contrario.

Interpretación: Se manifiesta que la integración del internet, rubricas, portafolios en las clases de Ntic's II ayuda a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y a crear un ambiente llamativo y así avanzar con los contenidos de mencionado módulo.

Pregunta N° 9

¿Considera usted que al implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) Metafórico le ayudaría a mejorar el rendimiento en las Ntic's II?

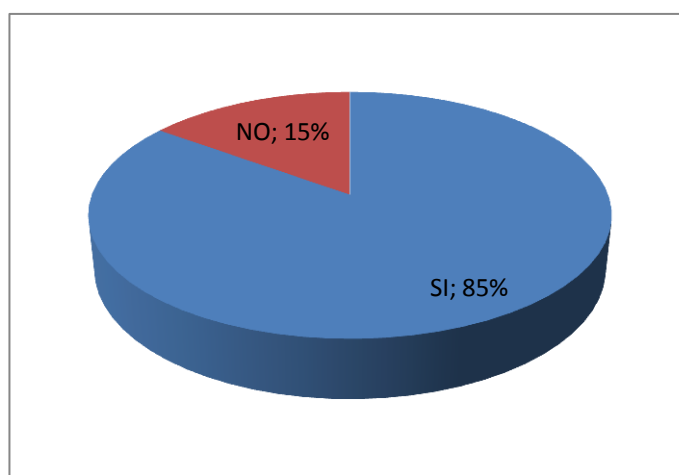
Cuadro N° 13: EVA metafórico le ayudaría a mejorar el rendimiento en las Ntic's II.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	131	85%
NO	24	15%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios

Gráfico N° 15. EVA metafórico le ayudaría a mejorar el rendimiento en las Ntic's II.



Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: Según los datos obtenidos se determina que el 85% de los estudiantes Consideran que implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) Metafórico le ayudaría a mejorar el rendimiento en las Ntic's II ya que de esa manera les permite mejorar los conocimientos, conductas y las destrezas mientras que el 15% está en desacuerdo.

Interpretación: Esto significa que los estudiantes buscan maneras de mejorar su rendimiento en las Ntic's II, sobre todo con la ayuda de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafórico.

Pregunta N° 10

¿El material que proporciona su docente para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado en el aula para las NTIC'S II incluye: (Copias, Talleres, Videos)?

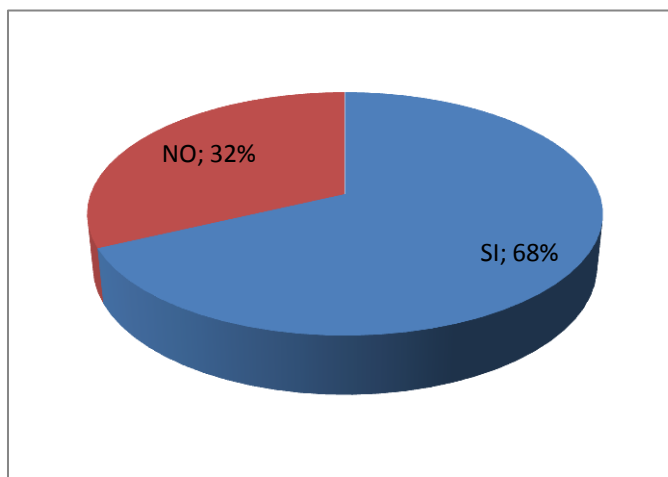
Cuadro N °14 El material que le proporciona su docente para reforzar el P.E.A incluye (copias, talleres, vides).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	105	68%
NO	50	32%
TOTAL	155	100%

Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios.

Gráfico N° 16 El material que le proporciona su docente para reforzar el P.E.A incluye (copias, talleres, vides).



Fuente: Encuesta Estructurada.

Elaborado por: Teresa Palacios

Análisis: Los datos obtenidos reflejan que, el 68% de los estudiantes señalan que el material que proporciona su docente para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado en el aula para las Ntic's II incluye: (Copias, Talleres, Videos) mientras el 32% responde que no utilizan esos materiales.

Interpretación: Se muestra entonces que el docente sigue proporciona el material tradicional de copias, talleres, videos para la reforzar el proceso enseñanza aprendizaje.

4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para verificar la Hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi-cuadrado X^2 de Pearson.

4.3.1 Planteamiento de la Hipótesis

Se plantea la Hipótesis nula (H_0) y la Hipótesis alterna (H_1)

Modelo Lógico

H_0 : Los Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos **NO** inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ntic's II en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

H_1 : Los Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos **SI** inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ntic's II en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

4.3.2 Selección del nivel de significación

Para la verificación hipotética se utilizará el nivel significación; $\alpha = 95\%$

4.3.3 Descripción de la Población

Para este trabajo de investigación no se ha tomado muestra, sino que trabajamos con el total de la población compuesta por los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

4.3.4. Especificación del Estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 2 filas por 2 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística.

$$X^2 = \frac{\sum(O - E)^2}{E}$$

X^2 = Chi cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

Las filas hacen referencia a las preguntas, en este caso se han tomado 2 preguntas que son las más relevantes de la encuesta, y las columnas que hacen referencia a la alternativa de cada pregunta, en este caso las alternativas son **Sí** y **No**.

4.3.5. Especificación de las Zonas de Aceptación y Rechazo

gl= Grados de Libertad

c= columnas, las columnas es el número de alternativas que tiene las preguntas, en este caso 2, "sí" y "no".

f= filas, el número de filas son las preguntas que se involucran dentro de las variables, en este caso existe una para la variable dependiente y una para la variables independiente, en total 2 preguntas.

$$gl= (f-1)(c-1)$$

$$gl=(2-1)(2-1)$$

$$gl= (1) (1)$$

gl= (1), con este grado de, el chi cuadrado tabulado es:

Con un nivel de significación de 95% y 1 grado de libertad el valor de X^2 tabular es 3,84.

4.3.6 Recolección de Datos y Cálculos Estadísticos

Frecuencias Observadas

Nº	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		TOTAL
		SI	NO	
2	¿Le gustaría que el docente utilice un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico que tenga imágenes videos y sea aplicada en las clases de Ntic´s II?	155	0	155
5	¿Considera usted que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos debe ser atractivo e interactivo en Ntic´s II?	119	36	155
SUB TOTAL		274	36	310

Cuadro Nº 15 Frecuencias Observadas Estudiantes

Elaborado por: Teresa Palacios.

Frecuencias Esperadas.

Nº	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		TOTAL
		SI	NO	
2	¿Le gustaría que el docente utilice un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico que tenga imágenes videos y sea	137	18	155
5	¿Considera usted que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos debe ser atractivo e interactivo en Ntic´s II?	137	18	155
SUB TOTAL		274	36	310

Cuadro Nº 16 Frecuencias Esperadas Estudiantes

Elaborado por: Teresa Palacios.

Fórmulas de comprobación frecuencias esperadas:

Cálculo de los promedios de **Si** y **No**

$$P_1 = \frac{\sum \text{cantidades Observadas del (si)}}{\text{Total de filas y columnas}}$$

$$P_1 = \frac{274}{310} = 0,88$$

$$P_2 = \frac{\sum \text{cantidades Observadas del (no)}}{\text{Total de filas y columnas}}$$

$$P_2 = \frac{36}{310} = 0,12$$

$$E_1 = \text{Total de frecuencias observadas} * \text{promedio ponderado del (si)}$$

$$E_1 = 155 * 0,88$$

$$E_1 = 136,4$$

$$E_2 = \text{Total de frecuencias observadas} * \text{promedio ponderado del (no)}$$

$$E_2 = 155 * 0,12$$

$$E_2 = 18,6$$

$$E_3 = \text{Total de frecuencias observadas} * \text{promedio ponderado del (si)}$$

$$E_3 = 155 * 0,88$$

$$E_3 = 136,4$$

$$E_4 = \text{Total de frecuencias observadas} * \text{promedio ponderado del (no)}$$

$$E_4 = 155 * 0,12$$

$$E_4 = 18,6$$

Cuadro del Chi Cuadrado Estudiantes

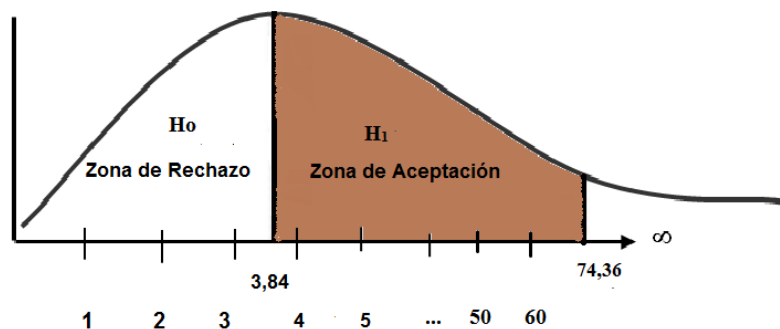
Cuadro N° 17 del chi cuadrado

O	E	(O-E)	(O-E)²	(O-E)²/E
155	137	18	324	2,36
0	18	-18	324	18
119	137	-18	324	2,36
36	18	18	324	18
TOTAL CHI CUADRADO CALCULADO				74,36

Elaborado por: Teresa Palacios

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

Gráfico N° 17 Representación Gráfica Chi cuadrado



Elaborado por: Teresa Palacios

Decisión Final

$$X^2 \text{ Calculado} = 74,36$$

$$X^2 \text{ Tabular} = 3,84$$

Se puede observar que X^2 Calculado es mayor que X^2 Tabular y como la regla lo indica se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la Hipótesis alternativa H_1 que afirma:

Regla de Decisión:

$$\text{Si } X^2_c > X^2_t$$

Se rechaza H_0 y se acepta H_1

Entonces; se rechaza la hipótesis nula (H_0) que dice “Los Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos **NO** inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ntic’s II en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. ”, y se **ACEPTA** la hipótesis alternativa (H_1) que dice “Los Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA) Metafóricos **SI** inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ntic’s II en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Del trabajo realizado se ha tomado en cuenta los resultados de las preguntas de la encuesta y la comprobación de la hipótesis, para llegar a las siguientes conclusiones:

- Según la pregunta 2 los estudiantes encuestados con un porcentaje 100 % manifiestan que los docentes no utilizan un entorno virtual metafórico para impartir las clases de Ntic's II por lo que se están integrando al método tradicionalista, sin la innovación tecnológica.
- Tomando como referencia la pregunta número 5 de la encuesta aplicada a los estudiantes de segundo semestre el 88% consideran que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos ayudaría a mejorar en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ntic's II.
- De acuerdo a la encuesta aplicada a los estudiantes de segundo semestre en la pregunta 8 el 83 % determina que sería beneficioso aplicar la metáfora en las clases de Ntic's II.

5.2. RECOMENDACIONES

- Diseñar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) Metafórico para el módulo de Ntic's II, en el segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, para de esta manera mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.
- El uso de Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico les ayudaría a proporcionar información apropiada, y promover un aprendizaje significativo, con la posibilidad de realizar trabajos colaborativos y grupales.
- Ejecutar el Entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico con la finalidad presentar a sus estudiantes los contenidos y facilitar su proceso educativo, tratando de incentivar a los estudiantes el manejo de la metáfora, para con ellos mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ntic's II.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Tema: Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) como herramientas de apoyo pedagógico para fortalecer proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ntic's II en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Institución Ejecutora: Universidad Técnica de Ambato

Beneficiarios: Estudiantes de segundo Semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Ubicación: Universidad Técnica de Ambato

Cantón: Ambato

Provincia: Tungurahua

Dirección del Establecimiento: Campus Huachi, Av. Los Chasquis y Río Guayllabamba.

Teléfonos: (03) 2990-261

Tiempo estimado para la ejecución

Inicio: Septiembre 2013

Fin: Febrero 2014

Responsable: Teresa Palacios

Costo: 1050 dólares

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se ha apreciado que el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafóricos (EVAM) es muy limitado, así lo demuestra los datos de la encuesta estructurada, aplicada a los estudiantes, aquello puede darse por varios factores, el más propenso es el desconocimiento de la misma en los segundos semestres de la mencionada Facultad.

Al aplicar la encuesta se pudo observar igualmente que los Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafóricos (EVAM) causaron una gran conmoción entre los estudiantes, a si además el interés por conocer de qué se trata dicha herramienta tecnológica.

Después de haber observado todo lo concerniente al impacto que causa los Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafóricos (EVAM) en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato ,la propuesta de esta investigación es el poder contribuir con el desarrollo de un Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM), que permita al estudiante mejorar su proceso enseñanza aprendizaje, complementando el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) para el módulo de Ntic´s II.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Es indiscutible las ventajas que proporcionan a los procesos formativos del proceso enseñanza aprendizaje, el empleo e integración de los Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafóricos (EVAM), de tal modo que esta tecnología es ideal para mejorar y potenciar en los estudiantes se segundo semestre el descubrimiento de sus propios conocimientos.

Por lo tanto al aplicar los Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafóricos (EVAM) podemos alcanzar los objetivos de la presente propuesta.

La presencia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafóricos (EVAM) en las Ntic's II especialmente en los segundos semestres, puede darse desde dos amplias vertientes: por un lado como elementos presentes en la sociedad de hoy, que como tales, deben ser conocidos, estudiados y analizados críticamente en las etapas formativas de los estudiantes; por otro, pueden ser contemplados como herramientas para perfeccionar o culminar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación he encontrado conveniente el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) el mismo que será utilizado como material o recurso para impartir el contenido de las Ntic's II y de esa manera los estudiantes asimilen los conocimientos fácil mente .

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) como estrategias metodológica que permita fortalecer el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de las Ntic's II para mejorar el rendimiento académico con los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Aplicar un Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) como instrumento de apoyo al docente que permita facilitar el proceso enseñanza aprendizaje de las Ntic's II en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

- Fundamentar soportes técnicos para la propuesta
- Diseñar recursos y actividades acordes a las exigencias y necesidades educativas actuales.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Operativa

El Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) cuenta con interfaces fáciles de manejar para los usuarios que lo visiten, entre estas: Chat, Foros, Consultas; el visitante podrá manipular el contenido, descargar: archivos, imágenes, videos, etc.

Técnica

La Universidad Técnica de Ambato en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación cuenta con seis laboratorios satisfactoriamente equipados los mismos que permiten implementar el Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) y los requerimientos que el software necesita en cuanto a sistema operativo y todos los demás programas se hallen debidamente instalados en los laboratorios para que el Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) funcione correctamente.

Tecnológica

Desde el punto de vista tecnológico, la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación al ser una institución del estado dedicada al mejoramiento de la calidad de la educación de los estudiantes, cuenta con equipo tecnológico de última generación e infraestructura adecuada para llevar a cabo el Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM).

Económica

La Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación cuenta con la infraestructura adecuada y los equipos tecnológicos apropiados para implementar la presente propuesta, hay que tomar en cuenta que el diseño será un aporte de la investigadora en beneficio de las Ntic's II que imparten a los segundos semestres de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Cuadro N° 18 Costos directos

COSTOS DIRECTOS.	
Descripción	Costos
Internet (investigador)	160.00
Computador (investigador)	155.00
Análisis	70.00
	110.00
Diseño	
Desarrollo(Programación)	100.00
Total	595.00

Elaborado por: Teresa Palacios

Cuadro N° 19 Costos Indirectos

COSTOS INDIRECTOS	
Descripción	Costos
Pasajes	105.00
Materiales de oficina	50.00
Luz	95.00
Teléfono	35.00
Anillado	35.00
Empastado	40.00
Total	360

Elaborado por: Teresa Palacios

Cuadro N° 20 Total de Costos

TOTAL COSTOS DIRECTOS E INDIRECTOS	
Costos Directos	595.00
Costos Indirectos	360.00
Imprevistos	95.00
Total	1050

Elaborado por: Teresa Palacios

6.6 FUNDAMENTACIÓN

Teórico – Científica

Para el desarrollo de la presente propuesta se ha utilizado Moodle:

Moodle

Grafico N°18 Moodle



Fuente: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Moodle-logo.svg>

Moodle es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet. Es un proyecto en desarrollo diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista. Moodle se distribuye gratuitamente como Software libre (Open Source) (bajo la Licencia Pública GNU). Básicamente esto significa que Moodle tiene derechos de autor (copyright), pero que usted tiene algunas libertades.

Puede copiar, usar y modificar Moodle siempre que acepte: proporcionar el código fuente a otros, no modificar o eliminar la licencia original y los derechos de autor, y aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él.

Moodle puede funcionar en cualquier ordenador en el que pueda correr PHP, y soporta varios tipos de bases de datos (en especial MySQL). En pocas palabras, es un LMS (Learning Management System) o sistema web que permite crear contenidos educativos para su distribución mediante medios electrónicos. De esta forma Moodle, nos permite crear contenidos que puedan ser distribuidos a través de internet (la red de redes) así como dentro de nuestra propia red interna o LAN. Dentro de estas innovaciones tecnológicas se acuñan los términos de cursos virtuales, aulas virtuales, exámenes en línea correspondientemente.

Características

A continuación se detallaran de forma resumida las principales características que presenta Moodle en los 3 niveles de relevancia:

Interoperabilidad: Debido a que el sistema Moodle se distribuye bajo la licencia GNU, propicia el intercambio de información gracias a la utilización de los “estándares abiertos de la industria para implementaciones web” (SOAP, XML...)

Al usar un lenguaje web popular como PHP y MySQL como base de datos, es posible ejecutarlo en los diversos entornos para los cuales están disponibles estas herramientas tales como Windows, Linux, Mac.

Escalable: Se adapta a las necesidades que aparecen en el transcurso del tiempo. Tanto en organizaciones pequeñas como grandes se pueden utilizar la arquitectura web que presenta Moodle.

Personalizable: Moodle se puede modificar de acuerdo a los requerimientos específicos de una institución o empresa. Por defecto incluye un panel de

configuración desde el cual se pueden activar o cambiar muchas de sus funcionalidades.

Moodle es: Económico, En comparación a otros sistemas propietarios Moodle es gratuito, su uso no implica el pago de licencias u otro mecanismo de pago.

Seguro: Implementa mecanismos de seguridad a lo largo de toda su interface, tanto en los elementos de aprendizaje como evaluación. A nivel Pedagógico.

Pedagógicamente flexible: Aunque Moodle promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.), es factible usarlo con otros modelos pedagógicos.

Permite realizar un seguimiento y monitoreo sobre el alumno o estudiante. A nivel funcional.

Facilidad de uso

Permite la Gestión de Perfiles de Usuario

Permite almacenar cualquier dato que se desee sobre el alumno o profesor, no solo los que aparecen por defecto. Esta característica es muy útil para establecer estadísticas socioeconómicas, fisiológicas o demográficas.

Facilidad de administración

Cuenta con un panel de control central desde el cual se puede monitorear el correcto funcionamiento y configuración del sistema.

Permite realizar exámenes en línea es decir publicar una lista de preguntas dentro de un horario establecido y recibir las respuestas de los alumnos. En el caso de las preguntas con alternativas o simples, es posible obtener las notas de manera inmediata ya que los sistemas se encargan de calificar los exámenes. Las preguntas se almacenan en una base de datos, permitiendo crear bancos de preguntas a lo largo del tiempo y “chocolatearlas” durante el examen con la intención de evitar que dos o más alumnos reciban la misma pregunta.

Permite la presentación de cualquier contenido digital.

Se puede publicar todo tipo de contenido multimedia como texto, imagen, audio y video para su uso dentro de Moodle como material didáctico.

Permite la gestión de tareas.

Los profesores pueden asignar tareas o trabajo prácticos de todo tipo, gestionar el horario y fecha su recepción, evaluarlo y transmitir al alumno la retroalimentación respectiva. Los alumnos pueden verificar en línea su calificación y las notas o comentarios sobre su trabajo.

Permite la implementación de aulas virtuales.

Mediante el uso del chat o sala de conversación incorporada en Moodle, se pueden realizar sesiones o clases virtuales, en las cuales el profesor podría plantear y resolver interrogantes, mientras que los alumnos aprovechan la dinámica para interactuar tanto con el profesor así como con otros alumnos.

Fuente: <http://socytec2012ng6.blogspot.com/2012/04/que-es-moodle-moodle-es-un-paquete-de.html>

6.7. METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO

Cuadro N° 21: Modelo Operativo

<i>ETAPAS</i>	<i>OBJETIVO</i>	<i>ACTIVIDADES</i>	<i>RECURSOS</i>	<i>RESPONSABLES</i>	<i>TIEMPO</i>
Socialización	Socializar con los estudiantes y docentes acerca de los E.V.A Metafóricos.	-Reunión con estudiantes y docentes de la Facultad	-Proyector, Computador -Memory flash -Internet	Investigador	Una semana
Capacitación	Capacitar a los estudiantes y docentes que van a utilizar los E.V.A Metafóricos.	-Taller con estudiantes y docentes de la Facultad	-Docentes y estudiantes de la Facultad	Investigador	Dos semanas
Ejecución	Ejecutar el E.V.A Metafórico.	-Ubicar en la red. -Observación Directa	Investigador Computador	Investigador	Un mes
Evaluación	Evaluar un informe del E.V.A Metafórico	-Redacción del informe Manual	-Laptop o computador -Memory flash	Investigador	Una semana

Elaborado por: Teresa Palacios.

6.8 ADMINISTRACIÓN

Este presente Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico se realizará con la vigilancia de los profesores de Ntic´s II de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, la participación de los estudiantes de segundo semestre y la investigadora Teresa Palacios.

Con los recursos materiales:

- Infraestructura física de la Facultad.
- Laboratorios de Informática de la Facultad.
- Internet de la Facultad.
- Memory flash del investigador

Con los recursos financieros:

Todos los gastos serán a cargo de la investigadora.

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Cuadro N° 22 Evaluación de la Propuesta

<i>PREGUNTAS BÁSICAS</i>	<i>EXPLICACIÓN</i>
1.- ¿Qué evaluar?	Funcionamiento del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) Metafórico, Interface de entrada del Metafórico (EVAM).
2.- ¿Por qué evaluar?	Para conocer las fallas que tiene el Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM).
3.- ¿Para qué evaluar?	Para crear modelos mejorados de Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafóricos y para dar un excelente servicio a quienes utilicen esta aplicación.
4.- ¿Con qué criterios evaluar?	Bajo los estándares de calidad de los usuarios, la funcionalidad, viabilidad y portabilidad.
5.- Indicadores	La funcionalidad, viabilidad, accesibilidad inmediata y desde cualquier ordenador.
6.- ¿Quién evalúa?	El Investigador
7.- ¿Cuándo evaluar?	Cuando esté ubicado en la internet y se empiece a usar (implementado en las Ntic's II en los segundos semestres de la "Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato "
8.- ¿Cómo evaluar?	En base a los parámetros planteados mediante una observación directa, en el uso del Entorno Virtual Metafórico (EVAM) a y su correcto funcionamiento y sus posibles fallas para ser corregidas de inmediato.
9.- Fuentes de información	Estudiantes, Docentes de Ntic's II de segundo semestre.
10.- ¿Con qué evaluar?	Mediante una Observación Directa por parte del Investigador.

Elaborado por: Teresa Palacios.

BIBLIOGRAFÍA

DÍAZ BARRIGA, Frida. (1998) “Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo”. Editorial McGraw-Hill. Colombia.

HERRERA, LUIS; MEDINA, ARNALDO; NARANJO, GALO. (2004) “Tutoría de la investigación Científica”. Diemerino Editores, Quito – Ecuador.

CONSTITUCIÓN de la República del Ecuador (2008)

MESÍAS, Ríos.(2011) ”Incidencia del uso de la Plataforma Moodle en la Calidad del Proceso Enseñanza – Aprendizaje para el Módulo de Teoría y Modelos Pedagógicos en el Primer Semestre de la Carrera de Educación Básica, Modalidad Presencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Universidad Técnica de Ambato, Libro pdf’.

DORA Lidia. (2010) “Acercamiento a la integración curricular de las tic’s”. Buenos Aires, Libro pdf.

MARÍA Mercedes. (2008)”Apropiación tecnológica en la educación superior”. Cali, Libro pdf.

ELENA BARBERÀ, ANTONI BADIA. (2005)” El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior”. Barcelona, Libro pdf.

JUAN, Quiroz. (2003)” La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje universidad de Santiago de Chile”, Chile, Libro, pdf.

MG. ING. SANDRA CARRILLO, MG. ING. JORGE NÚÑEZ. (2013) " Empleo de Ntic's II la guía del Estudiante", Ambato - Ecuador.

LINK GRAFÍA:

Site Virtual Visual Digital æ A e_L V.G. (2014), Alemania “Diseño de Aulas Virtuales Metafóricas”<http://aula7.net/cursos/disenodeaulasvirtualesmetaforicas>

ORLANDO, Cáceres. (2013), “Qué es una metáfora”.
<http://es.thefreedictionary.com/met%C3%A1fora>

JENNY, Cruz. (2009)”NTICS”, Colombia,
<http://nticsulibre.blogspot.com/2009/05/ntics.html>

Dr. Soria (2009) “Concepción de Enseñanza / Aprendizaje”, El Carmen
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2009c/583/Proceso%20de%20ensenanza%20aprendizaje.htm>

ANA, Arias. (2013)”Aplicación de metáforas en los Entornos virtuales”. Costa Rica
http://edutec2013.ac.cr/memoria/ponencias/arias_38.pdf

CURS, d’estiu. (2013)” Historia y evolución de Internet”, América,
http://www.upf.edu/estiu/_pdf/1421t1.pdf

UNIÓN, Europea. (2012)”QUÉ ES UNA PÁGINA WEB”, Madrid
http://www.madrid.org/cs/StaticFiles/Emprendedores/GuiaEmprendedor/tema7/F49_7.9_WEB.pdf

EDNA de Batista. (2009) “EDUCACION Y PEDAGOGIA ”, España
<http://pedagogiayeducacion2009.blogspot.com/2009/03/la-pedagogia-como-artetecnica-y-ciencia.html>

DRA. DAYSI, Hevia. (2013)”Arte y Pedagogía”, Berna
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

DELORS, Jacques. (1990)” Educación y pedagogía”, Madrid
<http://www.misrespuestas.com/que-es-educacion.html>

JOAN, Sanz. (2012)”Moodle”, Estados Unidos
<http://socyttec2012ng6.blogspot.com/2012/04/que-es-moodle-moodle-es-un-paquete-de.html>

ANEXOS

Anexo 1

CUESTIONARIO

Encuesta Dirigida a los estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta Aplicada a los Estudiantes

Señor estudiante, solicito a Ud. comedidamente se digne responder a la siguiente encuesta en forma precisa y sincera; señalando con una (x) “SI” o “NO” Según considere, su aporte será de mucha ayuda en el trabajo de investigación titulado “Entornos Virtuales de Aprendizaje Metafórico (EVAM) en los estudiantes de segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación”.

N	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Conoce usted un entorno virtual de aprendizaje metafórico?		
2	¿Le gustaría que el docente utilice un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico que tenga imágenes videos y sea aplicada en las clases de Ntic´s II?		
3	¿Sabe usted cómo utilizar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?		
4	¿Usted se ha inscrito en un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?		
5	¿Considera usted que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos debe ser atractivo e interactivo en Ntic´s II?		
6	¿Cree Ud. que es didáctico aplicar la metáfora en las clases de Ntic´s II?		
7	¿Considera usted que un entorno virtual de aprendizaje (EVA) Metafórico le posibilitaría tener acceso a información, tareas y otros recursos sobre las Ntic´s II?		
8	¿Considera Ud. que se debe integrar el internet, rúbricas, portafolios seguida de la pedagogía para para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de Ntic´s II?		
9	¿Considera usted que al implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) Metafórico le ayudaría a mejorar el rendimiento en las Ntic´s II?		
10	¿El material que proporciona su docente para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado en el aula para las Ntic´s II incluye: (Copias, Talleres, Videos)?		

“GRACIAS POR SU COLABORACIÓN”

Anexo 2:

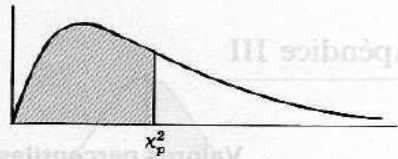
Tabla del chi cuadrado

GRAFICO N° 1 del cálculo de chi tabular

538 ESTADISTICA

Apéndice IV

Valores percentiles (χ^2_p) para la distribución ji-cuadrado con ν grados de libertad (área en sombra = p)

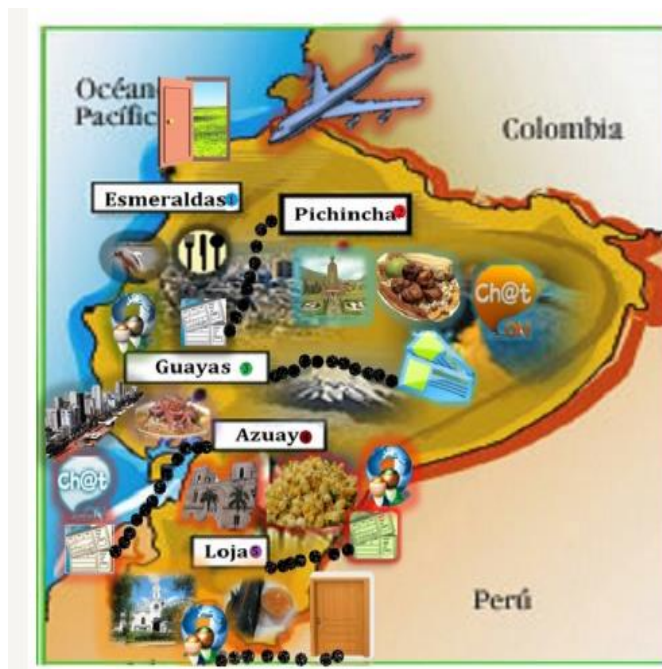


ν	$\chi^2_{.995}$	$\chi^2_{.99}$	$\chi^2_{.975}$	$\chi^2_{.95}$	$\chi^2_{.90}$	$\chi^2_{.75}$	$\chi^2_{.50}$	$\chi^2_{.25}$	$\chi^2_{.10}$	$\chi^2_{.05}$	$\chi^2_{.025}$	$\chi^2_{.01}$	$\chi^2_{.005}$
1	7.88	6.63	5.02	3.84	2.71	1.32	.455	.102	.0158	.0039	.0010	.0002	.0000
2	10.6	9.21	7.38	5.99	4.61	2.77	1.39	.575	.211	.103	.0506	.0201	.0100
3	12.8	11.3	9.35	7.81	6.25	4.11	2.37	1.21	.584	.352	.216	.115	.072
4	14.9	13.3	11.1	9.49	7.78	5.39	3.36	1.92	1.06	.711	.484	.297	.207
5	16.7	15.1	12.8	11.1	9.24	6.63	4.35	2.67	1.61	1.15	.831	.554	.412
6	18.5	16.8	14.4	12.6	10.6	7.84	5.35	3.45	2.20	1.64	1.24	.872	.676
7	20.3	18.5	16.0	14.1	12.0	9.04	6.35	4.25	2.83	2.17	1.69	1.24	.989
8	22.0	20.1	17.5	15.5	13.4	10.2	7.34	5.07	3.49	2.73	2.18	1.65	1.34
9	23.6	21.7	19.0	16.9	14.7	11.4	8.34	5.90	4.17	3.33	2.70	2.09	1.73
10	25.2	23.2	20.5	18.3	16.0	12.5	9.34	6.74	4.87	3.94	3.25	2.56	2.16
11	26.8	24.7	21.9	19.7	17.3	13.7	10.3	7.58	5.58	4.57	3.82	3.05	2.60
12	28.3	26.2	23.3	21.0	18.5	14.8	11.3	8.44	6.30	5.23	4.40	3.57	3.07
13	29.8	27.7	24.7	22.4	19.8	16.0	12.3	9.30	7.04	5.89	5.01	4.11	3.57
14	31.3	29.1	26.1	23.7	21.1	17.1	13.3	10.2	7.79	6.57	5.63	4.66	4.07
15	32.8	30.6	27.5	25.0	22.3	18.2	14.3	11.0	8.55	7.26	6.26	5.23	4.60
16	34.3	32.0	28.8	26.3	23.5	19.4	15.3	11.9	9.31	7.96	6.91	5.81	5.14
17	35.7	33.4	30.2	27.6	24.8	20.5	16.3	12.8	10.1	8.67	7.56	6.41	5.70
18	37.2	34.8	31.5	28.9	26.0	21.6	17.3	13.7	10.9	9.39	8.23	7.01	6.26
19	38.6	36.2	32.9	30.1	27.2	22.7	18.3	14.6	11.7	10.1	8.91	7.63	6.84
20	40.0	37.6	34.2	31.4	28.4	23.8	19.3	15.5	12.4	10.9	9.59	8.26	7.43
21	41.4	38.9	35.5	32.7	29.6	24.9	20.3	16.3	13.2	11.6	10.3	8.90	8.03
22	42.8	40.3	36.8	33.9	30.8	26.0	21.3	17.2	14.0	12.3	11.0	9.54	8.64
23	44.2	41.6	38.1	35.2	32.0	27.1	22.3	18.1	14.8	13.1	11.7	10.2	9.26
24	45.6	43.0	39.4	36.4	33.2	28.2	23.3	19.0	15.7	13.8	12.4	10.9	9.89
25	46.9	44.3	40.6	37.7	34.4	29.3	24.3	19.9	16.5	14.6	13.1	11.5	10.5
26	48.3	45.6	41.9	38.9	35.6	30.4	25.3	20.8	17.3	15.4	13.8	12.2	11.2
27	49.6	47.0	43.2	40.1	36.7	31.5	26.3	21.7	18.1	16.2	14.6	12.9	11.8
28	51.0	48.3	44.5	41.3	37.9	32.6	27.3	22.7	18.9	16.9	15.3	13.6	12.5
29	52.3	49.6	45.7	42.6	39.1	33.7	28.3	23.6	19.8	17.7	16.0	14.3	13.1
30	53.7	50.9	47.0	43.8	40.3	34.8	29.3	24.5	20.6	18.5	16.8	15.0	13.8
40	66.8	63.7	59.3	55.8	51.8	45.6	39.3	33.7	29.1	26.5	24.4	22.2	20.7
50	79.5	76.2	71.4	67.5	63.2	56.3	49.3	42.9	37.7	34.8	32.4	29.7	28.0
60	92.0	88.4	83.3	79.1	74.4	67.0	59.3	52.3	46.5	43.2	40.5	37.5	35.5
70	104.2	100.4	95.0	90.5	85.5	77.6	69.3	61.7	55.3	51.7	48.8	45.4	43.3
80	116.3	112.3	106.6	101.9	96.6	88.1	79.3	71.1	64.3	60.4	57.2	53.5	51.2
90	128.3	124.1	118.1	113.1	107.6	98.6	89.3	80.6	73.3	69.1	65.6	61.8	59.2
100	140.2	135.8	129.6	124.3	118.5	109.1	99.3	90.1	82.4	77.9	74.2	70.1	67.3

Fuente: Catherine M. Thompson, *Table of percentage points of the χ^2 distribution*, Biometrika, Vol. 32 (1941), con autorización del autor y del editor.

Anexo 3

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
MODALIDAD: PRESENCIAL**



**MANUAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE
METAFÓRICO (EVAM)**

Autora: *Teresa Elizabeth Palacios Ocaña*

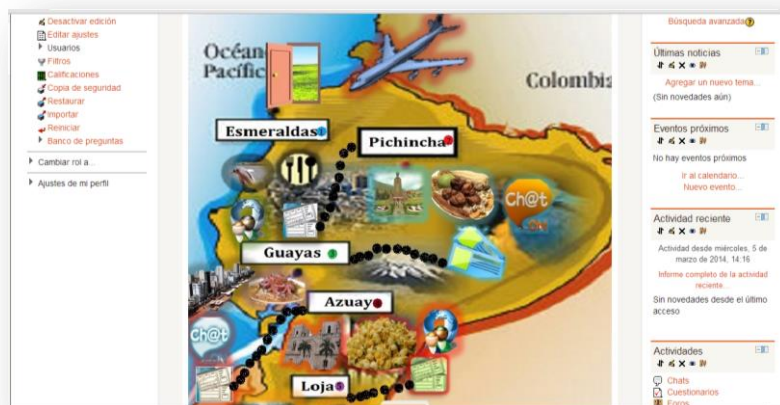
Tutora: *Ing. Mg. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos*

Fecha: *Ambato 2014*

INTRODUCCIÓN

El Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) de las Ntic's II de "segundo semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato" es un espacio de interacción en la que alumnos y tutora desarrollan el proceso enseñanza-aprendizaje en las Ntic's II.

Está establecido en el aula virtual de la Universidad Técnica de Ambato. Fue diseñada con la idea de mejorar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo.



El acceso al Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) se realiza a través de un navegador web (Mozilla Firefox, Microsoft Internet Explorer, etc.), esto quiere decir que: en un navegador que usted elija debe digitar www.uta.edu.ec/, aula virtual/; para utilizar la herramienta, es necesaria una computadora con un navegador web y con conexión a Internet.

El Entorno Virtual de Aprendizaje está diseñado para dictar los contenidos de las Ntic's II a través de Internet. Dicha herramienta permite:

- Presentar un material didáctico dinámico y novedoso de manera sencilla.

- Proporcionar recursos e información de una manera entretenida; chats, vídeos.
- Diversas actividades para que los alumnos interactúen entre sí o con el profesor.

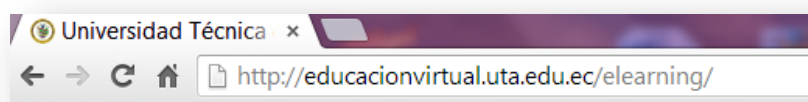
El Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) es un sitio amigable de viajes y aventuras recorriendo nuestro país; con un poco de lógica se podrá alcanzar los conocimientos necesarios, no sólo visualizando o descargando la información publicada sino también conociendo los lugares turísticos y los platos típicos de las provincias que iremos visitando e interactuando con los participantes del curso a través de actividades, trabajos y evaluaciones que se planteen.

Los estudiantes obtendrán la calificación a través de un boleto para la siguiente parada o destino.

Con esto le damos la bienvenida a este nuevo mundo de la Educación Virtual a través del Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM) para las Ntic's II de segundo Semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, esperamos que su participación sea de numerosa satisfacción y crecimiento no sólo a nivel profesional sino también personal.

1. Ingreso al Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM).

Para poder ingresar al Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVAM), primero debes abrir un navegador cualquiera y en la barra de direcciones digitar la siguiente dirección web o URL (<http://educacionvirtual.uta.edu.ec/elearning/>).



Luego de presionar Enter, espere hasta que se visualice.



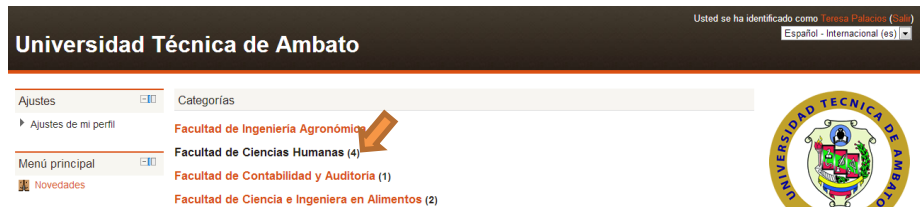
2. Una vez que ya ingresaste al Entorno **Virtual de aprendizaje Metafórico (EVAM)** deberás digitar tu **usuario** y **contraseña** (estos son proporcionados una vez te hayas matriculado) para poder ingresar al curso al cual te matriculaste.



3. Presionar continuar de todos modos.



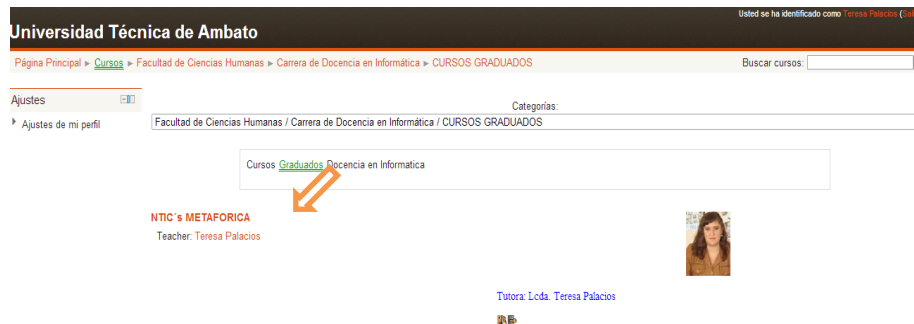
4. Una vez autenticado seleccionar la Facultad de Ciencias Humanas y de la educación.



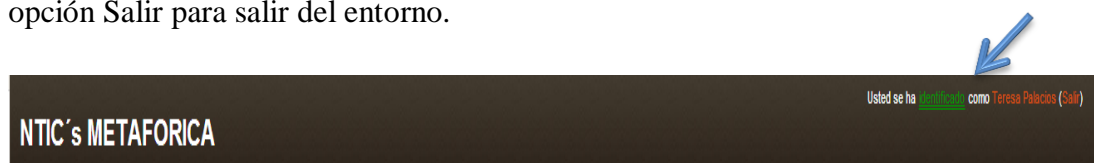
5. Seleccionar la Carrera Docencia en informática



6. En esta pantalla debes Presione un clic en el curso disponible a estudiar cómo es: **NTIC'S METAFORICA**.




7.- En la parte superior podrás ver que te encuentras autenticado con tu nombre de usuario con el que te encuentras matriculado, así como también tienes la opción Salir para salir del entorno.



2. COMPONENTES DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE METAFÓRICO (EVAM) .




Nuestro recorrido empieza al norte del país, en la Provincia de Esmeraldas, una ciudad bella de hermosos paisajes y grandes atractivos, muy visitada por turistas nacionales y extranjeros.

Al pasar el mouse por encima de la imagen se indicara  la primera instrucción, al presionar clic se da inicio al fantástico viaje a la provincia de Esmeraldas. En el mismo que encontrara un instructivo de manejo del Entorno Virtual de Aprendizaje Metafórico (EVA).

Mientras aterrizamos en la provincia de Esmeraldas, imagínate un hermoso paseo por la playa, un hermoso atardecer y con una bebida fría a tu lado mientras revisas la información sobre **los componentes físicos y lógicos de la red** dispuesta en




Después de haber visitado la playa de esmeraldas, te invitamos a ver un video sobre los componentes físicos de la red dispuesta en el siguiente link. 

YA BASTA DE RELAX AHORA A CUMPLIR: Una vez revisado los materiales, ponemos a ponemos a prueba para ver cuánto has aprendido en este maravilloso paseo conociendo tu país. Para lo cual debes ejecutar la siguiente evaluación que esta en este link



COMO INCENTIVO te invito a probar una serie de platos típicos del sector como un cebichito de camarón, estas invitado al mejor restaurante de la ciudad no debes pagar nada, simplemente pasas a la sala VIP cumpliendo la tarea dispuesta en este siguiente link



Para que lo degustes mejor charla con tus amigos en este enlace  y coméntales acerca de los mejores usos que se podría dar a las **redes.**

Si has cumplido con todo lo solicitado anteriormente la empresa de turismo te premia regalándote el pasaje hacia el siguiente destino que es Pichincha a conocer la serranía del Ecuador si no has cumplido con todo lo solicitado en el viaje a Esmeraldas no obtendrás el pasaje al siguiente destino.

Contiene el mismo esquema para las siguientes paradas: segunda parada “Pichincha”, tercera parada “Guayas”, cuarta parada “Azuay” y la quinta y última parada “Loja”.

Finalmente después de cumplir con todo lo solicitado en el paseo turístico te premian regalándote un merecido boleto de regreso a casa.