



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 previo a la obtención del Título de
Licenciatura en Informática**

Mención: Docencia en Informática

TEMA

**“PLATAFORMAS VIRTUALES Y PROCESO ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DE LA
PARROQUIA ATAHUALPA DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE
TUNGURAHUA”**

AUTOR: León Taipe Viviana Araceli

TUTOR: Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

Ambato – Ecuador

2016

APROBACION DEL TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López con CI: 180262442-7 en calidad de Tutor del trabajo de Graduación o titulación sobre el tema **“PLATAFORMAS VIRTUALES Y PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DE LA PARROQUIA ATAHUALPA DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

Desarrollado por la egresada Viviana Araceli León Taipe, 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 que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

CI: 180262442-7

TUTORA

AUTORIA DE LA INVESTIGACION


Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Viviana Araceli León Taipe
C.I: 0503759664
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“PLATAFORMAS VIRTUALES Y PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DE LA PARROQUIA ATAHUALPA DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, 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 autor y no se utilice con fines de lucro.



Viviana Araceli León Taipe

C.I: 0503759664

AUTORA

**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:

**“PLATAFORMAS VIRTUALES Y PROCESO ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DE LA
PARROQUIA ATAHUALPA DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE
TUNGURAHUA”.**

Presentado por la Srta. Viviana Araceli León Taipe, egresada de la Carrera de Docencia en Informática, Promoción octubre 2014 - marzo 2015, 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 pertinentes.

LA COMISION



Ing. Andrés Morales

MIEMBRO



Ing. Rina Sánchez

MIEMBRO

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado principalmente a dios, por haberme dado la vida y por permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

Con mucho amor también le dedico a mi madre motor fundamental en mi vida ya que con mucho esfuerzo y sacrificio ha logrado sacarme adelante poniendo en mí su confianza para que pueda lograr mis objetivos. Ella fue quien me alentó a seguir adelante en mi formación profesional y momentos del diario convivir mediante sus consejos brindado de forma desinteresada.

También dedico este trabajo a mi esposo quien ha estado conmigo apoyándome en las buenas y en las malas, a mi hija motor fundamental para que cada día siga adelante y nunca me dé por vencida.

Viviana

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, quien ha permanecido en cada paso que he dado en mi camino, dándome sabiduría y paciencia para el desarrollo del presente trabajo.

Con un profundo sentimiento de gratitud agradezco a todas aquellas personas que confiaron en mí y siempre estuvieron a mi lado apoyándome día a día.

A todos mis distinguidos maestros, por las oportunidades de crecimiento personal y profesional que me ha brindado.

Viviana

INDICE GENERAL DE CONTENIDO

PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
Portada.....	i
Aprobacion del tutora del trabajo de graduación o titulación	ii
Autoria de la investigacion.....	iii
Cesión de derechos de autor.....	iv
Al consejo directivo de facultad de ciencias humanas y de la educación:.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Indice general de contenido	viii
Indice de cuadros.....	xii
Indice de gráficos	xiii
Resumen.....	xiv
Abstract	xv

B. TEXTO: INTRODUCCIÓN

Introducción	1
--------------------	---

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1. Contextualización	3
1.2.2. Análisis crítico	7

1.2.3.	Prognosis.....	9
1.2.4.	Formulación del Problema.....	9
1.2.5.	Interrogantes	9
1.2.6.	Delimitación del Problema	10
1.3.	Justificación.....	10
1.4.	Objetivos	11
1.4.1.	Objetivo General.....	11
1.4.2.	Objetivos Específicos.....	12

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes Investigativos	13
2.2.	Fundamentación Filosófica	14
2.2.1.	Fundamentación Tecnológica	15
2.2.2.	Fundamentación Metodológica.....	15
2.2.3.	Fundamentación Pedagógica	16
2.2.4.	Fundamentación Axiológica	16
2.3.	Fundamentación Legal	17
2.4.	Categorías Fundamentales.....	20
2.4.1.	Variable Independiente	23
2.4.2.	Variable Dependiente.....	37
2.5.	Hipótesis	47
2.6.	Señalamiento de Variables	48

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1.	Enfoque	48
3.2.	Modalidad Básica de la Investigación.....	49

3.2.1.	Investigación Bibliográfica - Documental	49
3.2.2.	Investigación de Campo.....	49
3.3.	Niveles o Tipo de Investigación	49
3.3.1.	Investigación Exploratoria	50
3.3.2.	Investigación Descriptiva.....	50
3.3.3.	Investigación de Asociación de Variables	50
3.4.	Población	50
3.5.	Operacionalización de Variables.....	52
3.5.1.	Variable Independiente: Plataformas Virtuales	52
3.5.2.	Variable Dependiente: Proceso Enseñanza Aprendizaje	53
3.6.	Recolección de la Información.....	54
3.7.	Procesamiento y Análisis de la Información	55

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.	Análisis e Interpretación de resultados.....	56
4.2.	Verificación de la Hipótesis	77
4.2.1.	Planteamiento de la Hipótesis.....	77
4.2.2.	Selección del nivel de significación.....	77
4.2.3.	Especificación del Estadístico.....	77
4.2.4.	Especificación de las regiones de aceptación y rechazo	78
4.2.5.	Combinación de Frecuencias	79
4.2.6.	Cálculo del Chi-cuadrado	80
4.2.7.	Regla de decisión	81

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	Conclusiones	82
------	--------------------	----

5.2.	Recomendaciones	83
------	-----------------------	----

CAPÍTULO VI LA PROPUESTA

6.1.	Datos Informativos	84
6.2.	Antecedentes de la Propuesta	85
6.3.	Justificación	86
6.4.	Objetivos	87
6.4.1.	Objetivo General	87
6.4.2.	Objetivos Específicos	87
6.5.	Análisis de Factibilidad	87
6.6.	Fundamentación Científica Técnico	88
6.7.	Metodología Modelo Operativo	93
6.8.	Previsión de la Evaluación	104
	Bibliografía	106
	Anexos	111

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Población.....	51
Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable independiente.....	52
Cuadro N° 3: Operacionalización de la variable Dependiente.....	53
Cuadro N° 4: Recolección de la información.....	54
Cuadro N° 5: Beneficios de utilizar la plataforma virtual.....	57
Cuadro N° 6: Plataformas libres y gratuitas.....	58
Cuadro N° 7: Enviar y recibir tareas por internet.....	59
Cuadro N° 8: Evaluación en línea.....	60
Cuadro N° 9: Utilización de plataformas virtuales.....	61
Cuadro N° 10: Capacitación del uso de una plataforma virtual.....	62
Cuadro N° 11: Mejora en el proceso enseñanza aprendizaje.....	63
Cuadro N° 12: Uso de tecnologías.....	64
Cuadro N° 13: Uso de herramientas TICs.....	65
Cuadro N° 14: Foros temáticos.....	66
Cuadro N° 15: Beneficios de la utilización de una plataforma virtual.....	67
Cuadro N° 16: Utilización de nuevas tecnologías.....	68
Cuadro N° 17: Envío de tareas vía internet.....	69
Cuadro N° 18: Evaluación en plataformas virtuales.....	70
Cuadro N° 19: Uso de plataformas virtuales en los estudiantes.....	71
Cuadro N° 20: Capacitación al docente.....	72
Cuadro N° 21: Plataformas virtuales de cuarta generación.....	73
Cuadro N° 22: Tecnología virtual.....	74
Cuadro N° 23: Utilización de la web.....	75
Cuadro N° 24: Utilización de foros temáticos.....	76
Cuadro N° 25: Frecuencia observada encuesta a estudiantes.....	79
Cuadro N° 26: Frecuencia esperada encuesta a estudiantes.....	79
Cuadro N° 27: Cálculo del chi-cuadrado.....	80

Cuadro N° 28: Metodología modelo operativo	94
Cuadro N° 29: Revisión de la evaluación	105

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de Problemas	7
Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales	20
Gráfico N° 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente	21
Gráfico N° 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	22
Gráfico N° 5: Beneficios de utilizar la Plataforma virtual	57
Gráfico N° 6: Plataformas libres y gratuitas.....	58
Gráfico N° 7: Enviar y recibir tareas por internet	59
Gráfico N° 8: Evaluaciones en línea.	60
Gráfico N° 9: Utilización de plataformas virtuales	61
Gráfico N° 10: Capacitación del uso de una plataforma virtual.....	62
Gráfico N° 11: Mejora en el proceso enseñanza aprendizaje.....	63
Gráfico N° 12: Uso de tecnologías.....	64
Gráfico N° 13: Uso de herramientas TICs.	65
Gráfico N° 14: Foros temáticos.....	66
Gráfico N° 15: Beneficios de la utilización de una plataforma virtual.	67
Gráfico N° 16: Utilización de nuevas tecnologías.	68
Gráfico N° 17: Envío de tareas vía internet.....	69
Gráfico N° 18: Evaluaciones en plataformas virtuales.....	70
Gráfico N° 19: Uso de plataformas virtuales en los estudiantes	71
Gráfico N° 20: Capacitación al docente.	72
Gráfico N° 21: Plataformas virtuales de cuarta generación	73
Gráfico N° 22: Tecnología virtual.....	74
Gráfico N° 23: Utilización de la web.	75
Gráfico N° 24: Utilización de foros temáticos	76
Gráfico N° 25: Tabla Distribución Chi-Cuadrado.	79
Gráfico N° 26: Representación gráfica chi cuadrado	81

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE: DOCENCIA EN INFORMÁTICA

TEMA:

“PLATAFORMAS VIRTUALES Y PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DE LA PARROQUIA ATAHUALPA DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

Autora: Viviana Araceli León Taípe

Tutor: Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se fundamenta en la búsqueda de nuevas modalidades de aprendizaje en el Proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes asignatura buscando herramientas tecnológicas que brinda la internet, para eliminar barreras de tiempo y espacio, que permita el uso y manejo de plataformas virtuales de cuarta generación como apoyo pedagógico para alcanzar el aprendizaje significativo, estos entornos virtuales son apoyados gracias a la presencia de un sin número de herramientas que ayudan a la elaboración de los mismos.

La implementación de esta nueva plataforma, busca beneficiar a toda la comunidad educativa, estimulando el aprendizaje, mejorando la comunicación entre los involucrados a través de las distintas herramientas tecnológicas síncronas y asíncronas existentes para conseguir una verdadera educación de excelencia.

Palabras claves: Aula Virtual, Plataforma de Cuarta Generación, Proceso Enseñanza Aprendizaje, Moodle.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
DEGREE IN SCIENCE EDUCATION
RACE: TEACHING IN COMPUTER**

THEME:

"VIRTUAL PLATFORMS AND TEACHING STUDENTS LEARNING PROCESS OF HIGH SCHOOL FIRST UNIT OF EDUCATIONAL ATAHUALPA ATAHUALPA PARISH OF TUNGURAHUA PROVINCE AMBATO CANTON".

AUTHOR: Viviana Araceli León Taipe

TUTOR: Ing Mg.. Lorena López Wilma Gavilanes

ABSTRACT

This research is based on the search for new ways of learning in the process of teaching and learning in different subject looking technological tools offered by the internet to remove barriers of time and space, allowing the use and management of virtual platforms fourth generation as educational support to achieve meaningful learning, these virtual environments are supported by the presence of a number of tools that help making them.

The implementation of this new platform, seeks to benefit the entire school community, stimulating learning, improving communication among those involved through various technology tools existing synchronous and asynchronous education to achieve real excellence.

Keywords: Virtual Classroom Platform Fourth Generation Process Teaching Learning, Moodle.

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se pretende exponer muy resumidamente sobre la creación de una plataforma virtual de cuarta generación para mejorar la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa.

La motivación que impulsó al desarrollo de la presente investigación fue el desarrollo de una plataforma virtual de cuarta generación para mejorar la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes que permita facilitar la comprensión del mismo el cual permita al docente como al estudiante disponer de un material con el cual se pueda trabajar dentro del aula como fuera de ella, y tener una mejor comprensión del razonamiento abstracto como material de apoyo.

Este trabajo se encuentra estructurado en seis capítulos secuenciales que describimos a continuación:

Capítulo I: Se refiere al desconocimiento de una plataforma virtual en la Educación, como herramienta del proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa.

Se presenta análisis crítico, la prognosis, se formula el problema, se presenta las preguntas directrices que orientaron la investigación, se delimita el problema en forma temporal y espacial para luego justificar el impacto de la investigación, la factibilidad y se definen los objetivos que se plantearon para el estudio.

Capítulo II: Describe un marco teórico, que comprenden antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, pertinente al tema de investigación mediante la consulta en textos convencionales especializados e investigación

bibliográfica electrónica el mismo que es el soporte y fuente para la elaboración de la propuesta.

Capítulo III: Abarca la metodología de la investigación iniciando con el enfoque paradigmático, de la investigación cualitativa de la investigación que se aplicó como la bibliográfica – documental de campo, en un proyecto de intervención social se utilizó la investigación descriptiva, de asociación de variables para luego definir la población y muestra buscando la coherencia con las técnicas e instrumentos de investigación aplicados.

Capítulo IV: Contiene los resultados de las técnicas e instrumentos de investigación aplicados, se presenta los datos obtenidos mediante cuadros y gráficos estadísticos en forma cuantitativa y luego su análisis e interpretación cualitativa.

Capítulo V: Incluye las conclusiones obtenidas de la interpretación de los resultados de la encuesta que se encuentran en el capítulo anterior y finalmente de cada conclusión se presenta una recomendación adecuada al caso de estudio.

Capítulo VI: Contiene el producto de la investigación considerado como la propuesta de solución al problema detectado, analizado e investigado, en este caso es la forma como el docente y el estudiante implementa el uso de una plataforma virtual de cuarta generación para mejorar la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Finalmente se encuentra los materiales de referencia como son la bibliografía y linkografía, además de los anexos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“Plataformas virtuales y proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa Atahualpa de la parroquia Atahualpa del cantón Ambato provincia de Tungurahua”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

En el Ecuador en cuanto a las herramientas tecnológicas ha venido evidenciando un proceso de innovación, en cierta manera aún no se emplean en la mayor parte de aulas de clase todos sus beneficios, los Entornos Virtuales de Aprendizaje tienen la gran ventaja de ser una herramienta para llevar nuevas opciones de innovación a dichos procesos, lo que lleva a la necesidad de implementar ambientes y espacio para que los docentes de todos los niveles educativos puedan insertarse en estas tendencias tecnológicas y de innovación educativas.

Actualmente los recursos y materiales didácticos constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Desde hace muchas décadas se consideró como material didáctico o "recurso didáctico" todo aquel que abarcaba el material impreso, pizarras, audio y fotos. Actualmente estos materiales o recursos se han ampliado principalmente por los avances tecnológicos. (Fernández, 2015, p. 5)

La interactividad entre estudiantes y docente fuera del aula es de alta importancia, ya permite aprovechar el tiempo y de esta manera integrar las dos partes tal como nos manifiesta Diario el Comercio en su artículo, “El proyecto planeta un modelo de gestión educativa que integra a profesores, estudiantes y padres de familia en una misma plataforma virtual a la que han denominado Educar Ecuador” (El Comercio, 2014, p. 3). Hoy en día las TICS están siendo utilizadas en todo lugar tal es el caso que si queremos estar conectados en una conferencia que se dicte en otro continente solo con tener el enlace seremos partícipes de dicha aula virtual.

En la actualidad las plataformas virtuales en Ecuador están siendo usadas por algunos colegios particulares y fiscales del país. Estos colegios han tomado el desafío de implantar esta plataforma en sus métodos de enseñanza aprendizaje. Hasta hace poco sólo eran las universidades quienes podían disponer de este recurso. Hoy en día las instituciones educativas del Ecuador han empezado a implantar algunas Plataformas virtuales dentro de sus sitios web, pasando de la enseñanza tradicional a una enseñanza en línea con todas las técnicas de la información y comunicación que ofrece el internet. (PUCE, 2010)

Analizar el aumento de nuevas tecnologías en el Ecuador es vital la utilización de las Plataformas Virtuales ya que son sistemas de gestión de cursos y contenidos, de distribución libre, es decir gratis, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea.

La provincia de Tungurahua en los últimos años se ha incluido en el proceso de plataformas virtuales tanto en instituciones educativas como en docentes, permitiendo de esta manera implementar e implantar las plataformas virtuales, en la actualidad se ha presentado en las diferentes instituciones educativas plataformas virtuales, de esta manera se evidencia un avance en cuanto al modelo tradicional que se venía optando en años anteriores.

La plataforma virtual Moodle es un software elaborado para facilitar a los Docentes a implantar cursos en línea de una gran calidad y desarrollo de metodologías y técnicas virtuales. La tecnología nos permite tener distintos software de plataformas tal como nos indica Entornos Educativos “Tales

sistemas de aprendizaje en línea son algunas veces llamados VLEs (Virtual Learning Environments) o entornos virtuales de aprendizaje. (Fernández, 2015, p. 5)

Sin duda que estos sistemas en un corto tiempo, pasaran hacer una herramienta fundamental en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes. Con estos antecedentes podríamos mencionar que en un futuro no muy lejano se establezca como política de estado la utilización de las Plataformas Virtuales como parte fundamental en el aprendizaje.

En la Unidad Educativa Atahualpa, en la búsqueda incesante de mejores metodologías de la enseñanza y el uso provechoso de la tecnología, incorporadas en el ámbito educativo se ha analizado los recursos didácticos que aplican en el proceso enseñanza - aprendizaje del área de Informática, asignatura de computación en la cual hemos encontrado falencias por parte de los docentes ya que no utilizan los recursos tecnológicos plataformas virtuales necesarios para optimizar los aprendizajes de sus educandos, dentro ni fuera del aula, además se ha observado que los estudiantes muestran poco interés por las asignaturas, ya que los docentes no están actualizados en los conocimientos que esta área requiere.

Los docentes desconocen cómo aplicar una Plataformas Virtuales, como recurso didáctico interactivo para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje en todas las asignaturas, es por ello que las clases se limitan solo a lo que el docente imparte en aula de clase y no se aplican talleres, foros, test, cuestionarios, encuestas, entre otros que permiten al estudiante desarrollar su intelecto y motivar su deseo de aprender y utilizar correctamente las ventajas que ofrece el Internet.

De esta manera podemos trabajar no solo en el aula sino también fuera de ella en un ambiente acorde al área utilizando las Plataformas Virtuales. Aun cuando los docentes han mostrado interés por formar jóvenes acordes con las nuevas tecnologías, y con un alto nivel de conocimientos, no se han alcanzado los resultados esperados debido a las clases tradicionalistas y por ende poco

motivadoras propias de la falta de conocimiento o desinterés por parte de los docentes a sus estudiantes asumiendo que ellos lo saben todo y no necesitan capacitarse.

1.2.2. Análisis crítico

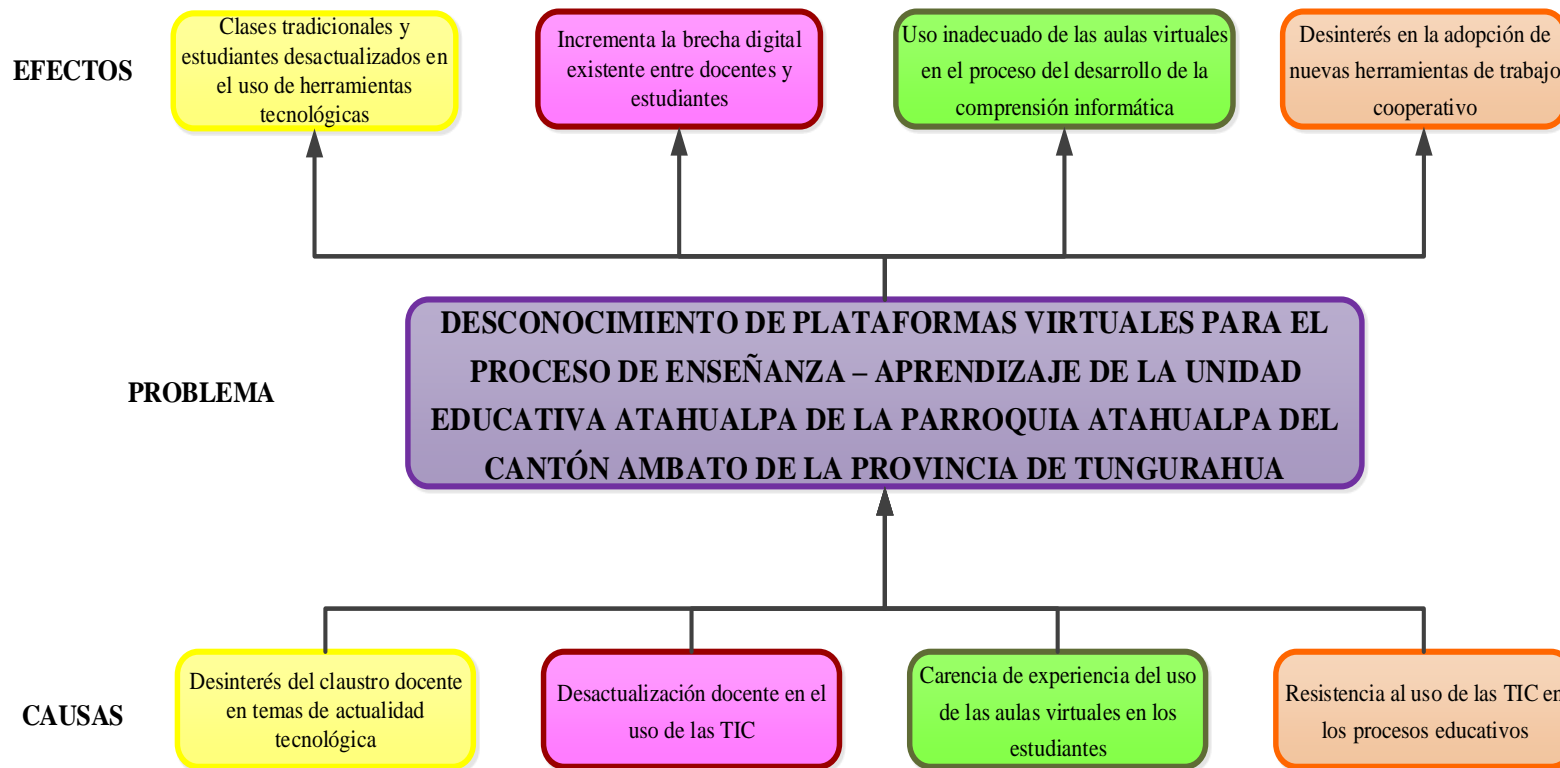


Gráfico N° 1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

El problema se da por el desconocimiento de la utilización de plataformas virtuales en la Unidad Educativa Atahualpa, es por eso que ha causado el desinterés de los docente en temas de actualidad tecnológico, los docentes no buscan nuevos métodos de aprendizaje que facilite al estudiante captar de mejor manera la clase impartida, es importante que el docente muestre interés por las nuevas tecnologías ya que ayudaría a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Es visible que la carencia de experiencia por parte de los docentes en el uso de plataformas virtuales conlleva a un aprendizaje tradicional de tal forma que los estudiantes no podrán contraer conocimientos previos, ellos solo podrán asimilar conocimientos anteriores ya que se mantendrá el estudio tradicional.

El uso de las NTIC permitirá mejorar la utilización de plataformas virtuales en el aprendizaje tradicional de los estudiantes ya que las plataformas de enseñanza virtual está abriendo camino en el ámbito educativo como recurso didáctico interactivo para optimizar el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

La carencia de experiencia del uso de las aulas virtuales en los estudiantes, es un problema grave en el desarrollo de nuevos conocimientos, ahora en este mundo tecnológico en el cual el internet, la computadora se han hecho primordial en nuestra vida cotidiana y al no tener los conocimientos suficientes se tendrá efectos en el desarrollo de comprensión informática.

La resistencia al uso de las TIC en los procesos educativos como la utilización de las plataformas virtuales en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato se tiene como efecto el desinterés en la adopción de nuevas herramientas de trabajo cooperativo por no saber utilizar software que ayuden a desarrollar correctamente sus habilidades y destrezas.

1.2.3. Prognosis

Si el problema no tiene solución, en el futuro los docentes no tendrán la capacidad de implementar las nuevas Tecnologías en el proceso Enseñanza – Aprendizaje, ocasionando consecuencias tanto a nivel académico y emocional que repercutirá el resto de su vida ya que obtendrán conocimientos básicos y tradicionales siguiendo con la misma mentalidad del pasado sin poder sobresalir en este mundo cada vez más competitivo y tecnológico, por lo que los docentes deben estar en constante actualización en lo que se refiere a la utilización de las TIC's y en especial en la implementación de las Plataformas Virtuales.

De solucionarse en cambio se logrará implementar las Plataformas Virtuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje de las diferentes asignaturas que se imparten en la Unidad Educativa Atahualpa y los docentes podrán lograr que sus estudiantes sean críticos propositivos utilizando las nuevas tecnologías en especial las plataformas virtuales y ser entes competitivos en la sociedad.

1.2.4. Formulación del Problema

¿Cómo influyen las Plataformas Virtuales y proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Atahualpa del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua?

1.2.5. Interrogantes

- ¿Conocen los docentes la utilización de Plataformas Virtuales?
- ¿Cuáles son las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa?
- ¿Qué alternativa de solución existe al problema detectado?

1.2.6. Delimitación del Problema

Delimitación Conceptual

Campo.- Educativo.

Área.- Investigativo.

Aspecto.- La presente investigación se realiza en el aspecto tecnológico y educativo.

Delimitación Espacial.

Se realizó en la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Atahualpa del Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua.

Delimitación Temporal.

La presente investigación se desarrolló en el periodo académico septiembre – diciembre 2015.

Delimitación Poblacional

La presente investigación se realizó con los estudiantes de primer año de bachillerato

1.3. JUSTIFICACIÓN

El **interés** por la investigación, durante los últimos años se ha producido por un gran avance en el desarrollo tecnológico que justifica la necesidad formativa en el campo de la tecnología y la educación ya que van de la mano para brindar una educación globalizada, tecnológicamente actualizada y multidisciplinaria, en la que no existan desequilibrios entre razas ni clases sociales y por el cual todos gocen de las mismas posibilidades de comunicación e información. Siendo importante destacar la interacción del estudiante con la tecnología, así como la exigencia al docente para no limitarse en las ayudas que

puede aportarle la tecnología para que lleve a cabo un aprendizaje dinámico y significativo.

Se debe tener en cuenta que la **importancia** de esta propuesta de investigación radica en que la misma contribuirá a la formación de los estudiantes en su desarrollo personal como también en su desarrollo intelectual teniendo en cuenta que los conocimientos adquiridos son los cimientos o bases para la construcción de nuevos conocimientos que les permita llevar una mejor calidad de vida.

Los más **beneficiados** de esta investigación son los docentes y estudiantes ya que con el uso de al menos una plataforma virtual podrán mejorar el rendimiento académico y enriquecerse de mejor manera con los beneficios que ofrecen una plataforma virtual. El uso de una Plataforma Virtual, causaran cambios radicales en el proceso enseñanza aprendizaje en los próximos años teniendo una inteligencia productiva en los saberes de los estudiantes.

Es **factible** realizar dicho proyecto con el apoyo de las autoridades de la institución y tener un conocimiento claro en la toma de decisiones para ello tratar a fondo esta investigación.

El **impacto** de la utilización de Plataformas Virtuales en el ámbito educativo genera innovaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje, este puede medirse por el número de desarrollo de modalidades educativas alternativas como la educación a distancia, los entornos Virtuales de enseñanza aprendizaje y la gran cantidad y variedad de materiales educativos y herramientas empleadas en los entornos de enseñanza presencial.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Estudiar la utilización de una Plataforma Virtual en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Atahualpa del Cantón Ambato, provincia Tungurahua.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar si los docentes conocen sobre la utilidad de Plataformas Virtuales.
- Diagnosticar las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa
- Proponer una alternativa de solución al problema detectado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Una vez realizado una indagación previa en la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación se toma como referencia algunas investigaciones que fueron realizadas las cuales se mencionan a continuación:

Tema: “LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO PERÍODO MARZO-AGOSTO 2010”, realizada por Lcdo. Luis Cosquillo donde en una de las conclusiones menciona que “La comunicación con los estudiantes fuera de los horarios de clase para ampliar información, resolver inquietudes o realizar asesorías académicas es una de las estrategias que los docentes deberían utilizar para ello deberían utilizar herramientas en red y el manejo de plataformas virtuales ya que permiten la interacción permanente con los estudiantes”.

Tema: “NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EN LOS NIÑOS DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE “ANDINO CENTRO ESCOLAR” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE

TUNGURAHUA”, en el cual su autora Jeanette del Rocío Aguirre Cruz en una de sus conclusiones manifiesta que: “La utilización de las Tics durante el proceso de enseñanza aprendizaje facilitara el mantener la atención, el interés y la motivación de los estudiantes por su atracción visual y auditiva”.

Tema: “PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL MÓDULO DE ARQUITECTURA Y MANTENIMIENTO DE COMPUTADORAS PARA LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO” quien la autor Juan Carlos Velasteguí Jínez, concluye que los resultados obtenidos para la Pregunta 1, el 4% de los estudiantes consideran que su docente utiliza un EVA para impartir clases y el 96% consideran que su docente no utiliza un EVA para impartir clases. Se puede evidenciar que el docente no utiliza un EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje) para impartir clases, lo cual dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje, desmotivando la atención de los estudiantes y generando poco interés por el Módulo.

Tema: “EL USO DE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS DOCENTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO”, y según el autor Lic. Nelson Gustavo Medina Altamirano llega a la siguiente conclusión que algunos Docentes no están bien capacitados para la utilización de las plataformas virtuales en el proceso de impartir la asignatura que da en los diferentes semestres de la facultad.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El presente trabajo se ubica en el marco de investigación social orientado por el paradigma crítico – propositivo que tienen características ontológicas, epistemológicas, heurísticas, axiológicas y metodológicas, con el fin de acabar las

visiones tradicionalistas, tecnocráticas, señalar alternativas emergentes y contextualizadas de solución a la problemática en base a las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

La idea de que el proceso docente - educativo o de enseñanza – aprendizaje debe contener la mayor cantidad de elementos de la vida cotidiana, es decir reproducir y ensayar toda suerte de eventos sociales de la actividad cognitiva, afectiva, volitivo y práctica en que puedan estar comprendidos los estudiantes, docentes, directivos y demás miembros de la comunidad.

2.2.1. Fundamentación Tecnológica

La tecnología es fundamental ya que es el conjunto de saberes, habilidades, destrezas y medios necesarios para llegar a un fin predeterminado mediante el uso de objetos artificiales artefactos y/o la organización de tareas. Esta definición es insuficiente porque no permite diferenciarlas de las artes y las ciencias, para lo cual hay que analizar las funciones y finalidades de las tecnologías.

La rápida expansión de las tecnologías a todas las dimensiones de la vida humana también ha alcanzado el campo de la educación y allí ha generado grandes cambios y potencialidades, además de nuevos desafíos para los tradicionales sistemas educativos. Entre los factores que tienen relevancia para el desarrollo, se ve afectada notablemente la educación, ya que ella es la portadora de la cultura y del saber, con lo que se pretende formar al ciudadano del mañana con las mejores herramientas para su posterior desenvolvimiento.

2.2.2. Fundamentación Metodológica

En la práctica, los estudiantes deben poseer habilidades para la investigación esto significa que el modo de investigar característico de dichas áreas también se aplica por igual al ámbito de la diversidad cultural, ya que los investigadores que

llevan a cabo trabajos académicos y de campo en esta dirección no suelen utilizar diferentes métodos y técnicas de investigación de los que les son más familiares y recurrentes cuando realizan trabajos sobre diversidad cultural, intercultural, etc.

Puesto que la elección de un tipo u otro de metodología, principalmente centrada en un paradigma más cuantitativo o más cualitativo, no está suficientemente medida en la literatura científica acumulada durante las últimas décadas en relación con el ámbito de la diversidad cultural, no podría ser tomado hoy como base de justificación en la elección de la orientación metodológica de un estudio sobre este tipo de investigación el mayor o menor respaldo entre la comunidad científica hacia un paradigma de investigación predominante.

2.2.3. Fundamentación Pedagógica

La Pedagogía básicamente es el arte de enseñar por ende es el eje fundamental del Proceso Enseñanza-Aprendizaje, tomando en cuenta que la educación hoy en día está orientada a un enfoque constructivista social, con el fin de formar una persona sin novadoras, creativas personas de progreso.

En tal sentido la tecnología educativa constituye una tendencia pedagógica actual mediante la cual se puede lograr el desarrollo de habilidades, capacidades y contribuir a aumentar el rendimiento académico del estudiante. En relación con esto se destacan los Software Educativos los cuales son considerados como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje, y su utilización se relaciona con la posibilidad y la eficiencia de la enseñanza asistida por computadoras.

2.2.4. Fundamentación Axiológica

El cultivo de valores en una persona es fundamental para ser exitosa, por ende se debe hacer hincapié sobre los mismos tales como la Equidad, inculcar al

estudiante que todos tenemos los mismos derechos y obligaciones de tal manera que debe cumplirlas como tal.

Sembrar en ellos una actitud solidaria de tal modo que ayuden a las personas que necesiten de su apoyo, fomentar en ellos el compromiso que tiene cada uno de ellos en la vida para ser mejores cada día. Uno de los valores más importantes que la persona o el estudiante debe tener muy en claro es la honestidad, siempre debe ser transparente para hacer o decir cada una de las cosas.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

Sección primera. Educación

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

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

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades.

Art. 348.- La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterios de equidad social, poblacional y territorial, entre otros. (Educación, 2011, p. 34)

El Estado financiará la educación especial y podrá apoyar financieramente a la educación fisco misional, artesanal y comunitario, siempre que cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentas de sus resultados educativos y del manejo de los recursos públicos, y estén debidamente calificadas, de acuerdo con la ley.

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo Primero

Sección Primera, Educación

Art. 347. Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (Asamblea, 2008)

Todas las personas tienen derecho al acceso de la tecnología siempre y cuando se enmarquen en el respeto y consideración de todas las personas.

El centro de la educación, que durante mucho tiempo fue el maestro, transmisor de conocimientos, se ha desplazado hacia el estudiante, que utiliza intensivamente las tecnologías de la información y la comunicación, vive la solidaridad, respeta la naturaleza y a sus semejantes

Ley Orgánica Educación Intercultural de la República del Ecuador 2011.

De las obligaciones del Estado respecto del derecho a la educación.

Art. 5

Literal m. “Propiciar la investigación científica, tecnológica y de la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente.”

Ley de Tecnologías de Información Uso de las Computadoras

Título I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Esta Ley tiene por objeto establecer las normas, principios, sistemas de información, planes, acciones, lineamientos y estándares, aplicables a las tecnologías de información que utilicen los sujetos a que se refiere el artículo 5 de esta Ley y estipular los mecanismos que impulsarán su extensión, desarrollo, promoción y masificación en todo el ámbito del Estado. **Parágrafo Único:** Se excluye del objeto de esta ley, lo previsto en las leyes que regulan la materia de contenidos de información y de telecomunicaciones.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

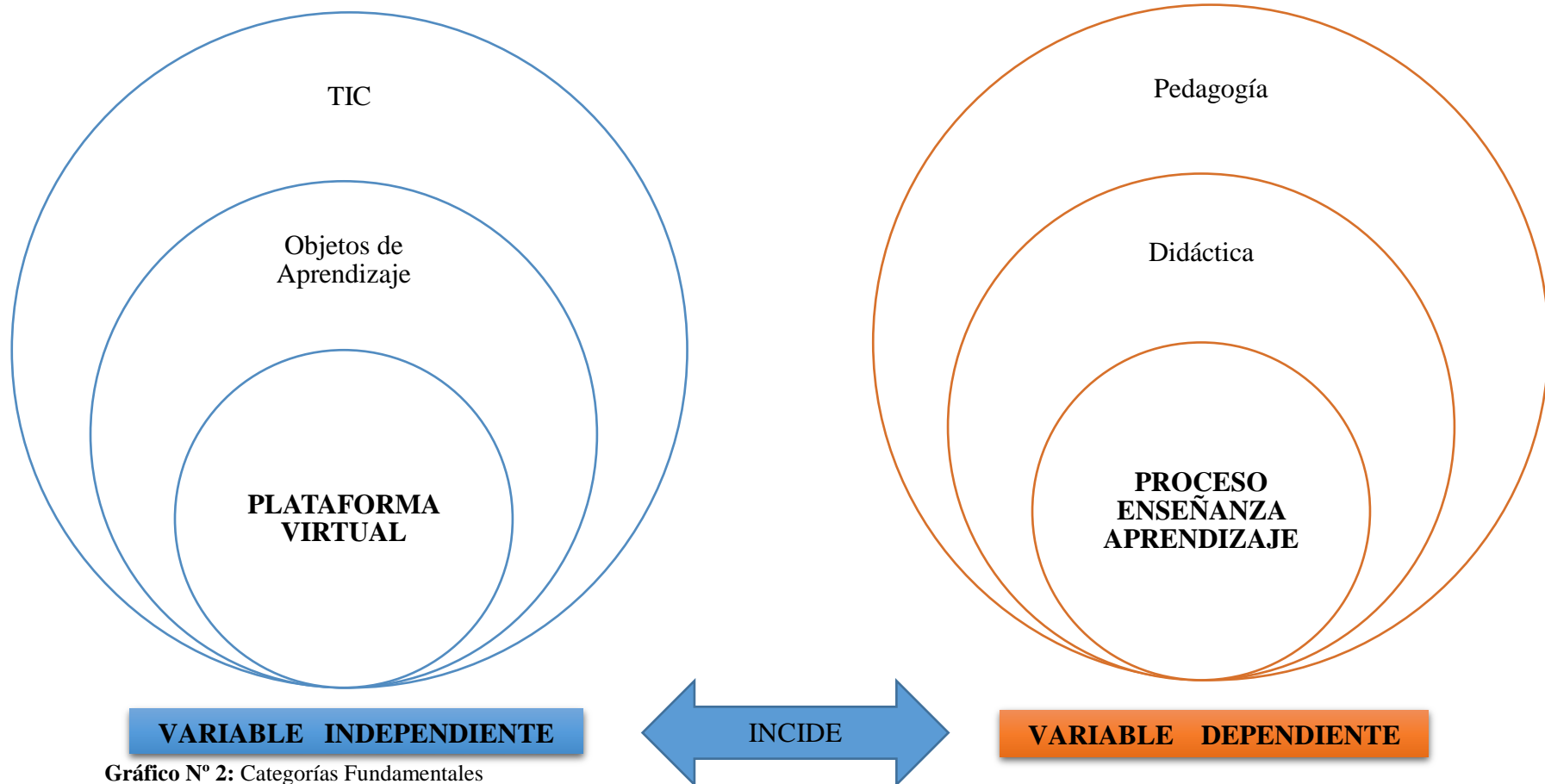


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: PLATAFORMA VIRTUAL

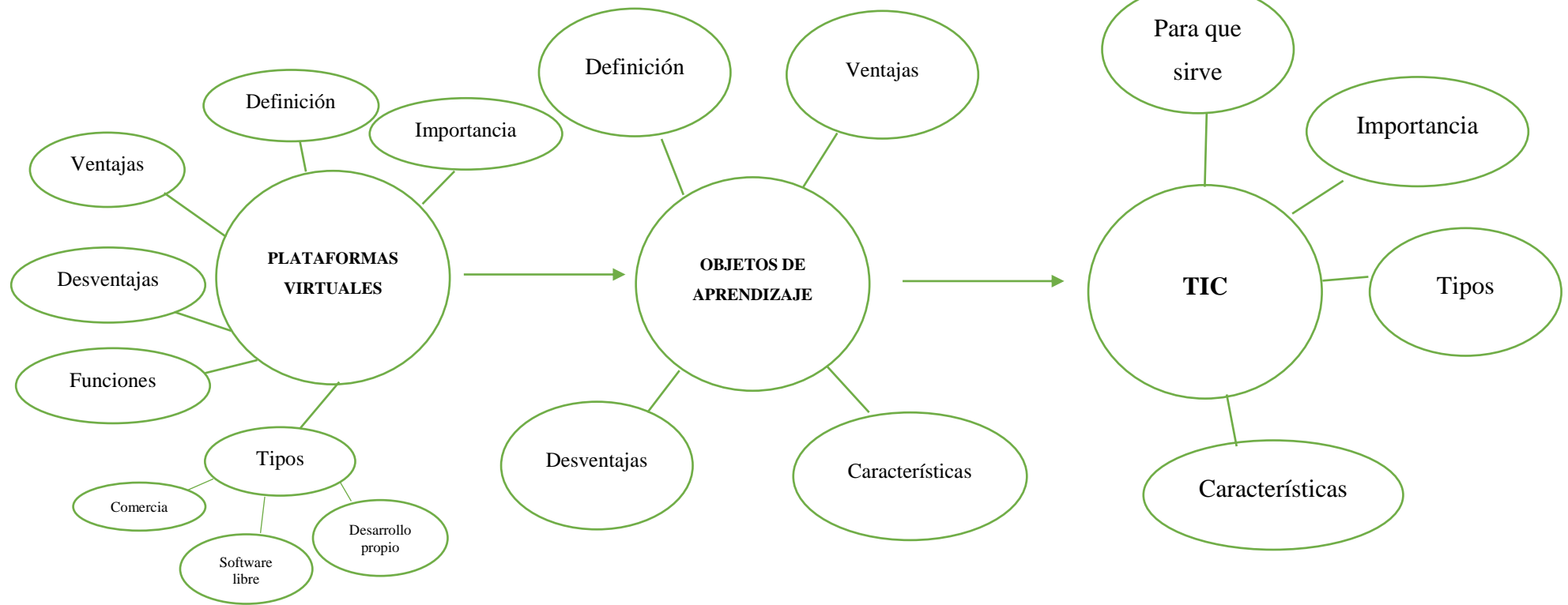


Gráfico N° 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

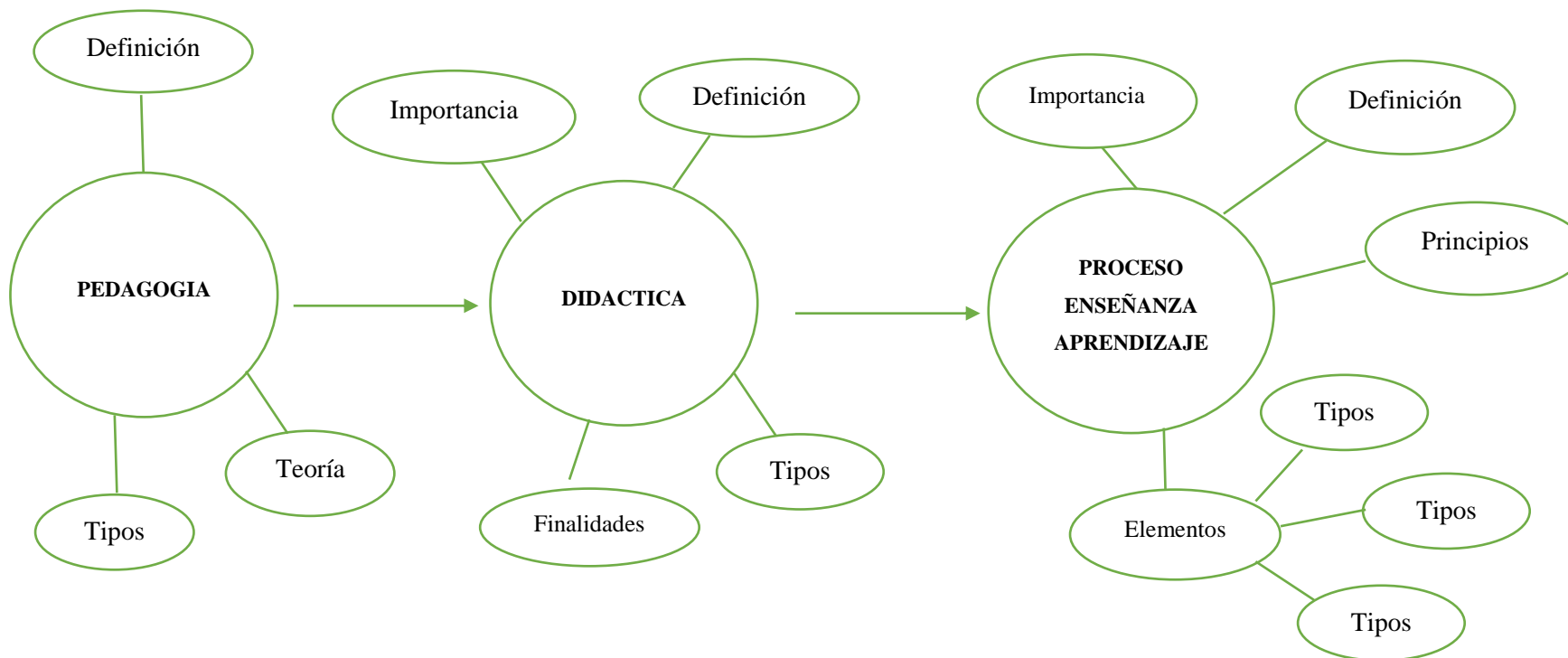


Gráfico N° 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

2.4.1. Variable Independiente

PLATAFORMA VIRTUAL

Definición

“Una plataforma virtual educativa, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes, su función es permitir la creación y gestión de desempeños completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación” (Velasquí, 2011, p. 20).

Además es un software educativo que permite al docente tener un espacio en donde pueda poner toda la información para su clase como son: foros, wikis, evaluaciones, contenidos, etc.

Una plataforma de aprendizaje, es un conjunto de estructuras, políticas, técnicas, estrategias y elementos de aprendizaje que se integran en la implementación del proceso enseñanza-aprendizaje, dentro de las instituciones educativas. Si esta plataforma es virtual las estructuras y técnicas se fundamentan en las TIC, y las políticas y estrategias en la educación a distancia. Las TIC han evolucionado y con esto ha aumentado las posibilidades educativas de quienes las utilizan, inicialmente se utilizaba como único medio de comunicación el correo, luego se fueron incorporando otros canales, como el foro, el Chat y las video conferencias y con ellos nuevos materiales multimedia. (Elvir, 2011)

La implementación de los materiales educativos para las plataformas virtuales deben responder no solo a los contenidos, estrategias de aprendizaje y evaluación, sino que aquí entra un nuevo elemento que es la moderación del curso, que implica en primera instancia manejo de herramientas tecnológicas, luego el conocimiento de las teorías de aprendizaje de ambientes colaborativos y de investigación.

Importancia

Aprender de otros: los cursos de formación: Los cursos de formación constituyen, sin duda, la modalidad formativa más extendida. Típicamente, los cursos implican la presencia de un formador que es considerado experto en un ámbito de conocimiento disciplinar, el cual determina el contenido.

Aprender con otro: aprendizaje colaborativo: En muchas ocasiones aprendemos con otros realizando tareas grupales. El aprendizaje colaborativo comprende aquellos procesos formativos que orientan al grupo.

Aprender solos: la autoformación: La autoformación parte del supuesto de que cualquier profesional es un individuo capaz de iniciar y dirigir por sí mismo procesos de aprendizaje y formación.

El aprendizaje informal: En muchas ocasiones aprendemos cosas sin que nos lo hayamos propuesto. Observamos a alguien haciendo algo, leemos un artículo que por casualidad hemos encontrado, accedemos a una página de internet que proporciona información que se busca pero resulta de interés. (Sanchez, 2009, p. 9)

La plataforma de educativa virtual ha constituido unos de los pilares fundamentales en la construcción del conocimiento, en la formación a través de internet, el aprendizaje colaborativo puede facilitarse mediante herramientas sincrónicas o asincrónicas tales como el Chat, el correo electrónico o las listas de distribución y foros. Pero además de estos instrumentos de comunicación ya convencionales, existen distintos tipos de software destinado específicamente al trabajo colaborativo que permiten trabajar serial y /o simultáneamente en un mismo fichero, contemplar la interfaz de una unidad

Características de la plataforma virtual

Interactividad.- El estudiante se convierte en protagonista de su propia formación.

Flexibilidad.- Capacidad de adaptación a la estructura y necesidades de una institución.

Escalabilidad.- Capacidad de la plataforma para soportar un número creciente de usuarios.

Estandarización.- Reutilización e interoperabilidad de contenidos en distintas plataformas por un lado los cursos deben seguir un estándar y por otro las plataformas deben soportar dicho estándar (Contreras, 2014, p. 37)

La plataforma permite transferir los materiales elaborados para una asignatura a la página web de otra asignatura. Esto es bastante útil para aprovechar la labor realizada durante un año en los años siguientes, o, también, en aquellos casos en los que estemos impartiendo varias asignaturas y un mismo recurso elaborado para una de ellas quiera ser utilizado en las restantes.

Ventajas

Fomento de la comunicación profesor/alumno: El profesor tiene un canal de comunicación con el alumno permanentemente abierto.

Facilidades para el acceso a la información: Permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado.

Fomento del debate y la discusión: Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.

Desarrollo de habilidades y competencias: El modelo educativo que promueve el espacio europeo tiene entre sus objetivos no sólo la transmisión de conocimientos sino el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales.

El componente lúdico: El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, videos, Chat etc. En muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante.

Fomento de la comunidad educativa: Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos. (Cardenas, 2011)

Como se menciona las plataformas educativas son muy útiles y es cuestión de los profesores que le den el correcto uso al momento de usarlas, es decir que este bien estructuradas las fases de creación y diseño de actividades, empleando la mayor cantidad posible de herramientas en la búsqueda de lograr un mejor aprendizaje

Desventajas

Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor: El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.

Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos: El empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura.

El acceso a los medios informáticos y la brecha informática: La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos. (Cardenas, 2011)

Sin embargo, este aspecto en la sociedad de la información resulta absolutamente esencial. Entre las que están las plataformas educativas, cuyo uso es de gran importancia en los entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje ya que forman un espacio de interacción entre profesores y alumnos.

Tipos de Plataformas Virtuales

Existen números tipos de plataforma virtuales; sin embargo, todas ellas permiten la creación y la gestión de cursos completos para la web sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación o de diseño gráfico. Por lo general las plataformas virtuales incluyen herramientas para facilitar el aprendizaje, la comunicación y la colaboración; herramientas de gestión del curso; y herramientas para el diseño del interfaz de usuario.

Plataformas Comerciales

WebCT: WebCT (Web Course Tools, o Herramientas para Cursos Web) es un sistema comercial de aprendizaje virtual online, el cual es usado principalmente por instituciones educativas para el aprendizaje a través de Internet.

ECollege: Es una compañía de software con sede en Denver, EE. UU. Fundada en 1996, eCollege se formó como una empresa proveedora de software como servicio inicialmente con el nombre de "Real Education INC".

FirsClass: Permite crear, gestionar y administrar un verdadero campus virtual. Poniendo a disposición de la comunidad educativa instructores, estudiantes, padres diferentes escenarios de aprendizaje y colaboración, se

superan así las limitaciones de espacio, lugar y tiempo tradicionales.
(Mancheno, 2013, p. 50)

Además se pueden beneficiar de las ventajas de una intranet pensando para la educación online, su fiabilidad, su fácil manejo y las posibilidades de comunicación que presenta, como correo interno, conversaciones, transferencia de ficheros de otras aplicaciones, etc. Proporciona el entorno adecuado para la formación online y y de esta forma mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Plataformas a Medida

Campus Virtual: Este tipo de plataforma virtual es creada por universidades para su propio beneficio.

Plataformas de Investigación y Colaboración

Moodle: Es una herramienta para producir cursos basados en internet, páginas web y procedimientos que permitan fácilmente la comunicación a través de Internet y el trabajo colaborativo.

Fue diseñado por Martin Dougiamas de Perth, Australia Occidental, apoyándose en el marco de la teoría del constructivismo social. La palabra Moodle, en inglés, es un acrónimo para Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular, Orientado a Objetos. También es un verbo anglosajón que describe el proceso ocioso de dar vueltas sobre algo, haciendo las cosas como se vienen a la mente, una actividad amena que muchas veces conllevan al proceso de introspección retrospectiva y, finalmente, a la creatividad. (Ruiz J. , 2013, p. 5)

Moodle permite crear espacios virtuales de trabajo, formados por recursos de información en formato textual o tabular, fotografías o diagramas, audio o vídeo, páginas web o documentos acrobat entre muchos otros, así como recursos de formación tipo tareas enviadas por la web, exámenes, encuestas, foros entre otros. Moodle facilita los mecanismos mediante los cuales el material de aprendizaje y las actividades de evaluación son realizados por el estudiante pero también donde

los tutores o facilitadores pueden introducirse en el diseño y la forma de llevar el conocimiento hasta sus estudiantes.

Funciones de la plataforma virtual

Para el empleo de una Plataforma Virtual es básico conocer las funciones que ha de cumplir en el proceso de aprendizaje, dependiendo del tipo de software pueden realizar funciones básicas propias de los materiales educativos, en algunos casos pueden proporcionar funciones específicas.

Función Instructiva: “Una de las principales funciones que poseen los programas educativos es el aprendizaje en los usuarios, ya que este es una de las características y propósitos que persigue. Los usuarios en función a los objetivos del programa desarrollan diversas actividades, que se orientan al logro de estos” (Velasteguí, 2011, p. 20). En el proceso de aprendizaje la computadora actúa como mediador en la construcción del conocimiento, promoviendo actividades interactivas a través de la plataforma.

Función Informativa: La Plataforma Virtual como cualquier material educativo, es un elemento que proporciona información como contenidos educativos a los estudiantes, además de servir como un material complementario para la labor del docente.

Función Motivadora: La introducción del computador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por si sola es un elemento de motivación intrínseca, que propicia que los estudiantes se sientan atraídos e interesados. “Además los programas llevan inmersos sistemas de motivación con el propósito de captar la atención y generar el interés por el trabajo educativo. La función motivadora, por ello se constituye en una de las principales características de la Plataforma Virtual” (Velasteguí, 2011, p. 23).

Función Evaluadora: “Los programas educativos por lo general poseen sistemas de registros de usuarios, con el propósito de registrar las acciones y los logros de los estudiantes” (Andrade, 2011). Además la retroinformación de los logros se produce en el acto, propiciando en el caso de los errores nuevas secuencias de aprendizaje.

Función Investigadora: Los programas especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Función Expresiva: “Dado que los computadores son máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representan nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias” (Andrade, 2011). Desde el aspecto informático que estamos tratando, el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el computador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc.

Función Lúdica: “Trabajar con el computador realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes” (Velasquí, 2011, p. 26). Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

Función Innovadora: “Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar material didáctico con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas

formas de uso” (Andrade, 2011). Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

OBJETOS DE APRENDIZAJE

Definición

Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación. (Educación, 2013)

Los objetos de aprendizaje en el ámbito educativo se introducen sin considerar necesariamente a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), sin embargo, es a partir de éstas cuando cobra fuerza la idea de tener unidades de aprendizaje autocontenidas, interoperables capacidad de integrarse en estructuras y plataformas diferentes–, reutilizables, durables y actualizables.

Características

Los Objetos de Aprendizaje, deberían cumplir ciertas características, para ser considerados como tales. Para Polsani las características, acordadas por la comunidad científica, para los OA son: accesibilidad, reusabilidad e interoperabilidad. Sicilia y García agregan a este acuerdo la durabilidad.

Adaptando una definición del Wisconsin Online Resource Center, Robert J. Beck⁵ sugiere que un Objeto de Aprendizaje debe tener las siguientes características:

- Son una nueva manera de pensar acerca del material educativo. Tradicionalmente, dividido en partes que insumen varias horas. Los Objetos de Aprendizaje son pequeñas unidades de aprendizaje cuya duración, por lo general, va de dos a quince minutos.
- Son auto-contenidos, cada Objeto de Aprendizaje se puede abordar de forma independiente.
- Son reutilizables, cada Objeto puede ser utilizado (reutilizado) en múltiples contextos y para múltiples propósitos educativos.
- Pueden ser ensamblados, los Objetos de Aprendizaje pueden ser agrupados para formar una colección de contenido o secuencia de aprendizaje, incluso con la estructura de un curso tradicional.
- Son etiquetados con metadatos, todos los Objetos de Aprendizaje cuentan con información que los describe, la cual permite su fácil localización a través de una búsqueda. (Vargas L. , 2012)

La incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación) en los diferentes ámbitos de la sociedad en que se está inmerso, es una realidad absolutamente consolidada hoy día. La educación no está excluida de esta nueva realidad y, actualmente son múltiples las modalidades y el grado de incorporación de estas herramientas Internet, las multimedia, las páginas Web, las plataformas interactivas) a la educación.

Elementos estructurales de un Objeto de Aprendizaje

La estructura de un OA ha tenido varios giros trascendentales a través del tiempo que demuestran el análisis que la comunidad académica ha realizado con respecto al tema. Al principio, sin usar aún el término de Objeto de Aprendizaje, se habló de recursos que pudieran ser reutilizados en diferentes contextos, como documentos o imágenes, cuya estructura estaba auto-contenida en el resumen del documento, las palabras claves o simplemente el nombre.

El valor pedagógico está presente en la disponibilidad de los siguientes componentes:

Objetivos: Expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender.

Contenidos: Se refiere a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, etc.

Actividades de aprendizaje: Que guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos.

Elementos de contextualización: Que permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto. (Educación, 2013)

Aunque no está contemplada en esta definición, la evaluación es una herramienta que permite verificar el aprendizaje logrado. Están en concordancia con los objetivos propuestos y por el tipo de contenido presentado.

Ventajas

- Evita la necesidad de recrear los recursos existentes.
- Diseño y proceso de desarrollo consistentes.
- Facilita la búsqueda de contenido existente.
- Reutilizables en diferentes contextos educativos y para diferentes alumnos.
- Capaz de supervisar el uso de los materiales por los alumnos.
- Accesible en el mediano y largo plazo.
- Estandariza contenido para un uso extendido.
- La apariencia de los recursos obstructivos promueve la comodidad.
- Puede individualizar la educación. (Ruiz J. , 2010, p. 12)

Desventajas

- Falta de experiencia en producción de e-learning
- Necesita contar con recursos
- Requiere considerable apoyo tecnológico
- Falta de experiencia en la evaluación de los OA.

- Requiere tecnología de información, incluyendo acceso a
- Internet de banda ancha y un sistema de gestión del aprendizaje
- Falta de familiaridad con el proceso de instrucción
- Disponibilidad limitada
- Requiere que el alumno desarrolle un nivel de comodidad con el computador como herramienta de instrucción (Ruiz J. , 2010, p. 12)

LAS TIC (TECNOLOGÍA DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN)

En el medio actual en que vivimos ha ido evolucionando los modelos familiares, entornos profesionales diferentes, alumnos con una creatividad e imaginación con desarrollo en su conocimiento muy alto, el cual exige cambios en el sistema educativo actual, que se encuentre basado en igualdad de oportunidad y no exista discriminaciones, con buenas perspectivas a la nueva sociedad de la información tecnología de la cual se acentúa una evolución educativa.

En esta evolución que se plantea, las TIC tiene un rol muy importante, ya que se convierten en el instrumento de los cambios que la sociedad de la información ha causado en el ámbito de la formación. Por consiguiente los establecimientos educativos, autoridades, docentes en general se han dado cuenta que el uso de las TIC en la enseñanza mejora la educación y el desarrollo en los estudiantes.

Importancia de las TIC en la educación

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TICS es un conjunto de medios o herramientas tecnológicas de la informática y la comunicación de que podemos utilizar en pro del aprendizaje; su importancia no puede desconocerse. La facilidad de crear, procesar, difundir información ha roto todas las barreras que limita la adquisición del

conocimiento, contribuyendo al desarrollo de habilidades y destrezas comunicativas entre docentes y estudiantes. (Ramirez, 2008).

Las (TICs), ha innovado la educación notablemente, ha cambiado la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del maestro y el estudiante, al mismo tiempo que cambian los objetivos formativos para los alumnos dado que estos tendrán que formarse para utilizar, usar y producir con los nuevos medios, además el docente tendrá que cambiar sus estrategias de comunicación y asumir su función de facilitador del aprendizaje de los alumnos en entornos cooperativos para ayudarlos a planificar y alcanzar los objetivos.

Las TICs nos ofrecen diversidad de recursos de apoyo a la enseñanza (material didáctico, entornos virtuales, internet, blogs, wikis, webquest, foros, chat, mensajerías, videos conferencias, y otros canales de comunicación y manejo de información) desarrollando creatividad, innovación, entornos de trabajo colaborativo, promoviendo el aprendizaje significativo, activo y flexible. Hablando de las Tics no podemos ignorar la importancia que sin duda dentro de esta nueva sociedad del conocimiento tienen y que obligan a que la educación se acomode a las exigencias que aún tiene respecto de esta. (Ramirez, 2008)

Una ventaja directa en el campo educativo es la posibilidad que ofrecen para la simulación de fenómenos, sobre los cuales el estudiante puede trabajar sin ningún riesgo, observar los elementos significativos de una actividad o proceso, otra característica significativa es la interactividad en donde el estudiante no solo está construyendo el conocimiento sino que también está desarrollando el pensamiento.

Por esto, las TIC adquieren importancia en la formación docente y no sólo en la formación inicial, sino durante toda la vida profesional, debido a que cada vez más las TIC juegan un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes, recordemos que, por ejemplo, el uso de Internet cada vez adquiere más adeptos, lo que implica que la información es buscada y encontrada más rápido que dentro de la escuela. Para muchos docentes el uso de las TIC implica ciertas desventajas, tales como aprender a usar las tecnologías, actualizar los equipos y programas, sobre todo, implica ocupar un tiempo fuera del lugar de trabajo , el cual muchos docentes no pretenden acceder. (Gómez & Martinez, 2010, pág. 211)

Según Mumtag (2005) manifiesta, los principales factores que influyen en el uso de las TIC por parte de los docentes son: el acceso a este tipo de recursos, calidad de software y equipos, facilidad o simplicidad de uso, incentivo para cambiar las prácticas pedagógicas usando tecnología, el apoyo y solidaridad de las escuelas para usar las TIC en el currículo.

Cambio evolutivos en la enseñanza

La llegada de las TIC al mundo de la educación ha abierto muchas puertas y por ello el esquema tradicional del maestro que enseña y el alumno que aprende o reproduce lo que le ha enseñado el maestro no es suficiente. Se ha producido un gran cambio en el objeto de la educación. El objeto de la enseñanza no debe ser que el alumno aprenda, sino que el alumno aprenda a aprender. (Carreño González, 2012, pág. 378)

El proceso educativo que se ha venido impartiendo ya no es el recomendado, para ir descubriendo o investigando las nuevas enseñanzas que circula por internet, ahora una personas que no tenga los conocimientos necesarios en computación se puede decir que es analfabeta tecnológicamente por tal motivo en indispensable tener un nuevo modelo educativo que ayude a evolucionar de acuerdo a las nuevas tecnologías.

Las principales funcionalidades de las TIC en la Educación Básica Regular están relacionadas con lo siguiente:

- Alfabetización digital de los estudiantes, profesores y familias.
- Uso personal (profesores y alumnos): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Comunicación con las familias (a través de la web de la escuela).
- Comunicación con el entorno.

- Relación entre profesores de diversas escuelas (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

¿Por qué debemos integrar las TIC en la Educación?

La era Internet exige cambios en el mundo educativo, y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas...) y la creciente multiculturalidad de la sociedad, con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas (casi medio millón de niños inmigrantes en, de los que una buena parte no domina inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva. (Gómez & Martínez, 2010, pág. 212)

Su utilidad en la vida cotidiana ha comenzado a tomar un mayor interés en lo que respecta al Ámbito Educativo, considerándose como una herramienta que puede ayudarnos a acceder a una gran cantidad de Material Didáctico, además de una corriente en la que se busca utilizar Aplicaciones Educativas en estos dispositivos, siendo una controversia por quienes prefieren lo tradicional de los libros y la escritura manuscrita.

El Docente Frente a la Tecnología

En los últimos años se han realizado diferentes investigaciones con el objetivo de conocer el grado de formación que tienen los docentes en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el grado en que transfieren este conocimiento a su práctica educativa.

- Los docentes muestran gran interés por estar formados en el uso de las TIC.

- Los más jóvenes se muestran más preocupados por su incorporación, utilización y formación, que los de más edad.
- Los docentes se muestran cautelosos ante el uso de las nuevas tecnologías, debido a que se autoevalúan como no capacitados.
- Los docentes tienden a solicitar capacitación para resolver el problema de su desconocimiento en la utilización de las TIC.
- Generalmente han recibido alguna capacitación para el manejo técnico, no así para su utilización didáctica.
- De forma general, se puede afirmar que no han recibido una verdadera cualificación a los largo de sus estudios, para incorporarlas a su actividad profesional. (Canales, 2013)

Uno de los errores más significativos que se ha cometido en la formación de los docentes, es que se ha tenido una visión demasiado técnica e instrumental, descuidando la formación del conocimiento que les posibilita incorporar las TIC a la práctica didáctica-curricular y transformar y crear entornos diferenciados para el aprendizaje.

2.4.2. Variable Dependiente

PEDAGOGÍA

Definición

La pedagogía es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación. Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas, y tiene como fundamento principal los estudios de Kant y Herbart. Usualmente se logra apreciar, en textos académicos y documentos universitarios oficiales, la presencia ya sea de Ciencias Sociales y Humanidades, como dos campos independientes o, como aquí se trata, de ambas en una misma categoría que no equivale a igualdad absoluta sino a lazos de comunicación y similitud epistemológica. (Feldman, 2005, p.76)

De acuerdo a lo citado por el autor la pedagogía ayuda en el rol que desempeña el docente, ya que permite conocer métodos, técnicas y varios recursos, además que facilita el trabajo que desempeña día a día, en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

“La Pedagogía comprende un conjunto de proposiciones teóricas y metodológicas, enfoques, estrategias y técnicas que se articulan en torno al proceso educativo, formal e informal, con la intención de comprenderlo e incidir efectiva y propositivamente sobre él”. (Zirconx, 2012).

El objetivo principal de la pedagogía es proporcionar las guías para poder planificar, poner en ejecución para posteriormente evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechándose de la de otras ciencias que influyen y aportan directamente en este proceso, entre ellas se tiene la psicología, sociología, historia, entre otras, el pedagogo es el experto en educación formal y no formal que investiga la manera de organizar mejor sistemas y programas educativos, con el objeto de favorecer al máximo el desarrollo de las personas y las sociedades. Estudia la educación en todas sus vertientes: escolar, familiar, laboral y social.

Tipos de Pedagogía

- **Pedagogía normativa:** "establece normas, reflexiona, teoriza y orienta el hecho educativo, es eminentemente teórica y se apoya en la filosofía.
- **Pedagogía tecnológica:** estudia aspectos como los siguientes:
 - La metodología que da origen a la pedagogía didáctica
 - La estructura que constituye el sistema educativo.
 - El control dando origen a la organización y administración escolar.
- **Pedagogía descriptiva:** estudia el hecho educativo tal como ocurre en la realidad, narrativa de acontecimientos culturales o a la indicación de elementos y factores que pueden intervenir en la realización de la práctica educativa.

- **Pedagogía psicológica:** se sitúa en el terreno educativo y se vale de las herramientas psicológicas para la transmisión de los conocimientos.
- **Pedagogía teológica:** Es la que se apoya en la verdad revelada inspirándose en la concepción del mundo.
- **Pedagogía experimental:** Se le llama así porque busca la observación directa y exacta de los procesos psíquicos-educativos y psíquico –instructivo y desarrollar datos estadísticos. (Villarreal, 1990)

La educación se reduce a hacer que el individuo se ponga en condiciones de satisfacer sus necesidades biológicas y las de su grupo o tribu. No hay un proceso de transmisión consciente por que los jóvenes imitan los gestos de los adultos y una vez que los posee se integra al grupo.

Teorías de la Pedagogía

Teoría Tradicionalista

La pedagogía escolar se halla en el cruce de modelos del pasado y del presente. La escuela es una institución que está constituida históricamente. De esta manera, los elementos de modelización culturales y tradicionales no se revelan solamente pasados, o en relación con el pasado: ellos están siempre presentes bajo la forma de fundamentos, de referencias, aún si la práctica los ha adaptado (en parte) a las exigencias psicosociales de hoy en día. Las instancias pedagógicas, la clase, el curso, los modos de actuar de los profesores y de los alumnos, sus expectativas y sus representaciones tienen un origen que se puede cuestionar como histórico o como función primaria. Esta permanencia en el seno de la pedagogía escolar permite comprender la escuela. Entre presente y memoria, la pedagogía es evolución. (Gómez M. , 2012)

Cuando los docentes amenazan a sus estudiantes con calificaciones bajas cuando no cumplen con sus tareas, de igual manera el de controlar la disciplina mediante notas y sanciones, el de repetir varias veces los mismo problemas matemáticos para que el estudiante se aprenda, cuando llega atrasado cerrar la puerta para evitar su ingreso, son alternativas tradicionalistas que no tienen ningún tipo de valor y lo único que consiguen es el de formar una clase con miedos, desmotivaciones llena de amenazas.

Teoría Constructivista

Es la Teoría del Aprendizaje que destaca la importancia de la acción es decir del proceder activo en el proceso de aprendizaje. Inspirada en la psicología constructivista, se basa en que para que se produzca aprendizaje, el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción, esto significa que el aprendizaje no es aquello que simplemente se pueda transmitir. (Andino, 2010)

El método y objetivos marcan en sí el proceso de enseñanza en los niños/as, la principal idea es que el aprendizaje de la persona se construya, la mente del individuo procese conocimientos nuevos partiendo de enseñanzas anteriores, en los estudiantes el aprendizaje tiene que ser más activo, participando en actividades que ayuden a su desarrollo y no permanecer simplemente observando lo que el docente o educadora explica en clase.

DIDACTICA

Definición

La didáctica es el arte de enseñar. Como tal, es una disciplina de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él. La palabra proviene del griego (didácticos), que designa aquello que es perteneciente o relativo a la enseñanza. En este sentido, la didáctica tiene dos expresiones: una teórica y otra práctica. A nivel teórico, la didáctica estudia, analiza, describe y explica el proceso enseñanza-aprendizaje para, de este modo. (Moreno, 2008)

De una forma práctica la didáctica se basa en un funcionamiento como ciencia aplicada, ya que emplea las teorías de enseñanza y también interviene en el proceso educativo con la propuesta de la utilización de modelos, métodos y técnicas que permitan optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se puede manifestar que la didáctica es parte de la pedagogía que siempre está interesado por el saber, además de dedicarse a la formación dentro de un contexto determinado donde interviene la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos con el único objetivo de contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje con la utilización de instrumentos teóricos y prácticos que sirvan para la investigación, formación y desarrollo integral del estudiante.

Importancia

La Didáctica facilita al profesorado el conocimiento de los métodos y modelos más apropiados para tomar las decisiones ajustadas a los procesos de enseñanza aprendizaje, la elección del proyecto formativo más valioso y la creación de cultura coherente con las necesidades y expectativas de todos los participantes, singularmente el socio-grupo de clase y la comunidad educativa con la que ha de desarrollar un proceso siempre indagador de formas de pensamiento y transformación integral.

En resumen la didáctica tiene gran importancia para su práctica en la dirección del proceso pedagógico, pues sistematiza regularidades generales del proceso de enseñanza aprendizaje.

Tipos de Didáctica

Desde conocidos modelos de memorización hasta complejos sistemas de aprendizajes, he aquí una clasificación de los tipos de didáctica más importantes:

- **Didáctica General:** “Esta disciplina se elabora y se aplica en ámbitos donde no es necesario tomar en cuenta ni la información a enseñar, ni el entorno en el que se realiza como tampoco el sujeto que es destinatario de tal enseñanza”. (Urieta, 2014)

Esta didáctica elabora principios y técnicas que pueden ser útiles para cualquier tipo de aprendizaje y se trata mayormente de métodos relacionados con valores o normas generales dentro del ámbito educativo, se toma a la enseñanza como un todo y se la estudia y analiza para generar modelos base en cuanto a los procesos de aprendizaje.

- **Didáctica Diferencial:** “Los criterios de elaboración de metodologías de enseñanza diferenciales toman en cuenta para su planteamiento como punto más importante la situación sociocultural, conocimientos, habilidades y características específicas el individuo o grupo de individuos al que aplicaran tales métodos” (Urieta, 2014).

Aquí no se tiene en cuenta la materia o la información a tratar, sino que se basa en las capacidades del sujeto, está más abordada por la psicología y la pedagogía y se hace énfasis en los procesos que realizan los individuos para llegar al conocimiento.

Los campos que más abordan estos tipos de didácticas generalmente son los relacionados con la enseñanza de preescolar o primaria como así también los del terreno de enseñanza especial para personas con capacidades reducidas, donde lo importante no es tanto el contenido de lo que se aprende sino más bien el camino que se lleva durante todo el proceso de aprendizaje. (Moreno, 2008)

- **Didáctica Específica:** “Los parámetros más importantes a la hora de elaborar planes y modos de estudio, son aquellos que tienen que ver con el contenido en si del conocimiento a abordar, es decir, se realizan y se estudian metodologías diferentes a cada materia abordada” (Urieta, 2014).

Es generalmente utilizada en campos de aprendizajes más avanzados donde se toma como punto de gran importancia el contenido en si de lo que se va a enseñar, y en base a esto se elaboran planes para llevar a cabo de una manera más eficaz el proceso de aprendizaje.

- **Didáctica Ordinaria:** “Son aquellos métodos elaborados con un lenguaje coloquial y basados en el sentido común, están realizados sobre esbozos, y los cognitivos prácticos y tendientes a generalizaciones o conocimientos universales” (Urieta, 2014).

En la práctica son usualmente utilizados en situaciones de trabajos o talleres grupales eventuales que permiten la inmediatez hacia un determinado aprendizaje o a la introducción del mismo sin profundizar demasiado.

- **Didácticas Variables:** Son tendencias en los diferentes métodos didácticos y se van modificando rápidamente con el tiempo, incorpora constantemente nuevos modos y herramientas en sus procesos de aprendizaje, tanto en el lenguaje que utiliza como en los elementos específicos que se apropia.

Finalidades de la Didáctica

Finalidad teórica: “Como todas las ciencias, trata de adquirir y aumentar el conocimiento cierto, aquello que sabemos sobre su objeto de estudio, que es el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Jiménez, 2015, p. 42). Para la descripción, es preciso acercarse sin prejuicios al objeto de estudio, mezclarse con él, verlo de cerca y obtener sobre el mismo diferentes puntos de vista.

Finalidad práctica: Regular, dirigir en la práctica el proceso de enseñanza aprendizaje es la otra finalidad. “Se trata de intervenir para dirigir procesos, mejorar condiciones de aprendizaje, solucionar problemas, obtener la formación, la instrucción formativa en la línea de conseguir la educación global, el desarrollo de facultades” (Jiménez, 2015, p. 42)

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Definición

El proceso de enseñanza aprendizaje es la expresión de capacidades y de características psicológicas de los estudiantes desarrollados y actualizados a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado. En el cual el estudiante desarrolla la cultura del trabajo autónomo. (Jerez, 2013)

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica.

Es la expresión de capacidades y de características psicológicas de los estudiantes desarrollados y actualizados a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado. En el cual el estudiante desarrolla la cultura del trabajo autónomo. (Fernández, 2015, p. 5)

En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El proceso enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.

La importancia

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje es una de las funciones más importantes ya que en este intervienen diversos factores en los cuales los seres humanos van adquiriendo nuevas experiencias que les va dejando un nuevo aprendizaje, cabe mencionar que dicho aprendizaje está relacionado con la educación y el desarrollo personal, a través de estos se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. (Najera, s.f.)

Existen cuatro factores fundamentales para llevarse a cabo el aprendizaje, los cuales son: Inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación. Cada factor es de suma importancia para tener un aprendizaje satisfactorio.

Otro modelo de suma importancia es la entrevista, es un diálogo entablado entre dos o más personas: el entrevistador o entrevistadores que interrogan y el o los entrevistados que responden. Se trata de una técnica o instrumento empleado para diversos motivos, investigación, medicina, selección de personal. Una entrevista no es casual sino que es un diálogo interesado, con un acuerdo previo y unos intereses y expectativas por ambas partes.

Principios Didácticos Fundamentales en el Proceso de enseñanza aprendizaje

- Para aprender, los alumnos deben intervenir significativamente en las actividades matemáticas, sin limitarse a aceptar y aplicar las estrategias enseñadas o mostradas por los docentes.
- Aprender consiste en un cambio de estrategia estable, en el reemplazo de un conocimiento por otro, a raíz de una adaptación a una situación.
- El conocimiento matemático surge del trabajo de los estudiantes, como una respuesta óptima a situaciones problemáticas específicas que lo requieran.
- Las actividades de aprendizaje deben estar enmarcadas en contextos familiares y significativos para los niños, y constituir verdaderos desafíos al poner en conflicto sus conocimientos previos.
- El conocimiento matemático debe surgir como el necesario para pasar de las estrategias iniciales - poco eficientes o inadecuadas- a la estrategia óptima.
- Alumnos y alumnas eligen y comparten diferentes técnicas de resolución, apreciando los "errores" como una parte sustancial del proceso de aprendizaje.
- Los conocimientos y procedimientos matemáticos construidos deben ser valorados por la clase completa.
- Los alumnos deben tener la oportunidad de trabajar y profundizar el conocimiento, hasta lograr un dominio significativo del mismo.
- La argumentación y explicación matemática fundamenta la adecuación de los algoritmos y la modificación del error.
- Al inicio del proceso es probable que niños y niñas utilicen técnicas poco adecuadas, pero una vez modificadas las condiciones de realización de la tarea, se verán "obligados" a transformar sus técnicas para hacerlas más efectivas. (Pico, 2014, p. 34)

La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica. En este campo, existen varios métodos, uno es los medios audiovisuales que normalmente son más accesibles de obtener económicamente y con los que se pretende suprimir las clásicas salas de clase, todo con el fin de lograr un beneficio en la autonomía del aprendizaje del individuo.

Otra forma, un tanto más moderno, es la utilización de los multimedios, pero que económicamente por su infraestructura, no es tan fácil de adquirir en nuestro medio, pero que brinda grandes ventajas para los actuales procesos de enseñanza – aprendizaje.

Elementos del proceso enseñanza/aprendizaje

Los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza/aprendizaje son los siguientes.

La capacidad. Digamos en principio que son las aptitudes o atributos personales del alumno/a que determinarán el éxito con el cual él o ella pueden llevar a cabo la tarea del aprendizaje.

El esfuerzo. Es la intensidad, las ganas, el interés con el que se usa las capacidades para conseguir el aprendizaje. De esta forma los alumnos que tienen pocas capacidades si ponen un mayor esfuerzo pueden aprender más que aquellos de mayor capacidad pero que ponen menor esfuerzo.

Tiempo. Aquí hay verdaderas contradicciones pues el hecho de invertir más tiempo no significa que sea más efectivo.

Calidad de recursos. Aquí no solamente intervienen los elementos materiales que pueda poseer los alumnos/as, sino también todos los referentes a la calidad de la docencia, ambiente físico. (Aguirre & Paladines, 2013, p. 53)

Las teorías actuales del aprendizaje destacan la naturaleza activa del mismo, subrayan como cualidades centrales la abstracción y la transferencia, que sólo son posibles cuando el alumno aplica sus conocimientos a una actividad plena de sentido y en contextos variados que permitan la generalización.

Las exigencias que hoy se están planteando en nuestras sociedades requieren, más que aprender contenidos, ser capaces a lo largo de la vida de aprender en forma independiente, es decir, determinar en forma autónoma qué debe ser aprendido, buscar, evaluar críticamente, seleccionar la información relevante y saber utilizarla para realizar tareas o solucionar problemas.

La evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La evaluación es uno de los elementos más importantes del currículum, ya que va a dar calidad a todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación de los aprendizajes escolares se refiere al proceso sistemático y continuo mediante el cual se determina el grado en que se están logrando los objetivos de aprendizaje. Dicho proceso tiene una función primordial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues por medio de ella se retroalimenta dicho proceso. La evaluación afecta no sólo a los procesos de aprendizajes de los alumnos y alumnas, sino también a los procesos de enseñanza desarrollados por los profesores y profesoras y a los proyectos curriculares de centro. (Suárez, 2010, p. 23)

Si como resultado de la evaluación descubrimos que los objetivos se están alcanzando en un grado mucho menor que el esperado o que no se están alcanzando, inmediatamente surgirá una revisión de los planes, de las actividades que se están realizando, de la actitud del maestro, de la actitud de los alumnos y de la oportunidad de los objetivos que se están pretendiendo. Todo este movimiento traerá como resultado un reajuste, una adecuación que fortalecerá el proceso enseñanza-aprendizaje que se viene realizando; es así como la evaluación desempeña su función retroalimentadora.

2.5. HIPÓTESIS

La utilización de Plataformas Virtuales incide en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad educativa Atahualpa de la Parroquia Atahualpa del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente

Plataformas Virtuales.

Variable Dependiente

Proceso enseñanza aprendiza

Termino que las relaciona

Incide

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE

La presente investigación es de carácter cuanti y cualitativo, porque relaciona directamente el problema con el aprendizaje.

Cualitativo: Porque se engloba los aspectos sociales, tecnológicos y el desarrollo del ser humano, sus necesidades y formación.

Cuantitativo: Porque se manejan datos y cantidades se servirán de referente para realizar la interpretación de la información, es decir busca las causas y la explicación de los hechos que generan el problema, este proceso requiere de la interpretación estadística de los datos y sus resultados pueden ser generalizados.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La modalidad en la que se basa la investigación es una modalidad de campo y bibliográfica

3.2.1. Investigación Bibliográfica - Documental

El trabajo de investigación tendrá una modalidad básica bibliográfica-documental, ya que se acudió a libros, al internet, a documentos, y a través de los mismos se obtuvo información referente al tema de investigación, la misma que ayudara a determinar posibles soluciones al problema.

3.2.2. Investigación de Campo

La investigación será de campo ya que se estará en contacto con el problema, con los involucrados como son los estudiantes, maestros de la institución y en el lugar mismo de la investigación. La investigación será aplicada ya que se utilizará el conocimiento obtenido con respecto al problema para buscar alternativas de solución al mismo.

3.3. NIVELES O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Dentro de la metodología de investigación también se debe considerar los niveles o tipos de investigación, puesto que cada uno de ellos tiene sus propias características.

3.3.1. Investigación Exploratoria

En la presente investigación se busca desarrollar nuevos métodos de enseñanza aprendizaje dentro de cual se relacione la tecnología con la pedagogía, esto permitirá que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades y destrezas que favorezcan como aporte para aplicar en el vivir diario educativo, facilitando la labor del docente como mediador del proceso e incentivar que el estudiante sea su propio generador de los conocimientos para alcanzar un aprendizaje significativo en las diferentes asignaturas.

3.3.2. Investigación Descriptiva

El presente trabajo de investigación pretende conocer actitudes predominantes del problema tanto de los estudiantes como de los profesores en las diferentes materias, así también se pretende describir todos los elementos que intervienen en el problema de investigación, para la mejora del Proceso enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa “Atahualpa”.

3.3.3. Investigación de Asociación de Variables

Para este trabajo de investigación se analizaran las dos variables la versatilidad de la plataforma que faciliten el aprendizaje de diferentes contenidos curriculares de las asignaturas en un entorno de trabajo para el aprendizaje de los alumnos básicamente interactivo que ofrezca amplias posibilidades y oportunidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula para apoyar el ejercicio de la profesión docente, mediante el cual, el estudiante realiza una meta cognición aprende a aprender.

3.4. POBLACIÓN

La investigación está orientada a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa de la parroquia Atahualpa del Cantón Ambato, provincia Tungurahua, para posteriormente realizar una comparación entre aquellos estudiantes que utilizan una Plataforma Virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje, para obtener resultados claros y precisos sobre la propuesta.

Población	Especialidad	Frecuencia
1ro de bachillerato "A"	Electrónica	38
1ro de bachillerato "B"	Electrónica	39
1ro de bachillerato "A"	Electricidad	34
1ro de bachillerato "B"	Electricidad	39
1ro de bachillerato "A"	Ciencias	40
1ro de bachillerato "B"	Ciencias	36
1ro de bachillerato "C"	Ciencias	31
1ro de bachillerato "A"	Mecánica	43
Docentes		100
Total		400

Cuadro N° 1: Población

Elaborado

por:

Viviana

Araceli

León

Taípe

3.6. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

El plan de recolección de la información contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación de acuerdo con el enfoque escogido, debiendo recopilar la información en la institución educativa en base a una encuesta estructurada para los estudiantes, sustentada en los objetivos, teorías, hipótesis y variables específicas del proyecto.

La información es confiable debido a que se aplica a las personas con intereses y expectativas comunes, lo cual fortalece la investigación.

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para lograr alcanzar los objetivos propuestos de investigación y poder comprobar mediante las encuestas la hipótesis
¿De qué personas u objetos?	De los estudiantes de la Unidad Educativa “Atahualpa”
¿Sobre qué aspectos?	Utilización de plataformas virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje en el nivel secundario de la Unidad Educativa Atahualpa.
¿Quién/Quiénes?	León Taipe Viviana Araceli
¿Cuándo?	Periodo académico Septiembre – Diciembre 2015.
¿Dónde?	Unidad Educativa Atahualpa
¿Cuántas veces?	Por una sola vez
¿Qué técnicas de investigación?	Encuesta.
¿Con que?	Un cuestionario (Papel y lápiz).
¿En qué situación?	En un ambiente favorable.

Cuadro N° 4: Recolección de la información
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

- Diseño de materiales de recolección de información.
- Aplicación de encuestas.
- Revisión crítica de la información recogida, es decir, se hará la limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente etc.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: manejo de información, estudio estadístico de datos para la presentación de resultados.
- Representaciones gráficas.
- Análisis e implementación de resultados.
- Análisis de resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetos e hipótesis.
- Interpretación de resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los datos y resultados obtenidos en la investigación permitieron realizar el análisis general en que se presentaron los resultados obtenidos en la encuesta, aplicadas a los estudiantes y docentes. Por otra parte, se determinó, cuales son las falencias que se presentan en los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa, ya que es objeto de estudio del presente trabajo de investigación.

A continuación se procede a realizar un análisis de las 10 preguntas aplicadas a los estudiantes y 10 preguntas a los docentes, de acuerdo a lo siguiente:

Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Pregunta N°1: ¿Conoce cuáles son los beneficios de utilizar una Plataforma Virtual?

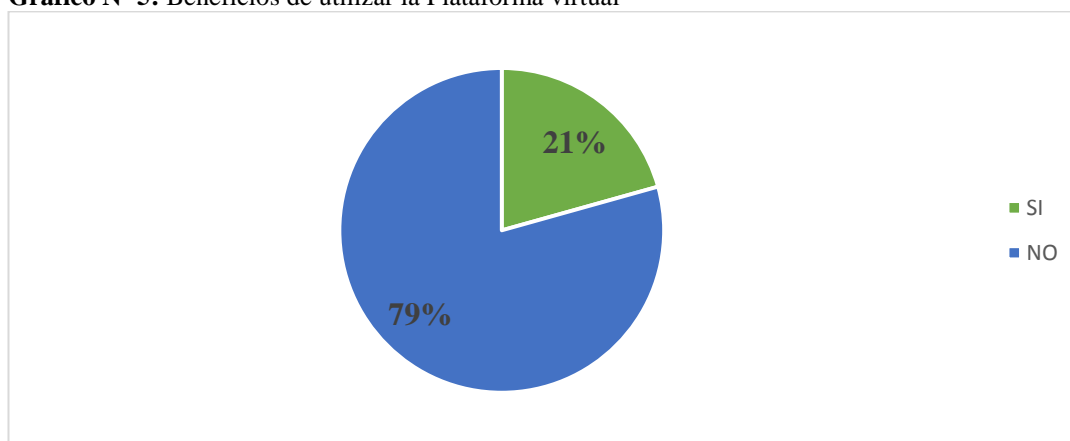
Cuadro N° 5: Beneficios de utilizar la plataforma virtual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	62	20.66
No	238	79.34
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 5: Beneficios de utilizar la Plataforma virtual



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 21% responden que el docente si conoce cuales son los beneficios de utilizar una Plataforma Virtual y el 79% mencionan que el docente no conoce cuales son los beneficios de utilizar una Plataforma.

De acuerdo a los resultados, se infiere que los docentes no conocen cuales son los beneficios de la utilización de una Plataforma Virtual por lo tanto los estudiantes también carecen de conocimiento de la utilidad de la misma.

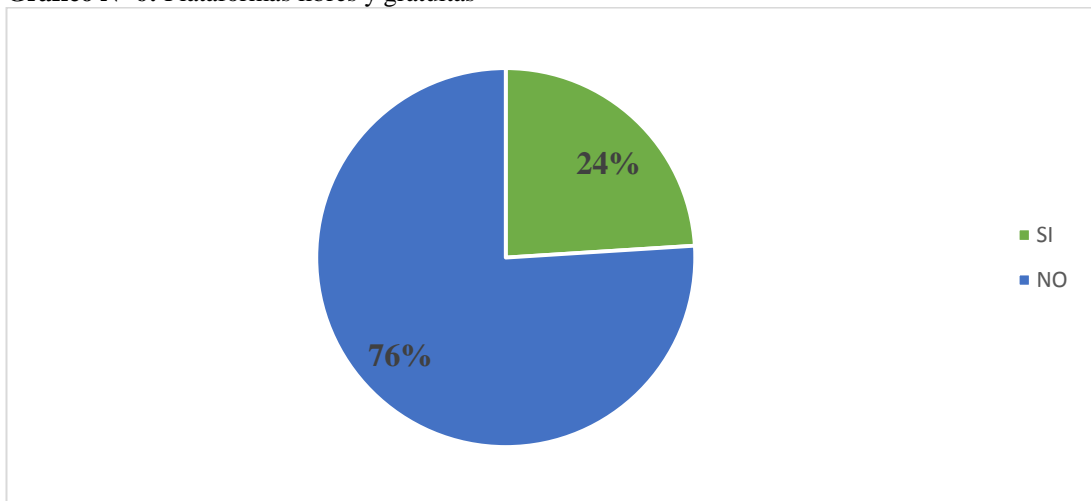
Pregunta N°2: ¿Sabía que hay plataformas virtuales libres y gratuitas?

Cuadro N° 6: Plataformas libres y gratuitas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	72	24
No	228	76
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 6: Plataformas libres y gratuitas



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 24% responden que si conocen plataformas virtuales libres y gratuitas y el 76% mencionan que no conocen plataformas virtuales libres ni gratuitas.

De acuerdo a los resultados obtenidos de esta pregunta, se infiere que los estudiantes no conocen plataformas virtuales libres ni gratuitas por lo tanto no interactúan con ellas y desconocen su funcionamiento.

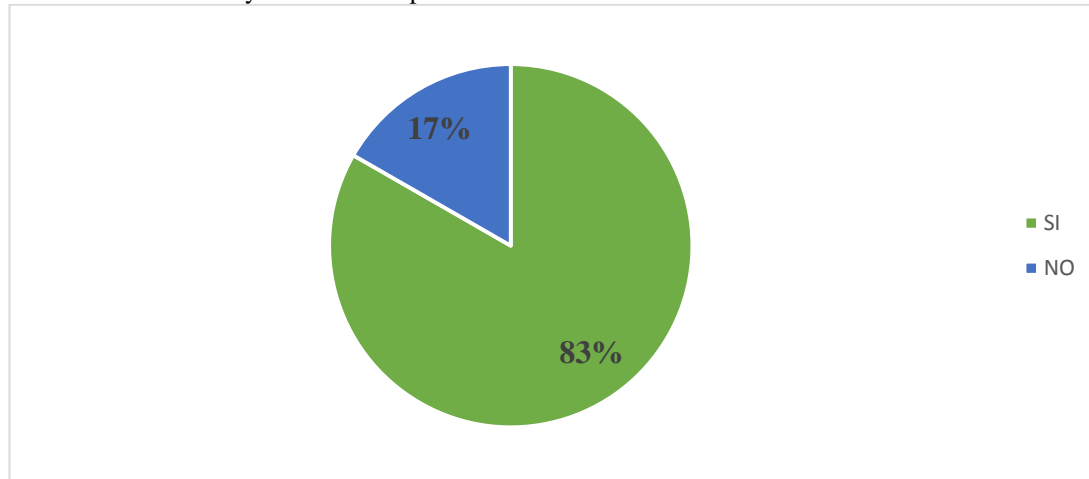
Pregunta N°3: ¿Cree usted que le resultaría más eficiente enviar y recibir tareas vía internet?

Cuadro N° 7: Enviar y recibir tareas por internet

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	250	83.3
No	50	16.7
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 7: Enviar y recibir tareas por internet



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 83.3% responden que si resultaría más eficiente enviar y recibir tareas vía internet y el 16.7% mencionan que no resultaría eficiente el vto de tareas vía internet.

Según los resultados obtenidos, se pueden deducir que es fundamental que los docentes reciban y envíen tareas vía internet para mejorar el rendimiento de los estudiantes así como incentivar el autoaprendizaje y la integración de las tecnologías al proceso enseñanza aprendizaje.

Pregunta N°4: ¿Ha manejado usted las evaluaciones en línea las cuales automáticamente se califican una vez terminada?

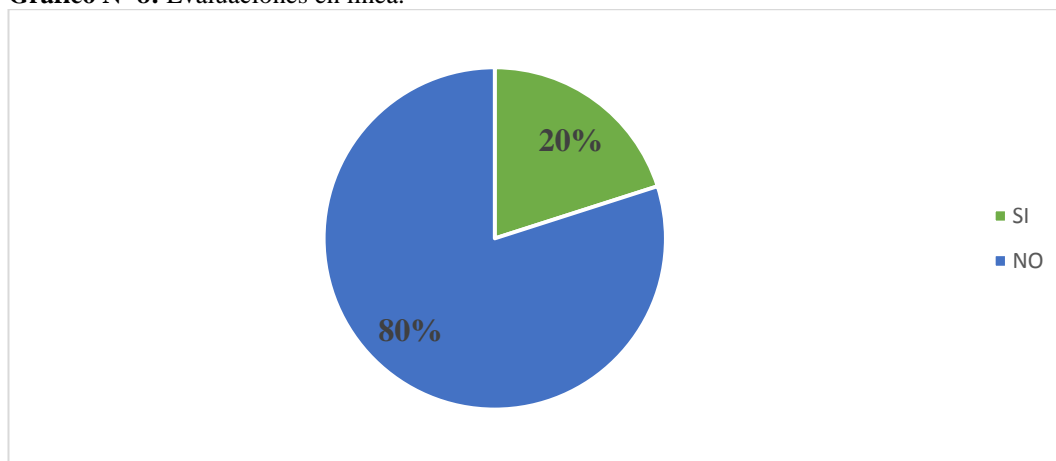
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	61	20.3
No	239	79.7
Total	300	100

Cuadro N° 8: Evaluación en línea

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 8: Evaluaciones en línea.



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 20.3% responden que si conocen el manejo de evaluaciones en línea y el 79.7% mencionan que no manejan conocen el manejo de evaluaciones en línea.

Según los resultados obtenidos, se pueden deducir que los estudiantes no conocen el manejo de evaluaciones en línea las cuales califican automáticamente una vez terminada la misma por lo tanto los estudiantes siguen teniendo una educación tradicional.

Pregunta N° 5: ¿Cree que el aprendizaje usando Plataformas Virtuales se vuelvan más colaborativas y con mejor interacción?

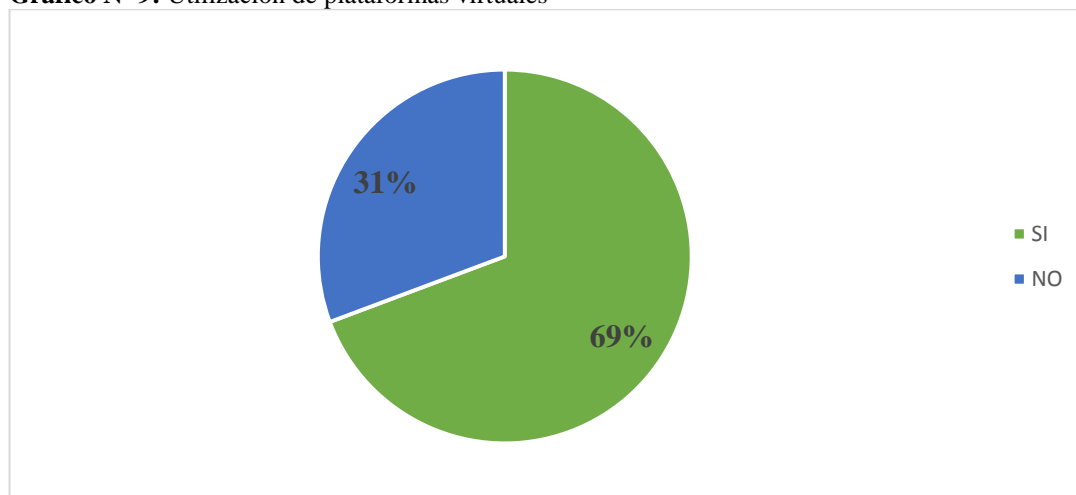
Cuadro N° 9: Utilización de plataformas virtuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	208	69.3
No	92	30.7
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 9: Utilización de plataformas virtuales



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 69.3% de estudiantes responden que el aprendizaje mejoraría usando plataformas virtuales y el 30.7% mencionan que no mejoraría el aprendizaje con el uso de plataformas virtuales.

Se determinó en la encuesta realizada, que el aprendizaje de los estudiantes mejoraría con el uso de plataformas virtuales ya que con el uso de las mismas las clases serían más colaborativas y con mejor interacción.

Pregunta N°6: ¿Estaría dispuesto a recibir una capacitación del uso de plataformas virtuales libres para mejorar su aprendizaje?

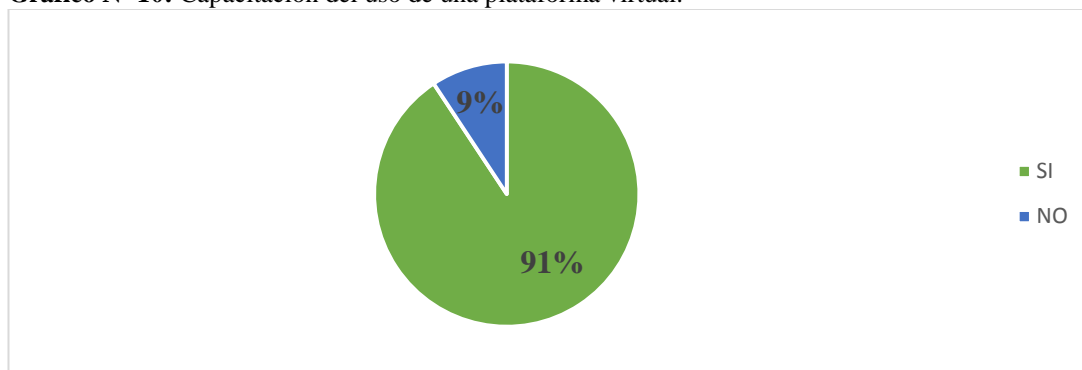
Cuadro N° 10: Capacitación del uso de una plataforma virtual.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	272	90.7
No	28	9.3
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 10: Capacitación del uso de una plataforma virtual.



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 90.7% de estudiantes responden que estarían dispuestos a recibir una capacitación del uso de plataformas virtuales y el 9.3% mencionan que no estarían dispuestos a recibir una capacitación del uso de plataformas virtuales.

Se determinó en la encuesta realizada, que los estudiantes si están dispuestos a recibir una capacitación del uso de plataformas virtuales, con la capacitación lograremos que los estudiantes posean conocimiento de las nuevas tecnologías y las utilicen.

Pregunta N°7: ¿Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje tendría mejores resultados con el uso de plataformas virtuales?

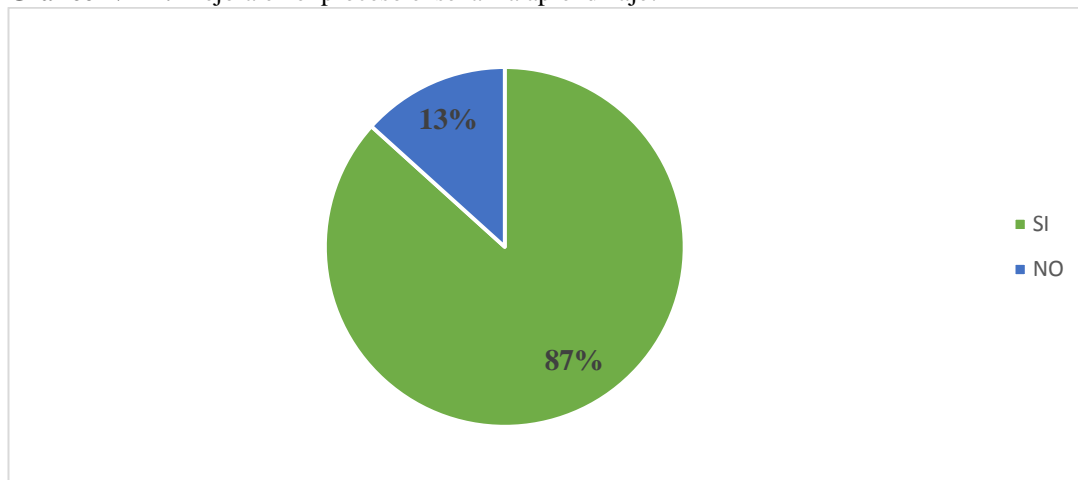
Cuadro N° 11: Mejora en el proceso enseñanza aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	260	86.7
No	40	13.3
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 11: Mejora en el proceso enseñanza aprendizaje.



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 86.7% de estudiantes responden que si mejoraría el proceso enseñanza aprendizaje con el uso de plataformas virtuales y el 13.3% mencionan que no mejorar el proceso enseñanza aprendizaje con el uso de una plataforma virtual.

Se determinó en la encuesta realizada, que si mejora el rendimiento académico de los estudiantes con el uso de una plataforma virtual de esta manera los docentes podrán interactuar de mejor manera con sus estudiantes.

Pregunta N° 8 ¿Aprende mejor con el uso de la tecnología en las clases?

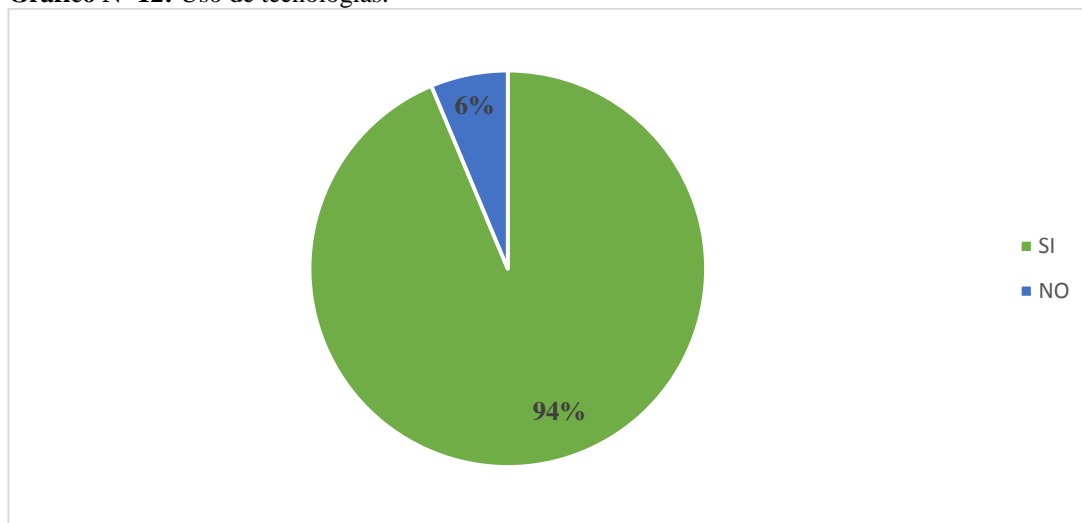
Cuadro N° 12: Uso de tecnologías

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	281	93.7
No	19	6.3
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 12: Uso de tecnologías.



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 93.7% de estudiantes responden que aprenden mejor con el uso de tecnologías y el 6.3% mencionan que no aprenden mejor con el uso de tecnologías.

Se determinó en la encuesta realizada, que se aprendería de mejor manera utilizando las nuevas tecnologías en clase de esta forma los estudiantes mejorarían el rendimiento académico continuamente.

Pregunta N° 9: ¿Utiliza el docente alguna herramienta tic como eje transversal para mejorar proceso enseñanza aprendizaje?

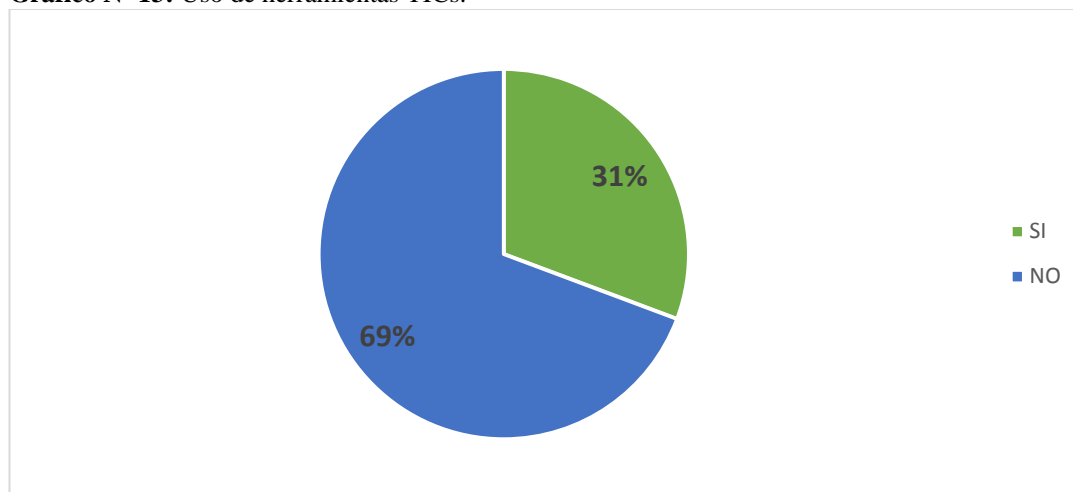
Cuadro N° 13: Uso de herramientas TICs

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	92	30.7
No	208	69.3
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 13: Uso de herramientas TICs.



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 30.7% de estudiantes responden que los docentes si utilizan herramientas tics para mejorar el aprendizaje y el 69.3% mencionan que los docentes no utilizan ninguna herramienta tics para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Se determinó en la encuesta realizada, que los docentes no utilizan ninguna herramienta tics como eje transversal para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta N°10: ¿Cree que el uso de foros temáticos mejoraría la capacidad de expresarse entre docente y estudiante?

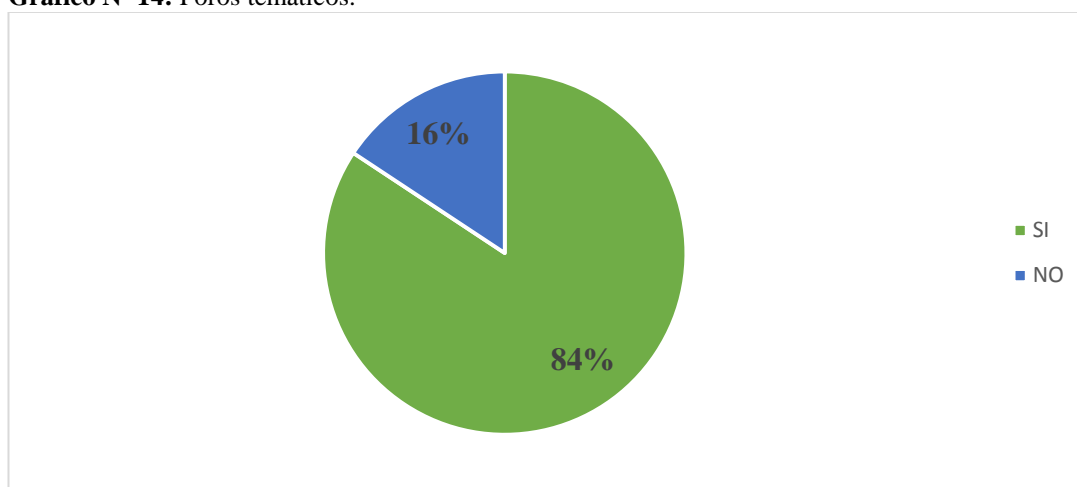
Cuadro N° 14: Foros temáticos

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	253	84.3
NO	47	15.7
Total	300	100

Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 14: Foros temáticos.



Fuente: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 300 estudiantes encuestados, el 84.3% de estudiantes responden que el uso de foros temáticos si mejoraría la capacidad de expresarse entre docente y estuante y el 15.7% mencionan que uso de foros temáticos si mejoraría la capacidad de expresarse ente docentes y estudiantes.

Se determinó en la encuesta realizada, que es necesario utilizar foros temáticos para mejorar la capacidad de expresarse de los estudiantes, ya que los mismos cada vez se están configurando como una poderosa herramienta de comunicación y trabajo colaborativo.

Encuesta aplicada a los docentes

Pregunta N° 1: ¿Conoce cuáles son los beneficios de utilizar una Plataforma Virtual?

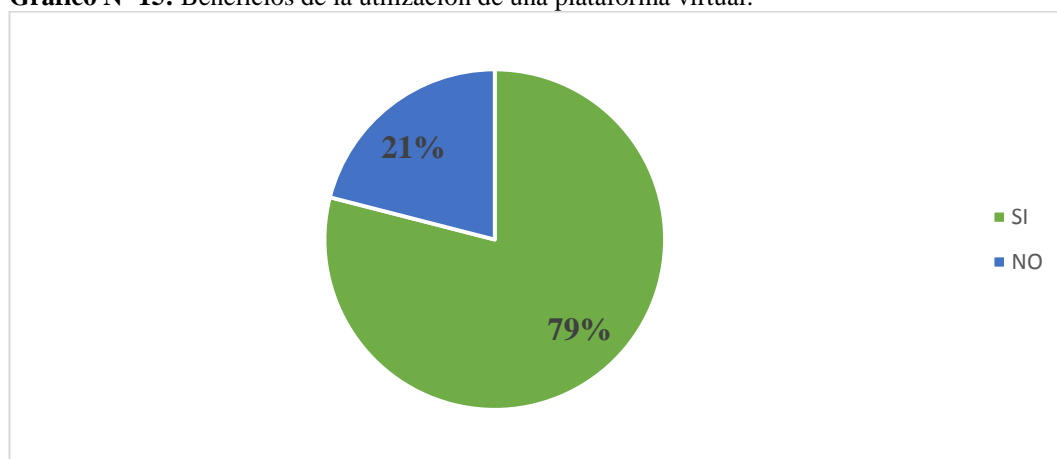
Cuadro N° 15: Beneficios de la utilización de una plataforma virtual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	79	79
No	21	21
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 15: Beneficios de la utilización de una plataforma virtual.



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 100 docentes encuestados, el 79% de docentes responden que si conocen los beneficios que tiene una plataforma virtual y el

21% mencionan que no conocen los beneficios que tiene la utilización de una plataforma virtual.

Lo que podemos ver, es que los docentes si conocen los beneficios que tiene una plataforma virtual pero no lo utilizan para mejorar la educación.

Pregunta N°2: ¿Utiliza nuevas tecnologías en su práctica docente?

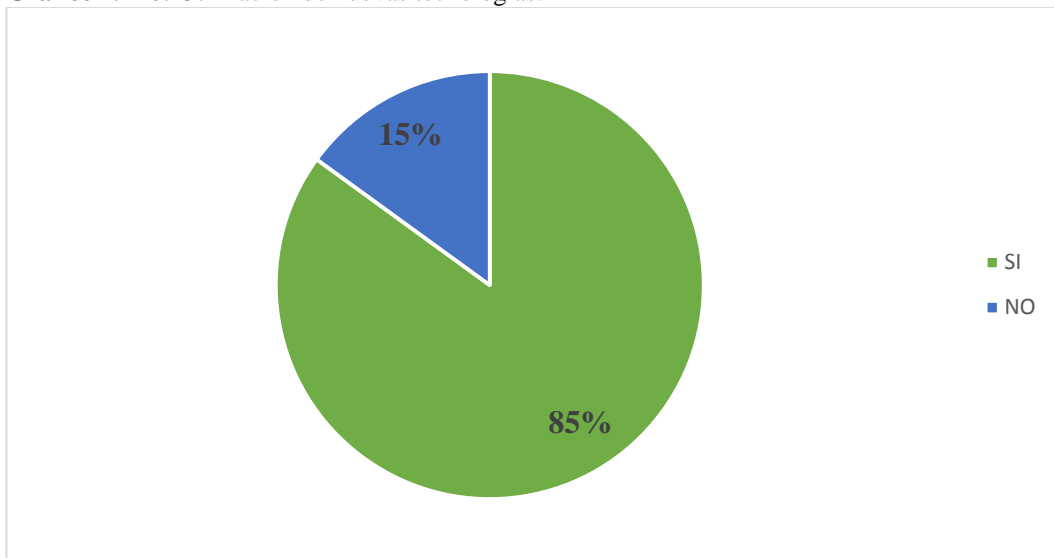
Cuadro N° 16: Utilización de nuevas tecnologías

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	85	85
No	15	15
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 16: Utilización de nuevas tecnologías.



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 100 docentes encuestados, el 85% de docentes responden que si utilizan nuevas tecnologías en su práctica docente y el 15% mencionan que no utilizan nuevas tecnologías.

Se puede evidenciar que los docentes si utilizan nuevas tecnologías para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes, lo cual facilitan el desarrollo de tareas.

Pregunta N°3: ¿Cree usted que le resultaría más eficiente enviar y recibir tareas vía internet?

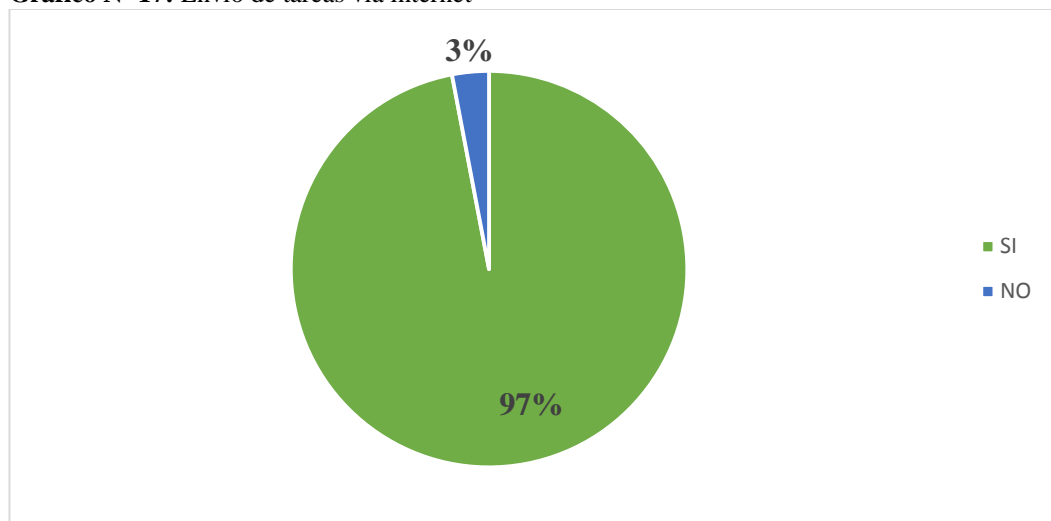
Cuadro N° 17: Envío de tareas vía internet

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	97	97
No	3	3
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 17: Envío de tareas vía internet



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 100 docentes encuestados, el 97% de docentes responden que si resultaría más eficiente enviar y recibir tareas vía internet y el 3% mencionan que no resultaría eficiente el envío de tareas vía internet.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta, se puede deducir que para mejorar el rendimiento de los estudiantes sería más eficiente el envío de tareas y recibimiento de tareas vía internet.

Pregunta N° 4: ¿Realiza evaluaciones en plataformas virtuales u otros?

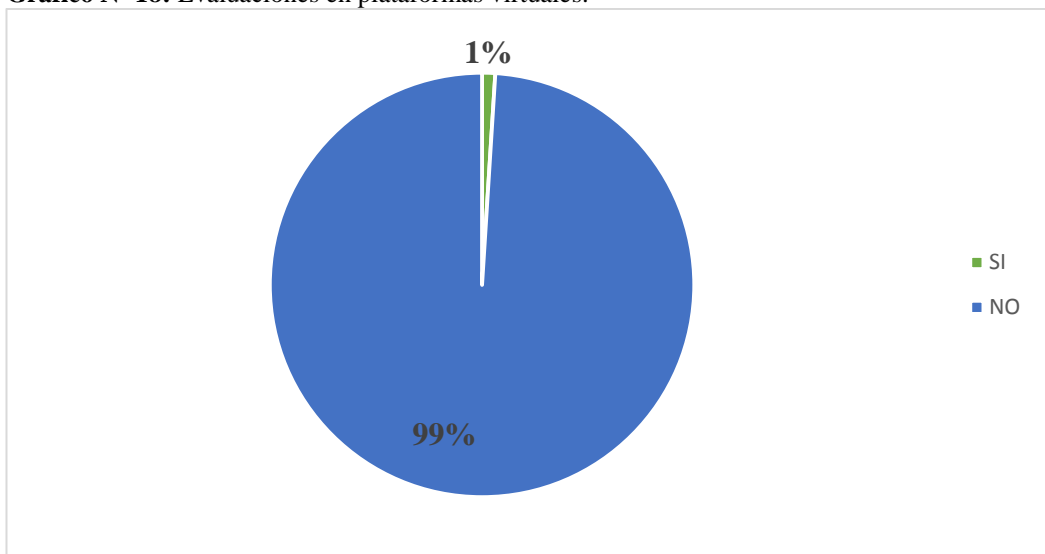
Cuadro N° 18: Evaluación en plataformas virtuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	1
No	99	99
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 18: Evaluaciones en plataformas virtuales.



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 100 docentes encuestados, el 1% de los docentes responden que si realizan evaluaciones en plataformas virtuales y el 99% afirman que no realizan evaluaciones en plataformas virtuales u otros.

Según a los resultados obtenidos en esta pregunta podemos deducir que casi el 100% de los docentes no realizan evoluciones en un una plataforma virtual.

Pregunta N°5: ¿Cree que el aprendizaje usando Plataformas Virtuales se vuelvan más colaborativas y con mejor interacción?

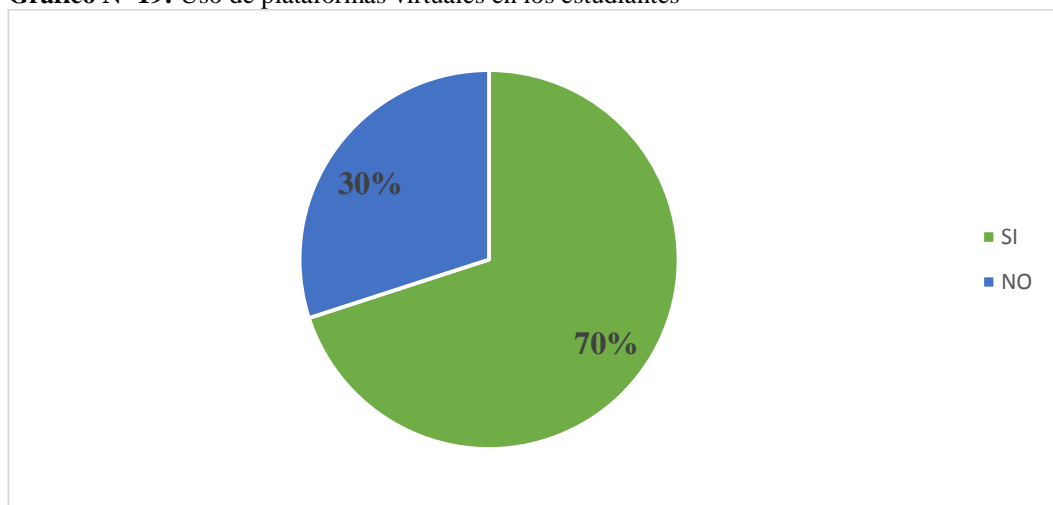
Cuadro N° 19: Uso de plataformas virtuales en los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	70	70
No	30	30
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 19: Uso de plataformas virtuales en los estudiantes



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- De los 100 docentes encuestados, el 70% de los docentes certifican que el uso de una plataforma virtual mejoraría el aprendizaje de los estudiantes y el 30% responden que el uso de plataformas virtuales no mejoraría el aprendizaje de los estudiantes.

Según los resultados obtenidos, se deduce que es importante implementar el uso de una plataforma virtual en los estudiantes ya que conseguiríamos que el aprendizaje sea mejor.

Pregunta N°6: ¿Estaría dispuesto a recibir una capacitación del uso de plataformas virtuales libres para mejorar su actividad docente?

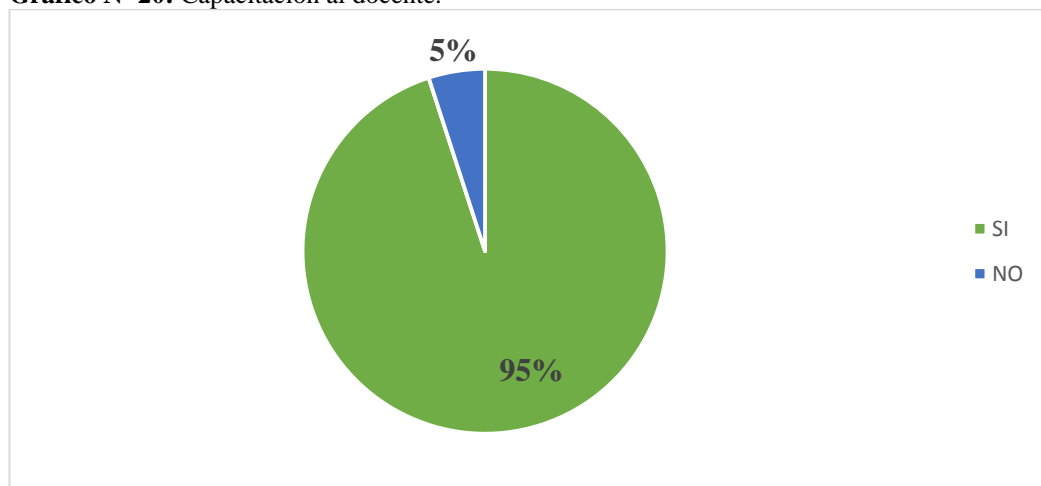
Cuadro N° 20: Capacitación al docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	95	95
NO	5	5
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 20: Capacitación al docente.



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- El 95% de los docentes encuestados afirman que estarían dispuestos a recibir una capacitación del uso de una plataforma virtual mientras que el 5% certifican que no están dispuestos a la capacitación del uso de una plataforma virtual.

De acuerdo a los resultados podemos deducir que los docentes están dispuestos a recibir una capacitación del uso de plataformas virtuales para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de cada uno de sus estudiantes.

Pregunta N°7: ¿Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje tendría mejores resultados con el uso de una plataforma virtual de cuarta generación?

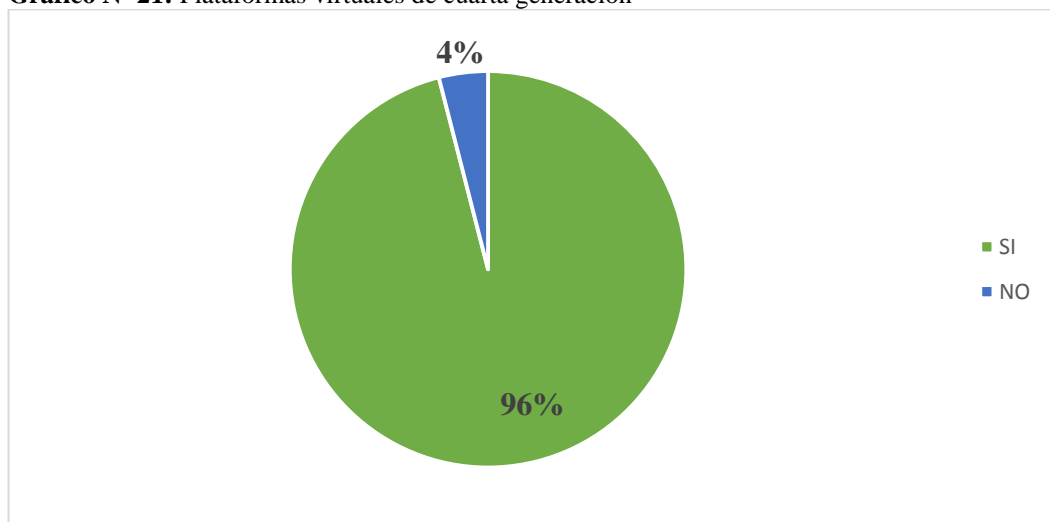
Cuadro N° 21: Plataformas virtuales de cuarta generación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	96
No	4	4
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 21: Plataformas virtuales de cuarta generación



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- El 96% de los docentes encuestados responden que proceso enseñanza aprendizaje si tendría mejores resultados con el uso de plataformas virtuales mientras que el 4% contestan que el aprendizaje de los estudiantes no mejoraría con el uso de una plataforma virtual.

Con los resultados obtenidos podemos llegar a la determinación que el proceso enseñanza aprendizaje si mejoraría con el uso de una plataforma virtual de cuarta generación.

Pregunta N°8: ¿Utiliza algún tipo de Tecnología Virtual como eje transversal para su clase?

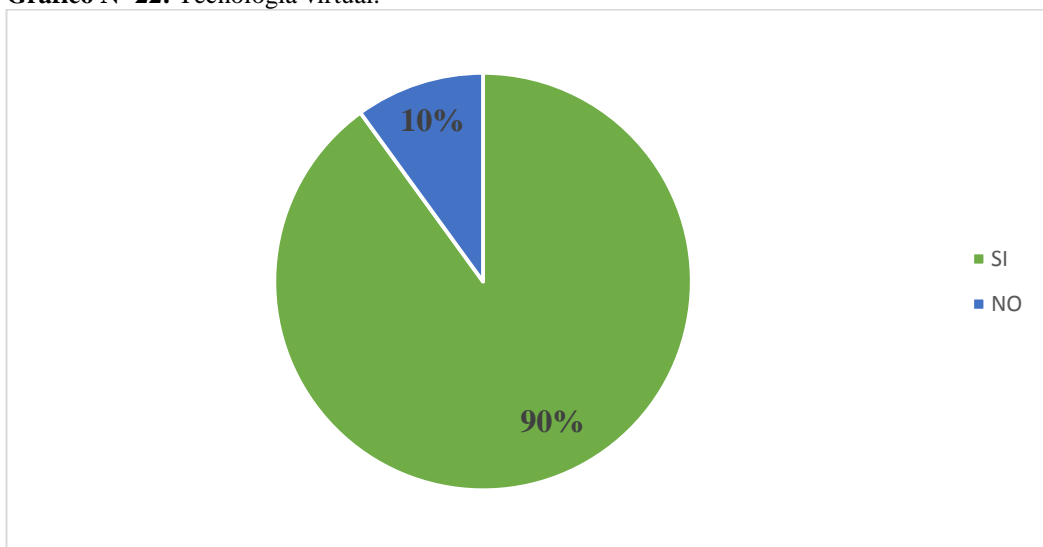
Cuadro N° 22: Tecnología virtual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	90	90
No	10	10
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 22: Tecnología virtual.



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- El 90% de los docentes afirman que si utilizan tecnología virtual como eje transversal para su clase mientras que el 10% certifican que no utilizan tecnología virtual como eje transversal para su clase.

Con estos resultados podemos llegar a la conclusión que es necesario utilizar algún tipo de tecnología virtual en cada asignatura como eje transversal para su clase.

Pregunta N°9: ¿Usted utiliza la web para llegar de mejor manera a sus estudiantes y generar mejores resultados de aprendizaje?

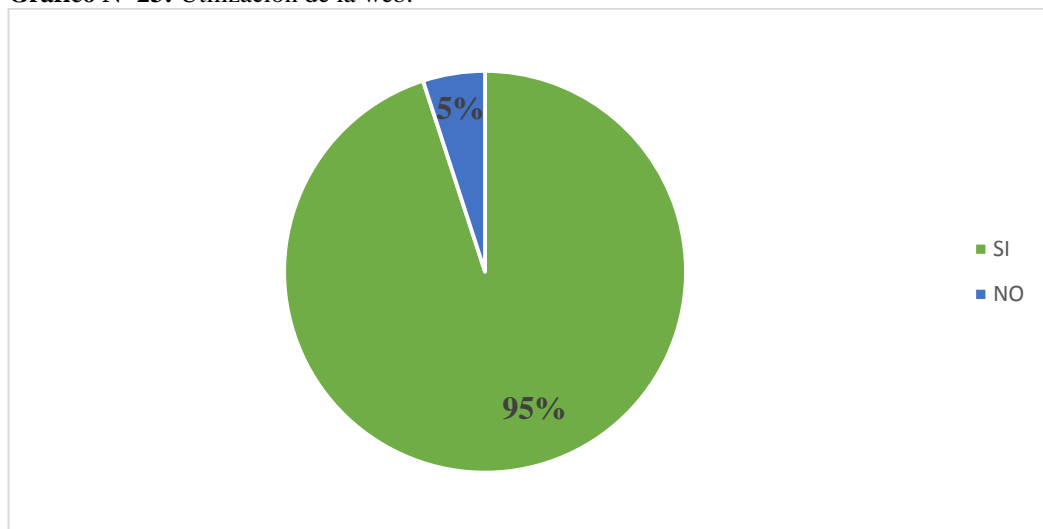
Cuadro N° 23: Utilización de la web

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	95	95
No	5	5
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 23: Utilización de la web.



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- El 95% de los docentes mencionan que si utiliza la web para llegar de mejor manera a sus estudiantes mientras que el 5% de los docentes responden que no utilizan la web para llegar de mejor manera a sus estudiantes.

Con los estos resultados podemos deducir que la mayoría de los docentes si utilizan la web para que su clase sea más entendible y con esto se obtiene mejores resultados en el aprendizaje de los estudiante.

Pregunta N°10: ¿Ha utilizado foros temáticos para evidenciar la comprensión de los conceptos desarrollados?

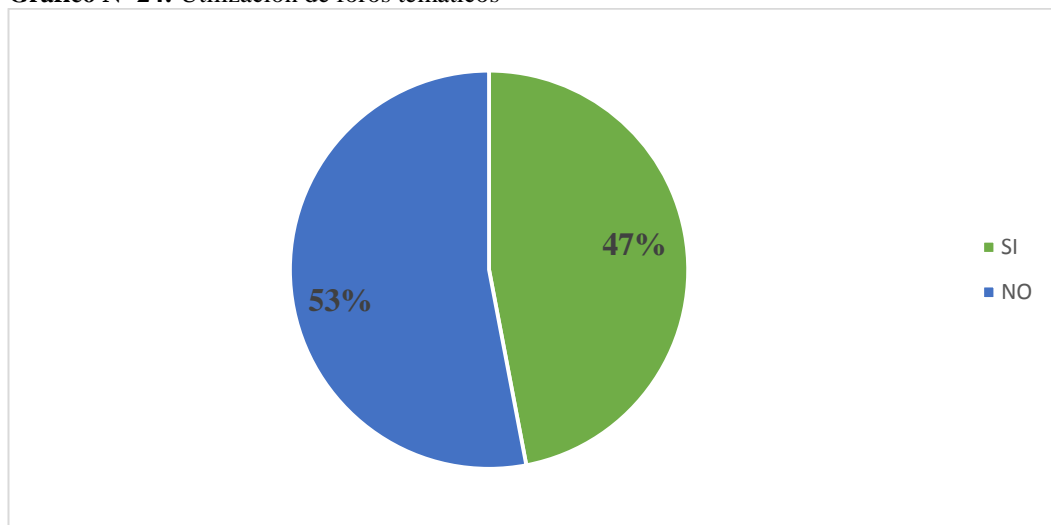
Cuadro N° 24: Utilización de foros temáticos

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	47	47
No	53	53
Total	100	100

Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Gráfico N° 24: Utilización de foros temáticos



Fuente: Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Análisis e Interpretación.- El 47% de los docentes mencionan que si utilizan foros temáticos para evidenciar la comprensión de los conceptos desarrollados mientras que 53% responden que no utilizan foros temáticos para mejorar la comprensión de los conceptos en los estudiantes.

Con los resultados expuestos podemos deducir que los docentes no utilizan foros temáticos para evidenciar la comprensión de los conceptos desarrollados de su asignatura.

4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

El estadígrafo de significación por excelencia es Chi cuadrado que nos permite obtener información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

4.2.1. Planteamiento de la Hipótesis

Hipótesis Nula

Ho: “Las Plataformas Virtuales **no** incide en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa, Parroquia Atahualpa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

Hipótesis Alterna

H1: “Las Plataformas Virtuales **si** incide en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa, Parroquia Atahualpa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”

4.2.2. Selección del nivel de significación

El nivel de significancia seleccionado para la presente indagación es de 95% de confianza con un nivel de riesgo del 5%

4.2.3. Especificación del Estadístico

Para realizar la verificación de la hipótesis se eligió la prueba estadística del chí cuadrado cuya fórmula es:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

Dónde:

- χ^2 : Chi-o Jí cuadrado
- Σ : Sumatoria
- f_o : Frecuencias observadas
- f_e : Frecuencias esperadas

4.2.4. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones, se determinará los grados de libertad, conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y dos columnas

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

$$gl = (4-1) * (2-1)$$

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

$$gl = 1$$

Por lo tanto con 3 grados de libertad y un nivel de significancia de 0,05, en la tabla estadística se obtiene el chí cuadrado teórico χ^2_t

Tabla de la distribución Chi-cuadrado

g=grados de libertad p=área a la derecha
El valor x de la tabla cumple que para X es chi-cuadrado con g grados de libertad P(X>x)=p

	p										
g	0.001	0.025	0.05	0.1	0.25	0.5	0.75	0.9	0.95	0.975	0.999
1	10.827	5.024	3.841	2.706	1.323	0.455	0.102	0.016	0.004	0.001	0
2	13.815	7.378	5.991	4.605	2.773	1.386	0.575	0.211	0.103	0.051	0.002
3	16.266	9.348	7.815	6.251	4.108	2.366	1.213	0.584	0.352	0.216	0.024
4	18.466	11.143	9.488	7.779	5.385	3.357	1.923	1.064	0.711	0.484	0.091
5	20.515	12.832	11.07	9.236	6.626	4.351	2.675	1.61	1.145	0.831	0.21
6	22.457	14.449	12.592	10.645	7.841	5.348	3.455	2.204	1.635	1.237	0.381
7	24.321	16.013	14.067	12.017	9.037	6.346	4.255	2.833	2.167	1.69	0.599
8	26.124	17.535	15.507	13.362	10.219	7.344	5.071	3.49	2.733	2.18	0.857

Gráfico N° 25: Tabla Distribución Chi-Cuadrado.

4.2.5. Combinación de Frecuencias

FRECUENCIA OBSERVADA

Cuadro N° 25: Frecuencia observada encuesta a estudiantes

#	Alternativas	Categorías		Sub
		Si	No	Total
1.	¿Conoce cuáles son los beneficios de utilizar una plataforma virtual?	62	238	300
5.	¿Cree que el aprendizaje usando plataforma virtuales se vuelvan más colaborativas y con mejor interacción?	208	92	300
7.	¿Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje tendría mejores resultados con el uso de plataformas virtuales?	260	40	300
9.	¿Utiliza el docente alguna herramienta Tic como eje transversal para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?	92	208	300
SUBTOTAL		622	578	1200

Fuente: Encuesta a estudiantes de la unidad educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

FRECUENCIA ESPERADA

Para el cálculo de la frecuencia esperada se aplica la siguiente fórmula en la frecuencia observada. Total Columna x Total de la fila / Gran Total.

Cuadro N° 26: Frecuencia esperada encuesta a estudiantes

#	Alternativas	Categorías		Sub
		Si	No	Total
1.	¿Conoce cuáles son los beneficios de utilizar una plataforma virtual?	115,5	144,5	300
5.	Cree usted que le resultaría más eficiente enviar y recibir tareas vía internet	115,5	144,5	300

7.	Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje tendría mejores resultados con el uso de plataformas virtuales.	115,5	144,5	300
9.	¿Utiliza el docente alguna herramienta Tic como eje transversal para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?	115,5	144,5	300
SUBTOTAL		622	578	1200

Fuente: Encuesta a estudiantes de la unidad educativa Atahualpa

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

4.2.6. Cálculo del Chi-cuadrado

Observada	Esperada	O – E	(O – E) ²	(O – E) ² / E
62	155,5	-93,5	8742,25	56,22025723
208	155,5000	52,500	2756,3	17,7250804
260	155,5000	104,500	10920	70,2266881
92	155,5000	-63,500	4032,3	25,9308682
238	144,5000	93,500	8742,3	60,5
92	144,5000	-52,500	2756,3	19,0743945
40	144,5000	-104,500	10920	75,5726644
208	144,5000	63,500	4032,3	27,9048443
chi-cuadrado calculado				353,155

Cuadro N° 27: Cálculo del chi-cuadrado

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

Se rechaza **H₁** si el valor calculado de Chi-Cuadrado es menor o igual que el de la tabla con sus respectivos grados de libertad.

Chi-Cuadrado Calculado (χ^2_t) : **3,841**

Valor Obtenido Tabla de Distribución Chi-Cuadrado (χ^2_c) : **353,155**

Como observamos **no se rechaza H₁ se la acepta** quedando de la siguiente manera:

Hipótesis Afirmativa = Alternativa (H₁)

H₁ = Las Plataformas Virtuales **si** incide en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa, Parroquia Atahualpa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

4.2.7. Regla de decisión

Para 1 grado de libertad a un nivel de aceptación de 0.05 se obtiene en la tabla de Chi Tabular el valor de 3.84, y como el valor del Chi cuadrado calculado es de 353.155 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: “Las Plataformas Virtuales *si* inciden en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa, Parroquia Atahualpa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”

Representación gráfica

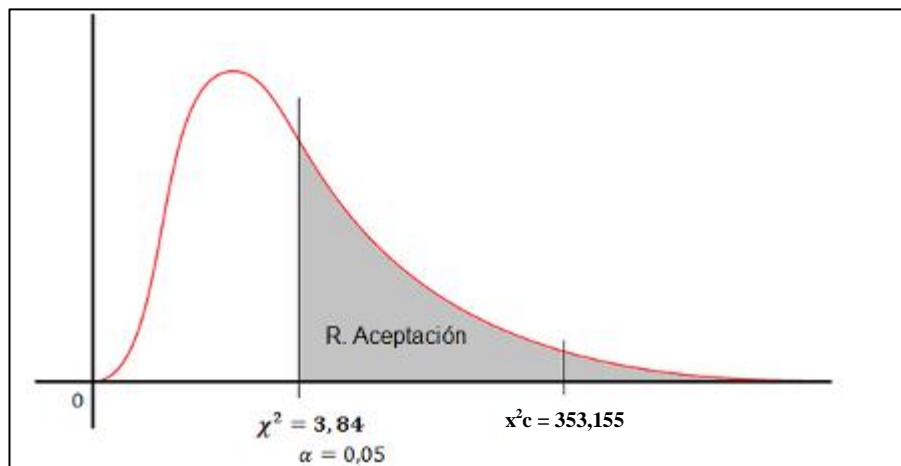


Gráfico N° 26: Representación gráfica chi cuadrado

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- De acuerdo a los resultados estadísticos se determina que pocos docentes conocen la utilidad de una plataforma virtual esto hace que la clase sea tradicional ya que no utilizan nuevas tecnologías para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- Los estudiantes mediante la encuesta realizada ratifican que el proceso de enseñanza es limitada en las capacidades creativas, investigativas de aplicación de quienes receptan el conocimiento científico, ratificándose nuevamente que el proceso de enseñanza no está enfocado en todas las líneas que la nueva educación exige.
- De acuerdo a los resultados obtenidos los estudiantes manifiestan que la educación mejoraría si se utilizara al menos una plataforma virtual ya que esto ayudaría a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje utilizando la tecnología como eje transversal para mejorar su comprensión.

- Los docentes están seguros que utilizando algo innovador como una plataforma virtual de cuarta generación sistema educativo ayudaría a interactuar de mejor manera entre el maestro y el estudiante.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes utilicen al menos una plataforma virtual como un material de apoyo didáctico para impartir los nuevos conocimientos y que los estudiantes sean generadores de aplicaciones para el futuro desempeño escolar.
- Que el docente se preocupe en informar y practicar la utilidad de nuevas tecnología, como un material de apoyo didáctico para impartir los nuevos conocimientos y que los estudiantes sean generadores de aplicaciones para el futuro desempeño profesional.
- Que los docentes sean capacitados tanto en el ámbito pedagógico y tecnológico a fin de que su enseñanza tengan un soporte sustentable de que están haciendo un trabajo facilitador de la enseñanza-aprendizaje con la utilización de una plataforma virtual.
- Elaborar una plataforma virtual de cuarta generación para la utilización de los estudiantes de esta forma incentiven a los estudiantes a utilizar las nuevas tecnologías para mejorar el aprendizaje.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. DATOS INFORMATIVOS

Título:

Diseño de una plataforma virtual de cuarta generación para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa, Parroquia Atahualpa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”

Institución ejecutora:

- Unidad Educativa Atahualpa

Beneficiarios:

- Estudiantes
- Docentes

Ubicación sectorial de la institución

- Unidad Educativa Atahualpa, Parroquia Atahualpa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

Tiempo Estimado para la ejecución:

- Se estima aproximadamente 3 meses para su ejecución

Equipo técnico responsable:

- Investigadora León Taipe Viviana Araceli

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En los actuales momentos en donde la educación requiere de nuevas formas de enseñar y aprender es necesario contar con recursos innovadores para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes, con la propagación del uso del ordenador como instrumento para impartir contenidos académicos se ha ido adentrando cada día más en forma indiscutible en todos los ámbitos de la enseñanza-aprendizaje, y la gran variedad de herramientas informáticas virtuales que hoy existe en Internet, ha hecho que en el campo Educativo incorporen esta tecnología, para que la metodología y técnicas empleadas dejen de ser las tradicionales con lo cual se forme profesionales capacitados con los últimos adelantos de la tecnología.

Las nuevas Tecnologías de Información y comunicación han abierto nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje, por lo cual una plataforma de cuarta generación ayudaría mucho en el desarrollo de conocimientos ya que se convertiría en un medio interactivo y activo.

Estas tecnologías integradas a un entorno o ambiente de aprendizaje con diferente grado de virtualización, pone a disposición del docente canales de información y comunicación para promover formas distintas de enseñanza.

Muchos son los esfuerzos que los docentes hacen para poder llegar de mejor manera a los estudiantes por cuanto si se utiliza algo novedoso que a un no se ha

visto va ser que los estudiantes sientan interés en aprender de mejor manera es por eso que con la utilización de esta nueva plataforma virtual de cuarta generación los estudiantes se sentirán motivados en aprender de mejor manera y un herramienta nueva.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Con los nuevos ambientes educativos, es preciso el uso intensivo de recursos tecnológicos que impacten positivamente sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Es muy importante realizar este tema de investigación porque es un método interesante e innovador que permite a los estudiantes y a los docentes involucrarse en los entornos virtuales, con esto los docentes podrían promover nuevas herramientas tecnológicas.

La presente propuesta es importante porque es un agente colaborador e inductor del proceso formativo de las estudiantes, proporcionándole la oportunidad de vivir experiencias significativas mediante una variedad de actividades. La propuesta del diseño de una plataforma virtual de cuarta generación con formato lúdico para mejorar la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa durante su proceso educativo; en el cual podrán interactuar con las fuentes de información, la tecnología y los medios de comunicación, que le permitirán desarrollar las destrezas y habilidades que hoy en día se requieren.

La propuesta es de alto impacto porque las herramientas que brinda el internet contribuyen a una mayor facilidad de encontrar información en menor tiempo y convertirlo en conocimiento.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. Objetivo General

Diseñar un entorno virtual de aprendizaje de cuarta generación, con formato lúdico para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Atahualpa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Seleccionar los contenidos y los recursos necesarios para diseñar el entorno virtual de cuarta generación
- Diseñar los contenidos multimedia e informáticos que serán ingresados al entorno virtual de cuarta generación.
- Capacitar a la comunidad educativa docentes y estudiantes de la institución en el manejo de la plataforma virtual.

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La propuesta es factible de realizar por cuanto se cuenta con todos los implementos tipo hardware y software y la predisposición tanto del personal docente como estudiantes, a manejar nuevas e innovadoras tecnologías que mejoran sin lugar a dudas la forma en que aprendemos las cosas, creando espacios de interacción agradables.

De manera que este proceso de actitud debe desarrollarse en las aulas como parte de su formación como estudiantes al servicio de la comunidad.

Socio Cultural

El diseño de la plataforma virtual será libre y contara con un diseño sencillo y de fácil uso, con el propósito de ayudar a interactuar tanto a los docentes como a los estudiantes.

Factibilidad Financiera

Es factible realizar puesto que los gastos van a ser cubiertos por el investigador.

Factibilidad Técnica

Para el diseño de la plataforma virtual de cuarta generación se maneja herramientas de software libre las mismas que son de fácil acceso y no tiene costo alguno.

Organizacional

La Unidad Educativa Atahualpa, tiene una organización esquematizada, debidamente adecuada para implementar cualquier tipo de capacitación, que requiera la institución.

6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICO

A continuación se realiza la fundamentación tecnológica que es base para la ejecución de la propuesta.

Plataformas Virtuales de cuarta generación

Para algunos autores tales como Taylor (Taylor, 2015) La cuarta generación esta relaciona con la combinación de los tres grandes atributos de Internet: el volumen de contenido, la capacidad interactiva de la comunicación mediada por computador y el poder de procesamiento distribuido localmente a través de la programación asistida por computador.

En una Plataforma Virtual de cuarta generación se puede almacenar información de un determinado tema también se puede subir imágenes, videos, etc de un determinado tema y esto permite que el estudiante obtenga una educación interactiva y colaborativa.

Ventajas:

1. Se puede elaborar programas con facilidad y en menor tiempo, por lo tanto se obtiene un aumento de la productividad.
2. No es muy agotador para la persona que lo realiza, ya que generalmente requiere escribir menos.
3. El nivel de concentración que se requiere es menor, ya que algunas instrucciones, que le son dadas a las herramientas, a su vez, engloban secuencias de instrucciones a otro nivel dentro de la herramienta.

Desventajas:

1. Su creación depende de uno o varios proveedores externos, es por eso que traduce una pérdida de autonomía. Frecuentemente las herramientas prefabricadas contienen librerías de otros proveedores.
2. A menudo no cumplen con estándares internacionales ISO ANSI. Es por eso que invertir tiempo y dinero es un riesgo a futuro, porque no se sabe a ciencia cierta cuanto tiempo permanecerá la herramienta y su fabricante en el mercado.

Plataforma Virtual Moodle

Moodle es un sistema de gestión para e-learning. Es un entorno virtual de aprendizaje diseñado para ayudar a educadores a crear cursos de calidad en Internet y orientado a dar soporte a un marco de educación social constructivista. Moodle se distribuye gratuitamente como Software Libre bajo la Licencia Pública General (GPL).

GNU (GPL) gracias a lo cual se ha convertido en una de las plataformas de aprendizaje más extendidas y usadas, con una amplia comunidad de usuarios. Tras una mención a la evolución de este tipo de sistemas y su relación con las metodologías docentes.

Modelo pedagógico de Moodle

En la página oficial de Moodle menciona que la plataforma se basa en la filosofía de aprendizaje que se denomina "pedagogía constructivista social".

Para poder explicar esta pedagogía hay que entender los cuatro conceptos principales:

Constructivismo.- Este punto de vista mantiene que la gente construye activamente nuevos conocimientos a medida que interactúa con su entorno.

Constructivismo.-El constructivismo explica que el aprendizaje es particularmente efectivo cuando se construye algo que debe llegar otros. Esto puede ir desde una frase hablada o enviar un mensaje en internet, a artefactos más complejos como una pintura, una casa o un paquete de software.

Constructivismo social.- Esto extiende las ideas anteriores a la construcción de cosas de un grupo social para otro, creando colaborativamente una pequeña cultura de artefactos compartidos con significados compartidos.

Conectados y Separados.-Esta idea explora más profundamente las motivaciones de los individuos en una discusión. Un comportamiento separado es cuando alguien intenta permanecer 'objetivo', se remite a los hechos y tiende a defender sus propias ideas usando la lógica buscando agujeros en los razonamientos de sus oponentes. El comportamiento conectado es una aproximación más empática, que intenta escuchar y hacer preguntas en un esfuerzo para entender el punto de vista del interlocutor. El comportamiento constructivo es cuando una persona es

sensible a ambas aproximaciones y es capaz de escoger una entre ambas como la apropiada para cada situación particular.

Estructura y organización de Moodle

La plataforma Moodle proporciona tres tipos de elementos lógicos con los que se puede construir un sistema de ayuda al aprendizaje:

1. Módulo de comunicación
2. Módulo de materiales
3. Módulo de actividades.

Módulos de comunicación: Este módulo permite que los alumnos puedan hablar con el profesor (hacer preguntas, plantear dudas, etc.) y, mucho más importante, puedan comunicarse entre ellos y construir su propia comunidad de aprendizaje.

Módulos de materiales o contenidos: En este módulo se encuentran los elementos que representan los contenidos, materiales de la asignatura, curso o espacio. Son todo tipo de textos, libros, apuntes, presentaciones de diapositivas, enlaces a páginas Web externas etc. pensados para que los estudiantes los lean y estudien sobre ellos.

Módulos de actividades: En este módulo se encuentra la parte activa y colaborativa donde el alumno tiene que hacer algo más allá de meramente leer un texto. Debates y discusiones, resolución de problemas propuestos, redacción de trabajos, creación de imágenes, webquests, talleres, pueden ser ejemplos de actividades realizables en Moodle.

Moodle desde Android

El principal objetivo de este proyecto es el diseño y desarrollo de una aplicación que permita, funcionando sobre un dispositivo de telefonía móvil, acceder a los contenidos de un campus virtual; en este caso concreto, Moodle.” Así definen

Moodbile sus creadores, el grupo TESEO de desarrollo, del departamento ESSI de la UPC. El proyecto está licenciado bajo la GPLv3

Nos hemos detenido más tiempo con este proyecto ya que parece el más estable (hemos podido ejecutarlo en el móvil). En principio tiene soporte para visualizar cursos, y dentro de cada curso se puede trabajar con Foros, Glosario y Wiki (usan un producto propio, no usan el wiki por defecto de moodle). Además el ejemplo que hemos probado viene toda la información empotrada en la aplicación (xml y bbdd), es decir, no realiza comunicación con ningún moodle. Os dejamos unos pantallazos

6.7. METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO

Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Responsable	Tiempo
Sensibilización	Sensibilizar a los docentes y estudiantes en la utilización de una plataforma de cuarta generación para así mejorar la clase impartida por parte del docente y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.	Elaboración de cronograma de actividades. Construcción de la Propuesta. Presentación a las autoridades de la institución. Analizar y Seleccionar la estrategia de destrezas con criterio de desempeño. Organizar reuniones con estudiantes y docentes para sensibilizar sobre la distribución	Laptop. Plataforma Moodle Proyector	Autora de la Propuesta.	3 semanas
Planificación	Planificar una clase con la utilización de la plataforma virtual diseñada en moodle. Planificar un cronograma	Planificación de las clases con la utilización de la plataforma. Elaboración de cronograma de actividades para la aplicación de la propuesta.	Computadora Proyector.	Autora de la Propuesta	

	de actividades.				2 Semanas
Socialización	Socializar sobre el problema y la alternativa	Socializar con los docentes. Organizar reuniones con los estudiantes para sensibilizar sobre la distribución	Computadoras. Proyector.	Autora de la Propuesta	1 Semana
Ejecución	Realizar la demostración y utilización del plataforma virtual, en una hora programada.	Presentación del material. Puesta en marcha de la propuesta de acuerdo a las fases programadas: Sensibilizar, Planificar, Socializar, Ejecutar y Evaluar	Plataforma virtual diseñada en moodle.	Autora de la Propuesta, docentes y estudiantes.	1 Semana
Evaluación	Evaluar el resultado que se obtiene después de la utilización de la plataforma.	Diseñar un cuestionario para la evaluación. Aplicar un cuestionario para los estudiantes investigados	Cuestionario	Autora de la Propuesta, docentes y estudiantes.	1 Semana

Cuadro N° 28: Metodología modelo operativo

Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe



**PLATAFORMA VIRTUAL DE CUARTA
GENERACIÓN PARA MEJORAR EL
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE
DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO
DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA ATAHUALPA.**



**Elaborado por:
Viviana León
2016**

Esta es la pantalla principal donde se encuentra ubicado los diferentes iconos de nuestra plataforma virtual, que se encuentra detallado de la siguiente manera:



Inicio: Se detalla la introducción, portada, autora, etc.



El icono el computador que se encuentra detallada información pertinente a generación de computadores, tipos de computadoras, y los diferentes periféricos existentes.



Este enlace se encuentra todo lo referente a Microsoft Word 2013



Este enlace se encuentra todo lo referente a Microsoft Excel 2013



Tutorial que se refiere a Microsoft Power Point 2013, desde como realizar una presentación y agregar efectos.



Esta página tiene relación a los diferentes enlaces, ventajas, desventajas, navegadores.



Se detallara las preguntas que tenga relación a cada uno de los temas propuestos



Esta página se aplicara cuestionarios referentes a los temas de la plataforma.



Este enlace nos dirige a varios videos que tengan relación con los temas antes mencionados

Icono Inicio



Esta es la pantalla del botón inicio que se resalta el contenido de la plataforma virtual referente a informática básica.

Inicio

UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA
PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL

Este artículo se incluye una introducción rápida de Microsoft Office 2013 y se proporcionan vínculos a artículos más detallados sobre determinadas tareas y características que tenga relación en Word, Excel Power Point.

Además como ayuda para el usuario se muestra información detallada referente a la computadora, Internet, con información importante que ayuda al estudiante a tener conocimientos suficientes para su utilización, ya que hoy en día la utilización del computador e internet es indispensable.



En la página del computador se describe las distintas generaciones que se ha dado en la historia de la informática, además de los tipos, y periféricos de entrada – salida, entrada, salida, almacenamiento, comunicación.

Se informa que cada tema tiene el link que le dirige a su respectivo tema para una mejor navegación en la página.

El Computador

El computador

LA COMPUTADORA

- [El computador](#)
- [Periféricos de Entrada y Salida](#)
- [Periféricos de Entrada](#)
- [Periféricos de Salida](#)
- [Periféricos de Almacenamiento](#)
- [Periféricos de Comunicación](#)

EL COMPUTADOR

Máquina capaz de efectuar una secuencia de operaciones mediante un programa, de tal manera, que se realice un procesamiento sobre un conjunto de datos de entrada, obteniéndose otro conjunto de datos de salida.

Tipos de computadoras

Se clasifican de acuerdo al principio de operación de Analógicas y Digitales.

Computadora Analógica: Aprovechando el hecho de que diferentes



Microsoft Word

Se detalla cada uno de los subtemas que se encontrara en el ícono de Word, cabe resaltar que cada uno de estos subtemas esta enlazado a la información para mejorar la navegación del estudiante.


Microsoft Word

1. Mi primer documento
2. El entorno de Word 2013
3. Edición básica
4. Guardar y abrir documentos
5. Ortografía y gramática
6. Formato del documento
7. Estilos
8. Diseño de página
9. Impresión
10. Tablas
11. Imágenes y gráficos

Es un ejemplo de la información que se detalla en esta página de Word con sus respectivos gráficos.

Desde el menú Inicio.

Al menú **Inicio** se accede desde el botón situado, normalmente, en la esquina inferior izquierda de la pantalla y desde él se pueden arrancar prácticamente todos los programas que están instalados en el ordenador.

Al hacer clic sobre el botón **Inicio**  se despliega un menú parecido al que ves en la imagen. El aspecto puede cambiar dependiendo de tu versión de Windows.

Vamos a usar de dos formas este menú.

La primera es escribiendo "word" en la caja de búsqueda. Así aparecerá el icono de **Word 2013** y bastará hacer clic para arrancarlo.

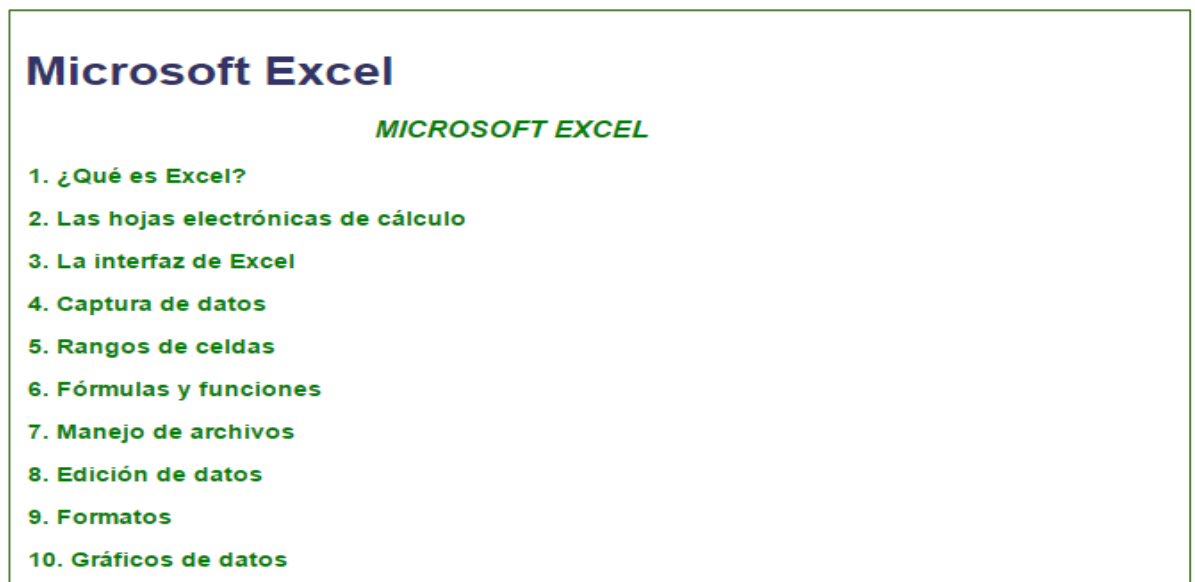
La segunda es buscarlo nosotros mismos, para ello hacer clic en la opción **Todos los programas** que al desplegarse mostrará una lista con los programas que hay instalados en tu ordenador. Frecuentemente los programas se organizan en carpetas. La carpeta llamada **Microsoft Office 2013** contendrá la opción que buscamos: **Word 2013**.

- Microsoft Office 2013
 - Access 2013
 - Enviar a OneNote 2013
 - Excel 2013
 - OneNote 2013
 - Outlook 2013
 - PowerPoint 2013
 - Publisher 2013
 - Word 2013
 - Herramientas de Office 2013

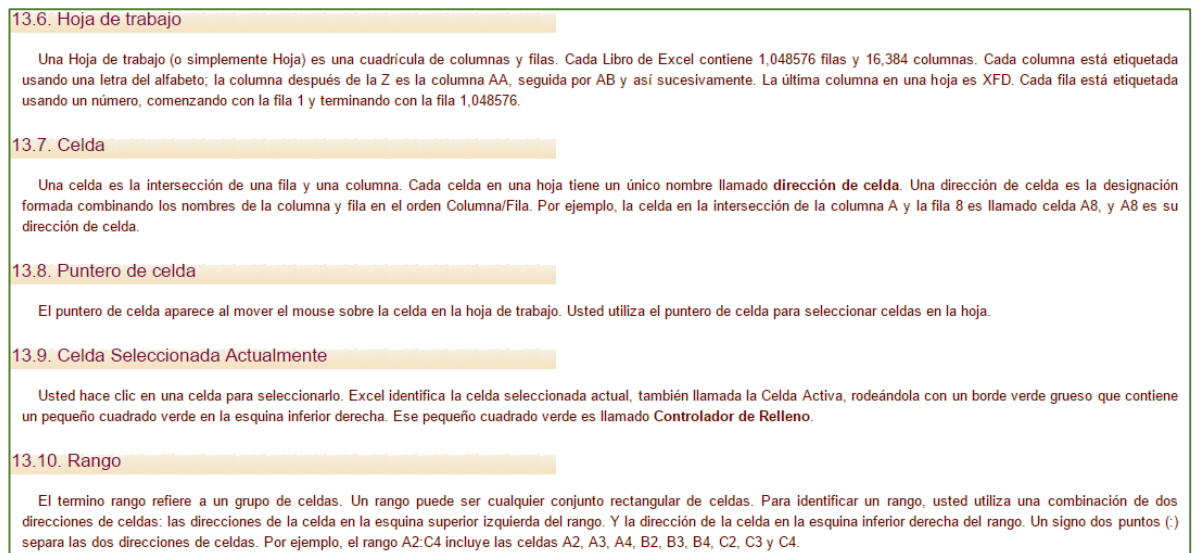


Microsoft Excel

Se detalla cada uno de los subtemas que se encontrara en el ícono de EXCEL, cabe resaltar que cada uno de estos subtemas se realizó hipervínculos a la información para mejorar la navegación del estudiante.



Es la pantalla con información referente a Microsoft Excel, con conceptos claros y necesarios que sirve para el estudiante.



Microsoft Power Point

Son los subtemas que tiene relación con Microsoft Power Point, se debe resaltar que cada uno de subtemas tiene sus respectivo hipervínculo que lleva a la información mostrada, de esta forma se ayuda en la navegación de la página.

Microsoft Point

MICROSOFT POWER POINT
1. Entorno y primeros pasos
2. Las vistas
3. Trabajar con diapositivas
4. Manejar objetos
5. Diseño
6. Trabajar con textos
7. Notas del orador
8. Impresión
9. Trabajar con imágenes
10. Trabajar con tablas

Es un ejemplo de cómo se presenta la información con respecto a nuestro tema, y además se utiliza imágenes para tener mayor aceptación por los estudiantes.

12.3. Aplicar un Tema a las diapositivas

Para darle un toque especial y llamativo a las presentaciones puede aplicar un tema. Un tema no son solo colores o diseños, también afecta a los objetos insertados en las diapositivas, el tema por defecto es Tema de office.

Para aplicar un tema siga estos pasos:

- 1º Haga clic en la ficha **Diseño**.
- 2º En el grupo **Temas**, haga clic en **Más**.
- 3º En la galería de temas, haga clic en algún tema en especial.



Internet

En la página de Internet se detalla los siguiente subtemas que tiene relación a una navegación segura, y los navegadores, buscadores, seguridades, de esta forma se ayuda con los conocimientos necesarios al estudiante.

Internet

EL INTERNET
1. Introducción
2. Conexión a Internet
3. Los navegadores
4. Los buscadores
5. Correo electrónico
6. Comunicarse on-line
7. Foros y Grupos de discusión
8. Comprar en Internet
9. Aprender en Internet
10. Seguridad en Internet
11. Blogs y CMS
12. Web 2.0 y Redes sociales

Es la información que se tiene en la página de internet en este caso se tiene los navegadores utilizados para una navegación segura.

● Un navegador

Por último necesitaremos un programa que sea capaz de leer la información que hay en los servidores de Internet, que normalmente está escrita en el lenguaje HTML, y presentarla en pantalla formateada. También son capaces de recoger la información que introduce el usuario mediante formularios y enviarla al servidor.



Estos programas reciben el nombre de navegadores (*Browsers*, en inglés) y los más conocidos son [Chrome](#) de Google, [Internet Explorer](#) de Microsoft, [Firefox](#) de Mozilla, [Safari](#) de Apple y [Opera](#)

CUESTIONARIO

A continuación se presenta la página del cuestionario que ayudará al estudiante en su formación, además de mejorar sus conocimientos en los distintos temas tratados en la plataforma, cabe resaltar que las preguntas tendrán su respectiva calificación según su selección.

1. Cual de las siguientes opciones corresponden a tipos de Sistemas Operativos Existentes en el mercado.

- Windows, Mac Os, Linux
- Office, Word, Excel
- Mother Board, Mouse, Teclado
- Internet, Servidor, Conexión FTP

2. Que programa de ofimática utilizamos para escribir cartas?

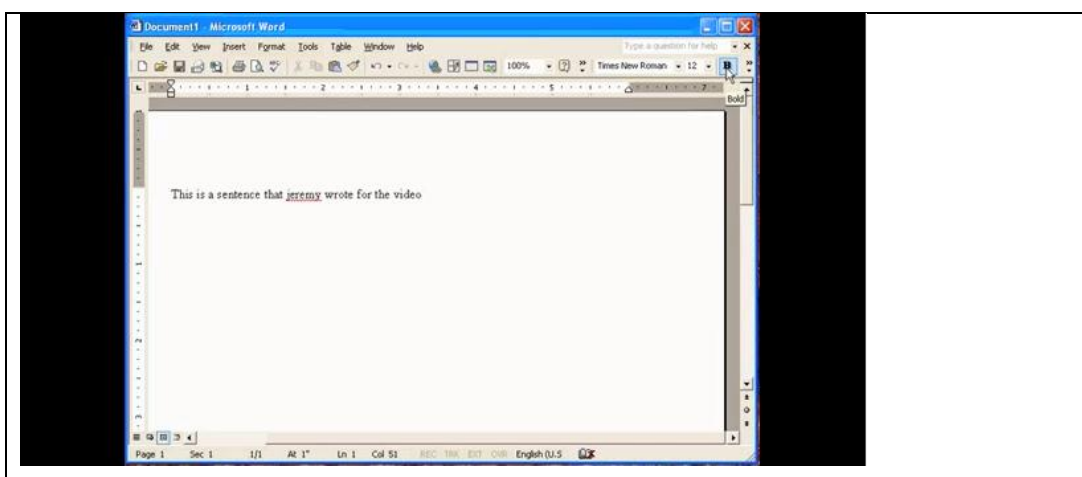
- Word
- Excel
- Internet
- Pluma y papel

3. Cuando realizamos dibujos y hacemos edicion de imagenes en la computadora lo podemos hacer con algunos de estos programas, ¿cuales son?

- Paint
- Fireworks
- Photoshop
- Cualquiera de los 3 anteriores

VIDEOS

Esta página detalla los diferentes videos que ayudará al estudiante con los diferentes temas tratados en la plataforma para un mayor aprendizaje.



6.8. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades y el investigador
¿Por qué evaluar?	Se desea conocer el grado de atención que se obtiene con la utilización de una plataforma virtual y así saber la aceptación o el rechazo de la propuesta en la institución
¿Para qué evaluar?	Para mejorar la clase demostrativa del docente y la atención de los estudiantes para que de esta manera mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
¿Qué evaluar?	La atención que tiene con la demostración utilizando la plataforma moodle. Disciplina que existe durante la clase.
¿Quién evalúa?	Investigador. Autoridades de la Institución
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente
¿Cómo evaluar?	Encuestas a los estudiantes. Observación a los estudiantes y docentes
¿Con que evaluar?	Cuestionario y ficha de observación

Cuadro N° 29: Revisión de la evaluación
Elaborado por: Viviana Araceli León Taipe

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía

- Aguirre, S., & Paladines, J. (2013, p. 53). *Las nuevas tecnologías de la información y comunicación*. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/7977/1/SOLEDAD%20MIREYA%20AGUIRRE%20RIOFR%C3%8DO.pdf>
- Andino, R. (2010). *Constructivismo*. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/2061/2/88T00032%20ParTE%20media.pdf>
- Andrade, C. (2011). *Desarrollo de software educativo como apoyo didáctico en el área de estudios sociales*. Obtenido de <http://www.revistarap.com.ar/dgratuitos//1pub0017017925000/documentos-1pub0017017925000-dgratuitos-1.html>
- Camara, M. (2008). *Plataformas Virtuales*. Obtenido de http://www.tdr.cesca.es/TESIS_UAB/AVAILABLE/TDX-1031107-155233//mpcs1de1.pdf (03-04-2009)
- Canales, J. (2013). *El docente frente al uso de las TIC*. Obtenido de http://aula.virtual.ucv.cl/wordpress/docente_uso_tic/
- Cardenas, V. (2011). *plataformas virtuales educativas*. Obtenido de http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_6_03/aci17603.htm#cargo
- Carlos, M. (2009). *plataformas educativas*.
- Carreño González, I. (2012). *Metodologías del Aprendizaje*. Madrid-España: Grupo Cultural S.A.,
- Contreras, N. (2014, p. 37). *Evaluación de alternativas de plataformas virtuales de aprendizaje*. Obtenido de <http://docplayer.es/9521619-Universidad-nacional-abierta-area-de-ingenieria-carrera-ingenieria-de-sistemas-centro-local-merida.html>
- Copyright. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/didactica/>
- Educación. (2011, p. 34). *Constitución De La República Del Ecuador*. Obtenido de <http://educaciondecaldidad.ec/constitucion-educacion.html>

- Educación. (2013). *¿Qué es un Objeto de Aprendizaje?* Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>
- El Comercio. (2014, p. 3). *Ministerio de Educación lanza una nueva plataforma educativa.* Obtenido de <http://www.elcomercio.com/tendencias/ministeriodeeducacion-plataforma-educacion-augustoespinosa-educarecuador.html>
- Elvir, D. (2011). *Plataformas Virtuales Educativas.* Obtenido de <https://infoeducplataformasvirtuales.wordpress.com/>
- Enrique, M., & Sánchez, S. (s.f.). *El proceso de enseñanza-aprendizaje.* Obtenido de El proceso de enseñanza-aprendizaje: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>
- Feldman, J. (2005, p.76). *Colección para Educadores.* Madrid: Narcea S.A. Ediciones.
- Fernández, G. (2015, p. 5). *El entorno virtual de aprendizaje basado en plataforma moodle.* Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20227/1/Tesis%20Grace%20Fernandez%20Finalizado.pdf>
- Gómez, L., & Martínez, J. (2010). *Importancia de las TIC en la Educación Básica Regular.* Caracas - Venezuela: Venus.
- Gómez, M. (2012). *Pedagogía: Definición, métodos y modelos.* Obtenido de <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev26/gomez.htm>
- Jerez, C. (2013). *Relación entre estilos de aprendizaje y rendimiento académico.* Obtenido de <http://www.americlearningmedia.com/component/content/article/63-tendencias/246-ensenanza-su-impacto-en-la-formacion>
- Jiménez, K. (2015, p. 42). *Las estrategias didácticas y el fortalecimiento de la lengua.* Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19246/1/TESIS%20JIMENEZ%20KARLA%20con%20firmas.pdf>

- Jorge, R. (s.f.). *Objetos de Aprendizaje*. Obtenido de <http://www2.udec.cl/ofem/recs/anteriores/vol522008/artrev5208.htm>
- Mancheno, L. (2013, p. 50). *Tecnología*. Obtenido de <http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>
- Marcela, P. (1 de Agosto de 2012). *Maestros de la web*. Obtenido de Maestros de la web: <http://www.maestrosdelweb.com/plataformas-educacion-virtual-distancia-colombia/>
- Martha, M. (13 de abril de 2011). *Iberestudio*. Obtenido de Iberestudio: <http://noticias.iberestudios.com/%C2%BFque-son-las-tic-y-para-que-sirven/>
- Martínez, S. (2011). *La Tecnología en la Estimulación Temprana*. Bogotá-Colombia: Capeluz.
- Moreno, L. (2008). *practica docente*. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/2061/2/88T00032%20Parte%20media.pdf>
- Najera, A. (s.f.). *La importancia que tiene el proceso enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <http://tesis.ipn.mx/handle/123456789/5646>
- Pico, C. (2014, p. 34). *Estrategias metodológicas y su influencia en el aprendizaje significativo*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8913/1/FCHE-EBS-1343.pdf>
- PUCE. (Enero de 2010). *Normativa para la utilización del entorno virtual de aprendizaje Moodle como apoyo a los procesos de Enseñanza-Aprendizaje presenciales en la PUCE*. Obtenido de PuseVirtual: <http://www.puce.edu.ec/portal/content/Normativa%20de%20uso%20de%20Plataforma%20Virtual/601;jsessionid=C7353C5F01F4C9B2139FAC0C322103C9.node0?link=oln30.redirect>
- Ramírez, R. (octubre de 2008). *Importancia de las Tics en la Educación*. Obtenido de <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCoQFjAA&url=http%3A%2F%2Far->

droid.googlecode.com%2Ffiles%2FINFORME%2520FINAL.pdf&ei=Me
ExUrL8MIPG9gTeo4C4Ag&usg=AFQjCNENYMsDrm2NW0d0kaoKOx
KFbWwS9g&bvm=bv.52109249,d.eWU

Ruiz, J. (2010, p. 12). *Objetos de aprendizaje en educación médica*. Obtenido de <http://www2.udec.cl/ofem/recs/anteriores/vol522008/artrev5208.htm>

Ruiz, J. (2013, p. 5). *Moodle*. Obtenido de <http://leaders-ba.com/servicios/tecnolog%C3%ADas-de-la-informaci%C3%B3n/sistema-de-gesti%C3%B3n-del-conocimiento-moodle>

Sadaba, A. (11 de Febrero de 2012). *Nuevas tareas, nuevos roles docentes en relación a las TIC*. Obtenido de <http://www.ead.unlp.edu.ar/blog/?p=119>

Salas, J. (2012). *Importancia de las TIC en Educación*. Obtenido de <http://www.importancia.org/tic-en-educacion.php>

Sanchez, A. (2009, p. 9). *Importancia de la plataforma educativa virtual*. Obtenido de http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_6_03/aci17603.htm#cargo

Software. (s.f.). Obtenido de https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT_3GaVeE7KOE0JEiWlec1AgYZsLp1iAZTAlreaVyB3p1nwq86z

Spiegel, M. R. (2000). *Estadística de Schaum*. México: Litigráfica Ingramex.

Suárez, B. (2010, p. 23). *La evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <http://www.encuentroeducativo.com/numero-1-noviembre-08/recursos-formacion-num-1/la-evaluacion-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

Taylor. (2015). Obtenido de <file:///C:/Users/Admin/Downloads/AMBIENTES%20VIRTUALES%20DE%20APRENDIZAJE-AMBIENTES%20VIRTUALES%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>

Urieta, D. (2014). *Tipos de didáctica*. Obtenido de <http://www.tipos.co/tipos-de-didactica/>

- Velasteguí, J. (2011, p. 20). *Plataformas Virtuales y su incidencia en el Aprendizaje Colaborativo*. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4698/1/ti_2011_33.pdf
- Villarroel, C. (1990). *El currículo de la Educación Superior*. Caracas: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre>.
- WEEBLY. (s.f.). *Aprendiendo virtualmente*.
- Zirconx, J. (4 de Octubre de 2012). *Historia de la Pedagogia*. Obtenido de <http://clubensayos.com/Historia/HISTORIA-DE-LA-PEDAGOGIA/328671.html>

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Objetivo: Recabar información para la investigación de “Plataformas virtuales y proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Atahualpa del Cantón Ambato

Indicaciones: Srt(ñor) estudiante lea detenidamente cada ítem y conteste con toda seriedad (Marcar con una X la alternativa correcta para usted)sus respuestas ayudaran a realizar la investigación favorablemente.

PREGUNTAS	SI	NO
¿Conoce cuáles son los beneficios de utilizar una Plataforma Virtual?		
¿Sabía que hay plataformas virtuales libres y gratuitas?		
¿Cree usted que le resultaría más eficiente enviar y recibir tareas vía internet?		
¿Ha manejado usted las evaluaciones en línea las cuales automáticamente se califican una vez terminada?.		
¿Cree que el aprendizaje usando Plataformas Virtuales se vuelvan más colaborativas y con mejor interacción?		
¿Estaría dispuesto a recibir una capacitación del uso de plataformas virtuales libres para mejorar su aprendizaje?		
¿Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje tendría mejores resultados con el uso de plataformas virtuales?		
¿Aprende mejor con el uso de la tecnología en las clases?		
¿Utiliza el docente alguna herramienta tic como eje transversal para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?		
¿Cree que el uso de foros temáticos mejoraría la capacidad de expresarse entre docente y alumno?		



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA
ENCUESTA PARA DOCENTES

Objetivo: Recabar información para la investigación de “Plataformas virtuales y proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa de la Parroquia Atahualpa del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.”

Indicaciones: Srt(ñor) Docentes lea detenidamente cada ítem y conteste con toda seriedad (Marcar con una X la alternativa correcta para usted)sus respuestas ayudaran a realizar la investigación favorablemente.

PREGUNTAS	SI	NO
¿Conoce cuáles son los beneficios de utilizar una Plataforma Virtual?		
¿Utiliza nuevas tecnologías en su práctica docente?		
¿Cree usted que le resultaría más eficiente enviar y recibir tareas vía internet?		
¿Realiza evaluaciones en plataformas virtuales u otros?		
¿Cree que el aprendizaje usando Plataformas Virtuales se vuelvan más colaborativas y con mejor interacción?		
¿Estaría dispuesto a recibir una capacitación del uso de plataformas virtuales libres para mejorar su actividad docente?		
¿Cree usted que el proceso enseñanza aprendizaje tendría mejores resultados con el uso de plataformas.		
¿Utiliza algún tipo de Tecnología Virtual como eje transversal para su clase?		
¿Usted utiliza la web para llegar de mejor manera a sus estudiantes y generar mejores resultados de aprendizaje?		
¿A utilizado foros temáticos para evidenciar la comprensión de los conceptos desarrollados?		

MANUAL DE USUARIO MOODLE

CREACIÓN DE USUARIO

La primera vez que acceda al curso virtual debe registrarse, para ello ha de seguir los siguientes pasos:

1. En el momento de conocer la dirección en la que se encuentra el campus virtual, debe escribirla en la barra de direcciones de su navegador.
2. Le aparecerá una imagen similar a la que se muestra a continuación:



El acceso se puede hacer de tres maneras posibles, pulsando sobre cualquiera de los dos.

“Entrar” (en la parte superior derecha o en la parte inferior centrada) o sobre alguno de los cursos existentes (en el caso del ejemplo “Curso Moodle de prueba”).

3. Una vez que seleccionado la entrada, nos mostrará la siguiente pantalla:

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

[Página Principal](#) ▶ [Entrar al sitio](#)

Entrar

Nombre de usuario

Contraseña

Recordar nombre de usuario

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador ?

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

Registrarse como usuario

Hola. Para acceder al sistema tómese un minuto para crear una cuenta. Cada curso puede disponer de una "clave de acceso" que sólo tendrá que usar la primera vez. Estos son los pasos:

1. Rellene el [Formulario de Registro](#) con sus datos.
2. El sistema le enviará un correo para verificar que su dirección sea correcta.
3. Lea el correo y confirme su matrícula.
4. Su registro será confirmado y usted podrá acceder al curso.
5. Seleccione el curso en el que desea participar.
6. Si algún curso en particular le solicita una "contraseña de acceso" utilice la que le facilitaron cuando se matriculó. Así quedará matriculado.
7. A partir de ese momento no necesitará utilizar más que su nombre de usuario y contraseña en el formulario de la página para entrar a cualquier curso en el que esté matriculado.

Es necesario registrarse siguiendo los pasos que aparecen al pulsar el botón de la derecha crear una nueva cuenta.

4. Para realizar dicha solicitud de alta debe cubrir un formulario de la siguiente manera:

FCHE-UTA Español - Internacional (es) ▾
Usted no se ha identificado. (Entrar)

▼ **Crear un nuevo usuario y contraseña para acceder al sistema**

Nombre de usuario*

La contraseña debería tener al menos 8 caracter(es), al menos 1 dígito(s), al menos 1 minúscula(s), al menos 1 mayúscula(s), al menos 1 caracter(es) no alfanuméricos

Contraseña* Desenmascarar

▼ **Por favor, escriba algunos datos sobre usted**

Dirección de correo*

Correo (de nuevo)*

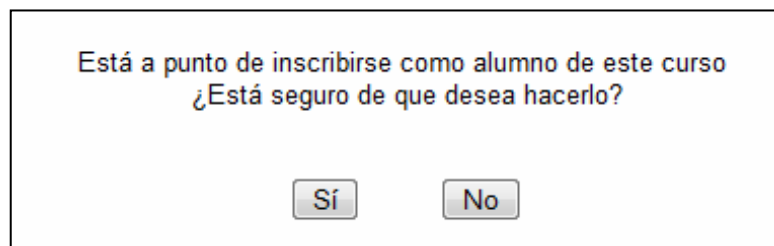
Nombre*

Apellido(s)*

Ciudad

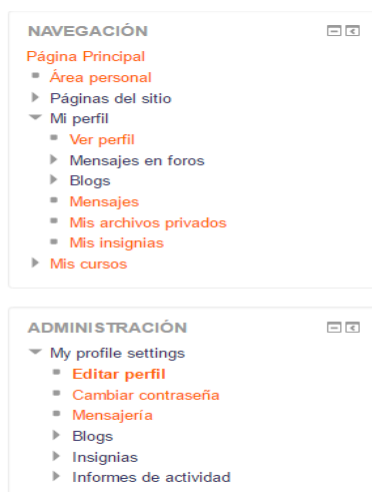
País

5. Una vez se haya realizado el registro, no necesita más que introducir su nombre de usuario y contraseña. A continuación le pregunta si desea ingresar en dicho curso.



EDITAR EL PERFIL

Ubique el bloque **Administración** dentro de uno de los cursos en los que está matriculado, haga clic sobre la opción Ajustes de mi perfil y seguidamente seleccione Editar perfil, o bien, desde la opción Preferencias que se despliega al posicionarse sobre su nombre en la parte superior derecha.



En el formulario que se muestra usted debe actualizar de forma obligatoria los siguientes campos: el correo electrónico, la ciudad y el país; los otros campos quedan a su elección completarlos.

Viviana Leon ▼ Colapsar todo

▼ General

Nombre*

Apellido(s)*


Dirección de correo*

Ciudad

Seleccione su país

Zona horaria

Tema preferido

Descripción ⓘ 

▼ Preferencias

Mostrar correo

Formato de correo

Tipo de resumen de correo ⓘ

Subscripción automática al foro

Rastreo del foro

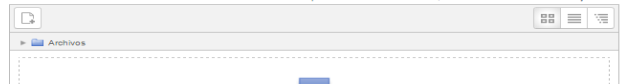
Editor de texto

Idioma preferido

▼ Imagen del usuario

Imagen actual

Imagen nueva ⓘ Tamaño máximo para nuevos archivos: 10MB, número máximo de archivos adjuntos: 1



En el apartado **Imagen de usuario** suba su fotografía personal por medio de cualquiera de las dos opciones que se detallan a continuación:

Opción 1

1.1 Haga clic en la opción **Agregar**.

▼ Imagen del usuario

Imagen actual

Imagen nueva ⓘ Tamaño máximo para nuevos archivos: 10MB, número máximo de archivos adjuntos: 1



Descripción de la imagen

En la ventana que se visualiza seleccione la opción **Subir un archivo** y seguidamente haga clic sobre el botón **Examinar...**



Busque la fotografía en el lugar donde la tiene almacenada, selecciónela y haga clic sobre el botón **Abrir**.

Haga clic sobre botón **subir este archivo**.

Finalice haciendo clic sobre el botón **Actualizar información personal** para aplicar los cambios realizados en este formulario.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CURSO

Antes de realizar cualquier cambio en el entorno que se le ha asignado para el montaje de un curso, es necesario que usted lo conozca. A continuación se describen las partes en que está dividido:

Sección Identificación y navegación (encabezado)

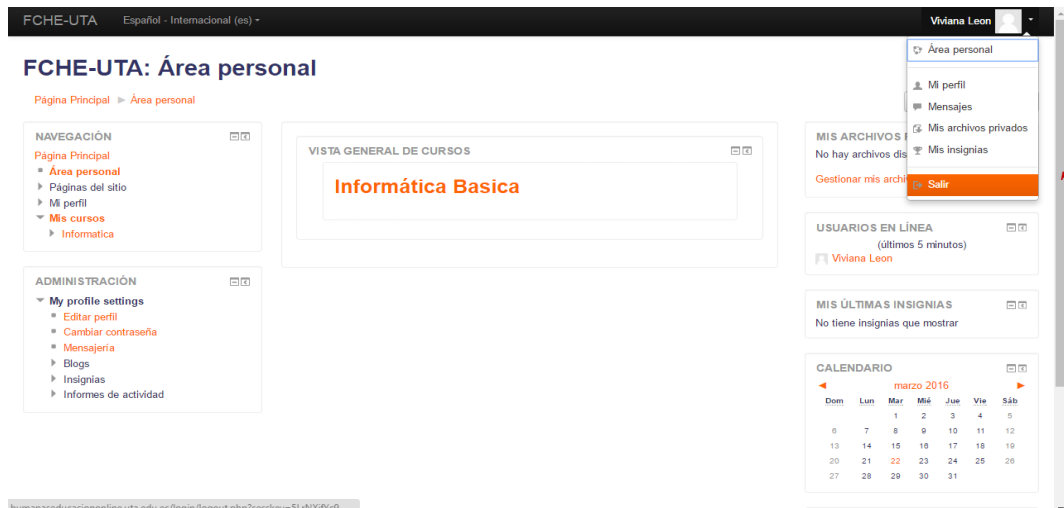
En este espacio se encuentra:

- Menú superior izquierdo donde se puede cambiar el idioma entre español e inglés y además se enlistan los cursos en los que se encuentra inscrito **(1)**
- Nombre de la universidad **(2)**

- Menú de navegación, este cambia (se hace más largo o pequeño) de acuerdo al ingreso en diferentes elementos del curso (3)
- Identificación del usuario junto con una lista desplegable de opciones (4)
- Botón para activar la edición del curso (5)



- Salir del entorno (7)



BLOQUES

Por defecto están ubicados en las bandas laterales del curso, aunque el docente puede ubicarla donde desee. Tienen funciones variadas y el profesor selecciona las que va requerir en el desarrollo del curso. Puede ampliar más sobre los bloques en la sección titulada Los bloques.

FCHE-UTA Español - Internacional (es) - Viviana Leon

FCHE-UTA: Área personal

Página Principal > Área personal

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Mis cursos
- Informática

ADMINISTRACIÓN

- My profile settings
 - Editar perfil
 - Cambiar contraseña
 - Mensajería
- Blogs
- Insignias
- Informes de actividad

VISTA GENERAL DE CURSOS

Informática Basica

Personalizar esta página

MIS ARCHIVOS PRIVADOS

No hay archivos disponibles

[Gestionar mis archivos privados...](#)

USUARIOS EN LÍNEA
(últimos 5 minutos)

Viviana Leon

MIS ÚLTIMAS INSIGNIAS

No tiene insignias que mostrar

CALENDARIO

marzo 2016

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

humanaseducaciononline.uta.edu.ec/my/#

DIAGRAMACIÓN CENTRAL O DE CONTENIDO

Área de trabajo donde se colocan todos los elementos del curso (recursos, actividades, etiquetas y otros).

FCHE-UTA Español - Internacional (es) - Viviana Leon

FCHE-UTA: Área personal

Página Principal > Área personal

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Mis cursos
- Informática

ADMINISTRACIÓN

- My profile settings
 - Editar perfil
 - Cambiar contraseña
 - Mensajería
- Blogs
- Insignias
- Informes de actividad

VISTA GENERAL DE CURSOS

Informática Basica

Personalizar esta página

MIS ARCHIVOS PRIVADOS

No hay archivos disponibles

[Gestionar mis archivos privados...](#)

USUARIOS EN LÍNEA
(últimos 5 minutos)

Viviana Leon

MIS ÚLTIMAS INSIGNIAS

No tiene insignias que mostrar

CALENDARIO

marzo 2016

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

humanaseducaciononline.uta.edu.ec/my/#

ACTIVAR EL MODO EDICIÓN DEL CURSO

Para habilitar la posibilidad de configurar el entorno del curso es necesario **Activar la edición** haciendo clic sobre el botón **Activar edición** que se ubica en la parte superior derecha del diagrama de contenidos, o bien, haga clic sobre esta opción **Activar edición** que se ubica en el bloque **Administración**.

FCHE-UTA Viviana Leon

Informática Basica

Página Principal ▶ Mis cursos ▶ Docencia en Informática ▶ Segundo Semestre ▶ Informatica ▶ Activar edición

ADMINISTRACIÓN

- Administración del curso
 - Activar edición
 - Editar ajustes
 - Usuarios
 - Filtros
 - Informes
 - Calificaciones
 - Insignias
 - Copia de seguridad
 - Restaurar
 - Importar
 - Banco de preguntas
- Cambiar rol a...
- My profile settings

Novedades

INICIO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE DOCENCIA EN INFORMÁTICA

TEMA:
Diseño de una plataforma virtual de cuarta generación para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa, Parroquia Atahualpa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

Elaborado por: León Talpe Viviana Araceli

AGREGAR BLOQUES

Para trabajar en cualquier tipo de edición del curso es necesario antes **Activar la edición**, ya sea haciendo clic sobre los iconos antes mencionados que se ubica en la parte superior del curso o seleccionando esta opción dentro del bloque **Administración**.

Haga clic sobre la lista etiqueda como **Agregar** dentro del bloque **Agregar un bloque**. Este bloque por lo general se habilita de último al lado derecho del curso.

AGREGAR UN BLOQUE

Agregar...

- Agregar
- Actividad reciente
- Actividades
- Autocompletar
- Buscador de comunidad
- Buscar en los foros
- Calendario
- Canal RSS remoto
- Comentarios
- Cursos
- Enlaces de sección
- Entrada aleatoria del glosario
- Entradas de blog recientes
- Estatus de finalización del curso
- Eventos próximos
- HTML
- Informes configurables
- Marcas
- Marcas Blog
- Mentees

Cabe recordar que esta opción se habilita cuando damos en activar edición

A continuación se detalla cada uno de los elementos que podrán seleccionar sobre esta lista.

Seleccione el bloque que desea incorporar y listo, el bloque nuevo siempre aparecerá en la parte superior de este mismo bloque llamado **Agregar un bloque**.

INSERTAR ETIQUETAS

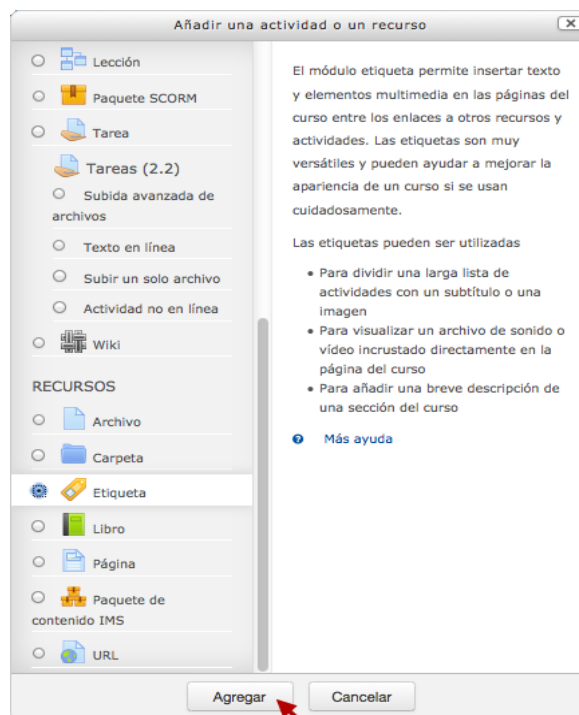
Las etiquetas se utilizan para colocar títulos o textos dentro del curso con la finalidad de unificar y organizar el mismo, logrando así una ubicación rápida de los mismos.

Para trabajar en cualquier tipo de edición del curso es necesario antes **Activar la edición**, ya sea haciendo clic sobre el **ícono** que se ubica en la parte superior del curso o seleccionando esta opción dentro del bloque **Administración**.

Seleccione la opción **Añadir una actividad o un recurso**.



En la ventana que se habilita, busque en el menú izquierdo el apartado **Recursos** y active la opción **Etiqueta**, posteriormente, haga clic sobre el botón **Agregar**.



En el formulario que se habilita complete los campos del apartado **General** de la siguiente forma.

- **Mostrar herramientas de edición:** haga clic sobre el enlace para activar las herramientas que permite agregar formato al texto.

- **Texto de la etiqueta:** digite el texto o inserte la imagen deseada (subencabezado) y aplique el formato deseado utilizando las herramientas de edición que se habilitaron en la parte superior.

🔧 Agregando Etiqueta a Unidad 1

▼ General

Texto de la etiqueta *

Ocultar herramientas de edición

Fuente 4 (14pt) Párrafo

B *I* U ABC X₁ X₂ [Listas] [Color] [Fondo] [Borrar] [HTML]

Recursos

Ruta: p » strong » span

Haga clic sobre el botón **Guardar cambios y regresar al curso**.

▼ Ajustes comunes del módulo

Visible

Guardar cambios y regresar al curso

En este formulario hay campos obligatorios *.

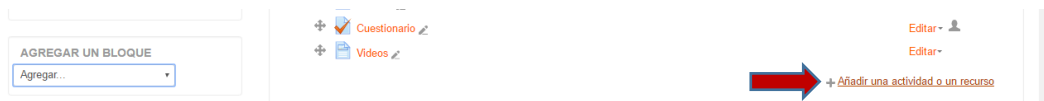
Repita estos pasos para cada etiqueta que desee insertar.

INSERTAR UN ARCHIVO

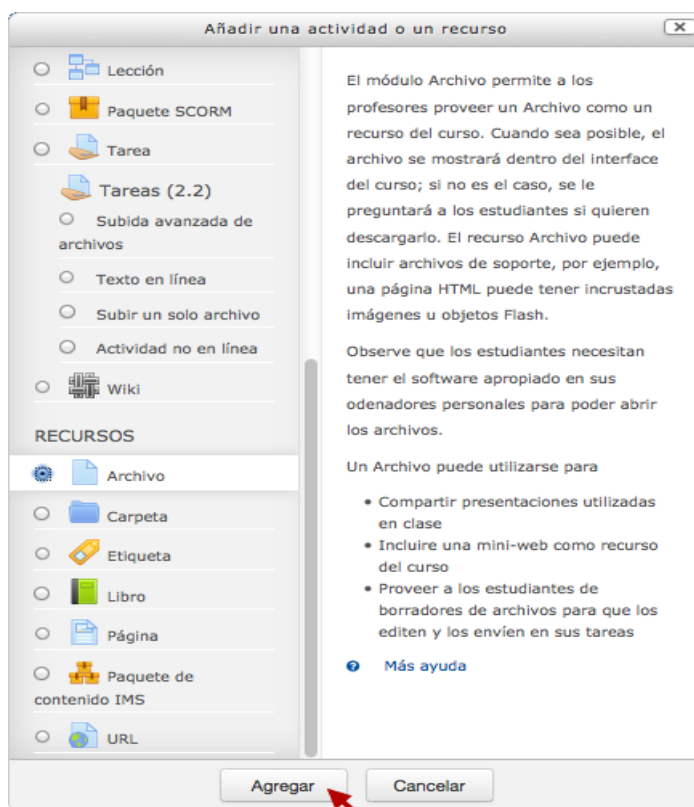
Los archivos que se pueden agregar a los cursos son variados, pueden ser desde documentos con extensión PDF, .docx, .doc, .pptx, ppt, entre otros. También se pueden enlazar vínculos web para que los participantes naveguen sin necesidad de salirse de la plataforma.

Paso 1. Primeramente active la edición haciendo clic sobre el botón **Activar edición** ubicado en la parte superior derecha del diagrama de contenidos, o bien, sobre la opción **Activar edición** que aparece dentro del bloque **Administración**.

Paso 2. Haga clic en el enlace **Añadir una actividad o un recurso**.



Paso 3. Ubique la etiqueta Recursos y bajo esta elija la opción **Archivo**, seguidamente haga clic en el botón **Agregar** que se localiza en la parte inferior de la ventana.



Paso 4. En el apartado **General** del formulario que se habilita, complete los siguientes campos.

- **Nombre:** digite el nombre completo del archivo.
- **Mostrar herramientas de edición:** presione este enlace para habilitar la lista de herramientas que permiten dar formato al texto.
- **Descripción:** digite en este campo el nombre y los apellidos del autor del documento así como la editorial, año de publicación. Toda esta reseña es recomendable colocarla según el formato de referencia que utilice en el curso (APA, Chicago o ISO entre otros).

- **Muestra la descripción en la página del curso:** habilite la casilla del check para que los estudiantes logren ver la referencia completa del documento siempre y cuando se haya completado el campo Descripción.

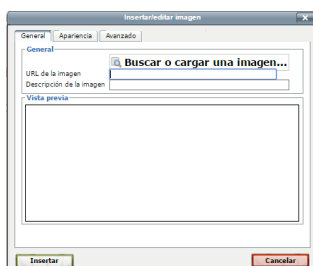


Paso 5. En el apartado **Contenido** agregue el archivo deseado presionando el enlace **Agregar**.



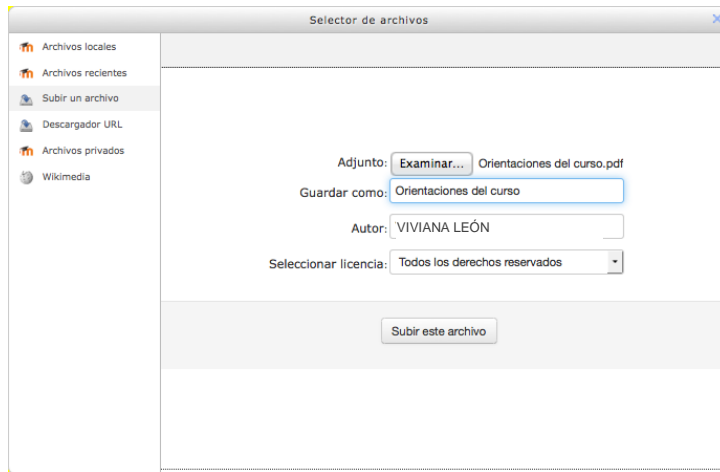
Paso 6. Presione el botón **Examinar** y ubique el archivo en su computador o disco externo.

Paso 7. Seleccione el archivo haciendo clic sobre él y presione el botón **Abrir** Y posteriormente insertar.

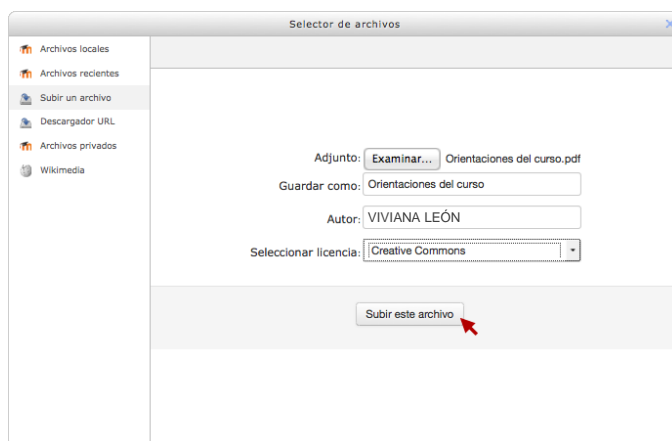


Paso 8. Digite en el campo **Guardar como** el nombre original del archivo, en el campo **Autor** los datos de quién desarrolló y en el campo **Seleccionar licencia** se debe elegir una de las opciones de *Creative Commons* (Licencia que otorga al

público de forma estandarizada permisos para compartir y usar un trabajo creativo bajo los términos y condiciones de su elección.



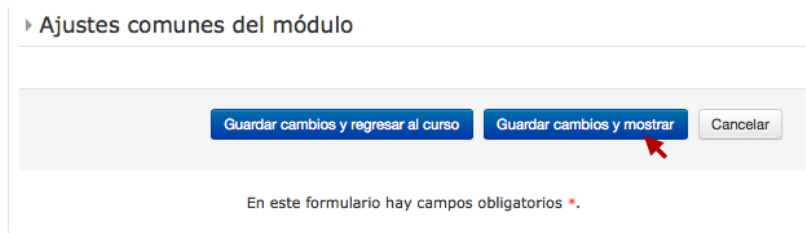
Paso 9. Finalmente, haga clic sobre el botón **Subir este archivo** para adjuntarlo a la plataforma.



Paso 10. En el apartado **Apariencia**, elija la opción **Incrustar** de la lista que se brinda en el campo **Mostrar** y active las opciones que considere necesarias.

Paso 11. En el apartado **Ajustes comunes del módulo** deje los campos tal y como vienen por defecto.

Paso 12. Finalmente, guarde todos los cambios haciendo clic sobre el **botón Guardar cambios y regresar al curso** si desea regresar al diagrama de contenidos y visualizar el enlace del archivo, o bien, sobre el botón **Guardar cambios y mostrar** si lo que desea es visualizar el contenido del archivo que acaba de subir.



CREAR UNA TAREA

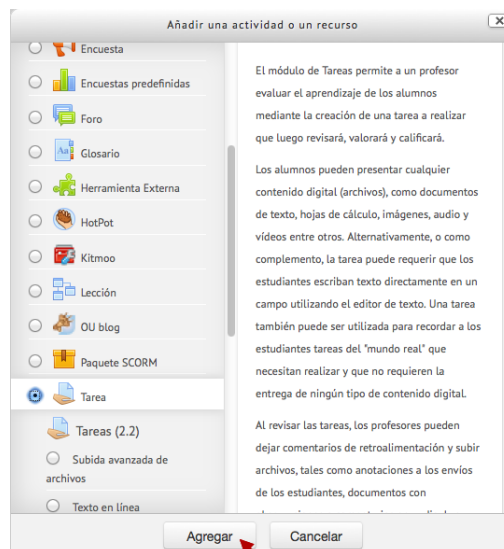
Paso 1. Primeramente, active la edición haciendo clic sobre el botón **Activar edición** ubicado en la parte superior derecha del diagrama de contenidos, o bien, sobre la opción **Activar edición** que aparece dentro del bloque **Administración**.



Paso 2. Ubique la semana, el tema, el módulo o la unidad en la que desea agregar la tarea y posterior haga clic sobre el enlace **+Añadir una actividad o recurso** que aparece en ese espacio.



Paso 3. Del listado que se habilita, seleccione la opción **Tarea** de la ventana que emerge, esta se ubica debajo de la etiqueta Actividades y presione el **botón Agregar**.

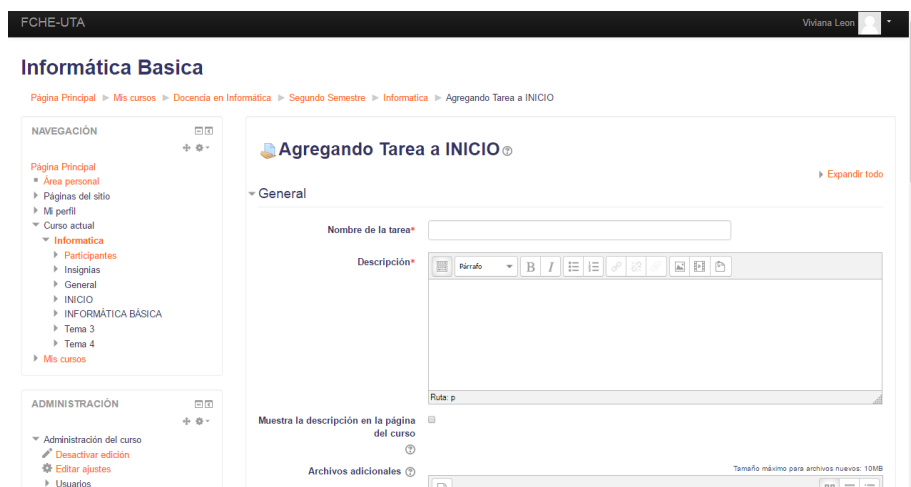


Paso 4. Complete los datos que se solicitan en el apartado **General**.

- **Nombre:** digite el nombre de la tarea igual a como se le llamó en el documento que contiene las consignas de la actividad. Cuando son varias tareas se recomienda colocar el número de la misma.
- **Mostrar herramientas de edición:** active esta cejilla para que se muestre el procesador de texto y con ello brinde la posibilidad de aplicar un formato al

texto (negrita, subrayado, viñetas entre otros). Esta cejilla cambia su texto por "Ocultar herramientas de edición" cuando se encuentra activado.

- **Descripción:** coloque todas las instrucciones para que el estudiante pueda realizar la tarea.
- **Muestra la descripción en la página del curso** (no recomendado): deje desactivado este *check*, si se activa muestra todas las instrucciones en el diagrama de contenidos.



Paso 5. En el apartado Disponibilidad, seleccione el rango de fechas y horas en que estará disponible la tarea.

- **Permitir entregas desde:** seleccione la fecha y hora de inicio del período de recepción de las tareas.
- **Fecha de entrega:** escoja la fecha y hora del último día hábil de entrega de la tarea.
- **Fecha límite:** habilite el *check* que aparece al final con la etiqueta **Habilitar**, posterior seleccione la fecha y hora del último día del período de recepción de tareas. Todas las tareas entregadas entre la "Fecha de entrega" y la "Fecha límite" serán marcadas como entrega tardía.