

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y
MULTIMEDIA EDUCATIVA**

TEMA:

**“LA PLATAFORMA EDUCATIVA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER
AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA GONZALEZ SUÁREZ DURANTE EL AÑO 2010”**

Trabajo de Investigación

Previa a la obtención del Grado Académico de Magíster en Tecnología de la
Información y Multimedia Educativa

Autor: Ing. Sandra Carrillo Ríos

Directora: Ing. Mg. Wilma Gavilanes López

Ambato - Ecuador

2011

Al Consejo de Posgrado de la UTA

El tribunal receptor de la defensa del trabajo de investigación con el tema: **“LA PLATAFORMA EDUCATIVA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GONZALEZ SUÁREZ DURANTE EL AÑO 2010”**, presentado por: Ing. Sandra Carrillo Ríos y conformada por: Ing. Mg. Lenin Ríos Lara, Ing. Mg. Javier Sánchez Guerrero e Ing. Mg. Fabián Morales Fiallos, Miembros del Tribunal, Ing. Mg. Wilma Gavilanes López, Directora del Trabajo de investigación y presidido por Dr. José Romero, Presidente del Tribunal; Ing. Mg. Juan Garcés Chávez, Director del CEPOS – UTA, una vez escuchada la defensa oral el Tribunal aprueba y remite el trabajo de investigación para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.

Dr. José Romero
Presidente del Tribunal de Defensa

Ing. Mg. Juan Garcés Chávez
DIRECTOR CEPOS

Ing. Mg. Wilma Gavilanes López
Directora del Trabajo de Investigación

Ing. Mg. Lenin Ríos Lara
Miembro del Tribunal

Ing. Mg. Javier Sánchez Guerrero
Miembro del Tribunal

Ing. Mg. Fabián Morales Fiallos
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el **“LA PLATAFORMA EDUCATIVA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GONZALEZ SUÁREZ DURANTE EL AÑO 2010”**, nos corresponde exclusivamente a Ing. Sandra Carrillo Ríos Autor y de la Ing. Mg. Wilma Gavilanes López, Directora del Trabajo de investigación; y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Técnica de Ambato.

Ing. Sandra Carrillo Ríos

Autor

Ing. Mg. Wilma Gavilanes López

Director

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos de mi trabajo de investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta, dentro de las regulaciones de la Universidad.

Ing. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por guiar cada paso que doy, a mis padres porque gracias a ellos soy lo que soy, a mis hijas: Diana, Samantha y Sofía, por ser la razón de mi vida y mi mayor impulso para seguir adelante, a mis hermanas por sus palabras de aliento y su apoyo incondicional.

Sandra Carrillo Ríos

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud, a la Ing. Wilma Gavilanes tutora de este trabajo de investigación, a las autoridades de la Unidad Educativa González Suárez por abrirme las puertas de su institución.

A la Universidad Técnica de Ambato por haberme dado la oportunidad de formarme en ella.

A todas y todos quienes de una u otra forma han colocado un granito de arena para el logro de este Trabajo de Grado, agradezco de forma sincera su valiosa colaboración.

Sandra Carrillo Ríos

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PÁGINAS PRELIMINARES

Página de título o portada.....	i
Página de aprobación del tribunal de grado	ii
Página de aprobación por el tutor	iii
Página de autoría de la tesis	iv
Página de dedicatoria	v
Página de agradecimiento	vi
Índice general de contenidos	vii
Índice de tablas	x
Índice de gráficos	xii
Resumen ejecutivo	xiv
Introducción.....	xvi

CAPÍTULO 1. EL PROBLEMA

1.1 Tema	1
1.2 Planteamiento del Problema	1
1.2.1 Contextualización.....	1
1.2.2 Análisis Crítico	4
1.2.3 Pronóstico	8
1.2.4 Formulación del problema	9
1.2.5 Interrogantes	9
1.2.6 Delimitación	10
1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos	16
General.....	16
Específicos	17

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos	18
2.2 Fundamentación Filosófica.....	19
2.3 Fundamentación Legal	22
2.4 Categorías Fundamentales	24
2.5 Hipótesis	39
2.6 Señalamiento de Variables	39

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

3.1 Modalidad Básica de la Investigación..	40
3.2 Nivel o Tipo de Investigación	40
3.3 Población y Muestra.....	44
3.4 Operacionalización de Variables.....	45
3.5 Plan de Recolección de Información	47
3.6 Plan de Procesamiento de la Información.....	48

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los Resultados..	50
4.2 Interpretación de Datos	76
4.3 Verificación de Hipótesis	79

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	86
5.2 Recomendaciones	86

CAPÍTULO 6. PROPUESTA

6.1 Datos Informativos.....	88
-----------------------------	----

6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	89
6.3 Justificación.....	92
6.4 Objetivos	94
6.5 Análisis de Factibilidad	95
6.6 Fundamentación	103
6.7 Metodología del Modelo Operativo	124
6.8 Administración	126
6.9 Previsión de la Evaluación.....	127

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1. Referencias Bibliográficas.....	129
2. Anexos	132

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No1. Ventajas e inconvenientes de las plataformas comerciales.....	30
Cuadro No2. Ventajas de las plataformas de software libre	30
Cuadro No3. Ventajas e inconvenientes de las plataformas de software propio ..	31
Cuadro No4. Población y muestra	44
Cuadro No5. Variable Independiente	45
Cuadro No6. Variable Dependiente	46
Cuadro No7. Plan para la recolección de información	47
Cuadro No8. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.1	50
Cuadro No9. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.2	51
Cuadro No10. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.3	52
Cuadro No11. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.4	53
Cuadro No12. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.5	54
Cuadro No13. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.6	55
Cuadro No14. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.7	56
Cuadro No15. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.8	57
Cuadro No16. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.9	58

Cuadro No17. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.10	59
Cuadro No18. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.1	60
Cuadro No19. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.2	61
Cuadro No20. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.3	62
Cuadro No21. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.4	63
Cuadro No22. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.5	64
Cuadro No23. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.6	65
Cuadro No24. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.7	66
Cuadro No25. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.8	67
Cuadro No26. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.9	68
Cuadro No27. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.10	69
Cuadro No28. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No1	70
Cuadro No29. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No2	71
Cuadro No30. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No3	72
Cuadro No31. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No4	73
Cuadro No32. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No5	74
Cuadro No33. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No6	75
Cuadro No34. Síntesis de los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes	76
Cuadro No35. Síntesis de los resultados de la encuesta aplicada a docentes	77
Cuadro No36. Síntesis de los resultados de la entrevista aplicada al rector y vicerrector	78
Cuadro No37. Frecuencias observadas	81
Cuadro No38. Tabla de Chi-cuadrado	83
Cuadro No39. Chi Cuadrado calculado	84

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.1.Árbol de Problemas	7
Gráfico No.2. Red de Inclusiones	24
Gráfico No.3.Constelación de ideas Variable Independiente y Dependiente	25
Gráfico No4. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.1	50
Gráfico No5. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.2	51

Gráfico No6. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.3.....	52
Gráfico No7. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.4.....	53
Gráfico No8. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.5.....	54
Gráfico No9. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.6.....	55
Gráfico No10. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.7.....	56
Gráfico No11. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.8.....	57
Gráfico No12. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.9.....	58
Gráfico No13. Encuesta dirigida a estudiantes. Pregunta No.10.....	59
Gráfico No14. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.1.....	60
Gráfico No15. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.2.....	61
Gráfico No16. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.3.....	62
Gráfico No17. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.4.....	63
Gráfico No18. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.5.....	64
Gráfico No19. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.6.....	65
Gráfico No20. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.7.....	66
Gráfico No21. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.8.....	67
Gráfico No22. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.9.....	68
Gráfico No23. Encuesta dirigida a docentes de informática. Pregunta No.10.....	69
Gráfico No24. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No1.....	70
Gráfico No25. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No2.....	71
Gráfico No26. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No3.....	72
Gráfico No27. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No4.....	73
Gráfico No28. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No5.....	74
Gráfico No29. Entrevista dirigida al Rector y Vicerrector. Pregunta No6.....	75
Gráfico No30. Aula Virtual Página de Inicio.....	104
Gráfico No31. Aula Virtual Ingreso al Sitio	105
Gráfico No32. Aula Virtual Curso Informática Básica.....	108
Gráfico No33. Aula Virtual Participantes.....	109
Gráfico No34. Aula Virtual Participantes.....	110
Gráfico No35. Aula Virtual Enviar mensaje	110
Gráfico No36. Aula Virtual Actualización de Información Personal.....	112
Gráfico No37. Aula Virtual Actualización de Información Personal.....	112

Gráfico No38. Aula Virtual	115
Gráfico No39. Aula Virtual Foro.....	119
Gráfico No40. Aula Virtual Foro	121
Gráfico No41. Metodología PACIE	125
Gráfico No42. Modelo Operativo	126

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y MULTIMEDIA
EDUCATIVA**

**“LA PLATAFORMA EDUCATIVA VIRTUAL Y SU INCIDENCIA EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER
AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “GONZALEZ SUÁREZ, DURANTE EL AÑO 2010”**

- **Autora: Ing. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos.**
- **Tutora: Ing. Wilma Gavilanes**

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo que se pone a consideración, expone los resultados de la investigación realizada, con el propósito fundamental de responder al problema detectado el mismo que es: Plataforma Educativa Virtual y Proceso de Enseñanza Aprendizaje. La modalidad básica de la investigación corresponde a un proyecto factible apoyado en una investigación bibliográfica documental, de campo y de intervención social; complementada con una investigación exploratoria, descriptiva y asociación de variables. La información obtenida para investigar el problema, se recopiló de personas vinculadas a la actividad de la informática, de manera que se obtuvo una propuesta ideal ajustada a la realidad del contexto de la información y multimedia educativa. El Diseño del EVA se lo ha realizado utilizando Moodle y la plataforma educativa esta diseñada en seis bloques lo que permitirá el desarrollo práctico del mismo, y en la parte teórica de la propuesta para una mejor síntesis se lo ha desarrollado en tres etapas, para que se constituya en la fuerza motriz que genere un mejor rendimiento académico en los estudiantes del tercer año de bachillerato de informática de la Unidad Educativa “González Suárez”; por tal motivo en dicho diseño constan los objetivos, fundamentación y recursos utilizados. Para tal efecto se procedió a trabajar con una hipótesis, logrando la concreción en el planteamiento de la propuesta.

**TECHNICAL OF AMBATO UNIVERSITY
GRADUATE STUDIES CENTER
HUMANITIES AND EDUCATION FACULTY
MASTER TECHNOLOGY OF THE INFORMATION AND MULTIMEDIA
EDUCATION**

**TOPIC: “VIRTUAL PLATFORM EDUCATION AND ITS IMPACT ON
THE ACADEMIC PERFORMANCE OF STUDENTS OF THE THIRD
YEAR OF BACHELOR OF COMPUTER EDUCATION UNIT" Gonzalez
Suarez, DURING THE YEAR 2010”**

Author: Ing. Sandra Carrillo Ríos

Tutor: Ing. Mg. Wilma Gavilanes

ABSTRACT

Work that is submitted to, presents the results of the investigation, with the fundamental purpose of responding to the problem identified is the same as: Virtual Educational Platform and Teaching Learning Process. The basic form of the work corresponds to a feasible project supported by a literature documentary field and social intervention; supplemented with an exploratory investigation, descriptive variables and association. Information obtained to investigate the problem, was collected from people linked to the activity of computer, so as to obtain a perfect proposal adjusted to the reality of the context of the information and educational multimedia. The design is what has made EVA using Moodle and educational platform is designed in six blocks allowing the practical development of the same, and in the theoretical part of the proposal for better synthesis has developed in three stages, to constitute the driving force that generates better academic performance students in the third year of high school computer Educational Unit "Gonzalez Suarez"; Therefore in that design objectives consist, foundation and resources used. To this end we proceeded to work with a hypothesis , Achieving the realization of the proposed approach.

INTRODUCCIÓN

Con la integración de la tecnología a nuestra forma de vida, es necesario plantear nuevas tendencias de interacción entre los docentes y alumnos. Pero es tarea de importancia prioritaria que los profesores plasmen el contenido de forma eficaz, gestionando actividades de aprendizaje que contemplan los métodos clásicos con la ventaja de las aplicaciones de la informática; por lo que, la plataforma educativa al constituir una herramienta ya sea física o virtual que brinda la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios con fines pedagógicos, se considera un proceso que contribuye a la evolución del sistema de enseñanza y aprendizaje, que complementa o presenta alternativas en la educación tradicional, para captar el interés de los estudiantes que se ve plasmado en su rendimiento académico.

La motivación que impulsó al desarrollo de la presente investigación, es porque el hijo de un amigo de la familia estudia en Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa González Suárez de la ciudad de Ambato, y siempre sus padres se quejan del proceso de enseñanza aprendizaje que recibe su hijo, ya que no se encuentran satisfechos con su rendimiento académico en dicha asignatura; lo que permitió acceder al conocimiento más real de las necesidades del contexto, parámetros que aportaron en una forma concreta al Diseño de una Plataforma Educativa Virtual como herramienta de apoyo en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

El trabajo que se pone a consideración, está estructurado por los siguientes capítulos:

Capítulo 1. El Problema, consta de; Tema, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema,

interrogantes (subproblemas), delimitación del objeto de investigación, justificación, objetivo general y específicos.

Capítulo 2. Marco Teórico contiene; antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, hipótesis, señalamiento de las variables.

Capítulo 3. Metodología, contiene; modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de las variables, plan de recolección de información, plan de procesamiento de la información.

Capítulo 4. Análisis e Interpretación de Resultados contiene; análisis de resultados, interpretación de datos, verificación de hipótesis.

Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones.

Capítulo 6. Propuesta contiene; datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, previsión de la evaluación; materiales de referencia, anexos.

Este trabajo de investigación, se pone a consideración de autoridades, docentes, estudiantes que conforman la comunidad educativa de la Universidad Técnica de Ambato, así como de las personas involucradas en la cátedra de la informática, especialmente de quienes se encuentran laborando en la Unidad Educativa González Suárez de la ciudad de Ambato, ya que al incursionar nuevos procesos de enseñanza aprendizaje, se podrá dar lugar al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

“La Plataforma Educativa Virtual y su Incidencia en el Rendimiento Académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa González Suárez de la ciudad de Ambato, durante el año 2010”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

En el Siglo XXI, la permanencia se encuentra en el cambio y en la transformación, el cambio permanente es la regla en la era de la información, porque aquello que no evoluciona produce inestabilidad, crisis y está predestinado a desaparecer. Este nuevo entorno crea necesidades específicas en la sociedad que la educación debe cubrir para adaptarse a un entorno en el que la única constante es el cambio; por ello, en el Ecuador la educación busca dentro de sus últimos objetivos la formación integral del ser humano, entendido como un ser de necesidades, habilidades y potencialidades, busca intervenir en las Dimensiones Cognitivas (conocimientos), Axiológica (valores) y Motora (Habilidades y Destrezas), para mejorar la calidad de vida.

La nueva era de la información, obliga a la educación ecuatoriana a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de “aprender a aprender, a hacer, a vivir y a convivir”. Hoy en día, una persona “educada” debe ser sobre todo y ante todo, flexible para adaptarse a nuevas situaciones, adquirir nuevos conocimientos, cuestionar viejos paradigmas que precisa para la supervivencia.

La persona “educada” no solo debe “saber”; la persona educada debe tener la destreza, habilidad y deseo de aprender y adaptarse cada día al nuevo entorno con las NTIC`s, la inteligencia no sólo radica en la capacidad de solucionar un problema, sino en la capacidad de adaptarse en un mundo compartido.

Además, el estudiante del siglo XXI según el Ministerio de Educación (ME) del país Ecuador, debe desarrollar habilidades que le permitan buscar, analizar, integrar y usar información de una manera continua e interdependiente. El aprendizaje del nuevo siglo no sólo debe ser dinámico y real; el aprendizaje del nuevo siglo tiene que estar enfocado también a la creación del nuevo conocimiento; lograr este tipo de personas flexibles que se adapte y funcione en un contexto de continuo cambio, que responda a los desafíos de la evolución de la tecnología, de la cultura y de la sociedad, el proceso educativo debe ser redefinido.

En la provincia de Tungurahua los establecimientos del Ciclo Diversificado en su contexto global investigan por cumplir con el nuevo paradigma educativo, el estudiante debe dejar de ser un elemento pasivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que éste debe ser ahora un elemento activo en el proceso de adquisición del conocimiento enfocado con las nuevas tecnologías. Es cierto que existen tantos estilos de aprendizaje como estudiantes; independientemente de esto, es necesario que dentro del nuevo modelo de enseñanza el alumno desarrolle las habilidades necesarias para tener éxito en la sociedad actual.

Además de lo anterior, el nuevo modelo educativo debe centrarse con una plataforma educativa virtual para que el aprendizaje sea motivador, en la resolución de problemas y en el trabajo colaborativo. La habilidad de trabajar en grupo, en base a proyectos definidos es también de gran importancia en el nuevo contexto económico y social, por lo tanto el estudiante en el Siglo XXI deberá ser en el Sistema Educativo de Tungurahua:

- Responsable de su propio proceso de aprendizaje.
- Un individuo participativo y colaborativo.
- Un individuo con capacidad de auto reflexión y generador de conocimiento en relación con las NTIC`s, a fin de potencializar en él, aprendizajes significativos para la vida.

La incorporación de la tecnología a la vida actual ha creado redes internacionales de comunicación, nuevos “espacios virtuales” para el conocimiento y las interrelaciones humanas, a pesar de la distancia

En la institución objeto de estudio, la cual es la Unidad Educativa González Suárez, específicamente en el Tercer Año de Bachillerato de la Especialidad de Informática de la entidad educativa en mención, ubicada en la ciudad de Ambato-Tungurahua, se ha manifestado iniciativas en materia del uso de TIC`s, evidenciándose el interés en utilizar TIC`s como un complemento en el área de docencia, investigación y extensión para los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen que impartir los docentes en el aula de clases, los docentes hasta la actualidad utilizan estrategias de aprendizaje tradicionales, tales como: desarrollo de capacidades creativa de los alumnos, uso de comunicación verbal y escrita, clase magistral y prácticas, dinámicas de grupo, seminarios, tutorías de trabajo, trabajo en equipo, asesorías personalizadas y presenciales, métodos de caso, modelos de simulación, visitas a empresas, programas de inserción a empresas mediante convenios y conferencia, entre otros.

Sin embargo, resulta necesario implantar TIC's, que a través de plataformas virtuales más centrada en el estudiante y sus necesidades, conlleven a mejorar el rendimiento académico con atención más individualizada, interactiva, cooperativa y constructivista; ya que, la inserción de las herramientas y procesos de información en el sistema educativo ofrecerá muchas posibilidades, pero esto no significa que sea la panacea. Se debe ser realista y considerar que atrás de todo sistema educativo se encuentran las personas, que detrás de cada computadora hay un alumno, un maestro, un participante y que como tal, las relaciones interpersonales no pierden su importancia. De la misma manera, el contenido académico no perderá su valor.

Lo que acontece es un cambio de los procesos de aprendizaje, de las maneras y de las circunstancias. Las tecnologías de la información en el Tercer Año de Bachillerato en el Área de Informática, innovará y creará espacios de discusión y aprendizaje colectivo incluyente que será el baluarte de la Unidad Educativa González Suarez”, por ser la entidad que siempre busca construir y mejorar la calidad de la educación.

1.2.2. Análisis Crítico

La Era Internet exige cambios en el mundo educativo y los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporciona una plataforma virtual educativa 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) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas (casi la mitad de jóvenes de la entidad educativa en estudio

no dominan inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza), constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrece las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva con la utilización de una plataforma en el Área de Informática para potencializar la enseñanza-aprendizaje de cómo diseñar una plataforma tutorial virtual en el Tercer Año de Bachillerato de la misma área educativa, beneficio que servirá a los estudiantes para su vida pre-profesional.

El trabajo en plataforma virtual implica; manejo de herramientas tecnológicas, voluntad de aprender y organizar el tiempo para realizar las tareas, el conocimiento de las teorías de aprendizaje de avientes colaborativos y de la investigación.

El aprendizaje virtual incrementa la capacidad de pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas prácticos de los estudiantes. Tener que leer y responder a las opiniones de sus compañeros de curso exige a los estudiantes evaluar diferentes puntos de vista sobre un tema, incluso lidiar con los problemas técnicos de redes y PC's los prepara para un mundo en el que la informática aún está naciendo con dificultad de muchas incertidumbres propias de su estado de disciplina en desarrollo.

El incremento de la interacción personalizada entre docente y alumnos constituirá por sí sólo el más grande de sus logros desde el punto de vista del diseño instruccional; es difícil imaginarse cómo podría lograrse semejante interacción entre todos los estudiantes en un aula tradicional.

La educación virtual se centrará en el aprendizaje del alumno del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez por tener la especialidad de Informática, la plataforma educativa contribuirá a su participación activa en la construcción de conocimientos asegurándole un aprendizaje significativo. Los profesores (facilitadores) ya no se centrarán en su trabajo docente en exposiciones orales de los contenidos de los libros; más bien asumirán a que los estudiantes

puedan leer contenidos, y por lo tanto concebirán la clase como un espacio para estimular el trabajo colaborativo y autónomo., permitiéndole disminuir el número de los grupos y formándolos por afinidades para incluirlos fácilmente a expertos externos por la necesidad encontrada en la estructuración de las condiciones de virtualidad para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, según las causas y efectos detectados se ha previsto que se diseñe una plataforma virtual tutorial educativa, debido a que:

- Proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) es tradicional en la praxis del desempeño laboral docente
- El director del centro educativo no emplea las NTIC`s en la gestión de la labor pedagógica del docente
- Existe deficiente formación en "didáctica digital y virtual" de las nuevas generaciones de docentes.
- Inadecuada planificación e improvisación del docente en el aula para el proceso de trabajo de tareas, agrupamiento y tiempo

El desarrollo de esta investigación tiene como objetivo fundamental, contribuir con el rendimiento académico permanente de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa "González Suárez a través de un programa que les ofrezca la oportunidad de conocer y utilizar una serie de recursos virtuales educativos. Por lo tanto, el alcance del proyecto es:

- a) Estructurar un recurso educativo que pueda ser empleado en una plataforma virtual, considerando la apertura del modelo pedagógico actual en el área de Informática de acuerdo a la necesidad que tenga el estudiante.
- b) Motivar a los docentes a incorporar en su dinámica formativa un nuevo recurso educativo, como es el de la plataforma virtual.

- c) Inducir a los estudiantes a conocer; para diseñar, manejar y utilizar recursos educativos que dinamicen su práctica pre-profesional como Bachilleras en Informática.

Árbol de Problemas

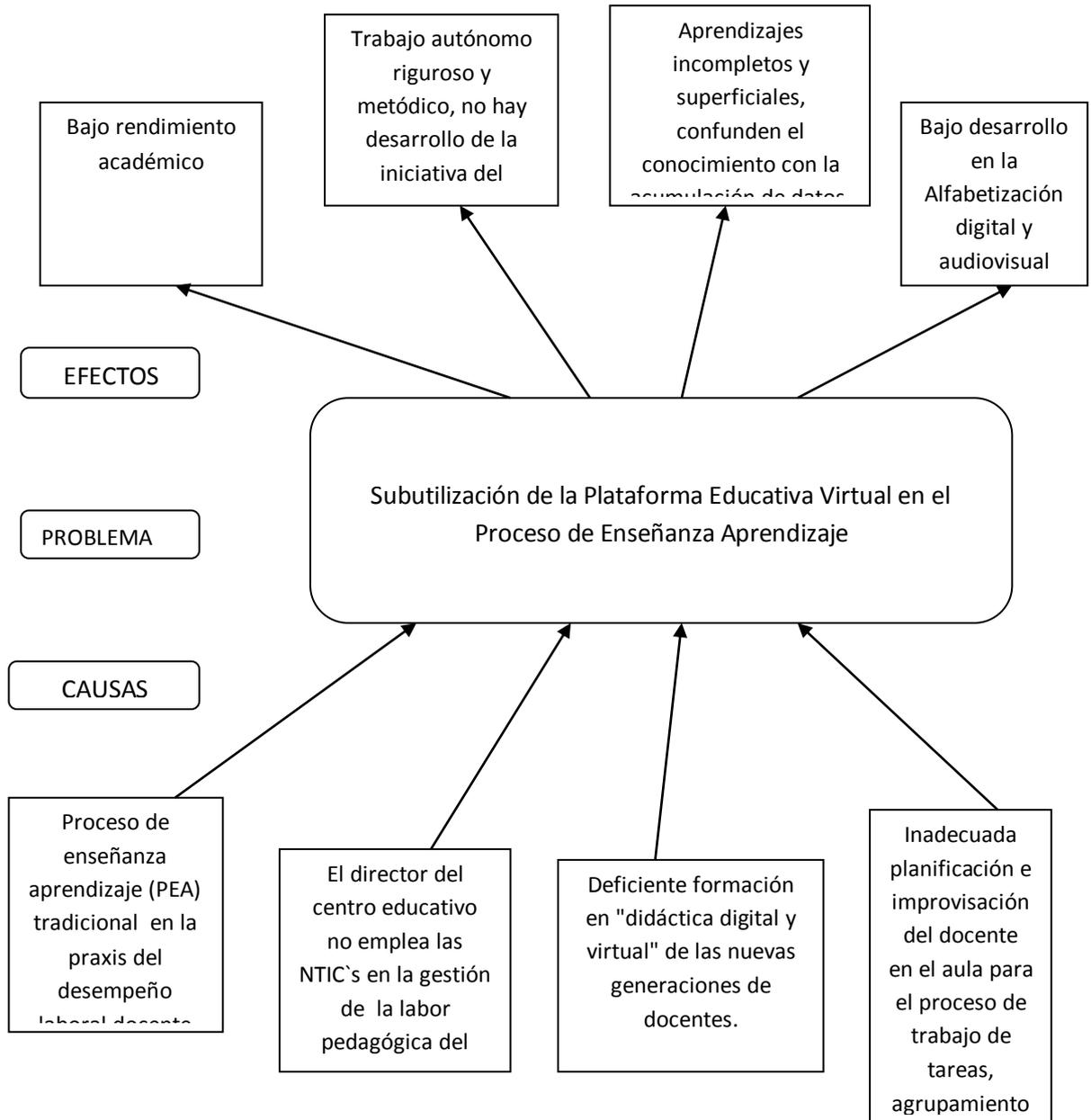


Gráfico No.1

Fuente y Elaboración: Ing. Sandra Carrillo.

1.2.3. Prognosis

En la actualidad si no existe mayor innovación, creación y discriminación del conocimiento al cambio social y tecnológico, no habrá crecimiento en sus diversos enfoques o teorías de aprendizaje tales como el cognitivismo, el constructivismo y el conductismo, es decir no habrá nuevos conceptos y recomendaciones prácticas para el acto educativo de los aprendizajes como son el; programado, objetivo, activo, centrado en el estudiante y cooperativo entre otras, siendo consistente a través de estos años este modelo, más bien si el aprendizaje se basa a través de una plataforma virtual educativa habrá mayor disponibilidad de condiciones que permita el uso de entornos de virtuales como nuevas estrategias de aprendizaje.

En la actualidad las amplias directrices de cambio en la educación se originan de las NTIC`s y de la formación centrada en el estudiante y el régimen educativo no exclusivamente deben instruir este conjunto de técnicas, más bien eventualmente con la visión de producir cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorará los aprendizajes educativos facilitándole al estudiante a utilizar una plataforma virtual que venga a cubrir las necesidades de la población de la ciudad de Ambato

En la investigación efectuada en el Tercer Año de Bachillerato de Informática, hace falta una plataforma virtual educativa que provea contenidos sobre el área de Informática en el proceso de enseñanza aprendizaje de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato para el progreso de una educación de calidad.

Al no manejar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) utilizando una plataforma virtual educativa en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Informática, la clase será magistral hipotética, obsoleta-torpe de compensar las insuficiencias de los aprendizajes de lo alumnos y sobre todo habrá una disminución en la calidad educativa de la Institución; por lo que es preciso que el docente abandone las prácticas excesivamente librecas, academicistas y tradicionales para ir desarrollando un aprendizaje positivo razonado en lo digital; con la necesidad de

estructurar las condiciones de virtualidad para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática, ya que los estudiantes estarán motivados en el área educativa y sobre todo su rendimiento académico será mucho mejor.

1.2.4. Formulación del Problema

¿Cómo incide la utilización de la plataforma educativa virtual en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”?

1.2.5. Interrogantes (subproblemas)

- ¿Qué plataforma virtual educativa es la más eficaz para mejorar el rendimiento académico en los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”?
- ¿Qué características debe poseer una plataforma virtual para el proceso de enseñanza y aprendizaje en los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática?
- ¿Cuál es la situación de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática en torno a la asignatura y al manejo de una plataforma virtual?
- ¿Cómo utilizar la plataforma educativa virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”?

1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación

- **OBJETO DE ESTUDIO:** Plataforma educativa virtual para mejorar el rendimiento académico.
- **CAMPO DE ACCIÓN:** Área de Informática.
- **ASPECTO** : Educativo.
- **DELIMITACIÓN ESPACIAL:** La presente investigación se ejecutará en el Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa González Suárez de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.
- **DELIMITACIÓN TEMPORAL:** Para el estudio, se ha considerado desde el Segundo Trimestre del Año 2010.

1.3. JUSTIFICACIÓN

1.3.1. Interés por Investigar

Es productivo para los jóvenes de la Unidad Educativa González Suárez por cuanto hasta la actualidad el Facilitador del Área de Informática utiliza en su praxis; textos, patrones, pero no emplea una herramienta de sustento como la plataforma virtual educativa, por lo que; las clases de Informática, son completamente cansadas volviéndose fastidiosas, percibiendo al estudiante

sumamente desmotivado, su pensamiento crítico no se desarrolla por el desinterés que tiene en aprender, por lo observado en el aula se ha visto necesario que se utilice una plataforma virtual en el Tercer Año de Bachillerato de Informática como aporte practicable a fin de que garantice la calidad de enseñanza-aprendizaje con eficacia, eficiencia y efectividad, garantizando una mejoría en su rendimiento académico.

1.3.2. Importancia Teórico Práctica

Las deducciones del presente estudio admite un desarrollo colectivo, y el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje como el de su desempeño laboral, considerándose que él; es el guía y/o facilitador en el discernimiento de su asignatura, por lo que es importante que el estudiante se relacione con la teoría y la práctica, para esto se ha visto necesario que se utilice una plataforma virtual con el propósito de que el bachiller este preparado a la culminación de su especialidad conduciéndole a la exploración y a la reflexión metódica, por cuanto su pensamiento crítico está en progreso para comprender y discernir con su respectivo estudio y epítome, opciones de procedimiento a sus enseñanzas y aprendizajes competitivos.

Se considera importante realizar este proyecto de tesis para los docentes de la entidad educativa en estudio, por la necesidad que tienen los estudiantes por alcanzar aprendizajes significativos para la vida, la expectativa que se tiene, es que a través del conocimiento de que es un plataforma educativa y como diseñarlo se espera que en el aprendizaje de la asignatura de Informática sea de interés y de interacción significativa que abstracta, por tanto los y las estudiantes de la Unidad Educativa del Tercer Año de Bachillerato se propongan a trabajar con entusiasmo con las NTIC`s en su ámbito educativo, social y cultural con la era tecnológica

1.3.3. Novedad en Algún Aspecto

Con la utilización de una plataforma virtual educativa en el Tercer Año de Bachillerato de Informática, se conseguirá estar al tanto de las programaciones multimedia con el diseño de una plataforma tutorial virtual.

En la investigación realizada en la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto del sector urbano, se ha identificado que los y las jóvenes al utilizar una plataforma virtual educativa, desarrolla su alfabetización digital y audiovisual, su sistematización, su producción de contenidos, manifiestan el logro por aprender a aprender, escriben nuevos juicios conduciéndole a mejorar su rendimiento académico, descubriendo desconocidos conocimientos para el desarrollo y perfeccionamiento de su perfil pre-profesional en Informática.

1.3.4. Utilidad

El manejo de una plataforma virtual educativa fortalecerá los aprendizajes en conjunto, anteriormente el currículo relacionado con la informática solo era de memorización e instrucción, el profesor en su procesador solo presentaba argumentos de como configurar la página, digitar, bloquear, imprimir, borrar, pero no expone cómo elaborar programaciones de diseño de un cuento, un ensayo y aun más como hacer una plataforma virtual tutorial.

La introducción de las tecnologías de información y comunicación en la entidad educativa, sentará las bases para un cambio de paradigma: de una enseñanza tradicional se ha de pasar a otra tecnologizada. Este cambio deja atrás la idea del profesor como dador de clases e impartidor de enseñanza; para concebirlo como facilitador y mediador del aprendizaje de sus estudiantes. El papel mediacional que ahora se le atribuye a la función del docente, se basa en las características educativas de las TIC que se mencionan a continuación:

1. Inmaterialidad: esto se refiere a que su materia prima es la información, suministrada mediante la utilización de códigos diversos, especialmente a través de imágenes y sonidos virtuales.
2. Interactividad: las TIC permiten una interacción sujeto-máquina y la adaptación de ésta a las características educativas y cognitivas de cada estudiante. De allí, que ésta sea una de las características que le permiten adquirir un sentido pleno en el ámbito educativo con la utilización de la plataforma virtual.
3. Instantaneidad: facilitan el rápido acceso e intercambio de información, superando las barreras de espacio y tiempo.
4. Interconexión: permiten utilizar, combinadamente, variados soportes en la transmisión de información.

Estas características hacen posible que, en educación, ahora se puedan enfatizar más los procesos que los productos; lo cual conlleva a una gran cantidad de cambios en los planteamientos educativos, tanto en el diseño del proceso enseñanza-aprendizaje como en la organización curricular y, especialmente, en el rol del profesor.

1.3.5. Impacto

Con este aporte para los docentes y estudiantes habrá un buen impacto, porque permite a los profesores conseguir evidencia y retroalimentación sobre lo que los estudiantes conocen, lo que son capaces de hacer y sobre sus creencias y convicciones personales.

En la actualidad la Informática ha tenido impacto educativamente, y para aquellas personas que se superan en cualquier ámbito. Como parte integral en la sociedad que cumple con funciones y busca lograr metas. Se ha realizado este trabajo por

ser parte del aprendizaje y la parte funcional de la sociedad para una formación personal como ser humano y docente.

Se ha visto importante conocer el medio en el que se desenvuelven los educandos, así como de sus necesidades e inquietudes que expresan se lo ha considerado en la programación, en relación con lo que el estudiante debe conocer, hacer o creer; en este sentido el proceso de aprendizaje se convierte en una forma de comunicación que envía contenidos programaciones nuevas desde los profesores, u otras instancias, a otros profesores o niveles acerca de lo que los alumnos obtienen, en lo que respecta a conocimientos, nivel de desarrollo, aptitudes, actitudes, y otros.

Una plataforma virtual proporciona información a todos aquellos que deben tomar decisiones. Esto significa que el proceso de apreciación está íntimamente ligado al proceso de toma de decisiones, proporcionando información sobre la efectividad del sistema educativo como un todo en cuanto a aprendizajes significativos.

El siglo XXI se brinda a los pedagogos promover cambios en la educación, actualmente las plataformas educativas virtuales son herramientas de aprendizaje cada vez más asequibles porque se van generalizando en la medida que se favorece el acceso gratuito como esta ocurriendo con las nuevas políticas de gobierno hasta el momento. Así como los progresos en las biotecnologías han hecho permisible la evocación “revolución verde” en el cultivador, de la misma manera las NTIC’s están conduciendo a la “revolución en la enseñanza-aprendizaje”.

1.3.6. Factibilidad

La investigación es factible, por cuanto existe el apoyo del rector, docentes y estudiantes del Tercer Año Bachillerato de Informático por utilizar una plataforma virtual tutorial a fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Área de

Informática y con la visión de entregar a la sociedad bachilleres competentes con la utilización de NTIC`s.

Al usar los medios digitales en la educación, cambian las funciones y tareas asignadas a los actores y factores intervinientes en el hecho educativo; tales medios hacen posible que el aprendizaje por transmisión sea sustituido por el aprendizaje interactivo. Entre los cambios asociados con esta sustitución se pueden mencionar los siguientes:

1. Los métodos de aprendizaje dejan de ser lineales, secuenciales y seriales y se transforman en interactivos, basados en hipermedia e hipertexto.
2. El aprendizaje basado en la instrucción se desplaza hacia un modelo basado en la construcción y el descubrimiento.
3. El maestro deja de ser el centro del proceso de aprendizaje y éste pasa a ser responsabilidad del estudiante quien aprenderá haciendo, creando situaciones y proponiendo soluciones, en sintonía con la perspectiva constructivista.
4. El aprendizaje, concebido como competencia para absorber material, es sustituido por la pericia en la búsqueda independiente de información y la habilidad para analizar y sintetizar información. Con esto se modifica la responsabilidad del docente quien no es el principal proveedor de información al alumno sino un acompañante de éste en su proceso de “aprender a aprender”.
5. Del “Aprendizaje para el Establecimiento Educativo” se pasa al “Aprendizaje para la Vida”, porque la explosión del conocimiento hace que éste se haga rápidamente obsoleto, por lo cual se han de desarrollar habilidades para aprender continuamente, a lo largo de toda la vida y no sólo durante el período de permanencia en la entidad educativa.
6. La flexibilidad de los medios digitales permite a cada estudiante trazar su propio camino en la búsqueda y procesamiento de información; así que

cuando dichos medios (plataforma educativa) se aplican a la educación, se hace posible la transición del aprendizaje homogéneo, igual para todos, hacia el aprendizaje heterogéneo y personalizado.

7. El carácter lúdico de los materiales educativos informatizados y la libertad que el estudiante posee para encontrar sus propios caminos de aprendizaje, le atribuye a éste un carácter de diversión y no de presión angustiante.
8. El docente tiene la opción de dejar de ser “un transmisor” y convertirse en “un facilitador”, “un mediador”; por ejemplo, si plantea la discusión de un tema, puede orientar a sus estudiantes para que intercambien información y discutan entre ellos dejando de lado “su autoridad intelectual”; por tanto, el profesor tiene que adquirir habilidades que le permitan usar adecuadamente las nuevas tecnologías como herramientas de mediación de conocimientos.

Con base en lo anterior, puede inferirse que los recursos disponibles para intermediar en el proceso de adquisición de conocimientos pueden impactar el quehacer educativo de manera decisiva; de allí que resulte imperativo su uso en el ámbito educativo para mejorar el rendimiento académico a través de la formación que recibe el sujeto de la educación, y pueda así llegar a ser un ciudadano capaz de contribuir al logro del desarrollo nacional.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Analizar la incidencia de la aplicación de una plataforma educativa virtual en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Analizar los fundamentos teóricos de una plataforma educativa virtual que sea más eficaz para mejorar el rendimiento académico en los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”.
- Identificar la situación actual de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática en torno a la asignatura y al manejo de una plataforma virtual.
- Diseñar un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) utilizando una plataforma educativa virtual para mejorar el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la Biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato no se encuentra una memoria de tesis referida a la actual que sitúo por la calidad que tiene una plataforma educativa virtual para potencializar la enseñanza aprendizaje y por ende mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática, esta investigación es significativa ya que se conoce su nivel de admisión en el entidad para preparar a los estudiantes con programaciones virtuales estructuradas y acordes con la tecnología.

Este será el punto fundamental para el desarrollo de los procesos de inter-aprendizaje con la utilización de una plataforma virtual educativa repercutirá en ellos y en ellas con visiones emprendedoras en su desenvolvimiento de la estructura de aprender para la vida, en igual forma el docente tendrá el compromiso de investigar y utilizar nuevas programaciones virtuales en el proceso de “aprender para aprender”.

Se ha realizado esta investigación para que la Unidad Educativa “González Suárez”, para que en el futuro, transite hacia el mejoramiento de la calidad de enseñanza aprendizaje con la finalidad de elevar el rendimiento académico de los estudiantes, integrando a todos los elementos en su quehacer cotidiano, ejemplo profesor alumno, material didáctico, para obtener un mejor producto(el alumno) haciendo posible la premisa del “ser mejor” y como consecuencia el “hacer mejor”, con ello, vislumbrará un futuro fidedigno con la aplicación de la plataforma educativa virtual que lo colocará en una posición competitiva de

trabajo colaborativo dentro de la entidad educativa en mención y sobre todo el crecimiento de sus competencias.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La actual investigación se halla situada en el Paradigma Crítico Propositivo; crítico porque efectúa una condición pedagógica educativa; y propositivo por cuanto investiga en programar una opción de procedimiento a la insuficiente improvisación de los recursos didácticos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes, admitiendo esclarecer el contenido y analizar la semejanza evidente entre la plataforma virtual en relación al diseño y conocimiento de la misma en el proceso de aprendizaje en el Tercer Año de bachillerato de Informática, a fin de que los y las estudiantes aprendan a diseñar plataformas virtuales, este conocimiento servirá para fortalecer el área de asignatura de computación e informática.

El estudio se desarrolla en un contexto normal, sin someterlos a distorsiones de pilotaje. El presente trabajo, es para que los estudiantes aprendan a diseñar una plataforma virtual utilizando programaciones multimedia dentro de su medio educativo, variando aprendizajes tradicionales, con la utilización de una plataforma virtual educativa.

Hablar de programaciones virtuales, es dialogar de un tema apasionante, nos hace soñar sobre el futuro y discutir sobre las nuevas tecnologías adaptadas y sus costos, pero esencialmente el hablar de informática es platicar de la insuficiencia de recursos humanos competentes, de los cambios en la representación de trabajar y en los diferentes ocupaciones las nuevas posibilidades de desarrollo individual y colectivo hasta el aprendizaje con la inserción de una plataforma virtual dentro del contexto educativo.

A continuación se mencionará algunas concepciones filosóficas sobre la enseñanza aprendizaje basado en las programaciones virtuales didácticas multimedia. Se puede identificar algunos planteamientos: La teoría del procesamiento de la información (Phe), el aprendizaje por descubrimiento (J. Brunerel) y el socio-constructivismo (Vigotsky).

Fundamentación Ontológica

La investigación busca que la problemática de la utilización de una plataforma virtual educativa (herramienta didáctica) pueda ser principal y de ser posible restituida en función del desarrollo de los estudiantes a nivel de aula e institución para beneficiar de esta manera el aprendizaje de los estudiantes.

Fundamentación Epistemológica

La investigación será asumida desde el enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto las causas de la escasa innovación de una herramienta didáctica como un recurso que este hecho para el desarrollo en diferentes escenarios, este produce múltiples consecuencias, por lo tanto en función de este estudio se busca la transformación positiva tanto del objeto como del sujeto de la investigación.

Fundamentación Axiológica

La investigación busca rescatar y resaltar los valores de responsabilidad y compromiso, en los docentes para que desde esa perspectiva asuman con una visión y orientación consiente su papel de gestores del cambio positivo para la sociedad educativa.

Fundamentación Sociológica

La sociedad actual, llamada de la información, demanda cambios en los sistemas educativos de forma que estos se tornen más flexibles y accesibles, menos costosos y a los que han de poderse incorporar los habitantes en cualquier momento de su vida. Las instituciones de formación, para responder a estos desafíos, deben revisar sus pertinentes experiencias transformadoras de la calidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, apoyados en recursos didácticos innovadores.

Fundamentación Psicopedagógica

El presente trabajo de investigación se fundamenta en las Teorías Cognitivas del Aprendizaje con la utilización de una plataforma virtual en el contexto interno del aula de clase. Así se hace referencia a la teoría de Jean Piaget, en lo relacionado a la asimilación y la adaptación como funciones intelectuales que faciliten el conocimiento, así una plataforma virtual educativa (herramienta didáctica) adquiere excelencia en la asimilación, cuando se agregan informaciones resultantes del mundo extrínseco a las representaciones o estructuras cognitivas previamente construidas por el individuo (estudiante).

La educación debe basarse principalmente en el cambio conceptual y debe suscitar facilitar el aprendizaje significativo. Esta idea se vincula tanto a la metodología planteada como a los recursos utilizados. Por lo expuesto la investigación tiene su fundamento en la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, en el que menciona que "el aprendizaje requiere una disposición favorable (motivación) interacción e interés del alumno para referirse el nuevo conocimiento con lo que ya sabe"; lo que determina que los recursos didácticos empleados, deben ser motivadores para facilitar el aprendizaje significativo.

Fundamentación Metodológica

La indagación se fundamenta en una metodología de análisis reflexión crítica y participación activa por parte de los involucrados en la problemática motivo de estudio para interpretar la información en forma holística con técnicas y programaciones virtuales que coadyuvará al desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La Unidad Educativa Particular del Nivel Medio de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia Tungurahua, llamada:

“**González Suárez**”, Escuela y Colegio Particular Básico y Bachillerato ubicado en la zona urbana y funciona con el Acuerdo Ministerial No. 445, su Director es el Rvdo Padre Luis Freire.

Los documentos fundamentales vigentes que conforman la base legal del sistema educativo son:

- La Constitución Política del Estado, aprobada en plebiscito celebrado el año 1978. La nueva codificación de la Constitución fue aprobada por el plenario de las comisiones legislativas permanentes del Congreso Nacional el 31 de marzo de 1993, y publicada en el Registro Oficial No. 183 del 5 de mayo de 1993.
- La Ley de educación, expedida el 15 de abril de 1983 y publicada en el Registro Oficial No. 484 del 3 de mayo de 1983. el reglamento General de esta Ley ha sido expedido el 10 de julio de 1985.

- La Ley de Cultura, expedida el 1ero de agosto de 1984, y el Reglamento correspondiente, aprobado el 23 de mayo de 1986.
- La Ley de Carrera Docente y Escalafón del Magisterio Nacional, expedido el 2 de agosto de 1990, y el Reglamento correspondiente, aprobado el 11 de marzo de 1991.

Emplear una plataforma virtual educativa en el aula para elevar la calidad de la enseñanza aprendizaje, es lo que se proyecta el presente trabajo investigativo, y de acuerdo con la constitución el estado garantiza la libertad de las actividades científicas y tecnológicas.

Sección novena

De la ciencia y tecnología

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

2.4.CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Red de Inclusiones

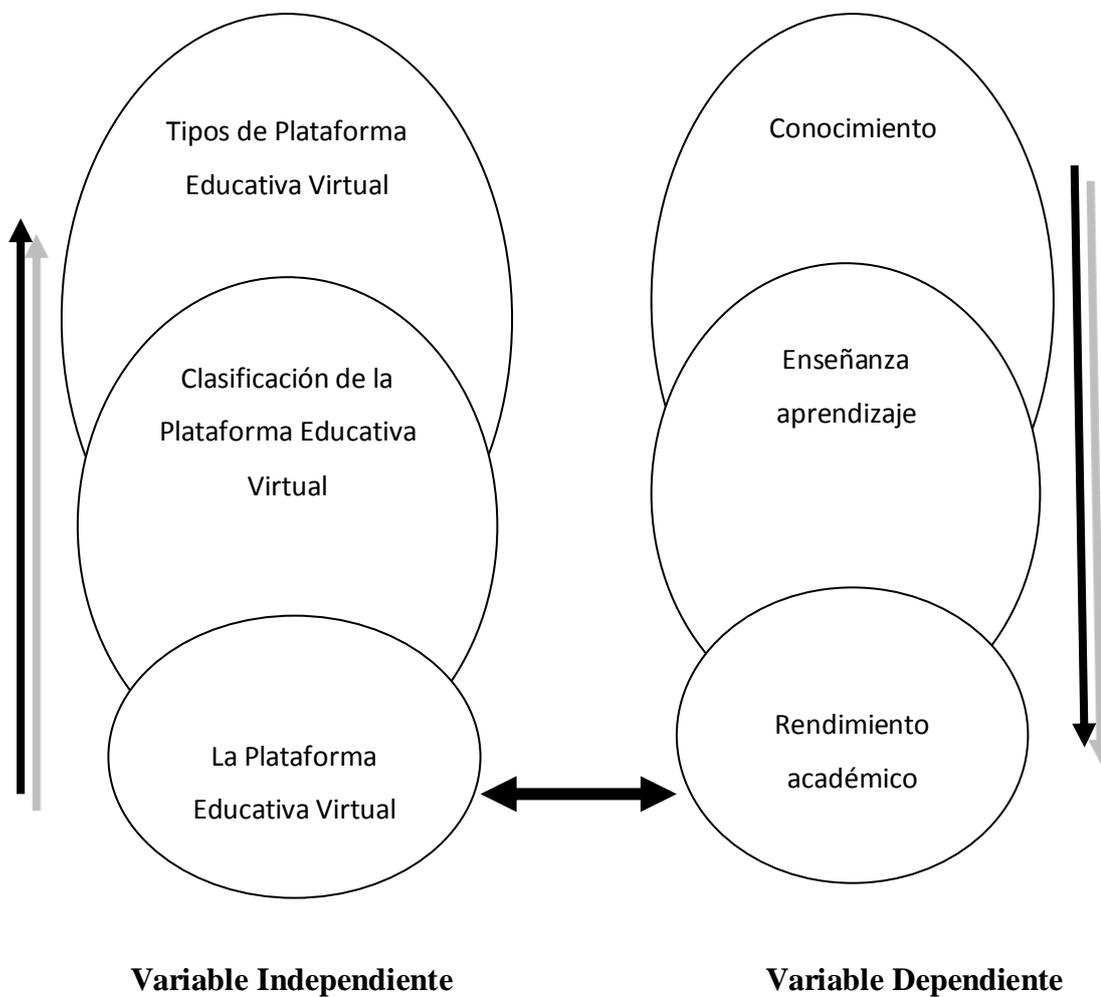


Gráfico No.2

Fuente y Elaboración: Ing. Sandra Carrillo.

Constelación de Ideas de Variable Independiente y Dependiente

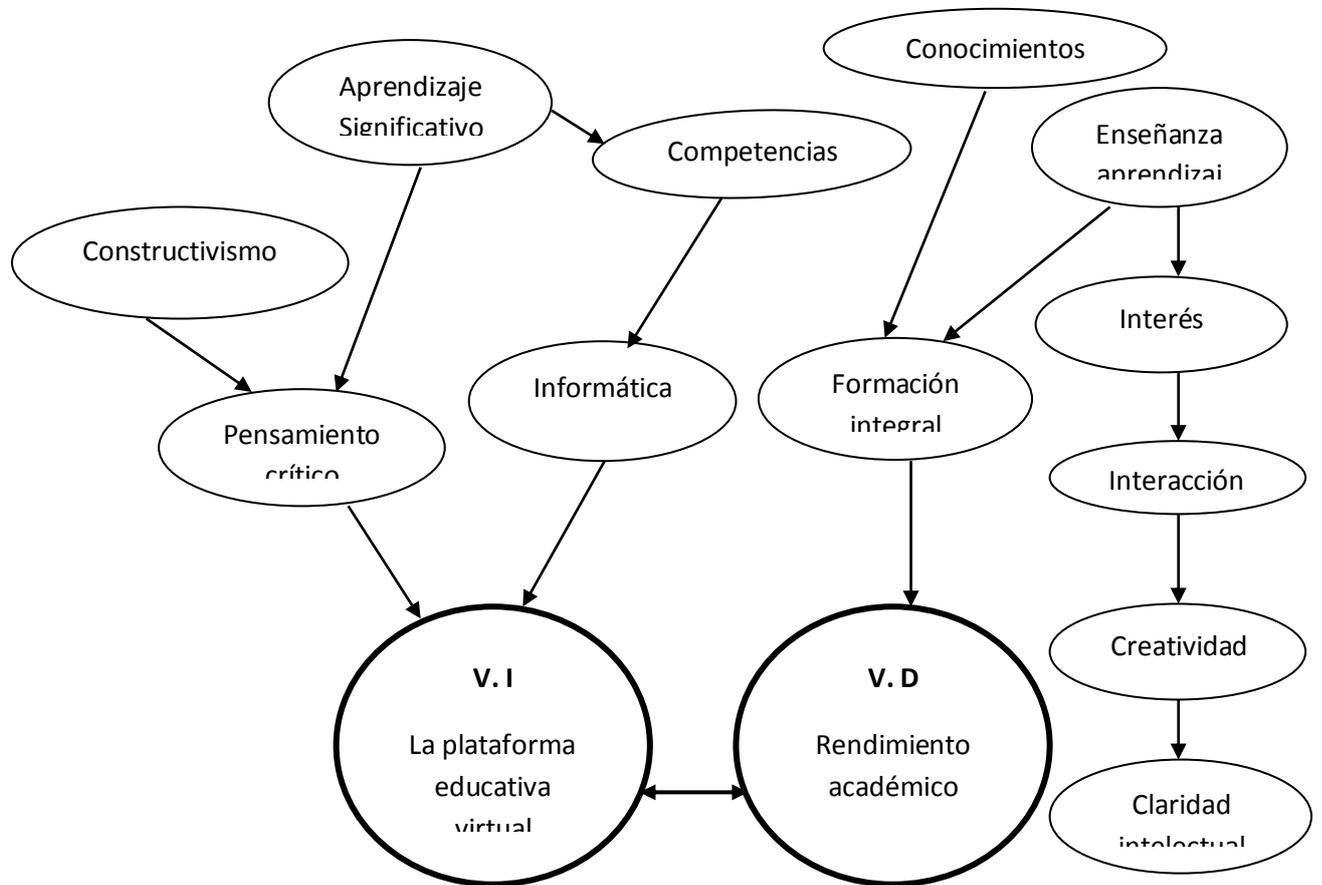


Gráfico No.3

Fuente y Elaboración: Ing. Sandra Cervillo

CATEGORÍA I VARIABLE INDEPENDIENTE

• LA PLATAFORMA EDUCATIVA VIRTUAL

Definición

Según, **DIAZ BECERRA Sebastián (2005.Pág 109)**. “Una plataforma educativa virtual, 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”.

La Investigadora establece que; una plataforma educativa, es como un sitio en la Web, que permite a un profesor contar con un espacio virtual en Internet donde sea capaz de colocar todos los materiales de su desempeño laboral para enlazar a otros, e incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar test, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso, entre otros recursos que se crea necesarios en incluir en el proceso a partir de un diseño previo que le permita establecer acciones de aprendizaje y que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados. Para ello, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs, y otros) y, en muchos casos, cuentan con un gran repositorio de objetos digitales virtuales de aprendizaje desarrollados por terceros, así como con herramientas propias para la generación de recursos.

Importancia

VARGAS X., ROSARIO H. (2002.Pág 54). “Una plataforma virtual en el contexto educativo es muy importante porque se basa en el aprendizaje

constructivo, que es particularmente efectivo cuando se construyen conocimientos que deben llegar a otros, donde el papel del profesor será el de facilitador, que anima a los estudiantes a descubrir los principios por sí mismos y a construir conocimientos trabajando en la resolución de problemas reales en un proceso colaborativo. Una vez planteados los temas, se puede concentrar en las experiencias que podrían ser mejores para el aprendizaje de los estudiantes, en vez de limitarse y proporcionarles la información que se creen que necesitan saber, se puede pensar cómo cada usuario del aula ya sea el caso de docentes o alumnos. También el trabajo como docente puede cambiar de ser la fuente del conocimiento a ser una persona que influye como modelo, conectándose con los estudiantes de una forma personal dirigiendo así sus necesidades de aprendizaje, moderando debates y actividades, guiando a la clase hacia los objetivos docentes de la materia”.

Por otro lado, no se debe olvidar jamás, que los entornos virtuales de aprendizaje son únicamente eso, virtuales, reproducen el modelo de enseñanza aprendizaje que tiene el docente, si su modelo es transmisor en el salón de clases, lo será también de forma virtual.

Características

Según, **BECERRO, Díaz Sebastián (2005 Pág.32)**. “Entre las principales características de la plataforma educativa se encuentran:

- Que el aprendizaje es modular y dinámico, siempre orientado a objetos, sencillos de mantener y utilizar.
- Haciendo un lado el proceso de instalación de la plataforma, prácticamente no se necesita mantenimiento por parte del administrador.
- Se pueden crear y administrar itinerarios de manera sencilla.
- Cualquier recurso que se cree en un desempeño puede reutilizarse.
- La inscripción y matriculación de los estudiantes es muy fácil y segura.

- Ofrece una gran facilidad de trabajo, tanto para los profesores como para los estudiantes.
- Cuenta con soporte externo para la resolución de problemas.
- Su funcionamiento ofrece un aprendizaje efectivo, ya que se realiza compartiéndolo con otros”.

Si los momentos importantes son la matriculación y la evaluación final, estamos manifestando claramente una modalidad de enseñanza, que evidentemente no es la única. La discusión, aprender a razonar, argumentar, ser convincente, la investigación en equipo, el reparto equilibrado y democrático de tareas, son cosas entre muchas otras que también se pueden hacer en el aula.

• **CLASIFICACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA VIRTUAL**

Según, **BALLAESTEROS R., JAVIER ANTONIO (2004.Pág.44)**, establece: “Las plataformas educativas virtuales se pueden clasificar de acuerdo con diferentes rubros, entre los que destacan los siguientes:

Modalidad de Enseñanza

- **Presencial:** Son aquellas que necesitan que las personas involucradas en la relación de enseñanza-aprendizaje estén en una ubicación determinada para su correcto funcionamiento, como por ejemplo sitios virtuales que brindan los pasos para ejecutar prácticas que necesitan la interacción con sistemas automatizados que deban encontrarse forzosamente en algún laboratorio.

- **Virtual:** No requiere la presencia de las personas que hagan uso de la herramienta, ya que está diseñada para establecer el aprendizaje a distancia e independiente de la ubicación geográfica. Aquellas aplicaciones que permiten hacer todas las tareas necesarias para completar cursos académicos en cualquier ubicación donde exista conectividad a Internet caen dentro de esta categoría. Distribución.

Adaptación

- ***Estandarizadas:*** Ofrecen funcionalidad genérica para los usuarios y se basan en necesidades generales de una institución para responder a necesidades generales para grandes comunidades de usuarios que pueden ser estudiantes o empleados.
- ***Personalizadas:*** Se configuran de acuerdo a necesidades individuales o de grupos de trabajo reducidos que necesitan hacer uso de características muy específicas que hace única su interacción con la plataforma.

Características de los contenidos

- ***Comercial:*** El utilizar la herramienta tiene un costo y puede que dicho costo aumente o disminuya en base a características como número de usuarios y disponibilidad de opciones.
- ***Gratuita:*** Puede ser utilizada por prácticamente cualquier usuario que logre tener acceso a la herramienta. Actualmente el Internet es el medio de distribución preferido”.

La Investigadora establece que las clases de plataforma educativa virtual permiten crear programas y software. Además, constituyen de suma importancia en los entornos virtuales de aprendizaje y enseñanza que forman un espacio de interacción entre el profesor y alumno.

• TIPOS DE PLATAFORMA EDUCATIVA VIRTUAL

Según, **VARGAS, Rosario (2002.Pág.35)**, establece: “Las plataformas virtuales según su naturaleza, se pueden clasificar 3 tipos, como son:

- Plataformas comerciales:

Son plataformas que para su adquisición hay que realizar un pago para su compra de licencia.

Cuadro No.1

VENTAJAS	INCONVENIENTES
<ul style="list-style-type: none">• Facilidad de instalación.• Asistencia técnica ágil y rápida• Testadas por departamentos de control.• Derecho a actualizaciones por la nueva versión del software.• Alta fiabilidad y confianza en el sistema.• Desarrollo de implementación de Módulo específicos.	<ul style="list-style-type: none">• Instalación en un único equipo (servidor), si se desea otra instalación hay que comprar otra licencia.

Fuente: VARGAS, Rosario (2002).

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo.

- Plataformas de software libre:

Son plataformas que se pueden adquirir sin costo alguno. Una de las más populares es Moodle, y que actualmente ha sido instalado en más de 24500 instituciones y en 75 idiomas.

Cuadro No.2

VENTAJAS
<ul style="list-style-type: none">• Software confiable y estable en su funcionamiento• Su adquisición es sin costo alguno• Permite realizar modificaciones sobre el funcionamiento del sistema (tarea de los programadores de la institución)• La organización de contenidos se realizará por módulos

Fuente: VARGAS, Rosario (2002).

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo.

- Plataformas de software propio:

Son plataformas que se desarrollan e implementan dentro de la misma Institución Académica, como es el caso de la USAT.

Cuadro No.3

VENTAJAS	INCONVENIENTES
Facilidad de reajuste	Para implementar o actualizar el software, se debe esperar que el grupo de programadores organice el trabajo en procesos de análisis, diseño, implementación y evaluación del software”
Formación de personal experto	
Modelo educativo en consonancia con la plataforma	

Fuente: VARGAS, Rosario (2002).

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo.

Es así que; una plataforma educativa virtual, es un entorno informático con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación.

CATEGORÍA II VARIABLE DEPENDIENTE

- **CONOCIMIENTO**

Definición

Según, **ÁLVAREZ, F., Cardona, P., PADILLA, A. (2004.Pág.33-34)**, establecen: “El conocimiento es una capacidad humana y no una propiedad de un objeto como pueda ser un libro, su transmisión implica un proceso intelectual de enseñanza y aprendizaje. Transmitir una información es fácil, mucho más que transmitir conocimiento, esto implica que cuando hablamos de gestionar conocimiento, queremos decir que ayudamos a personas a realizar esa actividad.

El conocimiento carece de valor si permanece estático, sólo genera valor en la medida en que se mueve, es decir, cuando es transmitido o transformado”.

Según, **LEA SULMONT, Haak (2005.Pág.132)**, determina: “El conocimiento es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje (a posteriori), o a través de la introspección (a priori). En el sentido más amplio del término, se trata de la posesión de múltiples datos interrelacionados que, al ser tomados por sí solos, poseen un menor valor cualitativo. El conocimiento tiene su origen en la percepción sensorial, después llega al entendimiento y concluye finalmente en la razón”.

Por lo tanto, se dice que el conocimiento es una relación entre un sujeto y un objeto, y que el proceso del conocimiento involucra cuatro elementos: sujeto, objeto, operación y representación interna (el proceso cognoscitivo).

Importancia

Según, **URRIBARI, R. (2002.Pág.21)**, determina: “...Cuando el conocimiento puede ser transmitido de un sujeto a otro mediante una comunicación formal, se habla de conocimiento explícito. En cambio, si el conocimiento es difícil de comunicar y se relaciona a experiencias personales o modelos mentales, se trata de conocimiento implícito...”

Según, **OVALLE D., JIMÉNEZ J., (2005.Pág.23)**, determina: “El papel fundamental de la enseñanza y de la educación deben estar en propiciar al ser psicosocial el potencial de todo tipo de conocimiento posible, donde prevalezca el conocimiento científico, mas sin descuidar la importancia de los otros tipos de conocimientos que existen, para poder impulsar el desarrollo socioeconómico, para ello es necesario que la enseñanza y la educación logren, entre otras cosas, preparar a los hombres, con habilidad invariante para adaptarse a los cambios de tecnología, capacidad de entender y dialogar con otros, capacidad de asimilar los

aspectos necesarios de otras culturas, sin confundir con la transculturación banal y el nacionalismo, como aún difunden muchos medios de difusión masiva.

En consecuencia, el conocimiento es un conjunto integrado por información, reglas, interpretaciones y conexiones puestas dentro de un contexto y de una experiencia, que ha sucedido dentro de una organización, bien de una forma general o personal.

- **ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Definición

Según, MARTÍN, R, (2005.Pág.101), *determina*: “**Las nuevas Tecnologías en la Educación**”, establece: “La calidad de enseñanza aprendizaje en la materia de informática se ubica en el Campo de Conocimiento de Lenguaje y Comunicación en virtud del impacto que ha tenido la introducción de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en todos los ámbitos y actividades relacionadas con el quehacer humano, particularmente en la comunicación y la generación, procesamiento, transmisión y presentación de la información”.

La Investigadora deduce que los avances tecnológicos en la informática nos brinda la posibilidad de nuevas y modernas formas de interacción y comunicación interpersonal, dado que ofrecen grandes ventajas en su uso, facilidad del acceso a la información, posibilidad de “eliminar barreras geográficas” mediante el uso de internet, la universalidad, la inmediatez y lo relativamente económico que resulta acceder a estas tecnologías.

Al enfrentarse a los cambios sociales, culturales y económicos el reto es aprender a aprovechar estas tecnologías a fin de crear un entorno cultural capaz fortalecer el diálogo educativo al interior de las aulas y propiciar el acercamiento entre

profesores, estudiantes y padres de familia al expresar y compartir ideas, intereses, sentimientos, proyectos, saberes y experiencias.

La capacidad de aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación que desarrollan los estudiantes resulta determinante para su integración al entorno social y cultural, por lo que resulta indispensable particularmente para propiciar una mayor igualdad social y de oportunidades para formar a los estudiantes en el uso y aplicación de estas tecnologías, y fortalecer el desarrollo de sus diferentes capacidades personales.

Importancia

Según, **LEA SULMONT Haak (2005.Pág.312) “Aportes de las TICs en la implementación de un modelo educativo basado en competencias”**. “En la asignatura de Informática se abordan temas enfocados a la solución de problemas mediante el uso de diversos programas de aplicación, a fin de que los estudiantes aprendan a manejar la computadora en el desarrollo de diversas tareas y prácticas escolares; el empleo de las herramientas de uso común del sistema operativo, la elaboración de documentos de calidad, el uso de procesadores de textos, aplicando diversas herramientas tales como la corrección gramática y ortográfica, el establecimiento de formato, el empleo de elementos de edición – agregar, mover, copiar o eliminar- la posibilidad de insertar tablas, gráficos, imágenes, y otros, que les permitan potenciar su competencia comunicativa”.

La Investigadora establece que esta asignatura se considera relevante en el plan de estudios del Bachillerato General, dado la importancia de los procesadores de textos que actualmente son los programas informáticos más utilizados tanto por estudiantes como por profesionistas de todas las áreas; de la misma manera el manejo de programas didácticos y de consulta constituyen una herramienta con gran potencial para los estudiantes del nivel medio superior, al otorgarles la posibilidad de utilizar la computadora como un medio didáctico y como una

herramienta adicional para documentar, revisar, y/o fortalecer temas relacionados con esta asignatura y con otras del plan de estudios. Además debe reconocerse la importancia de la optimización de los recursos empleados en la informática, el cuidado ambiental, la seguridad de la información y la relevancia que presenta la actualización en el área, tanto lo referente a equipos de cómputo y programas, como en actualización de información y habilidades que permitan a los estudiantes mantener vigentes sus conocimientos en el área.

MARTÍN, R, (2005.Pág.105), “Las nuevas Tecnologías en la Educación”, establece: “Aun cuando los contenidos técnicos y el manejo de herramientas de cómputo son fundamentales en cualquier curso de informática, los estudiantes deben también desarrollar una comprensión general de su entorno y del contexto socio cultural en que viven, aunado a un entendimiento de los diversos ámbitos relacionados con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, y manejar referentes sobre la forma en que han evolucionado, su situación actual y las tendencias futuras; además de comprender la importancia de aprovechar estas tecnologías para propiciar su desarrollo personal y el de la sociedad en general., requieren estar enterados sobre las garantías y los derechos legales relacionados con la informática, así como la apreciación de los valores éticos en que se basan estos derechos.

En todos estos casos conviene enfatizar la importancia de aprovechar la computadora como una herramienta de apoyo didáctico de gran utilidad en la implementación de estrategias para el aprendizaje cooperativo y la construcción de diversos procesos que permitan a los estudiantes vigorizar el uso del lenguaje y la comunicación.

Según, **ÁLVAREZ F., CARDONA P., PADILLA A. (2004 Pág.88)** “Estrategias Educativas para la creación de cursos en Ambientes de Aprendizajes Virtuales”: “...Dentro de las diversas acciones propuestas para el abordar los contenidos temáticos y lograr el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje propuestos en la asignatura de Informática, es indispensable conocer e

incorporar en el manejo de las estrategias didácticas, las siguientes líneas de orientación curricular:

- Desarrollo de habilidades del pensamiento: En la metodología didáctica que se propone en esta asignatura, se propicia la conducta activa del estudiante y se favorece el desarrollo de estas habilidades mediante la realización de actividades que le permiten construir su conocimiento a través de la observación, la reflexión, el análisis, la obtención de conclusiones, el planteamiento y solución de problemas.

- Metodología: Se promueve con la finalidad de que el estudiante aplique la ciencia y sus métodos, dado que se sugieren diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje que abordan metodologías para el planteamiento de problemas, su resolución y el manejo de diferentes programas de aplicación como: herramientas del sistema operativo, medidas preventivas de seguridad de la información, programas de consulta, y operaciones básicas del procesador de textos.

- Valores: El desarrollo de trabajo en grupos, la discusión y el debate que se integran como modalidades didácticas en este curso, favorecen en el estudiante la adquisición y el fortalecimiento de actitudes y valores que se fomentan dentro del aula, tales como la justicia, la honestidad, la responsabilidad, el respeto y la solidaridad, entre otros”.

Es así que; se reconocen como actores e impulsores de los procesos de transformación y progreso social, un factor determinante en el fortalecimiento de los valores y la adquisición de actitudes lo constituye el ejemplo y la práctica cotidiana de éstos, tanto del profesor como del estudiante en las diferentes labores y actividades que realizan; por lo que resulta necesario otorgar especial atención a este aspecto y propiciar que el estudiante transite de la abstracción a la puesta en práctica en su vida cotidiana dentro y fuera de la escuela.

• RENDIMIENTO ACADÉMICO

Definición

Según, **CELA, J. (2002.Pág.482)**, establece: “Se denomina rendimiento escolar o académico al nivel de conocimientos demostrado en un área o materia, comparado con la norma (edad y nivel académico). Se puede tener una buena capacidad intelectual y unas buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado. Esto puede ser debido a:

- Baja motivación o falta de interés
- Poco estudio
- Estudio sin método
- Problemas personales
- Otras causas.”

Según, **FATO, Torres (2003.Pág.89)**, determina: “Tradicionalmente se ha considerado al rendimiento académico como una función de la inteligencia, posteriormente se han tenido en cuenta otros factores como la personalidad, el estilo cognoscitivo o la clase social. Desde finales de los años 70, se acepta (Burns, 1979; Purkey 1970) que uno de los factores principales del rendimiento es el autoconcepto, especialmente determinado, en el contexto educativo, por la cualidad de las relaciones establecidas entre el profesor y el alumno. El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada”.

En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Tipos

Según, CELA, J. (2002.Pág.485), establece: “Todo trabajo tiene una remuneración, de alguna forma la remuneración del trabajo del alumno son las calificaciones. Hay dos tipos de rendimiento escolar:

a) Rendimiento Efectivo.- que es el que realmente obtiene el alumno de acuerdo con su esfuerzo, aptitudes y capacidades y que es, el que se refleja en los exámenes tradicionales, pruebas objetivas y trabajos personales y en equipo. Lo interesante de este "rendimiento efectivo" es que la calificación viene dada por varias oportunidades al alumno.(diversas formas de trabajar) y no como un mero examen donde se juega la evaluación a una sola carta),

b) Rendimiento Satisfactorio.- considerado, como la diferencia existente, entre lo que ha obtenido realmente el alumno y lo que podría haber obtenido, tenidas en cuenta: su inteligencia, su esfuerzo, sus circunstancias personales y familiares, etc. Este rendimiento se traduce en términos de: actitud satisfactoria o insatisfactoria.

Para lograr un rendimiento escolar óptimo, se deben combinar los diversos factores que intervienen en este proceso como evaluar al alumno teniendo en cuenta su inteligencia y esfuerzo, además; se deberá, ofrecer al alumno la oportunidad de que a través de pruebas escritas, pruebas orales, trabajos personales y otros, obtenga su máxima calificación y evitar así, en lo posible, la frustración que supone siempre, el no alcanzar la evaluación que uno cree que le corresponde.

2.5. HIPÓTESIS

La utilización de una plataforma educativa virtual incidirá en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia Tungurahua, durante el Año 2010.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

- **Variable Independiente:** La plataforma educativa virtual
- **Variable Dependiente:** Rendimiento académico
- **Términos Relación:** incidirá

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

- **Documental bibliográfica**, porque se consultó en libros, manuales, revistas, periódicos, e Internet y otros.
- **De Campo**: Porque se investigó en el zona de los hechos, explicando el contacto directo que tienen el investigador con la situación localizada.
- **De Intervención Social**: Porque se planteó una alternativa de solución al problema.

3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

- **Exploratoria**

Porque indaga las características del problema, formulara hipótesis de trabajo y seleccionará la metodología a utilizar.

Según Thomas C. Kinnear y James R. Taylor (2002). “La investigación exploratoria es apropiada en las etapas iniciales del proceso de la toma de decisiones. Usualmente, esta investigación está diseñada para obtener un análisis preliminar de la situación con un mínimo de costo y tiempo. El diseño de la investigación se caracteriza por la flexibilidad para ser sensible a lo inesperado y descubrir otros puntos de vista no identificados previamente. Se emplean enfoques amplios y versátiles. Estos incluyen las fuentes secundarias de información, observación, entrevistas con expertos, entrevistas de grupos con especialistas e

historias de casos. Esta investigación es apropiada en situaciones de reconocimiento y definición del problema”.

El problema específico induce que se lleve una investigación piloto a fin de potencializar los aprendizajes mediante la utilización de una plataforma virtual educativo en el proceso de su enseñanza y aprendizaje dentro del aula y fuera de ella, el utilizar una plataforma virtual fortalecerá al pensamiento y los conocimientos que los y las estudiantes requieren con la educación del Tercer Milenio, este panorama facilita a formular una hipótesis, a seleccionar la metodología a utilizar, acrecentando la calidad de la enseñanza aprendizaje en el Área de Informática de la institución educativa en mención de la zona urbana de la ciudad de Ambato.

Por el lugar, es una investigación bibliográfica con el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores respecto al campo de acción y objeto de estudio planteado.

- **Descriptiva**

Por cuanto se determina los detalles del problema en lo que se relaciona a su origen y desarrollo.

El autor GALARZA J. M. (2002). “La exploración descriptiva es aquella que indaga en precisar visiblemente una esencia, el cual puede ser la pedagogía, una metodología, puntos fuertes o débiles de instituciones y/o agrupaciones un medio de necesidad busca un mayor común denominador y/o un problema simple para mejorar los niveles del rendimiento y el desempeño institucional”.

En base al estudio realizado se integró a manejar este tipo de investigación, a fin de utilizar una plataforma virtual en un 100%, en el aprendizaje de los y las estudiantes a su vez el estudio es fidedigno porque el aprendizaje se llevará con el

accionar de los aprendizajes y con la utilización de esta herramienta compuesta con programaciones virtuales acordes con las NTIC`.

La investigación de campo se realizó en el lugar de los hechos, pues se aplicó a dos administrativos (rector y vicerrector), como también a 30 docentes de la entidad educativa y a 40 Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática, para obtener la investigación de acuerdo con los objetivos del perfil del proyecto planteado.

Asociación de variables

Permite referirse y estudiar en conjunto las variables, valorando el proceder; con respecto a la Variable Independiente: La plataforma educativa virtual, viene a establecerse en la cooperación de los y las estudiantes, desarrollando las capacidades de investigador orientado a la tecnología, con un mando amplio que le permita crear, diseñar, inventar, innovar, transferir y potenciar sus conocimientos, objetivo que lo conduce a la ampliación de sus conocimientos, afín de suministrar aprendizajes significativos para la vida, como lo demuestra la Variable Dependiente: El rendimiento académico en los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática.

Al asociar las variables viene a mediar de alguna manera sobre la hipótesis y representaciones esbozadas para el perfeccionamiento del vigente estudio que viene a favorecer a los aprendizajes, admitiendo al estudiante a desarrollar su pensamiento a través de la plataforma educativa virtual. Los estudiantes deben estar preparados para la culminación de su bachillerato con un lenguaje informático y programaciones virtuales con el conocimiento de las diferentes características para beneficio del sector y a sus familiares. En acoplamiento de su instrucción para satisfacer sus necesidades y los de su medio social, cultural con avances multimedia.

El aprendizaje a través de la plataforma virtual será el apoyo para sus tareas escolares y para la realización de la vida estudiantil. El docente deberá estar

capacitado a utilizar nuevas formas de dar sentido al aprendizaje, de convertir a los estudiantes en auténticos intérpretes de la construcción de su aprendizaje e investigación a través de la estructura de programaciones multimedia para el diseño de una plataforma virtual. Con el conocimiento y el diseño de una plataforma virtual, el trabajo será más motivador habrá mucha interacción en los aprendizajes, por cuanto se llevará una metodología de trabajo práctico, involucrando cambios significativos en el rol del docente y en el estudiante y sobre todo en el desarrollo de sus capacidades.

Diversos evidencias de docentes y alumnos que han ejecutado una plataforma virtual plantean que verdaderamente les sirvió de apoyo como una herramienta más, por cuanto ellos y ellas pudieron diseñar y usar adecuadamente la plataforma virtual en base a la necesidad que se presente y sobre todo al desarrollo de sus investigaciones colegiales, esto como referente de otros establecimientos educativos que han diseñado y lo están utilizando la plataforma virtual en las áreas de estudio.

Al analizar las razones de la eficacia del aprendizaje en el aula, los estudiantes se conducen a aprender para aprender, ellos investigan, para acrecentar más aun en sus conocimientos de Informática, buscan, diferencias entre los tipos de plataformas existentes, determinando cual es la más efectiva y eficiente para el trabajo colaborativo dentro del aula y fuera de ella, el tener una plataforma virtual en una entidad educativa sirve como apoyo tanto al personal docente, como al estudiante que interpreta y transforma con facilidad las programaciones con los conocimientos encontrados en el internet para su aplicación.

Es uno de sus primordiales cualidades el accionar aprendizajes a través de una plataforma virtual educativa en los estudiantes del nivel bachillerato incentivando conocimientos acordes con la nueva tecnología.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de este estudio de investigación se relaciona a los siguientes estratos:

Cuadro No.4

ESTRATOS	UNIDADES DE ANALISIS	No.
Estudiantes	Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato-Tungurahua	40
Autoridades	Rector y Vicerrector de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato-Tungurahua	2
Docentes	Maestros de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato-Tungurahua	2
TOTAL		44

Fuente: Investigación propia (2010)

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo.

El Universo o población de la Unidad Educativa González Suárez, es la integridad de estratos a los que se les efectúa la investigación, a través de la encuesta-cuestionario en alianza con la limitación del problema, siendo los treinta docentes y cuarenta estudiantes (Tercer Año de Bachillerato de Informática), en cuanto al Rector y Vicerrector se le efectuó una entrevista. Por tratarse de un universo de 72 personas, se aplicó dos encuestas una dirigida a los Docentes y otra a los Estudiantes; y en lo que respecta a la entrevista se realizó una al Rector y otra al Vicerrector del establecimiento en mención. Por lo tanto el total de involucrados es de 44 personas; repartidas 42 para encuestas y dos entrevistas.

3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro No.5

Variable Independiente: La Plataforma educativa virtual

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Es una tecnología utilizada para la creación y desarrollo de estructuras y programaciones virtuales potencializando los aprendizajes significativos y desarrollando las competencias personales con un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es el de facilitar la creación, administración, gestión y distribución	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnología - Programaciones virtuales - Aplicaciones informáticas 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos técnicos - Diseño o creación de bienes o servicios - Progreso educativo, social y económico - Páginas Virtuales - Páginas Web - Presentaciones en Power Point - Procesadores de textos - Hojas de cálculo - Base de datos 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál de estos indicadores se maneja con mayor eficacia en una plataforma educativa virtual? 	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta estructurada a estudiantes del Tercer Año de bachillerato de Informática y a docentes de la U.E. “González Suárez” - La Observación 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario - Ficha de observación

Fuente: Matriz de Luís Herrera E. (2008-p.172 y 173)

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo.

Cuadro No.6**Variable Dependiente:** Rendimiento académico

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
El rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos.	<ul style="list-style-type: none"> * Procesos de pensamiento *Estrategias cognitivas *Formación Integral 	<ul style="list-style-type: none"> * Programaciones * Métodos pedagógicos *Actitudinales, procedimentales y procedimental. *Interacción intuitiva, constructiva, reconstructiva 	- ¿Cuál de estos indicadores se maneja en el aula para incentivar y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> - Guía estructurada para rector y vicerrector de la U.E. “González Suárez” - La Observación 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevista - Ficha de observación.

Fuente: Matriz de Luís Herrera E. (2008-p.172 y 173)**Realizado por:** Ing. Sandra Carrillo.

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Es importante destacar que los métodos de recolección de datos, se puede definir como: el medio de relación con los participantes para obtener la información necesaria que le permita lograr los objetivos de la investigación.

De modo que para recolectar la información hay que tener presente:

1. Seleccionar un instrumento de medición el cual debe ser valido y confiable para poder aceptar los resultados.
2. Aplicar dicho instrumento de medición.
3. Organizar las mediciones obtenidas, para poder analizarlos.

Para concretar la descripción del plan de recolección, según Luís Herrera E. y otros (2002:174-178 y 183-185), conviene contestar las siguientes preguntas:

Cuadro No.7

Plan para la Recolección de Información

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Diseñar un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) utilizando un Plataforma Educativa Virtual.
2. ¿De qué personas u objetos?	Sujetos: Rector y Vicerrector de la Institución, Docentes y Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Especialización de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”.
3. ¿Sobre qué aspectos?	<ul style="list-style-type: none">- Conocimientos técnicos- Diseño o creación de bienes o servicios- Progreso educativo, social y económico- Páginas Virtuales- Páginas Web- Presentaciones en Power Point- Procesadores de textos- Hojas de cálculo- Base de datos- Programaciones* Métodos pedagógicos* Actitudinales, procedimentales y procedimental.* Interacción intuitiva, constructiva, reconstructiva

4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Ing. Sandra Carrillo
5. ¿Cuándo?	Año 2010
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.
7. ¿Cuántas veces?	Una vez.
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta, observación y entrevista
9. ¿Con qué?	Cuestionario, ficha de observación y guía de entrevista.
10. ¿En qué situación?	Reuniones y acuerdos con el Rector, Vicerrector de la Institución, así como docentes del área de Informática.

Fuente: Investigación propia.

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo.

3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para realizar el proceso se tomó en cuenta la técnica de la encuesta, la entrevista y la observación, para lo cual se utilizó instrumentos como el cuestionario y la guía de entrevista con preguntas específicas, a fin de conocer si es preciso utilizar entorno virtual educativo con la utilización de una plataforma educativa virtual que sirva a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática; con el propósito de que ellos logren realizar programaciones multimedia satisfaciendo las necesidades que se les presentase en su diario vivir, de los resultados alcanzados se consigue posibilitar la factibilidad del proyecto y por ende el mejoramiento de su rendimiento académico.

Para alcanzar esta investigación se procesó con la organización de la encuesta y la entrevista. Una encuesta para los Docentes del Área de Informática y Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática; y dos entrevistas; una para el Rector y otra para el Vicerrector del plantel educativo en estudio, que se encuentra ubicado en la parroquia Huachi Loreto, ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

Según el análisis que se realiza en el área de Informática, es evidente que el estudiante del Tercer Año de Bachillerato de Informática precisa de tener

conocimiento sobre programaciones virtuales y lenguaje informático con conocimientos prácticos, la educación de los y las jóvenes de la institución en estudio deben partir en alianza a las necesidades del nuevo milenio que se demanda en la actualidad, como es el desarrollo de capacidades con enfoques a la nueva tecnología y comunicación virtual para una humanidad interdependiente y heterogénea interrelacionada a la insuficiencia de otras potencias y erudiciones.

Los datos recogidos se transformaron siguiendo ciertos procedimientos como:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables, etc.
- Manejo de información (reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos reducidos cuantitativamente, que no influyeron significativamente en los análisis).
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados para:
 - Representaciones gráficas.
 - Análisis e interpretación de resultados.
 - Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

La Investigadora manifiesta que es procedente que se tenga conocimiento y se diseñe con fundamentación científica un entorno virtual educativo a fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato de Informática, ya que se evidencia la baja calidad de la enseñanza-aprendizaje con respecto a la utilización de una plataforma educativa virtual que da lugar al bajo rendimiento académico de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Análisis del primer cuestionario dirigido a Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”:

1. ¿El Facilitador de Informática utiliza durante el proceso de enseñanza aprendizaje un EVA (Entono virtual de aprendizaje)?

Cuadro No. 8

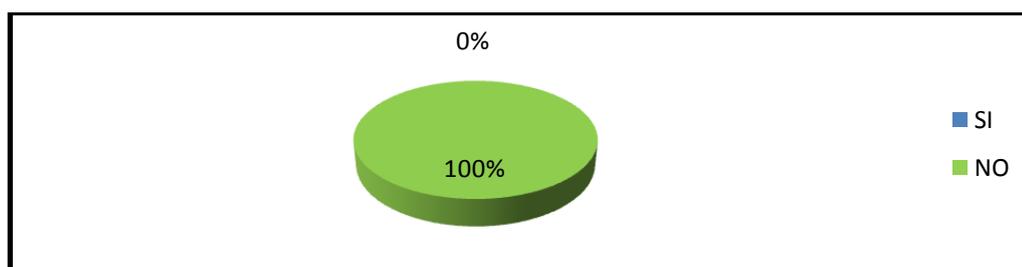
Pregunta No.1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	40	100%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 4



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: De los resultados obtenidos; los 40 estudiantes representados por el 100%, establecen que el Facilitador de Informática no utiliza durante el proceso de enseñanza aprendizaje un EVA (Entono virtual de aprendizaje).

Interpretación: Se determina de suma importancia la utilización de un EVA (Entono virtual de aprendizaje) durante el proceso de enseñanza aprendizaje;

por lo que, los docentes deberán estar capacitados para cumplir eficientemente los objetivos tutoriales plasmados en el PEA.

2. ¿Utiliza usted como estudiante programaciones virtuales en las tareas enviadas por el Facilitador?

Cuadro No. 9

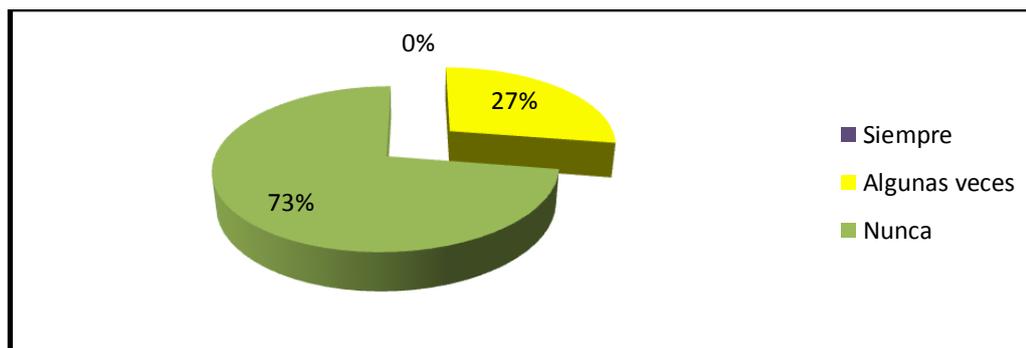
Pregunta No.2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Algunas veces	11	28%
Nunca	29	73%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 5



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: La mayoría de encuestados; representado por el 73% manifiesta que “nunca” utiliza programaciones virtuales en las tareas enviadas por el Facilitador, mientras que el 28% manifiesta “algunas veces”.

Interpretación: Se puede deducir que el docente no está promoviendo una enriquecedora utilización de los programas virtuales, ya que en las tareas enviadas a casa no se encomienda actividades prácticas de programación virtual.

3. ¿Conoce cuáles recursos virtuales existen actualmente?

Cuadro No. 10

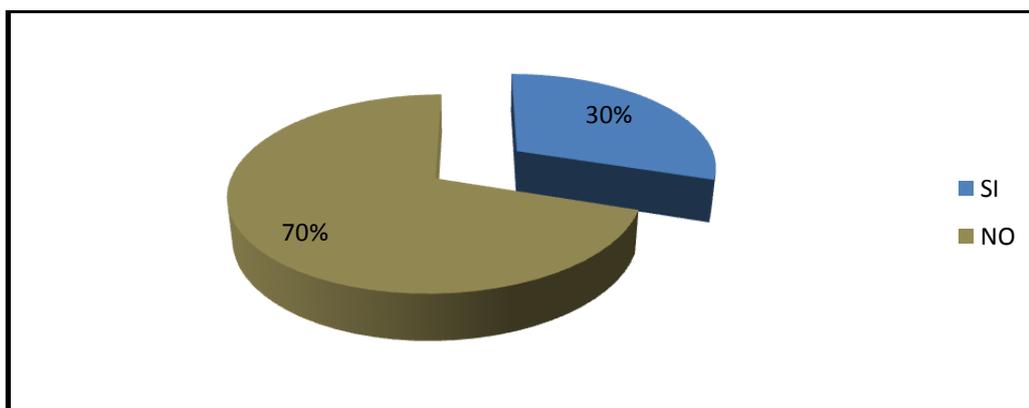
Pregunta No.3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	30%
NO	28	70%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 6



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: De los resultados obtenidos, la mayoría de estudiantes encuestados, representado por el 70% no conoce cuáles recursos virtuales existen actualmente, mientras que el 30% sí los conoce.

Interpretación: Se puede deducir que existe un escaso conocimiento sobre los recursos virtuales que hoy en día se ofertan en el ámbito estudiantil y profesional.

4. ¿Considera usted que el Facilitador de Informática está preparado para manipular plataformas educativas virtuales?

Cuadro No.11

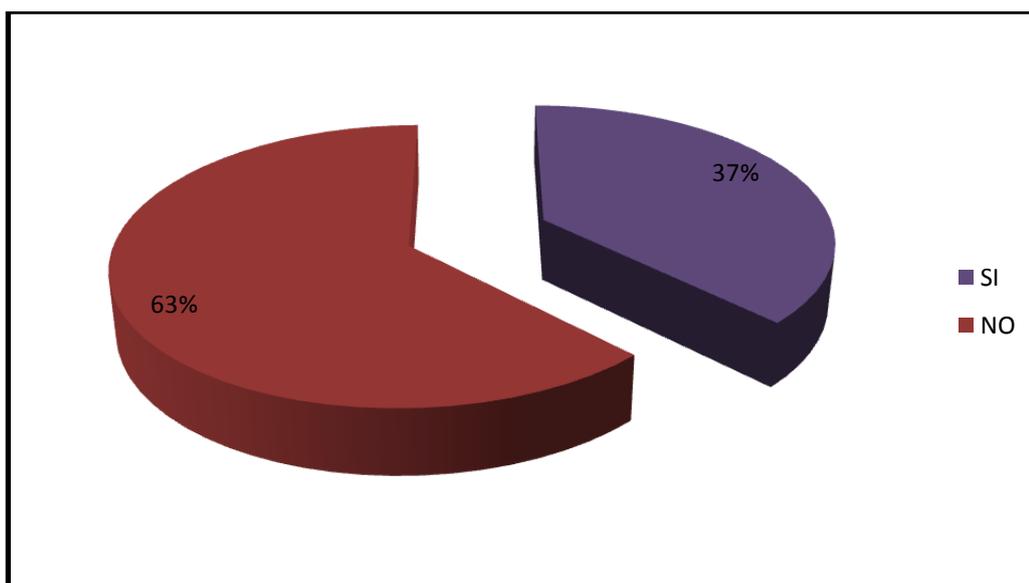
Pregunta No.4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	38%
NO	25	63%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 7



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: La mayoría de encuestados; representado por el 63% considera que el Facilitador de Informática “no” está preparado para manipular plataformas educativas virtuales, mientras que el 38% considera que “sí”;

Interpretación: Se puede determinar que el docente de la asignatura indicada anteriormente, no demuestra tener un buen perfil profesional, ya que los estudiantes dudan de sus conocimientos tutoriales.

5. ¿Cómo se encuentra su rendimiento académico en relación a la asignatura de informática?

Cuadro No. 12

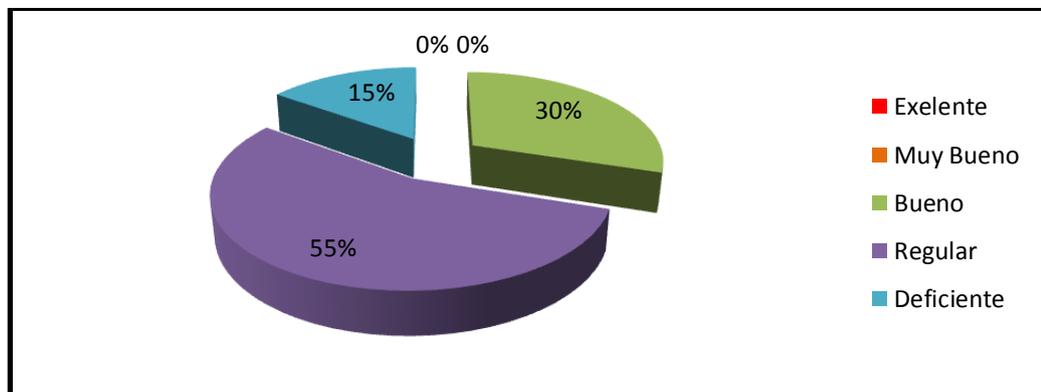
Pregunta No. 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	0	0%
Muy Bueno	0	0%
Bueno	12	30%
Regular	22	55%
Deficiente	6	15%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 8



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: De los resultados obtenidos, la mayoría de estudiantes encuestados, representado por el 55% considera que su rendimiento académico en relación a la asignatura de informática es “regular”, mientras que el 30% considera que es “bueno” y el 15% que es “deficiente”.

Interpretación: En consecuencia, los resultados demuestran poco interés del estudiante por la materia, ya que se puede deducir que no se encuentran satisfechos con los conocimientos adquiridos durante la hora-clase.

6. ¿La calidad de la enseñanza-aprendizaje ofrecida por el Facilitador del Área de Informática es más teórica que práctica?

Cuadro No. 13

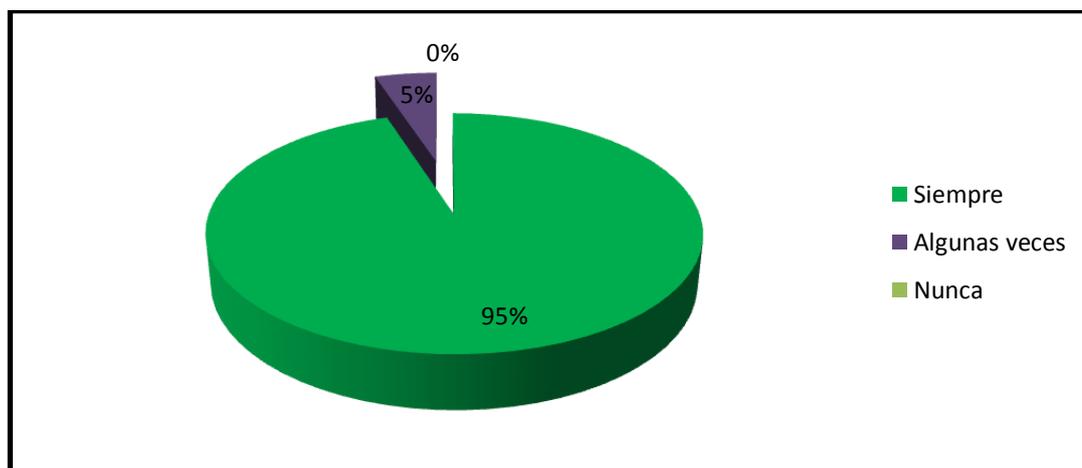
Pregunta No. 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	38	95%
Algunas veces	2	5%
Nunca	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 9



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: La mayoría de encuestados; representado por el 95%, considera que la calidad de la enseñanza-aprendizaje ofrecida por el Facilitador del Área de Informática “siempre” es más teórica que práctica, mientras que el 5% considera lo contrario.

Interpretación: Se puede determinar que el docente deberá ser más proactivo y cambiar su pedagogía impartiendo sus clases de forma más práctica para generar interés por aprender en cada uno de los estudiantes.

7. ¿Considera necesario implementar un EVA (Entono virtual de aprendizaje)?

Cuadro No. 14

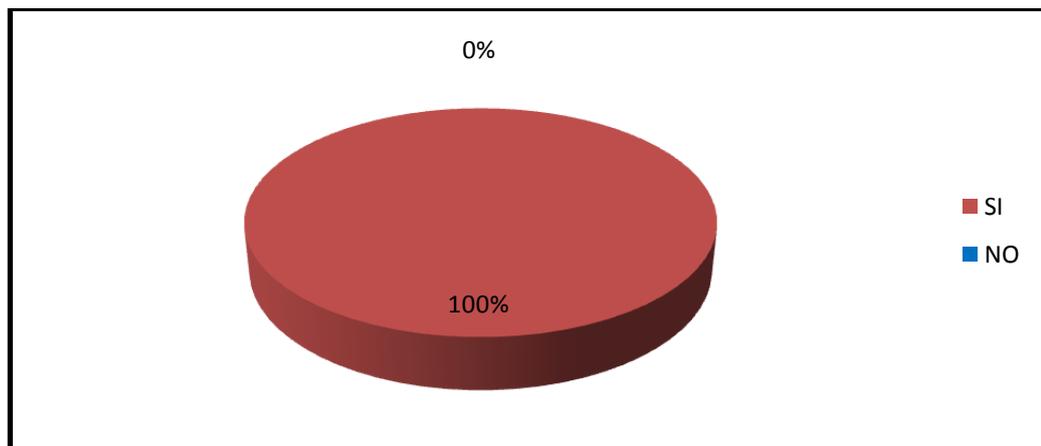
Pregunta No. 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 10



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: De los resultados obtenidos; el 100% de los encuestados, “sí” considera necesario implementar un EVA (Entono virtual de aprendizaje).

Interpretación: Se puede deducir que este resultado viabiliza el camino a seguir en la propuesta a ser desarrollada en el capítulo número seis del presente trabajo investigativo.

8. ¿Cree necesario utilizar en su especialidad una plataforma virtual para captar un mayor interés de la asignatura?

Cuadro No. 15

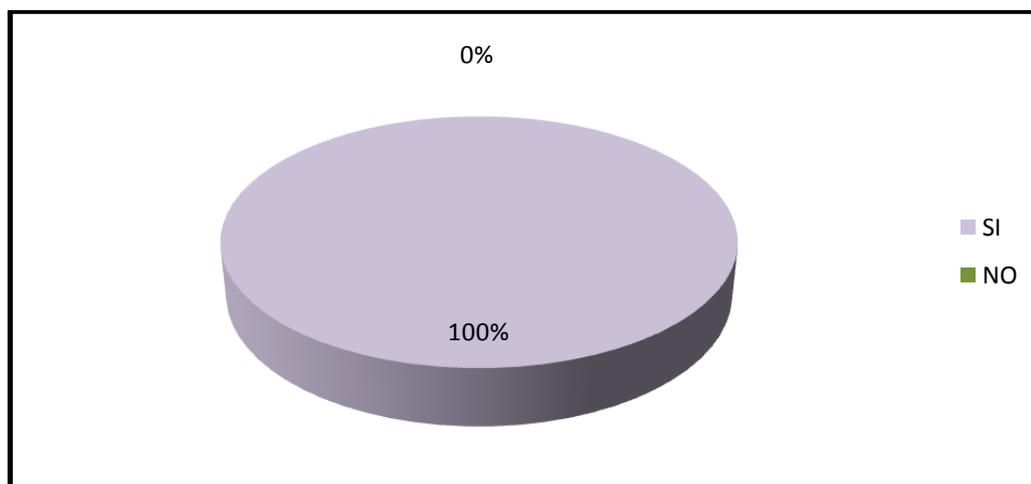
Pregunta No. 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 11



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: Todos los encuestados; representado por el 100%, cree necesario utilizar en su especialidad una plataforma virtual para captar un mayor interés de la asignatura.

Interpretación: Las autoridades de la institución educativa deberían gestionar todo lo necesario para que los estudiantes puedan utilizar una plataforma virtual dentro del PEA (Proceso de enseñanza aprendizaje).

9. ¿Considera usted que los laboratorios de informática de la institución, se encuentran equipados adecuadamente?

Cuadro No. 16

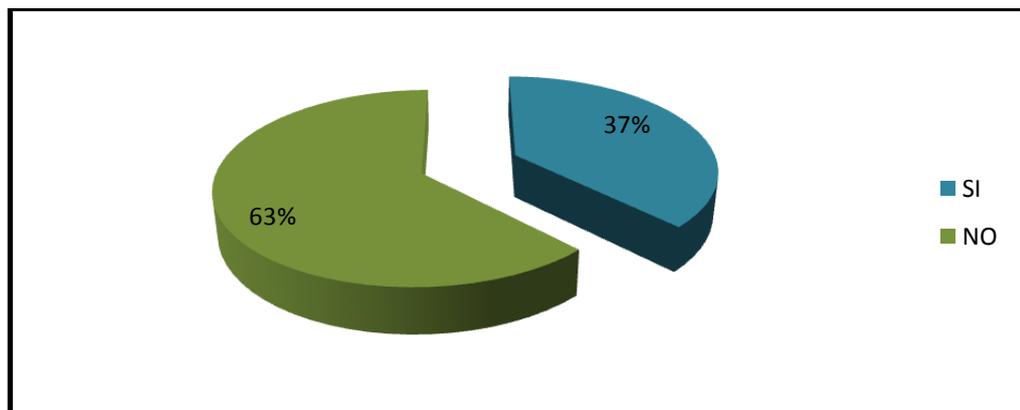
Pregunta No.9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	38%
NO	25	63%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 12



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: De los resultados obtenidos; la mayoría de encuestados representado por el 63%, considera que los laboratorios de informática de la institución “no” se encuentran equipados adecuadamente, mientras que el 38% restante consideran lo contrario.

Interpretación: En consecuencia; los laboratorios de informática, deberían estar equipados de acuerdo a las exigencias de la especialidad de informática

para que los estudiantes se sientan satisfechos ya sí puedan aprender de forma más motivada.

10. ¿Cree que el utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) coadyuvará al mejoramiento de su rendimiento académico?

Cuadro No. 17

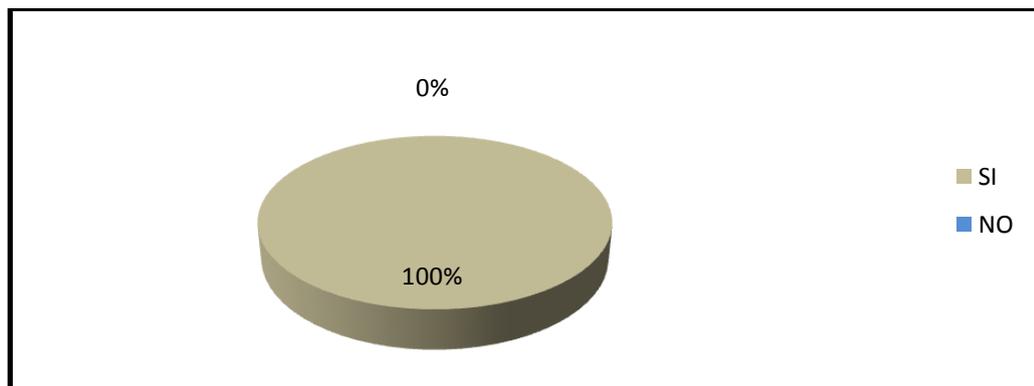
Pregunta No. 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 13



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: Todos los encuestados; representado por el 100%, cree que el utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) “sí” coadyuvará al mejoramiento de su rendimiento académico.

Interpretación: Se puede deducir que sí existe la predisposición para utilizar este tipo de programación virtual y sobre todo porque existe motivación de mejorar su proceso estudiantil es decir su rendimiento académico.

Análisis del segundo cuestionario dirigido a Docentes del Área de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”:

1. ¿Conoce cuáles recursos virtuales existen actualmente?

Cuadro No. 18

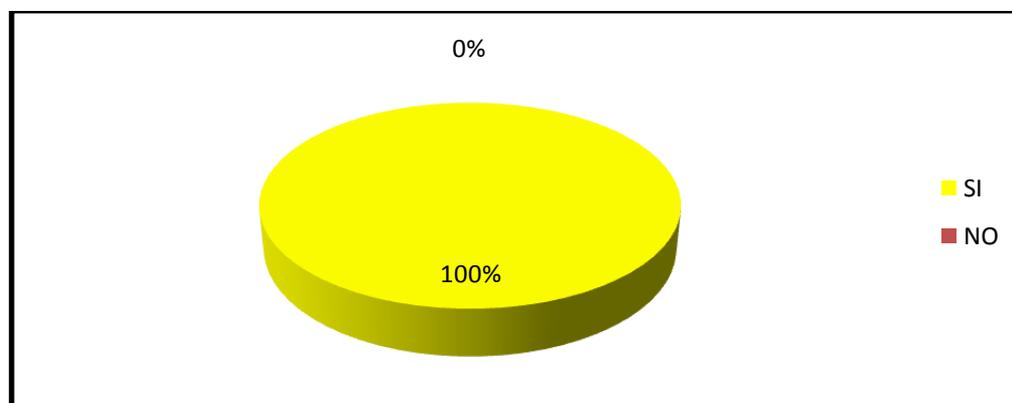
Pregunta No.1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 14



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: De los resultados obtenidos; los 2 docentes encuestados representados por el 100%, manifiestan que sí conocen cuáles recursos virtuales existen actualmente.

Interpretación: Este resultado es muy favorable porque se puede determinar que se encuentran capacitados en relación a la nueva tecnología de informática existente en el mercado.

2. ¿Utiliza en su hora clase programaciones multimedia?

Cuadro No. 19

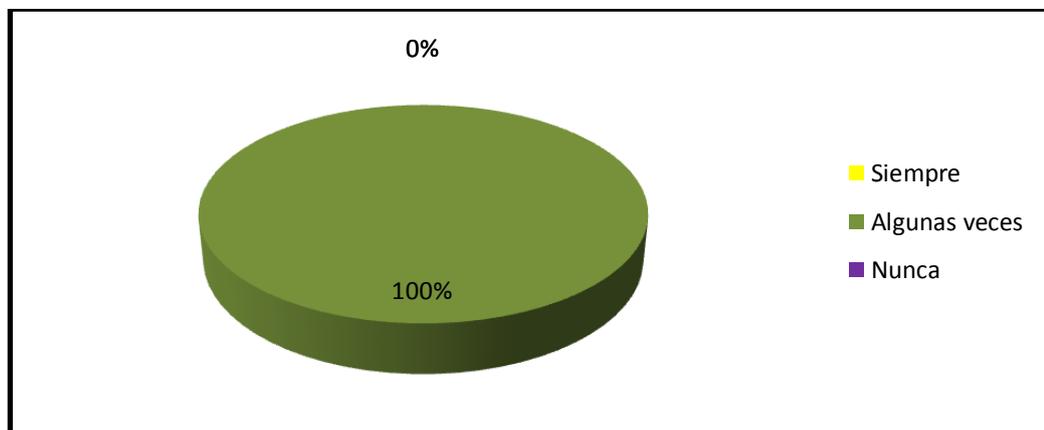
Pregunta No. 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Algunas veces	2	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 15



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: Los 2 docentes encuestados; manifiestan con el 100%, que “algunas veces” utilizan en su hora clase programaciones multimedia,

Interpretación: Se puede aseverar que los docentes deberían fomentar la utilización de diferentes programaciones multimedia tanto a nivel interno, es decir al momento en el que se desarrolla la hora clase, como de forma externa, es decir, al momento en el que los estudiantes realizan sus tareas escolares fuera de la institución educativa.

3. ¿Maneja constantemente el correo electrónico como medio de comunicación con los estudiantes?

Cuadro No. 20

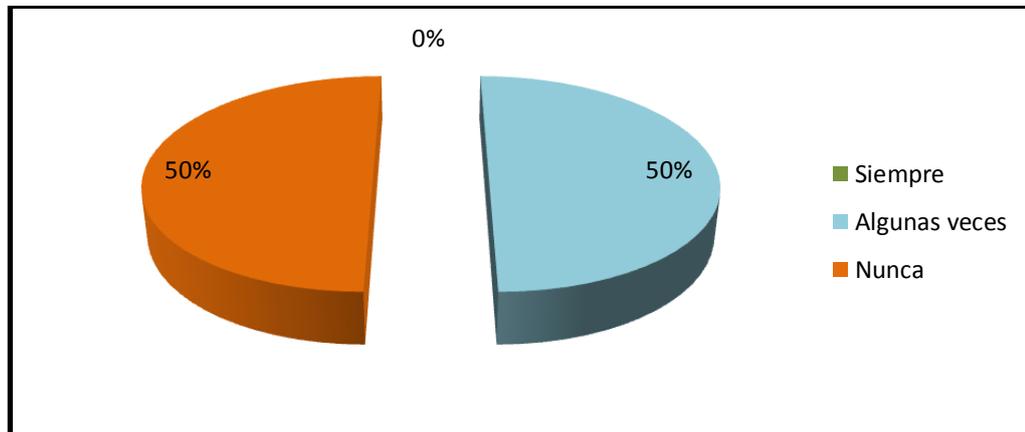
Pregunta No. 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Algunas veces	1	50%
Nunca	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 16



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: De los resultados obtenidos; un docente representado por el 50% manifiesta que “algunas veces” maneja constantemente el correo electrónico

como medio de comunicación con los estudiantes, mientras que el otro docente de informática representado por el otro 50% manifiesta que “nunca” lo hace.

Interpretación: En consecuencia; se puede analizar que, tan solo un docente aparentemente está más capacitado y/ o utiliza herramientas actualizadas en relación al área de informática.

4. ¿Usted está capacitado para utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje)?

Cuadro No. 21

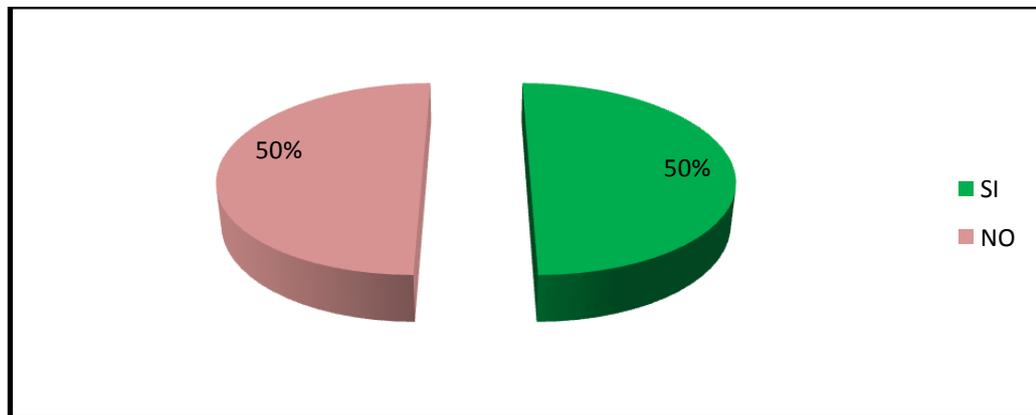
Pregunta No. 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 17



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: El un docente de informática representado por el 50% considera que “sí” está capacitado para utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje),

mientras que el otro docente representado por el 50% restante considera que “no” lo está.

Interpretación: Se puede determinar que éste último docente requiera de más capacitación sobre un EVA para poder multiplicar sus conocimientos adquiridos en cada uno de los estudiantes.

5. ¿Sabe cuáles son los beneficios al utilizar los recursos virtuales?

Cuadro No. 22

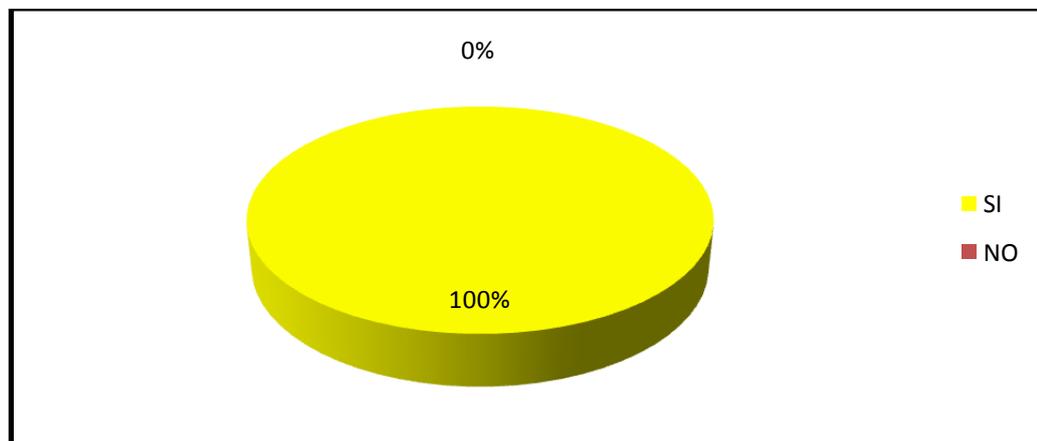
Pregunta No. 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 18



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: De los resultados obtenidos, el 100% de los encuestados, consideran que “sí” saben cuáles son los beneficios al utilizar los recursos virtuales.

Interpretación: Es beneficioso no sólo para los docentes, sino para sus estudiantes porque podrán guiarlos de mejor forma a través de la utilización de dichos recursos, ya que conocen los grandes beneficios que éstos proporcionan no solo a nivel estudiantil sino también a nivel profesional.

6. ¿La calidad de la enseñanza-aprendizaje que ofrece usted como Facilitador del Área de Informática es más teórica que práctica?

Cuadro No. 23

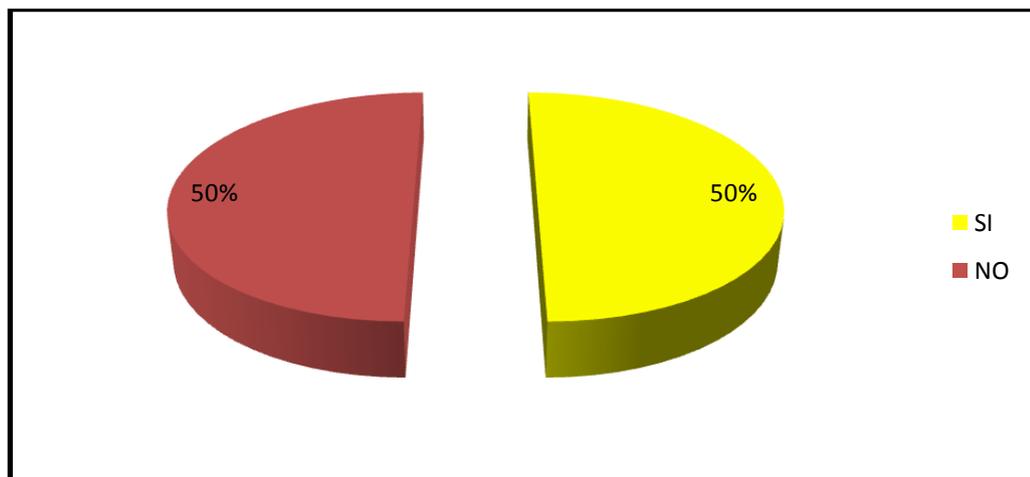
Pregunta No. 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 19



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: El 50% de los encuestados; manifiesta que la calidad de la enseñanza-aprendizaje que ofrece como Facilitador del Área de Informática,

“sí” es más teórica que práctica, mientras que el otro 50% de los encuestados manifiesta que “no” lo es.

Interpretación: Se puede deducir que uno de los docentes todavía imparte una metodología tradicionalista en donde prima el grado memorial antes que la práctica por parte de los estudiantes.

7. ¿Controla usted las tareas de los estudiantes a través de una plataforma virtual en la hora-clase?

Cuadro No. 24

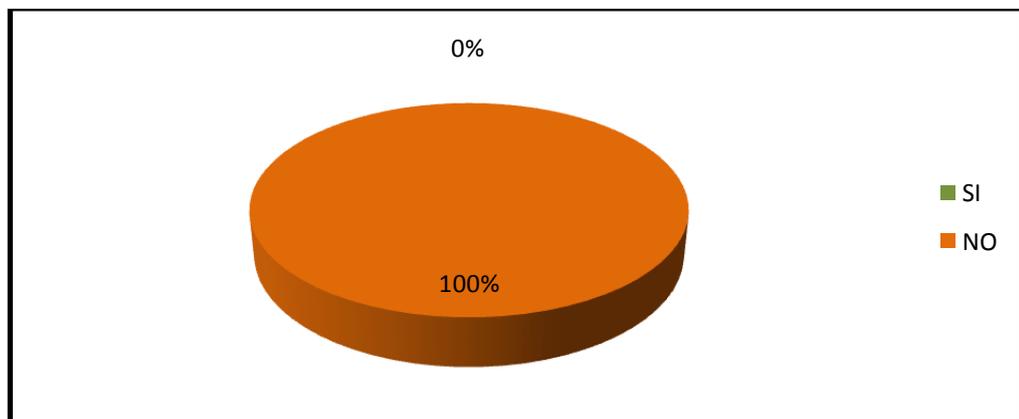
Pregunta No.7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 20



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: El 100% de los docentes encuestados; “no” controla las tareas de los estudiantes a través de una plataforma virtual en la hora-clase.

Interpretación: Se puede aseverar que obviamente no existe dicha plataforma implantada en la institución educativa, para poder controlar las tareas de los estudiantes.

8. ¿Cómo se encuentra el rendimiento académico de los estudiantes en relación la asignatura de informática?

Cuadro No. 25

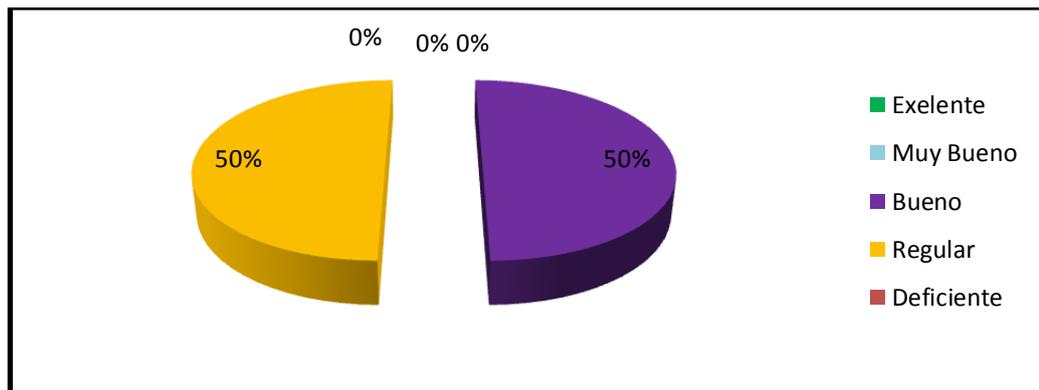
Pregunta No. 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	0	0%
Muy Bueno	0	0%
Bueno	1	50%
Regular	1	50%
Deficiente	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 21



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: El un docente representado por el 50% considera que; el rendimiento académico de los estudiantes en relación la asignatura de informática es

“bueno”, mientras que el otro docente representado por el 50% restante considera que es “regular”.

Interpretación: En consecuencia; se puede determinar que, el rendimiento académico de los estudiantes debe mejorar.

9. ¿Considera usted que los laboratorios de informática de la institución, se encuentran equipados adecuadamente?

Cuadro No. 26

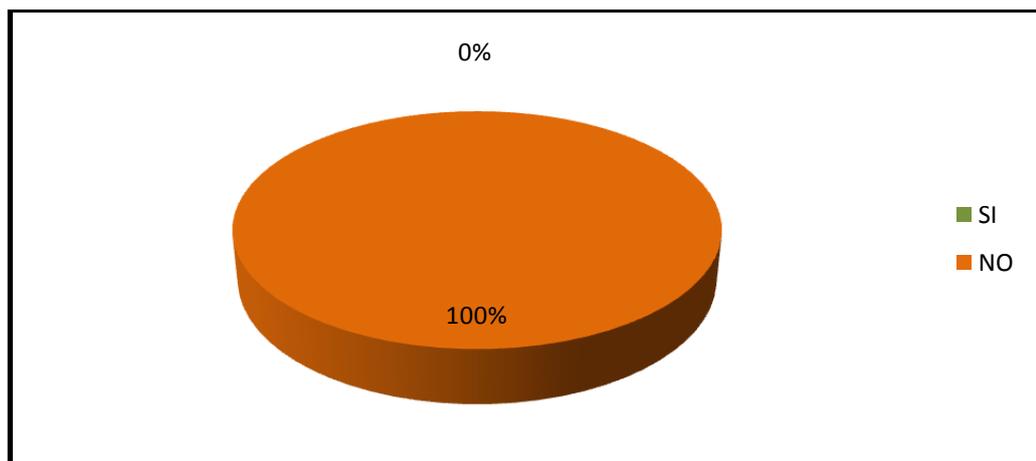
Pregunta No. 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	2	100%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 22



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: Los 2 docentes encuestados representados por el 100% consideran que; los laboratorios de informática de la institución, “no” se encuentran equipados adecuadamente.

Interpretación: Se puede determinar que los docentes no se sienten a gusto con los laboratorios de informática, y quizá a esto se deba a que su PEA no sea el más adecuado para los estudiantes y por ende que esto genere su bajo rendimiento académico.

10. ¿Cree que el EVA coadyuvará al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes?

Cuadro No. 27

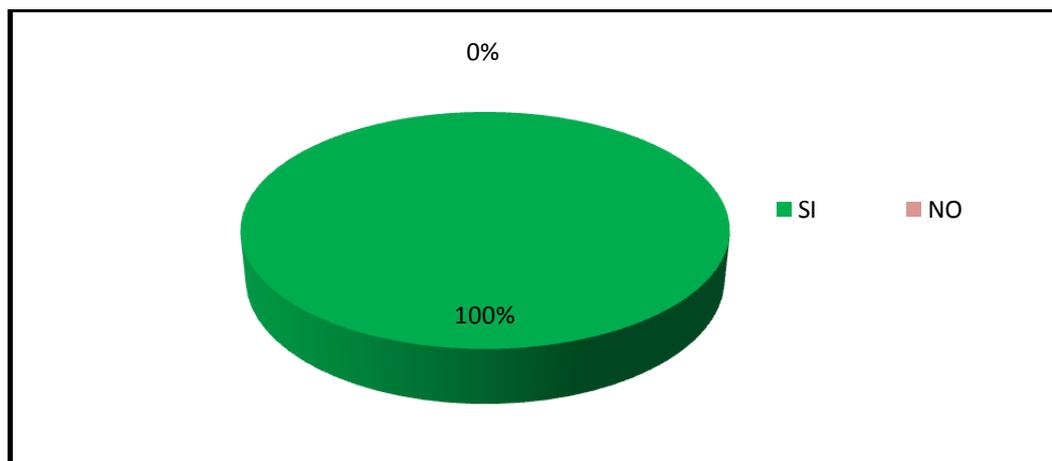
Pregunta No. 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 23



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: El 100% de los encuestados considera que; el EVA “sí” coadyuvará al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

Interpretación: Este resultado es muy favorable para el presente trabajo investigativo, ya que se podrá diseñar un EVA en el capítulo número seis que corresponde a la propuesta del presente atrabajo investigativo.

Análisis de la guía de entrevista dirigida al Rector y Vicerrector de la Unidad Educativa “González Suárez:

1. ¿Cómo considera usted el PEA (Proceso de enseñanza aprendizaje) impartido por los docentes de informática de la institución?

Cuadro No. 28

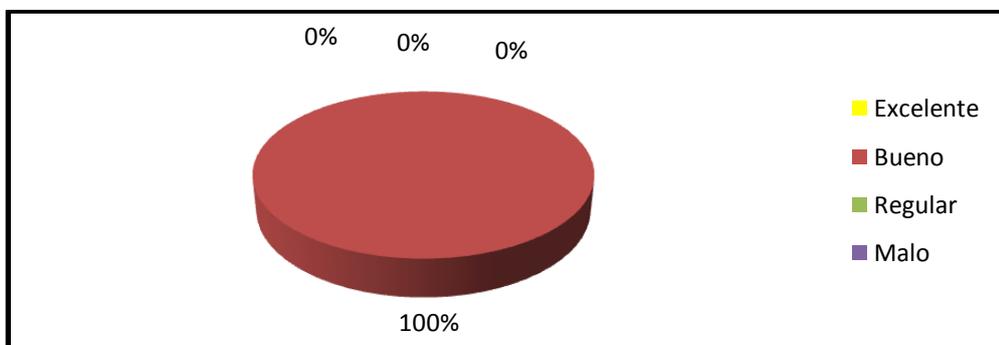
Pregunta No. 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	0	0%
Bueno	2	100%
Regular	0	0%
Malo	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Entrevista Rector y Vicerrector

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 24



Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: El Rector y Vicerrector de la institución educativa; manifiestan que el PEA impartido por los docentes de informática de la institución es “bueno”; debido a que ellos hacen una rigurosa selección del perfil profesional que trabaja en la institución.

Interpretación: Como investigadora me permito aseverar de que el Rector y Vicerrector, no han palpado la realidad en relación al desempeño docente de la especialidad de informática.

2. ¿Cómo se encuentra actualmente el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año de bachillerato de informática de la institución?

Cuadro No. 29

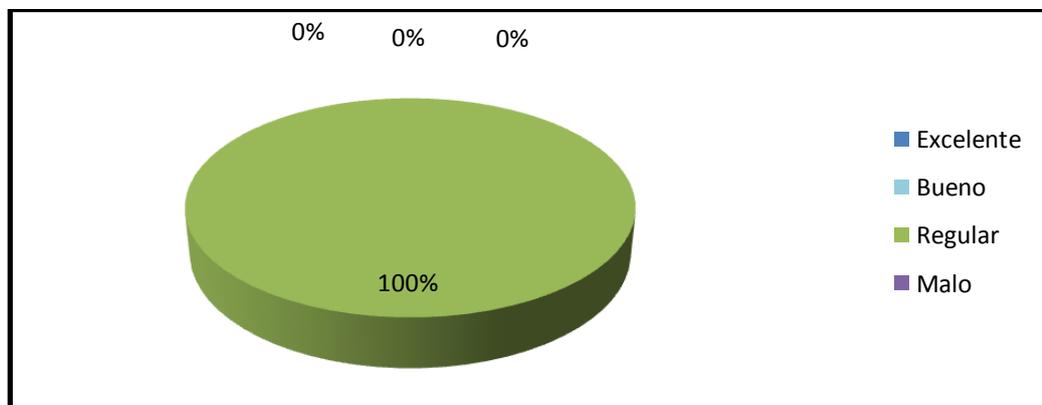
Pregunta No.2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	0	0%
Bueno	0	0%
Regular	2	100%
Malo	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 25



Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: Los entrevistados manifiestan que; actualmente el rendimiento académico de los estudiantes del Tercer año de Bachillerato de Informática es “regular”, porque es un grupo muy indisciplinado y difícil de manejar.

Interpretación: Las autoridades de la institución, deberían indagar mas a fondo para erradicar o disminuir el bajo rendimiento detectado.

3. ¿Considera que los laboratorios de informática se encuentran equipados adecuadamente?

Cuadro No. 30

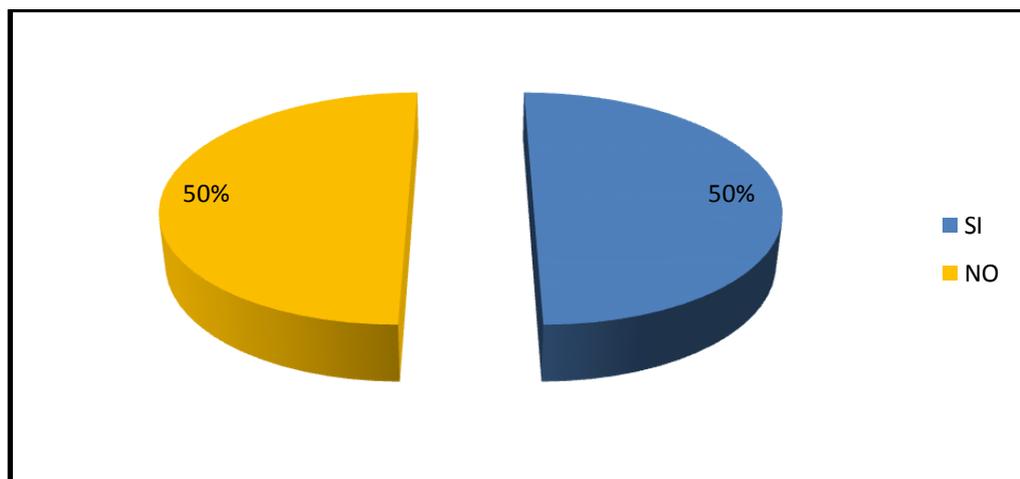
Pregunta No. 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 26



Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: El un entrevistado representado por el 50% consideran que; los laboratorios de informática “sí” se encuentran equipados adecuadamente, mientras que el otro entrevistado representado por el 50% restante consideran que no.

Interpretación: En consecuencia; existe cierta discrepancia respecto a esta interrogante, y esto quizá se deba a que un docente se encuentra más capacitado que el otro; por lo que, requiere de una mejor implementación en relación al laboratorio de informática.

4. ¿Considera que los docentes de informática se encuentran capacitados para implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual?

Cuadro No. 31

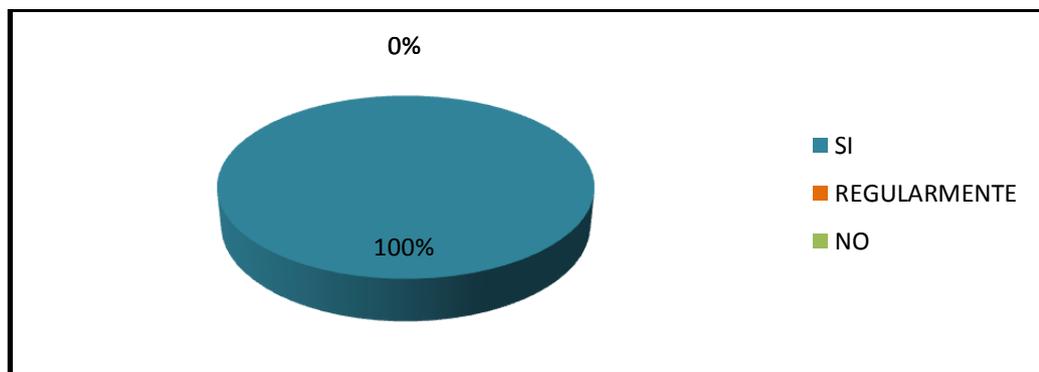
Pregunta No. 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
REGULARMENTE	0	0%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 27



Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: Los dos entrevistados consideran que; los docentes de informática “sí” se encuentran capacitados para implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual, porque son profesionales competentes que están seguros de que si poseen conocimientos sobre dicho entorno virtual.

Interpretación: En consecuencia, como investigadora puedo deducir que la autoridades tiene mucha seguridad sobre la eficiencia de sus docentes, sin embargo deberían realizar una evaluación, más rigurosa para poder evaluarlos ya su vez llenar dichos vacíos a través de capacitación sobre una tecnología acorde a las necesidades de nuestra realidad educativa y social.

- ¿Cómo autoridad de la Unidad Educativa González Suárez, cree que la imagen institucional mejorará y por ende el número de alumnos de la especialidad de informática se incrementaría al implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual?

Cuadro No. 32

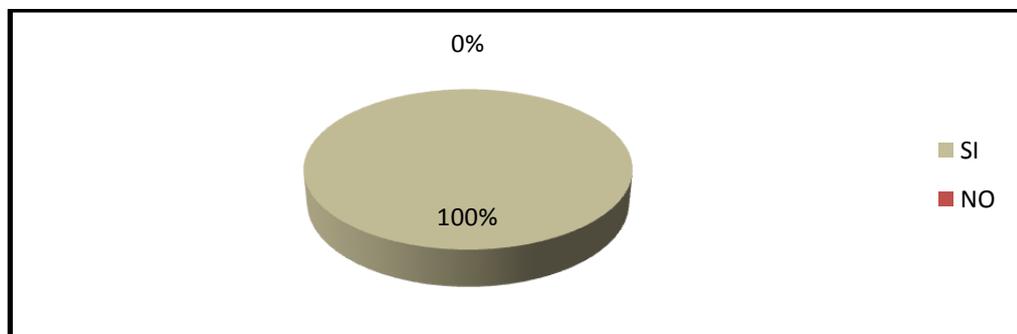
Pregunta No. 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 28



Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: Los entrevistados, cómo autoridades que son de la Unidad Educativa González Suárez, creen que la imagen institucional “sí” mejorará y por ende que el número de alumnos de la especialidad de informática “sí” se incrementará al implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual, porque consideran que la mejor publicidad es la de boca a boca, así que sí se llegase a implantar un EVA, el nivel de la especialidad de informática se fortalecerá.

Interpretación: Como investigadora estoy totalmente de acuerdo con esa aseveración, ya que la institución podrá tener un mayor prestigio educativo.

6. ¿Cree que la utilización de un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) en la especialidad de informática motivará a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

Cuadro No. 33

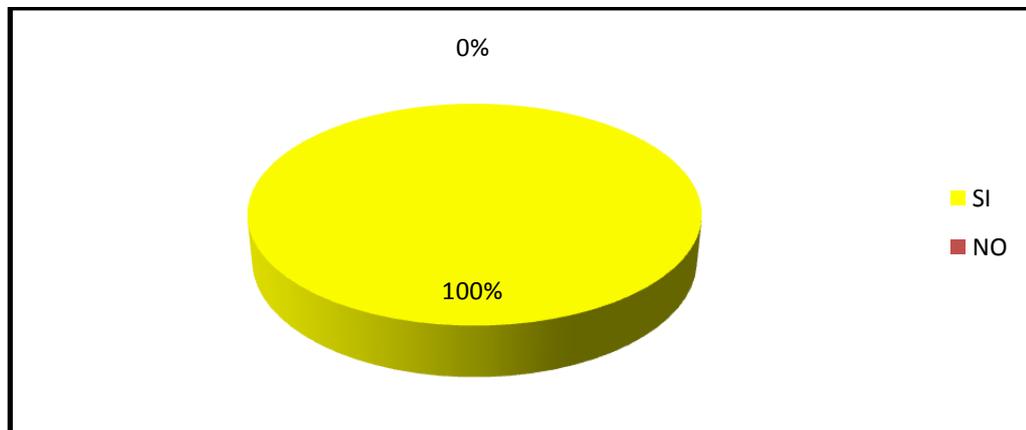
Pregunta No. 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Gráfico No. 29



Fuente: Entrevista

Elaborado por: Ing. Sandra Carrillo

Análisis: El Rector y Vicerrector de la institución educativa creen que; la utilización de un EVA en la especialidad de informática “sí” motivará a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Interpretación: Este resultado es muy favorable para el presente proyecto, porque se podrá viabilizar el diseño de un EVA en el capítulo número seis de este trabajo.

4.2. INTERPRETACIÓN DE DATOS

Cuadro No. 34

Síntesis de Resultados de la Encuesta aplicada a los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”

PREGUNTAS BÁSICAS	RESULTADOS
1. ¿El Facilitador de Informática utiliza durante el proceso de enseñanza aprendizaje un EVA (Entono virtual de aprendizaje)?	NO 100%
2. ¿Utiliza usted como estudiante programaciones virtuales en las tareas enviadas por el Facilitador?	NUNCA 73%
3. ¿Conoce cuáles recursos virtuales existen actualmente?	NO 70 %
4. ¿Considera usted que el Facilitador de Informática está preparado para manipular plataformas educativas virtuales?	NO 63%
5. ¿Cómo se encuentra su rendimiento académico en relación a la asignatura de informática?	REGULAR 55%

6. ¿La calidad de la enseñanza-aprendizaje ofrecida por el Facilitador del Área de Informática es más teórica que práctica?	SIEMPRE	95%
7. ¿Considera necesario implementar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje)?	SI	100%
8. ¿Cree necesario utilizar en su especialidad una plataforma virtual para captar un mayor interés de la asignatura?	SI	100%
9. ¿Considera usted que los laboratorios de informática de la institución, se encuentran equipados adecuadamente?	NO	63%
10. ¿Cree que el utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) coadyuvará al mejoramiento de su rendimiento académico?	SI	100%

Fuente: Investigación propia (2010)

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo.

Cuadro No.35

Síntesis de Resultados de la Encuesta aplicada a los Docentes del Área de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”

PREGUNTAS BÁSICAS	RESULTADOS	
1. ¿Conoce cuáles recursos virtuales existen actualmente?	SI	100%
2. ¿Utiliza en su hora clase programaciones multimedia?	ALGUNAS VECES	73%
3. ¿Maneja constantemente el correo electrónico como medio de comunicación con los estudiantes?	ALGUNAS VECES	50 %
	NUNCA	50%
4. ¿Usted está capacitado para utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje)?	ALGUNAS VECES	50 %
	NUNCA	50%
5. ¿Sabe cuáles son los beneficios de utilizar los recursos virtuales?	SI	55%
6. ¿La calidad de la enseñanza-aprendizaje que ofrece usted como Facilitador del Área de Informática es más teórica que práctica?	SI	50%
	NO	50%

7. ¿Controla usted las tareas de los estudiantes a través de una plataforma virtual en la hora-clase?	NO 100%
8. ¿Cómo se encuentra el rendimiento académico de los estudiantes en relación la asignatura de informática?	BUENO 50% REGULAR 50%
9. ¿Considera usted que los laboratorios de informática de la institución, se encuentran equipados adecuadamente?	NO 100%
10. ¿Cree que el EVA coadyuvará al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes?	SI 100%

Fuente: Investigación propia (2010)

Realizado por: Ing. Sandra carrillo.

Cuadro No.36

Síntesis de Resultados de la Entrevista Parcialmente Estructurada al Rector y Vicerrector de la Unidad Educativa “González Suárez”

PREGUNTA	RESULTADOS
1. ¿Cómo considera usted el PEA (Proceso de enseñanza aprendizaje) impartido por los docentes de informática de la institución? ¿Por qué?	BUENO 100%
2. ¿Cómo se encuentra actualmente el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año de bachillerato de informática de la institución? ¿Por qué?	REGULAR 100%
3. ¿Considera que los laboratorios de informática se encuentran equipados adecuadamente? ¿Por qué?	SI 50% NO 50%
4. ¿Considera que los docentes de informática se encuentran capacitados para implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual? ¿Por qué?	SI 100%

5. ¿Cómo autoridad de la Unidad Educativa González Suárez, cree que la imagen institucional mejorará y por ende el número de alumnos de la especialidad de informática se incrementaría al implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual? ¿Por qué?	SI	100%
6. ¿Cree que la utilización de un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) en la especialidad de informática motivará a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes? ¿Por qué?	SI	100%

Fuente: Investigación propia (2010)

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo.

4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Una vez interpretado los datos de las encuestas es necesario que en la Unidad Educativa González Suárez, se pueda determinar la incidencia del perfil del docente en el desarrollo del talento humano de los estudiantes, a fin de mejorar la calidad del PEA (Proceso de enseñanza-aprendizaje) a través de una metodología acorde a la proyección educativa establecida por la institución, ya que éste lineamiento coadyuvará a que los docentes puedan capacitarse continuamente y por ende contar con un perfil competente.

En las encuestas que se realizó a los Estudiantes y Docentes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa González Suárez, y la entrevista realizada al Rector y Vicerrector de la institución anteriormente mencionada, se mostró resultados fidedignos a través de los instrumentos aplicados, los mismos que se realizaron con el afán de analizar la incidencia de la aplicación de una plataforma educativa virtual en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa

“González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, y de esa forma la investigadora pueda realizar una propuesta acorde a la problemática existente en la institución.

Para la verificación de la hipótesis se utilizó la prueba estadística del chi-cuadrado que es un estadígrafo no perimétrico o de distribución libre que permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras, es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas que a partir de la hipótesis que se quiere verificar. Para ello, se siguió algunos pasos para poder determinar el chi-cuadrado de la respectiva investigación, como se muestra a continuación:

4.3.1. Combinación de Frecuencias

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió dos preguntas (una por cada variable de estudio), correspondientes al instrumento de encuesta aplicado a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”, lo que permitió efectuar el proceso de combinación:

PREGUNTA 1

¿El Facilitador de Informática utiliza durante el proceso de enseñanza aprendizaje un EVA (Entorno virtual de aprendizaje)?

PREGUNTA 10

¿Cree que el utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) coadyuvará al mejoramiento de su rendimiento académico?

4.3.2. Frecuencias Observadas.

PREGUNTA 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	40	100%
TOTAL	40	100%

Cuadro N°8 Pregunta1- Encuesta a los estudiantes del tercer año de bachillerato de Informática

PREGUNTA 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

Cuadro N° 17 Pregunta10- Encuesta a los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática

Para poder obtener el cuadro de las frecuencias observadas, se tomó como modelo los resultados de dos preguntas formuladas en las encuestas a los estudiantes del tercer año de bachillerato de Informática y se realizó el cálculo correspondiente a la correlación en el cual se multiplicó el valor de la Frecuencia del SI del **Cuadro 8** (0) por el SI (40) del **Cuadro 17** para posteriormente dividirlo para el TOTAL de la muestra (40), dando lugar al primer valor (fila*columna/40=0) del **Cuadro 34**, el segundo valor será $(40*40)/40=40$ y así sucesivamente para los demás valores, que da lugar al correspondiente cuadro de frecuencias observadas.

Cuadro N°37

Frecuencias Observadas

¿El Facilitador de Informática utiliza durante el proceso de enseñanza aprendizaje un EVA (Entorno virtual de aprendizaje)?			
¿Cree que el utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) coadyuvará al mejoramiento de su rendimiento académico?	SI	NO	TOTAL
SI	0	0	0
NO	40	0	40
TOTAL	40	0	40

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo

4.3.2. Frecuencias Esperadas.

Los valores de las frecuencias esperadas, se asumen de un 10% de la muestra de acuerdo a la teoría de las probabilidades, toda vez que se obtienen 4 alternativas posibles, al combinar las dos opciones de respuesta de las dos preguntas.

$$40 * 0,25 = 10$$

4.3.4. Modelo Lógico

H₀= La utilización de una plataforma educativa virtual NO incidirá en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia Tungurahua, durante el Año 2010.

H₁= La utilización de una plataforma educativa virtual incidirá en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia Tungurahua, durante el Año 2010”.

4.3.5. Nivel de Significación

El nivel de significación con el que se trabajó es del 5%.

4.3.6. Grados de Libertad

Para determinar los grados de libertad se utiliza la siguiente fórmula:

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

$$GL = (1-1) (1-1)$$

$$GL = 1 * 1$$

$$GL = 1$$

4.3.7. Chi-cuadrado de Tablas

En el presente cuadro se observa la tabla de verificación de chi-cuadrado.

Cuadro N° 38

Tabla de Chi-cuadrado

Grados de Libertad	PROBABILIDAD DE VALORES MAYORES DE χ^2	
	0.050 (5%)	0.010 (1%)
1	3.84	6.63
2	5.99	9.21
3	7.81	11.3
4	9.49	13.3
5	11.1	15.1

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo

4.3.8. Chi-cuadrado Calculado

A continuación, se describe las fórmulas que se utilizó para el cálculo del chi-cuadrado.

$$X^2 = \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

En donde:

X^2 = Chi-cuadrado

= Sumatoria

O= Frecuencia Observada

E= Frecuencia Esperada o Teórica

Grado de significación $\alpha = 0.05$

O-E= Frecuencia observada – frecuencias esperadas

$O-E^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$O-E^2 / E$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

Cuadro N° 39

Chi-cuadrado Calculado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
0	10,0	-10,0	100,00	10,00
0	10,0	-10,0	100,00	10,00
40	10,0	30,0	900,00	90,00
0	10,0	-10,0	100,00	10,00
TOTAL				120,00

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo

4.3.9. Regla de Decisión

Si $X^2_c > X^2_t$ se acepta la hipótesis nula.

Como $X^2_c=120 > X^2_t=3.84$ se rechaza la H_0 y se acepta la hipótesis de investigación que establece: “La utilización de una plataforma educativa virtual incidirá en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia Tungurahua, durante el Año 2010”.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- La no utilización de un EVA mediante el uso de una plataforma educativa virtual conlleva a un bajo rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.
- El conocimiento de los docentes sobre un EVA utilizando una plataforma educativa virtual para mejorar el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” no es suficiente.
- Los laboratorios de informática de la institución, no se encuentran equipados adecuadamente.
- La utilización de una plataforma educativa virtual incidirá en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia Tungurahua, durante el Año 2010.

5.2. RECOMENDACIONES

- Las autoridades de la institución, deberían analizar el presente trabajo investigativo, para coadyuvar al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”.
- Los docentes de informática deberán recibir capacitación sobre diseño e implementación de un EVA utilizando una plataforma educativa virtual para mejorar el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” no es suficiente.
- Los laboratorios de informática de la institución, deberían ser equipados adecuadamente.
- Diseñar un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) utilizando una plataforma educativa virtual para mejorar el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Datos Informativos

- **TÍTULO** : “Diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje utilizando una plataforma educativa para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”.

- **INSTITUCIÓN OPERANTE:** Unidad Educativa “González Suárez”

- **BENEFICIARIOS** : Estudiantes y Docentes.

- **PROVINCIA** : Tungurahua

- **CANTÓN** : Ambato

- **PARROQUÍA** : Huachi Loreto

- **DIRECCIÓN** : Av. Pichincha
- **TIEMPO EJECUCIÓN** : Noviembre 2010 / Marzo 2011
- **RESPONSABLE** : Ing. Sandra Carrillo

6.2. Antecedentes de la Propuesta

La incursión de la tecnología en los ámbitos del quehacer humano siempre produjo expectativas a tal punto que incluso en la actualidad, nadie puede desconocer la importancia de la comunicación didáctica apoyada con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC`s).

En el seno de la Unidad Educativa “González Suárez” se ha despertado el interés y la expectativa por crear un departamento que aproveche tales ventajas al servicio de la educación, para ello fue necesario contar con una aula virtual educativa adaptada a las necesidades de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato, para lo cual se ha visto necesario el diseño de una Entorno Virtual de Aprendizaje(EVA); cuyas herramientas de apoyo educativo permitirán el encuentro virtual entre los actores del proceso facilitando dinamizar la información a través de orientaciones y asesoría del docente.

El éxito que se logrará hasta entonces será por la Modalidad Moodle Virtual con el propósito de mejorar la oferta y la calidad académica, aprovechando las ventajas de las nuevas tecnologías que pueden surtir en el campo educativo de la Unidad Educativa “González Suárez”; por lo que, se ha decidido poner al servicio este tipo de asesoría virtual en el Tercer Año de Bachillerato para el Aprendizaje en el Área de Informática, el entorno virtual de aprendizaje vendrá hacer un espacio apoyado en el uso de las herramientas de información y comunicación, en el cual confluyen diversos elementos con un propósito fundamental: La formación del estudiante para su ocupación profesional, que implica el desarrollo de las

diferentes dimensiones del ser, entre ellas específicamente, la que se refiere a la construcción del conocimiento del Área de Informática. Estos elementos que confluyen en el entorno virtual de aprendizaje son fundamentalmente: los modelos pedagógicos y didácticos, en este documento se pretende mostrar la potencialidad de la metodología; una metodología capaz de sacar lo mejor de las personas y revertirlo en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje, con lo cual se puede aprovechar todos los recursos de internet 2.0, mediante una serie de pasos y procesos que logran el éxito absoluto en la educación apoyada mediante e-learning, y que son la respuesta ante los fracasos en intentos realizados en fines del siglo pasado y en la primera década de este siglo, que la educación del nuevo milenio este enfocada con contenidos, a través del Entorno virtual que viene hacer una red de comunicación para los docentes y estudiantes con estrategias cognoscitivas y meta cognoscitivas que se utilizará en el aprendiz para el Área de Informática.

Como primer elemento, el Moodle es un modelo pedagógico y didáctico virtual, el cual será utilizado por los tutores de Informática de manera intencionada para la generación de actividades en línea, realizadas para el aprendizaje del estudiante y refiriéndose a las estrategias educativas y de enseñanza que deben implementar los docentes en la plataforma virtual.

El segundo elemento se referirá a los contenidos que están relacionados con los saberes disciplinares de la asignatura de Informática, pueden presentarse en modo de hipertexto o hipermedia, con el fin de facilitar la interacción de los estudiantes al no ser textos planos, lineales y secuenciales.

Un tercer elemento, es el estudiante, quien deberá desarrollar competencias para el manejo de las tecnologías de información y comunicación, recordemos que el aula virtual es el primer camino hacia el aprendizaje constructivo y cooperativo, pero se puede cometer los siguientes errores:

- a) Dar prioridad a la tecnología sobre la pedagogía.
- b) Imponer que los contenidos, materiales y evaluación sean realizados por los docentes, peor adecuados por el experto en informática.

c) Pésima calidad en la comunicación.

Entre otros factores esto lleva a que el docente sea una mera fuente de información, se dé una prioridad excesiva al departamento de informática, y el estudiante reciba información distorsionada, ambigua, sin coherencia, lo que le llevara al fracaso. ha de estar motivado para interactuar a través de estas tecnologías y es su labor, desarrollar estrategias cognoscitivas y metacognitivas apropiadas para el aprendizaje en el entorno virtual.

Como cuarto elemento, el tutor, es el facilitador y mediador en el entorno. Su rol es el de manejar las tecnologías, conocer las dinámicas de las actividades que se pueden desarrollar en el ambiente virtual, establecer estrategias de enseñanza apropiadas para el modelo de educación virtual, guiar al estudiante en el proceso formativo, facilitar la comunicación entre los estudiantes, supervisar de las estrategias que utilizan los estudiantes para aprender, retroalimentar y favorecer el uso de estrategias metacognitivas.

Un quinto elemento de un entorno virtual, es precisamente el que refiere a las estrategias cognoscitivas y meta cognoscitivas que utiliza el estudiante para aprender.

Por lo tanto, los directivos de la institución deberían analizar el presente trabajo investigativo, para utilizar un EVA para el aprendizaje del área de Informática de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez”, en las diferentes tutorías (hora clase), con estrategias desarrolladas por el estudiante y beneficiadas por el profesor, esta plataforma virtual contribuirá a conocer sus aptitudes, experiencias y logros en el estudio de los entornos virtuales, ya que implican los procesos básicos de aprendizaje, el conocimiento meta cognoscitivo, el conocimiento disciplinar y las estrategias de aprendizaje.

De las consultas que se ha realizado, se desprende la afirmación de que no existe una propuesta similar a la que se está planteando en esta oportunidad en la Unidad Educativa “González Suárez”, por lo que ha despertado mucha expectativa y se espera que esta propuesta pueda ser aplicada en la institución en los Terceros

Años de Bachillerato para el aprendizaje del Área de Informática con el diseño de un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) en la entidad en estudio en mención.

6.3. Justificación

El siglo XXI impone a cualquier proyecto educativo que pretenda verdaderamente desarrollar competencias necesarias para la vida moderna, como es la Alfabetización Digital y la reducción de la Brecha Digital, siendo un gran desafío, sobre todo en los países en vías de desarrollo como es nuestro país, debemos saber y reconocer que las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) son instrumentos potenciales para el crecimiento científico, cultural y económico de los pueblos. El integrar las TIC al proceso educativo sirve como apoyo a la docencia y proporciona al proceso de enseñanza – aprendizaje las herramientas necesarias en la cual el educando del Tercer Año de Bachillerato no solo trabaja a su propio ritmo como una respuesta positiva a la enseñanza a través de la tecnología, sino que también se fomentará el trabajo colaborativo que proporcionará al utilizar la plataforma en un entorno virtual de aprendizaje que son verdaderas comunidades y que a su vez potencian aun más el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello los docentes han comprendido que para educar a esta generación hay que usar las herramientas de esta generación.

Según los estudios en la sociedad del conocimiento el uso de una plataforma virtual de aprendizaje, viene hacer una herramienta muy poderosa y efectiva para todos los niveles educativos, especialmente porque contribuye a mejorar el rendimiento escolar, así como también a reducir la brecha digital, permitiendo la interacción entre docentes y alumnos y entre pares despertando el interés que es el motor que permite a los jóvenes estudiantes aprender de manera atractiva e interactiva utilizando la plataforma virtual en su entorno de aprendizaje.

La mayoría de los Jóvenes estudiantes del Tercer Año de Bachillerato son hijos de militares que constantemente son trasladados por razones de trabajo a distintas

zonas del país y como consecuencia dicho cambio afecta a la familia y escuela generando a veces un desequilibrio tanto al docente como a los alumnos que provienen de diferentes zonas (costa, sierra y selva) para adaptarse al proceso de enseñanza- aprendizaje, este ha sido el motivo que ha generado un bajo rendimiento escolar y sobre todo en lo que respecta al Área de Informática, fenómeno observado en la entidad educativa en estudio, ante esta situación como investigadora el reto es proponer a utilizar una plataforma virtual con contenidos enfocados para el Área de Informática y con la visión de que se lleve un programa de integración de las TIC el cual vislumbrará integrando varios ámbitos de innovación para lograr el objetivo como es : Analizar la incidencia de la aplicación de una plataforma educativa virtual en el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua; la plataforma virtual potenciará el aprendizaje cooperativo en el proceso de enseñanza aprendizaje y todos ellos tendrán como soporte a los Entornos Virtuales de aprendizaje como estrategia de ayuda a la socialización de conocimientos de los alumnos y consecuentemente a mejorar el rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes en el Área de Informática.

Para disminuir el principal problema en la Institución “el bajo rendimiento escolar de los alumnos como consecuencia por la falta de adaptación al proceso de enseñanza aprendizaje”, ante esta disyuntiva se planteo la siguiente interrogante: ¿Cómo una plataforma virtual ayuda a mejorar el conocimiento y el rendimiento escolar de los alumnos del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, el reto es integrar las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje y el programa contempla como estrategia primordial la implementación de una Entorno Virtual de Aprendizaje en la que estén involucrados todos los agentes del acto educativo del Tercer Año de Bachillerato (docentes, alumnos, y padres de familia) uniendo esfuerzos para contribuir a mejorar el aprendizaje de los alumnos en el Área de Informática.

Esta propuesta va hacer una guía en el sentido del rol que debe desempeñar el maestro: como un facilitador, un mediador y organizador-estructurador de actividades acorde a lo que pretende el perfil de egreso de la asignatura o el mismo tecnológico además, de que el desarrollo de las actividades debe partir siempre del diagnostico de conocimientos previos del alumno, y a partir de estos, establecer las actividades para que sean convergentes en el desarrollo del aprendizaje significativo del alumno en el área en mención.

6.4.Objetivos

6.4.1.General

- Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje utilizando la Plataforma Moodle para mejorar el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

6.4.2.Específicos

- Promover el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje basado en la plataforma Moodle para mejorar el aprendizaje de los alumnos.
- Desarrollar destrezas en los docentes con el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje para mejorar la especialidad de la Informática.
- Fomentar en los estudiantes la búsqueda de información utilizando los recursos TIC.
- Incorporar el uso progresivo de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Área de Informática.
- Fomentar el trabajo cooperativo utilizando la un Entorno Virtual de Aprendizaje
- Evaluar el impacto de un Entorno Virtual de Aprendizaje

6.5.Análisis de Factibilidad

Es una propuesta factible por cuanto existen recursos económicos, técnicos para realizar el diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje para mejorar el rendimiento académico de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez”, este un Entorno Virtual de Aprendizaje coadyuvará a desarrollar aprendizajes significativos del Área de Informática en los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato y por ende la educación de la Unidad Educativa “González Suárez”, será de calidad al nuevo milenio con un EVA, por cuanto estará proyectado a dejar en los nuevos profesionales aprendizajes para la vida en cada uno de los estudiantes.

ETAPA I

ASPECTOS DE FACTIBILIDAD

A) POLÍTICO

Todas las sociedades, en todas las épocas, han elaborado imágenes y valores sobre la persona del maestro y su labor pedagógica. Estas representaciones expresan la finalidad social asociada a la educación y son legitimadas a través de las doctrinas pedagógicas hegemónicas en cada momento histórico, la sociedad del futuro con una Plataforma Virtual, exige del docente a que se enfrente en situaciones difíciles y complejas: concentración de poblaciones de alto riesgo, diversificación cultural del público escolar, grupos extremadamente heterogéneos, multiplicación de diferentes lugares de conocimiento y de saber, acceso a puestos en forma provisoria, rápidas y permanente evolución cultural y social en las TIC's, especialmente en los jóvenes en quienes existe la sensación que no hay futuro y una suerte de pérdida del sentido del saber o el aprender.

Sabemos que la presión creada por la aceleración de los procesos sociales en la vida contemporánea lleva a un torbellino de innovaciones a la nueva tecnología, pero hay que evitar que las concreciones carezcan de sentido e impregnen a la actividad docente de un carácter provisorio indeseable por la precariedad de conceptos, métodos, actividades y recursos anteriores con enfoque tradicional. Para comprender el sentido y las dificultades estructurales de la propuesta para proyectarse en el futuro y anticiparse a determinadas situaciones y para capitalizar su experiencia y utilizar en su especialidad en el aprendizaje del Área de Informática una plataforma virtual.

B) SOCIO CULTURAL

El avance tecnológico y las nuevas realidades políticas, económicas, ambientales, productivas y sociales a nivel mundial han generado nuevos requerimientos en relación con la educación, en el contexto de la Formación para el Trabajo y el Desarrollo Humano con un EVA. Estos requerimientos implican el uso de Pedagogías y Didácticas de vanguardia en Ambientes de Aprendizaje abiertos, flexibles y pluritecnológicos, pero de forma muy especial con una actitud abierta, flexible, crítica, creativa así como de una alta capacidad de adaptación al cambio para el buen desenvolvimiento en el entorno educativo.

Las funciones de un EVA son informar, comunicar, interactuar, apoyar educar.

- a) **Informar;** es colocar únicamente recursos que permitan proporcionar información de forma unidireccional, es decir, que no se espere una respuesta determinada a los procesos de información, por parte de quienes la reciben. Por ejemplo: Presentar calendarios académicos., proporcionar rúbricas de evaluación, Informar cambios en el programa educativo, entregar lineamientos diversos.

- b) **Comunicar**; es colocar recursos que propendan retroalimentar datos mediante la respuesta, a mediano o largo plazo, de los participantes que recibieron la información, pero esa respuesta no es recibida por el EVA, sino por procesos externos a su funcionamiento. Por ejemplo: Incentivar a un trabajo en grupo determinado, convocar a un encuentro presencial y los requisitos de asistencia, enlazar actividades reales con instrucciones virtuales, proporcionar un banco de preguntas y respuestas para estudio individual.
- c) **Interactuar**, es cuando generamos, no sólo recursos, sino actividades que permitan compartir sincrónica o asincrónicamente a los participantes, sobre un tema determinado, por ejemplo: Un foro temático en el que el tutor sea únicamente moderador, la explicación y entrega de una tarea por medio del aula virtual, creación de un taller para compartir información y generar un documento final, un chat para compartir experiencias y recursos determinados, un diálogo privado para incentivar interacción personalizada.
- d) **Apoyar**, es cuando creamos recursos y actividades interactivas que busquen apoyar o facilitar procesos educativos de modalidades con algún índice de presencia física estudiantil. Por ejemplo: Un foro para consultar un tema específico tratado presencialmente.

Un cuestionario de soporte para ensayar y confirmar conocimientos generados. La publicación del material de una clase para revisión estudiantil. Entrega de bibliografía adicional o de documentación para afianzar conocimientos. Mensajería en general (chat, foro, mensaje, diálogo) para motivar al trabajo en grupo por Internet.

Los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la U.E. “González Suárez” deben desarrollar una visión holística y sistémica así como la capacidad para integrar saberes de modo que le sea posible formular y resolver creativamente problemas de carácter productivo y social a través del diseño y ejecución de micro proyectos para el desarrollo de sus capacidades.

Esta formación permite la comprensión inicial del avance de conocimientos en relación con la educación del nuevo milenio y a las nuevas realidades políticas, económicas, ambientales, productivas, sociales y tecnológicas en todo ámbito generando nuevos requerimientos en relación con la educación de las personas, particularmente, en el contexto con la utilización de una plataforma virtual para los entornos virtuales de aprendizaje.

En este orden de ideas los estudiantes deben estar inscritos en procesos permanentes de aprendizaje en el Área de para adquirir altos niveles de autonomía, de trabajo en equipo y de las habilidades que posibiliten la construcción colectiva del conocimiento en una plataforma virtual.

Esta formación permite la comprensión inicial en la plataforma virtual generando procesos que coadyuven a mejorar los entornos Virtuales de Aprendizaje en el nivel académico del Área de Informática de los Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

C) TÉCNICO

Los recurso humanos, materiales y el mantenimiento de la plataforma asegura la puesta en marcha en el Tercer Año de Bachillerato en la Especialidad de Informática, así como para los siguientes años que serán los de control y perfección de la misma hasta oficializarla y asumirla como un paradigma de impacto y enfocada a la educación del nuevo milenio en la comunidad educativa Fiscomisional de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato

D) TECNOLÓGICO

Ahora bien, será la tecnología de la información el elemento capaz de lograr que la educación sea algo más que una simple transmisión de conocimientos con la utilización de la:

1. **Plataforma virtual de aprendizaje**: Estos ambientes permiten contenidos auténticos, actividades, proyectos, tutorías online, comunicación sincrónica y asincrónica con alumnos que faciliten aprender en comunidades prácticas, así mismo accederá a soportar los demás ámbitos previstos para hacer una verdadera comunidad virtual de aprendizaje con lo que respecta al Área de Informática.
2. **Recursos multimedia e Internet**: La ofimática, el Internet y los recurso multimedia sirven de complemento para los contenidos curriculares de la plataforma, que la convierten en una herramienta poderosa que permite la socialización, el aprendizaje cooperativo y las experiencias con problemas y contextos similares al mundo real. Aprendizaje activo, basado en experiencias reales que incluyen oportunidades para la reflexión.
3. **Las TIC's y la integración curricular en el Área de informática** : la propuesta de innovación propone integrar las TIC al currículo a partir del Tercer Año de Bachillerato del Nivel Secundario considerando desde las capacidades fundamentales (pensamiento creativo, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones) como desde los lineamientos de la política regional para tomarlas en cuenta en el Proyecto de la Transformación Institucional (PTI) y en el Proyecto Curricular de la Institución Educativa, con el fin de realizar la integración a través de la programación anual y programación de corto plazo o de aula.
4. **Las TIC's y el aprendizaje cooperativo**: Este ámbito de innovación se aplicara al empezar el Tercer Año de Bachillerato en el cual no solo se hará la integración curricular de las TIC si no también se trabajará como estrategias de enseñanza para fomentar el trabajo colaborativo y cooperativos de los alumnos

a partir de situaciones reales como son el Aprendizaje Basado en Problemas(ABP) y el Aprendizaje Por Proyectos(APP) para desarrollar en los alumnos el pensamiento crítico creativo y que se pueda desenvolverse en la vida diaria con la utilización de la plataforma virtual.

5. **Las TIC's en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los Terceros Años del Ciclo Diversificado del Área de Informática:** Este ámbito es el producto final o logro de nuestra propuesta de innovación que ha de hacer uso de todos los ámbitos anteriores para lograr el objetivo general que es mejorar el rendimiento académico de los alumnos a través de la utilización de una plataforma virtual con un programa de integración 'TIC's y su respectivo entorno virtual de enseñanza aprendizaje en los Terceros Años del Ciclo Diversificado de Informática de la Unidad Educativa "González Suárez" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua

E) ECONÓMICO FINANCIERO

La Disponibilidad económica es asumida por la Unidad Educativa Fiscomisional "González Suárez quien hasta la actualidad se encarga del salario de los docentes, infraestructura, los equipos y materiales, además esta entidad educativa cuenta con el apoyo de donaciones de entidades nacionales Fisco-misionales, la Vicaria, la Diócesis de Ambato y los padres de familia que hacen un aporte económico por pensión escolar de cada hijo (30 dólares americanos). Dicho dinero sirve para el mantenimiento e implementación de la institución educativa

F) ORGANIZACIONAL

La entidad educativa se organiza a través de la utilización de un EVA en los Terceros Años del ciclo Diversificado:

- a) Enmarcándose en los lineamientos de política educativa de la U.E. “González Suárez”.
- b) Los objetivos, actividades y demás componentes de esta propuesta serán incorporados en el PTI, lo que permitirá integrar a la comunidad educativa hacia el logro de lo proyectado.
- c) Responde a una de las necesidades básicas de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria.
- d) Los docentes del Área de Informática deben estar constantemente en capacitación para ir actualizando en lo que respecta las uso de las TIC.
- e) Los alumnos también accederán a una capacitación sobre el uso de la plataforma y se les proporcionara una guía (CD)
- f) Se ejecutaran acciones de seguimiento y monitoreo mensual, haciendo una valoración cada mes a fin de reformular algunas estrategias pertinentes al finalizar el año
- g) La metodología en la institución contemplara: clases tradicionales así como material interactivo, clases expositivas en multimedia por parte del docente, exposiciones de alumnos, discusión talleres trabajo colaborativo.

En la organización existirán aportes de innovación a nivel intra Colegial como:

- a) Alternativas viables para que el estudiante del Tercer Año de Bachillerato construya su propio aprendizaje a su ritmo a partir de la experiencia, problemas de casos o simulaciones y del trabajo cooperativo y colaborativo para desarrollar el pensamiento crítico y creativo.
- b) Mejoras en el nivel de socialización a través del trabajo colaborativo del alumnado de Educación Secundaria.
- c) El perfeccionamiento del proceso enseñanza – aprendizaje, integrando las TIC al currículo de secundaria caracterizado por estrategias interactivas con la utilización de la plataforma virtual.
- d) El desarrollo de capacidades y habilidades para la comunicación crónica y asincrónica entre docentes, alumnos y sus pares.

- e) La Integración en el trabajo cooperativo de toda la comunidad educativa comprometida en el proyecto, mediante diversas actividades.
- f) Despertando el interés en los estudiantes en diseñar mas entornos virtuales e la plataforma virtual con respecto a su especialidad.

En la organización existirán aportes de innovación a nivel extra Colegial como:

- a) Posibilitar la participación en concursos y eventos a nivel regional y nacional.
- b) Difundir el impacto a nivel local, regional y nacional, permitiendo valorar el trabajo de la comunidad educativa y el logro de competencias de los alumnos para que pueda ser reproducido en las demás instituciones Educativas de la ciudad de Ambato, y del país.
- c) Permitir constituirse como paradigma constructivista a nivel de la provincia de Ambato para el proceso de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas nacionales y privadas.
- d) Comunidad ambateña disminuirá la brecha digital de nuestra provincia para empezar a involucrarse en este reto del nuevo siglo que es la sociedad del conocimiento y la era de la TIC's.

Experiencias que nutren satisfactoriamente la propuesta diseñada a nivel regional "La U.E. González Suárez" será el pionero en la ciudad de Ambato en dar inicio con la utilización de la plataforma virtual a través del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) con los alumnos del Tercer Año de Bachillerato de Informática de secundaria.

ETAPA II

6.6. FUNDAMENTACIÓN

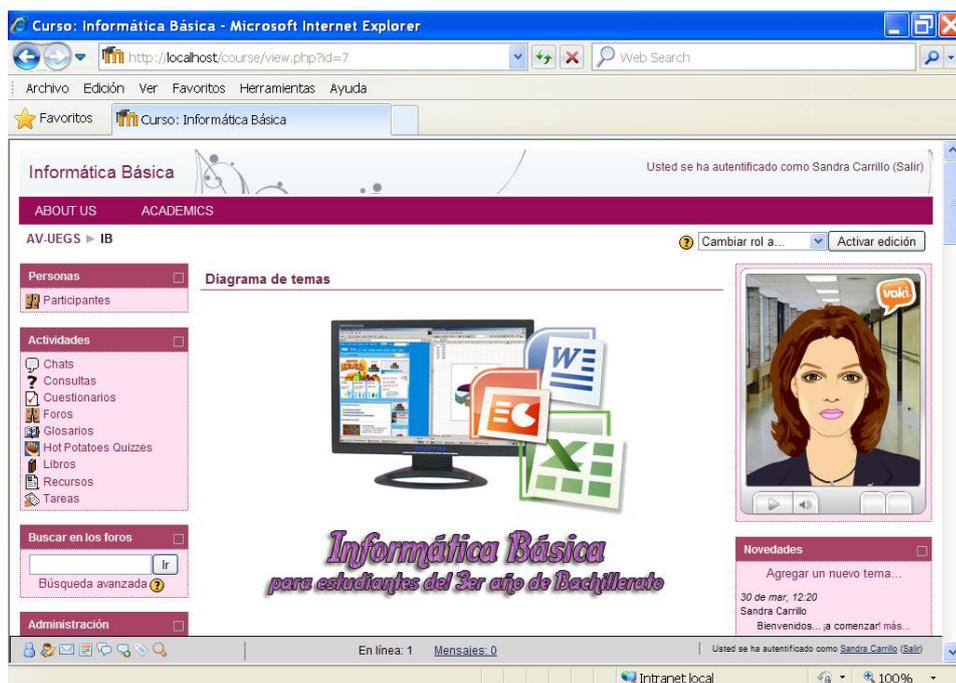
A) QUE ES MOODLE

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 Moodle es un Sistema de Gestión de Cursos de Código Abierto (Open Source Course Management System, CMS), conocido también como Sistema de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System, LMS) o como Entorno de Aprendizaje Virtual (Virtual Learning Environment, VLE). Es muy popular entre los educadores de todo el mundo como una herramienta para crear sitios web dinámicos en línea para sus estudiantes.

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.

Grafico No. 30



Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

El 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 profesores pueden introducirse en el diseño y la forma de llevar el conocimiento hasta sus alumnos.

Cada vez que un estudiante suba una tarea, o complete una entrada al diario en respuesta a un objetivo planteado, una persona del equipo de tutores leerá su envío, lo evaluará y le dará una respuesta para ayudarlo a mejorar su trabajo, en caso de que sea necesario.

Los tutores deben participar en los foros que pueden existir en el aula de trabajo, así que podrá realizarle preguntas y discutir con ellos cualquier asunto relacionado con el curso.

Además, los estudiantes que están inscritos en un mismo espacio, podrán tomar parte en la discusión para que se puedan desarrollar esfuerzos colaborativos.

Una vez que haya introducido el nombre del usuario y contraseña, y accedido al aprendizaje, el sistema le mostrará la pantalla principal del mismo (tenga en cuenta que ésta puede cambiar en función de la configuración que los profesores le hayan dado):

Gráfico No. 31



Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

B) QUE TE PERMITE HACER MOODLE

Moodle tiene como principio pedagógico el trabajo colaborativo social, por lo cual permite diseñar cursos en Línea enriquecidos mediante:

1. Insertar videos
2. Insertar presentaciones
3. Crear foros
4. Crear salas de chat
5. Subir documentos en diferentes formatos
6. Crear evaluaciones en línea
7. Crear cuestionarios
8. Hacer un seguimiento a las calificaciones de cada estudiante o grupo de estudiantes
9. Crear grupos de trabajo
10. Crear encuestas
11. Enlazar a paginas de interés
12. Crear Glosarios
13. Crear Wikis
14. Recibir archivos en diferentes formatos.

C) APLICACIONES DE MOODLE

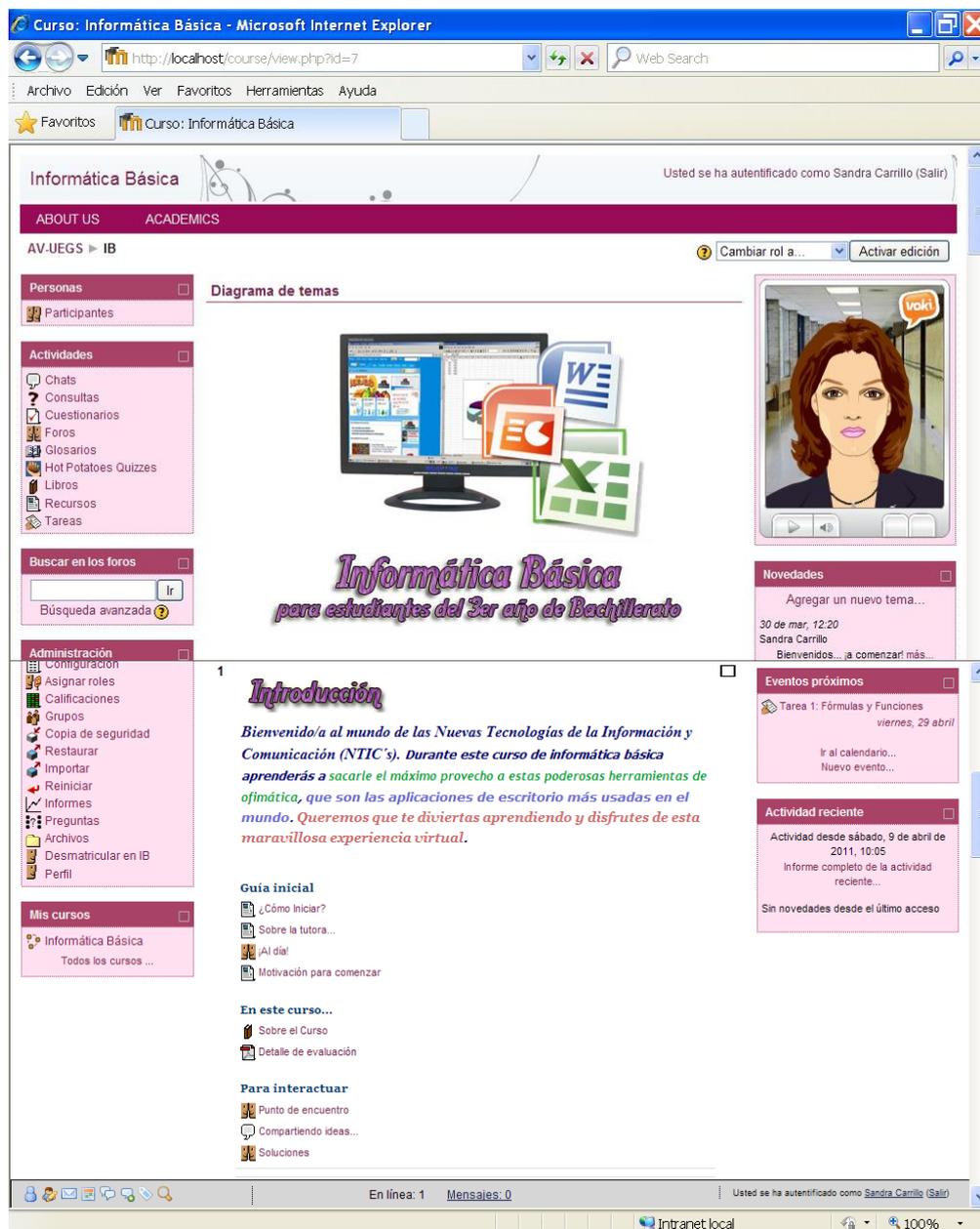
El objetivo del proyecto Moodle es siempre facilitar a los educadores las mejores herramientas para gestionar y promover el aprendizaje, pero hay muchas formas de utilizar Moodle:

1. Moodle dispone de características que le permitan escalar a grandes despliegues con cientos de miles de estudiantes.
2. Muchas instituciones lo utilizan como su plataforma para formación en línea mientras que otras lo utilizan como apoyo a la formación presencial.
3. A muchos de nuestros usuarios les encanta utilizar los módulos de actividad (como los foros, bases de datos o wikis) para construir ricas comunidades colaborativas de aprendizaje alrededor de una materia (en la tradición del constructivismo social), mientras que otros prefieren utilizar Moodle como una forma de ofrecer contenidos a sus estudiantes (utilizando por ejemplo paquetes SCORM) y realizar evaluaciones utilizando tareas o cuestionarios.

D) MENSAJERÍA Y VIDEO PRESENTACIÓN MOODLE

Una vez que hemos accedido a la plataforma virtual, vemos en ella varios “bloques”. Éstos pueden estar organizados de distintas formas de acuerdo con el gusto del docente.. El primero se encuentra en el extremo superior izquierdo con el título “Participantes”.

Gráfico No. 32

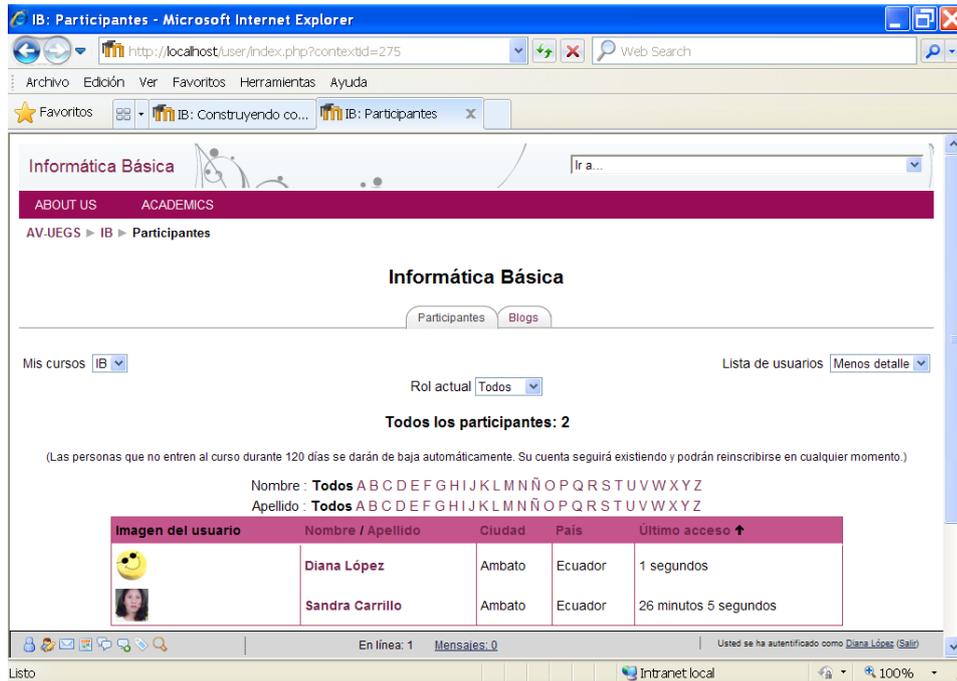


Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Al acceder a "Participantes", se nos mostrará un listado de los participantes del curso, incluyendo docentes y estudiantes inscritos, con una breve información de los mismos, además, cada uno de ellos presenta la dirección de correo marcada como un enlace. Si hacemos clic sobre ella, se nos permite enviarles un email:

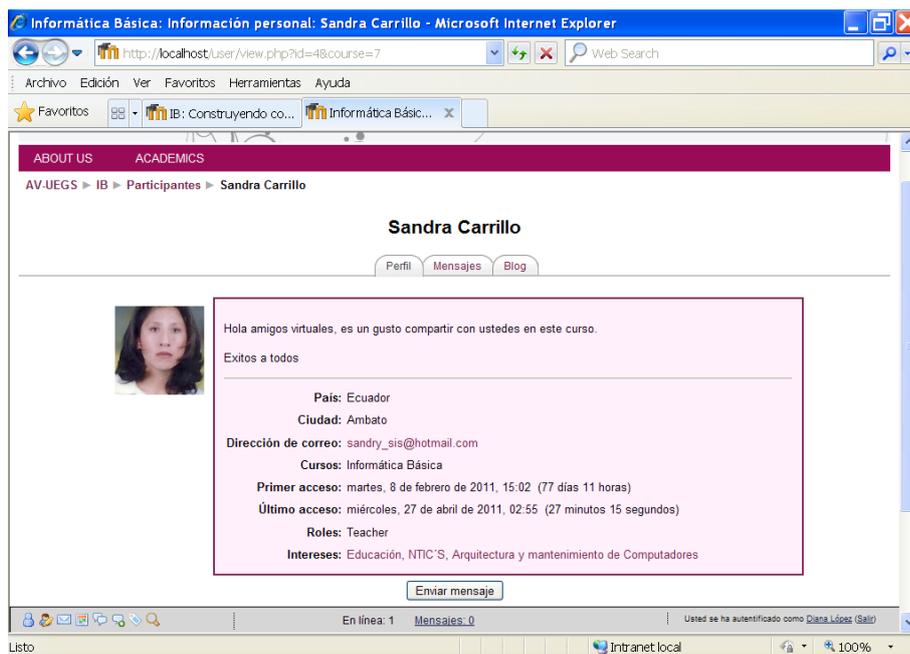
Grafico No. 33



Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Gráfico No. 34



Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Pulsando sobre "Enviar mensaje" te aparecerá la ventana de mensajería instantánea de Moodle, en la que podrás dejar un mensaje a la persona seleccionada. Moodle incorpora un sistema de mensajería interna, que te permite comunicarte con cualquier miembro del curso o espacio en el que te encuentres, sin necesidad de disponer de ninguna dirección de correo electrónico o similar.

Grafico No. 35



Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Además de enviarle un mensaje, desde esta misma pantalla podrás añadir al usuario dentro de tu lista de contactos para "tenerlo más a mano". La siguiente vez que el destinatario del mensaje acceda a nuestro espacio virtual, éste se encargará de avisarle de que ha recibido un nuevo mensaje mediante una ventana emergente y mediante un aviso en el bloque de la derecha:

O también se puede encontrar videos: Un ejemplo;

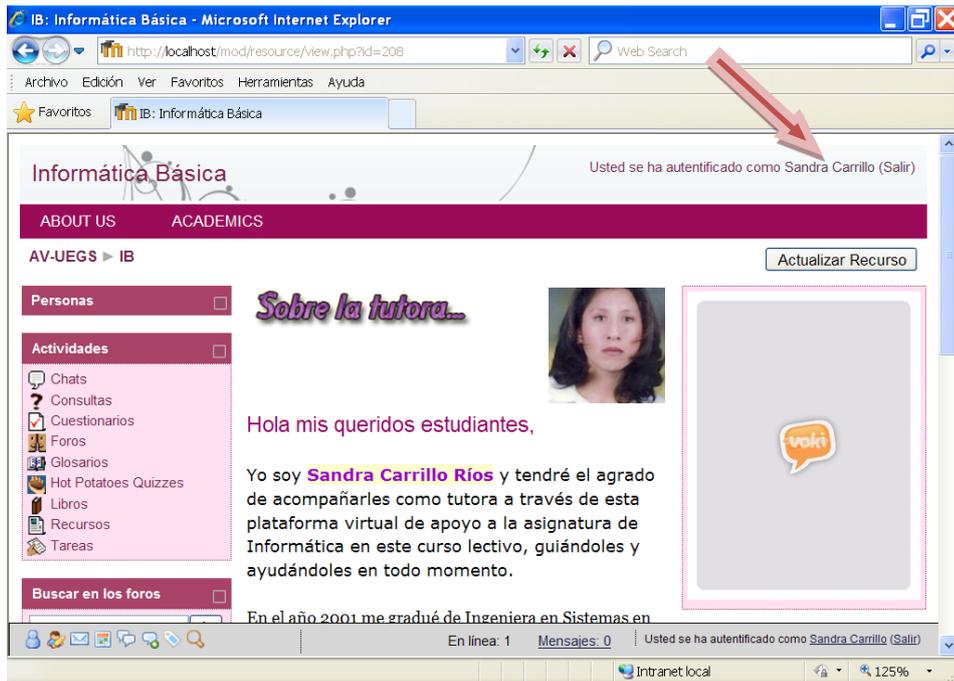
<http://www.youtube.com/watch?v=fA-R1-PF1w4&feature=related> GerWill En Internet El Instituto GerWill se conecta a internet Visite continuamente nuestros sitios y síganos en las diferentes redes sociales.

1. Pagina WEB
2. <http://www.gerwill.com/>
3. Grupo en FaceBook
4. <http://www.facebook.com/group.php?gid=350532167824>
5. Aula Virtual
6. <http://www.gerwill.com/aulavirtual/>
7. Blog
8. <http://gerwilleducacion.blogspot.com/>

E) ACTUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN PERSONAL

En cualquier pantalla que nos encontremos de Moodle, siempre en la parte superior derecha veremos un enlace a nuestro nombre personal:

Gráfico No. 36

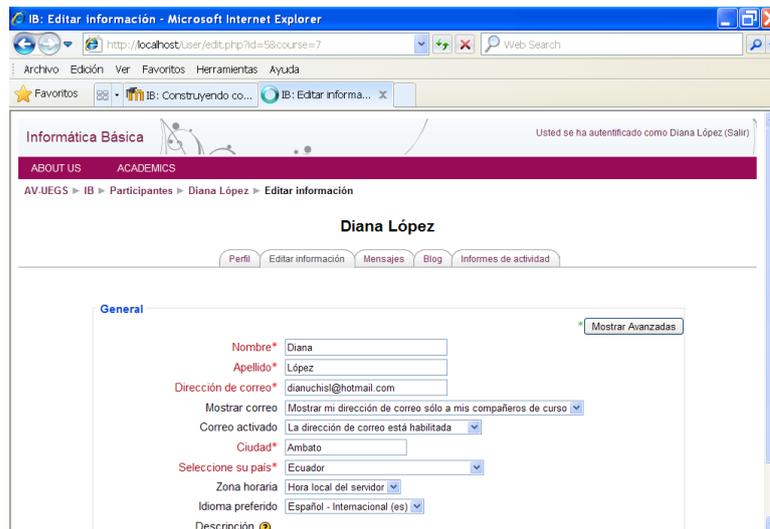


Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Si hacemos clic sobre el mismo entramos en nuestra pantalla de datos e información personal:

Gráfico No. 37



Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Algunos datos es obligatorio tenerlos cumplimentados; este es el caso de Nombre, Apellido, una dirección de email válida, tu Ciudad y una breve descripción.

Alguna de las restantes opciones es:

El "formato de correo" controla cómo te serán enviados los correos del sistema. Por defecto el formato es HTML, lo que significa que los mensajes estarán formateados con diferentes letras y colores que lo harán mas fácil de leer. El formato alternativo es Texto Plano, sin colores ni formato alguno, pero con menos "peso". "Ciudad" y "País" son campos usados para identificar tu ubicación geográfica. "Lenguaje Preferido" se usa para seleccionar el lenguaje que deseas que utilice Moodle para presentarte los menús y los comentarios.

Zona Horaria; es usada para convertir los mensajes del sistema que estén relacionados con el tiempo (como fechas de entrega, y otros.) de la hora y fecha del servidor con respecto a tu hora y fecha. Normalmente no deberías tener la necesidad de cambiarlo.

Descripción; es el campo en el cual introducirás alguna información adicional sobre ti. Este texto estará visible para cualquiera que vea tu perfil.

Campos Opcionales; los campos restantes en la forma de registro son todos opcionales. Puedes llenarlos si deseas proveer de mas información adicional a las personas que vean tu perfil, pero no son necesarios para participar en los cursos.

Una opción adicional en esta sección es la habilidad de subir una imagen que reemplace la carita feliz que normalmente aparece en tu perfil, y en el margen de cualquier mensaje que introduzcas en un foro. Esta imagen será añadida a tus propios mensajes y es comúnmente denominada Avatar.

En este sistema no puede utilizar archivos .GIF, debido a problemas de licencia con algún software manejadores de gráficos, pero podrás incluir JPG sin ninguna dificultad. Podrá subir imágenes de cualquier tamaño y forma (aunque es

preferible mantener el tamaño de las imágenes bajo los 100Kb para conservar espacio de servidor).

Todas las imágenes subidas serán cortadas automáticamente a una forma cuadrada, y redimensionadas a las versiones grande y pequeña de los Avatares del sitio. Si su imagen no es cuadrada, algunas partes de la imagen serán eliminadas durante el proceso de redimensionamiento de la imagen.

Una vez que hayas llenado tu perfil, haz click en el botón "Actualizar información personal" al final de la página y tu nuevo perfil será enviado al sistema. Si no rellenaste alguno de los campos obligatorios, serás devuelto a la pantalla anterior para su cumplimentación.

F) RECURSOS Y ACTIVIDADES EN MOODLE

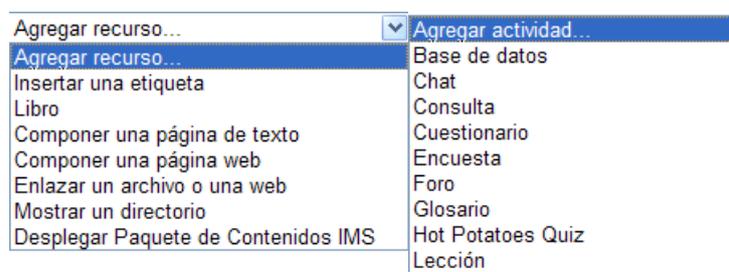
Moodle hace una distinción entre los elementos que pueden ser usados:

1. **Recursos y Actividades:** En principio, los recursos serían los elementos que permitirían a los estudiantes acceder a los contenidos, por otro lado las actividades serían las herramientas de trabajo para los mismos. No obstante, el carácter abierto de la mayoría de los elementos de Moodle hace que en ocasiones cueste trabajo distinguir entre ambas categorías.

RECURSOS Y ACTIVIDADES INTERACTIVAS

Moodle permite agregar recursos y actividades como podemos ver en la figura.

Gráfico No. 38



Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Los **recursos** son elementos que contienen información que puede ser leída, vista, bajada de la red o usada de alguna forma para extraer información de ella.

Las **actividades** son elementos que te piden que hagas algún trabajo basado en los recursos que has utilizado.

Aunque más adelante veremos en profundidad los diferentes elementos que se pueden usar en Moodle, podemos comentar que algunos recursos son:

- **Páginas de texto plano**
- **Fragmentos HTML**
- **Archivos cargados en el servidor**
- **Enlaces Web**
- **Páginas Web**

Hay un tipo de actividades que podrían tener tanto consideración de recursos (como facilitadores de contenidos) como de actividades:

- **Glosarios**
- **Consultas**
- **Lecciones**
- **Encuestas**

Los siguientes tipos de actividades pueden ser encontradas en un curso Moodle. Las actividades generalmente conllevan algún tipo de evaluación, bien sea automática por el sistema o manual por el tutor.

- **Tareas**
- **Cuestionarios**
- **Talleres**
- **Wikis**

Con el objetivo de ilustrar gráficamente los diferentes recursos, actividades y opciones en general, se cuenta con iconos que tienen diversas funciones y que facilitan la comprensión del usuario a primera vista. Veamos cuáles son los disponibles. Más adelante detallaremos cada una de estas actividades.

Chat

Es el espacio en el cual los participantes discuten en tiempo real a través de Internet un tema específico.

Consulta

Al oprimir este icono, veremos una pregunta realizada por el profesor con una cierta cantidad de opciones, de las que tendremos que elegir una. Es útil para conocer rápidamente el sentimiento del grupo sobre algún tema, para permitir algún tipo de elección o a efectos de investigación.

Cuestionario

Por medio de esta opción podremos responder las pruebas diseñadas por el docente. Éstas pueden ser: opción múltiple, falso/verdadero y respuestas cortas.

Cada intento se califica automáticamente y muestra o no la calificación y/o las respuestas correctas (dependiendo de cómo lo configuró el profesor), una vez concluido el cuestionario.

Encuesta 🗳️

Nos provee una serie de instrumentos ya elaborados para analizar y estimular el aprendizaje en ambientes en línea. Los profesores pueden utilizar este módulo para conocer el punto de vista de sus alumnos y reflexionar sobre su práctica educativa.

Etiqueta 🏷️

Ésta es una anotación que los profesores realizan de forma intercalada entre el resto de actividades y recursos de cara a aclarar algún aspecto.

Foro 🗣️

Es aquí donde se desarrolla la mayor parte de los debates. Pueden estar estructurados de diferentes maneras, e incluso permite evaluar la participación.

Posibilita ver los mensajes de varias maneras, incluyendo imágenes adjuntas.

Al suscribirse a un foro, los participantes recibirán copias de cada mensaje en su buzón de correo electrónico. Podemos ser inscritos por el profesor a un foro.

Glosario 📖

Este recurso permite la creación de un glosario de términos, generado ya sea por los profesores o por los estudiantes.

Material

Por medio de esta opción, podemos acceder a la información que el profesor desea entregarnos. Pueden ser archivos Word, Power Point, Excel, Acrobat, etc., páginas editadas directamente en el aula virtual o páginas web externas que se agregan al curso.

Taller

Posibilita el trabajo en grupo con un gran número de opciones. Admite diversas formas de evaluar los proyectos ya sea por parte de los alumnos o por el docente. También coordina la recopilación y distribución de esas evaluaciones.

Tarea

Por medio de esta actividad el profesor asignará los trabajos a realizar. Los mismos deberán ser presentados en algún medio digital (en cualquier formato). Las tareas típicas incluyen ensayos, proyectos, fotografías, etc. Este módulo cuenta con capacidad de calificación.

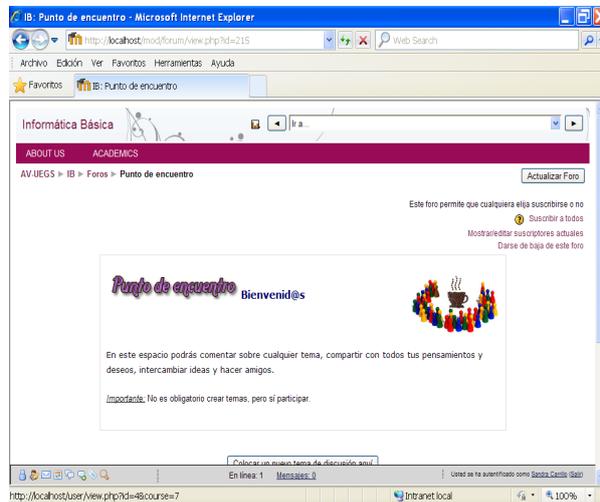
Lección

Por medio de esta actividad podremos repasar conceptos que el tutor cree que son importantes y a medida que responda en forma correcta a las preguntas contenidas podremos avanzar por un camino u otro.

G) LOS FOROS EN MOODLE

Los foros en Moodle tienen una importancia particular, ya que su filosofía se basa en la teoría del constructivismo social y es ahí donde se desarrolla ese concepto en el seno Moodle

Gráfico No. 39



Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Para ello y por ello, se tienen varios tipos de foros, cada uno con un objetivo bien definido. Así tenemos:

Foros de debate sencillo: Simplemente un intercambio de ideas sobre un solo tema, todo en un página, respondiendo a un único planteamiento inicial. Útil para debates cortos y muy concretos.

Foro Normal, para uso general: Foro abierto donde cualquiera puede empezar un nuevo tema de debate cuando quiera. Este es el foro más adecuado para uso general.

Foro Un Debate por Persona: Cada persona puede plantear un nuevo tema de debate (y todos pueden responder). Esta modalidad es útil cuando quieres que cada alumno o

miembro del grupo empiece una discusión sobre, digamos, sus conclusiones sobre el tema de la semana, y que todos los demás le respondan.

En cualquiera de los casos, el enviar nuevos temas o respuestas, podría estar restringido por la configuración del foro aunque no es lo común.

Al acceder a cualquier foro (identificados con los iconos), si ya han sido creados temas, podrás ver y revisar incluso las posibles respuestas que ya se le hayan añadido, justo debajo de la descripción del foro, en la parte superior de la página.

Si el foro es de tipo Normal o del tipo Un Debate por Persona y aún no ha sido inaugurado, encontrarás el enlace "Añadir un nuevo tema de debate..." mediante el cual podrás agregar un nuevo mensaje en el foro.

Si el foro ya tiene temas abiertos y entras en alguno de ellos, podrás ver el enlace "Responder" dentro de las entradas de los que ya han participado en el foro (incluyendo las tuyas).

Ambos enlaces, de hacer click sobre ellos, te llevarán a una nueva pantalla donde se te pedirá que introduzcas un título (automático si está respondiendo a un tema) y el mensaje propiamente. Asimismo, debajo del mensaje que piensas agregar al foro, encontrarás una serie de botones que te ayudarán a configurar tu mensaje.

Gráfico No. 40

Asunto: Re: ¡ Último empujón !

Mensaje: Trebuchet 1 (8 pt) **B** *I* U **S**

con atención ?
dadosamente ?
fer preguntas ?
editor HTML ?

Ruta:

Tipo de formato: Formato HTML ?

Suscripción: ?

Archivo adjunto: Examinar... ? Tamaño máximo: 500kb

(opcional)

Fuente: Aula Virtual

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Suscripción: Desde aquí indicarás al sistema si deseas o no hacerle seguimiento a esa discusión. Hacerle seguimiento quiere decir recibir un correo cada vez que un mensaje sea agregado a ese tema. Esto puede ser de gran utilidad, pues si planteamos alguna cuestión en el foro, no tendremos que asomarnos periódicamente para comprobar si hemos sido respondidos, pues recibiremos un mensaje de correo electrónico en el momento que se produzca esta circunstancia.

Archivo adjunto: Opcionalmente tienes la posibilidad de subir al servidor un archivo local de tu disco duro, adjuntado a tu mensaje para que los demás puedan verlo. Sólo debes presionar el botón Examinar, buscarlo en tu disco duro y listo.

A continuación de que hayas escrito y configurado tu mensaje sólo debe hacer click sobre el botón Enviar al Foro con lo que el mensaje será agregado como respuesta o como tema al foro.

A partir de ese momento, tendrás un período de tiempo determinado, configurado por el administrador de Moodle, para hacer cualquier cambio a tu mensaje. Pasado este tiempo no podrás modificarlo y el sistema enviará un correo a todos los estudiantes que están haciéndole seguimiento al tema en cuestión

De igual forma, en cualquier momento puedes eliminar tus propias entradas al foro haciendo click sobre el botón Borrar que aparece en todos los mensajes que hayas colocado.

¿Cómo dejar de recibir mensajes de aviso desde un foro?

Existen dos formas para dejar de hacerle seguimiento a un foro: Al acceder al foro, en la parte superior derecha, te aparece un enlace que dice "Borrarse de este foro". Al hacer click, se te muestra un mensaje confirmándote que no volverás a recibir otro correo de ese foro.

Si en tu perfil señalas que deseas recibir correos del sistema, en cada mensaje que recibas de un foro, en la parte inferior derecha tendrás un enlace que dice "Borrarse de este foro". Si lo enlazas irás a una página web que te confirmará que no recibirás mas correos de ese foro.

Los foros son evaluables

En efecto. Dependiendo de la configuración del foro, los mensajes que se dejen en él podrían estar siendo evaluados por el tutor del curso.

El proyecto se encuentra realizado en la Plataforma Moodle para el diseño del EVA, la información sobre todos los temas son guardados directamente de

internet, incluye sonidos y elementos multimedia para la conformación del proyecto y sobre todo como estrategia para mejorar el rendimiento escolar, así como los contenidos académicos de la asignatura de Informática haciendo uso de la plataforma virtual en lograr un aprendizaje significativo para la vida y el progreso del estudiante de la especialidad de Informática, por lo que con esta propuesta se integra a las TICS en el aula en la cual, cada docente comenzara a utilizar la sala de sistemas y las herramientas de internet y realizará su clase de Informática para los estudiantes del de la especialidad de informática del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “González Suárez”, esto elevará el continuo logro educativo, generando igualdad de condiciones en el acceso a aprendizaje de calidad.

Con estas experiencias la propuesta toma mayor solidez por lo que se tendrá que aceptar el desafío de ampliar el horizonte cultural e intervenir activa y comprometidamente como ciudadanos en el mundo que nos toca vivir que es muy competente con los avances de la nueva tecnología y la educación del milenio a través de un programa e integración de las TIC´s a que mejore el rendimiento académico en el Área de Informática, en los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la U.E. “González Suárez” de la ciudad de Ambato-Tungurahua.

6.7.METODOLOGÍA-MODELO OPERATIVO

METODOLOGÍA:

La metodología seguida es la PACIE una metodología para el uso y aplicación de las herramientas virtuales (aulas virtuales, campus virtuales, web 2.0, metaversos,etc...) en la educación sea en sus modalidades presenciales, semipresenciales o a distancia.

PACIE son las siglas de las 5 fases que permiten un desarrollo integral de la educación virtual como soporte de las otras modalidades de educación, y corresponden a las siguientes fases:

P = Presencia

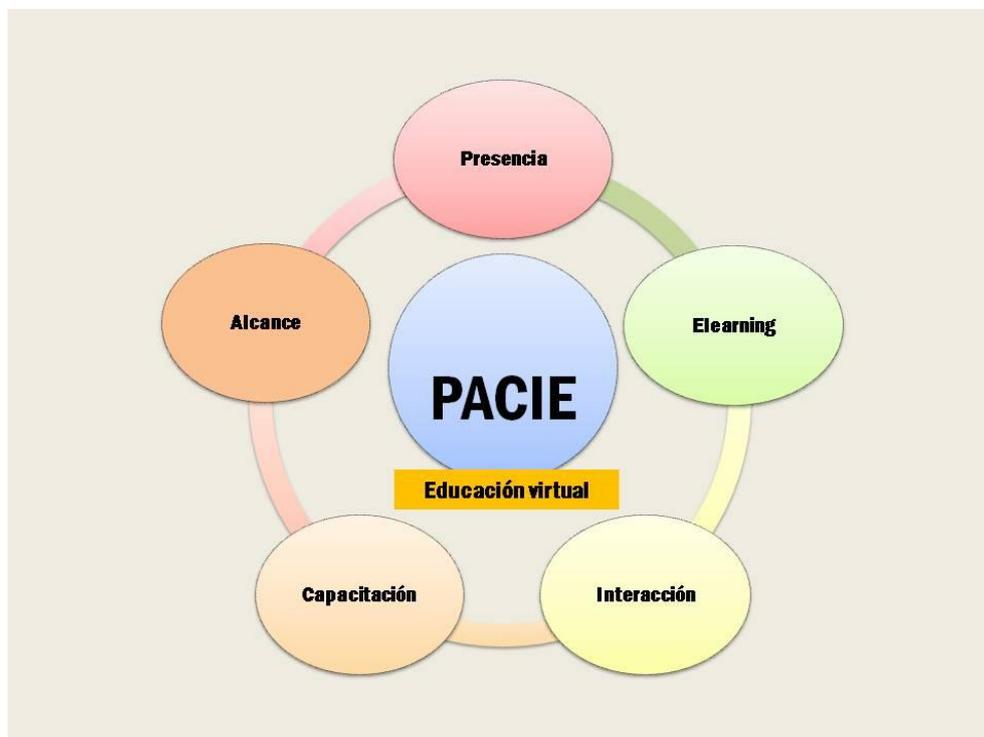
A = Alcance

C= Capacitación

I = Interacción

E = E-learning

Gráfico No. 41

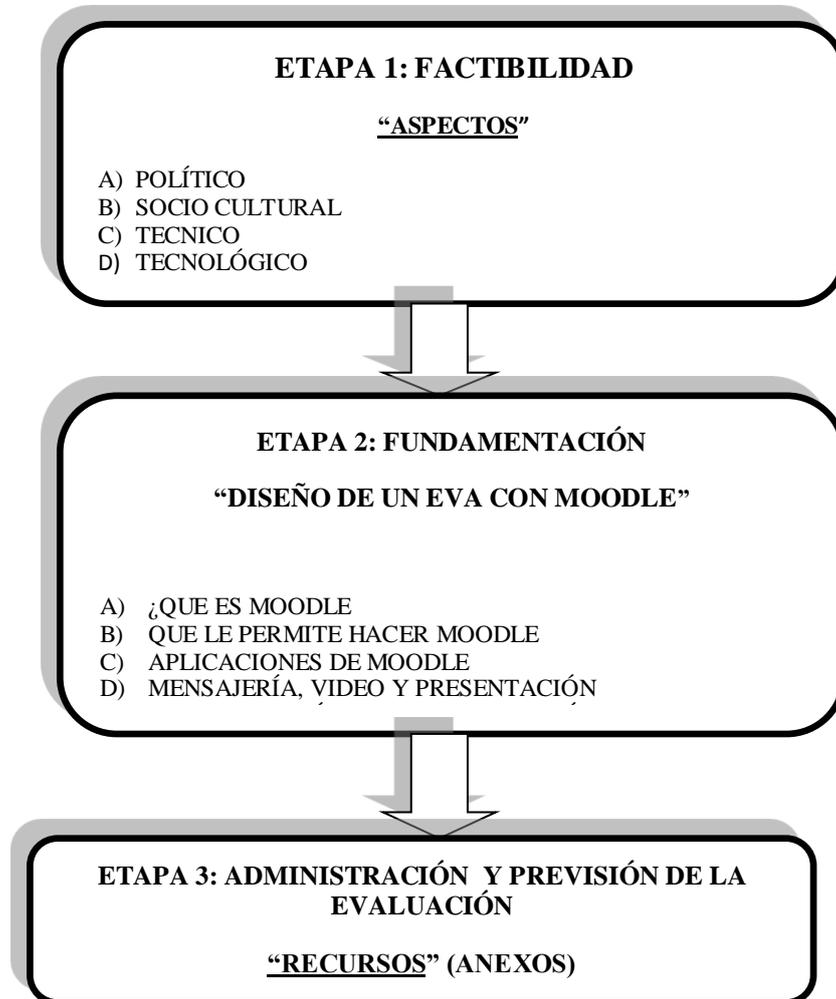


Fuente: Investigación Propia

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

Gráfico No. 42

MODELO OPERATIVO



Fuente: Investigación propia

Realizado por: Ing. Sandra Carrillo (2010)

ETAPA III

ADMINISTRACIÓN Y PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

6.8. ADMINISTRACIÓN

Esta propuesta estará direccionada por la Señora Ingeniera Sandra Carrillo y bajo la coordinación del Señor Ingeniero Danilo Zurita, Docente de Informática de la

U.E. González Suarez, de los Padres Gonzalinos de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, a su vez para el manejo dentro del aula de trabajo estará previsto el respectivo asesoramiento de la Maestrante, por cuanto será la misma que facilitará los temas indicados en esta propuesta.

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

El diseño de esta propuesta de un EVA, se ajustado a las necesidades y requerimientos de la Unidad Educativa “González Suárez de los Padres Gonzalinos de la parroquia Huachi Loreto de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua; para dar a conocer a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato sobre lo que es una plataforma Educativa realizado con la metodología Moodle, por cuanto ellos son los que potencializarán los aprendizajes significativos con la aplicación y el trabajo de utilizar el EVA diseñado en el aula de laboratorio, para lo cual se hará un seguimiento a las siguientes:

Acciones:

- Realizar un debate trimestral con todo el clima organizacional de la entidad educativa para conocer su juicio de valor sobre la utilización de un EVA.
- Comprender mejor las necesidades, expectativas, motivaciones, aptitudes, preferencias y comportamientos de los estudiantes en cuanto a aprendizajes ocupacionales mejorando el desarrollo del pensamiento crítico.
- Controlar el tiempo y utilizar el EVA con más conocimientos y trabajo a fin de que los estudiantes aprendan y tengan responsabilidades de retención y servicio competitivo con actitudes de liderazgo en el área de Informática y aun más en lo que respecta con las otras áreas, la educación será muy competitiva y se enfocará la entidad al nuevo milenio con la aplicación de las TIC's.
- Colocar un buzón de sugerencias para estudiantes y otro para docentes que hayan utilizado el EVA en su aula de trabajo.

- Generar un distinto ambiente en el aula de laboratorio en el que se observen los cambios de comportamiento. Por ejemplo:

Música: Lenta al ritmo

Olor: Ejerce mayor influencia.

Color: Los colores hay que tomar en cuenta para los ambientes por cuanto afecta a las reacciones del organismo humano provocando respuestas fisiológicas, creando ciertos estados emocionales o atrayendo la atención. Así, por ejemplo, los colores calientes producen una mayor atracción física hacia los establecimientos mientras que los colores fríos lo hacen hacia el interior de la tienda.

Herramientas:

Elaborar un proceso de auto-evaluación de cada uno de los aspectos o actividades que aparecen a continuación de acuerdo con su desempeño en ellos, es necesario que se utilice dentro del EVA.

Se puede evaluar *cualitativa* o *cuantitativamente*, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso, ya que puede utilizar crucigramas, sopas de letras y otros. (Ver Anexo).

En el trabajo directo en el salón se sabrá *qué* y *cuánto* se quiere evaluar, las tablas de cotejo pueden ser de gran ayuda en la transformación de los criterios *cualitativos* en *cuantitativos*, siempre y cuando dichas decisiones respondan a los requerimientos efectivos en el aula.

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía

- ÁLVAREZ F., CARDONA P., PADILLA A. (2004) “Estrategias Educativas para la creación de cursos en Ambientes de Aprendizajes Virtuales”. Simposio Iberoamericano de Educación, Cibernética e Informática. Orlando, Florida, USA.
- BALLESTEROS R., Javier Antonio.” Implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje en la Fundación Universitaria.”. Año 2004. Madrid-España
- BECERRO Díaz Sebastián PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA PROFESORES Y ALUMNOS. Pág. No. 214. Barcelona-España, Año 2005.
- CELA J. (2002) ITACA: “Un Plan de Apoyo a la Docencia Virtual”. Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática Memorias, 1, 482-486.
- Colombia, PROEXPORT, (2008), “Perfil Sectorial: Agroindustria”, Pág.314. Año 2004.Barcelona-España
- DÍAS, M. A., (2004), “Perspectiva Social del E-learning en la Universidad” tomado de la Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), Pág. 275.Vol. 1, Nº 1.
- FATO W., TORRES S., (2003) “Herramienta de Trabajo Colaborativo y Agenda Compartida como parte de la Plataforma Virtual para el Aprendizaje de la Universidad de Carabobo.”

- FERNÁNDEZ, M, y ORTIZ, S, (2003). “Las nuevas Tecnologías en la Enseñanza de Organización y Gestión de Producción” en Nuevas Tecnologías en la Innovación Educativa, Pág.134. Madrid-España
- GALEANO, A., (2002), “Viaje al fondo de la Creatividad”, Bogotá, Colombia, Alfa omega y Politécnico Gran colombiano.
- LEA SULMONT Haak (2005) “Aportes de las TICs en la implementación de un modelo educativo basado en competencias” .Pág.312. México
- MARTÍN, R, (2005), “Las nuevas Tecnologías en la Educación”, Cuadernos sociedad de la información Fundación AUNA, Madrid, España, Pág.101.
- OVALLE D., JIMÉNEZ J. (2004) “ Entorno Integrado de Enseñanza / Aprendizaje basado en Sistemas Tutoriales Inteligentes & Ambientes Colaborativos”, Revista Iberoamericana de Sistemas, Cibernética e Informática, 1, 23-27.
- RALLO R. (2002) “Estrategias para el Diseño y Desarrollo de Campus Virtuales Universitarios”, Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática Memorias, 1, 332-337.
- ROSARIO H. (2002). “Programa de Estudios Interactivos. Una alternativa de Apoyo al acto Académico.”
- ROSARIO H., LOAIZA R., VARGAS X. (2004) “Justificación de Requerimientos para la Fase de Producción de la Plataforma Virtual de Aprendizaje de la Universidad de Carabobo (PVA UC).”
- URRIBARRÍ, R (2002), “Educación y Tic: Nuevas Prácticas Pedagógicas” tomado de la Revista Comunicación, Laboratorio de Investigación Educativa, Universidad de Los Andes, Trujillo, Venezuela, núm. 118.

- VARGAS X., ROSARIO H. (2002). “Proyecto Plataforma Virtual de Aprendizaje. Dirección de Estudios Interactivos FUNDACID BC-UC.”

Linkografía

<http://www.slideshare.net/fatla/metodologa-pacie-presentation>

<http://www.slideshare.net/fatla/significado-de-la-metodologa-pacie-presentation>

<http://www.eumed.net/rev/ced/11/slh.htm>

<http://www.slideboom.com/>

ANEXOS

ANEXO I

INSTRUMENTO PARA LA ENCUESTA ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GONZÁLEZ SUÁREZ”

La información obtenida será utilizada con fines académicos

OBJETIVO: Diseñar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato.

Cuestionario:

1. ¿El Facilitador de Informática utiliza durante el proceso de enseñanza aprendizaje un EVA (Entono virtual de aprendizaje)?
 - a) Siempre ()
 - b) Algunas veces()
 - c) Nunca ()

2. ¿Utiliza usted como estudiante programaciones virtuales en las tareas enviadas por el Facilitador?
 - a) Siempre ()
 - b) Algunas veces()
 - c) Nunca ()

3. ¿Conoce cuáles recursos virtuales existen actualmente?

Si

No

4. ¿Considera usted que el Facilitador de Informática está preparado para manipular plataformas educativas virtuales?

Si

No

5. ¿Cómo se encuentra su rendimiento académico en relación a la asignatura de informática?

a) Excelente ()

b) Muy bueno ()

c) Bueno ()

d) Regular ()

e) Deficiente ()

6. ¿La calidad de la enseñanza-aprendizaje ofrecida por el Facilitador del Área de Informática es más teórica que práctica?

a) Siempre ()

b) Algunas veces ()

c) Nunca ()

7. ¿Considera necesario implementar un EVA (Entono virtual de aprendizaje)?

Si

No

8. ¿Cree necesario utilizar en su especialidad una plataforma virtual para captar un mayor interés de la asignatura?

Si

No

9. ¿Considera usted que los laboratorios de informática de la institución, se encuentran equipados adecuadamente?

Si

No

10. ¿Cree que el utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) coadyuvará al mejoramiento de su rendimiento académico?

Si

No

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO II
INSTRUMENTO PARA LA ENCUESTA
DOCENTES DEL ÁREA DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “GONZÁLEZ SUÁREZ”

La información obtenida será utilizada con fines académicos

OBJETIVO: Diseñar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato.

Cuestionario:

1. ¿Conoce cuáles recursos virtuales existen actualmente?

Si

No

2. ¿Utiliza en su hora clase programaciones multimedia?

d) Siempre ()

e) Algunas veces()

f) Nunca ()

3. ¿Maneja constantemente el correo electrónico como medio de comunicación con los estudiantes?

a) Siempre ()

b) Algunas veces()

c) Nunca ()

4. ¿Usted está capacitado para utilizar un EVA (Entorno virtual de aprendizaje)?

Si

No

5. ¿Sabe cuáles son los beneficios de utilizar los recursos virtuales?

Si

No

6. ¿La calidad de la enseñanza-aprendizaje que ofrece usted como Facilitador del Área de Informática es más teórica que práctica?

Si

No

7. ¿Controla usted las tareas de los estudiantes a través de una plataforma virtual en la hora-clase?

Si

No

8. ¿Cómo se encuentra el rendimiento académico de los estudiantes en relación la asignatura de informática?

f) Excelente ()

g) Muy bueno ()

h) Bueno ()

i) Regular ()

j) Deficiente ()

9. ¿Considera usted que los laboratorios de informática de la institución, se encuentran equipados adecuadamente?

Si

No

10. ¿Cree que el EVA coadyuvará al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes?

Si

No

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ANEXO III

ENTREVISTA PARCIALMENTE ESTRUCTURADA RECTOR Y VICERRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GONZÁLEZ SUÁREZ

La información obtenida será utilizada con fines académicos

OBJETIVO: Diseñar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa “González Suárez” de la ciudad de Ambato.

1. ¿Cómo considera usted el PEA (Proceso de enseñanza aprendizaje) impartido por los docentes de informática de la institución?

EXCELENTE ----- BUENO----- REGULAR----- MALO-----

¿Por qué?

2. ¿Cómo se encuentra actualmente el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año de bachillerato de informática de la institución?

EXCELENTE ----- BUENO----- REGULAR----- MALO-----
-

¿Por qué?

3. ¿Considera que los laboratorios de informática se encuentran equipados adecuadamente?

SI ----- NO-----

¿Por qué?

--

4. ¿Considera que los docentes de informática se encuentran capacitados para implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual?

SI ----- REGULARMENTE ----- NO-----

¿Por qué?

5. ¿Cómo autoridad de la Unidad Educativa González Suárez, cree que la imagen institucional mejorará y por ende el número de alumnos de la especialidad de informática se incrementaría al implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando una plataforma educativa virtual?

SI ----- NO-----

¿Por qué?

6. ¿Cree que la utilización de un EVA (Entorno virtual de aprendizaje) en la especialidad de informática motivará a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

SI -----

NO-----

¿Por qué?

¡GRACIAS!

ANEXO IV

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window. The title bar reads "IB: Tarea 2: ¿Cuánto sabes sobre Word? - Microsoft Internet Explorer". The address bar shows the URL "http://localhost/mod/hotpot/view.php?id=226". The browser's menu bar includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Favoritos", "Herramientas", and "Ayuda". A "Favoritos" bar is visible below the menu bar, containing a link to "IB: Tarea 2: ¿Cuánto sabes sobre Word?".

The main content area of the browser displays a web page titled "Informática Básica". The page has a navigation menu with "ABOUT US" and "ACADEMICS". Below the menu, there is a breadcrumb trail: "AV-JUEGOS > IB > Hot Potatoes Quizzes > Tarea 2: ¿Cuánto sabes sobre Word?". A button labeled "Actualizar Hot Potatoes Quiz" is located in the top right corner of the page content.

The main heading of the page is "¿Cuánto sabes sobre Word?", followed by the sub-heading "Crucigrama". Below this, a timer shows "19:42". A text instruction reads: "Complete el siguiente crucigrama, para ello presione Clic izquierdo en cada número, lea las pistas incluidas e ingrese la respuesta correcta." Below the text is a crossword puzzle grid with numbered starting points for clues.

The browser's status bar at the bottom shows "Listo" on the left, "Intranet local" in the center, and "75%" on the right.

ANEXO V

MANUAL DE USO DEL EVA

La Unidad Educativa González Suárez, les da una cordial bienvenida a su programa de Educación en Línea@.

En esta guía encontrarás los detalles del aula y como trabajar en ésta durante los módulos que componen este curso.

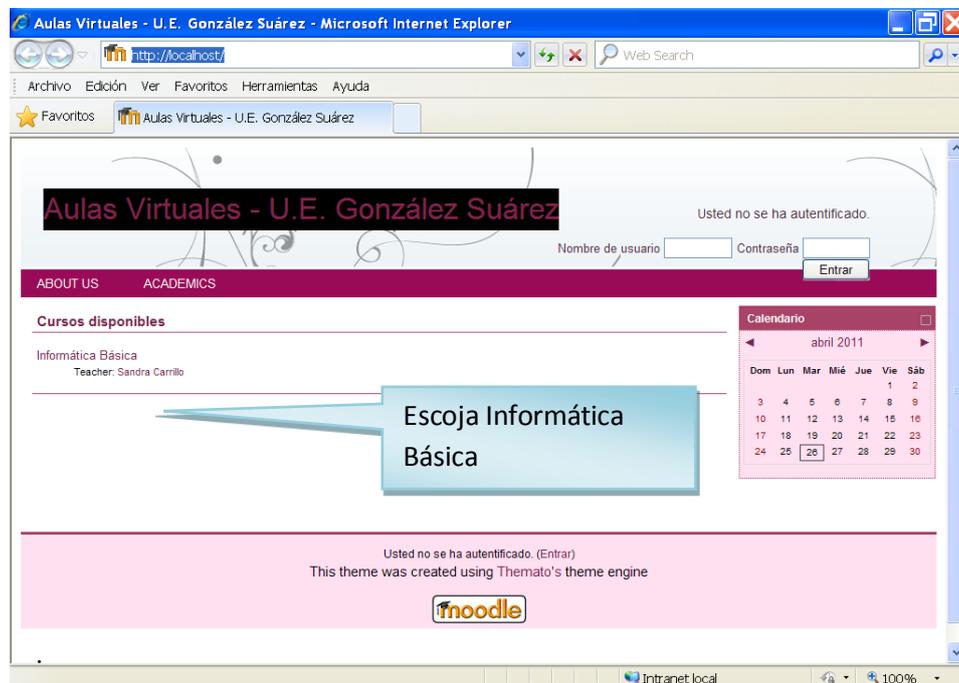
Para ingresar sigue la siguiente secuencia de pasos.

1.- Inicia tu navegador de Internet (por ejemplo: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape Navigator, Apple Safari, etc.).

2. Digita en la barra de dirección el siguiente texto:

<http://localhost/>

Entonces aparecerá esta ventana



Para acceder al Entorno Virtual de Aprendizaje, es necesario que cuentes con un nombre de usuario y una contraseña de acceso que serán el número de tu cédula para los dos casos.

Si tu número de cédula inicia con 0 exclúyelo, es decir en este caso tendrá solo 9 dígitos para ingresar, inicia partir del segundo dígito.

3.- Para acceder a la plataforma siempre debes ingresar con tú número de cédula, en el bloque usuario y contraseña.



Estructura del Aula Virtual

El aula virtual está dividida en 3 columnas:

- **Las columnas izquierda y derecha** contienen datos informativos como: *actividades a realizarse, los últimos participantes, fechas importantes, calificaciones, compañeros de estudio, el tutor, el perfil personal, significado de íconos, y más.*
- **La columna central** contiene el curso en sí, el material que se estudiará, las actividades a realizar y las unidades de estudio de cada uno de los módulos.

Cada módulo se presenta dentro de un cuadro con los recursos y actividades a desarrollarse. Cuando quieras *leer, consultar o investigar algún recurso o, participar en alguna actividad, como foro, chat, diario, tarea, cuestionario, etc.*, haz clic sobre la línea del título para visualizar el contenido. Cada línea muestra antes de la descripción, un ícono, y en la columna izquierda se encuentra su significado.

La plataforma registra el ingreso de sus participantes, los recursos, enlaces y actividades por donde ha navegado y/o ha participado y genera un reporte diario que puede ser consultado por el participante y por la tutora.

Nombre del estudiante

Tus compañeros

Actividades a cumplir, con Clic izquierdo puedes ver el

Usuarios en línea

Aquí puedes revisar tus notas.

Calendario

Aquí algunos iconos identificativos usados en el Aula Virtual



Chat Es el espacio en el cual los participantes discuten en tiempo real a través de Internet un tema específico.



Consultas Al oprimir este icono, veremos una pregunta realizada por el profesor con una cierta cantidad de opciones, de las que tendremos que elegir una. Es útil para conocer rápidamente el sentimiento del grupo sobre algún tema, para permitir algún tipo de elección o a efectos de investigación.



Cuestionarios Por medio de esta opción podremos responder las pruebas diseñadas por el docente. Éstas pueden ser: opción múltiple, falso/verdadero y respuestas cortas. Cada intento se califica automáticamente y muestra o no la calificación y/o las respuestas correctas (dependiendo de cómo lo configuró el profesor), una vez concluido el cuestionario



Foro Es aquí donde se desarrolla la mayor parte de los debates, exponiendo el criterio personal de cada uno.



Glosario Este recurso permite la creación de un glosario (diccionario) de términos, generado ya sea por los profesores o por los estudiantes.



Hot potatoes quizzes Permite al profesor administrar los ejercicios elaborados con [Hot Potatoes](#) y [TexToys](#) a través de Moodle.

Una vez que los estudiantes hayan intentado resolver los ejercicios, se dispondrá de diversos tipos de informes que mostrarán las respuestas a cada una de las preguntas y determinadas estadísticas sobre las puntuaciones obtenidas.



Recursos Son contenidos: información que el profesor desea facilitar a los alumnos. Pueden ser archivos preparados y cargados en el servidor; páginas editadas directamente en Moodle, o páginas web externas que aparecerán en el curso.

Recurso enlace a documento PDF



Recurso enlace a una página Web



Libros Los libros son materiales sencillos de estudio compuestos por múltiples páginas, a la manera de un libro tradicional.



Tareas permiten al profesor calificar varios tipos de envíos de los alumnos.

Bloques del Aula Virtual

El Aula Virtual está dividida en bloques de la siguiente manera:

El Bloque 1: Introducción

The screenshot shows a web browser window titled 'Curso: Informática Básica - Microsoft Internet Explorer'. The address bar shows 'http://localhost/course/view.php?id=7'. The page content is organized into several sections:

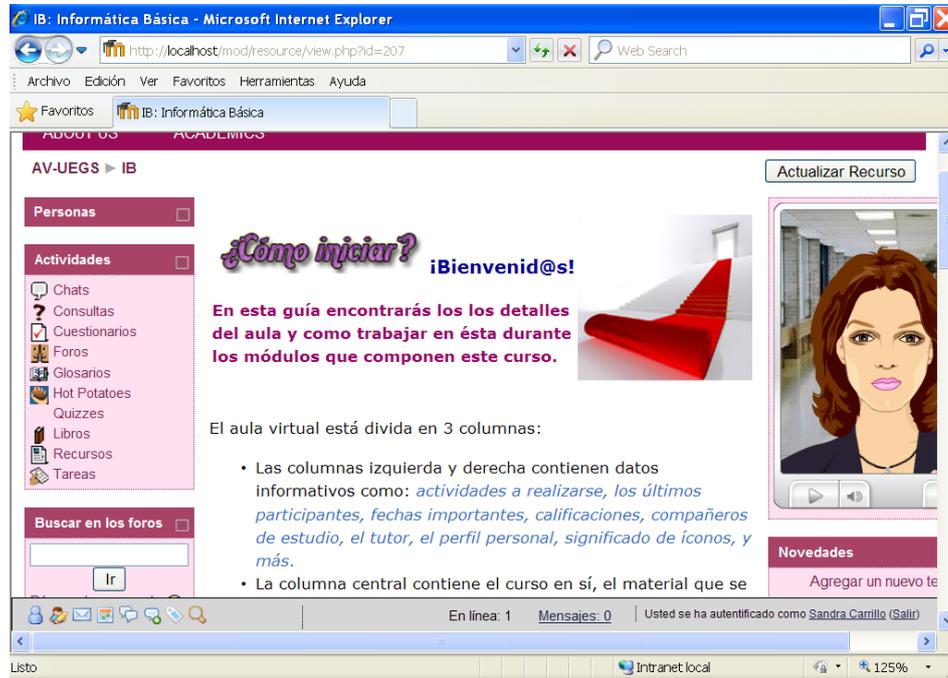
- Header:** 'Informática Básica' with a navigation menu containing 'ABOUT US' and 'ACADEMICS'. A user notification states 'Usted se ha autenticado como Sandra Carrillo (Salir)'.
- Left Sidebar:** Contains several utility boxes:
 - Personas:** 'Participantes'.
 - Actividades:** A list of activities including Chats, Consultas, Cuestionarios, Foros, Glosarios, Hot Potatoes Quizzes, Libros, Recursos, and Tareas.
 - Buscar en los foros:** A search box with a 'Ir' button and a 'Búsqueda avanzada' link.
 - Configuración:** A menu with options like 'Asignar roles', 'Calificaciones', 'Grupos', 'Copia de seguridad', 'Restaurar', 'Importar', 'Reiniciar', 'Informes', 'Preguntas', 'Archivos', 'Desmatricular en IB', and 'Perfil'.
 - Mis cursos:** Shows 'Informática Básica' and 'Todos los cursos ...'.
- Main Content Area:**
 - Diagrama de temas:** A central graphic featuring a computer monitor, a document with a 'WE' logo, and a calendar icon.
 - Informática Básica para estudiantes del 3er año de Bachillerato:** A large, stylized title.
 - Introducción:** A section with a heading and a paragraph: *Bienvenido/a al mundo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC's). Durante este curso de informática básica aprenderás a sacarle el máximo provecho a estas poderosas herramientas de ofimática, que son las aplicaciones de escritorio más usadas en el mundo. Queremos que te diviertas aprendiendo y disfrutes de esta maravillosa experiencia virtual.*
 - Guía inicial:** A list of links: '¿Cómo Iniciar?', 'Sobre la tutora...', 'Al día!', and 'Motivación para comenzar'.
 - En este curso...:** Links for 'Sobre el Curso' and 'Detalle de evaluación'.
 - Para interactuar:** Links for 'Punto de encuentro', 'Compartiendo ideas...', and 'Soluciones'.
- Right Sidebar:** Contains three boxes:
 - Novedades:** 'Agregar un nuevo tema...' with a date '30 de mar, 12:20' and user 'Sandra Carrillo'.
 - Eventos próximos:** 'Tarea 1: Fórmulas y Funciones' on 'viernes, 29 abril' with options to 'Ir al calendario...' and 'Nuevo evento...'.
 - Actividad reciente:** 'Actividad desde sábado, 9 de abril de 2011, 10:05' with a link to 'Informe completo de la actividad reciente...' and a note 'Sin novedades desde el último acceso'.

The bottom of the browser window shows 'En línea: 1 Mensajes: 0' and 'Usted se ha autenticado como Sandra Carrillo (Salir)'. The system tray at the bottom right indicates 'Intranet local' and '100%' zoom.

Elementos del Bloque 1

Guía Inicial

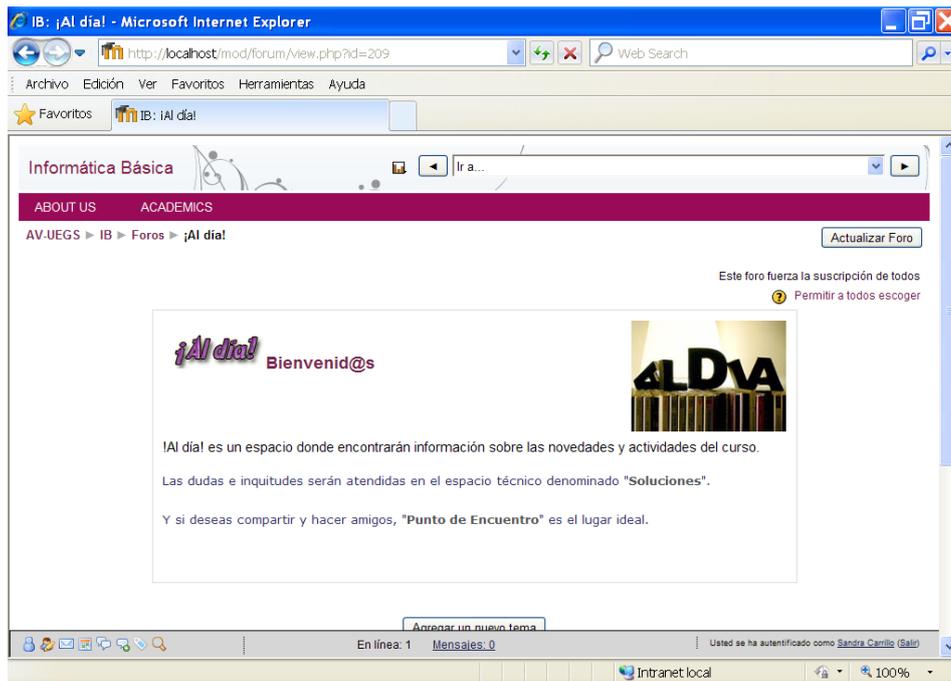
¿Cómo Iniciar? Una sencilla guía de cómo trabajar en la aula.



Sobre la Tutota: Para conocer acerca de la tutora.



¡Al día! (*Foro informativo*) En toda aula hay una cartelera en la que se colocan todos los avisos de importancia, como las actividades que hay que realizar, fechas de entrega de evaluaciones, novedades sobre las actividades del curso y presentación de calificaciones, etc. En nuestra aula virtual, **¡Al día!** es ese lugar y se recomienda visitarla regularmente. No está permitido colocar temas aquí, para ello usa el **Punto de Encuentro** o el espacio **Soluciones**.



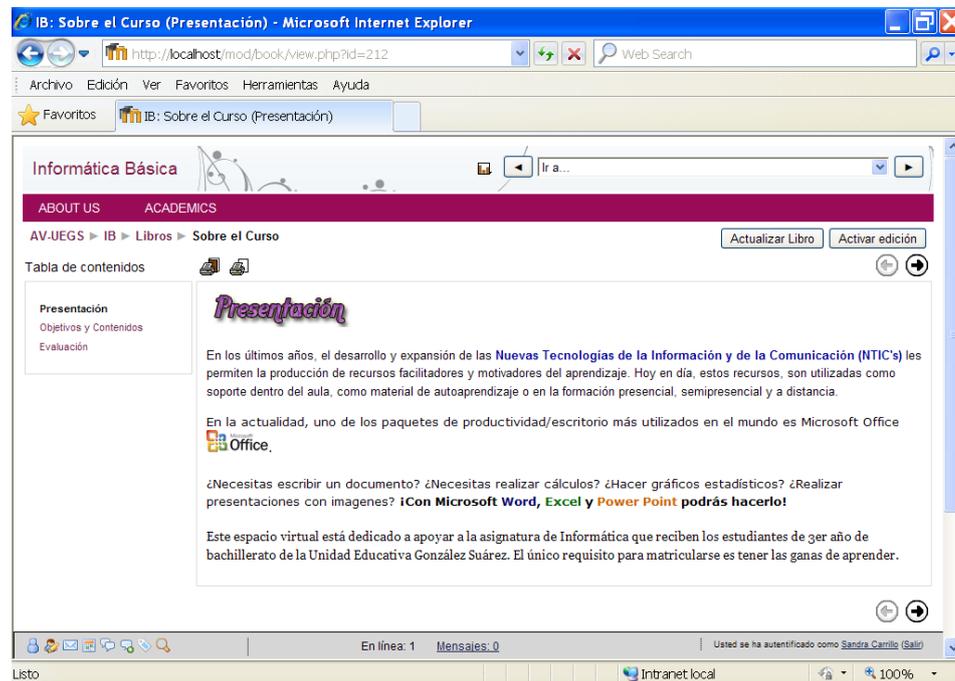
Motivación para comenzar: Video La Taza



The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window displaying a video player. The video title is "Motivación para comenzar" and the content is "LA TAZA UNA LINDA HISTORIA". The video frame shows a pair of hands holding a coffee cup with the text "Y le grité: 'Por favor!! ya déjame en paz!'". The browser's address bar shows the URL "http://localhost/mod/resource/view.php?id=210". The left sidebar contains navigation menus for "Personas", "Actividades", "Buscar en los foros", and "Administración". The right sidebar features "Novedades" and "Eventos próximos" sections.

En este curso

Sobre el curso: Esta es la presentación del curso.



The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window displaying the course presentation page. The page title is "Informática Básica" and the content is "Sobre el Curso". The page features a navigation menu with "ABOUT US" and "ACADEMICS" options. The main content area includes a "Tabla de contenidos" section with "Presentación", "Objetivos y Contenidos", and "Evaluación" items. The "Presentación" section contains the following text:

En los últimos años, el desarrollo y expansión de las **Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC's)** les permiten la producción de recursos facilitadores y motivadores del aprendizaje. Hoy en día, estos recursos, son utilizadas como soporte dentro del aula, como material de autoaprendizaje o en la formación presencial, semipresencial y a distancia.

En la actualidad, uno de los paquetes de productividad/escritorio más utilizados en el mundo es Microsoft Office  Office.

¿Necesitas escribir un documento? ¿Necesitas realizar cálculos? ¿Hacer gráficos estadísticos? ¿Realizar presentaciones con imágenes? **¡Con Microsoft Word, Excel y Power Point podrás hacerlo!**

Este espacio virtual está dedicado a apoyar a la asignatura de Informática que reciben los estudiantes de 3er año de bachillerato de la Unidad Educativa González Suárez. El único requisito para matricularse es tener las ganas de aprender.

The browser's address bar shows the URL "http://localhost/mod/book/view.php?id=212". The bottom status bar indicates "En línea: 1 Mensajes: 0" and "Usado se ha autenticado como Sandra Carrillo (Salir)".

Detalle de Evaluación: Documento PDF, guía para que puedas cumplir a cabalidad las actividades planificadas para el módulo, con tiempos de entrega y su respectiva valoración.

http://localhost/file.php/7/Detalle_de_Evaluacion_Informatica_Basica.pdf - Microsoft Internet Explorer

http://localhost/file.php/7/Detalle_de_Evaluacion_Informatica_Bas... Web Search

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos http://localhost/file.php/7/Detalle_de_Ev...

156%

INFORMÁTICA BÁSICA

Rúbrica de Evaluación

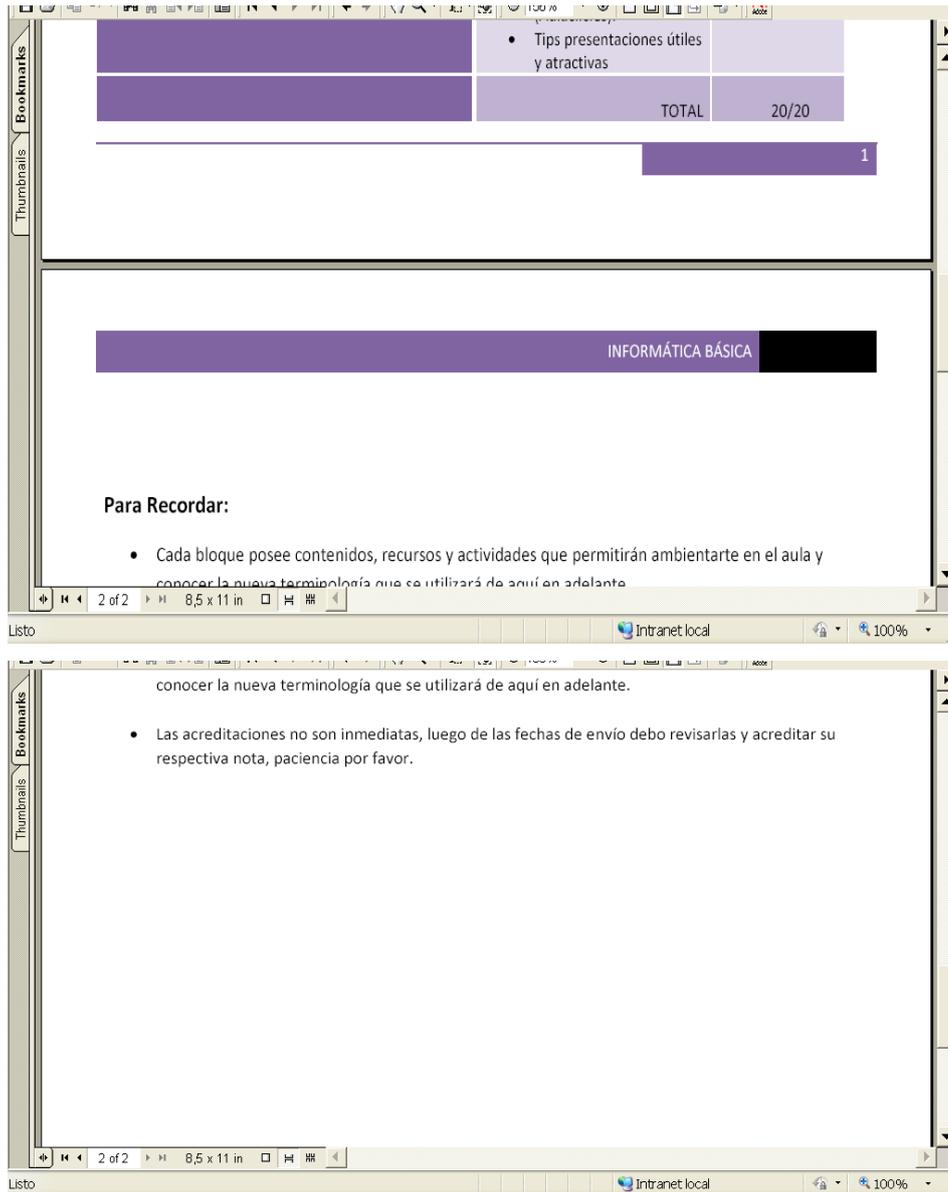
Todas las actividades programadas en la plataforma de la institución son evaluadas, según el grado de asertividad, diseño y grado de participación.

La acreditación total es del 100% según la valoración que se detalla a continuación y para la aprobación final requiere un mínimo de 14 sobre 20.

ACTIVIDAD	MATERIALES Y RECURSOS	ACREDITACIÓN
Bloque Introducción. <ul style="list-style-type: none"> Cafetería Virtual (participa en el foro). 	<ul style="list-style-type: none"> Foro propuesto. 	1 Punto
Bloque Iniciando con Word <ul style="list-style-type: none"> Glosario: Construyendo conocimiento: Excel. 	<ul style="list-style-type: none"> Manual de Word 2007. 	1 Puntos
<ul style="list-style-type: none"> Tarea 1: Formato de texto enriquecido. Tarea 2: ¿Cuánto sabes sobre Word?. 	<ul style="list-style-type: none"> Videos de Apoyo. Introducción a Word 2007 (Aulaclie.es). 	3 Puntos 3 Puntos
Bloque Conociendo Excel. <ul style="list-style-type: none"> Chat: ¿Cómo usas Excel diariamente? Foro: Lo nuevo de Excel 2007. Glosario: Construyendo conocimiento: Excel. Tarea 1: Fórmulas y Funciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Manual de Excel. Videos de Apoyo. Introducción a Excel 2007 (Aulaclie.es). 	1 Punto 1 Punto 2 Puntos 3 Puntos
Bloque Usando PowerPoint. <ul style="list-style-type: none"> Tarea 1: Diseña tu presentación Tarea2: ¿Cuánto sabes sobre PowerPoint?. 	<ul style="list-style-type: none"> Manual de PowerPoint. Videos de Apoyo. Introducción a PowerPoint 2007 (Aulaclie.es). 	3 Puntos 2 Puntos

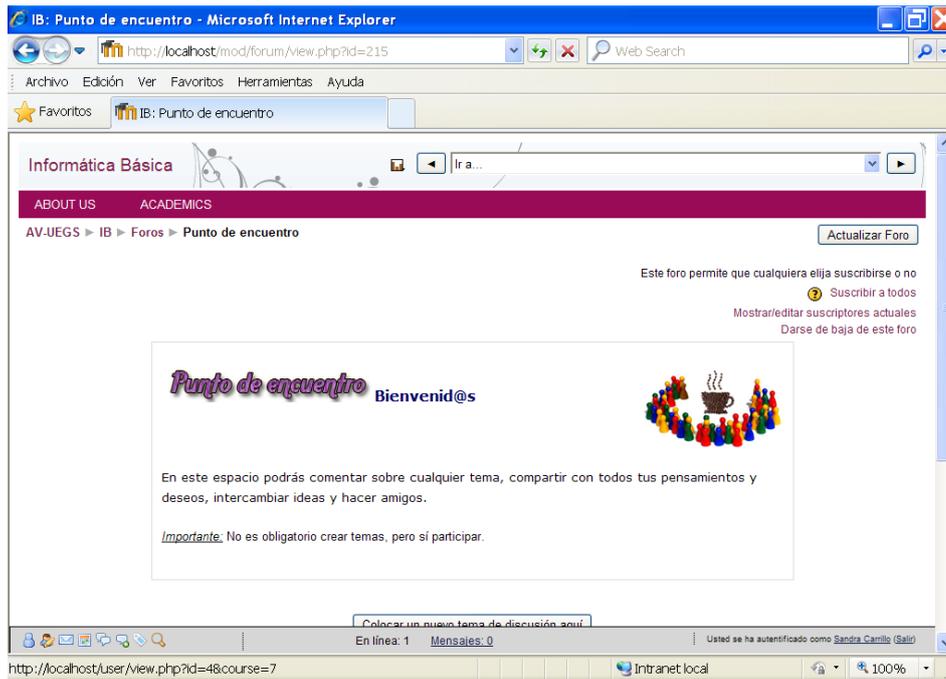
1 of 2 8,5 x 11 in 100%

Listo Intranet local

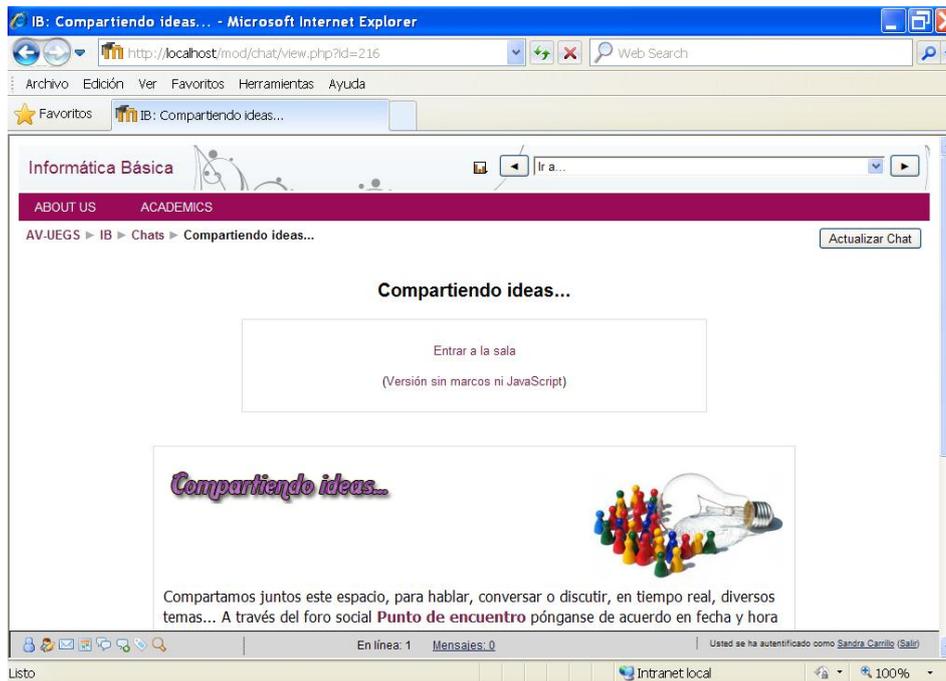


Para interactuar

Punto de Encuentro: Foro social, un espacio virtual para socializar, conocernos, compartir, hacer amistad.



Compartiendo Ideas: Una sala de chat para conversar con tus compañeros.



Soluciones: Un espacio donde se resuelve, con la ayuda de todos, los problemas que se presentan.

IB: Soluciones - Microsoft Internet Explorer

http://localhost/mod/forum/view.php?id=217

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos IB: Soluciones

Informática Básica

ABOUT US ACADEMICS

AV-UEGS > IB > Foros > Soluciones Actualizar Foro

Este foro permite que cualquiera elija suscribirse o no
Suscribir a todos
Mostrar/editar suscriptores actuales
Darse de baja de este foro

Soluciones

¿Tienes dudas? ¿Hay algo que no sabes como hacer?

¡No hay de qué preocuparse! Éste es el espacio para plantear sus inquietudes y obtener las respuestas. Aquí todos podemos aportar con sugerencias y **soluciones** a los problemas de todos.

Colocar un nuevo tema de discusión aquí

En línea: 1 Mensajes: 0

Usted se ha autenticado como Sandra Camillo (Salir)

Listo Intranet local 100%

El Bloque 2: Iniciando con Word

Curso: Informática Básica - Microsoft Internet Explorer

http://localhost/course/view.php?id=7

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos Curso: Informática Básica

Iniciando con Word...

En este bloque académico iniciaremos el paseo para conocer esta útil herramienta. **Aprenderás a identificar las partes de la ventana de Word, cómo introducir texto y aplicar formatos y trabajar con tablas e imágenes.**

Material de estudio

- Manual de Word 2007

Recursos adicionales

- Videos de apoyo
- Introducción a Word 2007 (Aulaclic.es)

Tareas a cumplir

- Construyendo conocimiento: Word
- Tarea 1: Formato de texto enriquecido
- Tarea 2: ¿Cuánto sabes sobre Word?

En línea: 1 Mensajes: 0 Usted se ha autenticado como Sandra Carrillo (Salir)

Intranet local 123%

Elementos del bloque 2

Material de estudio

Manual de Word 2007: Documento PDF

http://localhost/file.php/7/Word_2007.pdf - Microsoft Internet Explorer

http://localhost/file.php/7/Word_2007.pdf

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos http://localhost/file.php/7/Word_2007.pdf

75%

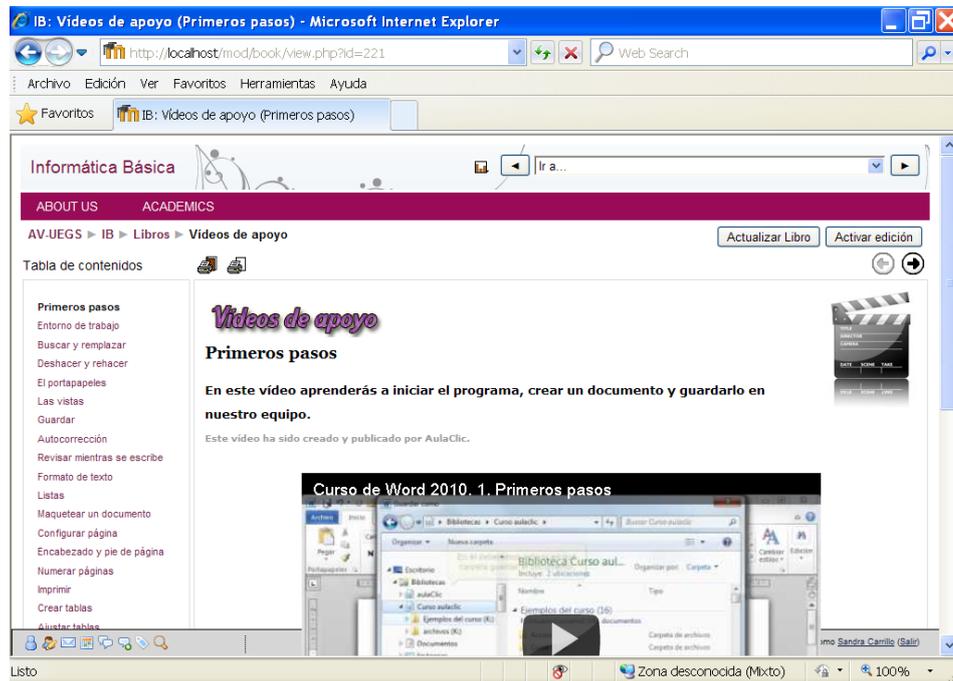
BIBLIA DE WORD 2007

1 of 284 8,26 x 11,69 in 100%

Listo Intranet local

Recursos Adicionales

Videos de Apoyo: Libro de Videos de Apoyo acerca de Word.



Introducción a Word 2007 (Aulaclic.es): Enlace a página Web.



Tareas a Cumplir

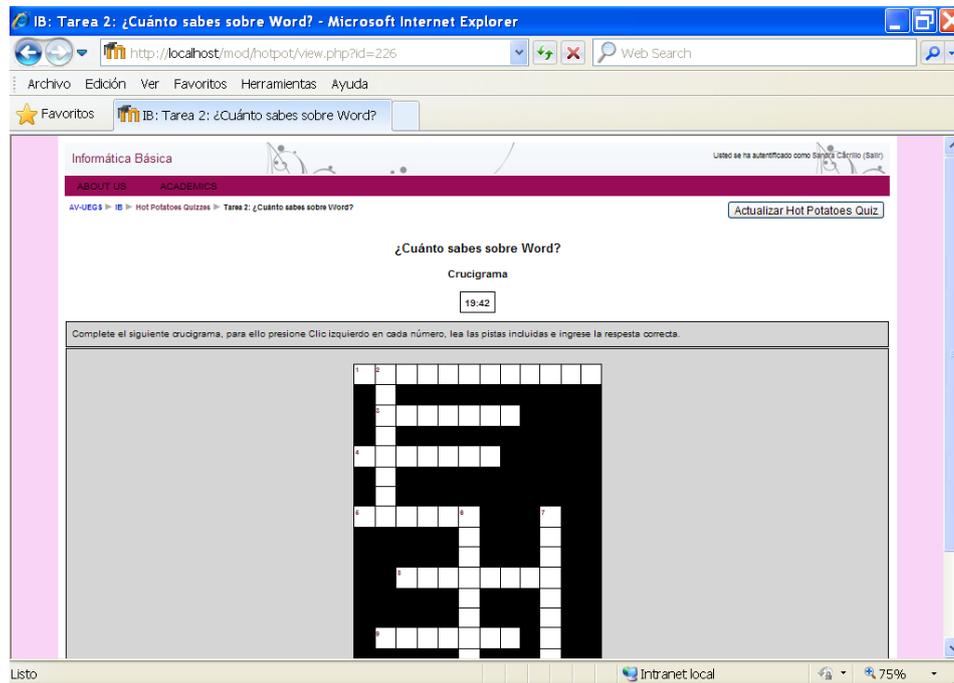
Construyendo conocimiento: Glosario de terminos de Word, aquí debes aportar con una entrada.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the address bar at `http://localhost/mod/glossary/view.php?id=224`. The page title is "IB: Construyendo conocimiento: Word". The navigation menu includes "ABOUT US" and "ACADEMICS". The breadcrumb trail is "AV-UEGS > IB > Glosarios > Construyendo conocimiento: Word". There are buttons for "Actualizar Glosario" and "Importar entradas / Exportar entradas". The main content area features the title "Construyendo conocimiento: Word" in a stylized font, followed by "Glosario de términos" and a large "ABC?" graphic. The text invites users to contribute to a digital dictionary about Word, asking for one word per concept related to specific areas: "Primeros Pasos", "Buscar y Reemplazar", and "Deberes y Deberes". The status bar at the bottom shows "Listo" and "Intranet local".

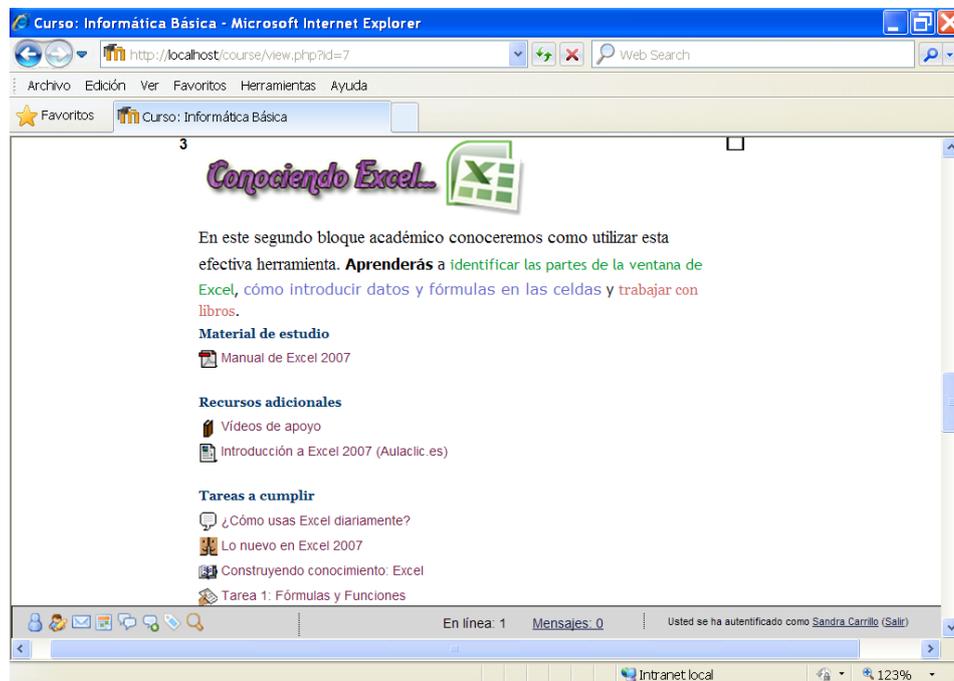
Tarea 1: Formato de texto enriquecido: Tarea que debes desarrollar en Word 2007 aplicando lo aprendido.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the address bar at `http://localhost/mod/assignment/view.php?id=225`. The page title is "IB: Tarea: Tarea 1: Formato de texto enriquecido". The navigation menu includes "ABOUT US" and "ACADEMICS". The breadcrumb trail is "AV-UEGS > IB > Tareas > Tarea 1: Formato de texto enriquecido". There is a button for "Actualizar Tarea". A message at the top right says "No se ha intentado realizar esta tarea". The main content area features the title "Tarea 1: Formato de texto enriquecido" in a stylized font, followed by a clipboard icon with a red checkmark. The text explains that with the resources provided, users have a better idea of the formatting for their documents and asks them to convert their work to PDF and upload it with a specific filename format. The required filename format is: "Su nombre y apellido juntos y con minúsculas." and an example is given: "sandracarrillo.docx". The status bar at the bottom shows "Listo" and "Intranet local".

Tarea 2: ¿Cuánto sabes sobre Word?: Crucigrama de Hot Potatoes que debes completar.



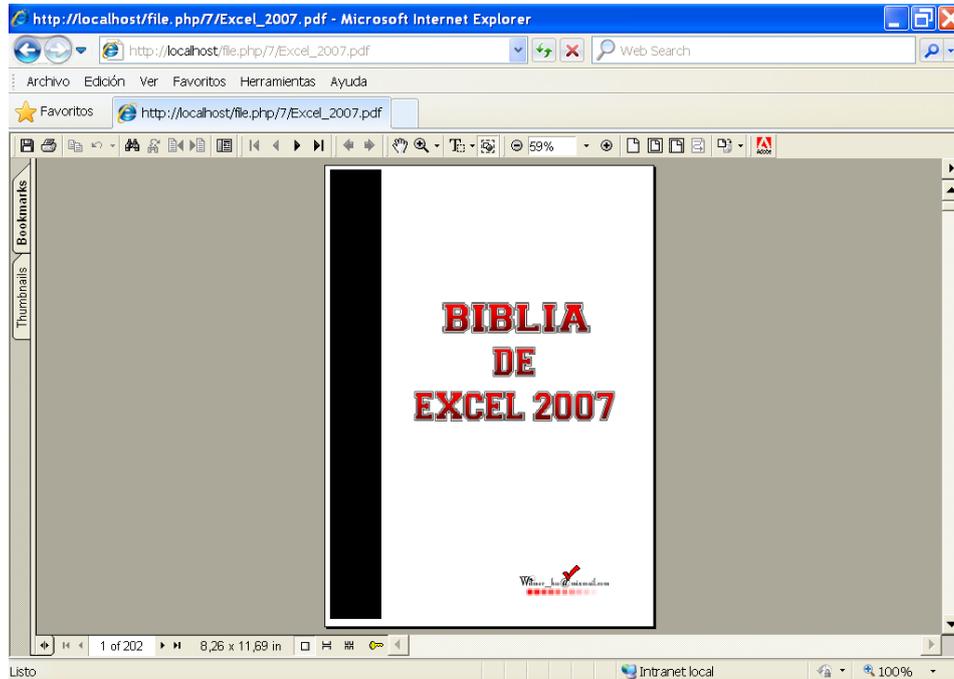
El Bloque 3: Conociendo Excel



Elementos del Bloque 3

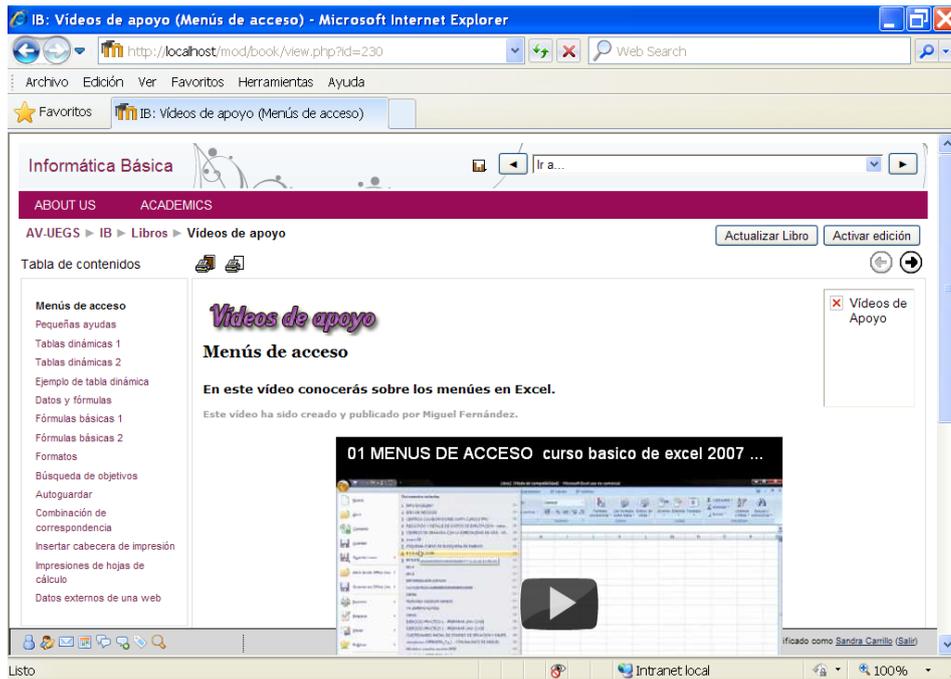
Material de estudio

Manual de Excel 2007: Documento PDF.

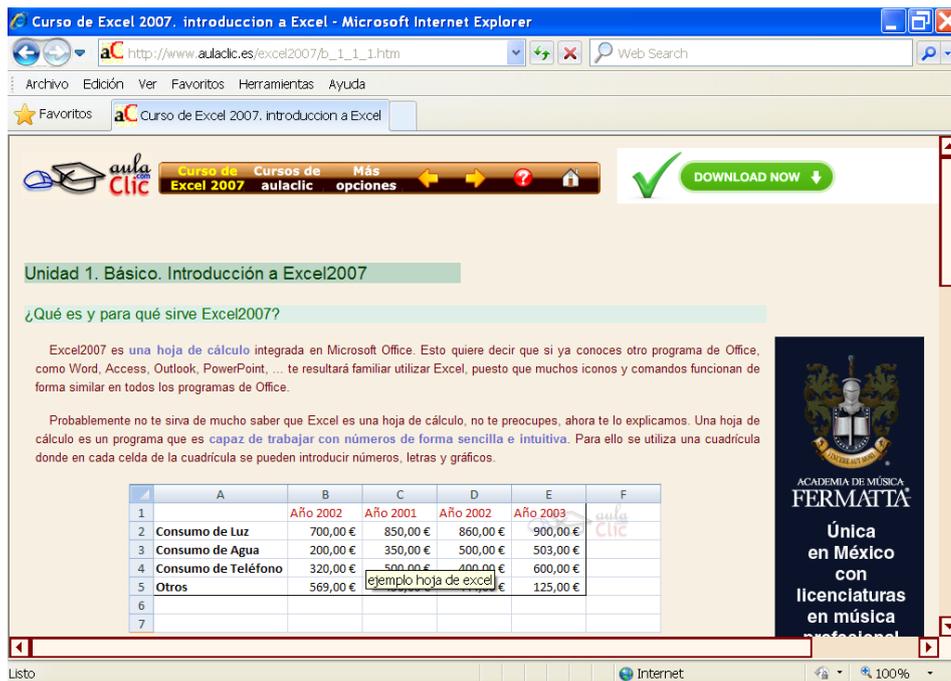


Recursos Adicionales

Videos de Apoyo: Libro de videos de Excel

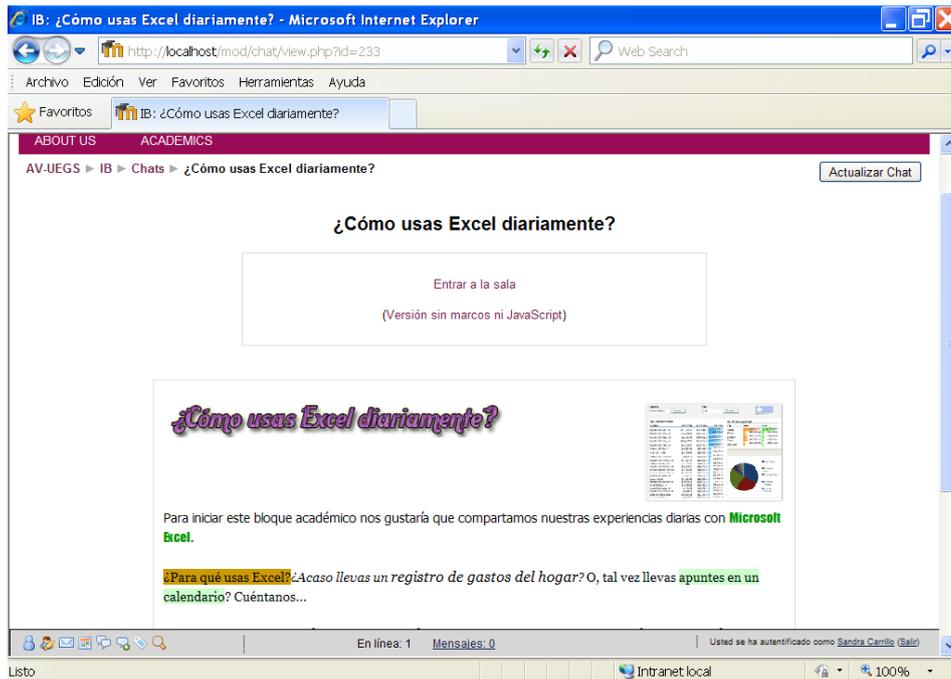


Introducción a Excel 2007 (Aulaclie.es): Enlace a la Página Web.

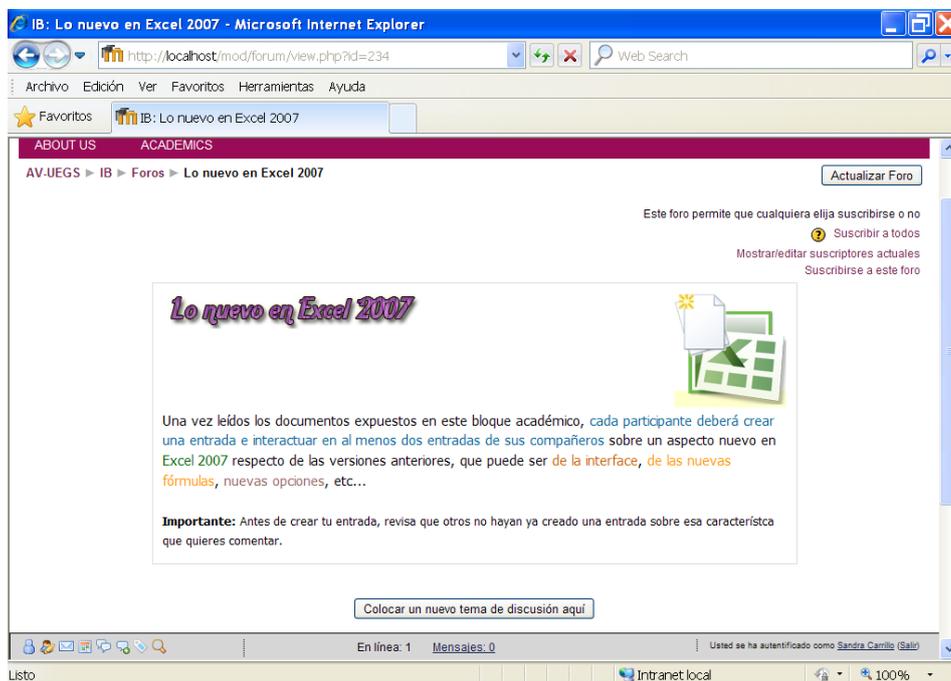


Tareas a Cumplir

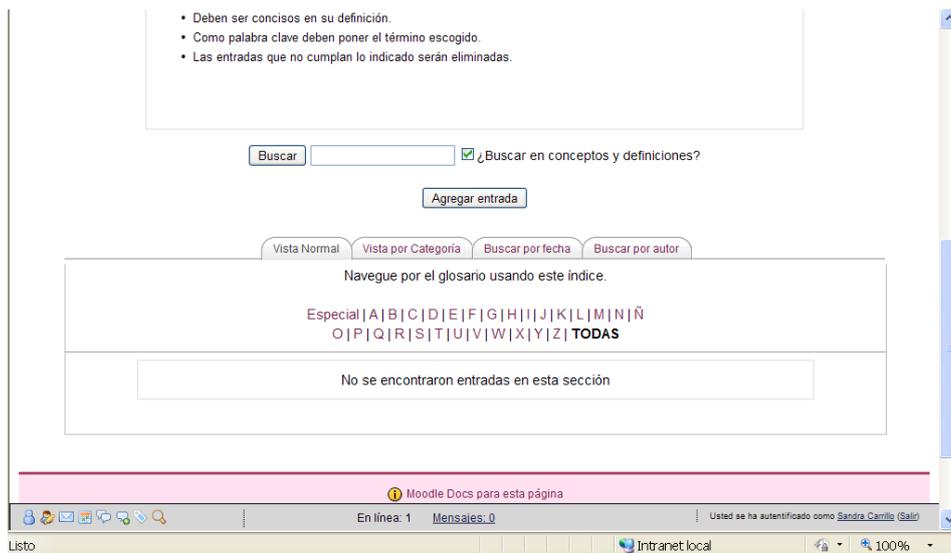
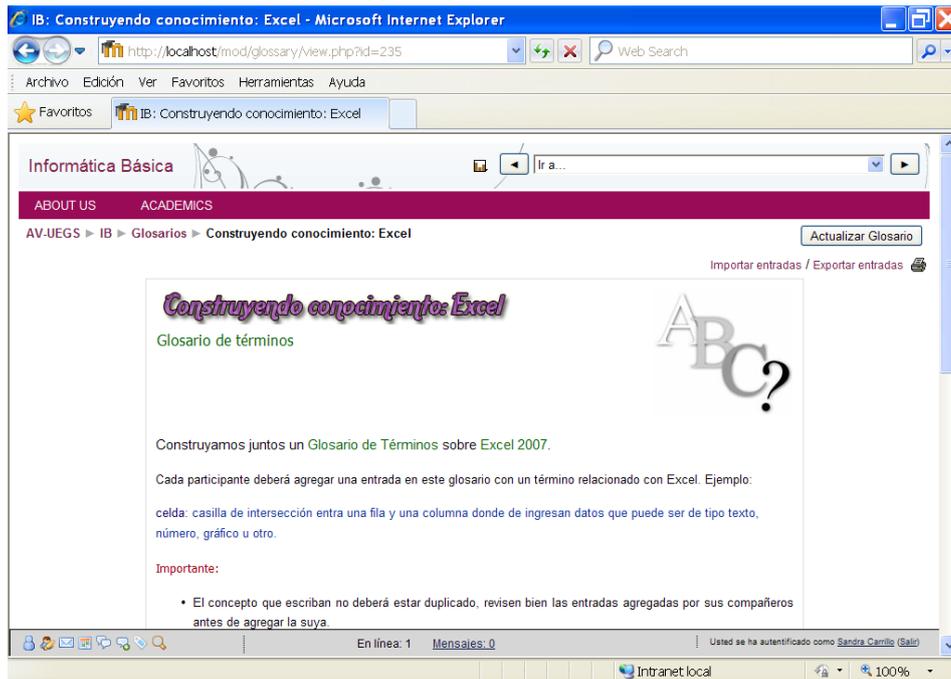
¿Cómo usas Excel diariamente?: Chat donde expones el uso que le das a Excel en tu vida diaria.



Lo nuevo en Excel 2007: Foro, aquí debes aportar con lo que tu consideres nuevo en Excel 2007 con respecto a versiones anteriores.



Construyendo conocimiento: Glosario de términos de Excel, debes aportar con al menos uno sin repetirlos.



Tarea 1: Fórmulas y Funciones: Tarea que debe ser realizada en Excel 2007.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window. The title bar reads "IB: Tarea: Tarea 1: Fórmulas y Funciones - Microsoft Internet Explorer". The address bar shows the URL "http://localhost/mod/assignment/view.php?id=236". The browser's menu bar includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Favoritos", "Herramientas", and "Ayuda". The Favorites bar shows a single entry: "IB: Tarea: Tarea 1: Fórmulas y Funciones".

The main content area features a heading "Tarea 1: Fórmulas y funciones" in a stylized font, accompanied by an icon of a clipboard with a red checkmark. Below the heading, a yellow highlighted text block states: "Esta es la primera tarea a evaluar en el curso. Para completarla satisfactoriamente, deben seguir las siguientes instrucciones:".

A numbered list of four instructions follows:

1. Descargue el archivo base haciendo clic en este enlace:
http://localhost/file.php/7/Excel_2007_Tarea_1_Formulas_y_Funciones.xlsx
2. Abra el archivo y realice las actividades de la a) a la h)
3. Guarde el archivo con nombre según el formato nombreapellido.xlsx, ejemplo: **sandracarrillo.xlsx** (tenga cuidado de no cambiar el formato del archivo)
4. Suba el archivo usando el espacio al final de esta página.

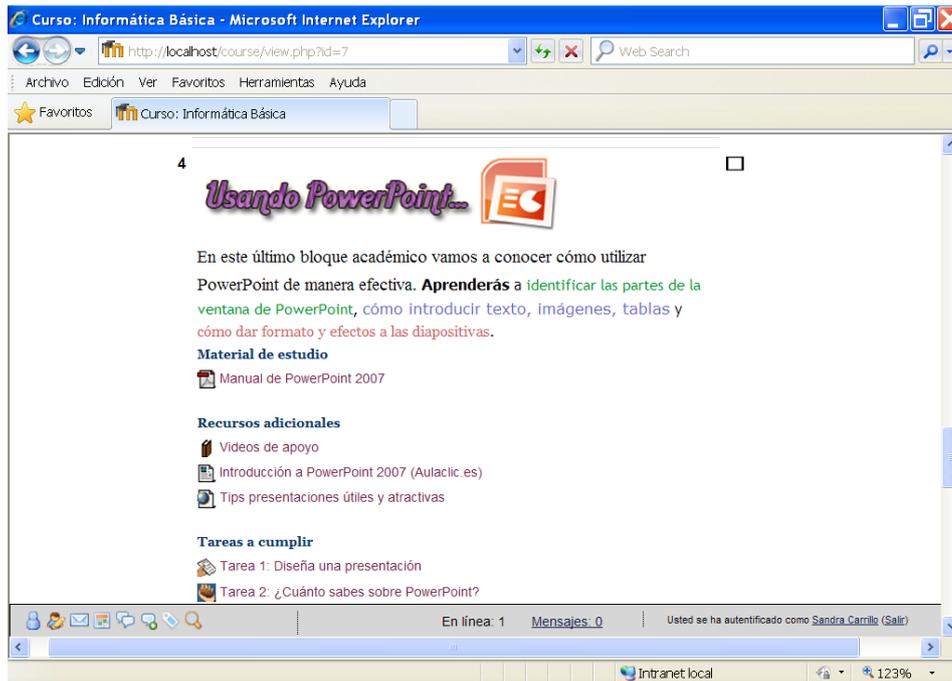
Below the list, a paragraph reads: "Si tienen alguna duda, usen el Foro [\"Soluciones\"](#), donde todos, ustedes y yo, podremos ayudar a despejarla."

A red text block states: "Recuerden que tienen hasta las 23:55 del 29 de abril para enviar su archivo con las actividades completadas."

At the bottom of the content area, a bolded text block says: "Mucha suerte y éxitos en esta primera asignación!!!"

The browser's status bar at the bottom shows "Listo", "En línea: Mensajes: 0", and "Listed se ha autenticado como Sandra Carrillo (Salir)". The system tray includes "Intranet local" and a zoom level of "100%".

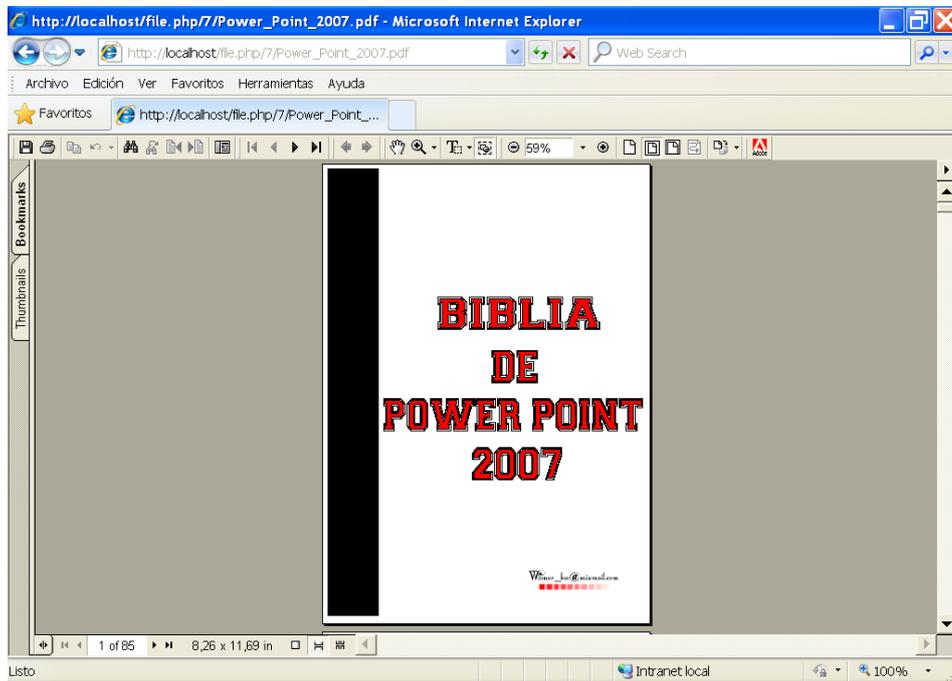
El Bloque 4 : Usando Power Point



Elementos del Bloque 4

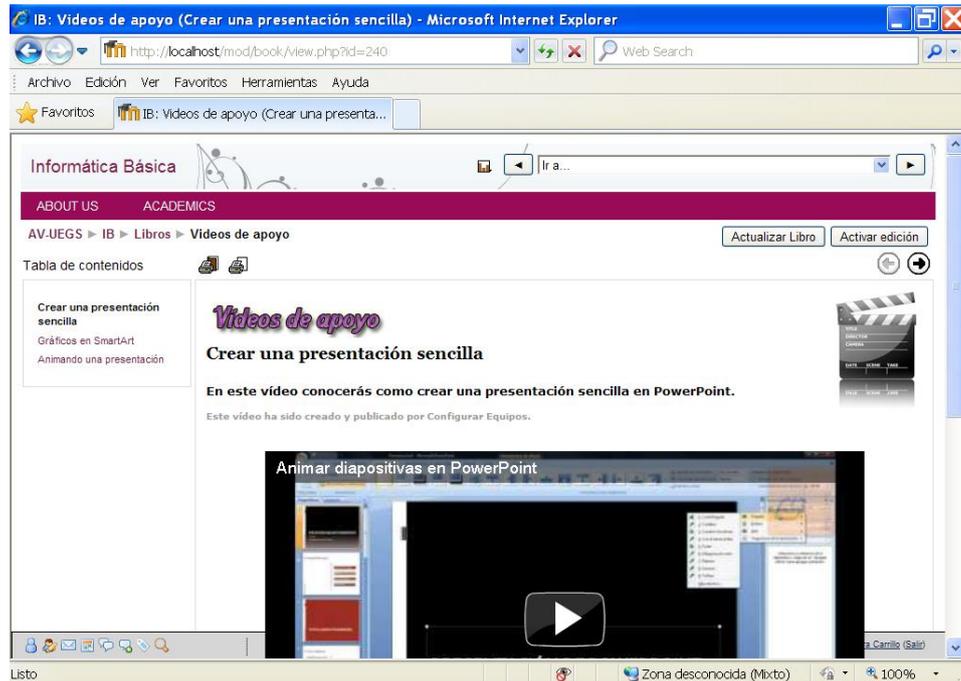
Material de Estudio

Manual de PowerPoint 2007: Documento PDF.



Recursos Adicionales

Videos de Apoyo: Libro de videos de PowerPoint.



Introducción a PowerPoint 2007(Aulalic.es): Enlace a la Pagina Web

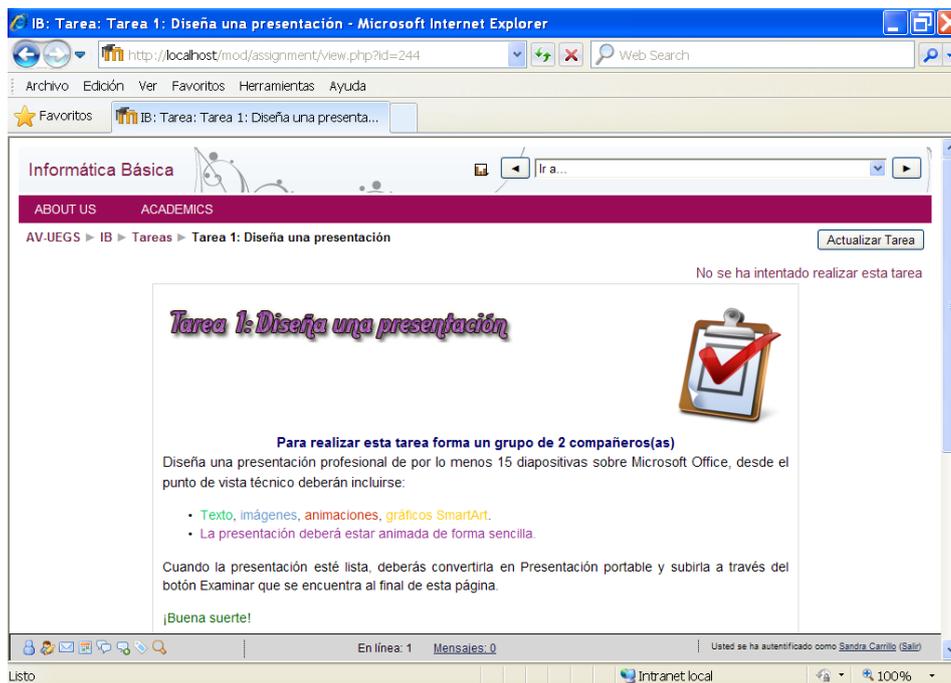


Tips presentaciones útiles y atractivas: Enlace a Sitio Web.

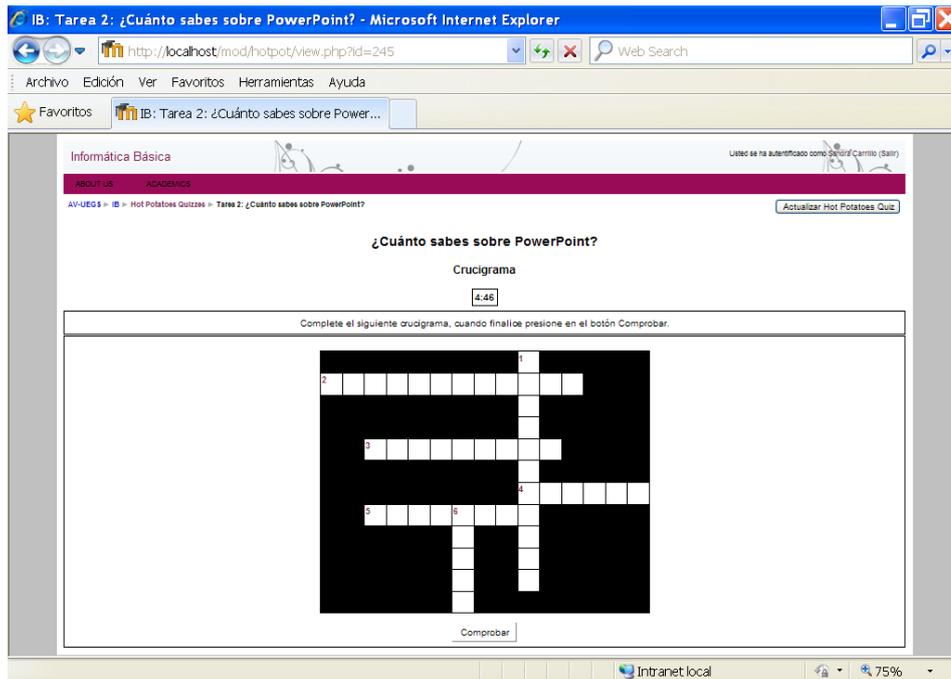


Tareas a cumplir

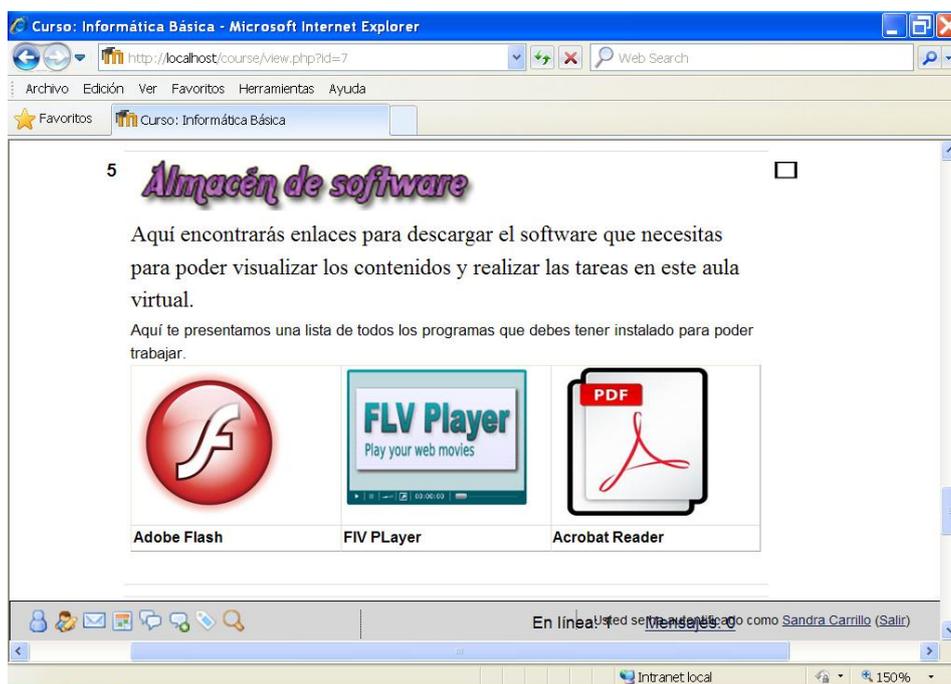
Tarea 1: Diseñar una presentación: Debes realizarla en PowerPoint 2007.



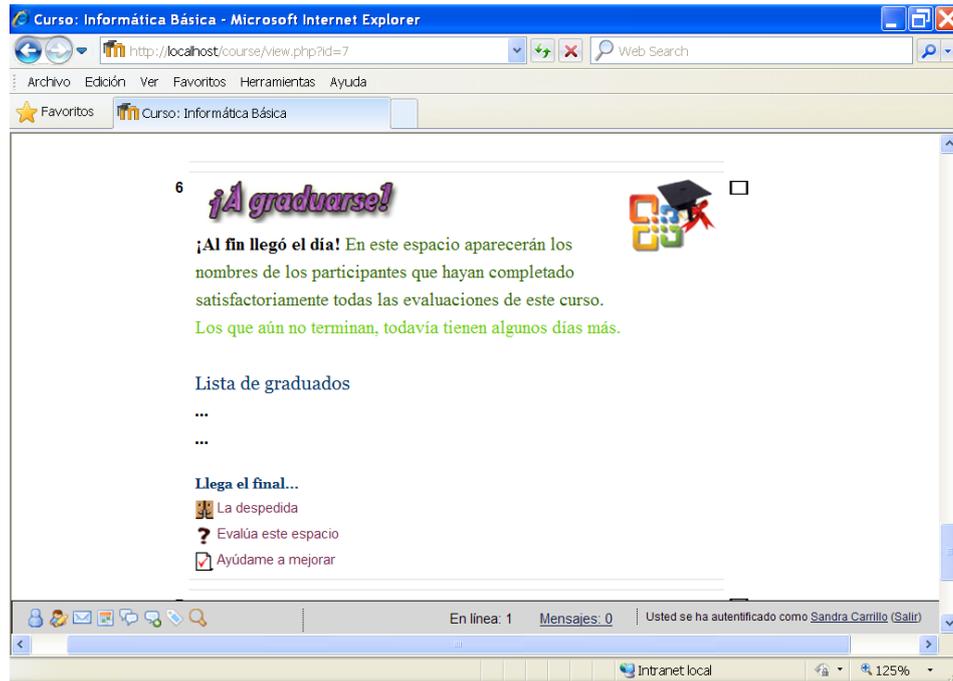
Tarea 2: ¿Cuánto sabes sobre PowerPoint?: Crucigrama que debes completar sobre PowerPoint 2007.



El Bloque 5: Almacen de Software



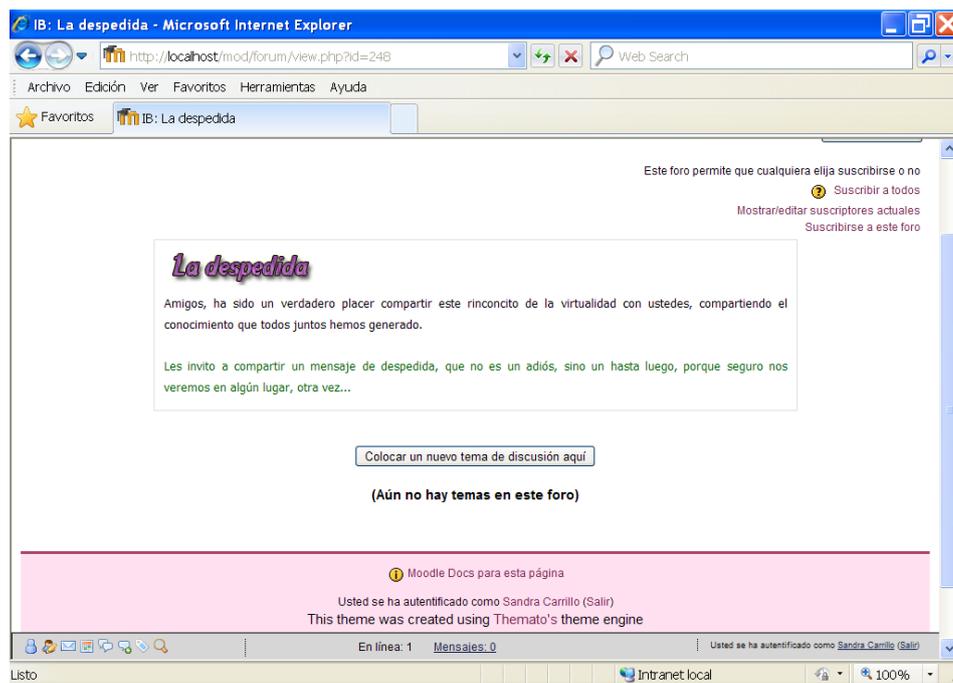
El Bloque 6: A Graduarse



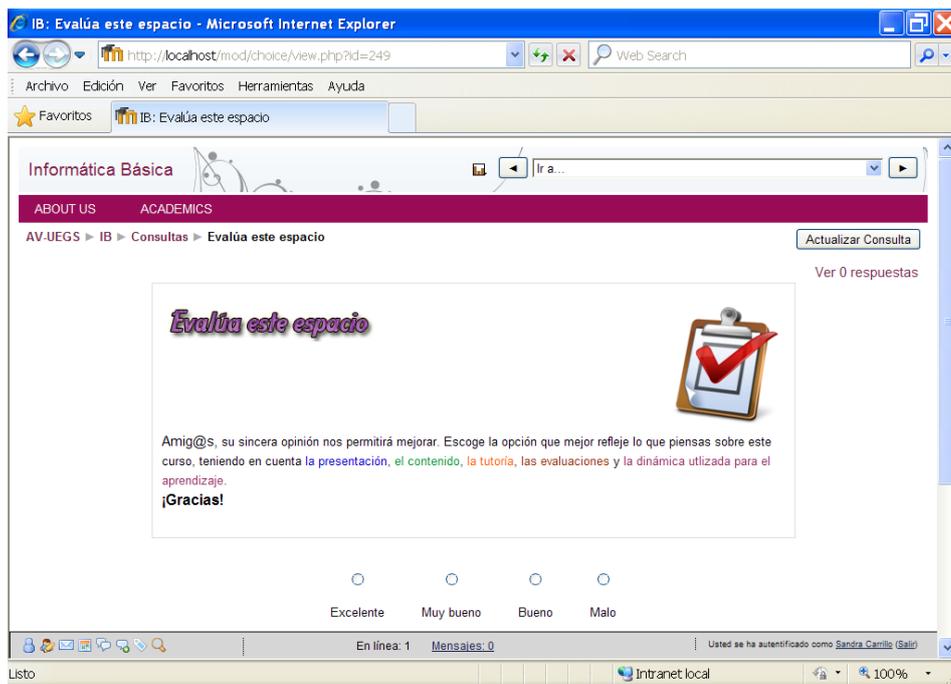
Elementos del Bloque 6

Lista de Graduados: Nomina de los estudiantes aprobados.

La Despedida: Foro donde puedes compartir un mensaje de despedida.



Evalua este espacio: Consulta que permitirá evaluar el Aula.



Ayudame a mejorar: Cuestionario para ayudar a mejorar el EVA.

IB: Ayúdame a mejorar - Microsoft Internet Explorer
http://localhost/mod/quiz/view.php?id=250

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos IB: Ayúdame a mejorar

Informática Básica

ABOUT US ACADEMICS

AV-UEGS > IB > Cuestionarios > Ayúdame a mejorar Actualizar Cuestionario

Información Resultados Vista previa Editar

Ayúdame a mejorar

Ayúdame a mejorar



Tu opinión es muy importante para que yo pueda mejorar el proceso de tutoría. Por favor, contesta sinceramente el siguiente cuestionario.
¡Gracias!

Método de calificación: Calificación más alta

Previsualizar el cuestionario ahora

En línea: 1 Mensajes: 0 Usted se ha autenticado como Sandra Carrillo (Salir)

Listo Intranet local 100%

IB: Ayúdame a mejorar - Microsoft Internet Explorer
http://localhost/mod/quiz/attempt.php?id=250

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos IB: Ayúdame a mejorar

Informática Básica

Usted se ha autenticado como Sandra Carrillo (Salir)

ABOUT US ACADEMICS

AV-UEGS > IB > Cuestionarios > Ayúdame a mejorar > Intento 1 Actualizar Cuestionario

Información Resultados Vista previa Editar

Vista previa del cuestionario

Comenzar de nuevo

1 ¿Cómo le parecieron los recursos utilizados en relación a los temas tratados en este curso?

Seleccione una respuesta.

- a. Muy buenos
- b. Buenos
- c. Regulares

2 Describa en pocas palabras los conocimientos desarrollados durante este evento.

En línea: 1 Mensajes: 0 Usted se ha autenticado como Sandra Carrillo (Salir)

Intranet local 100%