



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

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

TEMA:

“EL USO DE UNA PLATAFORMA VIRTUAL PARA ALCANZAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS DISCENTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO EXPERIMENTAL “LUIS A. MARTÍNEZ”, EN EL AÑO LECTIVO 2010 – 2011.”

**TÉSIS DE GRADO PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y
MULTIMEDIA EDUCATIVA**

Dr. Luis Alfredo Anchalí Timbela

AUTOR

Ing. MSc. Javier Sánchez

DIRECTOR

**Ambato – Ecuador
2010**

Al Consejo de Posgrado de la UTA:

El comité de defensa del presente trabajo de investigación, **“EL USO DE UNA PLATAFORMA VIRTUAL PARA ALCANZAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS DISCENTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO EXPERIMENTAL “LUIS A. MARTÍNEZ”, EN EL AÑO LECTIVO 2010 – 2011.”**, presentado por el Dr. Luis Alfredo Anchalí Timbela, y conformado por: Dr. M.Sc. Estuardo León Vasco, Ing. M.Sc. Patricio Medina Chicaiza, e Ing. M.Sc. Fabián Morales Fiallos, Director del trabajo de Investigación, Ing. M.Sc. Javier Sánchez Guerrero, Director Académico Administrativo del programa de Maestría, Ing. M.Sc. Gilberto Morales Carrasco y presidido por: Dr. José Romero, Presidente del Consejo Académico de Posgrado, e Ing. M.Sc. Luis Velásquez Medina, Director del CEPOS-UTA, una vez escuchada la defensa oral y revisado el trabajo de investigación, en el cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas por el Tribunal de Defensa de la Tesis, remite la presente Tesis para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.

Dr. José Romero
PRESIDENTE

Ing. M.Sc. Luis Velásquez Medina
DIRECTOR DEL CEPOS

Ing. M.Sc. Gilberto Morales Carrasco
DIRECTOR ACADÉMICO ADMINISTRATIVO

Ing. M.Sc. Javier Sánchez Guerrero
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACION

Dr. M.Sc. Estuardo León Vasco
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Ing. M.Sc. Patricio Medina Chicaiza
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Ing. M.Sc. 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 tema "EL USO DE UNA PLATAFORMA VIRTUAL PARA ALCANZAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS DISCENTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO EXPERIMENTAL "LUIS A. MARTÍNEZ", EN EL AÑO LECTIVO 2010 – 2011.", nos corresponde exclusivamente al Dr. Luis Alfredo Anchalí Timbela Autor y del Ing. M.Sc. Javier Sánchez Guerrero Director de Tesis de Grado; y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Técnica de Ambato.

Dr. Luis Alfredo Anchalí Timbela
AUTOR

Ing. M.Sc. Javier Sánchez Guerrero
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

A mi hija Sophía,

A Ely, mi esposa y amiga

A mi Madre, muestra incansable de trabajo

Luis Anchali

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme dado fuerzas en momentos difíciles, a la Universidad Técnica de Ambato, a los profesores que a su paso nos entregaron sus conocimientos y amistad, al Ing. Franklin Mayorga, por sus valiosos conocimientos, al Ing. Xavier Salazar, revisor del proyecto, al Ing. Javier Sánchez Tutor del trabajo.

Al Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez por haberme dado las facilidades técnicas y logísticas para la realización de este proyecto, y, a los niños de los séptimos años, por el apoyo, sin su participación muchachos, no lo hubiera logrado.

Luis Anchali

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA	I
AL CONSEJO DE POSGRADO DE LA UTA:	II
AUTORÍA	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS	VI
INDICE DE TABLAS	VIII
RESUMEN EJECUTIVO.....	X
INTRODUCCION.....	XI
CAPITULO I	1
1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2.1 Contextualización	1
1.4.1 Prognosis	3
1.4.2 Formulación del problema.....	4
1.4.3 Preguntas directrices	4
1.4.4 Delimitación	4
1.5 JUSTIFICACIÓN.....	5
1.7.1 Específicos	6
CAPITULO II	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	7
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	13
2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	13
2.3.1 Gráficos de inclusión interrelacionados.....	13
2.4 CONSTELACIÓN DE IDEAS	14
2.5 HIPÓTESIS	28
VARIABLE INDEPENDIENTE.-.....	28
VARIABLE DEPENDIENTE.-.....	28
CAPITULO III	29

3.1	MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.2	NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	29
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	30
3.4	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	32
3.4.1	<i>Variable independiente: plataforma virtual</i>	32
3.5.1	<i>Variable dependiente.- Aprendizaje significativo</i>	33
3.6	PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	34
3.7	PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.....	34
CAPITULO IV.....		35
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	35
4.2	VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	46
4.2.1	<i>Hipótesis</i>	46
	PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	46
	INTERPRETACIÓN.....	50
CAPITULO V.....		51
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		51
RECOMENDACIONES.....		53
CAPITULO VI.....		54
PROPUESTA.....		54
6.1	DATOS INFORMATIVOS.....	54
6.2	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	55
6.3	JUSTIFICACIÓN.....	55
6.4	OBJETIVOS.....	56
6.4.1	<i>General</i>	56
6.4.2	<i>Específicos</i>	56
6.5	ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD.....	57
6.6	FUNDAMENTACIÓN	57
6.7	METODOLOGÍA, MODELO OPERATIVO	72
6.8	ADMINISTRACIÓN	79
6.9	PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	79
BIBLIOGRAFÍA		81
ANEXO #1.....		85

ANEXO #2	86
ANEXO #3	87

INDICE DE TABLAS

TABLA 1 USO DE MATERIAL AUDIOVISUAL POR EL DOCENTE	35
TABLA 2. NIVEL DE ACEPTACIÓN DE TRABAJO COLECTIVO.....	37
TABLA 3 USO DE INTERNET COMO FUENTE DE INFORMACIÓN	38
TABLA 4. MANEJO DE HERRAMIENTAS EDUCATIVAS.....	39
TABLA 5. USO DE HERRAMIENTAS WEB.....	40
TABLA 6. MOTIVACIÓN POR USO DE MATERIAL AUDIOVISUAL.....	41
TABLA 7. COMPRENSIÓN Y MOTIVACIÓN.....	42
TABLA 8. CAPACIDAD DE EMITIR CONCLUSIONES.....	43
TABLA 9. NIVEL DE RELACIÓN TEMAS – ENTORNO	44
TABLA 10. IMPORTANCIA DEL USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES EN ESTUDIOS SOCIALES.....	45
TABLA 11 CRUCE DE VALORES DE FRECUENCIAS OBSERVADAS (O)	49
TABLA 12 CRUCE DE VALORES DE FRECUENCIAS ESPERADAS (E)	49
TABLA 13 OBTENCIÓN DE CHI CUADRADO (χ^2)	50
TABLA 14 MODELO PEDAGÓGICO CENTRADO EN LA ENSEÑANZA.....	66
TABLA 15 MODELO PEDAGÓGICO CENTRADO EN EL APRENDIZAJE	67
TABLA 16 ACTIVIDADES PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA	78

INDICE DE GRAFICOS

GRÁFICO 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	3
GRÁFICO 2 GRÁFICOS DE INCLUSIÓN INTERRELACIONADOS	13
GRÁFICO 3 REPRESENTACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	14
GRÁFICO 4 REPRESENTACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	14
GRÁFICO 5 USO DE MATERIAL AUDIOVISUAL POR EL DOCENTE	35
GRÁFICO 6 NIVEL DE ACEPTACIÓN DE TRABAJO COLECTIVO	37
GRÁFICO 7 USO DE INTERNET COMO FUENTE DE INFORMACIÓN.....	38
GRÁFICO 8 MANEJO DE HERRAMIENTAS EDUCATIVAS	39
GRÁFICO 9. USO DE HERRAMIENTAS WEB	40
GRÁFICO 10 MOTIVACIÓN POR USO DE MATERIAL AUDIOVISUAL	41
GRÁFICO 11. COMPRENSIÓN Y MOTIVACIÓN	42
GRÁFICO 12. CAPACIDAD DE EMITIR CONCLUSIONES	43
GRÁFICO 13. NIVEL DE RELACIÓN TEMAS – ENTORNO.....	44

GRÁFICO 14. IMPORTANCIA DEL USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES EN ESTUDIOS SOCIALES	45
GRÁFICO 15 . ZONA DE RECHAZO DE DE H_1	48
GRÁFICO 16 ENTORNO DE DOKEOS 1.8.2	63
GRÁFICO 17 CURSO DE ESTUDIOS SOCIALES EN LA PLATAFORMA	64
GRÁFICO 18 ACCESO A LA PLATAFORMA	87
GRÁFICO 19 INGRESO A LA PLATAFORMA	88
GRÁFICO 20 FICHA DE REGISTRO EN LA PLATAFORMA	89
GRÁFICO 21 INSCRIPCIÓN EN EL CURSO HISTORIA DEL ECUADOR II.....	89
GRÁFICO 22 SELECCIÓN DEL CURSO	90
GRÁFICO 23 USUARIOS DE LA PLATAFORMA	90
GRÁFICO 24 VISTA DEL ADMINISTRADOR	91
GRÁFICO 25 VISTA DEL ESTUDIANTE	92
GRÁFICO 26 CONTENIDOS DEL CURSO	93
GRÁFICO 27 OTROS ASPECTOS, METODOLOGÍA, RECURSOS, ETC.....	93
GRÁFICO 28 VISTA DE LA VENTANA DE LOS AVISOS	94
GRÁFICO 29 VISTA DE LA VENTANA AGENDA.....	95
GRÁFICO 30 VENTANA DEL CHAT, HERRAMIENTA SINCRÓNICA.....	96
GRÁFICO 31 TEMAS DE LAS LECCIONES, MUESTRA DE TEXTO E IMÁGENES	98
GRÁFICO 32 VISUALIZACIÓN DE VIDEOS DE YOUTUBE	99
GRÁFICO 33 TRABAJO CON VÍNCULOS	100
GRÁFICO 34 MUESTRA EL CONTENIDO UTILIZANDO OBJETOS DE FLASH	101
GRÁFICO 35 PANTALLA DE INGRESO AL FORO	102
GRÁFICO 36 VENTANA DE LOS FOROS	102
GRÁFICO 37 CONTENIDO MULTIMEDIA, ENLACES CON YOUTUBE.....	103
GRÁFICO 38 ENVÍO DE TAREAS MEDIANTE ARCHIVOS.....	103
GRÁFICO 40 ZONA DE REBOTE, FOROS	104
GRÁFICO 41 ZONA DE REBOTE, WIKIS.....	105
GRÁFICO 42 EVALUACIÓN MEDIANTE VARIOS TIPOS DE FORMATOS, CRUCIGRAMA	106
GRÁFICO 43 EVALUACIÓN MEDIANTE VARIOS TIPOS DE FORMATOS, COMPLETAR BLANCOS	106
GRÁFICO 44 MUESTRA DE UNO DE LOS CUESTIONARIOS APLICADOS	107
GRÁFICO 45 SE APLICO EJERCICIOS UTILIZANDO RECURSOS MULTIMEDIA	108
GRÁFICO 46 ESTRUCTURA DE LA EVALUACIÓN.....	109
GRÁFICO 47 ENCUESTA PARA DETERMINAR NIVELES DE ACEPTACIÓN	110
GRÁFICO 48 MODULO DE MANTENIMIENTO EN MODO ADMINISTRADOR	111

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

RESUMEN EJECUTIVO

“El uso de una Plataforma Virtual para alcanzar Aprendizajes Significativos en el área de Estudios Sociales de los discentes del séptimo año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis A. Martínez”, en el año lectivo 2010 – 2011.”

AUTOR: Dr. Luis Alfredo Anchalí Timbela

TUTOR: Ing. M.Sc. Javier Sánchez

FECHA: Octubre 25 del 2010

El presente proyecto de Tesis se desarrolla en el Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis Alfredo Martínez” de la ciudad de Ambato, Institución dedicada a la instrucción y formación de niños y jóvenes, cuenta con tres niveles educativos (educación inicial, educación básica de 2do a 7mo años de educación básica, nivel medio y superior post – bachillerato), características que la hacen única y una de las más prestigiosas del país. El tema que se plantea como problema de investigación se da por cuanto se ha detectado que los estudiantes, no logran un aprendizaje significativo, por tanto caen en el memorismo, afectando de esta manera el desarrollo del pensamiento crítico, significativo, razona con dificultad, y no se logra alcanzar el perfil de salida del estudiante. Se plantea la hipótesis que indica que el uso de una plataforma virtual permitirá alcanzar aprendizajes significativos de los discentes del séptimo año de educación básica del ISTEAM en el año lectivo 2010 – 2011, y que se someterá a comprobación estadística, mediante calculo de chi cuadrado. Se concluye que una de las soluciones para lograr en los estudiantes aprendizaje significativo, es el uso de la plataforma Dokeos, misma que por la pertinencia de su estructura, se la considera como material potencialmente significativo, lo cual se traduce en motivación y predisposición hacia aprendizaje. Serán entonces estos aspectos los que ayuden al cumplimiento de los objetivos planteados. Por cuanto se trata de una innovadora propuesta a este nivel causará un beneficio social en el corto y mediano plazos, y se espera que a largo plazo la idea se replique multidisciplinariamente.

INTRODUCCION

El empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), constituyen un referente de gran significación en el currículo educativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta que trabajamos con nativos digitales, estudiantes que entienden a la tecnología no únicamente como una novedad como ocurría 10 o 15 años atrás, sino como un medio por el cual se hacen del conocimiento, y los docentes sino buscamos innovar nuestra tarea, nos estaremos constituyendo en un obstáculo para el logro de los objetivos que persiguen, esto es mejorar la calidad de la educación ecuatoriana.

Este trabajo pretende de alguna manera dar el primer paso hacia lo que considero será un quehacer cotidiano en el futuro próximo, la investigación constituirá sin lugar a dudas un punto referencial hacia mejores días de nuestra Patria.

El documento está estructurado, en seis capítulos en los cuales el investigador pondrá de manifiesto su objetividad.

El Capítulo I se refiere al Problema a estudiarse, aquí se realiza el planteamiento del problema, su contexto, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación, justificación, los objetivos, general y específicos.

En el Capítulo II lo constituye el Marco Teórico de la investigación, los antecedentes, la fundamentación filosófica, categorías fundamentales. Al final se plantea la hipótesis de la investigación y se señalan las variables de estudio, independiente y dependiente.

El Capítulo III explica la modalidad y tipo de la investigación, la población con la que se trabajará, la Operacionalización de variables; finaliza con un plan de recolección y procesamiento de la información.

Los resultados obtenidos en el proceso investigativo se analizan en el Capítulo IV, el mismo que concluye con la verificación de la hipótesis.

Con los resultados establecidos en el Capítulo V se emite las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Al final luego en el Capítulo VI se enuncia la Propuesta resultante de la investigación, la cual será orientada a dar solución al problema planteado en el primer capítulo.

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema de investigación

El uso de una Plataforma Virtual para alcanzar Aprendizajes Significativos en el área de Estudios Sociales de los discentes del séptimo año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis A. Martínez”, en el año lectivo 2010 – 2011.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

Macro: Durante las dos últimas décadas en Latinoamérica, ha comenzado una migración de métodos y técnicas de enseñanza en el marco de la nueva educación integrando a esta las Tecnologías de la Información y Comunicación pero de una manera desigual debido a la poca inversión en educación, esto ha provocado un verdadero abismo entre países de una misma zona del continente.

Meso: En el Ecuador la educación se ha enmarcado en aspectos tradicionales dejando de lado las nuevas metodologías que se podrían aplicar para mejorar el rendimiento y motivación tanto de los docentes como de los discentes, los planes y programas de nuestro país no contempla dentro de los ejes transversales la integración de las TIC en forma explícita ni implícita, los docentes siguen utilizando métodos y técnicas tradicionales, lo que conlleva sin lugar a dudas una desmotivación por parte de los discentes, en la provincia de Tungurahua los establecimientos no poseen una integración de ninguno de los actores educativos a las TIC, se dispone de recursos pero se destina únicamente a la enseñanza de un área específica esta es la Informática y programación de sistemas.

Micro: El Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez, es uno de los pioneros en educación técnica en área de Informática y Sistemas, sin embargo de ello ni siquiera en éste aspecto se le ha dado una modificación significativa en los métodos y técnicas, en el nivel de educación básica, la mayoría de los docentes desconocen o no utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje y recurren a los métodos y técnicas tradicionales.

1.3 Análisis crítico

Uno de los paradigmas que orienta el currículo de la educación en el Ecuador es el cognoscitivismo, quiere decir que se apoya en paradigmas como el constructivista, crítico – propositivo, entre otros, de tal forma que éste aspecto nos conlleva a la idea de que el docente debe ser crítico, propositivo e innovador, tanto de sus competencias, como del currículo y todo aquello que a él concierne. Al realizar un análisis diagnóstico del proceso de enseñanza aprendizaje, se puede notar que la falta de una herramienta innovadora acorde al momento tecnológico de nuestra sociedad y de las necesidades y características de nuestros educandos es necesaria para la obtención aprendizajes significativos en forma interdisciplinaria, para nuestra investigación el área de Estudios Sociales con la ayuda del constructivismo y constructivismo social que predomina las TIC.

1.4 Árbol de problemas

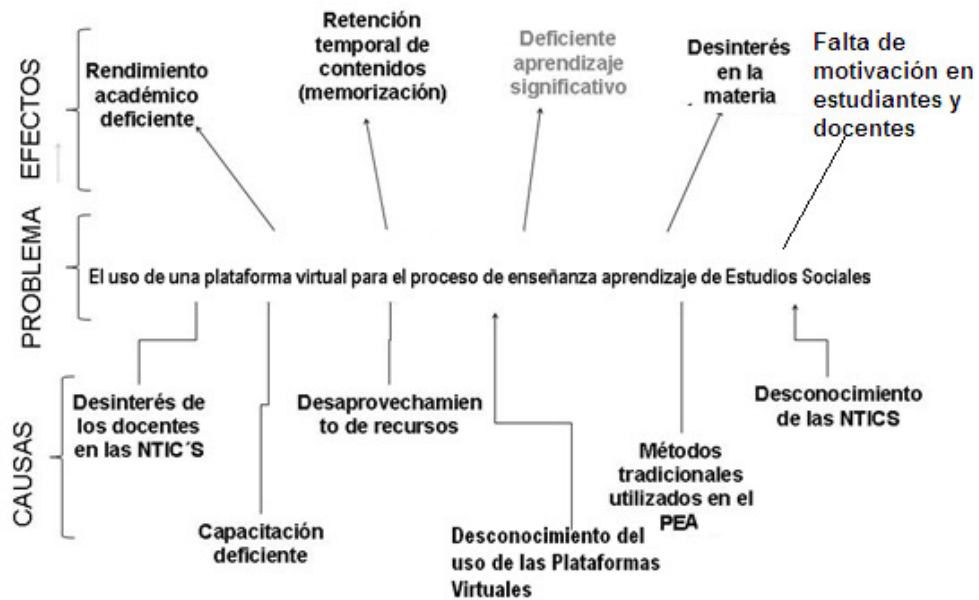


Gráfico 1 Árbol de problemas

1.4.1 Prognosis

Si los docentes y estudiantes del séptimo año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez del Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua no llegan a apoyarse en una plataforma virtual para la tarea docente, su enseñanza seguiría rutinaria, fundamentada en la parte de habilidades y destrezas memorísticas y aplicadas en forma rutinaria, fomentando el tradicionalismo y el conductismo, los estudiantes por tal motivo pierden el interés arrastrando consigo el bajo rendimiento académico y la pérdida de año. Es por esta razón que se hace necesaria la resolución de este problema.

1.4.2 Formulación del problema

¿El uso de una plataforma virtual permitirá alcanzar un aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales en los discentes del Séptimo Año de educación básica del ISTEAM de la ciudad de Ambato año lectivo 2010 – 2011?

1.4.3 Preguntas directrices.

Nos ayudaremos en el desarrollo de la investigación con las siguientes preguntas directrices:

- ¿Qué plataforma virtual utilizarán como un medio didáctico los docentes del área de Estudios Sociales del ISTEAM?
- ¿Cómo establecer el nivel de aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales, para mejorar el rendimiento académico?
- ¿Implementar una plataforma virtual como apoyo didáctico en la materia de Estudios Sociales ayudará al alcance de un aprendizaje significativo en el 7mo. Año de básica del ISTEAM?

1.4.4 Delimitación

- Espacial: Séptimo año de Educación General Básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez de Provincia del Tungurahua Cantón Ambato.
- Temporal: año lectivo 2010 - 2011
- Unidades de observación: Estudiantes de los séptimos años de educación básica.

1.5 Justificación

Los constantes avances tecnológicos que se encuentran a disposición de toda la población mundial por efectos de la globalización hacen que las Instituciones educativas inviertan ingentes cantidades de recursos económicos adquiriendo equipos informáticos, los mismos que no explotados de una manera eficiente, bien sea por el desconocimiento en su correcta utilización o debido también a la deficiente capacitación de los docentes en la aplicación de éstos al Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

El uso de herramientas que se apoyen en las TIC aplicadas al PEA, hacen que los estudiantes se sientan motivados de por sí, pues se sienten familiarizados puesto que la época que están viviendo es inminentemente virtual.

Momento crucial y único es el que estamos viviendo los docentes, puesto que el gobierno se halla comprometido en la actualización del currículo, dicha actualización ya hace mención de la integración de las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje, dando énfasis al desarrollo de aprendizajes significativos, al constructivismo social, entre otros aspectos.

El Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato se presta para la realización de esta investigación entre otras cosas por su carácter experimental, una de estas es el trabajo por áreas, lo cual permite detectar en un sector específico de estudiantes que ingresan al séptimo año de educación básica una deficiencia en el aprendizaje significativo. Es por esto que se plantea como alternativa, el buen uso de los recursos tecnológicos existentes en la Institución, como son los laboratorios de informática, red de cómputo y servicio de internet, incorporando a esto el recurso de plataformas virtuales disponibles en versión de software libre, sumado a esto la predisposición de la comunidad educativa de emprender en este proyecto que sin lugar a duda marcará un antes y un después en el contexto educativo institucional.

1.6 Objetivos

1.7 General

Emplear una Plataforma Virtual para alcanzar Aprendizajes Significativos en el área de Estudios Sociales de los discentes del séptimo año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis A. Martínez”.

1.7.1 Específicos

- Determinar la plataforma virtual que utilizarán como un medio didáctico los docentes del área de Estudios Sociales del ISTEAM, con el fin de establecer sus fortalezas.
- Establecer el nivel de aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales, con el propósito de mejorar el rendimiento académico.
- Implementar una plataforma virtual como apoyo didáctico en la materia de Estudios Sociales para el logro de un aprendizaje significativo en el 7mo. Año de básica del ISTEAM.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Con objeto de facilitar la actividad educativa y abaratar sus costos, desde mediados de los años noventa han empezado a proliferar las plataformas integradas para la creación de cursos completos para la Web, conocidas también como "plataformas virtuales" o "entornos de aprendizaje integrados". El rápido aumento que ha experimentado el número de plataformas que pueden agruparse bajo este rótulo habla a favor de su alto grado de aceptación e implantación.

A continuación se desarrollará un recorrido en el cual se pone de manifiesto el grado de interés que desde el punto investigativo tienen las TIC en el contexto educativo, y de manera específica lo que tiene que ver con el uso de las plataformas virtuales, no solo en relación al estudiante sino todos los actores del quehacer educativo, experiencias de la región especialmente, esto por la razón de que estamos unidos por una historia y realidad cultural - social y económica similar, lo cual hace que dichas vivencias fortalezcan nuestra investigación.

A nivel local podemos observar que desde el año 2006 en la provincia se ha empezado a utilizar con mayor frecuencia los recursos informáticos en forma de tutoriales, libros electrónicos, pero son pocos los antecedentes en cuanto al campo de las plataformas virtuales, especialmente en el nivel medio y casi nulo en el nivel primario que según la estructura educativa nacional corresponde a la educación básica.

Realizadas algunas investigaciones en la Universidad Técnica de Ambato, se encuentran algunos proyectos de los cuales cabe mencionar algunos que en parte refieren a nuestra investigación, por ejemplo, Según la investigación de Manuel Carvajal (2005:pág.193-194) en su libro, El internet como herramienta para desarrollar capacidades cognitivas, Procedimentales y Actitudinales en el área de Lenguaje y Comunicación en el Séptimo Año de Educación Básica en la Escuela “Unidad Nacional” periodo 2005 – 2006, indica que: “Es evidente que el uso de la tecnología de la información convierte al individuo en un ente de transformaciones. El poder de la información está disponible para cada ser humano que lo consulta en la red, y todo aquel que tenga acceso a internet tiene seguro el contacto con la información para enfrentar los nuevos retos de la sociedad actual”.

“Los millones de computadores conectados a internet, ofrecen todo tipo de informaciones y actividades, forman una enorme masa potencialmente valiosa para la educación, pero muy decepcionante si no se accede con una buena herramienta, y con buena metodología. No hay que olvidar que la mera incorporación de datos no constituye información, solo cuando existe un análisis de los datos es una estructura que permita acceder rápida y efectivamente a los mismos, se puede hablar de información”.

Como podemos apreciar en la investigación realizada arriba, ya se direcciona la mirada a la internet y hay que recalcar que en esta en particular a la educación primaria.

Vale destacar la investigación realizada por la Ingeniera Wilma Lascano (2006), por cuanto su aporte en cambio destaca el uso de la NTIC´s enfocándose en el Aprendizaje significativo.

En su libro Estrategia NTIC`s para fortalecer a construcción de aprendizajes significativos en la asignatura de Multimedia en el VI semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación en el período marzo – agosto 2006, justifica su propuesta así: “La integración de las Nuevas Tecnologías de la

Información y comunicación y su impacto en todos los campos de la actividad humana están imponiendo cambios de paradigmas en la educación, nuevas formas de concebir el PEA, así como recursos y elementos mediadores en el aula”.

Según Wilma Lascano (Estrategia NTIC`s para fortalecer a construcción de aprendizajes significativos en la asignatura de Multimedia en el VI semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación en el período marzo – agosto 2006:156), “la inserción de las NTIC`s en el sistema educativo ofrecen posibilidades de interacción, de comunicación, creando e innovando aprendizajes colectivos en el mundo globalizado de hoy, permitiendo que los actores del Proceso de Enseñanza Aprendizaje sean entes proactivos, dinamizadores y gestores de sus propios aprendizajes maestros y estudiantes aprendiendo a Haprender – Haprender, haprender a emprender, aprender a ser aplicando esta propuesta se tendrá un impacto más positivo en los estudiantes, docentes, autoridades y sociedad en general, permitiendo de esta manera ofertar a la sociedad profesionales altamente competentes y competitivos”.

En el plano regional, uno de los proyectos más ambiciosos encontramos en la República del Uruguay, implementado por el presidente Dr. Tabaré Vázquez, denominado Plan CEIBAL (Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea), desarrollado e implementado en el 6to año de la educación básica, en la cual utilizan la plataforma DOKEOS, cuyos principios rectores son:

- Derecho a la educación
- Democratización de la educación
- Nuevo concepto de alfabetización

En éste proyecto luego de analizar las diferentes plataformas virtuales, sus ventajas y desventajas, fortalezas y debilidades tanto en el plano técnico como pedagógico optaron por la implementación de DOKEOS.

La implantación de DOKEOS, en el proyecto CEIBAL, ha sido pensando no en reemplazar la tarea del docente, sino más bien como un complemento de la clase presencial, es decir que se complementa con el manejo de textos y otros materiales que el maestro utiliza en la clase.

Actualmente el proyecto CEIBAL, ha sido tomado en cuenta por las organizaciones anexas a las Naciones Unidas como un proyecto Piloto a nivel mundial.

Modelo Educativo Virtual Para Educación Básica, Media y Superior (Colegio acreditado. Experiencia pionera en educación virtual).- El 8 de octubre del 1998 se fundó en Colombia el primer colegio virtual de ibero América (Sonia Villalobos, Guillermo Cardona y Carlos González), Colegio Virtual Siglo XXI, con autorización de las autoridades educativas para certificar el estudio de alumnos de educación básica y media, quienes estudian de manera virtual, con el uso de las herramientas antes mencionadas y del cual se han graduado a la fecha 4 promociones de bachilleres.

Los alumnos asisten si quieren un solo día a la semana para realizar tutorías, desarrollar el aspecto de valores y socialización y hacer actividades deportivas y culturales. Su ubicación en las pruebas del ICFES de su primera promoción (puesto 55 a nivel de Bogotá), el haber sido declarado por COLCIENCIAS como proyecto de alta innovación tecnológica, el haber sido escogido por el IDEP (Instituto de investigación pedagógica de Bogotá) registrado por la cadena de televisión Discovery Chanel, le dan el reconocimiento como institución educativa del nivel básico. www.ave.edu.co

Igualmente Guillermo Cardona y Ligia Teresa Bello fundaron en Cajicá, Cundinamarca el Gimnasio Virtual San Francisco Javier, en el mes de noviembre del 2001, con una modalidad virtual pero con mayor opción de presencialidad según el interés y necesidades de los alumnos. Para el

desarrollo de los objetivos de formación se creó el Aula Virtual Educativa , plataforma que permite integrar todos los elementos antes mencionados y que es una opción para todas las instituciones que quieren incursionar en la virtualidad. www.gimnasiovirtual.edu.co

Según el portal EDUTEKA de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (2005:Internet) en cuanto a la utilización de las TIC en la asignatura de Estudios Sociales manifiesta que, las TIC son particularmente valiosas para enriquecer ambientes de aprendizaje en las Ciencias Sociales. Además, han transformado la forma en que estas se enseñan actualmente. Por estas razones, hoy en día existen una serie de herramientas tecnológicas que facilitan el aprendizaje tanto en ésta disciplina que como mencionamos anteriormente tienen mayor peso en los currículos de educación Básica y Media (historia, geografía, economía y ciencias políticas) como en la realización de proyectos que integren varias de estas disciplinas. Estas herramientas incluyen por una parte proyectos de clase, WebQuests y proyectos colaborativos (web 2.0) y, por la otra, recursos disponibles en Internet como mapas digitales, software, bases de datos y juegos de simulación, entre otros.

Según Henao Alvarez y otros (1999: Internet) Las experiencias e investigaciones reseñadas en este artículo evidencian el potencial que ofrecen las TIC para soportar el diseño e implementación de propuestas pedagógico-didácticas que estimulen el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas en la población con necesidades educativas, mejorando así sus posibilidades de acceso al sistema educativo regular y adquisición de aprendizajes académicos, sociales y culturales. No obstante, es necesario continuar realizando más y mejores estudios que, en el contexto socio-cultural colombiano, exploren y validen otras formas de utilizar las TIC para cualificar la educación de esta población.

Estudios acerca de la incidencia de las TIC **Javier Arbea, Francisco del Campo (2007: Internet)** Actualmente está ampliamente aceptado que el

aprendizaje significativo planteado en su origen por Ausubel y desarrollado después por Novak y Gowin (1988) es uno de los conceptos más útiles para mejorar el aprendizaje escolar (González y Novak, 1996; Guruceaga, 2001). Los estudiantes y alumnas llegan a las clases de Ciencias con un conjunto diverso de ideas propias o esquemas de conocimiento sobre distintos objetos y fenómenos. Estas ideas a menudo están en desacuerdo con las consideraciones científicamente aceptadas y conllevan errores o concepciones alternativas muy arraigadas en su estructura cognitiva. El aprendizaje significativo (en marcado contraste con el aprendizaje memorístico por repetición mecánica) es clave para facilitar el cambio conceptual necesario para paliar el problema de los errores conceptuales (González, Morón y Novak, 2001) y requiere unas condiciones mínimas que podemos reducir a tres: En primer lugar, el alumno tiene que querer llevar a cabo un proceso de aprendizaje significativo, es decir, tiene que mostrar una actitud favorable para enlazar nuevos conocimientos con conceptos que él mismo ya posee en su estructura cognitiva. En segundo lugar, debe tener una estructura cognitiva adecuada en la que estén presentes los conceptos más relevantes o inclusores. Y por último, los materiales de aprendizaje tienen que ser conceptualmente transparentes, en lo que se refiere al significado que se atribuye a los conceptos (González y Novak, 1996). Esto tiene implicaciones didáctico – pedagógicas para el profesorado, pues exige conocer la estructura cognitiva del alumno o alumna, planificar adecuadamente el currículo y la instrucción, y desarrollar la motivación necesaria en el alumnado para que tengan una actitud favorable hacia este tipo de aprendizaje (González e Iraizoz, 2001). Respondiendo a estos requerimientos, Novak desarrolló un instrumento que facilita un aprendizaje escolar más significativo a nuestro alumnado: el mapa conceptual. Los mapas conceptuales son útiles en el diseño de módulos instruccionales más lógicos y potencialmente significativos, y también para lograr que los materiales didácticos puedan ser conceptualmente más transparentes. También nos interesan como instrumentos para averiguar los conocimientos previos del alumnado y su evolución con relación a la instrucción (Guruceaga y González, 2004).

2.2 Fundamentación Filosófica

El Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato, enmarca su accionar filosófico en el paradigma crítico propositivo, y la investigación científica que se desarrollara está apoyada en éste.

2.3 Categorías Fundamentales

2.3.1 Gráficos de inclusión interrelacionados

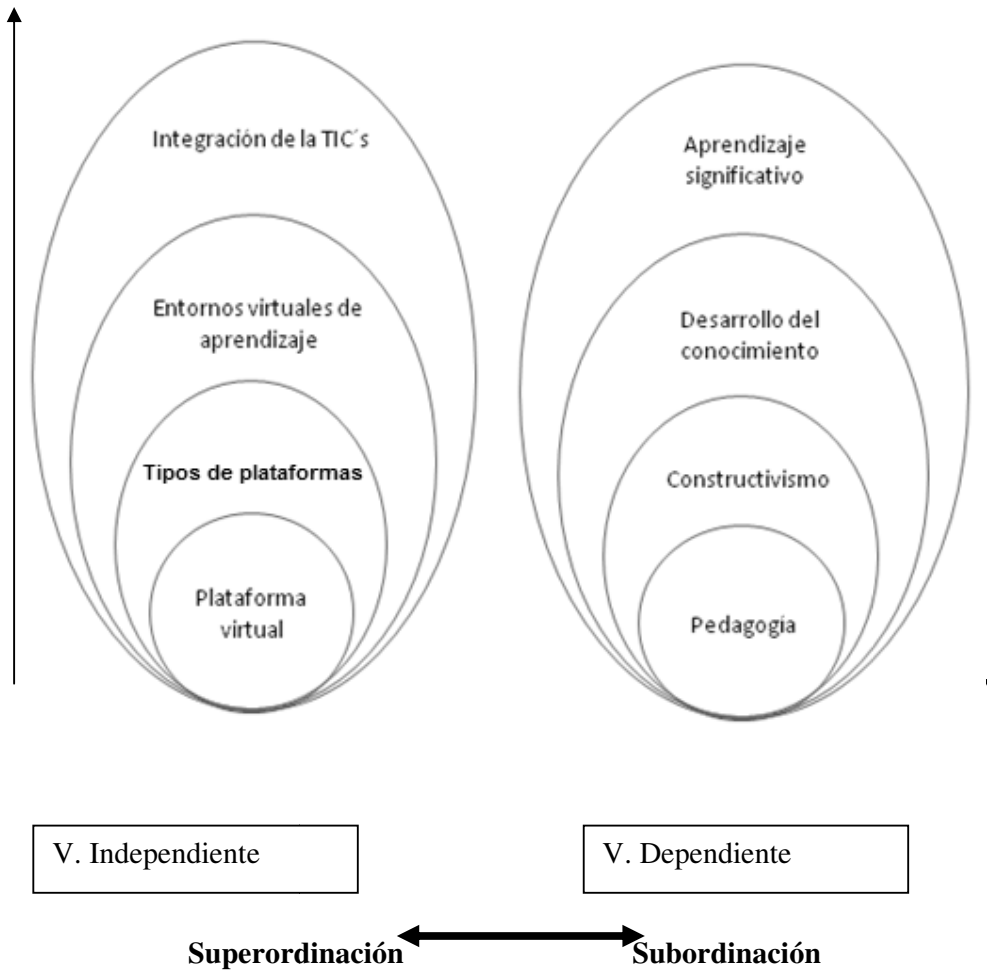


Gráfico 2 Gráficos de inclusión interrelacionados

2.4 Constelación de ideas

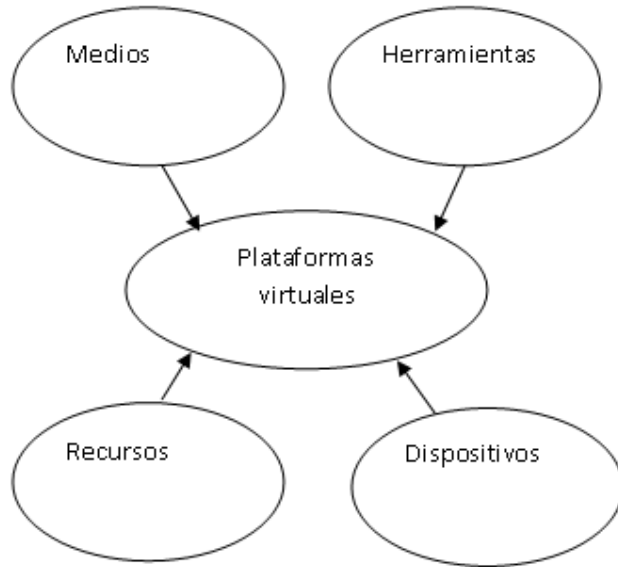


Gráfico 3 Representación de la variable independiente

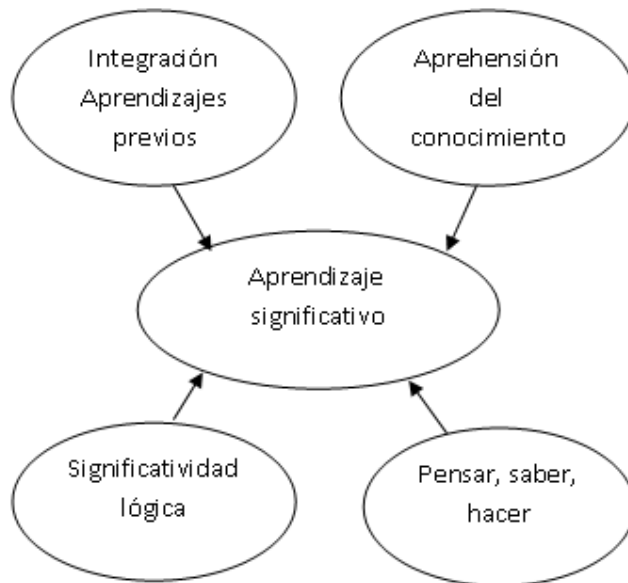


Gráfico 4 Representación de la variable dependiente

Tipos de plataformas virtuales

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.

VENTAJAS

- Facilidad de instalación
- Asistencia técnica ágil y rápida
- Testeadas 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

INCONVENIENTES

- Instalación en un único equipo (servidor), si se desea otra instalación hay que comprar otra licencia.

Ejemplos de algunas plataformas de tipo comercial:

- Angel
- VerticeLearning
- Blackboard
- Brihaspati
- Desire2Learn
- e-ducativa e-ducativa
- Edumate
- FirstClass
- Formacion E-learning(R)
- Knowledge Forum

- Authorware
- Plataforma Mediáfora Mediáfora
- Scholar360
- Studywiz
- WebCT
- Litmos
- CyberExtension

Plataformas de software libre:

Son plataformas que se pueden adquirir sin costo alguno. Entre las más populares estan Moodle, Dokeos, Claroline, y que actualmente han sido instaladas en la mayoría instituciones y en más 75 idiomas.

VENTAJAS

- 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.

Ejemplos de algunas plataformas de tipo software libre:

Tutor

Bodington

Claroline

Dokeos

KEWL

ILIAS

.LRN

LON-CAPA

Moodle

Sakai Project

LogiCampus

Plataformas de software propio:

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

VENTAJAS

- Facilidad de reajuste
- Formación de personal experto
- Modelo educativo en consonancia con la plataforma

INCONVENIENTES

- 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.

Ejemplos de algunas plataformas de tipo software propio:

- Agora Virtual
- Campus Virtual de la PUCP
- Aula Virtual USAT (LEBIR)

Integración de las TIC en la educación

Quando se introducen los ordenadores en el aula, las actividades dirigidas por el profesor disminuyen en beneficio del aumento de las actividades independientes y cooperativas; el enfoque didáctico tiende a ser más constructivista, las actividades facilitadas por el profesor se incrementan; los alumnos menos aventajados suelen recibir más atención del profesor que los más avanzados; el interés que muestra el

alumno hacia la tarea es, por lo general, mayor; el tipo de evaluación cambia, particularmente cuando el currículo está basado en proyectos, porque se toma más en cuenta el esfuerzo y el progreso de los alumnos; suelen incrementarse los comportamientos cooperativos en desmedro del trabajo aislado y competitivo; no todos los estudiantes aprenden las mismas cosas al mismo tiempo, tienden a integrar el pensamiento verbal y el visual (Visión General: Actualización y fortalecimiento de la educación general básica: Ministerio de educación 2010)

Entornos virtuales de aprendizaje: es una definición de conceptos que nos pueden aclarar la utilización de la frase aula virtual, ya que estos son entornos virtuales dedicados a el proceso enseñanza - aprendizaje.

Un entorno de aprendizaje es un espacio o comunidad organizada con el propósito de aprender. Para que tenga lugar de aprendizaje, han de estar presentes ciertos componentes que se definen desde una óptica interdisciplinar (Pulkinen et al., 1998):

- a) Funciones pedagógicas (actividades de aprendizaje, situaciones de enseñanza, materiales de aprendizaje, apoyo y autorización, evaluación, entre otros).
- b) Las tecnologías apropiadas (y como esa herramientas seleccionadas están conectadas con el modelo pedagógico).
- c) La organización social de la educación (espacio, calendario y comunidad)

Plataformas Virtuales.-

(Francisca Gómez Pontifica Universidad Católica de Valparaiso, Chile) La enorme difusión de las computadoras personales y la necesidad de ampliar el mercado, atrayendo a usuarios que frecuentemente rechazaban computadoras con interfaces de comandos monótonas, fueron las que dieron un gran impulso a la búsqueda de interfaces gráficas de usuario que permitan una interacción persona-computador más natural, utilizando para ello metáforas de un contexto

familiar, que evitaran la necesidad de tener que aprender y utilizar conceptos puramente informáticos.

En muy poco tiempo la interacción persona-computador ha creado un cuerpo propio, diferenciándose de otras materias, sin embargo los conceptos utilizados en ella proceden de: la Informática, la Psicología, Sociología, Diseño Gráfico y la Inteligencia Artificial.

Con anterioridad a tener acceso a Internet, la educación a distancia hacía uso de los medios tradicionales, el teléfono, la televisión, el correo postal, etc. Los profesores, hacían llegar sus enseñanzas de forma asíncrona a los estudiantes matriculados a distancia. Desde hace algunos años, la educación a distancia utiliza una nueva tecnología, Internet, que ha llegado a ser ampliamente aceptado en instituciones de educación superior. La Word Wide Web se ha mostrado como un medio poderoso, para distribuir los cursos de formación.

Muchas Universidades e instituciones formativas utilizan los cursos virtuales para atraer a estudiantes, que no pueden asistir a los colegios y las universidades tradicionales por distintas razones. La mayoría de estos estudiantes se matricula en instituciones de aprendizaje a distancia, para conseguir un diploma o aumentar sus habilidades profesionales y así poder tener una promoción laboral. Además, las universidades virtuales actúan de forma diferente a las universidades tradicionales, ofreciendo formación sin necesidad de clases presenciales y facilitando materiales e instrucciones basadas en la Web.

Existen diferentes métodos para desarrollar cursos Web. Aunque la configuración en general de los documentos Web están desarrollados en HTML, no es necesario saber programar en HTML para desarrollar el curso a través de la Web. Esto es debido a los desarrollos software que convierten documentos a formato HTML,

o proporcionan un front-end que permite crear un documento usando un procesador de texto normal.

Hoy por hoy la tecnología no descansa y se ofrecen múltiples opciones de herramientas a considerar que se podrían usar (tanto comercialmente como los desarrollados por las universidades), y que hay que seleccionar cuidadosamente. Las herramientas de desarrollo de cursos Web pueden ser consideradas como un banco de trabajo por reunir texto, gráficos, vídeo, y los archivos audio, además ofrece características adicionales como el tablón de anuncios, chat, correo electrónico, grupos de discusión, calendarios, y valoración en línea.

De acuerdo a los estudios realizados, y a pesar de todas las herramientas desarrolladas no se ha llegado a establecer un estándar que permita establecer como los cursos pueden ser creados y distribuidos en la web, que pueda ser usados para crear material de cursos y dar acceso a estudiantes de sitios remotos.

En los últimos años la educación a distancia, usando internet como medio de comunicación, se ha convertido en un medio ampliamente aceptada en instituciones de educación superior y en consecuencia el World Wide Web ha sido reconocido como un poderoso medio para distribuir cursos basados en información. Cientos de cursos en casi todas las áreas puede ser accedidos desde sitios web.

Hay muchos cursos ya desarrollados y otros se encuentran en desarrollo (ambos comercialmente y como proyectos de universidad), pero no parece existir ninguna estandarización e interoperatividad entre ellos, lo que no hará posible el intercambio de materiales entre cursos.

Muchas veces las decisiones tecnológicas son tomadas por personal técnico, basándose en su experiencia personal, por influencia de proveedores, o por

publicaciones en revistas. Este tipo de decisiones hace que el proceso no tenga en cuenta las necesidades y capacidades de los clientes y usuarios. Dado que la implementación de una plataforma estándar afectará directamente tanto a los formadores como a los estudiantes, es importante que en las decisiones de su proceso de desarrollo estén involucrados.

Para identificar que herramientas podemos tener a nuestra disposición, podemos acudir a revistas, presentaciones, referencias en internet, grupos de discusión, y materiales publicado por los vendedores de estos productos.

Entre los productos posibles de seleccionar destacamos los siguientes:

Plataformas comerciales

- FirstClass
- WebCT
- eCollege.
- Blackboard

Plataformas a medida (muchas de universidades y centros de formación)

- “Campus Virtual” UTPL

Plataformas de investigación y colaboración

Moodle – DOKEOS – CLAROLINE

Pedagogía.-

Algunos autores la definen como ciencia, arte, saber o disciplina, pero todos están de acuerdo en que se encarga de la educación, es decir, tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo; o también puede decirse que la pedagogía es un conjunto de normas, leyes o principios que se encargan de regular el proceso educativo.

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

sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos. (Contreras Carlady: 2006)

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

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

Otros autores como Ortega y Gasset (1950), ven la pedagogía como una corriente filosófica que llega a ser la aplicación de los problemas referidos a la educación, de una manera de sentir y pensar sobre el mundo. La Pedagogía como ciencia no puede consistir únicamente en un amontonamiento arbitrario de reivindicaciones, convicciones y experiencia relativas a la educación. La pedagogía en su total sentido ha de abarcar la totalidad de los conocimientos educativos y adquirirlos en fuentes examinada con rigor crítico y exponerlos del modo más perfecto posible, fundándolos en bases objetiva e infiriéndolos, siempre que se pueda en un orden lógico.

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

1.- La pedagogía como arte: este autor niega que la pedagogía sea un arte pero confirma que la educación si lo es. Arte: "modo en que se hace o debe hacerse

una cosa. Actividad mediante la cual el hombre expresa estéticamente algo, valiéndose, por ejemplo, de la materia, de la imagen o todo.

- 2.- La pedagogía como técnica: por técnica, según el diccionario Kapelusz de la lengua española entendemos, un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte [13]. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar.
- 3.- La pedagogía como ciencia: la pedagogía cumple con las características principales de la ciencia, es decir, tiene un objeto propio de investigación, se ciñe a un conjunto de principios reguladores, constituye un sistema y usa métodos científicos como la observación y experimentación.
 - Clases de pedagogía:
 - Pedagogía normativa
 - Pedagogía descriptiva
 - Pedagogía teológica

Constructivismo

Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea. (Sanhueza Gladis: 2001)

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende sobre todo de dos aspectos:

- 1.- De la representación inicial que se tiene de la nueva información y,
- 2.- De la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto.

En definitiva, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

El Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce:

- Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget)
- Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky)
- Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel)

Una estrategia adecuada para llevar a la práctica este modelo es “El método de proyectos”, ya que permite interactuar en situaciones concretas y significativas y estimula el “saber”, el “saber hacer” y el “saber ser”, es decir, lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal.

En este Modelo el rol del docente cambia. Es moderador, coordinador, facilitador, mediador y también un participante más. El constructivismo supone también un clima afectivo, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los alumnos y alumnas se vinculen positivamente con el conocimiento y por sobre todo con su proceso de adquisición.

El profesor como mediador del aprendizaje debe:

- Conocer los intereses de alumnos y alumnas y sus diferencias individuales (Inteligencias Múltiples)
- Conocer las necesidades evolutivas de cada uno de ellos.
- Conocer los estímulos de sus contextos: familiares, comunitarios, educativos y otros.

Desarrollo Intelectual

El conocimiento intelectual es la apropiación de los objetos que no pueden sernos presentados por los sentidos (mediadores), a los cuales no pueden estimular. Estos objetos son los modos de ser de las cosas y sus relaciones, qué son, qué valen, por qué y para qué son, etcétera.

Recuérdese que los conocimientos logrados a través de diversos procesos y etapas pueden servir para adquirir nuevos conocimientos, y a la vez constituyen un andamiaje, el cual es, por lo tanto, la posesión o incorporación a nuestra vida de conocimientos dispuestos a ser actualizados. Por ello suele llamársele saber potencial, para diferenciarlo de la utilización práctica y efectiva de esos conocimientos que se denominan saber actual. Asimismo recibe el nombre de saber la terminación del proceso psíquico en que se conoce o se aprehende algo.

Piaget (1967), parte del punto de vista de que como todos los organismos se adaptan a su ambiente, tienen que poseer alguna forma de estructura u organización que haga posible la adaptación. Así, pues, considera que la organización y la adaptación son las invariantes fundamentales del funcionamiento.

Por otra parte, como Piaget considera que el funcionamiento intelectual es tan sólo un caso especial del funcionamiento biológico especial, considera que la organización y la adaptación son esenciales también para el primero.

Además, la adaptación puede subdividirse en dos componentes estrechamente entrelazados, los de la asimilación y de la acomodación.

El primero designa a un cambio de los elementos de la situación (por ejemplo, experiencia o alimento) de manera que puedan quedar incorporados en la estructura del organismo (por ejemplo, el sistema intelectual o digestivo) a fin de que el organismo se adapte a la situación.

El último término implica la modificación de la estructura del organismo (por ejemplo, en el sistema intelectual o digestivo) para los mismos fines de adaptación a la situación.

Sin embargo, es importante señalar que, según Piaget en su obra *El lenguaje y el pensamiento en el niño* (1931), el pensamiento aparece antes que el lenguaje, este último tiene que ajustarse al primero, y aunque un sistema lingüístico socialmente compartido puede desempeñar algún papel en el desarrollo del pensamiento, es perfectamente insuficiente para explicar los orígenes de este último.

Aprendizaje significativo.-

Pensamiento, sentimiento y acción. Aprendizaje significativo es también el constructo central de la Teoría de Educación de Novak (1988, 1998). Ya Ausubel (1976, 2002) delimita el importante papel que tiene la predisposición por parte del aprendiz en el proceso de construcción de significados, pero es Novak quien le da carácter humanista al término, al considerar la influencia de la experiencia emocional en el proceso de aprendizaje. “Cualquier evento educativo es, de acuerdo con Novak, una acción para intercambiar significados (pensar) y sentimientos entre el aprendiz y el profesor” (Moreira, 2000 a, pág. 39/40). La negociación y el intercambio de significados entre ambos protagonistas del evento educativo se constituyen así en un eje primordial para la consecución de aprendizajes significativos. Otra aportación muy importante de Novak son los mapas conceptuales.

Según Ausubel (2002), aprender significativamente o no forma parte del ámbito de decisión del individuo, una vez que se cuenta con los subsumidores y con un material que reúne los requisitos pertinentes de significatividad lógica. El papel del sujeto ya es destacado, tanto por Ausubel como por Novak, como acabamos de ver. La idea de aprendizaje significativo como proceso en el que se comparten significados y se delimitan responsabilidades está, no obstante, desarrollada en profundidad en la Teoría de Educación de Gowin (1981). Como elementos de un evento educativo, el profesor, el aprendiz y los materiales educativos del

currículum constituyen un eje básico en el que, partiendo de éstos últimos, las personas que lo definen intentan deliberadamente llegar a acuerdos sobre los significados atribuidos. "La enseñanza se consume cuando el significado del material que el alumno capta es el significado que el profesor pretende que ese material tenga para el alumno." (Gowin, 1981, pág. 81). Gowin también aporta un instrumento de metaaprendizaje: la V heurística o epistemológica.

Un constructo subyacente. Aprendizaje significativo puede considerarse una idea suprateórica que resulta compatible con distintas teorías constructivistas, tanto psicológicas como de aprendizaje, subyaciendo incluso a las mismas (Moreira, 1997). Es posible, por ejemplo, relacionar la asimilación, la acomodación y la equilibración piagetianas con el aprendizaje significativo; se pueden también correlacionar los constructos personales de Kelly con los subsumidores; cabe interpretar la internalización vygotskyana con la transformación del significado lógico de los materiales en significado psicológico, lo mismo que es destacable el papel de la mediación social en la construcción del Conocimiento; podemos también concluir que el aprendizaje será tanto más significativo cuanto mayor sea la capacidad de los sujetos de generar modelos mentales cada vez más explicativos y predictivos.

Un proceso crítico. El aprendizaje significativo depende de las motivaciones, intereses y predisposición del aprendiz. El estudiante no puede engañarse a sí mismo, dando por sentado que ha atribuido los significados contextualmente aceptados, cuando sólo se ha quedado con algunas generalizaciones vagas sin significado psicológico (Novak, 1998) y sin posibilidades de aplicación. Es crucial también que el que aprende sea crítico con su proceso cognitivo, de manera que manifieste su disposición a analizar desde distintas perspectivas los materiales que se le presentan, a enfrentarse a ellos desde diferentes puntos de vista, a trabajar activamente por atribuir los significados y no simplemente a manejar el lenguaje con apariencia de conocimiento (Ausubel, 2002). Nuevamente es Moreira (2000 b) quien trata de modo explícito el carácter crítico del aprendizaje significativo; para ello integra los presupuestos ausubelianos con la

enseñanza subversiva que plantean Postman y Weingartner (1969, citados por Moreira, 2000 b). Al identificar semejanzas y diferencias y al reorganizar su conocimiento, el aprendiz tiene un papel activo en sus procesos de aprendizaje. Como Gowin plantea, ésta es su responsabilidad, y como Ausubel señala, depende de la predisposición o actitud significativa de aprendizaje. Esta actitud debe afectar también a la propia concepción sobre el conocimiento y su utilidad. Debemos cuestionarnos qué es lo que queremos aprender, por qué y para qué aprenderlo y eso guarda relación con nuestros intereses, nuestras inquietudes y, sobre todo, las preguntas que nos planteemos.

2.5 Hipótesis

El uso de una plataforma virtual permitirá alcanzar aprendizajes significativos de los discentes del séptimo año de educación básica del ISTEAM en el año lectivo 2010 – 2011.

2.6 Señalamiento de variables de la hipótesis

Variable Independiente.-

Plataforma Virtual

Variable dependiente.-

Aprendizaje Significativo

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Modalidad básica de la investigación

La modalidad de investigación que se ha elegido para la presente investigación se enmarca en un estudio de tipo cuali – cuantitativo el cual se desarrolló en dos etapas: una cuantitativa descriptiva correlacional y otra cualitativa o interpretativa.

Para la etapa cuantitativa, se diseñarán instrumentos de medición que se aplicará a la población, que serán estudiantes de séptimo año de educación básica.

Para la fase cualitativa del estudio se definirá como categorías previas de análisis: las actitudes de los estudiantes frente al uso de las plataformas virtuales. Pretendo observar de forma global, qué sucede en una realidad concreta (la clase de Estudios Sociales) en la que participan un grupo de alumnos y su profesor, al introducir unos cambios determinados. Con todo, lo anterior no excluye el que centre mi atención en unos determinados sucesos más que en otros.

3.2 Nivel o tipo de investigación

Exploratoria:

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

Descriptiva:

Por cuanto se caracteriza las particularidades del problema en lo que respecta a su origen y desarrollo.

De Campo:

Que permitirá adentrarse a la realidad que se va a investigar

3.3 Población y muestra

El tipo de muestreo que se ha elegido es el probabilístico al azar por cuanto como afirma **Luis Herrera y otros (2004: 108 – 109)**, todo elemento de la población tiene la misma probabilidad de ser parte de la muestra del universo en los cuales se hace presente el problema de investigación.

La población o universo del séptimo año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez de Ambato está integrada por 160 que constituye el total de los estudiantes que se matricularon en el año 2009 – 2010.

La encuesta se calculará utilizando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{pqN}{(N-1)\frac{E^2}{K^2} + pq}$$

En donde:

n = Tamaño de la muestra = ?

p = constante de probabilidad de ocurrencia = 0.5

q = constante de probabilidad de no ocurrencia = 0.5

N = Población = 470

E = Error de muestreo 8%

k = Coeficiente de corrección del error = 2

Entonces:

$$n = \frac{pqN}{(N-1)\frac{E^2}{K^2} + pq}$$
$$40$$

$$n = \frac{0,2544 + 0,25}{0,2544 + 0,25}$$

n = 79 estudiantes.

$$n = \frac{0.5 \times 0.5 \times 160}{(160-1)\frac{0.08^2}{2^2} + 0.5 \times 0.5}$$

3.4 Operacionalización de variables

3.4.1 Variable independiente: plataforma virtual

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Plataforma virtual:</p> <p>Es un espacio o comunidad organizada en una denominada Aula Virtual con el propósito de aprender. Para que tenga lugar de aprendizaje colaborativo, han de estar presentes ciertos componentes que se definen desde una óptica interdisciplinar, apoyados en las TIC.</p>	<p>Aula virtual</p> <p>Aprendizaje colaborativo</p> <p>TIC</p>	<p>Material multimedia</p> <p>Internet</p> <p>Recursos web</p> <p>Motivador</p> <p>Función social</p> <p>Comunidad de ideas</p> <p>Televisión</p> <p>Video</p> <p>Cámara de video</p> <p>Pizarras digitales</p> <p>Internet</p>	<p>¿Con que frecuencia el profesor hace uso del material didáctico audio-visual en las clases de EESS?</p> <p>a) Siempre b) A veces c)Nunca</p> <p>¿Cree usted que el trabajo colaborativo ayuda a entender mejor la materia?</p> <p>a) Si b) No c) No sabe</p> <p>¿Utiliza internet para obtener Información que ayude a mejorar su Aprendizaje en Estudios Sociales?</p> <p>a) Siempre b) A veces c)Nunca</p>	<p>Encuesta a los estudiantes, mediante cuestionario</p>

3.4.2 Variable dependiente.- Aprendizaje significativo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Aprendizaje significativo:</p> <p>El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal.</p>	<p>Relación de nuevos conocimientos</p> <p>Estructura cognitiva</p> <p>Aprendizaje sustantivo, no literal</p>	<p>Fácil análisis de lecturas.</p> <p>Expresar ideas claras sobre el área de estudio.</p> <p>Motivación por relacionar los nuevos conocimientos con los anteriores.</p>	<p>¿Cuándo comprende los contenidos se motiva para el siguiente tema? a) Si b) No</p> <p>¿Puede usted emitir sus propias conclusiones del tema tratado en clase? a) Fácilmente b) Con dificultad c) Con ayuda de profesor</p> <p>¿Los temas de mi interés los relaciono con mi entorno? a) Siempre b) A veces c) Nunca</p>	<p>Encuesta a los estudiantes, mediante cuestionario</p> <p>Diseñar y aplicar un instrumento de evaluación con el fin de observar el nivel de aprendizaje Significativo.</p>

3.6 Plan de recolección de información

Con el propósito de cumplir con los objetivos que se propone en la presente investigación educativa se desarrollarán Encuestas dirigidas a los estudiantes de los séptimos años.

3.7 Plan de procesamiento y análisis

Una vez recolectados los datos se procesarán estadísticamente, y luego analizados en base a los instrumentos que se determinó serán utilizados para recolectar la información, estos serán tabulados y sus resultados se representarán en forma gráfica para su mejor comprensión.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de resultados

Pregunta 1. ¿Con que frecuencia el profesor hace uso del material didáctico audio-visual en las clases de Estudios Sociales?

Tabla 1 Uso de material audiovisual por el docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA(f)	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	44	56%
Nunca	35	44%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchalí

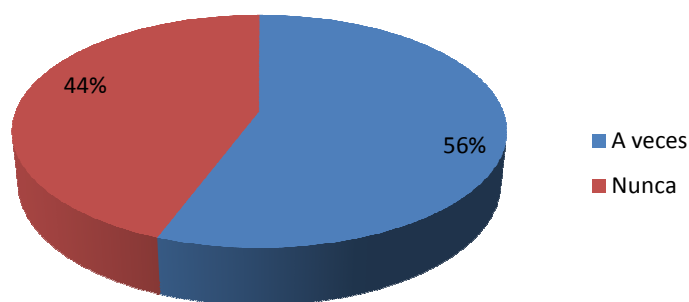


Gráfico 5 Uso de material audiovisual por el docente

Como podemos observar en la representación gráfica, a la pregunta formulada, la alternativa con mayor votación es “Nunca” con un 56%, mientras que el 44% indica que el docente utiliza material didáctico audiovisual en las clases de Estudios Sociales, la alternativa de “siempre” no registra votación.

Lo anterior podemos interpretar que existe una deficiencia en cuanto al uso de materiales innovadores, motivadores, material potencialmente significativo que debería aplicarlo en el PEA, con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo, el docente de ésta época de cambios y transformaciones, debe buscar capacitarse en lo que corresponde a las TIC, para hablar el mismo lenguaje que los estudiantes y conocer sus expectativas en cuanto a la forma que ellos reciben la información.

Pregunta 2. ¿Cree usted que el trabajo colaborativo ayuda a entender mejor la materia?

Tabla 2. Nivel de aceptación de trabajo colectivo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	
	(f)	PORCENTAJE
Si	79	100%
No	0	0%
No sabe	0	0%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchalí

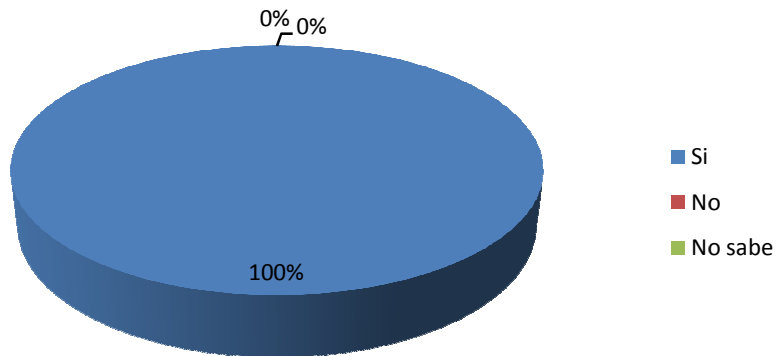


Gráfico 6 Nivel de aceptación de trabajo colectivo

El total de la población encuestada que corresponde al 100% como apreciamos en la grafica afirma de manera categórica que el trabajo colaborativo ayuda a entender mejor la materia, las alternativas “No” y “no sabe” no registran votación.

Esto debemos de interpretarlo como la aceptación de los principios que rigen a las TIC, el aprendizaje colaborativo, y como los estudiantes están inmersos de lleno en la nueva sociedad de la información, así lo aceptan, por parte de los docentes entonces queda comprender esta necesidad para aprovechar la iniciativa y apuntalar el PEA con el fin de obtener mejores resultados.

Pregunta 3. ¿Utiliza internet para obtener Información que ayude a mejorar su Aprendizaje en Estudios Sociales?

Tabla 3 Uso de internet como fuente de información

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	22	28%
A veces	49	72%
Nunca	8	0%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchalí

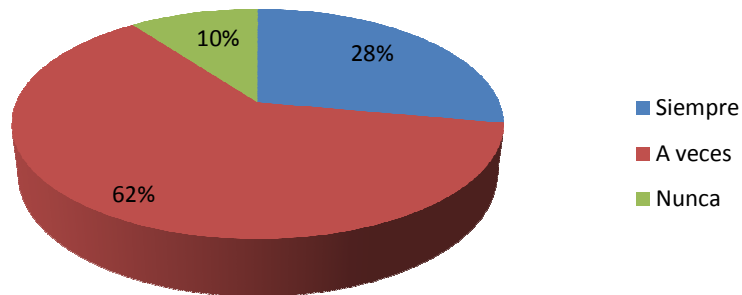


Gráfico 7 Uso de internet como fuente de información

Como podemos observar el 72% de la población encuestada afirma que utiliza “siempre” la internet como fuente de información, un 28% dice a veces, y la alternativa “nunca” no registra votación.

Si analizamos las respuestas la cifra más significativa para la investigación es la cifra de 0%, porque nos da a entender que la primera fuente de consulta es la red, esto debido a la masificación de este servicio, hoy en día, una porcentaje importante de la población tiene servicio de internet de banda ancha en sus hogares, y el restante hace uso de los cyber para conseguir el servicio. Este aspecto se debe aprovechar puesto que la internet se constituye en un material potencialmente significativo, y que predispone a los discentes al aprendizaje.

Pregunta 4. ¿Conoce el manejo de herramientas educativas de internet?

Tabla 4. Manejo de herramientas educativas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS (f)	PORCENTAJE
Si	77	97%
No	2	3%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchali

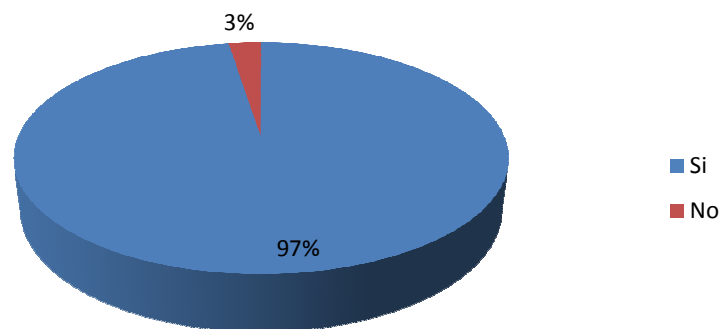


Gráfico 8 Manejo de herramientas educativas

Según se observa la representación gráfica el 97% de encuestados reconoce saber manejar herramientas educativas de internet, 3% de la población seleccionada como muestra dice no conocer.

Esto se explica por cuanto en la Institución se ha utilizado blogs y grupos, como técnicas de aprendizaje, y además nos da la pauta para entender que los discentes están en capacidad de manejar recursos TIC, para un niño en edad escolar la tecnología se le hace algo completamente amigable puesto que son nativos digitales, ellos conviven con ella diariamente en los hogares en sus computadoras y aparatos de telefonía celular y consolas de juegos.

Pregunta 5. ¿De las herramientas web cual cree usted que han ayudado a su aprendizaje?

Tabla 5. Uso de herramientas web

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	
	(f)	PORCENTAJE
Grupos de yahoo	79	42%
Chat	68	37%
Blog	39	21%
Total	186	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchalí

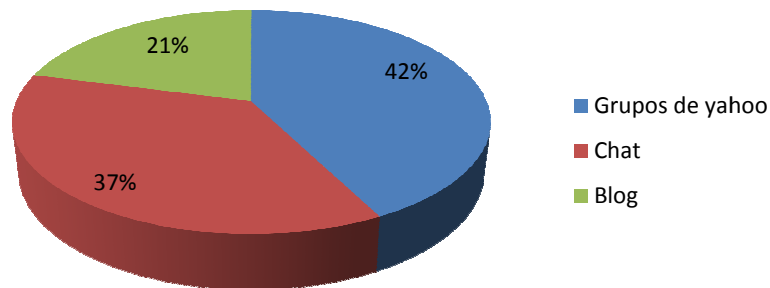


Gráfico 9. Uso de herramientas web

La representación gráfica muestra cuales son las herramientas que los estudiantes utilizan con mayor frecuencia con el fin de de ayudarse en el aprendizaje, un 42% manifiesta, los grupos de yahoo, el chat 37%, y los blog 21%.

La interpretación que se le debe dar a las respuestas obtenidas es que constituyen una ventaja para el proyecto que se está llevando a cabo, pues al tratar de aplicar un nuevo método de estudio, como puede ser la implementación de una plataforma educativa virtual, ellos ya han desarrollado la destreza del manejo de herramientas como los blog, grupos y chat, que son parte integral de éstas, por lo que nos estaríamos beneficiando y mejorando los resultados del PEA.

Pregunta 6. ¿El material audiovisual interactivo motiva su aprendizaje?

Tabla 6. Motivación por uso de material audiovisual

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS (f)	PORCENTAJE
Mucho	75	95%
Medianamente	4	5%
Nada	0	0%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchali

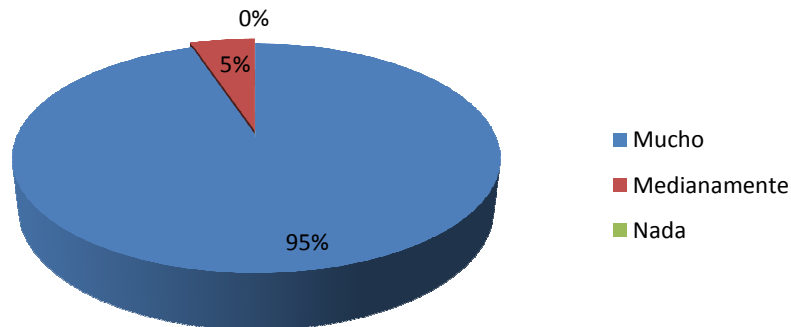


Gráfico 10 Motivación por uso de material audiovisual

Ante la pregunta planteada, la población encuestada se manifiesta en un 95% que el material audiovisual interactivo motiva su aprendizaje, un 5% dice medianamente, y 0% da la alternativa “nada”.

La interpretación que podemos dar a estas afirmaciones es que mayormente se aprende viendo, si el docente entonces desea mantener a los alumnos motivados debe presentar material didáctico que incentive y predisponga al aprendizaje, entonces se puede decir que el material audiovisual se convierte en otro “material potencialmente significativo”, nuevamente como docentes debemos de aprovechar esta fortaleza con el objeto de alcanzar aprendizajes significativos.

Pregunta 7. ¿Cuándo comprende los contenidos se motiva para el siguiente tema?

Tabla 7. Comprensión y motivación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS (f)	PORCENTAJE
Si	79	100%
No	0	0%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchalí

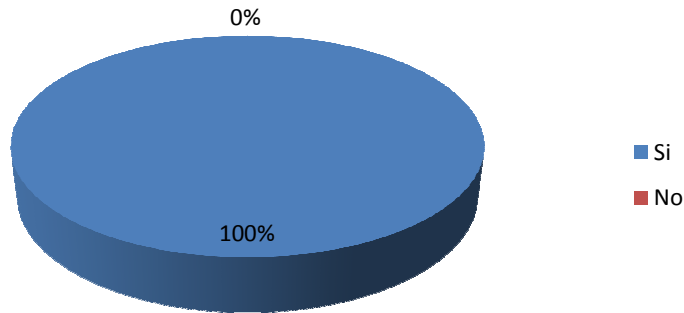


Gráfico 11. Comprensión y motivación

Gráficamente se observa lo siguiente, el total de la población encuestada es decir el 100%, manifiesta que cuando comprende los contenidos se siente motivado para el nuevo tema y la alternativa “No” no registra votación.

Entonces interpretando estos datos numéricos encontramos otro elemento necesario para el logro de los aprendizajes significativos, esto es la predisposición del discente a relacionar los nuevos conocimientos con su estructura cognitiva, puesto que cuando el alumno no está dispuesto a relacionar los nuevos conocimientos con los que ya posee, prefiere aprender de memoria en lugar de comprender el conocimiento.

Pregunta 8. ¿Puede usted emitir sus propias conclusiones del tema tratado en clase?

Tabla 8. Capacidad de emitir conclusiones

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Fácilmente	44	67%
Con dificultad	6	8%
Con ayuda del profesor	29	25%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchalí

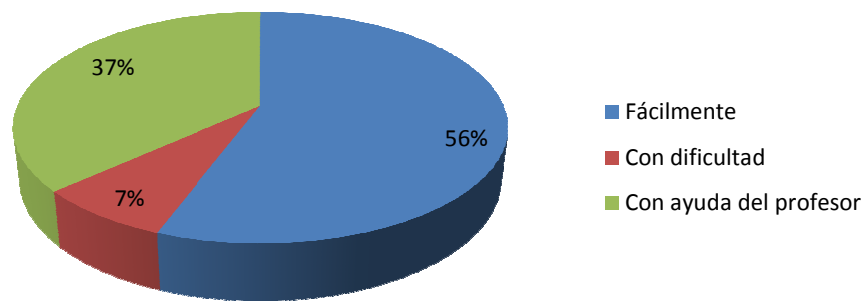


Gráfico 12. Capacidad de emitir conclusiones

Las respuestas obtenidas reflejan los siguientes resultados 67% indica que puede emitir sus conclusiones con facilidad, el 25% dice que con la ayuda del profesor, y el 6% responde que con dificultad.

Siendo el 67% un alto porcentaje el 33% restante no puede canalizar sus ideas y requieren la ayuda del docente y compañeros o ellos mismos pero con dificultad, estas son las justificaciones que se encuentran en el camino y que se espera solucionar mediante la presente investigación, puesto que así mismo en otras preguntas encontramos elementos importantes que nos van a permitir llegar a un aprendizaje significativo.

Pregunta 9. ¿Los temas de mi interés los relaciono con mi entorno?

Tabla 9. Nivel de relación temas – entorno

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS (f)	PORCENTAJE
Siempre	31	39%
A veces	46	58%
Nunca	2	3%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchalí

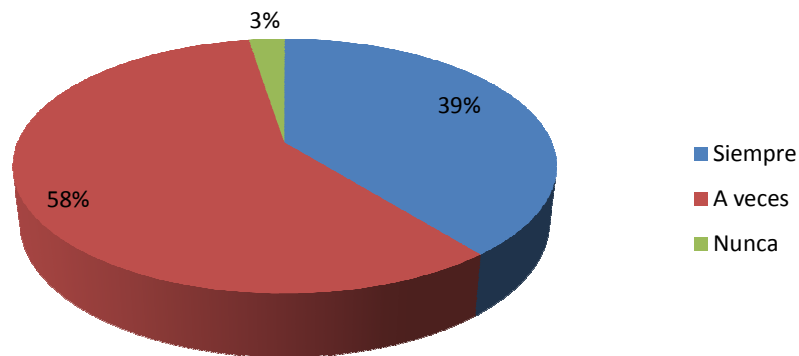


Gráfico 13. Nivel de relación temas – entorno

La grafica muestra que el 58% manifiesta que no relaciona los temas que se tratan en clase con su entorno, el 39% responde que solo a veces lo hace, y el 3% dice nunca hacerlo.

La interpretación que se le da a estas afirmaciones de los estudiantes es que no se consigue llegar con un aprendizaje significativo, sino únicamente memorístico, el estudiante fuera de su nicho educativo deja de lado el aspecto cognitivo al margen, esto debido a que en casa él se sumerge en aspectos que llaman su atención como son Tv, video juegos, la internet, y es justamente en este espacio en donde se pretende llegar mediante el proyecto, con esto nos apropiaremos de este espacio que se pierde por el mal uso de los recursos como la internet.

Pregunta 10. ¿Considera de gran importancia en su aprendizaje de Estudios Sociales el uso de plataformas virtuales e internet?

Tabla 10. Importancia del uso de plataformas virtuales en Estudios Sociales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS (f)	PORCENTAJE
Si	78	99%
No	1	1%
Total	79	100%

Fuente: Estudiantes de 7mo año de básica del ISTEAM

Realizado por: Luis Anchalí

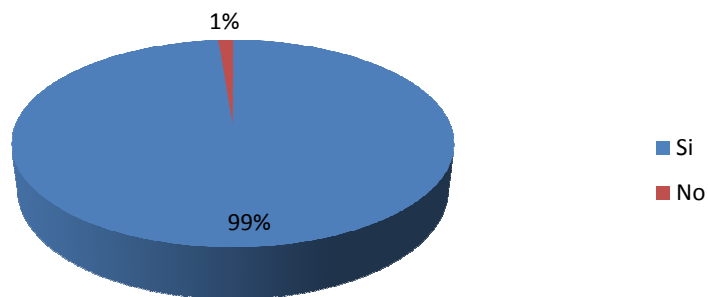


Gráfico 14. Importancia del uso de plataformas virtuales en Estudios Sociales

Los discentes encuestados en un 99% se muestran a favor del uso de plataformas virtuales e internet como método de aprendizaje dentro del proceso, y solo 1% se muestra contrario.

La interpretación que se puede dar no es otra que entender las necesidades metodológicas que el discente de la sociedad de la información necesita, comprender que herramientas educativas como las plataformas virtuales y la internet son de aplicación urgente en nuestro maletero de herramientas que llevamos diariamente a la tarea educativa.

4.2 Verificación de la hipótesis

4.2.1 Hipótesis

El uso de una plataforma virtual permite alcanzar aprendizajes significativos de los discentes del séptimo año de educación básica del ISTEAM en el año lectivo 2010 – 2011.

La validación de la hipótesis se realiza a partir de las encuestas dirigidas a los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica del Instituto Superior Tecnológico Luis A. Martínez. Tomando como variable independiente la pregunta No. 3 y variable dependiente las respuestas de la pregunta No. 8.

Planteamiento de la Hipótesis

Modelo Lógico

Hipótesis Nula(H_0): El uso de una plataforma virtual NO permite alcanzar aprendizajes significativos de los discentes del séptimo año de educación básica del ISTEAM en el año lectivo 2010 – 2011.

Hipótesis Alternativa(H_1): El uso de una plataforma virtual SI permite alcanzar aprendizajes significativos de los discentes del séptimo año de educación básica del ISTEAM en el año lectivo 2010 – 2011.

Modelo Matemático

Hipótesis Nula (H_0): Observado (O) = Esperado (E)

Hipótesis Alternativa (H_1): Observado (O) \neq Esperado (E)

Modelo Estadístico

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

Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

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

$$gl = (3-1) (3-1)$$

$$gl = (2) (2)$$

$$gl = 4$$

Buscamos el valor de x^2_t en la tabla de distribución de Chi cuadrada con 4 grados de libertad y un nivel de significancia de 0, 05. (Anexo 2)

Se encuentra el siguiente valor:

$$x^2_t = 9.488$$

Zona de aceptación y de rechazo

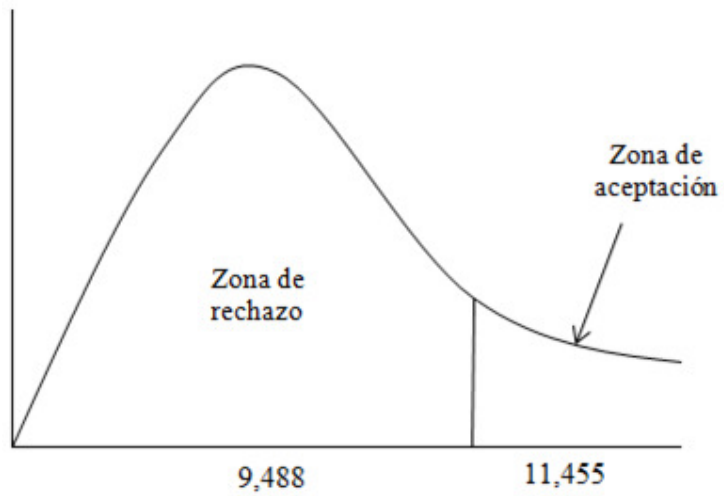


Gráfico 15 . Zona de aceptación y rechazo

Regla de decisión

Se acepta la hipótesis alternativa si el chi cuadrado calculado (X^2_c) es mayor que el chi cuadrado tabular (X^2_t)

$$R(H_1): X^2_c > X^2_t$$

$$R(H_1): 11,455 > 9,488$$

4.3 Cálculo de χ^2

VD Preg. #8		VI Preg. #3		¿Utiliza internet para obtener Información que ayude a mejorar su Aprendizaje en Estudios Sociales?		
				Siempre	A veces	Nunca
¿Puede usted emitir sus propias conclusiones del tema tratado en clase?	Fácilmente		18	23	3	44
	Con dificultad		2	4	0	6
	Con ayuda de profesor		2	22	5	29
	TOTAL		22	49	8	79

Tabla 11 Cruce de valores de frecuencias observadas (O)

VD Preg. #8		VI Preg.# 3		¿Utiliza internet para obtener Información que ayude a mejorar su Aprendizaje en Estudios Sociales?		
				Siempre	A veces	Nunca
¿Puede usted emitir sus propias conclusiones del tema tratado en clase?	Fácilmente		12,253	27,291	4,456	44
	Con dificultad		1,671	3,722	0,608	6
	Con ayuda de profesor		8,076	17,987	2,937	29
	TOTAL		22	49,00	8,00	79

Tabla 12 Cruce de valores de frecuencias esperadas (E)

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
18	12,253	5,747	33,026	2,695
2	1,671	0,329	0,108	0,065
2	8,076	-6,076	36,917	4,571
23	27,291	-4,291	18,414	0,675
4	3,722	0,278	0,078	0,021
22	17,987	4,013	16,101	0,895
3	4,456	-1,456	2,119	0,476
0	0,608	-0,608	0,369	0,608
5	2,937	2,063	4,257	1,450
SUMAN:				11,455

Tabla 13 Obtención de Chi Cuadrado (χ^2)

Interpretación

Con 4 grados de libertad y 95% de confiabilidad, aplicando la prueba del χ^2 (chi cuadrado) se tiene que el valor tabular es igual a 9,488; de acuerdo a los resultados obtenidos con los datos tomados de la encuesta se ha calculado el valor de χ^2 que alcanza 11,455; por tanto, se rechaza la hipótesis nula H_0 , y se acepta la hipótesis alternativa si el chi cuadrado calculado es mayor que el chi cuadrado tabular $11,455 > 9,488$, aceptando la hipótesis alternativa que dice: “El uso de una plataforma virtual SI permite alcanzar aprendizajes significativos de los discentes del séptimo año de educación básica del ISTEAM en el año lectivo 2010 – 2011”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

La educación virtual no consiste solamente en utilizar las nuevas tecnologías del manejo de la información y de las comunicaciones dentro de las actividades educativas, sino en la creación de un entorno efectivo de comunicación profesor alumno y alumno – alumno en el cual se pueda desarrollar el conocimiento y se propicie la cooperación, y el trabajo en equipo.

Como conclusiones del presente trabajo investigativo podemos mencionar:

- Los estudiantes de los séptimos años de educación básica, requieren que el docente utilice materiales de tipo audiovisual en la materia de Estudios Sociales por cuanto esto ayuda a una mejor comprensión de los temas tratados.
- El uso de materiales tradicionales no motiva al estudiante y esto conlleva a que no se produzca un aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales.
- Los estudiantes de los séptimos años de educación básica del I.S.T.E. Luis A. Martínez, están en condiciones de utilizar una plataforma educativa virtual, pues conocen el manejo de herramientas como grupos de trabajo, chats, correo electrónico y blog, los cuales elementos de una plataforma educativa virtual.
- Los estudiantes en un buen porcentaje no son capaces de emitir un criterio propio, lo cual denota que con los métodos tradicionales aplicados en el PEA, NO se logra hacer un aprendizaje significativo, esto representa una dificultad que se puede solucionar con la aplicación de nuevos métodos y uno de ellos puede ser las plataformas virtuales.

- Se puede lograr un aprendizaje significativo puesto que una plataforma educativa virtual es un Material potencialmente significativo, y por parte de los estudiantes se puede determinar a través de los resultados obtenidos que poseen una actitud para ello.

RECOMENDACIONES

Al concluir con la parte investigativa deberemos tener en cuenta si la educación virtual se va a utilizar como un refuerzo de la presencial, se han de establecer los medios y mecanismos necesarios para que el educando no sea tratado como una isla, y se integre en forma efectiva con sus compañeros, profesores, y la sociedad en general. Para que esto se logre expondré algunas recomendaciones que orienten a los directivos a tomar las mejores decisiones en bien del conglomerado del I.S.T.E. Luis A. Martínez

- Utilizar material de tipo audiovisual en las clases de Estudios Sociales con el fin de ayudar al estudiante a una mejor comprensión de los temas tratados.
- Integrar las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje como indica la actualización y fortalecimiento de la educación general básica con el fin de mejorar la calidad de la educación y lograr que estos recursos se conviertan en materiales potencializadores del aprendizaje significativo.
- Implementar una plataforma educativa virtual con el fin de alcanzar aprendizajes significativos en el área de Estudios Sociales.
- Recomendar el uso de la plataforma Dokeos para la implementación de un aula virtual de Estudios Sociales, la misma que por sus características es la más adecuada para estructurar material con significatividad lógica, que ayude al estudiante a mejorar su nivel comprensión.
- Aprovechar la predisposición de los estudiantes de los séptimos años de educación básica al uso de herramientas virtuales e internet para lograr alcanzar los objetivos del currículo el cual está orientado a mejorar la calidad del aprendizaje.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos Informativos

Tema

Uso de la Plataforma Educativa Virtual DOKEOS para alcanzar Aprendizajes Significativos en el área de Estudios Sociales de los discentes del séptimo año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis A. Martínez”, en el año lectivo 2010 – 2011.

Institución Ejecutora

Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez

Beneficiarios

Discentes del Séptimo Año de Educación Básica

Ubicación

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Dirección: Calle Quito 05-08 y Av. Cevallos

Equipo Técnico Responsable

Autor: Dr. Luis Anchali

Director: Ing. Msc. Javier Sánchez

6.2 Antecedentes de la propuesta

El Instituto Luis A. Martínez se ha caracterizado por el constante cambio e innovación en cuanto se refiere a proyectos curriculares, éstos han causado un gran impacto en la sociedad, sin embargo en el aspecto del proceso de enseñanza aprendizaje se han venido dando cambios muy superficiales, no encontrándose ninguno que se haya hecho hasta la actualidad que contenga la incorporación de las TIC, dando esto luz verde a la ejecución y puesta en marcha de la presente propuesta.

Un universo de posibilidades se abren en el campo educativo con la avalancha de recursos técnicos y tecnológicos de los que dispone hoy en día el docente, las plataformas educativas virtuales nos da la oportunidad de fusionar muchos de ellos, siendo este uno de los objetivos de la presente propuesta, con las que se pretende lograr un aprendizaje significativo, que le permita al estudiante un mejor desenvolvimiento en sus procesos cognitivos en el devenir de los nuevos años de estudio

Con la ejecución de la propuesta se alcanzarán los objetivos planteados, a más del beneficio directo que los discentes tendrán puesto que con el uso de la plataforma Dokeos, se sentirán motivados e incentivados hacia la materia de Estudios Sociales obteniéndose el fin que se persigue aprender de manera significativa y la superación académica.

6.3 Justificación

El uso la plataforma virtual Dokeos facilita la inducción del estudiante en el uso intensivo de nuevas tecnologías de comunicación y más específicamente de medios como el Internet, investigación en la web, trabajo en grupo desde diferentes puntos geográficos, aportes tecnológicos a grupos de usuarios específicos, intercambio de conocimiento y tecnología, y el uso eficiente del material educativo, así como también, el carácter multiplicativo de la educación virtual al permitir que quienes han tomado un determinado curso, lo multipliquen en su medio de influencia.

La promoción de la investigación será sin duda el principal aspecto beneficioso de la educación virtual puesto que el alumno aprenderá justamente en un medio en el cual deberá afrontar la necesidad de investigar para dar respuesta a sus interrogantes fruto de la capacitación sin un profesor que sea quien de primera mano, absuelva sus inquietudes y dudas.

El uso de un ambiente virtual fomentará en los educandos y educadores una nueva forma de intercambio de servicios y bienes, y en forma general el descubrimiento de nuevos usos de las TIC con propósitos cada vez más cotidianos.

6.4 Objetivos

6.4.1 General

Implementar una plataforma educativa virtual para alcanzar un aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales, los discentes del séptimo año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis A. Martínez”, en el año lectivo 2010 – 2011.

6.4.2 Específicos

- Seleccionar las herramientas de software que se utilizarán para implementar la plataforma, que aporten al logro de un aprendizaje significativo.
- Determinar los lineamientos generales y metodológicos que se utilizarán para impartir el curso virtual de Estudios Sociales en la plataforma.
- Virtualización y digitalización de los contenidos temáticos de la materia de Estudios Sociales de séptimo año de Educación Básica acorde con la actualización de la reforma curricular de la educación básica implantada por el Ministerio de Educación.

6.5 Análisis de la factibilidad

Técnica

Existen varias alternativas para lograr el objetivo de levantar la plataforma, en el servidor de la Institución y también existen de manera alternativa servicios de alojamiento gratuito perfectamente funcionales para este objetivo, uno de ellos es zobyhost, el cual tiene soporte para php, MySQL y Apache, prerequisites de nuestra plataforma Dokeos, con una capacidad de almacenamiento de 10 Gb.

En el referente al equipamiento de la Institución debo indicar que posee cuatro laboratorios con equipos de tecnología de punta core2quad y core i3, internet banda ancha con un enlace de fibra óptica de 2Mb simétricos, distribuidos en los laboratorios y equipos de cómputo de la biblioteca

Económica

Para el funcionamiento de Dokeos no se requiere de la adquisición de licencias puesto que se trata de software libre GNU, lo cual hace que no existan costos por este ítem, esto quiere decir que la Institución no tiene que erogar ningún emolumento, el costo de la puesta en marcha de la plataforma corre a cargo de la persona a cargo del presente proyecto como un aporte a la tarea educativa institucional.

Operativa

Luego de la puesta en marcha de la plataforma, quedará completamente operativa para los usuarios registrados, el administrador tendrá la capacidad de inscribir a docentes del área interesados en complementar contenidos de cualquier tipo permitido, dotándoles de un usuario y contraseña.

6.6 Fundamentación

Un campus virtual requiere de la adopción de un sistema o programa para computador conocido genéricamente como “Gestores de Contenidos Educativos” (LMS, Learning Management Systems), o también como

“Entorno Virtual de Aprendizaje” (EVA). El EVA es el que permitirá gestionar la plataforma educativa dotada con recursos preparados por un cuerpo docente y organizar el acceso de los estudiantes a esos recursos, además de brindar las facilidades necesarias para establecer una comunicación efectiva entre todos los actores de la educación virtual (alumnado y profesorado).

El EVA debe responder a un diseño basado en las ideas del constructivismo en pedagogía, que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas. Por tanto esta se debe convertir en material potencialmente significativo para que vaya a cumplir la meta de producir aprendizajes significativos.

La educación virtual debe explotar en forma efectiva una serie de recursos y módulos interactivos o colaborativos, combinándolos adecuadamente para propiciar actividades que no sean únicamente del tipo transmisivo donde el docente presente su material y el estudiante simplemente la consulta, sino de una forma más interactiva, donde el estudiante pueda decidir el orden del uso de los contenidos e incluso participe en la elaboración o modificación de los mismos, hasta alcanzar un ambiente colaborativo donde las actividades se desarrollen entre varios o todos los estudiantes, y se den las facilidades o condiciones para hacer aportes, correcciones y modificaciones al material de estudio, llegándose incluso a que los estudiantes se evalúen mutuamente.

E-Learning

E-learning también es conocida como “enseñanza virtual”, son situaciones a distancia que se desarrollan a través de las redes telemáticas, e-learning es el suministro de programas educacionales y sistema de aprendizaje a través de medios electrónicos, está basado en el uso de una computadora u otro dispositivo electrónico.

E-learning está conformada por tres elementos necesarios: Plataforma, contenidos y herramientas comunicativas.

Algunos puntos que detienen al e-learning son los siguientes: la falta de soporte y experiencia, falta de comprensión y visión acerca del e-learning, falta de ejemplos de mejores prácticas, etc.

Dokeos

Dokeos es un entorno de e-learning y una aplicación de administración de contenidos de cursos y también una herramienta de colaboración. Es software libre y está bajo la licencia GNU GPL, y su desarrollo es internacional y colaborativo. Iniciado como una derivación de Claroline (a fines de 2003), hasta el 2007 había sido traducido a 34 idiomas.

Características:

Adecuado para clases en línea: Dado que contempla, además de las funcionalidades básicas, el soporte de aulas y reuniones vía videoconferencia e itinerarios de aprendizaje.

Énfasis en calidad sobre cantidad: Según los creadores de Dokeos, es más importante contar con pocas funcionalidades, pero que todas sean de utilidad a los alumnos y profesores.

Interfaz amigable al usuario: especialmente recomendada a usuarios que tengan nociones mínimas de computación y con mayor interés por el contenido de los cursos.

Distribución de contenidos, calendario, proceso de entrenamiento, chat en texto, audio y video, administración de pruebas y guardado de registros.

Esta aplicación web que requiere la instalación de cierto software para funcionar, así:

Un servidor Web

Un lenguaje de comunicación - programación

Un servidor de base de datos

Un Servidor Web

Es un programa que implementa el protocolo HTTP (hypertext transfer protocol). Este protocolo está diseñado para lo que llamamos hipertextos, páginas web o páginas HTML (hypertext markup language): textos complejos con enlaces, figuras, formularios, botones y objetos incrustados como animaciones o reproductores de música. HTML – HTTP

Base De Datos

Es un conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En la actualidad, y debido al desarrollo tecnológico de campos como la informática y la electrónica, la mayoría de las bases de datos tienen formato electrónico, que ofrece un amplio rango de soluciones al problema de almacenar datos.

Tipos de Bases de Datos: según la variabilidad de los datos almacenados.

Bases de datos estáticas

Bases de datos dinámicas

Bases de datos bibliográficas

Bases de datos de texto completo

Bases de datos jerárquicas

Base de datos de red

Base de datos relacional: Modelo relacional

Bases de datos orientadas a objetos

Lenguaje De Programación

Es el lenguaje que puede ser utilizado para controlar el comportamiento de una máquina, particularmente una computadora. Consiste en un conjunto de reglas

sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos, respectivamente.

Un lenguaje de programación permite a un programador especificar de manera precisa: sobre qué datos una computadora debe operar, cómo deben ser estos almacenados y transmitidos y qué acciones debe tomar bajo una variada gama de circunstancias.

El Servidor Web

Se basa en varios módulos que le dan capacidad para procesar distintos tipos de páginas, por ejemplo Microsoft incluye los de Active Server Pages (ASP) y ASP.NET. También pueden ser incluidos los de otros fabricantes, como PHP o Perl.

Internet Information Services (o Server), IIS, es una serie de servicios para los ordenadores que funcionan con Windows. Originalmente era parte del Option Pack para Windows NT. Luego fue integrado en otros sistemas operativos de Microsoft destinados a ofrecer servicios, como Windows 2000 o Windows Server 2003. Windows XP Profesional incluye una versión limitada de IIS. Los servicios que ofrece son: FTP, SMTP, NNTP y HTTP/HTTPS.

Apache

El servidor HTTP Apache es un software (libre) servidor HTTP de código abierto para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.1 y la noción de sitio virtual. Cuando comenzó su desarrollo en 1995 se basó inicialmente en código del popular NCSA HTTPd 1.3, pero más tarde fue reescrito por completo. Su nombre se debe a que originalmente Apache consistía solamente en un conjunto de parches a aplicar al servidor de NCSA. Era, en inglés, a patchy server (un servidor "parcheado").

Php

PHP es un lenguaje de programación usado frecuentemente para la creación de contenido para sitios web con los cuales se puede programar las páginas html y

los códigos de fuente. PHP es un acrónimo recursivo que significa "PHP Hypertext Pre-processor" (inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools), y se trata de un lenguaje interpretado usado para la creación de aplicaciones para servidores, o creación de contenido dinámico para sitios web.

MySQL es un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones¹. MySQL AB desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual. Por un lado lo ofrece bajo la GNU GPL, pero, empresas que quieran incorporarlo en productos privativos pueden comprar a la empresa una licencia que les permita ese uso. Está desarrollado en su mayor parte en ANSI C.

Dokeos está escrito en PHP, y usa bases de datos en MySQL.

Por medio de esta plataforma es posible:

Publicar documentos (texto, PDF, HTML, videos...)

Administrar foros de discusión públicos o privados.

Manejar una lista de enlaces.

Crear grupos de estudiantes.

Redactar ejercicios.

Estructurar una agenda con tareas.

Hacer anuncios (vía e-mail).

Posibilitar a los estudiantes el envío de trabajos.

Ofrece maneras de organizar, compartir y discutir información suficiente para crear y seguir cursos variados e interesantes. Además la ventaja del educarse en cualquier lugar y momento que da la educación a distancia. En cuanto al gran inconveniente de esta forma de educación, la soledad en el aprender, queda subsanado en el caso de Dokeos por las posibilidades de comunicación virtuales, variadas y fácilmente accesibles.

Características de Dokeos:

Open source.

Multi-plataforma.

Utiliza MySQL como DBMS también open source.

Para poder implementarlo existen dos alternativas, la primera es instalarlo en un servidor apache de internet, lo cual generaría costos de alojamiento. La segunda alternativa es utilizar el campus gratuito de Dokeos que es administrado por el equipo de programación de esta plataforma.

Entorno de Dokeos.



Gráfico 16 Entorno de Dokeos 1.8.2

Con Dokeos pueden administrar:

Contenidos: Autoría, organización y publicación.

Usuarios: Administradores, enseñantes, estudiantes, curriculum.

Secuencias: Estructura y secuencia con apego al estándar SCORM.

Tiempos: Agenda, anuncios, contenido dinámico.

Interacciones: Foros, chat, reuniones virtuales.

Actividades: Casos de estudio, actividades, proyectos.

Seguimiento: Pruebas, encuestas, rastreos

Para poder generar un curso en línea es necesario seguir los siguientes pasos:

- 1.- Entrar al sitio
- 2.- Seleccionar el idioma Español.
- 3.- Registrarse como Profesor
- 4.- Crear el curso
- 5.- Administrar el curso (subir toda la información referente al curso)

A continuación mostramos el curso de la materia Estudios Sociales, que fue creado en esta plataforma.

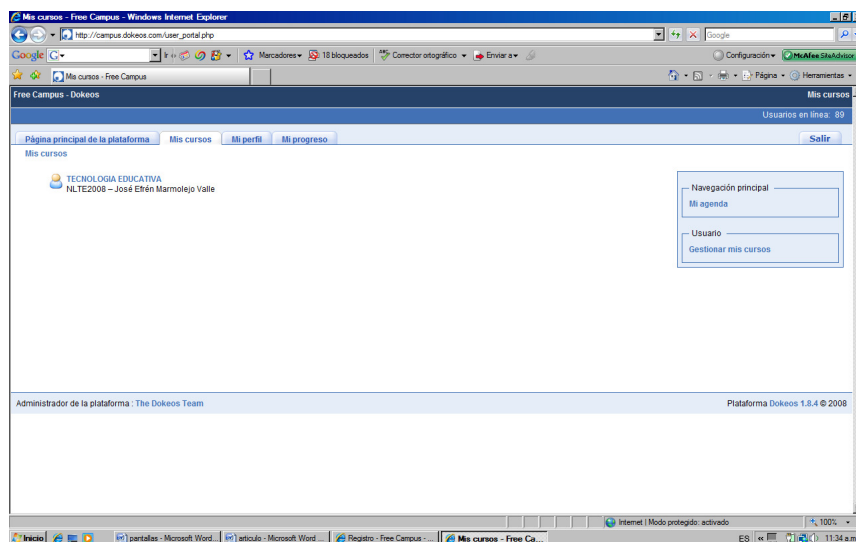


Gráfico 17 Curso de Estudios Sociales en la plataforma

Para poderse dar de alta en algún curso es necesario seguir los siguientes pasos:

- 1.- Entrar al sitio

- 2.- Seleccionar el idioma Español.
- 3.- Registrarse como Estudiante.
- 4.- Dar click en el botón siguiente.
- 5.- Buscar el curso al cual desea inscribirse, en este caso la clave del curso es Historia del Ecuador II.
- 6.- Dar click en el botón de inscribirse y después en el botón salir.
- 7.- Entrar al curso.

Aprendizaje Escolar

Modelo centrado en la enseñanza

Seguramente la mayoría de los profesores hoy en día están interesados en reflexionar sobre temas educativos que les permitan mejorar su práctica cotidiana.

Al maestro se le exige hoy en día cualquier cantidad de características y competencias, que pueden desviar la atención sobre la esencia del trabajo mismo. Por ejemplo, es frecuente encontrar alumnos, padres de familia o incluso colegas que afirman con seguridad: "el maestro debe ser un amigo" o "el maestro es un facilitador". Podemos agregar muchas cosas que la sociedad opina que el maestro debe ser, y que se agolpan sobre su identidad presionándola y confundiéndola. Sin embargo, en esta acumulación de buenos propósitos, es frecuente perder el sentido mismo de la docencia.

Se piensa con frecuencia que la esencia del trabajo del docente es enseñar. Podemos analizar esta concepción de modelo educativo en las actividades realizadas por el profesor y por el alumno.

Modelo pedagógico centrado en la enseñanza	
<i>El Profesor</i>	<i>El Alumno</i>
Explica los temas de clase	Atiende las explicaciones.
Expone conocimientos	Adquiere conocimientos
Encarga tareas	Realiza tareas
Elabora exámenes	Prepara exámenes
Califica	Aprueba o reprueba

Tabla 14 Modelo pedagógico centrado en la enseñanza

Autor: Luis Anchalí

Como podemos observar, el papel del alumno en este modelo es totalmente reactivo; es decir, el alumno reacciona a las actividades realizadas por el maestro. Normalmente, los cursos tienen un gran énfasis en la adquisición de conocimientos, el profesor supone que el reconocimiento a sus alumnos y a su trabajo está en función de cuánto aprenden. Algunos de estos profesores se hacen exitosos por añadir temas a los programas de los cursos para que sus alumnos salgan mejor preparados.

Desde esta concepción se asume que para ser mejor profesor es necesario saber más sobre la materia o sobre didáctica.

Modelo centrado en el aprendizaje

En contraste, en la actualidad se impulsa un modelo educativo que se centre, no en el profesor, como en el modelo tradicional; tampoco en el alumno como se llegó a proponer en algunas escuelas de tipo activo. Hoy se busca centrar el modelo educativo en el aprendizaje mismo. El cual deberá ser perseguido y propiciado por el docente, implicando en ello todo su profesionalismo.

Las actividades del profesor y del alumno en este modelo son diferentes. Contrastemos con el cuadro anterior.

Modelo pedagógico centrado en el aprendizaje	
<i>El Profesor</i>	<i>El Alumno</i>
Diseña actividades de aprendizaje	Realiza actividades
Enseña a aprender	Construye su propio aprendizaje
Evalúa	Se autoevalúa

Tabla 15 Modelo pedagógico centrado en el aprendizaje

Autor: Luis Anchali

El papel del alumno en este modelo no es sólo activo: diríamos que es *proactivo*.

Desde esta perspectiva, se puede entender una afirmación tajante y aparentemente paradójica:

El trabajo del docente no es enseñar, el trabajo del docente es propiciar que sus alumnos aprendan.

La Perspectiva de Ausubel

En la década de los 70's, las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento cobraban adeptos en forma acelerada. Las experiencias se orientaban a que los niños en las escuelas construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Se privilegió, entonces, el activismo y los experimentos dentro del aula. Ante la llegada de lo nuevo, se criticó severamente el modelo expositivo tradicional.

Ausubel reconoció las bondades del aprendizaje por descubrimiento, pero se opuso a su aplicación irreflexiva. Después de todo hay que considerar que el aprendizaje por descubrimiento tiene una desventaja: necesita considerablemente más tiempo para la realización de actividades.

Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe presentarse como opuesto al aprendizaje que resulta de una exposición (aprendizaje por recepción), pues éste puede ser igualmente eficaz (en calidad) que aquél, si se dan ciertas características. Además, puede ser notablemente más eficiente, pues se invierte mucho menos tiempo.

Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr en el alumno aprendizajes de calidad (llamados por Ausubel significativos) o aprendizajes de baja calidad (memorísticos o repetitivos). Se considera que el aprendizaje por recepción no implica, como mucho se critica, una actitud pasiva del alumno; ni tampoco las actividades diseñadas para guiar el aprendizaje por descubrimiento garantizan la actividad cognoscitiva del alumno.

Características del Aprendizaje Significativo

- David P. Ausubel acuña la expresión aprendizaje Significativo para contrastarla con el Aprendizaje Memorístico.
- Así, afirma que las características del Aprendizaje Significativo son:
- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.

- El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

Ventajas del Aprendizaje Significativo

El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico:

- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar clara mente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.

La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.

- Es activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

A pesar de estas ventajas, muchos alumnos prefieren aprender en forma memorística, convencidos por triste experiencia que frecuentemente los profesores evalúan el aprendizaje mediante instrumentos que no comprometen otra competencia que el recuerdo de información, sin verificar su comprensión.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo

De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario se cumplan tres condiciones:

Significatividad lógica del material. Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. (Coll,). Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.

Significatividad psicológica del material. Esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.

Actitud favorable del alumno. Bien señalamos anteriormente, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y Actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Tipos de Aprendizaje Significativo

Ausubel señala tres tipos de aprendizajes, que pueden darse en forma significativa:

Aprendizaje de Representaciones

Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo aún no los identifica como categorías. Por ejemplo, el niño aprende la palabra "mamá" pero ésta sólo tiene significado para aplicarse a su propia madre.

Aprendizaje de Conceptos

El niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus propias madres. Lo mismo sucede con "papá", "hermana", "perro", etc.

También puede darse cuando, en la edad escolar, los alumnos se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos tales como "gobierno", "país", "democracia", "mamífero", etc.

Aprendizaje de Proposiciones

Cuando el alumno conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en las que se afirme o niegue algo. Así un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Dicha asimilación puede asimilarse mediante uno de los siguientes procesos:

Por diferenciación progresiva. Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía. Por ejemplo, el alumno conoce el concepto de triángulo y al conocer su clasificación puede afirmar: "Los triángulos pueden ser isósceles, equiláteros o escalenos".

Por reconciliación integradora. Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía. Por ejemplo, el alumno conoce los perros, los gatos, las ballenas, los conejos y al conocer el concepto de "mamífero" puede afirmar: "Los perros, los gatos, las ballenas y los conejos son mamíferos".

Por combinación. Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos. Por ejemplo, el alumno conoce los conceptos de rombo y cuadrado y es capaz de identificar que: "El rombo tiene cuatro lados, como el cuadrado".

Implicaciones Didácticas

Del conocimiento de los requisitos para que un aprendizaje se dé en forma significativa, se desprenden consecuencias de tipo didáctico para quienes tenemos la obligación esencial de propiciarlos cotidianamente.

En primer lugar, podemos señalar el conocer los conocimientos previos del alumno. Es decir, debemos asegurarnos de que el contenido a presentar pueda relacionarse con ideas previas, por lo que el conocer qué saben nuestros alumnos sobre el tema nos ayudará a intervenir sobre nuestra planeación. El mismo Ausubel escribe, como frase introductoria de su clásico libro *Psicología Educativa*: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto, y enséñese en consecuencia".

En segundo lugar está la organización del material de nuestro curso, para que tenga forma lógica y jerárquica, recordando que no sólo es importante el contenido sino la forma en que éste sea presentado a los alumnos, por lo que se deberá presentar en secuencias ordenadas, de acuerdo a su potencialidad de inclusión.

En tercer lugar está el considerar la importancia de la motivación del alumno. Recordemos que si el alumno no quiere, no aprende. Por lo que debemos darle motivos para querer aprender aquello que le presentamos. El que el alumno tenga entonces una actitud favorable, el que se sienta contento en nuestra clase, el que estime a su maestro, no son románticas idealizaciones del trabajo en el aula sino que deberán buscarse intencionalmente por quienes se dedican profesionalmente a la educación. Como afirma Don Pablo Latapí: "si tuviera que señalar un indicador y sólo uno de la calidad en nuestras escuelas, escogería éste: que los alumnos se sientan a gusto en la escuela".

6.7 Metodología, Modelo Operativo

La metodología que utiliza la plataforma virtual con el curso de Historia del Ecuador II es la PACIE, que es una metodología para el uso y aplicación de las

herramientas virtuales (aulas virtuales, campus virtuales, web 2.0, etc.) en la educación sea en sus modalidades presenciales, semipresenciales o a distancia.

En nuestro caso hemos aplicado esta metodología haciendo uso del *b-learning*, por cuanto nuestras clases se manejan de manera presencial y online.

Conviene mencionar la fundamentación teórica metodológica de PACIE, la cual son las siglas de las cinco 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.

Fase Presencia

En esta fase nosotros los como educadores debemos realizar las siguientes preguntas al desarrollar un aula virtual:

Indudablemente, el educador debe comprender que el EVA debe ser tremendamente atractivo, para el estudiante, caso contrario no ingresara frecuentemente al EVA y por ende no podemos aprovechar sus ventajas.

El EVA debe tener las siguientes características:

- Usar una imagen corporativa
- Usar un mismo tipo de texto para títulos
- Usar un mismo tipo de letra para la información
- Usar un tipo distinto de letra y color en la información más relevante
- Las imágenes deben ser del mismo tamaño
- Se debe utilizar recursos atractivos de la web 2.0 como animaciones, video y otros
- Se debe crear la necesidad de descubrir novedades llamativas y fantásticas en el EVA.

Fase de Alcance

La segunda fase de la metodología PACIE se denomina alcance, la cual tiene una etapa de tipo organizacional y una etapa orientada hacia los EVA.

El problema de todo EVA es el manejo y la organización de la información, si bien es cierto ya sabemos cómo presentar la imagen del EVA, sin embargo que se hace con la información y como utilizarla para generar el aprendizaje del estudiante.

Para conseguir que el estudiante aprenda debemos tener muy claro lo que se busca lograr mediante el uso de estándares, marcas y destrezas, en ingles SBS.

El estándar es lo que se desea que el estudiante llegue a aprender. Generalmente se pueden tener varios estándares por cada unidad o tema de aprendizaje.

Fase Capacitación

La metodología PACIE, centra gran parte de su esfuerzo en el docente, que quien genera, crea, construye las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes, si bien es cierto el estudiante es el que aprende, el educador el que tiene la responsabilidad de ser súper creativo, y me refiero a súper porque es la única forma de guiar toda la potencialidad del aprendiz a la meta del aprendizaje.

La mejor técnica para capacitarse es la aprender haciendo, es decir crear algo para apropiarse del conocimiento, a continuación se describe la técnica del aprender haciendo

La única forma de aprender en cualquier modalidad educativa sea presencial, semipresencial, a distancia o con apoyo en herramientas virtuales, es mediante el auto aprendizaje.

El auto aprendizaje es un proceso de aprendizaje en que el estudiante o aprendiz, recibe una cierta cantidad de información y realiza el esfuerzo necesario para apropiarse de los conocimientos que están relacionados a esta información, en los EVA podemos incluir videos, animaciones flash, simuladores, textos en pdf,

textos hipermediales, que contienen la información necesaria para comprender un determinado fenómeno físico, social, cultural, que deseamos que el estudiante lo aprenda.

Fase Interacción

La fase interacción es la fase más importante de la metodología PACIE, debido a que como se analizó en el capítulo de la fase Capacitación, la técnica de aprender haciendo para proceso de educación-aprendizaje, se basa en un alto grado de participación de los pares, los compañeros del EVA son quienes gracias a su cooperación, motivación, alegría, amistad logran construir el conocimiento, y permiten que cada uno de los compañeros se apropie de este conocimiento.

Partes fundamentales de un EVA

Un EVA que busca la calidad de aprendizaje de los estudiantes, se debe distribuir en varias etapas las cuales son el bloque 0 o PACIE, el bloque académico, el bloque de cierre.

El Bloque PACIE o bloque 0, el más importante dentro de este proceso metodológico, se ha convertido en el eje de la interacción dentro de un aula virtual y la fuente del conocimiento cooperativo generado en una experiencia común y enriquecedora de los miembros de un grupo estudiantil.

Fase E-Learning

Es una fase más bien de tipo macro curricular más que de tipo microcurricular, es decir es un algo inherente al Campus Virtual a diferencia de las 4 fases anteriores que son asociadas netamente al EVA pero también al CEV en su parte organizacional.

Enseñanza con E-learning

El E-learning ha generado una revolución amplia y novedosa, llenas de grandes virtudes en la tecnología, en la pedagogía y en la comunicación que debemos aprovechar, tiene los siguientes aspectos fundamentales

El uso de la tecnología, el PC tiene potencialidades ilimitadas, hasta ahora era un artefacto solo para leer y escribir. El aprender con tecnología implica grandes cambios, antes se aprendía solo, buscando información en libros, o en el peor de los casos, de los apuntes del profesor.

Ahora existe la posibilidad de enseñar usando video, animaciones, applets, otras herramientas multimediales, escritos en pdf, etc., que complementan la tarea de presentar la información.

El aprender haciendo, lo que implica aprender de verdad, apropiarse del conocimiento, construyéndolo paso a paso.

Esta técnica implica que el estudiante recibe la información de diversas fuentes multimediales, e hiperrextuales, y mediante el aprendizaje cooperativo, ayudado por sus pares, en discusiones utilizando foros, wikis, chats, salas de videoconferencia, construyen las respuestas paso a paso. Para luego resolver problemas complejos de la realidad con los métodos que se utilizan y que sirven para solucionar problemas sociales.

Ligada a resultados, ya no es simplemente de realizar una tarea se necesita productos útiles para la sociedad.

La evidencia de funcionamiento mediante sistemas multimediales, permite observar la construcción del proyecto, la creación de las etapas, documentar los procesos de trabajo.

Que se puede enseñar con E-learning

Con el e-learning se puede enseñar cualquier arte, cátedra, conocimiento, técnica, actividad de diversión, que realiza el ser humano, utilizando herramientas virtuales. A continuación se describe un ejemplo.

Supongamos que deseamos aprender a dar mantenimiento preventivo y correctivo de los automóviles. Toda la información teórica se puede presentar como recurso de información en el EVA, mediante documentos, videos, simuladores, archivos de sonido, para generar el proceso de construcción del conocimiento, se pueden

plantear problemas para que los estudiantes lo realicen en el foro, o en wikis o en blogs, luego se debe involucrar a los estudiantes en resolver problemas en talleres automotrices y que presenten la solución de cómo repararon mediante un video que se publique en youtube.

Es decir el limitante no es el e-learning, al igual que en la educación presencial son los talleres, el proceso de enseñanza aprendizaje es presentar la información, crear el problema que origine el aprendizaje cooperativo, buscar las soluciones, y crecer en conocimientos y valores.

Pero el e-learning es fascinante porque permite generar la amistad en los EVA, que tal vez jamás se realizaría en un aula presencial, esto favorece el aprendizaje cooperativo, base fundamental del aprender haciendo mediante el apoyo de pares, además de generar el gusto por aprender, por comprender, los alumnos están mas atentos a las instrucciones en el EVA que en la clase presencial, porque el internet es el ambiente de las juventudes y allí se puede aprender todo.

A futuro se espera que la educación se convierta en b-learning, es decir clases presenciales magistrales apoyadas en aulas virtuales, con un balance de actividades entre las dos formas de llevar una clase. (OÑATE, Luis. Metodología PACIE. Online: <http://iuetabvirtual.wikispaces.com/file/view/22234756-La-Metodologia-Pacie.pdf>)

Modelo Operativo.- A continuación se detalla cronológicamente las actividades de la propuesta a realizar para la aplicación de la Plataforma Educativa en el área de Estudios Sociales.

OBJETIVO	ACTIVIDADES	FECHA	RECURSOS	RESPONSABLE
Obtener la autorización de las autoridades del Plantel para la aplicación de la presente propuesta	-Diálogo con el Rector y Director de la Institución. -Socializar la propuesta con el Director y el Consejo Técnico.	10 - 12 2010	La Propuesta	Director Consejo Técnico Investigador

Poner en marcha la Plataforma educativa	-Presentación del plataforma virtual -Ambientación al trabajo en la plataforma a los estudiantes	20-12-2010	Laboratorio Plataforma Talento Humano	Investigador
Aplicar la plataforma en el área de Estudios Sociales	- Registrar usuarios. -Inscribir en el curso - Capacitación en el manejo del entorno estudiante -	02 -01 - 2011	Laboratorio Plataforma Talento Humano	Investigador
Conocer procesos y aplicación de las Técnicas y recursos de la plataforma	-Socializar el trabajo -Recomendaciones y refuerzo	02-14-2011 A Julio del 2011	Propuesta Talento humano	Investigador Consejo técnico Director
Interiorizar en la Institución la responsabilidad de la importancia de la aplicación de esta plataforma virtual	-Motivación -Esquematizar el trabajo -Selección de Grupos -Discusión -Exposición de resultados -Conclusiones generales	Julio 20110	Talento Humano Propuesta Cuadros de resultados	Docentes del ISTEAM de 2do a 7mo Autoridades Investigador Representantes de padres de familia

Tabla 16 Actividades para la aplicación de la propuesta

Autor: Luis Anchalí

6.8 Administración

La presente propuesta será avalizada por el Director del I.S.T.E. Luis A. Martínez, quien a su vez dispondrá al Consejo Técnico que apruebe la presente propuesta, la que será presentada a la Junta General de Profesores, para su respectivo análisis y ejecución, el mismo que se iniciará de enero a Julio del 2011

Como investigador y profesor seré quien administre y convoque para la aplicación de las actividades para el desarrollo de las actividades que permitan alcanzar y mejorar el aprendizaje significativo.

En el ANEXO #3, se muestra aspectos administrativos manejo tanto por parte del docente así como también se describe los elementos constituyentes de la misma y como el estudiante será participe.

6.9 Previsión de la Evaluación

Para la evaluación de la presente propuesta, se lo va a realizar mediante el método de seguimiento y al alcance de logros, puesto que se ajusta a la finalidad y objetivos, mediante los siguientes parámetros:

Evaluación inicial

Examinar e implantar la viabilidad del proyecto en el campo científico, técnico, administrativo y político. El criterio que permite este resultado es buscar la relación entre la misión y la visión con los objetivos, estrategias, políticas, metas y acciones que contempla el proyecto institucional del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis A. Martínez.

Evaluación del proceso

Todo proyecto debe de tener un instrumento que permita determinar que se llegue a la evaluación mediática en cualquier momento que se considere pertinente, entonces se determinará aspectos como: Nivel de pertinencia, eficiencia y eficacia del proyecto.

Evaluación final

La ejecución de la presente propuesta implica que se determine de manera objetiva los resultados obtenidos, en el aspecto cognoscitivo, y además de cumplimiento de la planificación y que guarden relación con el nivel de cumplimiento de los objetivos planteados, considerando positivos y pertinentes si las acciones son pertinentes con estos.

BIBLIOGRAFÍA

- ALVÁREZ V. Angélica María; ENCISO G. Sandra () “Hacia el cambio didáctico y el aprendizaje significativo en Estudios Sociales: una experiencia de aula”. Online. Disponible:
<http://ensino.univates.br/~4iberoamericano/trabalhos/trabalho257.pdf>
- The Apache Software Foundation, Documentación del Servidor HTTP Apache 2.0. Disponible online: <http://httpd.apache.org/docs/2.0/es/>
- CALDEIRO, Graciela; Ausubel Homepage. (2005), Implicaciones pedagógicas de la teoría del aprendizaje significativo. Online. Disponible:
<http://ausubel.idoneos.com/index.php/368873>
- CONTRERAS, Carlady; LLIBRERIAPEDAGOGICA.COM, Educación y pedagogía. Online. Disponible:
http://www.libreriapedagogica.com/butlletins/butlleti20/educacion_y_pedagogia.htm10.htm
- M.B.A. CASCANTE MEZA, Luis Gerardo, Revista virtual Matemática, educación e internet (2003), El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento, Online. Disponible:
<http://www.cidse.itcr.ac.cr/revistamate/ContribucionesV4n22003/meza/pag1.html>
- CARVAJAL, Manuel; (2006). “El internet como herramienta para desarrollar capacidades cognitivas, Procedimentales y Actitudinales en el área de Lenguaje y Comunicación en el Séptimo Año de Educación Básica en la Escuela “Unidad Nacional” periodo 2005 – 2006”

- DÁVILA E., Sergio, Revista digital de educación y Nuevas Tecnologías, Con texto Educativo, El aprendizaje significativo, disponible online: <http://contexto-educativo.com.ar/2000/7/nota-08.htm>
- DE CORTE, Erik. (2008). Aprendizaje apoyado en el computador: una perspectiva a partir de investigación acerca del aprendizaje y la instrucción. Online. Disponible: <http://lsm.dei.uc.pt/ribie/docfiles/txt200351181910APRENDIZAJE%20APOYADO%20EN%20EL%20COMPUTADOR.pdf>
- ESCONTRELA MAO, Ramón y STOJANOVIC CASAS, Lily. La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. Rev. Ped. [online]. set. 2004, vol.25, no.74 [citado 01 Julio 2010], p.481-502. Disponible en la World Wide Web: <http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006&lng=es&nrm=iso>. ISSN 0798-9792.
- GARCÍA, Juan; DEL MAR MENOR, IES Las Salinas, DEL MAR MENOR, La Manga. (2000), El uso de las TIC en las ciencias sociales una experiencia en el aula. Online. Disponible: http://www.educarm.es/templates/portal/images/ficheros/revistaEducarm/10/revista9_art07.pdf
- Fundación Gabriel Piedrahita Uribe, EDUTEKA, (2007), El Pensamiento Crítico en el aula, Online Disponible: <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=6>
- Fundación Gabriel Piedrahita Uribe, EDUTEKA, (2005), Integración de las TIC en Ciencias Sociales, Online Disponible: <http://www.eduteka.org/Editorial21.php>

- HERRERA, Luis; MEDINA, Arnaldo; NARANJO, Galo (2002). “Tutoría de la Investigación Científica”. Editorial DIEMERINO EDITORES. Quito – Ecuador. 252pp.
- LASCANO, Wilma; (2006). “Estrategia NTIC`s para fortalecer a construcción de aprendizajes significativos en la asignatura de Multimedia en el VI semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación en el período marzo – agosto 2006”
- LEVIN, Jack; (1986). “Fundamentos de Estadística en la Investigación Social”. Editorial HARLA. México – 305pp.
- LÓPEZ C, Catalina María (2008). Los proyectos colaborativos/cooperativos: una estrategia de aprendizaje significativo en la incorporación de las NTIC al aula. Online. Disponible: <http://lsm.dei.uc.pt/ribie/docfiles/txt200372915245Los%20proyectos%20colaborativos.pdf>
- OÑATE, Luis. Metodología PACIE, Proyecto FATLA. Online. Disponible: <http://iuetabvirtual.wikispaces.com/file/view/22234756-La-Metodologia-Pacie.pdf>
- Stefan HINZ, Team LEAD, Paul DUBOIS, Jonathan STEPHENS, Martin 'MC' Brown, Anthony BEDFORD, John RUSSELL, MySQL 5.0 Reference Manual. Disponible Online: <http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/es/index.html>
- RODRÍGUEZ P, Ma. Luz. (2004). La Teoría del Aprendizaje Significativo. Online. Disponible: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

- SANHUEZA, Gladys, El constructivismo (2001). Online. Disponible:
<http://www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml>
- TUTOROM. Tipos de plataformas virtuales. Disponible online:
<http://www.eduslide.net/app/modules/loTypes/html/play.pop.php?id=84854>
- WIKIPEDIA, La Enciclopedia Libre, (2010), Entornos virtuales de aprendizaje, Online Disponible:
http://es.wikipedia.org/wiki/Entornos_virtuales_de_aprendizaje
- WIKIPEDIA, La Enciclopedia Libre, (2010), Jean Piaget, Online Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget

ANEXO #1

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMOS AÑOS

OBJETIVO: Recolectar información para realizar un trabajo de investigación referente al uso de una PLATAFORMA VIRTUAL y como éstas ayudan a alcanzar un APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO en la materia de Estudios Sociales de los estudiantes de los Séptimos años de Educación Básica del I.S.T.E. Luis A. Martínez.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente las preguntas, marque con una (X) en la respuesta que usted crea conveniente.

1. ¿Con que frecuencia el profesor hace uso del material didáctico audio-visual en las clases de Estudios Sociales?
a) Siempre () b) A veces () c) Nunca ()
2. ¿Cree usted que el trabajo colaborativo ayuda a entender mejor la materia?
a) Si () b) No () c) No sabe ()
3. ¿Utiliza internet para obtener Información que ayude a mejorar su Aprendizaje en Estudios Sociales?
a) Siempre () b) A veces () c) Nunca ()
4. ¿Conoce el manejo de herramientas educativas de internet?
a) Si () b) No ()
5. ¿De las herramientas web cual cree usted que han ayudado a su aprendizaje?
a) Grupos de yahoo () b) Chat () c) Blog ()
6. ¿El material audiovisual interactivo motiva su aprendizaje?
a) Mucho () b) Medianamente () c) Nada ()
7. ¿Cuándo comprende los contenidos se motiva para el siguiente tema?
a) Si () b) No ()
8. ¿Puede usted emitir sus propias conclusiones del tema tratado en clase?
a) Fácilmente () b) Con dificultad () c) Con ayuda de profesor ()
9. ¿Los temas de mi interés los relaciono con mi entorno?
a) Siempre () b) A veces () c) Nunca ()
10. ¿Considera de gran importancia en su aprendizaje de Estudios Sociales el uso de plataformas virtuales e internet?
a) Si () b) No ()

ANEXO #2

TABLA DE VALORES CRITICOS DE LA DISTRIBUCIÓN CHI CUADRADA

g.d.l	0,001	0,005	0,01	0,02	0,025	0,03	0,04	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25	0,30	g.d.l
1	10,828	7,879	6,635	5,412	5,024	4,709	4,218	3,841	2,706	2,072	1,642	1,323	1,074	1
2	13,816	10,597	9,210	7,824	7,378	7,013	6,438	5,991	4,605	3,794	3,219	2,773	2,408	2
3	16,266	12,838	11,345	9,837	9,348	8,947	8,311	7,815	6,251	5,317	4,642	4,108	3,665	3
4	18,467	14,860	13,277	11,668	11,143	10,712	10,026	9,488	7,779	6,745	5,989	5,385	4,878	4
5	20,515	16,750	15,086	13,388	12,833	12,375	11,644	11,070	9,236	8,115	7,289	6,626	6,064	5
6	22,458	18,548	16,812	15,033	14,449	13,968	13,198	12,592	10,645	9,446	8,558	7,841	7,231	6
7	24,322	20,278	18,475	16,622	16,013	15,509	14,703	14,067	12,017	10,748	9,803	9,037	8,383	7
8	26,124	21,955	20,090	18,168	17,535	17,010	16,171	15,507	13,362	12,027	11,030	10,219	9,524	8
9	27,877	23,589	21,666	19,679	19,023	18,480	17,608	16,919	14,684	13,288	12,242	11,389	10,656	9
10	29,588	25,188	23,209	21,161	20,483	19,922	19,021	18,307	15,987	14,534	13,442	12,549	11,781	10
11	31,264	26,757	24,725	22,618	21,920	21,342	20,412	19,675	17,275	15,767	14,631	13,701	12,899	11
12	32,909	28,300	26,217	24,054	23,337	22,742	21,785	21,026	18,549	16,989	15,812	14,845	14,011	12
13	34,528	29,819	27,688	25,472	24,736	24,125	23,142	22,362	19,812	18,202	16,985	15,984	15,119	13
14	36,123	31,319	29,141	26,873	26,119	25,493	24,485	23,685	21,064	19,406	18,151	17,117	16,222	14
15	37,697	32,801	30,578	28,259	27,488	26,848	25,816	24,996	22,307	20,603	19,311	18,245	17,322	15
16	39,252	34,267	32,000	29,633	28,845	28,191	27,136	26,296	23,542	21,793	20,465	19,369	18,418	16
17	40,790	35,718	33,409	30,995	30,191	29,523	28,445	27,587	24,769	22,977	21,615	20,489	19,511	17
18	42,312	37,156	34,805	32,346	31,526	30,845	29,745	28,869	25,989	24,155	22,760	21,605	20,601	18
19	43,820	38,582	36,191	33,687	32,852	32,158	31,037	30,144	27,204	25,329	23,900	22,718	21,689	19
20	45,315	39,997	37,566	35,020	34,170	33,462	32,321	31,410	28,412	26,498	25,038	23,828	22,775	20
21	46,797	41,401	38,932	36,343	35,479	34,759	33,597	32,671	29,615	27,662	26,171	24,935	23,858	21
22	48,268	42,796	40,289	37,659	36,781	36,049	34,867	33,924	30,813	28,822	27,301	26,039	24,939	22

Distribución Chi Cuadrada Pág.

1

ANEXO #3

ADMINISTRACION Y MANEJO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DESDE LA PERSPECTIVA PACIE

Requerimientos: Navegador Internet Explorer 7.0 o superior, Mozilla FireFox 3.6 o superior, google chrome, flash player 11, lector de formatos pdf.

INGRESO: Ingresamos a uno de los navegadores descritos arriba y en la barra de direcciones accedemos a la plataforma mediante la dirección electrónica, www.istelam.net.



Gráfico 18 Acceso a la plataforma

Una vez ingresada la dirección electrónica nos lleva al entorno de nuestra plataforma que la vemos a continuación:

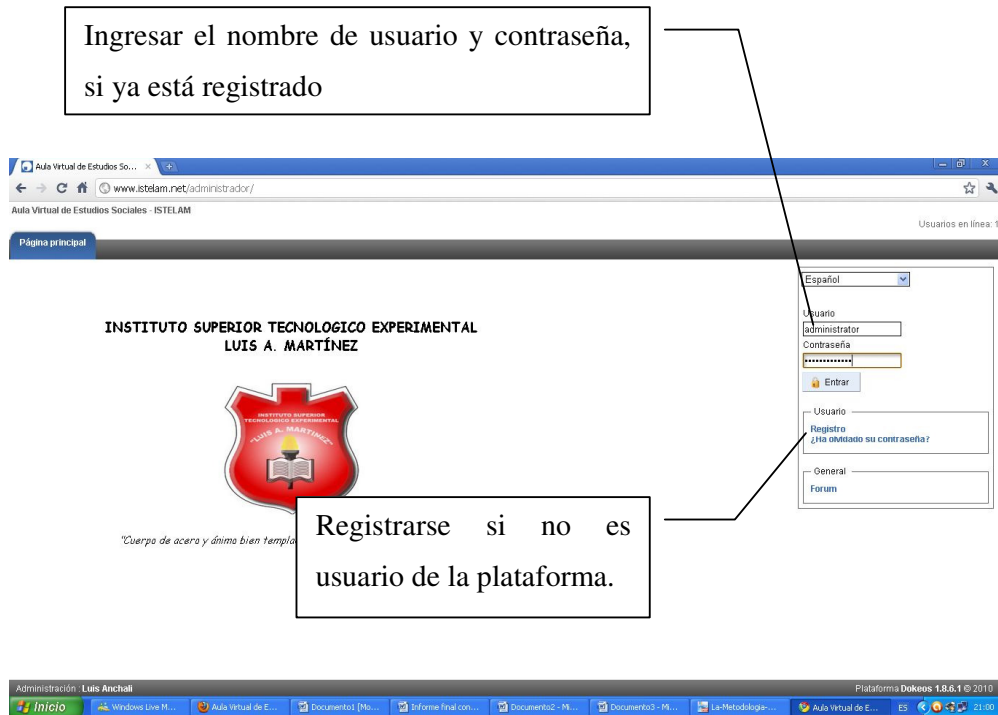


Gráfico 19 Ingreso a la plataforma

Una vez aquí ingresamos el nombre de usuario y contraseña en caso de que ya esté registrado, caso contrario nos registramos y luego nos inscribimos en el curso “Historia del Ecuador II”, para poder tomar las lecciones y demás contenidos, una vez ingresado nos muestra el curso, e ingresamos al mismo.

El usuario debe registrarse en el siguiente formulario para poder acceder a los cursos que disponga, en nuestro caso, Historia del Ecuador II, de la siguiente manera:

Aula Virtual de Estudios Sociales - ITELAM

Página principal
Registro

Registro

* Apellidos
* Nombre
* Correo electrónico
* Usuario
* Contraseña
* Confirme la contraseña
Teléfono
Idioma
Perfil Estudiante (inscribirse en un curso)
 Profesor (crear un curso)

* campo obligatorio

[Volver a la página anterior](#)

Gráfico 20 Ficha de registro en la plataforma

Aula Virtual de Estudios Sociales - ITELAM

Página principal **Mis cursos** Mi perfil Mi agenda Mi progreso

Mis cursos > Gestionar mis cursos > Inscribirse en un curso

Su inscripción en el curso ha sido realizada

[Ordenar mis cursos](#) [Crear una categoría de cursos](#) [Inscribirme en](#)

Categorías de cursos

- Language skills (1)
- PC Skills
- Projects

Buscar cursos

Resultados de la búsqueda para: Historia del Ecuador II

Historia del Ecuador II
HEII - Luis Anchali

Gráfico 21 Inscripción en el curso Historia del Ecuador II

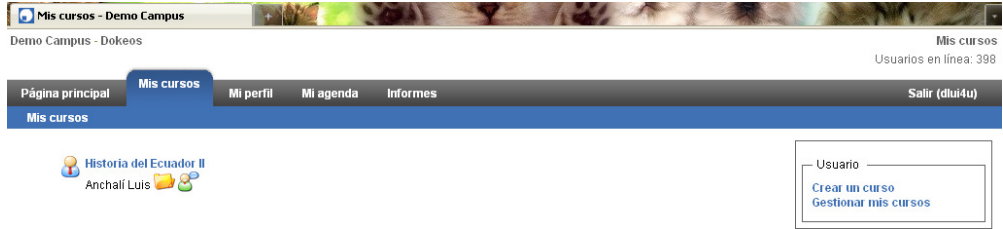


Gráfico 22 Selección del curso

Inscripción de usuarios de la plataforma

Foto	Nombre ↑	Apellidos	Descripción	Grupo	Código oficial
	Edgar Armas	Armas	Edgar	-	-
	Armijo	Andres	-	-	-
	Benalcazar	Kevin	-	-	-
	benalcazar	kevin	-	-	-
	Benalcazar Tualombo	Kevin Alejandro	-	-	-
	Cherez	Gilson	-	-	-
	Bryan Chicaiza	Bryan	-	-	-
	Chisaguano	Carlos	-	-	-
	Coba	Christopher	-	-	-
	Gavilanez	Jonathan	-	-	-
	Guayta	Carlos	-	-	-
	Juan	Aldaz	-	-	-
	Llerena	Marlon	-	-	-
	Lopez	Erick	-	-	-
	Lopez	Michael	-	-	-

Gráfico 23 Usuarios de la plataforma

En la gráfica podemos observar el entorno del usuario que se registró e inscribió en la plataforma y en el curso.

VISTA DEL ADMINISTRADOR

Desde esta ventana, el profesor puede hacer uso de los diferentes elementos que constituyen el curso, en nuestro caso conforme avanza la materia se va implementando las herramientas necesarias de las que dispone el profesor o tutor; esta es la vista del profesor:

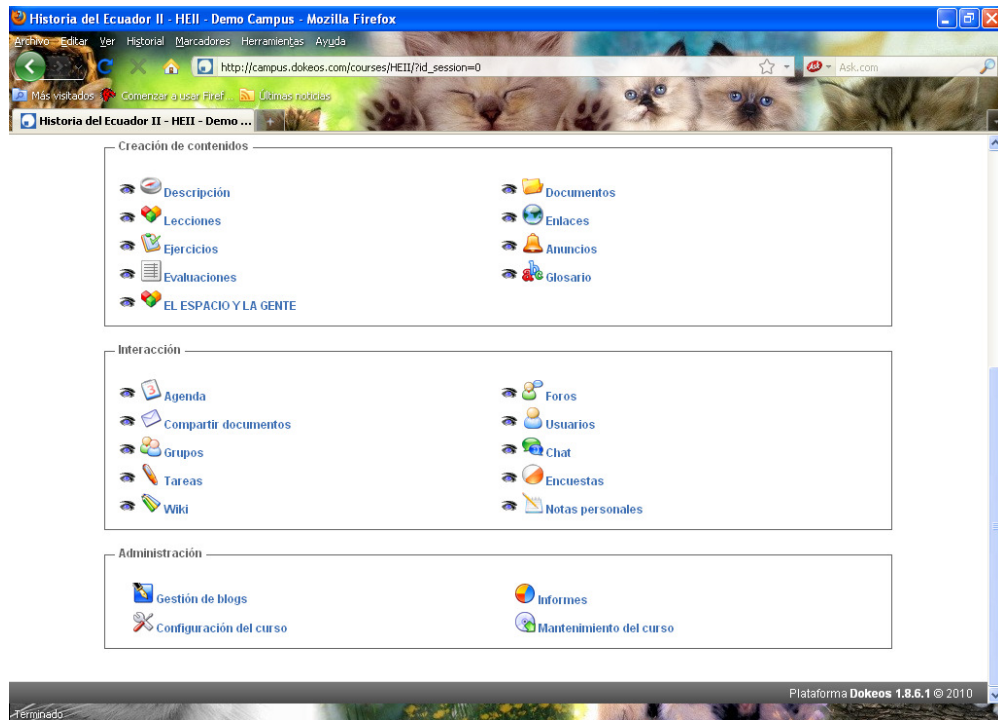


Gráfico 24 Vista del administrador

VISTA DEL ESTUDIANTE

El estudiante luego de ingresar y registrarse dispone de la siguiente interfaz, en la misma podemos apreciar las herramientas de las que dispone, que como muestra la gráfica son de colores llamativos, consta también de una introducción o apartado general que podemos mirar en la parte superior de la ventana, incluye dos imágenes gifs, que dan un atractivo al usuario.



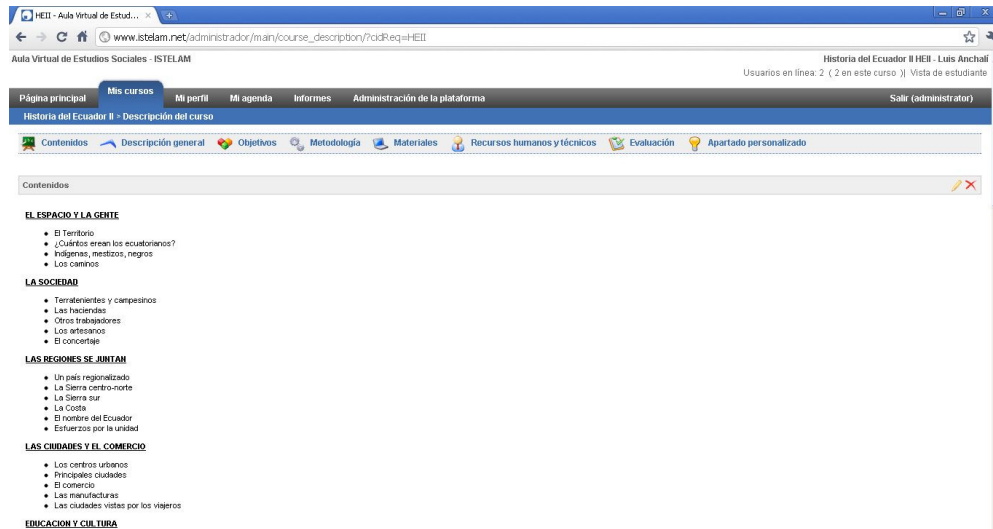
Gráfico 25 vista del estudiante

La vista del administrador difiere de la vista del estudiante por cuanto se halla dividida en tres secciones, la primera hace referencia a la creación de contenidos, la segunda a la interacción, y la tercera a los aspectos administrativos de la plataforma, tal como lo podemos observar en las imágenes anteriores.

Desde este instante el estudiante ya puede hacer uso de las lecciones debe ingresar y conocer el curso, en el bloque 0 debe ser su primera incursión.

BLOQUE 0 – PACIE o SECCIÓN DE INFORMACIÓN

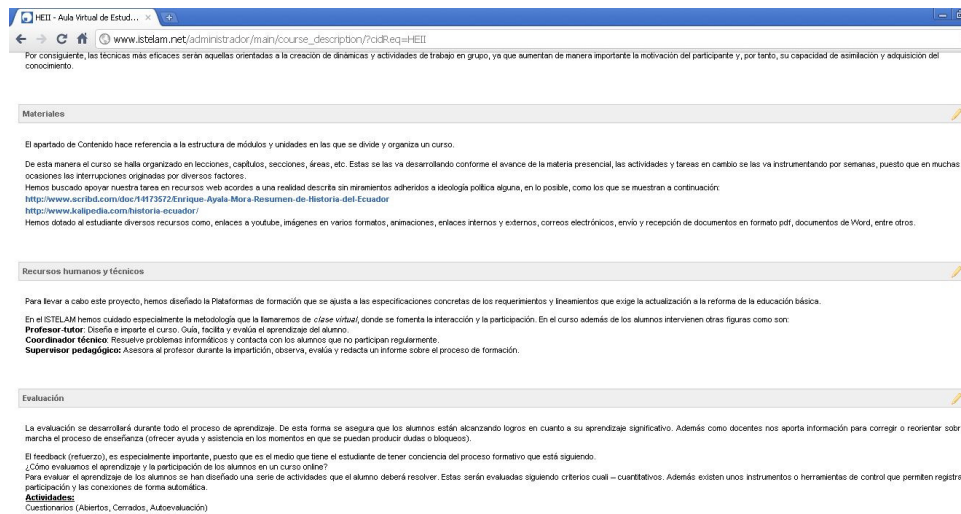
Muestra información general sobre el curso, el tutor y los procesos de evaluación, recursos o actividades para conocer el aula, quien es el tutor porque lleva el proceso tutorial se recomienda un video del tutor, una explicación de curso, objetivos, metas del curso.



The screenshot shows the 'Contenidos' (Contents) section of the course 'Historia del Ecuador II'. The page is organized into several thematic categories, each with a list of sub-topics:

- EL ESPACIO Y LA GENTE**
 - El Territorio
 - ¿Cuántos eran los ecuatorianos?
 - Indígenas, mestizos, negros
 - Los caminos
- LA SOCIEDAD**
 - Terratenientes y campesinos
 - Las haciendas
 - Otros trabajadores
 - Los artesanos
 - El concertaje
- LAS REGIONES SE JUNTAN**
 - Un país regionalizado
 - La Sierra centro-norte
 - La Sierra sur
 - La Costa
 - El nombre del Ecuador
 - Esfuerzos por la unidad
- LAS CIUDADES Y EL COMERCIO**
 - Los centros urbanos
 - Principales ciudades
 - El comercio
 - Las manufacturas
 - Las ciudades vistas por los viajeros
- EDUCACION Y CULTURA**

Gráfico 26 Contenidos del curso



The screenshot displays three sections of the course page:

- Materiales:** Explains that the content is structured into modules and units. It notes that the course is organized into lessons, chapters, sections, areas, etc., and that it is developed according to the progress of the subject. It mentions that interruptions are organized by various factors and that resources are provided to support learning, such as videos, audio, and interactive content. It also lists various types of resources available, including PDFs, Word documents, and YouTube videos.
- Recursos humanos y técnicos:** States that the course is designed to meet the requirements and objectives of the basic education reform. It mentions that the ISELAM team has paid special attention to the methodology of the virtual classroom, which promotes interaction and participation. It lists the roles of the **Profesor tutor** (to guide and evaluate), **Coordinador técnico** (to solve technical problems), and **Supervisor pedagógico** (to assist the professor during the process).
- Evaluación:** States that evaluation will occur throughout the learning process. It emphasizes that the student should be aware of their progress and the significance of their learning. It mentions that the course includes various types of activities, such as quantitative and qualitative ones, and that there are instruments and tools available to register participation and assessment.

Gráfico 27 Otros aspectos, metodología, recursos, etc.

BLOQUE 0 – SECCIÓN DE COMUNICACIÓN

Énfasis en explicar el inicio de cada Unidad que trabajos se realizaran en la semana, fijar fechas de evaluaciones, aclaraciones de los trabajos, pautas para el trabajo estudiantil, y forma del trabajo cooperativo de los estudiantes. En la siguiente gráfica observaremos esta sección que en Dokeos se la halla en la sección agenda y avisos.

The screenshot shows a web browser window displaying the announcements page of a Moodle course. The browser's address bar shows the URL: www.istelam.net/administrador/main/announcements/announcements.php?idReq=HEII. The page title is "Historia del Ecuador II HEII - Luis Anchali". The user is logged in as "Usoarios en línea: 2 (2 en este curso)" and is viewing the page as a student. The navigation menu includes "Página principal", "Mis cursos", "Mi perfil", "Mi agenda", "Informes", "Administración de la plataforma", and "Salir (administrador)". The main content area is titled "Añadir un anuncio" and "Eliminar todos los anuncios". It lists several announcements:

- Trabajo con wiki sobre la unidad "El espacio y la gente"**: Published on Tuesday, November 16, 2010. Directed to all course users. Published by Anchali Luis. Content: "Ingresar a la zona de wikis y participar en la elaboración de este trabajo, debo de recordarles que tiene limitación de tiempo, desde hoy hasta el sábado 20 de noviembre 16H00, suerte a todos, cualquier duda o inquietud, en clase presencial o mediante el chat desde las 14H00 hasta las 18H00. Suerte a todos."
- Primer chat**: Published on Friday, October 15, 2010. Directed to all course users. Published by Anchali Luis. Content: "2010-10-15 10:00:00 - 2010-10-15 10:30:00. Didáctica de los chat, los estudiantes ingresarán con su usuario y contraseña y se integrarán al chat."
- Envío de tareas**: Published on Monday, October 18, 2010. Directed to all course users. Published by Anchali Luis. Content: "2010-10-18 07:20:00 - 2010-10-18 09:20:00. Didáctica del envío de tareas, desarrollar un ejercicio del uso de envío de documentos."
- Primer chat**: Published on Monday, October 18, 2010. Directed to all course users. Published by Anchali Luis.

Gráfico 28 Vista de la ventana de los avisos

Agenda - HEI - Aula Virtua...
 www.istelam.net/administrador/man/crear/agenda.php?odReq=HEI

Aula Virtual de Estudios Sociales - ISTEELAM
 Historia del Ecuador II - Luis Anchali
 Usuarios en línea: 2 (2 en este curso) | Vista de estudiante | Ayuda

Página principal | **Mis cursos** | Mi perfil | Mi agenda | Informes | Administración de la plataforma | Salir (administrador)

Historia del Ecuador II - Agenda

Añadir un nuevo evento | Filtrar por grupos/usuarios | Mostrar todos | Ordenar eventos (antiguos / recientes) | Eventos del mes | Vista mensual

« Noviembre 2010 »						
Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Próximo evento

Noviembre 2010		
	Creación del curso	Dirigido a: todos los usuarios del curso
Inicio: Miércoles 10 Noviembre de 2010 13:45 h.		Final: Miércoles 10 Noviembre de 2010 13:45 h.
El curso ha sido creado en esta fecha		
	FORO	Dirigido a: todos los usuarios del curso
Inicio: Lunes 08 Noviembre de 2010 07:00 h.		Final: Viernes 12 Noviembre de 2010 18:00 h.
	Foro	Dirigido a: todos los usuarios del curso
Inicio: Lunes 08 Noviembre de 2010 07:00 h.		Final: Viernes 12 Noviembre de 2010 18:00 h.
Favor participar del foro indicado en la clase presencial. La participación en el mismo es hasta el día viernes 12 de noviembre 18H00.		
Buena suerte a todos.		
Luis Anchali		

Gráfico 29 Vista de la ventana agenda

BLOQUE 0 – SECCIÓN DE INTERACCIÓN

Es la más importante del EVA, interacción en el ámbito social, conocerse entre los estudiantes fuera del factor académico, en base a la amistad y luego generar espacios de apoyo, experiencias positivas, es la base del aprendizaje cooperativo.

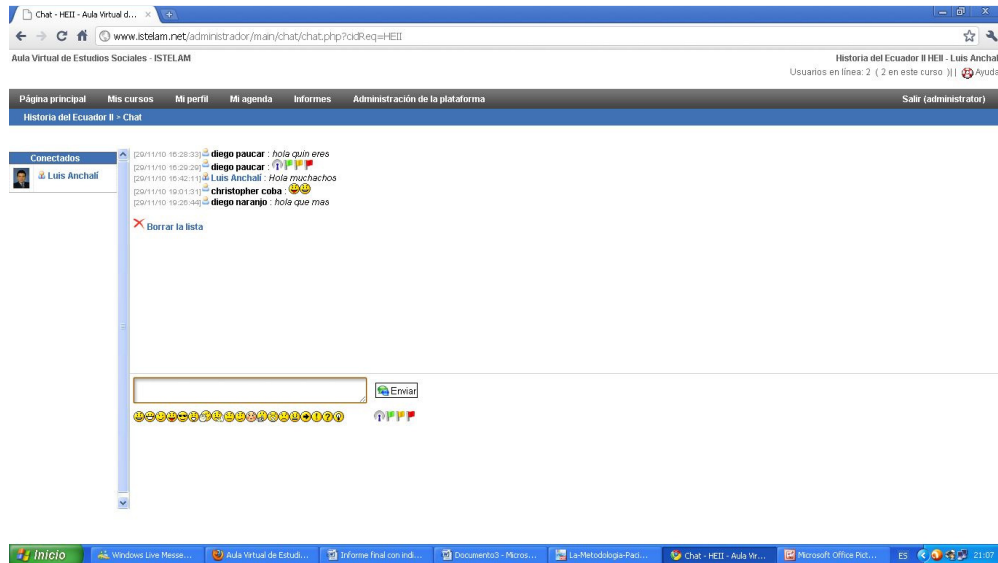


Gráfico 30 Ventana del chat, herramienta sincrónica

BLOQUE ACADÉMICO

SECCIÓN DE EXPOSICIÓN

Aquí se encuentra información que el estudiante necesita conocer, Esta información no debe ser repetitiva caso contrario el estudiante se aburre y abandona el entorno virtual de aprendizaje. El contenido debe ser de diverso puntos de vista para que el aprendizaje sea crítico.

No deben repetirse la información al tomar la lección se usan videos, archivos pdf, enlaces a páginas web, etc.



The screenshot displays the ITELAM (Aula Virtual de Estudios Sociales) interface. The browser address bar shows the URL: www.istelam.net/administrador/man/newscom/lp_controller.php?cidReq=HEII&action=view_item&id=240&lp_id=5. The page title is "Historia del Ecuador II - Lecciones - EL NACIMIENTO DEL ECUADOR". The navigation menu includes "Página principal", "Mis cursos", "Mi perfil", "Mi agenda", "Informes", and "Administración de la plataforma". The main content area is titled "El concertaje" and features a green background with the following text:

EL CONCERTAJE

Los trabajadores o peones vivían en las haciendas con sus familias. Se concertaban (comprometían) con los dueños, los patrones para el trabajo. Por eso se llamaban concertados. Tenían un salario, pero nunca lo recibían, porque estaban endeudados con los patrones. Los peones pedían adelantos en dinero al patrón para poder pagar impuestos y compromisos religiosos, como bautizos, matrimonios, entierros y otros.

La relación entre peones y patrones era libre solo en teoría. En realidad era una forma de trabajo obligatorio, ya que el patrón podía encarcelar al peón por sus deudas. A veces...

An illustration on the right side of the text depicts a scene from a hacienda, showing a man in a blue shirt and hat standing near a wooden structure, possibly a well or a storage area, with other figures in the background.

Navegación en el curso: texto e imágenes



The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window displaying a course page. The page title is "EL TERRITORIO". The main content area has a yellow background and contains the following text:

En 1830 se disolvió la antigua República de Colombia y se estableció el Estado del Ecuador. Así se inició la época republicana de nuestro país, que viene desde entonces hasta nuestros días.

Below the text is a map titled "Ecuador 1830" showing the provinces of Imbabura, Manabí, Pichincha, Chimborazo, Guayaquil, Cuenca, and Loja. A legend identifies the "Departamento de Guayas", "Departamento de Quito", and "Departamento de Azuay".

To the right of the map, the text reads: "El Ecuador se fundó en los territorios que habían sido ocupados por los pueblos indígenas, que se integraron al Tahuantinsuyo, fueron conquistados por los españoles y formaron parte de la Real Audiencia de Quito. Luego se incorporaron a la Gran Colombia. Esos territorios iban desde la costa del océano Pacífico, con sus planicies y gran vegetación, a la Sierra, con sus valles y montañas, hasta la Amazonia, que se llamaba "Oriente", con su extensa selva y grandes ríos. En 1832 fue incorporado el Archipiélago de Galápagos."

On the left side, there is a sidebar with a navigation menu titled "EL ESPACIO Y LA GENTE". The menu items are: "El Territorio", "EL NACIMIENTO DEL ECUADOR", "SEPARACIÓN DE LA REAL AUDIENCIA DE QUITO", "¿Cuántos eran los ecuatorianos?", "La población en la colonia", "Indígenas, mestizos, negros", and "Los caminos".

Gráfico 31 Temas de las lecciones, muestra de texto e imágenes

Al ingresar a las lecciones el estudiante se encuentra con un contenido multimedia, diseñado con el propósito de mostrar un ambiente amigable, aquí podemos observar gifs animados, texto e imágenes.

Uso de videos de youtube permiten dar un ambiente realmente diferente al de la clase presencial en la cual nos vemos limitados por los recursos.

Videos de youtube

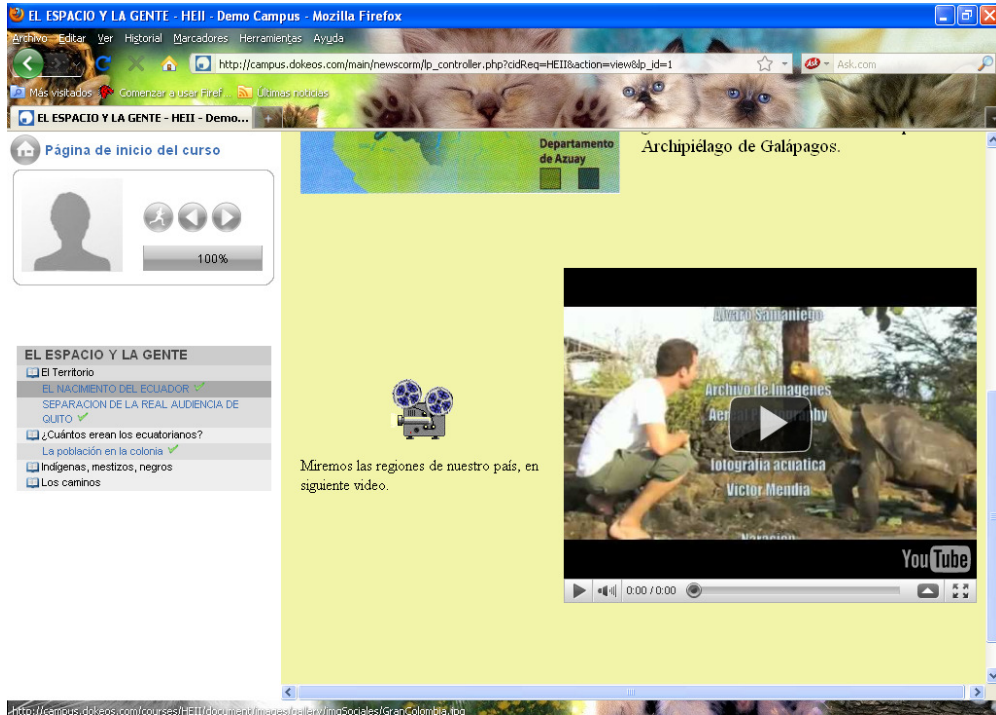


Gráfico 32 Visualización de videos de Youtube

Vínculos: otra característica con la que el usuario se encontrará es los enlaces que mostrarán graficas, conceptos y definiciones de utilidad para una mejor comprensión de los temas tratados.

Vínculos ligados al texto

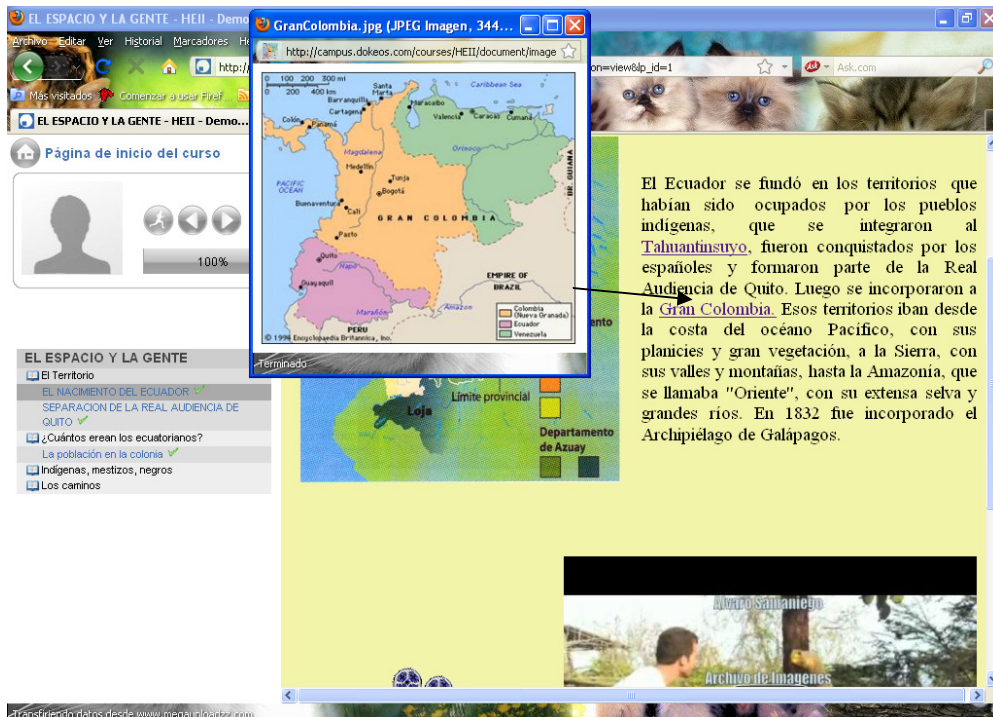


Gráfico 33 Trabajo con vínculos

Videos de flash insertados entre los contenidos de manera interactiva permiten al estudiante manejar algunas de sus características, que además incluye como en algunos de los temas de las lecciones música de fondo, esto ayuda fijar el aprendizaje de manera dinámica.

Imágenes de Flash utilizados en los contenidos



Gráfico 34 Muestra el contenido utilizando objetos de flash

Los foros son elementos que nos permiten interactuar de forma asincrónica con los estudiantes y obtener de ellos el nivel de comprensión, lograr que ellos expresen sus saberes, el docente observa entonces el nivel de significación que tiene el material didáctico en sus conocimientos.

Ingreso a los foros

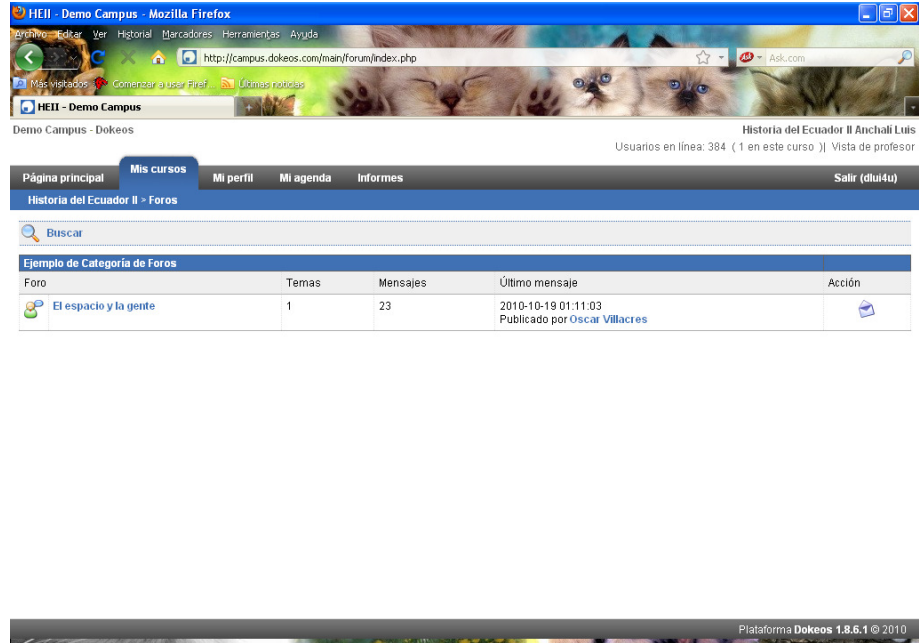


Gráfico 35 Pantalla de ingreso al foro

Participación en los foros

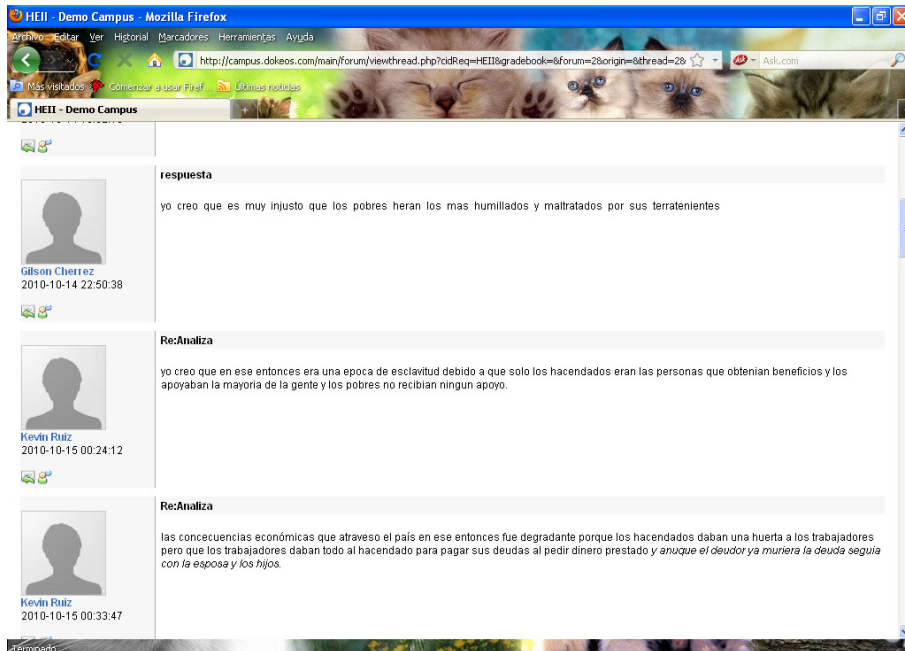


Gráfico 36 Ventana de los foros

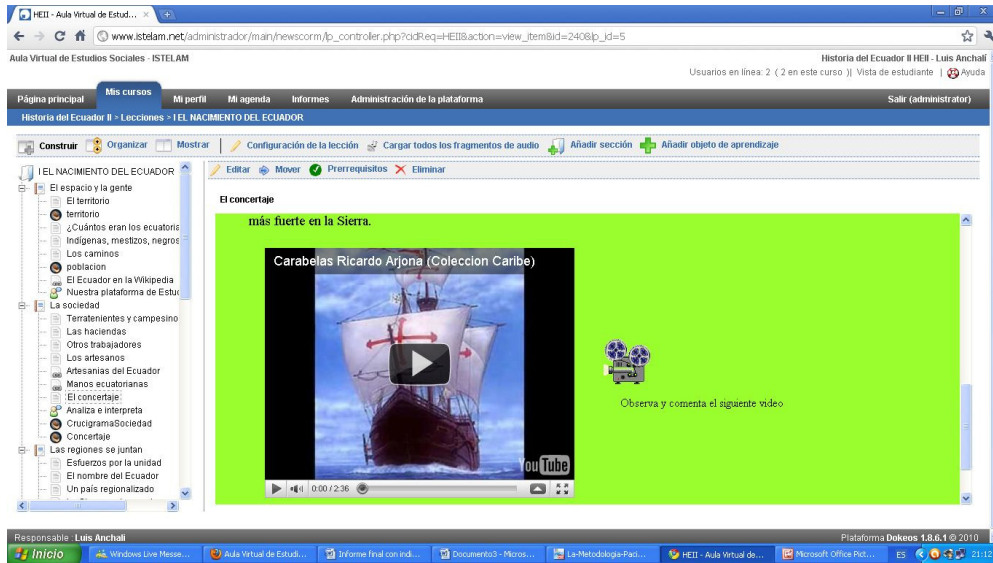


Gráfico 37 Contenido multimedia, enlaces con youtube

Envío de tareas mediante archivos

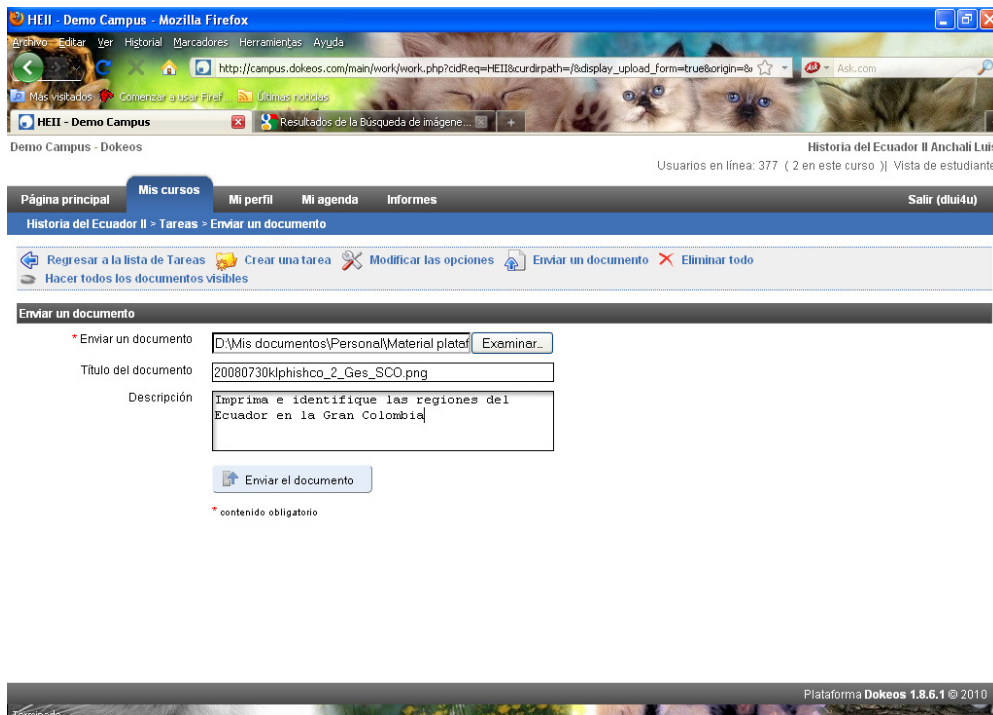


Gráfico 38 Envío de tareas mediante archivos

SECCIÓN DE REBOTE

Esta sección se denomina de rebote o filtro. Se crean actividades necesarias para que el estudiante lea y asimile los documentos, videos, enlaces web que han sido utilizados en la sección de exposición.

Las actividades sugeridas son Foros, blogs, wikis, salas de videoconferencias, chats, donde se comparte l conocimiento, se genera ante una confrontación con respecto a la información presentada. Para poder participar el estudiante tiene que haber asimilado la información y tener una postura correcta, caso contrario el estudiante jamás llegara ha conocer la información proporcionada.

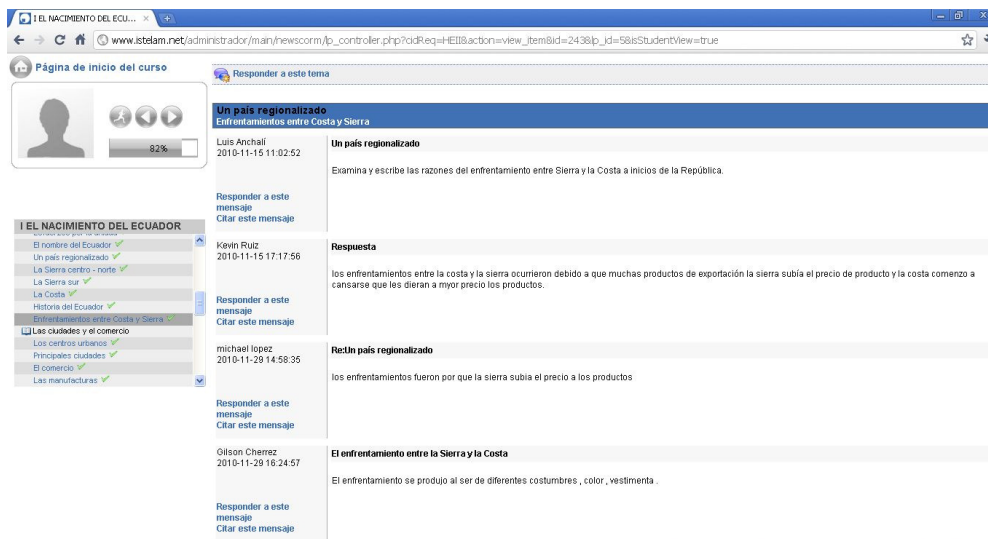


Gráfico 39 Zona de rebote, foros



Gráfico 40 Zona de rebote, wikis

SECCIÓN DE COMPROBACIÓN

También denominada sección de evaluación, en este bloque se presentan actividades que permiten conocer si el estudiante aprendió, asimilo y comprendió los contenidos expuestos.

Puede estar asociado a una tarea, deber, práctica de laboratorio, exposición con defensa, u otras formas de evaluación. Comprobar el desarrollo de las destrezas que debe desarrollar el alumno.



Gráfico 41 Evaluación mediante varios tipos de formatos, crucigrama

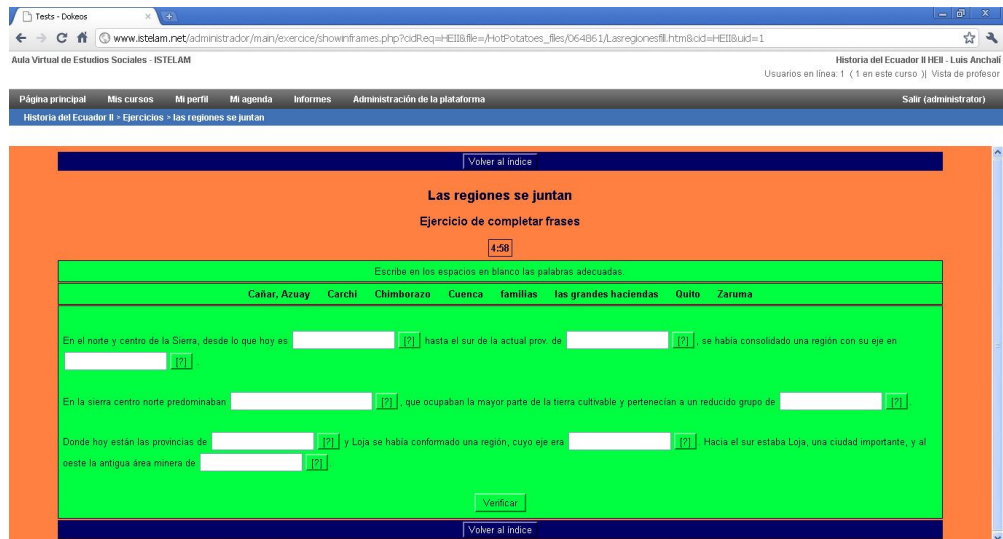


Gráfico 42 Evaluación mediante varios tipos de formatos, completar blancos

Preguntas de evaluación

The screenshot shows a web browser window with the URL `http://campus.dokeos.com/main/exercise/admin.php?deleteQuestion=1`. The page title is "HEII - Demo Campus". The user is logged in as "Historia del Ecuador II Anchali Luis" with 379 users online. The interface includes a navigation menu with "Página principal", "Mis cursos", "Mi perfil", "Mi agenda", and "Informes". The current page is "Historia del Ecuador II > Ejercicios > Ejercicio del tema 1".

Below the navigation, there are icons for different question types: Respuesta única, Respuesta múltiple, Rellenar blancos, Relacionar, Respuesta abierta, Zonas interactivas, and Banco de preguntas.

Pregunta	Tipo	Dificultad	Exportar	Modificar
1. Determinar la siguiente relación	Relacionar	1		
2. ¿Los territorios donde se fundó Ecuador fueron ocupados por?	Respuesta única	1		
3. ¿Porque cree usted que había mas población en la Sierra que en las otras regiones en la Real Audiencia ?	Respuesta abierta	1		
4. La población del Ecuador se repartía así	Zonas interactivas	1		

At the bottom of the page, it says "Plataforma Dokeos 1.8.6.1 © 2010".

Gráfico 43 Muestra de uno de los cuestionarios aplicados

Zonas interactivas

Pregunta 4: La población del Ecuador se repartía así

Haga clic sobre: 389.900

Zonas interactivas

- 1.- 389.900
- 2.- 30.506
- 3.- 3.511

Validar respuesta(s)

Plataforma Dokeos 1.8.6.1 © 2010

Gráfico 44 Se aplico ejercicios utilizando recursos multimedia

Envío de tareas: uno de los formatos utilizados para el envío de tareas es mediante envío de archivos en varios formatos, desde el administrador hacia los estudiantes y viceversa.

Finalmente el estudiante podrá aprobar el curso, para ellos su evaluación será cualitativa – cuantitativa, por cuanto dispondrá de un promedio porcentual (cuantitativa) que indicará su nivel de avance en el curso, y una apreciación cualitativa que le indicará el valor de significación del curso en su rendimiento, para ellos se configuró de la siguiente manera:

Estructura de la evaluación del curso

Editar las reglas de puntuación - HEII - Demo Campus - Mozilla Firefox

http://campus.dokeos.com/main/gradebook/gradebook_scoring_system.php?scoring.updated=8&selectcat=185

Historia del Ecuador II Anchali Luis
Usuarios en línea: 380 (2 en este curso) Vista de estudiante

Página principal Mis cursos Mi perfil Mi agenda Informes Salir (dlui4u)

Historia del Ecuador II > Evaluaciones > Editar las reglas de puntuación

Puntuación actualizada

Editar las reglas de puntuación

Color de la puntuación

Activar el coloreado de las puntuaciones

Por debajo de % se coloreará en rojo

Sistema de puntuación

Activar el sistema de puntuación

Incluir el límite superior

Información sobre la puntuación

Entre %

y	<input type="text" value="50"/> %	=	necesitas refuerzo
y	<input type="text" value="70"/> %	=	Bien pero lo podrias haber hecho mejor
y	<input type="text" value="80"/> %	=	Un poco más de esfuerzo y serias el mejo
y	<input type="text" value="100"/> %	=	Excelente

Plataforma Dokeos 1.8.6.1 © 2010

Gráfico 45 Estructura de la evaluación

BLOQUE DE CIERRE o SECCIÓN DE NEGOCIACIÓN

Una negociación entre la comunidad del aprendizaje entre tutor y aprendices, en forma directa e indirecta, no cumplieron con los productos que comprueban las destrezas, negociar con el tutor para cumplir dentro del tiempos señalados. Y apropiarse del aprendizaje. Y también se crea un foro para que los estudiantes se despidan y conocer en qué proceso fallo el tutor, que imagen el tutor se creó en los estudiantes.

Pregunta número	Título	Tipo	Número de opciones	Modificar
1	El registro como usuario de la plataforma le fue:	Respuesta única	3	✎ ✕ ⬇
2	¿El diseño y mensaje de bienvenida de la portada le pareció agradable?	SI / No	2	✎ ✕ ⬇
3	¿El orden de los temas de la plataforma le parecen?	Respuesta múltiple	5	✎ ✕ ⬇
4	Califique de 1 a 10 como ve usted el diseño de la Plataforma	Puntuación	4	✎ ✕ ⬇
5	Que recomendación haría para mejorar nuestro espacio de trabajo	Respuesta abierta	0	✎ ✕ ⬇

Gráfico 46 Encuesta para determinar niveles de aceptación

SECCIÓN DE RETROALIMENTACIÓN

Donde el estudiante genera información en encuestas, para conocer si la interacción, respuesta del tutor, información fue correcta.

GESTION DE MANTENIMIENTO DEL CURSO

El administrador del curso dispone de herramientas de mantenimiento de la plataforma en caso de ser necesario puede por ejemplo llevar a otro sitio el curso completo por alguna contingencia, copiarlo o eliminarlo, esto lo realiza desde la ventana de administración.

Ventana de mantenimiento del curso



Gráfico 47 Modulo de mantenimiento en modo Administrador