

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Tema: “LAS TED Y LA PARTICIPACIÓN SIGNIFICATIVA EN LA
EDUCACIÓN SUPERIOR”

Trabajo de Investigación, previo a la obtención del título de Magíster en
Informática Educativa

Autor: Licenciada Nelly Maricela Crespata Barriga

Director: Ingeniero Javier Vinicio Salazar Mera, Magíster

Ambato – Ecuador
2018

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

El Tribunal de receptor del Trabajo de Investigación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández de Salto, Magíster e integrado por los señores Ingeniera Wilma Lorena Gavilanes López, Ingeniera María Cristina Páez Quinde, Magíster, Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magíster, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Investigación con el tema: “**LAS TED Y LA PARTICIPACIÓN SIGNIFICATIVA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**” elaborado y presentado por la Señorita Licenciada Nelly Maricela Crespata Barriga, para optar por el Grado Académico de Magíster en Informática Educativa; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



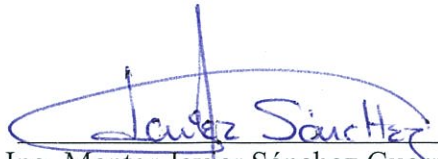
Dr. Segundo Víctor Hernández de Salto Mg.
Presidente del Tribunal



Ing. Wilma Lorena Gavilanes López, Mg.
Miembro del Tribunal



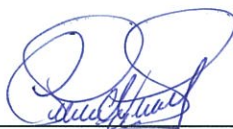
Ing. María Cristina Páez Quinde, Mg.
Miembro del Tribunal



Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Investigación presentado con el tema: “**LAS TED Y LA PARTICIPACIÓN SIGNIFICATIVA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**”, le corresponde exclusivamente a la: Licenciada Nelly Maricela Crespata Barriga, Autora bajo la Dirección del Ingeniero Javier Vinicio Salazar Mera, Magíster, Director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Licenciada Nelly Maricela Crespata

cc: 0503128985

AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

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



Licenciada Nelly Maricela Crespata

cc: 0503128985

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada.....	i
A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	ii iii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	iv
DERECHOS DE AUTOR.....	v
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNCIDE DE GRÁFICOS.....	x
ÍNCIDE DE TABLAS.....	xi
AGRADECIMIENTO.....	xii
DEDICATORIA.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xv
EXECUTIVE SUMMARY.....	1
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	5
1.2.2. Descripción del problema.....	6
1.2.3. Análisis Crítico.....	7
1.2.4. Prognosis.....	7
1.2.5. Formulación del Problema.....	8
1.2.6. Interrogantes de la Investigación.....	8
1.2.7. Delimitación del Objeto de Investigación.....	8
1.3. Justificación.....	9
1.4. Objetivos.....	9
1.4.1. Objetivo General.....	9
1.4.2. Objetivo Específicos	9
CAPÍTULO II.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 Antecedentes Investigativos.....	10

2.2 Fundamentación Filosófica.....	11
2.3 Fundamentación Pedagogía.....	11
2.4 Fundamentación Axiológica.....	11
2.5 Fundamentación Legal.....	12
2.6 Categorías Fundamentales.....	13
2.6.1 Supra ordenación de variables.....	13
2.6.2 Sub ordenación de variable Independiente.....	14
2.2.3 Sub ordenación de variable Dependiente.....	15
2.3.4 Fundamentación teórica variable independiente.....	16
2.3.5 Fundamentación teórica variable dependiente.....	21
2.7 Hipótesis.....	26
2.8 Señalamiento de variables.....	27
CAPÍTULO III.....	27
MARCO METODOLÓGICO.....	27
3.1. Enfoque de la Investigación.....	27
3.2. Tipos de Investigación	27
3.3. Modalidad de la Investigación.....	27
3.4. Población y Muestra.....	28
3.5. Operacionalización de variables.....	29
3.6. Recolección de la Información.....	30
3.7. Técnicas e instrumentos de Investigación.....	31
3.7.1 Encuesta.....	31
3.7.2 Instrumentos.....	31
3.8 Procesamiento y Análisis de la Información	32
CAPÍTULO IV.....	34
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	34
4.1. Análisis de resultados	34
4.2. Análisis de Factibilidad.....	44
4.3. Validación de Hipótesis.....	46
4.4. Planteamiento de la Hipótesis.....	46
4.5 Prueba estadística.....	47
4.6 Nivel de significancia	48

4.6 Decisión Final.....	48
CAPÍTULO V.....	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	49
5.1. Conclusiones.....	49
5.2. Recomendaciones.....	50
CAPÍTULO VI.....	51
PROPUESTA.....	51
6.1 Datos Informativos.....	51
6.2. Antecedentes de la Propuesta.....	51
6.3. Justificación.....	52
6.4. Objetivos.....	53
6.4.1. Objetivo General.....	53
6.4.2. Objetivos Específicos.....	53
6.5. Análisis de Factibilidad.....	53
6.5.1. Factibilidad Sociocultural.....	53
6.5.2. Factibilidad Económica Financiera.....	54
6.5.3. Factibilidad Legal.....	54
6.6. Fundamentación.....	54
6.7. Diseño de la propuesta.....	58
6.7.1. Metodología.....	58
6.7.2 Desarrollo.....	62
6.7.3. Modelo Operativo.....	65
6.8. Administración.....	66
6.9. Previsión de la Evaluación.....	67
BIBLIOGRAFÍA.....	68
ANEXO.....	70
Anexo 1: Manual de uso.....	70
Anexo 2: Encuesta docente.....	81
Anexo 3: Informe Urkund.....	82
Anexo 4: Resolución.....	83

AGRADECIMIENTO

La vida está llena de retos y detrás de ellos Dios, tu fortaleza y personas tan indispensables en tu vida que te ayudan a superar cualquier caída y a cumplir cada uno de tus sueños, agradezco infinitamente a mi madre Rosario quién me ayudó de todos los modos posibles para cumplir esta meta, a mis hermanos Mirian, Xavier y Bayron que me brindaron su apoyo incondicional, y a mi ángel eterno que sé desde el cielo me ilumina día a día.

Un profundo agradecimiento a mi Universidad querida por abrirme las puertas y bríndame la oportunidad de vivir las más bellas experiencias con inolvidables amigas y compartir con grandes profesionales, gratitud sincera estimados docentes quienes con su guía y conocimientos me ayudaron a decir META CUMPLIDA.

Nelly Maricela

DEDICATORIA

Hijo de mi corazón, mi fortaleza, mi motor, mi inspiración, a ti, quien desde el primer día me ayudó asumir un reto muy complicado pero no imposible, a ti quien me inspiró a superarme y a cumplir dos sueños a la vez, a ti que tuviste que soportar mi ausencia varios días y noches, a tí Estebita Guillem Mena Crespata te dedico estos tres años de arduo trabajo y sacrificio para los dos, tiempo invertido que valió la pena porque ahora orgullosamente podemos decir lo logramos juntos.

Te amo hijo mío gracias por ser esa luz que iluminó mi vida por completo.

Nelly Maricela

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA TEMA:

TEMA:

**“LAS TED Y LA PARTICIPACIÓN SIGNIFICATIVA EN LA
EDUCACIÓN SUPERIOR”.**

AUTOR: Licenciada Nelly Maricela Crespata Barriga

DIRECTOR: Ingeniero Javier Salazar, Magíster.

FECHA: 30 Junio del 2018

RESUMEN EJECUTIVO

En la presente investigación se estudió de las TED y la participación significativa que se realizó en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato tuvo un enfoque de carácter cuantitativo porque se utilizó tablas, gráficos y pruebas estadísticas para la validación de hipótesis, de tipo bibliográfica-documental por la revisión, análisis, síntesis y comparación de los diferentes enfoques , conclusiones y resultados de varias investigaciones y autores, también es de campo puesto que se realizó en la institución donde se dieron los hechos y se desarrolló la investigación, es de nivel descriptiva porque se determinan las características de la problemática de la insuficiente utilización de Tecnologías de Entretenimiento y Diseño en la educación superior, este trabajo de investigación es de tipo correlacional porque se mide la relación que existe entre las dos variables de estudio. En esta investigación se utilizó como instrumento una encuesta estructurada con la escala de Likert y validada con el Alfa de Cronbach del programa de libre distribución SPSS y para la comprobación de la hipótesis se empleó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, la cual afirman que el uso de una plataforma tipo TED incrementa la participación de manera significativa. Las conclusiones de esta investigación determinaron que un porcentaje significativo de estudiantes consideran las plataformas educativas como un medio donde la participación del estudiante es significativa, además de

facilitar el aprendizaje mediante recursos interactivos como son los videos.

La plataforma tipo TED implementada en la carrera de Tecnopedagogía permitió analizar la importancia de incluir una plataforma de videos para los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas, el espacio en donde el nivel de interacción y participación incrementó notablemente, al utilizar los videos como un recurso de autoaprendizaje para los estudiantes y un recurso de apoyo para las clases para los docentes, en especial para almacenar aquellos videos de eventos especiales que servirán como referencia en otras ocasiones.

Descriptor: TED, participación, educación superior, videos, plataforma virtual, educación, entorno virtual educativo, pedagogía, proceso enseñanza.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA TEMA:

THEME:

**“LAS TED Y LA PARTICIPACIÓN SIGNIFICATIVA EN LA
EDUCACIÓN SUPERIOR”.**

AUTHOR: Licenciada Nelly Maricela Crespata Barriga

DIRECTOR: Engineer Javier Salazar, Master.

DATE: June 2018

EXECUTIVE SUMMARY

In the present study, TED was studied and the significant participation in the Faculty of Human Sciences and education of the Technical University of Ambato had a quantitative approach because tables, charts and tests were used Statistics for the validation of hypothesis, bibliographic-documentary type by the review, analysis, synthesis and comparison of different approaches, conclusions and results of various research and authors, It is also of field since it was carried out in the institution where the facts were given and the investigation was developed, it is of descriptive level because the characteristics of the problematic of the insufficient use of technologies of entertainment are determined and Design in higher education, this research work is of correlational type because the relationship between the two study variables is measured In this research was used as a tool a survey structured with the scale of Likert and validated with the Alfa of Cronbach of the program of free distribution SPSS and for the verification of the hypothesis was employed the non-parametric test of Wilcoxon, which They claim that the use of a TED-type platform increases participation significantly. The findings of this research determined that a significant percentage of students consider the platforms educational as a medium where student participation is significant, as well as facilitating learning through interactive resources such as

videos.

The TED-type platform implemented in Psicodegagogia's career allowed to analyze the importance of including a video platform for students of the Faculty of Human Sciences, the space where the level of interaction and participation increased notably by using the videos as a self-learning resource for students and a teacher support resource for teachers, especially to store those special event videos that will serve as a reference on other occasions.

Descriptors: TED, participation, higher education, videos, virtual platform, education, virtual educational environment, pedagogy, teaching process.

INTRODUCCIÓN

Con el rápido crecimiento de los avances tecnológicos en el ámbito mundial, en el tratamiento de la información, asociada a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's), específicamente con el manejo de información de tipo audiovisual en formato digital, hoy en día es posible adelantar procesos ágiles, eficaces y oportunos para la gestión de nuevos productos y servicios en bibliotecas, archivos y centros de documentación, desarrollando así, contenidos adaptados a la necesidades reales de los usuarios, transformando los servicios presenciales tradicionales en nuevos y novedosos servicios ofreciendo otras formas de relación y comunicación con los mismos.

En la medida en que los profesionales de la información y la documentación actualmente se apropian de conocimiento y herramientas para la administración, gestión y publicación de información en entornos digitales, páginas Web dinámicas, la Web 2.0. y herramientas de gestión de contenidos; el desarrollo de una investigación orientada a la implementación de una plataforma de videos tipo TED como recurso electrónico de cualquier unidad de información, es propicia actualmente como vitrina para promover nuevos y novedosos escenarios, en donde el docente y estudiante puede participar de manera significativa produciendo videos o a la vez alojando videos que tenga contenido que valga la pena difundir como lo hace la plataforma TED

El objeto de esta investigación se centra en analizar el problema del insuficiente uso de Tecnologías de Entretenimiento y Diseño como las plataformas tipo TED, de qué manera influye una plataforma educativa con contenidos de videos en la participación activa o inactiva de la comunidad educativa y a la vez el presente trabajo investigativa propone una posible solución y se centra en diseñar e implementar una videoteca para la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, aplicada en la carrera de Psicopedagogía en el módulo de Infopedagogía y Metodologías Innovadoras con el objetivo de difundir y disponer a la comunidad universitaria los videos producidos por los estudiantes durante su formación profesional, mediante la

implementación de una herramienta tecnológica que permita consultar, acceder, transmitir y distribuir esta información desarrollada y producida por esta Universidad..

Capítulo I: Este capítulo consta del tema, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, preguntas de investigación, justificación, objetivo general y específico que se planteó cumplir para el desarrollo de esta investigación.

Capítulo II: En éste capítulo se desarrollaron los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, Axiológica, Epistemológica, Ontológica, Pedagógica, Legal, categorías fundamentales, marco teórico de las variables independiente y dependiente, la hipótesis y el señalamiento de variables.

Capítulo III: Este capítulo consta de la metodología que se aplicó en esta investigación, el enfoque, la modalidad de investigación, tipos de investigación, la población y muestra, operacionalización de variables, técnicas e instrumentos de investigación que sirvieron para la fiabilidad y validación de los resultados obtenidos en la recolección de información y finalmente el procesamiento y análisis de la información.

Capítulo IV: En este apartado se analizó los resultados obtenidos de la encuesta estructurada, la validación y planteamiento de la hipótesis para lo cual se aplicó la prueba estadística de rangos Wilcoxon.

Capítulo V: Aquí se desarrolló las conclusiones a las que se llegó en al desarrollar la investigación junto con las recomendaciones que dan respuesta a los objetivos planteados al inicio de este trabajo.

Capítulo VI: Finalmente aquí se desarrolló la propuesta que da solución a la problemática de esta investigación, la cual consta de los datos informativos, antecedentes, justificación objetivos, análisis de factibilidad, fundamentaciones y la bibliografía que fundamentan y respaldan esta investigación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

Las TED y la participación significativa en la educación superior.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

Las tecnologías de entretenimiento y diseño (TED), es una organización sin fines de lucro donde su propósito es la difusión de “ideas dignas de ser difundidas”, las conocidas como conferencias TED permiten asistir a charlas sobre una gran variedad de temas en las que intervienen varios expertos en la materia todo esto desde cualquier lugar del mundo y a cualquier hora del día (Minguela, 2015).

Videos de ciencias, tecnología, arte, educación, entre otros han sido descargados ciento millones de veces que han sido utilizados en escuelas y universidades como herramienta educativa utilizados especialmente para fomentar el debate y la participación. Una gran iniciativa de esta organización es dar un espacio para la educación dando paso a las TED-Ed donde se crea videos cortos para educadores y estudiantes con la participación de maestros y expertos en animación, para el uso en las aulas que permite explorar esta nueva herramienta y el potencial de los videos como un instrumento educativo.

En el Ecuador en los últimos años se han llevado conferencias TEDx, con gran acogida en las ciudades más grandes del país como son en Guayaquil, Quito y Cuenca, con la participación de grandes expositores con ideas realmente innovadoras, con temas de gran acogida e interés para los participantes como es el caso de TEDx Joven @Cuenca con el Tema: Transformar el presente, reinventar el futuro. Donde participaron grandes personajes como Brandon Avila diseñador de juegos y apasionado jugador Brandon, los cuáles se encuentran en sus respectivos TEDtalk en la plataforma.

La visión de las universidades ecuatorianas ha pasado de verse como amplios proyectos culturales, de acumulación y organización del conocimiento, como centros generadores de ideas y debate que estimulen el activismo y la participación social de la comunidad universitaria, a un campo secundario o meramente discursivo. El consejo de educación superior (CES) destaca como nuevas funciones de la educación, que un docente tenga participación activa en la realización de productos y servicios del conocimiento en función del desarrollo de contenidos tecnológicos, científicos y culturales, que impacten de manera innovadora los aprendizajes (Granados, 2016).

En la Universidad Técnica de Ambato no se encuentra socializada sobre el tema TED como tal, no se ha realizado una conferencia TEDx por ende no existen videos de la institución en la plataforma TED, las charlas TEDtalk pregrabadas que existen en canales como YouTube han sido utilizadas en baja proporción en las aulas de clase como motivación para los estudiantes, sin embargo el uso de la plataforma TED-Ed se está socializando en el área de idiomas de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación,

En todas las instituciones educativas se está propagando la idea innovar la educación mediante la tecnología en sus clases por la gran dificultad de que en la actualidad cuesta atraer la atención, participación y dinámica de los estudiantes, y que mejor que hacer uso de las nuevas tendencias tecnológicas que día a día está al alcance de todos y que facilitan el proceso de aprendizaje como es el caso del uso de las charlas y la plataforma TED en la educación.

1.2.2. Descripción del problema

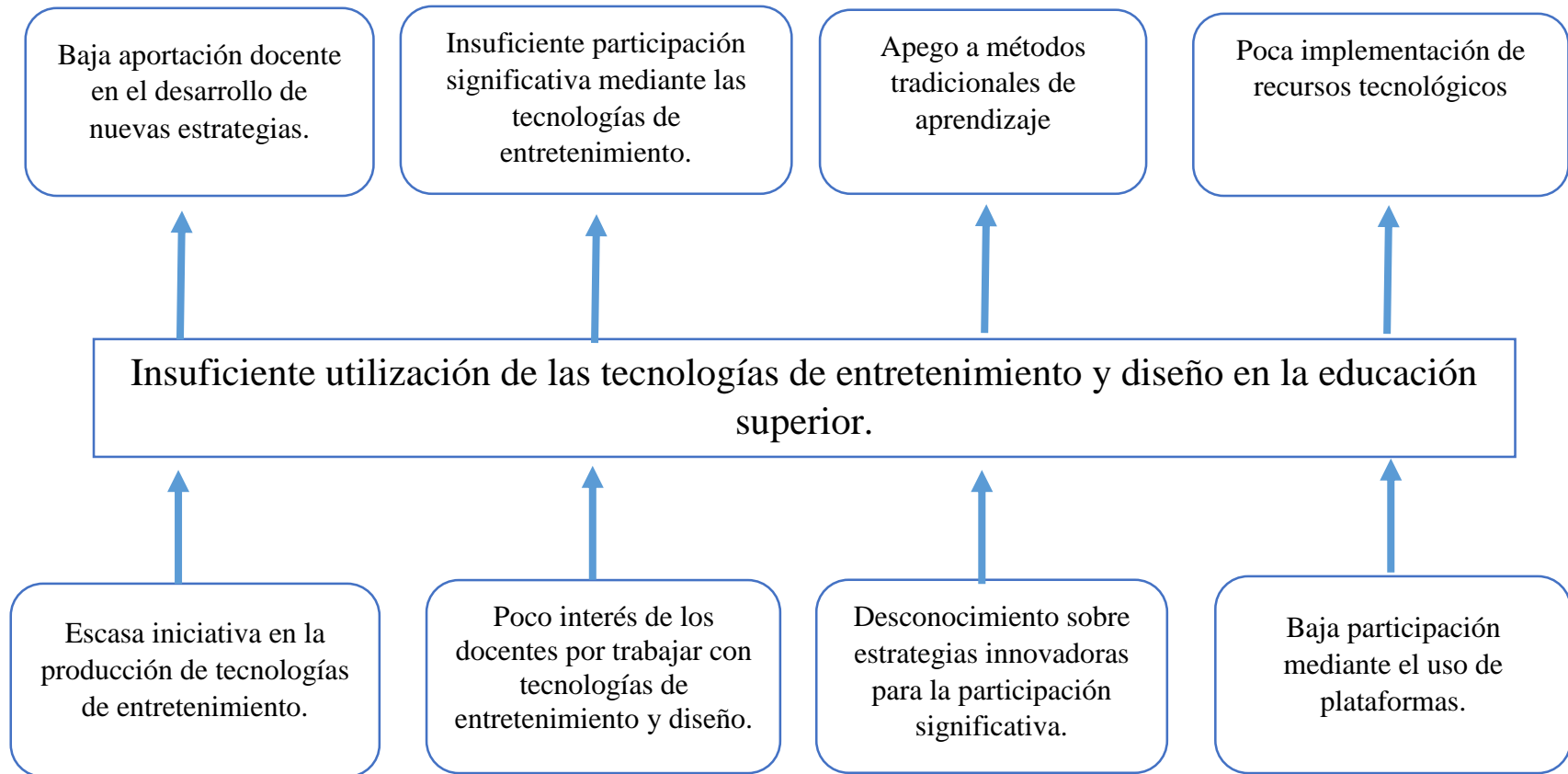


Gráfico N°1: Árbol del problema

Autor: Crespata, N., 2018

1.2.3. Análisis Crítico

Nadie duda hoy que la enseñanza universitaria está en un momento de transformación y búsqueda de un nuevo sentido del conocimiento urgido por la realidad social y la demanda de calidad. A nivel universitario, la innovación, actualización y producción de métodos educativos para facilitar el aprendizaje deben tener un lugar destacado para la transformación de la educación. La escasa iniciativa en la producción de tecnología de entretenimiento para la evolución del conocimiento mismo, hace que la institución y la comunidad universitaria no sea participe activa de esta transformación.

En la actualidad son pocas las instituciones educativas que se han adaptado a la transformación de la sociedad de la información, actualizado conocimientos, métodos, estrategias educativas e involucrando las TIC's en este proceso, la plataforma tipo TED son una manera innovadora, tecnológica y muy reconocida de dar a conocer temas de gran interés en la parte educativa a nivel mundial, sin embargo por esta falta de iniciativa por parte de las comunidades universitarias los docentes pierden el interés de aportar para el desarrollo de nuevas estrategias innovadoras, que dan un Plus al sistema educativo.

Las charlas magistrales, conferencias y ahora las charlas TED, son una manera llamativa de propagar una temática de interés y más a nivel universitario, donde existen grandes docentes y porque no estudiantes emprendedores y con pensamientos e ideales sin igual que pueden inspirar e incentivar a más de uno, sin embargo, no existe tal interés por compartir o propagar estas ideas mediante plataformas como la de tipo TED por desconocimiento más que por otro motivo.

El desconocimiento sobre las TED a nivel universitario ha dado paso al desinterés a ser parte de estas charlas y más aún a organizar este tipo de eventos, la inmersión en esta nueva tendencia en temas educativos debería ser primordial en las instituciones, sin embargo, han dejado de lado por el simple hecho de desconocer el tema, lo cual afecta a la producción y participación significativa en nuevas tendencias tecnológicas aplicadas en la educación. La falta de investigación sobre nuevas estrategias dentro de la actuación humana es un

limitante para la producción de novedosos materiales y técnicas educativas innovadoras como las video conferencias, podcast y las mismas charlas TED, anclándose así a un sistema tradicional a métodos anticuados de enseñanza donde la mayoría de instituciones se ve envuelta, La resistencia a innovar en incursionar en las nuevas herramientas tecnológicas hace que el sistema educativo a nivel superior siga siendo aburrido y poco interactivo.

La baja participación mediante plataformas propias, hace que la universidad no invierta e implemente este tipo de tecnologías, sin embargo, hay que recalcar la importancia que estas tienen para crear espacios participativos online tanto para estudiantes como docentes de la universidad, espacios que permitirán expresarse, difundir y el autoaprendizaje, siendo la inspiración e innovación en el campo educativo.

1.2.4. Prognosis

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones han facilitado grandes avances en el desarrollo de las tareas de docencia, investigación y gestión en la educación a nivel superior. En el ámbito de la docencia superior, estos avances requieren de una nueva concepción de Universidad hacia un modelo de implantación de cultura digital, donde la producción de contenidos y el uso de nuevos enfoques de información y comunicación, y las formas de enseñanza-aprendizaje adquieren un papel esencial. Las instituciones universitarias más importantes y prestigiosas coinciden en señalar los beneficios de aplicar las tecnologías a la educación y, en concreto, a la producción de contenidos de calidad para la docencia online o semipresencial (blended-learning), si no se involucra y se explotan las nuevas tecnologías que se encuentran al alcance para la participación significativa en el aprendizaje con nuevas técnicas como la gamificación, no sólo los estudiantes se verán afectados, sino los docentes que no podrán salir de ese “vicio” tradicionalista en el que la educación está envuelta.

1.2.5. Formulación del problema

¿De qué manera ayudan las TED en la participación significativa de la educación superior?

1.2.6. Interrogantes de la Investigación

¿En qué asignaturas producen material de tipo TED como una herramienta de apoyo para impartir clases?

¿De qué manera ayudan las TED en la participación significativa de educación superior?

¿Cuál es la importancia de utilizar TED y la participación en la educación superior?

1.2.7. Delimitación del objeto de la Investigación

Delimitación del contenido

Área de conocimiento: Tecnologías de la Información y Comunicación

Área temática: Participación significativa

Línea de investigación: Entorno para trabajo colaborativo estudiantil y docente

Delimitación Temporal: La presente investigación se llevará a cabo en el periodo marzo - junio 2018

Delimitación Espacial: La presente investigación se realizará en el espacio físico que ocupa la Universidad Técnica de Ambato de la FCHE.

1.3. Justificación

Las tecnologías educativas, entendidos como recursos informáticos utilizados en apoyo de la enseñanza, como generador de nuevos contenidos digitales, las clases magistrales, la plataforma de las conferencia TED, están siendo ampliamente utilizados por los centros de enseñanza superior, por este motivo la presente investigación es de **interés** para las interrelaciones humanas en este nuevo entorno educativo para la participación significativa en nuevos procesos de aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

Es **importante** porque mediante estas nuevas estrategias y metodologías se ayudará a los docentes que encuentren dificultades a la hora de controlar la atención y los comportamientos disruptivos (tales como las pérdidas de atención

frecuentes, y las distracciones constantes) de los alumnos, o que no son capaces de despertar en ellos la motivación por aprender.

El presente trabajo de Investigación es **original** puesto que es un tema innovador y que está involucrándose con gran fuerza a nivel de educación, puesto que es una nueva propuesta de generación y compartimiento de conocimiento que les podría llegar a “afectar”, de manera positiva, al participar activamente con temas de educación mediante el uso de una plataforma tipo TED.

El desarrollo del trabajo también es **factible** considerando que se cuenta con la información científica necesaria para sustentar de manera teórica, el interés de la comunidad educativa.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de la plataforma tipo TED en la participación significativa de la educación superior.

1.4.2. Objetivos específicos

- Analizar el uso de las plataformas tipo TED en el módulo de Infopedagogía y Metodologías Innovadoras del tercer semestre de la carrera de Psicopedagogía.
- Determinar la factibilidad de la participación significativa a través de la plataforma.
- Proponer una alternativa de solución al problema detectado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Después de revisar trabajos de investigación en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y revisiones bibliográficas de otras fuentes se han encontrado las siguientes investigaciones referentes al tema.

Diseño e implementación de una videoteca digital para la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Santo Tomás de la ciudad de Bogotá destaca en todos sus sentidos la importancia del video digital como elemento o fuente de información y que no debe estar ajeno a las unidades de información, ni lejos de la práctica profesional, recomienda hacer uso del gran acceso virtual e implementar una plataforma virtual (Gonzales, 2012).

La plataforma virtual y su influencia en los Procesos de enseñanza aprendizaje del ciclo superior del Instituto tecnológico superior bolívar en la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua (Tesis posgrado). Universidad Técnica de Ambato. Esta investigación determina la interacción continúa con los principales actores de la enseñanza aprendizaje para mejorar la motivación de adquirir conocimiento a través de plataformas virtuales., donde se estableció en qué medida participan los estudiantes en mediante este tipo de recursos virtuales ((Escobar, 2012).

La Red de Universidades que promueven estudios en modalidad abierta y a distancia (REDMA) en el artículo Plataformas Educativas en la Universidad Técnica de Ambato Concluyen que las plataformas educativas son muy útiles tanto para docentes como para estudiantes contribuyendo a mejorar las competencias en el uso y manejo de las TICSy dando paso a la participación activa de la comunidad Universitaria (Melendez, 2016).

El presente trabajo de investigación determina que se cuente con trabajos u obras relacionadas con el tema que se está investigando, para tenerlos como fuente de

referencia en el desarrollo de la misma; una vez que se realizó una revisión de tipo bibliográfico especialmente en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y del Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se llevó a determinar que no existen trabajos investigativos similares ni relacionados con este tema

2.2. Fundamentación Filosófica

Para el presente trabajo de investigación se utilizará el paradigma crítico propositivo, crítico porque se puede ver desde ángulo el problema, analizando y sintetizando los adjuntos al mismo y propositivo porque busca plantear alternativas de solución a la problemática. La alternativa de solución para el problema para aplicar antes que se agudice y las consecuencias sean graves, además interpreta la realidad en la que vivimos, con criterios de totalidad buscando el desarrollo del ser humano como una transformación social a la par con la tecnología.

2.3 Fundamentación Pedagógica

El verdadero aprendizaje llega al corazón del ser humano. A través del aprendizaje se cree en sí mismo. A través del aprendizaje se capacita para hacer algo que antes no se podía. A través del aprendizaje se percibe nuevamente el mundo y la relación con él. A través del aprendizaje se amplía la capacidad para crear, para formar parte del proceso generativo de la vida. Dentro de cada ser humano hay un hambre profunda por esta clase de aprendizaje (Senge, 1995).

La Pedagogía tiene carácter constructivo, que genera alternativas a las teorías no críticas en esta educación, que, por situaciones ideológicas continúan enraizadas en el sistema educativo, siendo verdaderamente contrapuestas al modelo de la educación constructivista.

Esta realidad amerita varios estudios comparativos a partir de una teoría crítica y lógica, la racionalidad instrumental de este pragmatismo y a la interpretación no crítica del paradigma explicativo, permitiendo alcanzar resultados que integren y establezcan principios de una didáctica reflexiva, transformadora y emancipadora.

2.4 Fundamentación Axiológica

Con el presente trabajo de investigación se desarrollará los valores de: respeto, solidaridad y honestidad entre estudiantes y docentes con la ética y la teoría, así como la moral y la práctica, el orden y la responsabilidad en la labor educativa.

Todo hecho educativo conlleva siempre una relación, explícita o implícita, el valor, por cuanto la enseñanza por su misma esencia y fundamento es valiosa. De aquí que sea reiterativa la expresión “educar en valores”, ya que no hay otra posibilidad de educar en valores (Guervilla Castillo, 2000).

2.5 Fundamentación Legal

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se ha considerado los siguientes reglamentos y artículos de la Constitución de la República del Ecuador y de la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) que se cita a continuación:

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población (Constitución Ecuador, 2008).

Del Título VII, régimen del buen vivir la sección primera de educación Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (Constitución Ecuador, 2008).

Según el Art. 15 del Reglamento de Régimen Académico del CES, la organización del aprendizaje podrá ser sustentado por la TIC tomando en cuenta el objetivo de las clases asistidas por el profesor, “desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas y valores, mediante clases presenciales u otro ambiente de aprendizaje. Pueden ser conferencias, seminarios, orientación para estudio de casos, foros, clases en línea en tiempo sincrónico, docencia en servicio realizada en los escenarios laborales, entre otros (LOES, 2010).

2.6 Categorías fundamentales

2.6.1 Supra ordenación de variables

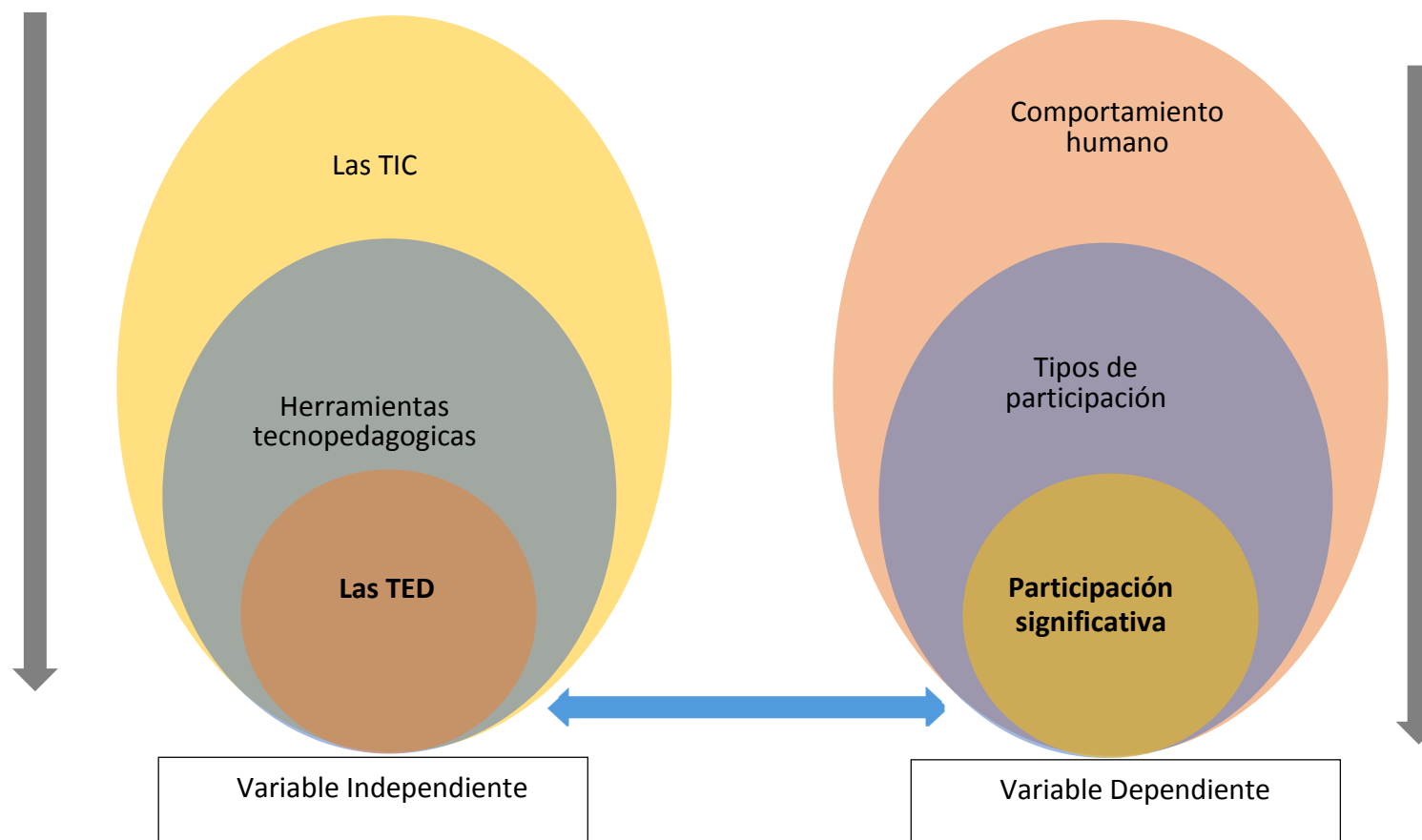


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales
Elaboración: Crespata N., 2018

2.6.2 Sub ordinación variable independiente

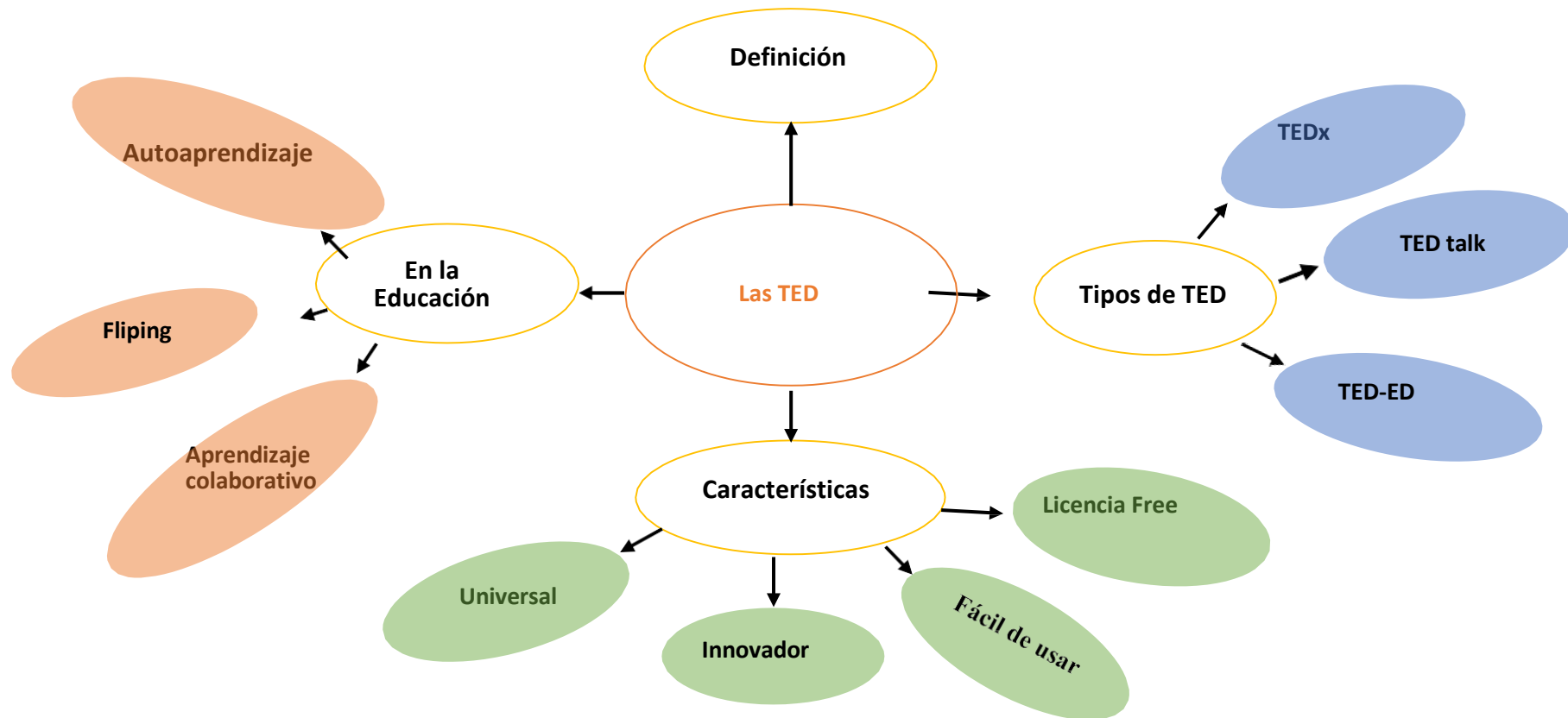


Gráfico N° 3: Sub ordinación variable independiente
Elaboración: Crespata N., 2018

2.6.3 Sub ordinación variable dependiente

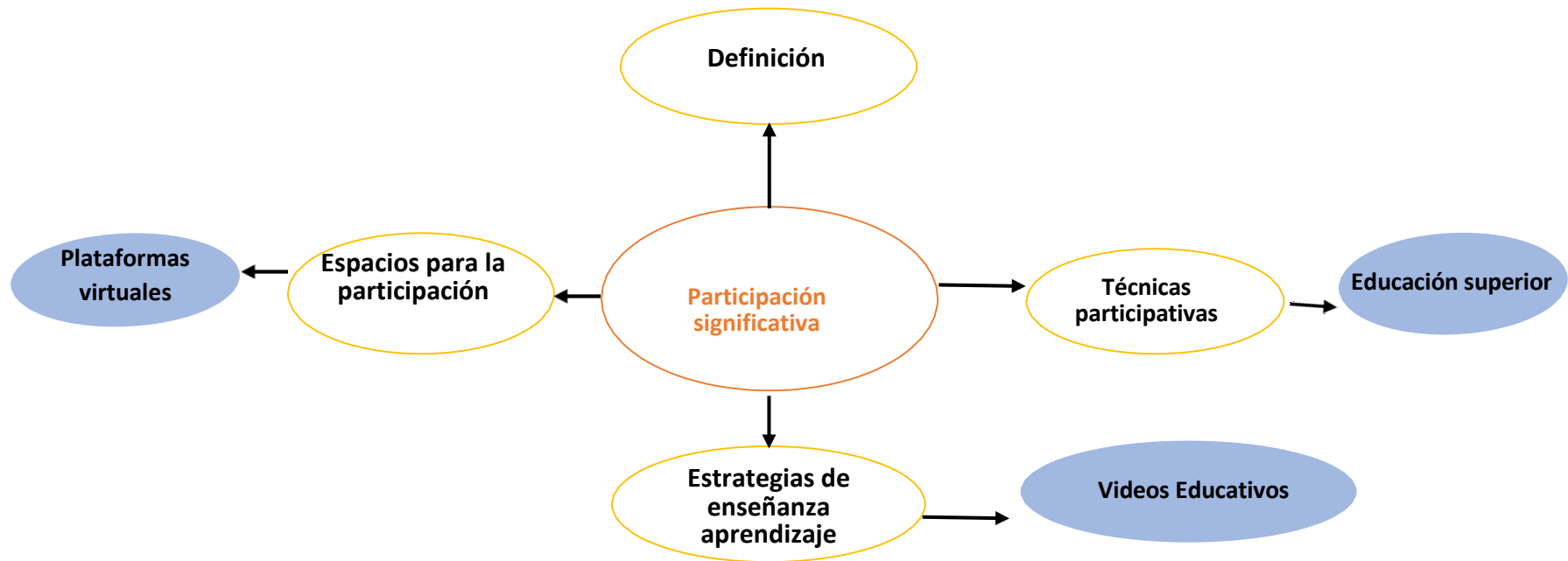


Gráfico N° 4: Sub ordinación variable dependiente
Elaboración: Crespata N., 2018

2.6.4 Fundamentación teórica de variable Independiente

Las TED

Definición

TED donde sus siglas en castellano corresponden a Tecnología, Entretenimiento y Diseño respectivamente, ésta es una organización sin fines de lucro que tiene como propósito la difusión y divulgación de “ideas dignas de ser difundidas”. Estas ideas son presentadas en forma de charlas cortas que duran 18 minutos pero muy potentes, pueden escucharse las veces deseadas a través del portal TED, se encuentra también en las páginas de youtube, itunes, televisión, apps para el móvil (Llorens, 2013).

La plataforma TED (Tecnología, Entretenimiento y Diseño), fundada en 1984, es una organización sin ánimo de lucro cuya misión es la difusión de ideas y conocimiento. En estas tres décadas, los principales canales de transmisión empleados por esta plataforma habían sido su congreso anual (TED Conference) y diversas charlas de carácter global (TED Talks) (Minguela, 2015).

Las charlas TED conlleva una lógica muy simple invitar a un especialista en determinada materia donde tiene el lapso de 12 y 15 minutos para que exponga su punto de vista sobre el mismo, o explicar lo que sucede en el campo que lo ocupa, seguir las reglas de la organización grabarlos en video y difundirlos en la red.

Tipos de TED

TEDx

Como eslabón del modelo original, en 2009 nació la famosa TEDx, con la meta de realizar eventos focalizados en lugares geográficos concretos e invitando a personas interesadas en compartir sus ideas. La ‘x’ de la coletilla hace referencia a la independencia del evento.

Los eventos TEDx parten del TED original, donde la x muestra que es un evento TED organizado de manera independiente cuyo espíritu es “Mostrar las ideas que valen la pena difundir”. Los eventos TEDx son programas de eventos locales auto-organizados que reúnen en un mismo lugar a personas con distintos intereses para compartir una experiencia tipo TED, es decir videos TEDTalks y conferenciantes en vivo (TED, 2017).

TEDx son eventos independientes, pero en la misma línea que TED, que pueden ser organizados por quien obtenga una licencia gratuita de TED pero acordando de antemano seguir ciertos principios. Los eventos TEDx son sin ánimo de lucro, pero pueden cobrar la entrada o buscar patrocinadores para cubrir costes. De la misma manera, los conferenciantes no cobran. Además, deben renunciar a los derechos de copyright de los materiales generados, para que TED pueda editarlos y distribuirlos bajo una licencia Creative Commons, toda esta información se encuentra en la página oficial de ted.com.

TEDtalk

Ted Talks es una plataforma de divulgación de contenidos creada para compartir con los usuarios conferencias de personajes relevantes sobre temas muy diversos, con el principal objetivo de lograr que perduren en el tiempo (Madera, 2010).

Las TED Talks son famosas por dos razones: “La primera es que siempre invitan a grandes profesionales y referentes de cada sector, y la segunda es que todas sus charlas inspiran y hacen reflexionar muchísimo” (Minguela, 2015). Todos los TED Talks son filmados en vivo y luego compartidos con la mayor cantidad posible de personas a través de su página web.

TED-Ed

TED-Ed, es una plataforma educativa on-line y gratuita que permite la difusión y creación de lecciones de manera sencilla. La característica más relevante de estas

lecciones es que debe contener material audiovisual para llamar la atención de los estudiantes, de igual manera las lecciones que han sido publicadas previamente o las originales pueden personalizarlas a su gusto. El idioma base en TED-Ed es el inglés, sin embargo, se puede crear nuevas lecciones o editar las que están publicadas en cualquier otro idioma (Minguela, 2015).

La nueva iniciativa de TED, llamada TED-Ed, permite compartir videos educativos que los docentes pueden compartir en sus clases, a través de un canal de YouTube. Seleccionando “Flip This Lesson” los docentes pueden crear lecciones personalizadas a su gusto utilizando como base videos de YouTube, añadiendo material complementario, debates, aclaraciones, preguntas y sugerencias y creando así una nueva página privada para que solo personas específicas que conozcan el enlace puedan visualizarla. Además, el profesor también puede hacer un seguimiento de las tareas asignadas a los alumnos.

El compromiso de TED-Ed de crear 'lecciones que merezcan la pena compartir' es una extensión de la misión que tiene las TED de difundir 'grandes ideas'. En la que cada vez es la mayor biblioteca de videos TED-Ed, existen videos educativos cuidadosamente curados y elaborados, muchos de los cuales representan contribuciones entre educadores y expertos en animaciones nominados en la plataforma TED-Ed, esta plataforma permite a los usuarios de la misma usar cualquiera de los videos educativos compartidos, no solamente los de TED, y de manera fácil y sencilla crear una lección propia, bajo un contexto, a partir del video seleccionado (Valdehita & Plata, 2010).

Los videos TED-Ed cuyo objetivo es identificar y difundir las voces de los mejores educadores a nivel global. Para ello, reúnen a los mejores educadores con especialistas reconocidos del mundo de la animación, con el propósito de producir una distinguida y viva biblioteca de los mejores videos educativos provenientes de cada uno de los miembros de la comunidad TED, los mismos que nominan a profesores que han sido 'inspiradores' al público ó, también, a animadores

inteligentes con las habilidades necesarias para dar vida a las lecciones de dichos profesores (García, 2016).

La característica más potente de la plataforma TED-Ed. Es que permite crear lecciones propias, adecuando al contexto, cada una de las secciones de una lección dada a partir de un video, propio o seleccionado procedente de videos la plataforma TED-Ed o canal de YouTube (Minguela, 2015).

También se puede crear una lección a partir de cualquier video TEDTalk ó TEDx Talk, ó YouTube ('ver tb YouTube For Schools'), incluidos los que se pueden grabar de manera personal, cargar ('upload') y 'flip'. De este modo, 'flipping' lecciones se puede crear cooperativamente una biblioteca de videos educativos, libre y de calidad (Valdehita & Plata, 2010).

Características de las TED

Las tecnologías educativas como son las TED, se entienden como recursos informáticos utilizados por el docente para el apoyo de la enseñanza, como generador de presentación, los vídeos educativos, los entornos virtuales están siendo ampliamente utilizados por los centros de enseñanza superior (Madera, 2010).

Las TED en la enseñanza se han destacado mediante la participación de docentes y estudiantes con un alto índice de acogida para mejorar su aprendizaje, ya sea para su autoaprendizaje en los estudiantes, y como una herramienta innovadora para el apoyo en la enseñanza en el caso de los docentes, sobre todo con los videos educativos aplicados en plataformas b-learnig, lo que indica la mejora de la comunicación en línea entre los profesores y los alumnos. Las charlas TEDtalk que han sido desarrolladas por Universidades han tenido una participación significativa en la educación, puesto que son un referente para otras instituciones educativas.

En el caso de la lección on-line en la plataforma TED-Ed son un complemento grandioso para el docente que está envuelto en la metodología 'tradicional', la cual

permite dinamizar el proceso de aprendizaje, abriendo paso al debate y la discusión, fomentando la interacción entre docente y alumnos y, iniciando el estudio autónomo.

Las lecciones en TED-Ed tienen la característica principal que se pueden divulgar con gran facilidad en redes sociales tales como Facebook, Twitter, Gooogle+, entre otros.

La TED en la Educación

Las nuevas tecnologías han dado un giro trascendental en los medios de transmisión, puesto que reduce los costes de acceso a la información. En la actualidad en la metodología sin TICs o llamada tradicional la transmisión de conocimiento se da principalmente por dos vías. La primera, entre docente y estudiantes mediante las clases magistrales y tutorías. Segundo, en grupos de estudio donde conforman los mismos estudiantes. Tomando en cuenta que estas clases magistrales y las tutorías conllevan un alto grado de presencialidad. Con las TICs como internet, redes sociales entre otras, los costos de acceso a la información y las notables barreras de espacio y tiempo se reducen considerablemente con el venir de los días.

En muchas Universidades se está implementando el uso del video como apoyo docente, en una gran variedad de formas, expandiendo un gran abanico de posibles estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje y la participación significativa en la educación, que involucran al estudiante en sí, tanto en la educación a distancia o en entornos de enseñanza híbridos, así como también en los entornos de enseñanza presencial, donde se maneja el video para la transmisión de conferencias, como complemento al currículo, como herramienta de aprendizaje autónomo, como elemento motivador y reflexivo o como un valioso instrumento de apoyo al aprendizaje que permite ganar tiempo para que los estudiantes sean participativos y realicen actividades innovadoras durante la clase presencial (Uribe J., 2014).

En la plataforma de TED, se encuentra gran variedad de información y material audiovisual sobre innumerables temáticas. El propósito ha radicado en presentar un análisis de los videos que contienen un aporte significativo en la educación y que

sean de gran apoyo para los docentes. “Todos los conferencistas tienen en común, el partir de su propia experiencia educativa en las determinadas áreas que dominan, para reflexionar y difundir los planteamientos, ideas y conclusiones que consideran necesarios compartir” (García, 2016).

2.6.5 Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente

Participación Significativa

Iniciando por el concepto de participación, que oscila en los campos de la historia y cultura, como una expresión de la conducta humana viéndose vinculado a la objetividad de unas cualidades específicas éticas y morales, como son la voluntariedad, la responsabilidad, la existencia de unos mecanismos de expresión, condiciones de educación e información.

Indiscutiblemente, la participación resulta de vital importancia en la transformación de las realidades humanas en general, más sin embargo esta definición debe empezar a pensarse desde lo ambiental en la viva relación de lo social, cultural y también lo natural pues más allá de lo humano y de lo consiente, la participación significa "la acción de tomar parte", etimológicamente partes en acción (Plaza, 2003).

Gil y otros (1996.), reconocen la Participación como” un motor potencial de cambio social que al mismo tiempo, implica la toma de conciencia colectiva y el compromiso individual de las personas, que además de ser una declaración de principios; debe hacerse realidad a través de la comunidad, asumiendo proyectos e iniciativas sociales que se articulen a procesos de dinamización sociocultural”.

Para (Velásquez & Gonzales, 2003), entiende como participación a un” proceso social que es producto de la acción misma buscada intencionalmente por individuos y grupos para cumplir metas específicas, en base a diferentes intereses personales y al contexto de tramas específicas de relaciones sociales y de poder; es, en sí un proceso en el cuál diferentes fuerzas sociales se suman en función de sus intereses ya sea de género, clase o generación”.

De acuerdo a la participar involucra la posibilidad de incidir, decidir, opinar, aportar y discrepar. Por ello, al hablar de participación en el contorno de la educación, es necesario remitirse al tema del dominio, pues para participar se debe contar con el poder para que la voz de quien habla tenga un “status” que le permita ser escuchada, diferenciada y cuyas ideas, opiniones y acciones tengan la posibilidad de influir en las personas. Así, es importante considerar que la participación en el ámbito de la educación implica esencialmente a personas y pasa, por ende, por los saberes, la subjetividad, el razonamiento, las pautas culturales y las perspectivas de sujetos concretos (UNESCO, 2009).

De esta manera, lo que se ahorra el sistema educativo muchas veces en recursos, tiempo y en complicaciones al pasar a las personas y sus organizaciones por alto, se paga en incompatibilidad de las ideas propuestas a las realidades y posibilidades concretas, en incomprensión, resistencia o, peor aún, apatía, de quienes están llamados a apropiarse (Torres, 2001).

Tradicionalmente, en el ámbito universitario ha predominado la clase magistral sobre otras estrategias docentes en las que el alumnado tiene una mayor libertad de acción y participación, por lo que en varias ocasiones, los estudios universitarios padecen de actividades de participación del alumnado, como exposiciones, debates, trabajos en grupo o proyectos (Ceinos y García, 2009). Gran parte de esta metodología docente está centrada en la concepción que se tenía del docente, que limita en extremo la participación del alumno en la producción de material didáctico que contribuya en el aprendizaje.

Las técnicas participativas.

Muchos son los docentes que han pretendido involucrar a sus estudiantes en la materia y en el discurso de la clase, y que han tenido poco éxito. Por ello, hay ciertos estudios (Rounds, 1987; Northcott, 2001; Morell, 2004; 2007) que han investigado sobre las características del discurso interactivo y sobre los componentes del aula y

del profesor, que toman un papel importante en aumentar la interacción en el aprendizaje.

Las técnicas participativas según (Nidia, 1994), son procedimientos y recursos que dentro de una metodología lógica permiten profundizar la práctica de los participantes, para extraer de ella y del avance científico almacenado por la humanidad hasta la actualidad, todos los conocimientos indispensables para evolucionar y recrear nuevas prácticas educativas.

El Instituto Mexicano de Desarrollo Comunitario (IMDEC), por el colectivo de autores del CIE (Vargas & Bustillos, 1987), objeta que en el uso de las técnicas participativas se debe considerar lo siguiente:

Se utilizan para que las personas participe, o para integrar, desinhibir o animar a los participantes o simplemente para hacer más sencillos los contenidos a tratar.

No son herramientas aisladas, aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, pues se puede caer en el uso simplista de las mismas, generar conflictos grupales, no satisfacer los objetivos esperados, crear diversionismo, o no fortalecer la organización.

Nacen como herramientas educativas, accesibles, provocadoras de participación para llamar a la reflexión y el análisis sin cerrar dogmáticamente un tema de por vida.

Al utilizarlas, debe tenerse en cuenta el contexto y la coyuntura, ligados al proceso organizativo.

Por otra parte, (Vargas & Bustillos, 1987), recomienda aplicar las técnicas participativas atendiendo a los siguientes aspectos:

- Motivación inicial para que los participantes se ubiquen en el tema a tratar. Una vez realizada la dinámica y de acuerdo con el tipo de técnica que se utilice, debe preguntarse:
¿Qué se escuchó?
¿Qué se vio?

¿Qué se sintió?
¿Qué se apreció?

- Deberá hacerse un análisis profundo de los elementos presentes en la técnica, su sentido, lo que hace pensar.
- Deberán relacionarse los elementos de la técnica con la realidad.
- Deberá llegarse a una conclusión o síntesis de lo discutido.
- Deberán ser aplicadas de forma creativa y flexible, atendiendo siempre a las características del colectivo.

La ansiosa necesidad de que vaya mejorando la calidad de educación en nuestro país ha provocado que, desde hace algunos años atrás, ya se vengán incorporando las nuevas tecnologías como apoyo del docente en sus clases. La integración efectiva de éstas al ámbito educativo permite evidenciar la gran potencialidad e impacto en la aplicación de las mismas, permitiendo así abrir un amplio horizonte de posibilidades educativas, dando paso a la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo de nuevas estrategias y métodos de educación, por consiguiente a la producción misma de material didáctico, cómo los videos educativos, tanto de profesores como alumnos para una mayor participación y desenvolviendo en la sociedad.

Videos Educativos

El impacto positivo que genera en los estudiantes, además del bajo costo material para su producción y la facilidad de manejo de la cámara hacen que vaya creciendo las videotecas o bancos de videos, donde los docentes y estudiantes pueden conseguir el recurso, la flexibilidad en cuanto a la utilización que se le puede dar a estos recursos, entre otros, son algunas de las ventajas que otorga este medio para el trabajo y apoyo docente. La difusión de esta herramienta, hace que se vean mucho más favorecidas por la potencialidad que estas permiten, a nivel genera y más aún a nivel académico, lo que permite que sea totalmente accesible para todos los actores participantes del proceso educativo, estudiantes y docentes principalmente.

Los videos producidos con fines pedagógicos son denominados videos educativos. Este concepto no tiene una definición establecida y aceptada por todos, por lo que se destaca en su mayoría lo que describe de gran forma. El autor J. L Bravo (1996) lo define como “Aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado y sirve para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de éstos” (Daza, 1992).

La Directora de CEDAL-Colombia, Gladys Daza Hernández, afirma que el video educativo como tal es “El cuál que desde sus primeras etapas de investigación y realización lleva consigo una intencionalidad, un tratamiento, esa forma narrativa, orientación, y el enfoque informativo o formativo destinado a la motivación, a dinamizar, apoyar, o complementar procesos de producción humana” (García, 2016).

Hay que considerar que el objetivo del video educativo no es que sea una réplica de la clase, sino por el contrario debe ser un medio audiovisula de contacto que contiene diferentes fuentes de información la cuál facilita en el aprendizaje, tomando en cuenta que de ser de otra manera sería netamente imposible acceder a la misma de forma directa En palabras de (Daza, 1992) “lo importante es que la producción videográfica se inscriba en un proceso educativo participativo, crítico, analítico, creativo y transformador”.

Cada vez que el docente produzca sus propios videos, estos deben ser desarrollados bajo parámetros pedagógicos, que a la vez deben ir de la mano con una logística adecuada para la producción de estos recursos y conocer el rigor científico y tecnológico de comunicación del mismo. Para (Insunza, 2001) “el video educativo debe, contener de manera necesaria fundamentos pedagógicos sólidos y perfectamente estudiados y fundamentados. Por ninguna razón el video debe suplir la labor educativa de sus elementos: el video es sólo un apoyo docente, un complemento, un refuerzo para el proceso de enseñanza-aprendizaje un apoyo trascendente, pero apoyo al fin”.

Espacios para la participación

La responsabilidad de las Universidades Públicas con el desarrollo social, así como su vocación participativa, se puede evidenciar en múltiples campos de acción enlazados a la docencia, la investigación, la extensión y la transmisión de conocimientos. Un aspecto central de dicho compromiso se relaciona con la participación de estudiantes universitarios en diferentes proyectos tendientes a involucrar las nuevas innovaciones tecnológicas en la educación.

En la actualidad el estar envueltos por gran cantidad de herramientas y recursos tecnológicos, la participación universitaria de hace más sencilla, dichas tendencias, como redes sociales, blogs, páginas web, canales de video y demás permiten que la transmisión de conocimiento, autoaprendizaje, producción de contenidos pedagógicos, hacen más fácil el desenvolvimiento académico permitiendo así una participación activa y la contribución en el aprendizaje, como es podemos mencionar los videos como recursos educativos.

Existen diferentes plataformas web que brindan recursos educativos audiovisuales educativos de muy buena calidad en los que se puede interactuar con facilidad Novasur, TEDedu, Youtube Edu, Neok 12 entre otros .

2.6 Hipótesis

Las plataformas tipo TED ayudará a incrementar la participación significativa en la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

2.7 Señalamiento de las variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: Las TED

VARIABLE DEPENDIENTE: Participación significativa

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1 Enfoque de la investigación

La investigación propuesta se desarrollará en un marco cualitativo, pues a través de esta se determinarán las diversas cualidades positivas y negativas, internas y externas en las que se desenvuelven todo los que conforman la comunidad educativa de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la carrera de Psicopedagogía.

3.2 Tipo de investigación

La investigación es de tipo descriptiva puesto que se analizará las causas y efectos que se presenten en la inmersión mediante las plataformas tipo TED para la participación significativa de los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencia Humanas y de la Educación.

3.3 Modalidad de la investigación

Bibliográfica o documental: Para buscar la mejor forma de sobrellevar la problemática, se ha visto en la necesidad de ampliar, profundizar y analizar el conocimiento e información en documentos escritos como: libros, revistas, periódicos y otras publicaciones relacionadas con pedagogía, didáctica para sustentar el marco teórico de la investigación. La búsqueda de diferentes teorías que se confronten con el trabajo en los aspectos de: aprendizajes, hábitos del aprendizaje y participación mediante plataformas; para proponer alternativas de solución.

3.4 Población y muestra

El universo que se ha tomado en cuenta son los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación que cuentan con un total de 56 estudiantes que se dividen en:

Cuadro N° 1: Población y muestra

N.º	Población	Cantidad	Porcentaje
1	Tercer semestre paralelo "A"	32	60,71%
2	Tercer semestre paralelo "B"	24	39,28%
TOTAL		56	100%

Elaboración: Crespata N., 2018

Al contar con una población reducida que no alcanza el ciento, no se requiere realizar el cálculo de la muestra. Se trabaja con la población total.

3.5 Operacionalización de las variables

Cuadro N° 2: Operacionalización de las variables, Las TED

VARIABLE INDEPENDIENTE: Las TED				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
TED significa tecnología, entretenimiento y diseño, son plataformas las cuáles permiten la difusión de ideas y conocimiento para fomentar el autoaprendizaje mediante el uso de material multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> • Plataformas • Difusión de conocimiento • Multimedia 	<p>El número de Plataformas educativas</p> <p>El porcentaje de Aprendizaje virtual</p> <p>Frecuencia se uso de videos, lecciones virtuales</p>	<p>1.- ¿Con qué frecuencia utiliza usted plataformas virtuales? Siempre Casi siempre Nunca</p> <p>2.-¿Considera usted que las plataformas educativas ayudan al aprendizaje? Si No</p> <p>3.- ¿Qué tipo de recursos multimedia prefiere usar? Texto Audio Imágenes Video</p> <p>4.- ¿Cree usted que el docente debe utilizar una plataforma educativa para mejor comprensión de su materia? Si No</p> <p>5.- ¿Le gustaría utilizar una plataforma en base a videos?</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

Elaboración: Crespata N., 2018

Cuadro N° 3: Operacionalización de las variables, Participación significativa

VARIABLE DEPENDIENTE: Participación Significativa				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es un proceso que exige el protagonismo mediante nuevas estructuras participativas, nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, compromiso de la comunidad educativa, recursos formativos y económicos que posibiliten esos cambios.	<ul style="list-style-type: none"> • Procesos • Enseñanza y aprendizaje 	<p>Frecuencia de Estrategias seleccionadas</p> <p>Frecuencia de recursos educativos utilizados</p>	<p>1.- ¿Considera usted que sus docentes utilizan estrategias innovadoras para sus clases? Sí No</p> <p>2.- ¿Cree usted que las estrategias utilizadas en el aula le permiten participar de manera significativa? Sí No</p> <p>3.-¿Utilizan en el aula recursos virtuales para mejora su aprendizaje? Sí No</p> <p>4.-¿Considera usted que son suficientes los recursos virtuales como las plataformas en su proceso de enseñanza aprendizaje ?. Si No</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

Elaboración: Crespata N., 2018

3.6 Recolección de la información

Cuadro N°4: Recolección de la Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para Qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en la presente investigación
¿A qué personas vamos a aplicar?	A los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
¿Sobre qué aspectos?	La participación significativa mediante plataformas virtuales.
¿Quién?	Autor del Proyecto
¿Cuándo?	Periodo Mayo – Junio del 2018
En qué lugar	En la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
¿Con qué técnicas?	Encuesta
¿Con qué instrumentos?	Cuestionarios Elaborados
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva.

Elaboración: Crespata N., 2018

3.7 Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica que se utilizó para la presente investigación fue:

3.7.1 Encuesta

Casas, J., Repullo, J. & Donado, J. (2012) definen a la encuesta como la técnica que emplea un conjunto de procesos normalizados de investigación a través del cual se recopila y analiza una colección de datos en base a una muestra representativa de una

población más extensa, con el que se procura indagar, describir, predecir y exponer una serie de características de un caso específico.

En esta investigación se empleó la técnica de la encuesta con el objetivo de recopilar información que permita conocer a fondo el problema real a través de la opinión y criterio de los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación sobre la incidencia de las plataformas tipo TED en la participación significativa.

3.7.2 Instrumentos

En correspondencia con la técnica anteriormente citada, el instrumento utilizado fue:

Cuestionario

Según Casas, J., Repullo, J. & Donado, J. (2012) la técnica de la encuesta emplea como instrumento básico de investigación al cuestionario, el cual se define como un documento que recopila ordenadamente los indicadores de las variables implicadas en el objetivo de la encuesta. Es decir, la encuesta es usada para el procesamiento de la información, mientras que el cuestionario suele ser el formulario donde se encuentran planteadas las preguntas que serán contestadas por los sujetos de estudio.

3.8 Procesamiento y análisis de la información

Contemplan las estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque seleccionado, considerando estos elementos:

- Definición de los sujetos: personas u objetos a investigar.
- Selección de la Técnicas a emplear en el proceso de recolección de dicha información.
- Instrumentos seleccionados y diseñados de acuerdo a las técnicas seleccionadas para la investigación.

- Selección del equipo de trabajo
- Explicación sobre procedimientos para la recolección de información, como se va a aplicar el instrumento de trabajo, condiciones de tiempo y espacio.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los Resultados

La aplicación de los cuestionarios que se utilizó como instrumento de recolección de información permitió obtener datos reales y concisos acerca de las dos variables estudiadas. Las plataformas tipo TED y la participación significativa desde la perspectiva de los estudiantes de educación superior de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación carrera de Psicopedagogía se pudieron recolectar las opiniones que se interpretan a continuación mediante estadísticas gráficas con diagramas de pastel con sus debidos porcentajes.

Pregunta 1.- ¿Con qué frecuencia utiliza usted plataformas virtuales?

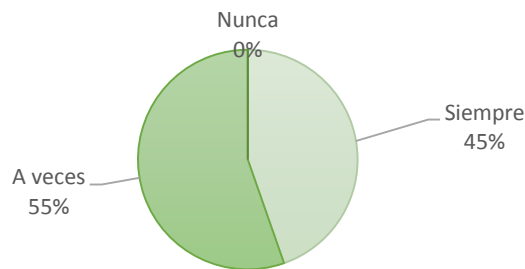
Cuadro N°5: La frecuencia con que los estudiantes usan plataformas

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	25	45
A veces	31	55
Nunca	0	0
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Nelly Crespata

Gráfico N°1: La frecuencia con que los estudiantes usan plataformas



Análisis. - De acuerdo a los resultados de la encuesta, la frecuencia con la que los estudiantes utilizan plataformas virtuales son el 55% a veces, 45% siempre.

Interpretación. - De los valores que se muestran en el análisis se puede interpretar que la gran mayoría de estudiantes de la carrera de psicopedagogía utilizan de manera frecuente las plataformas virtuales, un mayor porcentaje ingresan con regularidad, sin embargo, existen estudiantes que usan de vez en cuando estos recursos, donde rescatamos que saben usar plataformas virtuales de manera habitual.

Pregunta 2.- ¿Considera usted que las plataformas educativas ayudan al aprendizaje?

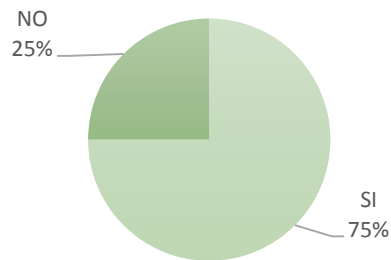
Cuadro N°6: Consideración de la ayuda de las plataformas en el aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia	%
SI	42	75
NO	14	25
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Gráfico N°2: Consideración de la ayuda de las plataformas en el aprendizaje.



Análisis. – Con los datos obtenidos de la encuesta, se establece que el 42% de estudiantes de la carrera de psicopedagogía consideran que las plataformas virtuales ayudan en el aprendizaje, mientras que un 14% considera que no ayudan estos recursos en su aprendizaje.

Interpretación. – Una vez finalizado el análisis de la pregunta se destaca que hay un gran porcentaje de estudiantes que considera que el uso de plataformas virtuales de cualquier forma ayuda a su aprendizaje sin embargo, a un pequeño grupo sin dejarlos de lado piensan que no les ayuda en nada el uso de plataformas, en el aprendizaje de ellos no ayuda este tipo de recursos.

Pregunta 3.-¿Qué tipo de recursos multimedia prefiere usar?.

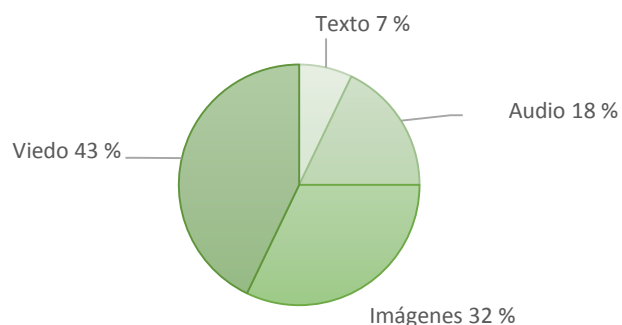
Cuadro N°7: Preferencias de recursos multimedia.

Alternativa	Frecuencia	%
Texto	4	7
Audio	10	18
Imágenes	18	32
Video	24	43
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Gráfico N°3: Preferencias de recursos multimedia.



Análisis. – Según los resultados que se muestran en encuesta realizada, el recurso multimedia que la mayoría de estudiantes prefiere usar es el video con el 43%, seguidamente de imágenes 32%, el audio 18% y texto el 7%.

Interpretación. - Los resultados de la tabulación aseguran que la gran parte de los estudiantes se sienten atraídos por el recurso más utilizado a nivel mundial, el video, pues éste llega con gran facilidad a la audiencia por lo que es el más acogido, las imágenes son otra táctica llamativa que se usa en el proceso de enseñanza, el audio y el texto por separado, el complemento de todos estos recursos se podría afirmar que es el video por eso lidera al momento de elegir un recurso para aprender.

Pregunta 4.- ¿Cree usted que el docente debe utilizar una plataforma educativa para mejor comprensión de su materia?.

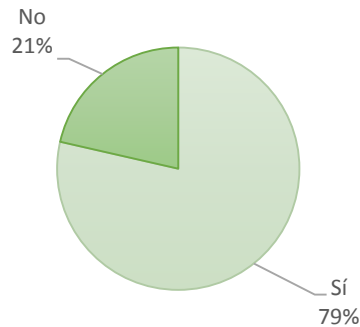
Cuadro N°8: El uso de plataformas en la materia.

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	44	79
No	12	21
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Gráfico N°4: Consideración sobre el docente y el uso de plataformas en su materia



Análisis. – De acuerdo a los resultados de la encuesta, el mayor porcentaje de estudiantes, 79 % de ellos consideran que el docente debe utilizar una plataforma en su materia, 21% cree que no.

Interpretación. - La encuesta y los análisis hechos afirman que los estudiantes de la carrera de psicopedagogía desean que sus docentes usen plataformas virtuales en el proceso de enseñanza, puesto que de esta manera ayudará a comprender la materia, sin embargo existe una minoría de estudiantes que lo consideran así.

Pregunta 5.- ¿Le gustaría usar una plataforma en base a videos?

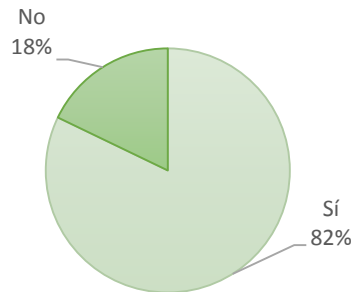
Cuadro N°9: Uso de plataforma en base a videos

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	46	82
No	10	18
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Gráfico N°5: Uso de plataforma en base a videos



Análisis. – Según los datos obtenidos de la encuesta, existe una alternativa Sí con el 82% que indica, que si le gustaría usar una plataforma en base a videos, mientras con la alternativa No 18% en esta pregunta.

Interpretación. - Una vez realizando el análisis se puede concluir que de cierta forma existe aceptación y una vez que hagan el uso de esta plataforma, verán su utilidad y darán la aceptación completa sin existir dudas de la misma, porque es un recurso tecnológico que abrirá nuevas puertas y al que nadie se opone por sus expectativas.

Pregunta 6.- ¿Considera usted que sus docentes utilizan estrategias innovadoras para sus clases?

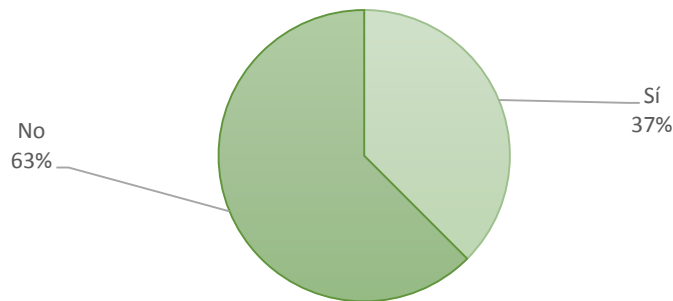
Cuadro N°10: Estrategias e innovación

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	21	37
No	35	63
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Gráfico N°6: Estrategias e innovación



Análisis. – De las encuestas respondieron con el 63% que sus docentes no utilizan estrategias innovadoras para sus clases, y el 37% sostiene que si.

Interpretación. - Según los resultados obtenidos y puestos en manifiesto por los estudiantes la gran mayoría de docentes no tienen estrategias innovadoras para poder impartir clases, por lo que es una falencia que se debe ir corrigiendo a nivel institucional para mejorar la educación y de este modo cada docente se prepare de mejor manera para brindar una educación de calidad.

Pregunta 7.- ¿Cree usted que las estrategias utilizadas en el aula le permiten participar de manera significativa?.

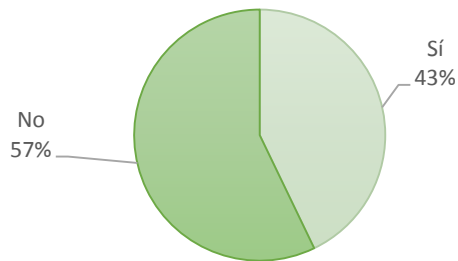
Cuadro N°11: Participación significativa en el aula.

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	24	43
No	32	57
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Gráfico N°7: Participación significativa en el aula.



Análisis. – Conforme los resultados de la encuesta, con un porcentaje alto esta 57% que indica que no cree que las estrategias utilizadas en el aula le permiten participar de manera significativa y con un 43% señala que si.

Interpretación. - Realizado el análisis respectivo al igual que la pregunta anterior las estrategias dentro del aula son poco conocidas o no son utilizadas por los docentes lo cual hace que los estudiantes no tengan su participación adecuada y no se sientan conformes con la enseñanza recibida por lo que se debe mejorar en este sentido para obtener mejores resultados en cuanto al aprendizaje y exista mayor interacción entre docente y estudiante.

Pregunta 8.- ¿Utilizan en el aula recursos virtuales para mejorar su aprendizaje?

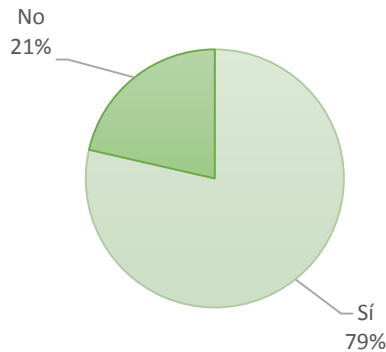
Cuadro N°12: Uso de recursos multimedia en el aula

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	44	79
No	12	21
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Gráfico N°8: Uso de recursos multimedia en el aula



Análisis. – De los encuestados afirman con el 79% que si se utilizan en el aula recursos virtuales para mejorar su aprendizaje y el 21% indica que no.

Interpretación. - Una vez concluido el análisis de resultados sobresale que existe mas de la mitad de docentes que trabajan dentro del aula de clases con recursos virtuales lo cual es muy importante para el aprendizaje de cada estudiante, sin embargo se debe lograr que todos trabajen de esta forma para obtener resultados positivos y afianzar el nivel de educación.

Pregunta 9.- ¿Considera usted que son suficientes los recursos virtuales como plataformas en su proceso de enseñanza aprendizaje?

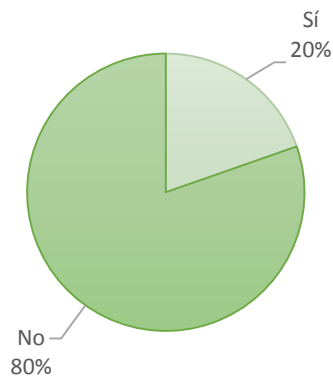
Cuadro N°13: Uso de suficientes plataformas en el aula

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	11	20
No	45	80
TOTAL	56	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Gráfico N°9: Uso de recursos multimedia en el aula



Análisis. – De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta se tiene que el 80% considera que no son suficientes el uso de los recursos virtuales como plataformas en su proceso de enseñanza aprendizaje mientras que el 20% indica que sí.

Interpretación. - Tomando en cuenta el análisis de resultados la gran mayoría está inconforme, por lo que se puede hacer referencia que esperan mucho mas de cada docente y no se limiten en el uso de este tipo de recursos ya que posiblemente se puede llegar a sentir que existe conformismo y no hagan nada para ir mejorando la enseñanza y mucho menos implementar nuevas formas de aprendizaje existiendo recursos tecnológicos suficientes.

4.2. Análisis de Fiabilidad

El coeficiente de fiabilidad más comúnmente usado es el conocido como Alfa de Cronbach que se orienta hacia la consistencia interna de una prueba estadística mediante la correlación promedio entre los ítems de la prueba si éstos están estandarizados con una desviación estándar de uno; o en la covarianza promedio entre los ítems de una escala, si los ítems no están estandarizados. El coeficiente Alfa de Cronbach puede tomar valores entre 0 y 1, donde: 0 significa confiabilidad nula y 1 representa confiabilidad total.

Fórmula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

S_i^2 Es la varianza del ítem i

S_t^2 Es la varianza los valores observados

k Es el número de preguntas

Cálculo

Gráfico N°10: Tabulación de la Encuesta

	A	D	E	F	G	H	I	J	K
1	ENCUESTA	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	TOTAL
2	Encuesta 1	4	1	1	1	2	2	1	14
3	Encuesta 2	3	2	1	1	1	1	1	14
4	Encuesta 3	3	2	1	1	1	1	1	14
5	Encuesta 4	4	1	2	2	2	1	1	15
6	Encuesta 5	4	1	2	2	2	1	1	15
7	Encuesta 6	4	1	2	2	2	2		
8	Encuesta 7	3	1	1	2	1	1		
9	Encuesta 8	2	2	2	1	1	1		
10	Encuesta 9	4	1	1	2	2	2	1	15
11	Encuesta 1	4	1	1	2	2	2	1	15
12	Encuesta 1	2	2	2	1	1	1	1	13
13	Encuesta 1	4	1	1	2	2	1	2	15
14	Encuesta 1	4	1	1	2	1	1	2	14
15	Encuesta 1	4	2	1	2	2	1	1	15
16	Encuesta 1	4	2	1	1	1	1	2	14
17	Encuesta 1	4	1	2	1	2	1	1	14
18	Encuesta 1	3	1	1	2	1	1	2	15
19	Encuesta 1	3	1	1	2	1	1	1	14
20	Encuesta 1	3	1	2	1	1	1	1	14
21	Encuesta 2	4	1	1	2	1	1	2	14
22	Encuesta 2	4	1	1	2	1	2	1	14
23	Encuesta 2	4	1	2	2	1	2	1	15
24	Encuesta 2	3	1	1	2	1	1	1	14
25	Encuesta 2	4	1	1	1	2	1	2	14
26	Encuesta 2	3	1	1	2	1	1	1	14
27	Encuesta 2	4	1	2	1	2	1	1	14
28	Encuesta 2	4	1	1	2	2	1	1	14
29	Encuesta 2	4	1	1	1	2	2	1	14
30	Encuesta 2	3	1	1	2	1	1	1	14
31	Encuesta 2	4	1	1	2	2	1	1	14
32	Encuesta 3	4	1	1	2	2	1	1	14
33	Encuesta 3	3	1	1	2	1	1	2	14
34	Encuesta 3	3	2	1	1	1	1	2	14
35	Encuesta 3	3	1	2	1	1	1	2	14
36	Encuesta 3	3	2	1	1	1	1	2	14
37	Encuesta 4	4	1	1	2	2	1	2	15
38	Encuesta 4	3	1	1	2	1	1	2	14

Fuente: Tabulación encuesta

Elaborado por: Crespata N., 2018

Donde:

$$K=9$$

$$\sum v_i = 2,89$$

$$V_t = 0,88$$

$$\text{Sección 1} = 0,35$$

$$\text{Sección 2} = -2,18$$

Para calcular se dividirá la fórmula en dos secciones, luego se procederá a calcular el valor absoluto de la sección dos en este caso de (-2,18), que nos da un valor de la misma cantidad con signo positivo que es 2,18.

Finalmente procederemos a calcular el alfa de alfa de Cronbach que es:

$$\alpha = \text{sección 1} * \text{valor absoluto de la sección 2}$$

$$\alpha = 0,35 * 2,18$$

$$\alpha = 0,78$$

Cuadro N°14: Escala de medición del alfa de Cronbach

Enunciado	Escala cualitativa	Escala cuantitativa
Coeficiente Alfa	>9	Excelente
	>8	Es bueno
	>7	Es aceptable
	>6	Es cuestionable
	>5	Es pobre

Elaborado por: Crespata N.,2018

El resultado que se obtuvo es de 0,78, lo que significa que el instrumento es aceptable y válido para obtener información verídica sobre las plataformas tipo TED y la participación significativa en la educación superior.

4.3. Validación de Hipótesis

Las plataformas tipo TED incrementará la participación significativa en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

La validación de hipótesis se la realizó mediante la encuesta realizada a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencia Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

4.4. Planteamiento de la Hipótesis

H0: Las plataformas tipo TED **NO** ayuda a incrementar la participación significativa en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato en la carrera de Psicopedagogía.

H1: Las plataformas tipo TED **SI** ayuda a incrementar la participación significativa en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato en la carrera de Psicopedagogía.

4.5 Prueba estadística

La prueba de rangos con Wilcoxon es considerada una prueba estadística para evaluar la hipótesis.

4.6 Nivel de significación

Se ha elegido un nivel de confianza del 95% y un nivel de significación del 5% para la validación de la hipótesis.

Cuadro N° 15: Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pregunta 4.- ¿Cree usted que el docente debe utilizar una plataforma educativa para mejor comprensión de su materia?	Rangos negativos	3 ^a	12,00	36,00
	Rangos positivos	34 ^b	19,62	667,00
	Empates	16 ^c		
	Total	56		
Pregunta 7.- ¿Cree usted que las estrategias utilizadas en el aula le permiten participar de manera significativa?				

a. Pregunta 5 < Pregunta 6

b. Pregunta 5 > Pregunta 6

c. Pregunta 5 = Pregunta 6

Estadísticos de prueba^a

	¿Cree usted que el docente debe utilizar una plataforma educativa para mejor comprensión de su materia? - ¿Cree usted que las estrategias utilizadas en el aula le permiten participar de manera significativa?
Z	-4,912 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Para calcular la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se utilizó el programa SPSS, donde se ingresaron dos preguntas de la encuesta realizada a los estudiantes de educación superior en la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencia Humanas.

Se rechaza la hipótesis nula (H_0), si $z < -1,96$ o $z > 1,96$

Si $z < -1,96$ se rechaza la Hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_1 . Si $z > 1,96$ se rechaza la Hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_1 .

4.7 Decisión final

Considerando que el valor calculado de ($z = -4,912$) es inferior al nivel de confianza controlado ($z = -1,96$) se decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa que dice que las TED ayuda a incrementar la participación significativa de los estudiantes de educación superior en la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias Humanas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Los estudiantes están muy familiarizados y utilizan con gran frecuencia plataformas virtuales, aseverando que les ayuda en su proceso de aprendizaje.
- El recurso multimedia que prefieren los estudiantes son los videos ya sea para información, autoaprendizaje o entretenimiento en este tipo de entornos.
- Son insuficientes los recursos multimedia que utilizan los docentes en el aula y pocos los docentes que plantean estrategias innovadoras para fomentar la participación significativa de sus estudiantes.
- Es necesario implementar un espacio en la Facultad para almacenar y compartir contenidos en video de eventos especiales y temáticas que propaguen y valga la pena difundir con la comunidad Universitaria.
- De acuerdo a los resultados obtenidos los estudiantes manifiestan que la participación mejoraría de manera significativa si se implementa una plataforma de videos, puesto que existe mucho interés sobre este tipo de recurso y a la vez el más utilizado.

5.2. RECOMENDACIONES

- Interacción continúa con los principales actores de la enseñanza aprendizaje para fomentar la participación significativa en la educación superior mediante la plataforma virtual.
- Crear contenidos de video docentes y estudiantes mediante la metodología de las TED para incentivar la participación y el autoaprendizaje.
- Socializar a los docentes y estudiantes el uso de la plataforma de videos con fines de autoaprendizaje, información y sobre todo la participación activa mediante estos entornos virtuales.
- En el Sitio Web, debe contener videos interactivos para publicitar, conferencias de invitados, videos creados por docentes con un determinado tema, videos experiencias de estudiantes, con el fin de propagar ideas que valga la pena difundir.
- Al Sitio Web, debe realizarse un mantenimiento y actualizaciones periódicas, para que dicho elemento, pueda ser seguro, presentable, y no este lleno de información caduca.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1. DATOS INFORMATIVOS

Tema: Plataforma tipo TED para fomentar la participación significativa en los estudiantes de la Facultad de Ciencia Humanas y de la Educación.

Nombre de la Institución: Facultad de Ciencia Humanas y de la Educación UTA

Provincia: Tungurahua.

Cantón: Ambato.

Dirección: Av. Los Chasquis

Beneficiarios: Docentes y estudiantes de la Carrera de Psicopedagogía.

Ejecución: Durante el periodo Mayo– Junio 2018.

Responsable: Lic. Nelly Maricela Crespata Barriga.

6.2. Antecedentes de la Propuesta

En la Facultad de Ciencias Humanas se evidenció la implementación de varias plataformas virtuales para cursos o entornos virtuales, más ninguna se evidencio específica para videos, sin embargo actualmente la Facultad cuenta con aproximadamente 40 videos los cuales solo un 10 % de los mismo son consultados por medio de la página de la Facultad, mediante la integración de la URL de los videos que son montados en Youtube como mecanismo de difusión, pero sin embargo no se contempla ningún tratamiento descriptivo o de integración de los contenidos con alguna plataforma o sistema de publicación, al igual que la

realización de algunos noticieros, comerciales, documentales o video conferencias.

En este sentido el desarrollo de la videoteca permitirá brindar un componente o herramienta que permita publicar información en formato video producida por la Facultad. Al plantear el desarrollo de una videoteca digital integrada a esta herramienta permitirá generar características o servicios en la Web, que le darán un componente de interacción y participación significativa con la comunidad universitaria y con el mundo, aspecto que permite vincular la videoteca como primicia y como componentes frente a la acreditación que innova a la Facultad.

6.3. Justificación

La investigación del impacto de nuevas tecnologías, plataformas educativas, Internet y la web 3.0 en el desarrollo de nuevas tácticas pedagógicas utilizadas en la educación, hace hincapié a realizar un profundo análisis sobre la necesidad de implementar plataformas virtuales educativas tipo TED para solventar las necesidades educativas tanto de los docentes como de los estudiantes de educación superior que con tantos recursos tecnológicos disponibles no tienen un buen manejo ni la participación suficiente, por desconociendo de cuan ventajoso puede ser este medio como instrumento didáctico en el interior y exterior del aula.

En sí las plataformas virtuales causan gran interés en los estudiantes, una plataforma de video tipo TED aparte de ser llamativa va a mejorar el aprendizaje constructivo, criterios de desempeño del estudiante, la calidad de enseñanza que puede brindar el docente a sus estudiantes formar personas que sepan desenvolverse en la sociedad y a la vez aprovechar de manera óptima estas nuevas tecnologías.

La plataforma de videos Tipo TED tendrá impacto en la medida que permite la aplicación, apropiación y participación de las nuevas tecnologías de la información y la documentación para la puesta en marcha de un novedoso servicio por medio de la Web, para satisfacer así, la necesidad de conmemorar conferencias, suceso y

experiencias de los estudiantes, docentes y personas invitadas de la Facultad de Ciencias Humanas y de la educación.

La participación significativa mediante la plataforma tipo TED es factible, debido a que se cuenta con el apoyo de las autoridades, profesores, recursos tecnológicos en un ambiente favorable.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Implementar una Plataforma tipo TED para la Facultad de Ciencia Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, con el fin de subsanar la problemática actual en cuanto a la participación significativa mediante los videos producidos por los estudiantes, docentes y conferencistas invitados de la Facultad, con características de manejo, difusión, usabilidad e impacto.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Seleccionar los contenidos específicos para las producción y alojamiento de videos para que la plataforma sea tipo TED.
- Diseñar una plataforma de videos que aloje y comparta el contenido con docentes y estudiantes para incrementar la participación significativa.
- Socializar el uso de la plataforma con los docentes y estudiantes de la carrera de Tecnopedagogía de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

6.5. Análisis de Factibilidad

6.5.1. Factibilidad Sociocultural

La propuesta planteada es factible en el ámbito sociocultural, puesto que una plataforma virtual que facilite la creación, almacenamiento, difusión y acceso a videos de carácter educativo a los docentes y estudiantes en función de las nuevas

tecnologías para incrementar la participación significativa, es un beneficio para toda la comunidad educativa debido a que se estaría aprovechando los recursos tecnológicos que están disponibles y que cada día innovan a la educación.

6.5.2. Factibilidad Económica Financiera

La propuesta económicamente es factible debido al costo mínimo de desarrollo e implementación, puesto que, está desarrollada con software de libre distribución y la institución en donde se va a implementar cuenta con los recursos tecnológicos para ejecución.

6.5.3. Factibilidad Legal

Esta propuesta es factible en el aspecto legal ya que existe un acuerdo Ministerial del Estatuto Orgánico de Gestión, el cual dice en su artículo 16 lo siguiente:

Art. 16.-Del Estatuto Orgánico de Gestión Organizacional por procesos de esta cartera, expidiendo mediante Acuerdo Ministerial N°390-10 de 1 de Junio de 2010, establece que la subsecretaria de calidad educativa a través de la Dirección Nacional de Innovación Educativa, es responsable de proponer políticas para el mejoramiento de la pedagogía de aula mediante el uso creativo de recursos tecnológicos, así como la incorporación del uso adecuado de las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aplicadas a la educación (MinEduc, 2013).

6.6. Fundamentación

Plataformas Virtuales

Teniendo en cuenta su origen y evolución, su comienzo se remonta al de las plataformas de e-learning, pasando con el tiempo a proporcionar más servicios, de manera que estas plataformas pueden ser consideradas como como una herramienta cuyo diseño y finalidad es dar respuesta de forma integral a las múltiples necesidades inherentes a la vida de un centro educativo. Se podría considerar, incluso, que se trata de un argumento de organización escolar a la que puede dar cobertura la tecnología. (Díaz, 2009).

Plataforma de video

Conocido también como videoteca, sitios Web que son soportados en tecnología con formatos digitales y que además “proporcionan un lugar para cargar y descargar clips video, mientras que los otros son las redes sociales enteros que incorporan las opciones para perfiles de usuario, las calificaciones video, una lista de favoritos, tagging y comentarios. Tales sitios pueden proporcionar también las opciones para mandar correo electrónico las conexiones a videos, así como empotrar los videos en un sitio web o el blog. El ejemplo más popular es un sitio conocido como YouTube” (Lamb & Johnson, 2012).

El OVDL (The Open Video Digital Library) proyecto destinado al desarrollo de herramientas que promuevan la difusión de colecciones en video digital, entiende como videoteca digital un recurso que permite la consulta y recuperación del video digital, cuyo único propósito es el de reunir y poner a disposición los contenidos para usuarios, investigadores y público en general mediante un sitio web (Universidad de California, 2016).

Estructura de una plataforma de video

La arquitectura debe contener los cuatro pilares fundamentales de la segunda generación de la Web según Cobo:

- a. Redes Sociales
- b. Contenidos
- c. Organización Social e inteligente de la información
- d. Aplicaciones y servicios (Cobo, 2011)

La creación de una videoteca debe no solo poner a disposición o consulta los videos o el material audiovisual, sino que, se debe proponer como una herramienta que permita el intercambio de información entre los usuarios y que promuevan en cierta medida la interacción social, favoreciendo la escritura de opiniones, etiquetar, comentar,

almacenar, compartir y que le den al usuario mecanismos de valor para el usuario final (Abadal, 2015).

Características que debe tener una plataforma de videos

Con lo mencionado en los anteriores apartados, en lo relacionado con las características web 2.0. y lo relacionado con la web social, una videoteca digital debe contener los siguientes requisitos funciones para estar a la vanguardia en el desarrollo de conocimiento y generación de información, según Roger Casas y Octavio Rojas en lo relacionado con video en demanda se deben tener en claro los siguientes aspectos en su desarrollo:

- Capacidad de compartir el video.
- Interacción del contenido por medio de redes sociales. Etiquetar el contenido.
- Comentar y discutir.
- Ranking o valoración de la información por parte de los usuarios. Categorizar la información.
- Posibilidad de tener cuentas de usuarios información personal, mensajería, correo electrónico, modificación de calve de acceso, etc.). Acceso a últimos comentarios.
- Sindicación de contenidos: RSS, RDF, XML o atom. Enlaces internos y externos dentro del sitio (Rojas, 2010).

Gestores de contenidos

Según Jesús Tramullas define un CMS como “un paquete de software cuya misión es ofrecer herramientas funcionales básicas para dar soporte a los procesos de gestión integrada de información en una organización, y tiene como finalidad de ofrecer a los diferentes usuarios la información necesaria para llevar a cabo sus tareas” en este sentido un usuario final no solo tiene el acceso a contenidos estáticos, sino que este tipo de herramientas contribuyen a la gestión y diseño de los contenidos de acuerdo con la parametrización que establezca el administrador (Tramullas, 2011).

En este sentido un CMS permite gestionar uniformemente, cómoda y accesible la información de una Web y basada en un diseño orientado al usuario final. En este

sentido una videoteca digital debe estar orientada al desarrollo de estas características sin dejarlas de ignorar o pasar por alto la contribución que tienen estas en el buen desarrollo de sus contenidos.

Herramientas de publicación de videos

El desarrollo de equipamiento de alta calidad a costes relativamente bajos y la enorme cantidad de aplicaciones, en muchos casos de licencia abierta, aplicadas al tratamiento y edición de imágenes, con un planteamiento sencillo y muy intuitivo, están permitiendo que cualquier usuario pueda crear vídeos de alta calidad sin necesidad de asumir costes y utilizando herramientas para las que no se requieren grandes conocimientos técnicos. El móvil se ha convertido en una potencial cámara de vídeo; las webs ofrecen plataformas de edición on-line y publicación de contenidos; las redes sociales permiten compartir contenidos de vídeo, entre las más utilizadas están.

Cuadro N° 16: Descripción plataformas de video

RECURSO	URL	DESCRIPCION
Yahoo! Video	URL: http://video.yahoo.com/	Como uno de los mejores sitios para ver videos, con excelentes características de manejo y navegación, permite cargarlos en la web, en torno a diferentes temas como música, noticias, autos, comedia, tv clips y cortos de películas.
YouTube Broadcast Yourself	URL: es.youtube.com	Empresa líder en vídeo online para ver y compartir vídeos originales en todo el mundo a través de Internet. Permite subir y compartir vídeos fácilmente en Internet a través de sitios web, dispositivos móviles, Blogs y correo electrónico.

		Además, presenta un sitio para dispositivos móviles en http://m.youtube.com/ .
TinyPic	URL: http://tinypic.com/	Es un sitio de servicios centrales de vídeo e imágenes rápido, sencillo y fiable. No hay que inscribirse ni iniciar sesión, solo hay que enviar la imagen o el vídeo. Es totalmente GRATIS, lo que lo convierte en el sitio más idóneo para enlazar con myspace.com®, eBay®, paneles de mensajes, blogs, diarios y otros sitios web.
Metacafe	URL: http://www.metacafe.com/	Es un sitio de para videos de entretenimiento generados por los usuarios y por cortos de televisión o cortos de películas.

Elaborado por: Crespata N., 2018

La participación significativa mediante plataformas virtuales

En los contextos educativos la inserción de las TIC puede reportar beneficios para alumnos, docentes y la comunidad educativa en general. En el caso de los docentes, las tecnologías ponen a su disposición diversos recursos digitales como software, documentos, páginas web, que incrementan y facilitan la participación de la comunidad educativa (Beltrán, 2017).

6.7. Diseño de la propuesta

6.7.1. Metodología

La metodología de estudio que le aplica a este trabajo de grado se basa en Modelo de **ADDIE** es el proceso genérico usado tradicionalmente por diseñadores educacionales y reveladores del entrenamiento. Las cinco Fases: Análisis, diseño, desarrollo, puesta en práctica (implantación e implementación) y evaluación representan una pauta

dinámica, flexible para el entrenamiento eficaz del proyecto y los instrumentos de apoyo del funcionamiento.

En el modelo de ADDIE, cada paso tiene un resultado que alimente en el paso subsecuente; también es una metodología de planificación pedagógica, que sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, atemperados a las necesidades estudiantiles, asegurándose así la calidad del aprendizaje.

En esta medida la metodología de investigación permite aterrizar la puesta en marcha de la plataforma de video y la alternativa de solución del problema de la comunidad Universitaria de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación para la recuperación y difusión de la información digital, propendiendo por generar acciones que estén en el ámbito del cambio y la transformación.

La fase de **Análisis** constituye la base para las demás fases del Diseño del proyecto. En esta fase se define el problema, se identifica la fuente del problema y se determinan las posibles soluciones. En esta fase se utilizan diferentes métodos de investigación, tal como el análisis de necesidades. El producto de esta fase se compone de las metas, en este caso de un libro electrónico sobre la materia de matemáticas para que sean utilizados por los niños de sexto año de educación básica con sus diferentes tareas. Estos productos serán los insumos de la fase de diseño.

En la fase de **Diseño** se utiliza el producto de la fase de Análisis para planificar una estrategia y así producir la instrucción. En esta fase se hace un bosquejo de cómo alcanzar las metas del proyecto a elaborar. Algunos elementos de esta fase incluyen hacer una descripción de la población a impactarse, llevar a cabo un análisis instruccional, redactar objetivos, redactar ítems para pruebas, determinar cómo se divulgará la instrucción, y diseñar la secuencia de la instrucción. El producto de la fase de Diseño es el insumo de la fase de Desarrollo. En la fase de Desarrollo se elaboran los planes de la lección y los materiales que se van a utilizar. En esta fase se elabora la instrucción, los medios que se 80 utilizarán en la instrucción y cualquier otro material necesario, tal como guías de una lección.

En la fase de **Implantación e Implementación** se divulga eficiente y efectivamente la instrucción. La misma puede ser implantada en diferentes ambientes: en el salón de clases, en laboratorios o en escenarios donde se utilicen las tecnologías relacionadas a la computadora. En esta fase se propicia la comprensión del material, el dominio de destrezas y objetivos, y la transferencia de conocimiento del ambiente instruccional al ambiente de trabajo.

En la fase de **Evaluación** se evalúa la efectividad y eficiencia de la instrucción. La fase de Evaluación deberá darse en todas las fases del proceso instruccional. Existen dos tipos de evaluación: la Evaluación Formativa y la Evaluación Sumativa. La Evaluación Formativa es continua, es decir, se lleva a cabo mientras se están desarrollando las demás fases. El objetivo de este tipo de evaluación es mejorar la instrucción antes de que llegue a la etapa final. La Evaluación Sumativa se da cuando se ha implantado la versión final de la instrucción. En este tipo de evaluación se verifica la efectividad total de la instrucción y los hallazgos se utilizan para tomar una decisión final, tal como continuar con un proyecto educativo.

El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación y Evaluación) es un modelo comúnmente utilizado en el diseño de la instrucción tradicional, aunque más en el medio electrónico (un ejemplo de un medio electrónico es la Internet). Es un modelo genérico y se compone de las siguientes fases:

Análisis

En la fase de Análisis se determina lo siguiente:

- Las características de los estudiantes de la carrera de Tecnopedagogía.
- Lo que necesitan aprender los estudiantes de la carrera de Tecnopedagogía.
- El presupuesto disponible
- Los medios de difusión
- Si existen limitaciones
- Fecha límite para entregar o implantar la instrucción
- Las actividades que necesitan hacer los estudiantes para lograr la participación significativa

Se inició con el contacto directo con los estudiantes de la carrera para conocer el estado actual de la producción de los videos y uso de plataformas, aplicando los instrumentos de recopilación de información, una encuesta estructurada con la escala de Likert, con el objetivo de generar un diagnóstico inicial, evidenciando fortalezas y debilidades en el manejo de plataformas educativas, las mismas que determinaron en una población de 53 estudiantes de la carrera de Tecnopedagogía la acogida a una plataforma virtual de videos tipo TED.

Se identificaron los principales contenidos y tecnologías a usarse para la implementación de la plataforma.

Diseño

En la fase de Diseño de la plataforma de videos tipo TED se llevó a cabo lo siguiente:

- Determinar el tipo y ubicación de la plataforma.
- Señalamiento de los objetivos del espacio virtual
- Selección de estrategias pedagógicas que se usarán en la plataforma.
- Determinar a quienes va dirigido.
- Determinar las actividades de participación de los usuarios.
- Bosquejo de la interfaz del sitio, categorías
- Seleccionar el contenido de la plataforma y de sus videos.

Una plataforma que contenga videos, categorizado, que permita compartir y difundir con los estudiantes ideas acerca de cómo crear ideas. Marca personal, creatividad, desarrollo personal, entorno online, cómo emprender o enseñar un simple concepto de manera diferente son algunos de los principales temas de estas charlas, similares a las de la plataforma, es lo que la plataforma a implementar desea hacer, pero con un enfoque particular.

Imagen N° 1: Interfaz Videoteca



Elaborado por: Crespata N., 2018

Los contenidos de los videos se enmarcarán a este formato de las TED, crear y compartir “ideas que valga la pena difundir”.

Los estudiantes podrán participar activamente mediante los comentarios de estos videos, así como crear este recurso y subirlo.

6.7.2. Desarrollo

En la fase de desarrollo se hizo lo siguiente:

- Determinar las especificaciones y estándares de los materiales didácticos.
- Determinar la arquitectura y herramientas a utilizar: servidor, hosting, dominio, CMS y software libre.
- Selección del material de información y multimedia
- Elaborar los instrumentos de evaluación

Se utilizó un hosting y dominio gratuito, se comparó los gestores de contenidos de software libre y las características de WordPress nos inclinaron a utilizarlo para este proyecto. En particular, WordPress destaca por los siguientes aspectos.

- Instalación
- Facilidad de uso
- Gestión de usuarios
- Interacción con visitantes
- Flexibilidad en la estructura del sitio
- Añadir o quitar componentes mediante widgets
- Extensibilidad mediante plugins
- Personalización del diseño con los temas o themes
- Soporte y actualización

Implantación e Implementación

En la fase de implantación se:

- Implementó la plataforma “VIDEOTECA”
- Se accedió de acuerdo a los roles asignados.
- Se discuten planes alternos en el caso de problemas técnicos.

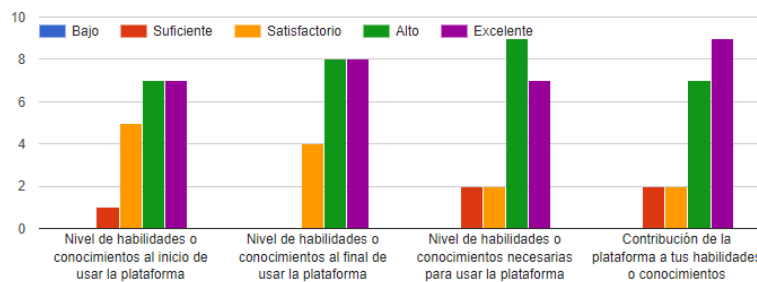
Evaluación

En la fase de evaluación se lleva a cabo lo siguiente:

- Desarrollo de pruebas para medir los estándares instruccionales.
- Implantación de pruebas y evaluación de la plataforma
- Planificación de evaluaciones estudiantiles del curso para mantener al instructor consciente de las necesidades de ellos.
- Evolución de la herramienta mediante aplicación de encuesta estructurada.

Imagen N° 2: Estadística pregunta encuesta de satisfacción

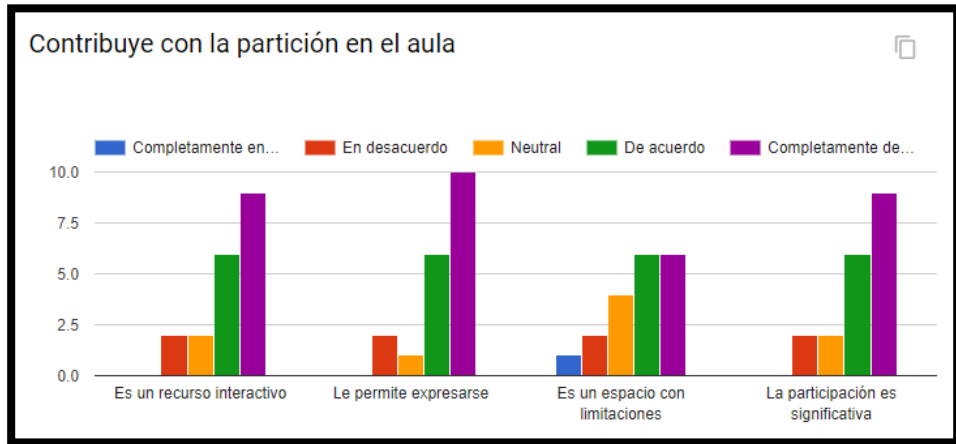
Contribución al aprendizaje



Elaborado por: Crespata N., 2018

Según los resultados de la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes la plataforma aporta con conocimientos y mejora sus habilidades académicas con el uso de la misma.

Imagen N° 3: Estadística pregunta encuesta de satisfacción



Elaborado por: Crespata N., 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta se concluye que para la mayor parte de estudiantes la plataforma resulta un recurso interactivo, el cuál les permite expresarse, sin limitaciones y que induce a una participación muy significativa. dificultades con la utilización de la plataforma puesto que su diseño es básico, intuitivo y atractivo para el estudiante.

6.7.3. Modelo Operativo

Cuadro N°17: Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a los docentes y estudiantes sobre la utilización de una plataforma virtual como complemento a la clase impartida por el docente y de esta manera mejorar la participación de los estudiantes.	Socialización con los estudiantes y docentes de la carrera de Tecnopedagogía.	Laptop Proyector. Laboratorio Material multimedia	Investigador. Docentes Estudiantes	El apoyo de la comunidad educativa para la implementación de una plataforma de videos.
Capacitación	Capacitar a los docentes y estudiantes sobre el uso de la plataforma de videos.	Diagnóstico del uso de las TIC'S Inscripción de usuarios Capacitación sobre el uso de la plataforma virtual Exposición de recursos multimedia	Laptop Proyector. Laboratorio Plataforma	Investigador. Docentes Estudiantes	Uso de las TIC'S dentro del rol docente
Ejecución	Realizar la clase práctica con la utilización de la plataforma.	Presentación del material Puesta en marcha de la propuesta de acuerdo a cada una de sus fases	Laboratorio Internet Proyector	Investigador. Docentes Estudiantes	
Evaluación	Evaluar el uso de las TIC'S en el rol docente	Encuesta en línea	Plataforma Matriz de planificación	Investigador. Docentes Estudiantes	Tabulación de datos obtenidos como pos- test.

Elaborado por: Crespata N., 2018

6.8. Administración

Recursos

Institucionales: Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Humanos: Investigador, Autoridades, Docentes

Materiales: Laptop, Computadores, Laboratorio, Evaluación en línea.

Financiado: Financiado por el Investigador

6.9. Previsión de la Evaluación

Cuadro N°18. Previsión de Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	Satisfacción de la Plataforma “videoteca”
2. ¿Por qué evaluar?	Porque es necesario determinar si existe cambio en el uso de la plataforma y la participación
3. ¿Para qué evaluar?	Para verificar si la propuesta es eficaz.
4.- ¿Quién evalúa?	Investigador, Docente de la carrera
5.- ¿Cuándo evaluar?	Permanentemente
6.- ¿Cómo evaluar?	Se compartirá una encuesta on-line mediante Google forms.
7.- ¿Con que evaluar?	Cuestionario

Elaborado por: Crespata N., 2018

7. Bibliografía

- Abadal, F. (2015). *Ernest. Sistemas y servicios de información digital*. Gijón (Asturias): Trea.
- Beltrán, E. G. (2017). Application of the Flipped Classroom educational model with Edmodo platform. *Revista iberoamericana*.
- Breth, E., & Ogilby, L. (2008). *Enabling a comprehensive teaching strategy*.
- Campello. (2000). *Fontes de Informação para pesquisadores e profissionais*.
- Cedales, L. (2010). Investigación acción participativa. En *El proceso de la investigación participativa aportes y desafíos*. Bogotá.
- Cervante, M. L., & Barros, A. F. (2013). Efectividad del uso de la plataforma virtual en el proceso. *Journal Technology*.
- Cobo, R. (2011). Cristobal. Planeta Web 2.0. *Grupo de Recerca d'Interaccions Digital*.
- Constitución Ecuador. (2008). *Educación de Calidad*. Obtenido de <http://educaciondecalidad.ec/constitucion-educacion.html>
- Constitución Ecuador. (2008). *Ecualex*. Obtenido de <http://www.ecualex.net.ec/constitucion/titulo03b.html>
- Daza, H. G. (1992). HISTORIA Y PERSPECTIVAS DEL VIDEO EDUCATIVO Y CULTURAL EN AMÉRICA LATINA. *Interacción*, 1-10.
- Díaz, S. (Mayo de 2009). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2,3.
- Escobar, G. R. (2012). LA PLATAFORMA VIRTUAL Y SU INFLUENCIA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL CICLO SUPERIOR DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR BOLÍVAR EN LA CIUDAD DE AMBATO. Amabato.
- Gallego, A. F. (2013). Implementando una metodología de gamificación para *KEPES*.
- García, A. (Julio de 2016). *La educación del siglo XXI a través de las TED talks*". Obtenido de <http://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/3346/La%20educacion%20del%20siglo%20XXI%20a%20traves%20de%20las%20TED%20talks.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Giacaglia, M. (2003). *Organização de eventos: teoria e prática*. São Paulo: Pioneira Thomson.
- Gonzales, F. E. (2012). DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA VIDEOTECA DIGITAL PARA LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS. Bogotá.
- Granados, E. L. (2016). *NUEVAS TENSIONES Y FUNCIONES DE LA EDUCACIÓN A TOMAR EN CUENTA EN LA*. Obtenido de <http://www.ces.gob.ec/doc/cuarto-seminario/nuevas%20tensiones%20y%20funciones%20de%20la%20educacin%20a%20tomar%20en%20cuenta%20en%20la%20construccion%20de%20los%20perfiles%20de%20los%20docentes.pdf>
- Insunza, D. (2001). *Video educativo: elemento inherente de*. Mexico.
- Lamb, A., & Johnson, L. (2012). Technology Swarms for Digital Learners. *Teacher Librarian*.
- Llorens, F. (2013). TENDENCIAS UNIVERSIDADES, en pos de la Educación activa. *Catedra UNESCO*.
- LOES. (Octubre de 2010). *Utpl*. Obtenido de <http://utelvtlc.edu.ec/ext-concordia/index.php/ley-de-transparencia/generales/loes-ley-organica-de-educacion-superior/Generales/LEY%20ORGANICA%20DE%20EDUCACION%20SUPERIOR.pdf/detail>
- Madera, A. (2010). Using emerging Technologies to enhance learning. *Nurs Scielo*.
- Melendez, C. (2016). Plataformas Virtuales . Ambato.
- Minguela, A. D. (2015). TED-Ed: una herramienta online para fomentar el autoaprendizaje. *Innovació Docent Universitària*.
- Plaza, J. A. (2003). *La Participación del alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n2-arostegui-plaza.pdf>
- Rojas, O. (2010). Web 2.0. Madrid.
- TED. (2017). *TED, Ideas worth spreading*. Obtenido de www.ted.com
- Tramullas, J. (2011). *Tendencias en documentación digital*. España: TREA.
- UNESCO. (2009). La nueva dinámica de la educación superior y la investigación. *WCHE*.

- Universidad de California. (2016). *Open Video Digital Library*. Obtenido de [https://www.acronymfinder.com/Open-Video-Digital-Library-\(School-of-Information-and-Library-Science%3b-University-of-North-Carolina-at-Chapel-Hill\)-\(OVDL\).html](https://www.acronymfinder.com/Open-Video-Digital-Library-(School-of-Information-and-Library-Science%3b-University-of-North-Carolina-at-Chapel-Hill)-(OVDL).html)
- Uribe J., P. (2014). Educación para el nuevo siglo. *Revista digital chilena*.
- Valdehita, R. E., & Plata, R. B. (Marzo de 2010). *Use of educational videos to introduce active learning*. Obtenido de Use of educational videos to introduce active learning: https://www.researchgate.net/profile/Rosa_Estriegana/publication/282612729_Uso_de_videos_educativos_para_introducir_tecnicas_de_aprendizaje_activo_en_el_aula/links/561412f908ae983c1b4044f7/Usodevideoseducativospara-introducir-tecnicas-de-aprendizaje-a
- Vargas, L., & Bustillos, G. (1987). *Técnicas participativas para la educación popular*. Chile: CIDE.
- Velásquez, F., & Gonzales, E. (2003). *¿Qué pasó con la participación ciudadana en Colombia?* Bogotá: Editorial Corona.

ANEXOS

Anexo 1: Manual de Usuario



INTRODUCCIÓN

El siguiente manual es una guía práctica que permite conocer la configuración, instalación de la plataforma “videoteca”, contraseñas y funcionamiento de la Videoteca Digital de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Además, permite conocer cuáles son los aspectos más importantes a tener en cuenta para la publicación, edición y descripción de contenidos.

El manual presenta información puntual en la instalación, características del software, configuración de la herramienta, requisitos del sistema, principales funciones, accesos actuales y administración de contenidos; permitiendo de esta manera tener una guía completa para el funcionamiento del mismo, dando continuidad en el proyecto, permitiéndolo ser auto gestionable y administrable, siendo un instrumento o punto de partida para solución de problemas o complicaciones que se puedan presentar.

OBJETIVOS DEL MANUAL:

Los objetivos se plantean más que como conocimientos técnicos de tipo práctico para la puesta en marcha y continuidad del proyecto:

- Proporcionar una guía sobre el funcionamiento y la publicación de contenido en la videoteca.
- Describir los diferentes tipos de usuario y sus permisos de acceso.
- Proporcionar instrucciones detalladas tanto para las funciones del entorno de trabajo del Sitio (Front-end) y del Administrador (Back-end) de la videoteca, para cada uno de los niveles de usuario: administrador y usuarios.

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA:

El sistema esta creado en código abierto, mediante la implementación de WordPress 2.7.1, como herramienta para gestión de contenidos, sistema de software para ordenador que permite organizar y facilitar la creación de documentos y otros contenidos de un modo cooperativo. Con frecuencia, un CMS es una aplicación web usada para gestionar sitios web y contenidos web, esto permite que el sistema sea auto gestionable por la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

ACCESO DE ARCHIVOS PRINCIPALES DE FUNCIONAMIENTO:

Los archivos principales de funcionamiento pueden descargarse en:

WordPress: <http://es.wordpress.org/>

DEFINICIÓN:

Avanzada plataforma semántica de publicación personal orientada a la estética, los estándares web y la usabilidad. WordPress es libre y, al mismo tiempo, gratuito. Una vez instalado y configurado es fácilmente publicar los videos mediante la instalación del plugin: On Deam, accedido por medio de:

Tema para estructura de video:

<http://www.web-grafi.com/on-demand-v10-wordpress-premium-theme/>

<http://www.scriptplazza.com/2008/09/on-demand-wordpress-premium-theme.html>

Actualmente el servidor se encuentra instalado en un hosting alquilado

<http://www.criscorp.ec/videoteca/>

El funcionamiento y publicación de contenido se explicará en los siguientes apartados.

INSTALACIÓN

El siguiente capítulo presenta la instalación de la videoteca digital como guía de referencia para el momento que se necesite.

Sistema de gestión de contenidos (*Content Management System* en inglés, abreviado **CMS**) es un programa que permite crear una estructura de soporte

([framework](#)) para la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas [web](#), por parte de los participantes.

¿CÓMO INSTALAR EL GESTOR DE CONTENIDOS?

Este apartado permite conocer como se instala el gestor de contenidos por si se requiere reinstalar o cambiar de servidor. Una vez descargado el gestor lo que se debe realizar es:

1. Descomprimir el paquete en una carpeta vacía.
2. Abrir wp-config-sample.php con un editor de texto como WordPad o similar y rellena los datos de tu conexión a la base de datos.
3. Guardar el archivo como wp-config.php.
4. Subir todo a tu servidor.
5. Abrir /wp-admin/install.php en tu navegador. Con esto deberán crearse las tablas necesarias para tu blog. Si hay algún error, haz el favor de comprobar tu archivo wp-config.php y probar de nuevo. Si vuelve a fallar, visitar los foros de ayuda con todos los datos que puedas aportar.
6. Anotar la contraseña que se te proporcionará.
7. El programa de instalación te enviará entonces a la página de entrada. Entra con el nombre de usuario admin y la contraseña generada durante la instalación. Ahora hay que ir al 'Perfil' y cambiar la contraseña.

NOTA: actualmente la herramienta se ingresa por medio de para visualización:

<http://www.criscorp.ec/vidioteca>

Para el adminístrala se ingresa por:

<http://www.criscorp.ec/vidioteca/wp-admin/>

Las contraseñas actuales son:

USUARIO: admin

CONTRASEÑA: admin



Figura 1. Acceso al administrador

REQUISITOS DEL SISTEMA:

Para el correcto funcionamiento del sistema es necesario que el servidor web, o el servicio de hosting, cumplan con los requisitos mínimos para utilizarlo. Son los siguientes:

- *PHP* 4.2.x o superior - <http://www.php.net>
- *MySQL* 3.23.x o superior - <http://www.mysql.com>
- *Apache* 1.13.19 o superior - <http://www.apache.org>

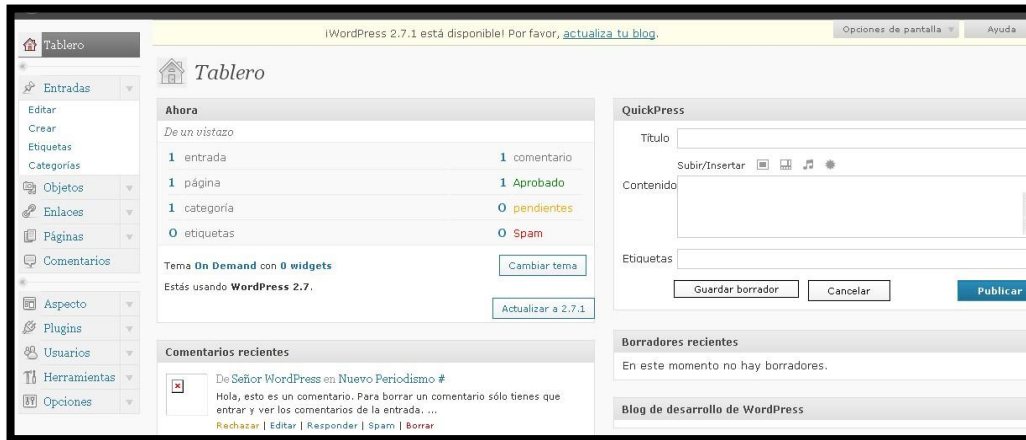
FUNCIONES DEL SISTEMA:

Las funciones del sistema más importantes son:

- Ingresar nuevos registros a la base de datos.
- Modificar, corregir o borrar registros existentes.
- Recuperar registros por su contenido.
- Administrar usuarios.
- Administrar contenidos creados por los usuarios, comentarios, observaciones, discusiones y calificaciones.
- Permite generar estadísticas de consulta.

FUNCIONES DE GESTIÓN DESDE EL BACK-END

A partir de la instalación y una vez dentro del administrador del sistema como muestra la siguiente imagen, es posible realizar la administración del total del contenido de gestor:



En este sentido desde aquí se encuentra la administración general la cual será desglosada más adelante.

GESTIÓN DEL CONTENIDO:

En general, la gestión de contenido incluye las siguientes tres operaciones:

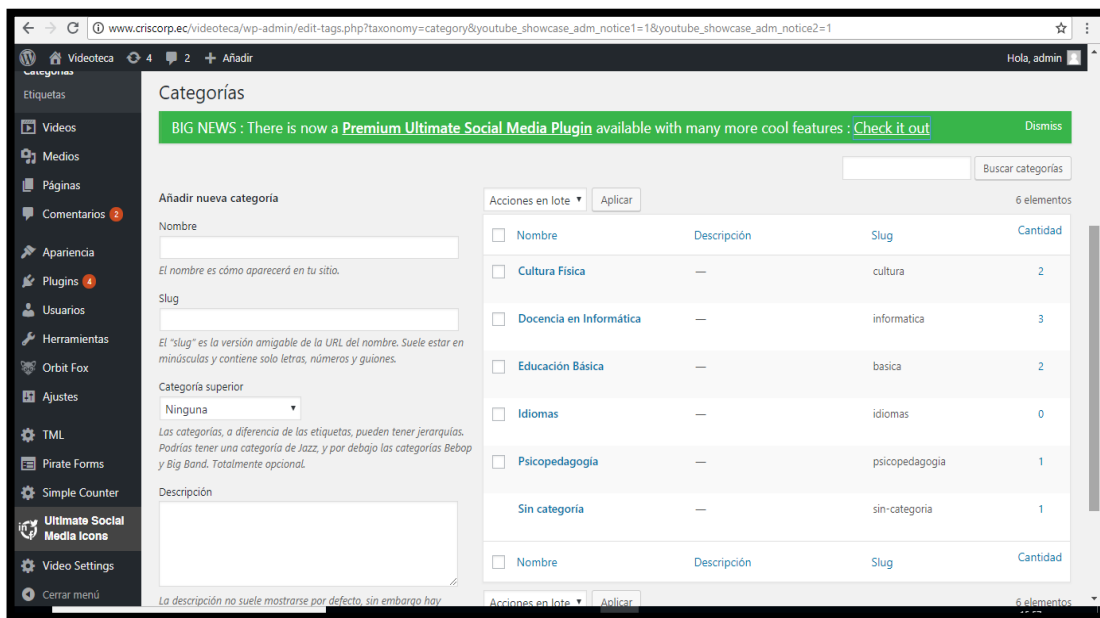
1. Envío de nuevo contenido al sistema (Artículo de Contenido).
2. Corrección y edición de ese contenido si es necesario.
3. Publicación del contenido.

CONSIDERACIONES INICIALES:

Para que la herramienta interactúe es importante tener en cuenta las siguientes modificaciones, en las opciones:

Es necesario crear las siguientes categorías (dentro del menú principal del administrador), y seleccionarlas cada vez que se ingrese un nuevo video, en este sentido hay que crear las que considere la Facultad o la carrera en sí como en este caso se creó considerando a las carreras principales de la FCHE.

Docencia en Informática, Cultura Física, Educación Básica, Psicopedagogía, Idiomas

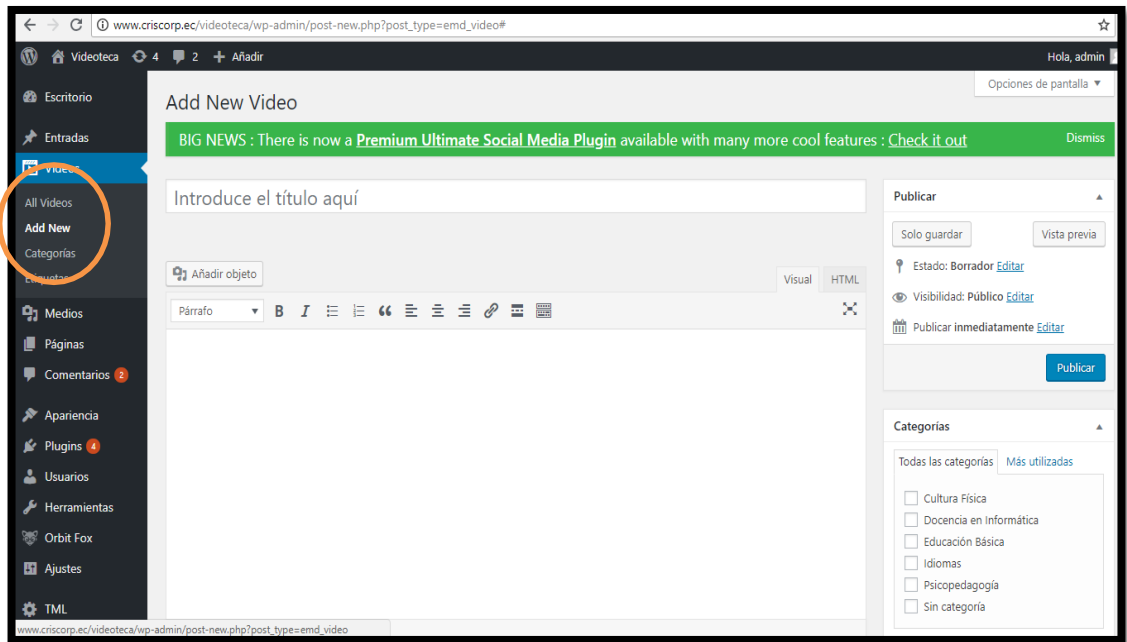


Estas categorías lo que permiten es la interacción de la herramienta y la visualización de los videos para los usuarios finales, es decir hay que asociar cada video con estas categorías, permitiendo identificar la relación de estas categorías con los videos.

NOTA: la herramienta actual ya contiene estas categorías para la publicación de videos, en este sentido no hay que crearlas, ni modificarlas.

¿CÓMO PUBLICAR UN VIDEO?:

Cuando el administrador quiera realizar la publicación de contenidos es necesario ingresar por el menú principal en entradas como muestra la siguiente imagen, dando clip en All New:



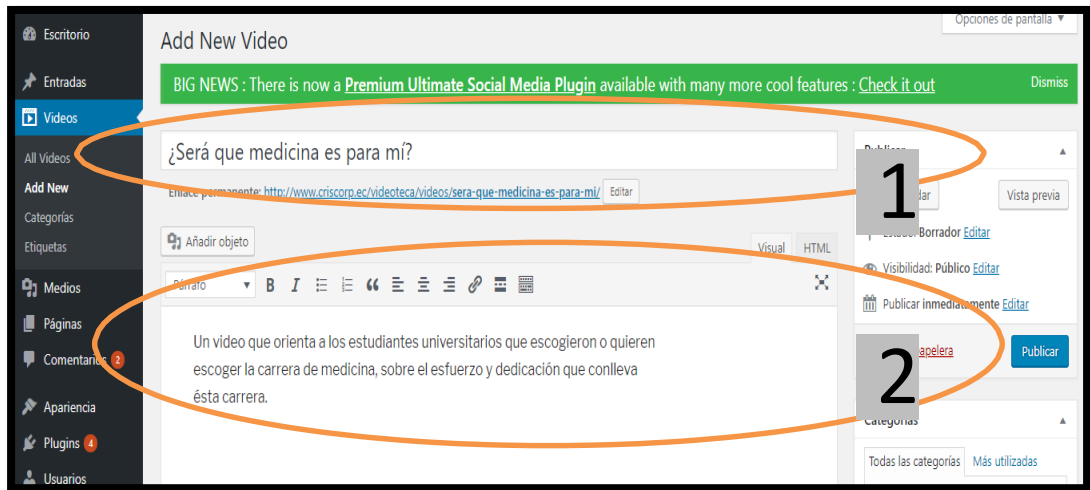
Posteriormente al ingresar, lo que el sistema ejecuta es el módulo para agregar contenido tanto a la base de datos como a la información que visualiza el usuario, características importantes al tener en cuenta al publicar:

- La información debe tener uniformidad en aspectos como:
 1. Autores.
 2. Título.
 3. Duración entre 1 a 3 minutos.
 4. Tipo de producto audiovisual contenidos tipo TED.
 5. Fecha de realización.
 6. Temas o etiquetas.

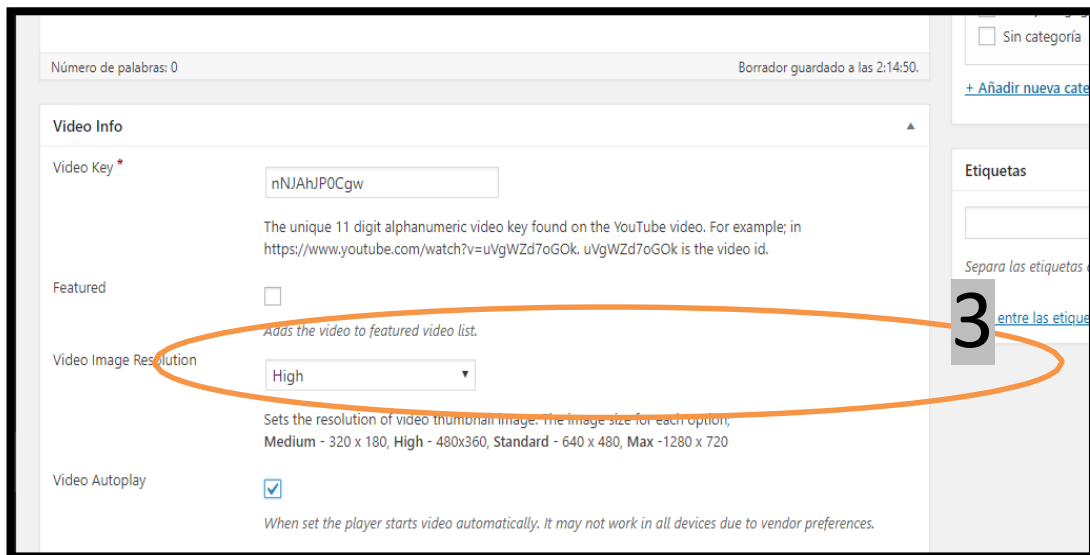
Aspectos que son recuperables en cada uno de los videos.

Dentro del módulo crear lo que importante a tener en cuenta son los pasos:

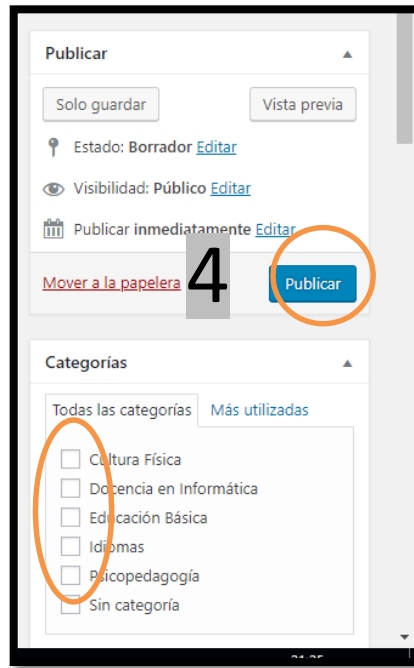
1. Se ingresa el título del video, para que el sistema identifique en todos los campos el título del mismo.



2. En el campo número dos se diligencia la descripción del video, con los campos mencionados en el anterior enunciado.
3. Posteriormente se añade un video como lo muestra la siguiente figura, se copia el código después del igual de la url, calidad high y activar autoplay.



4. Luego selecciona la categoría, y finalmente en publicar.



MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS

Para modificar los contenidos solo hay que ingresar a las entradas editar o seleccionar el video a modificar, allí se ingresa al registro y se hacen las modificaciones correspondientes, finalmente se actualiza la entrada y se publica la

infor

mación:



USUARIOS

En el menú principal escoger usuarios, seguido clic en añadir nuevo, se llenarán los datos correspondientes.

Añadir nuevo usuario

BIG NEWS : There is now a **Premium Ultimate Social Media Plugin** available w

Crea un nuevo usuario y añádelo a este sitio.

Nombre de usuario (obligatorio)

Correo electrónico (obligatorio)

Nombre

Apellidos

Web

Contraseña

Enviar aviso al usuario Envía al usuario nuevo un correo electrónico con información s

Seleccione el rol y los permisos que tendrá cada usuario.

Todos (3) | Administrador (1) | Estudiante (1) | Docente (1)

Acciones en lote ▼ | Aplicar | Añadir perfil... ▼ | Añadir | Borrar perfil... ▼ | Borrar

<input type="checkbox"/>	Nombre de usuario	Nombre	Correo electrónico	Perfiles
<input type="checkbox"/>	admin	—	nellyuss@hotmail.es	Administrador
<input type="checkbox"/>	docente	Javier Sánchez	javiersanchezguerrero@gmail.com	Docente
<input type="checkbox"/>	estudiante	Carlos Arias	estudiante@gmail.com	Estudiante
<input type="checkbox"/>	Nombre de usuario	Nombre	Correo electrónico	Perfiles

Acciones en lote ▼ | Aplicar | Añadir perfil... ▼ | Añadir | Borrar perfil... ▼ | Borrar

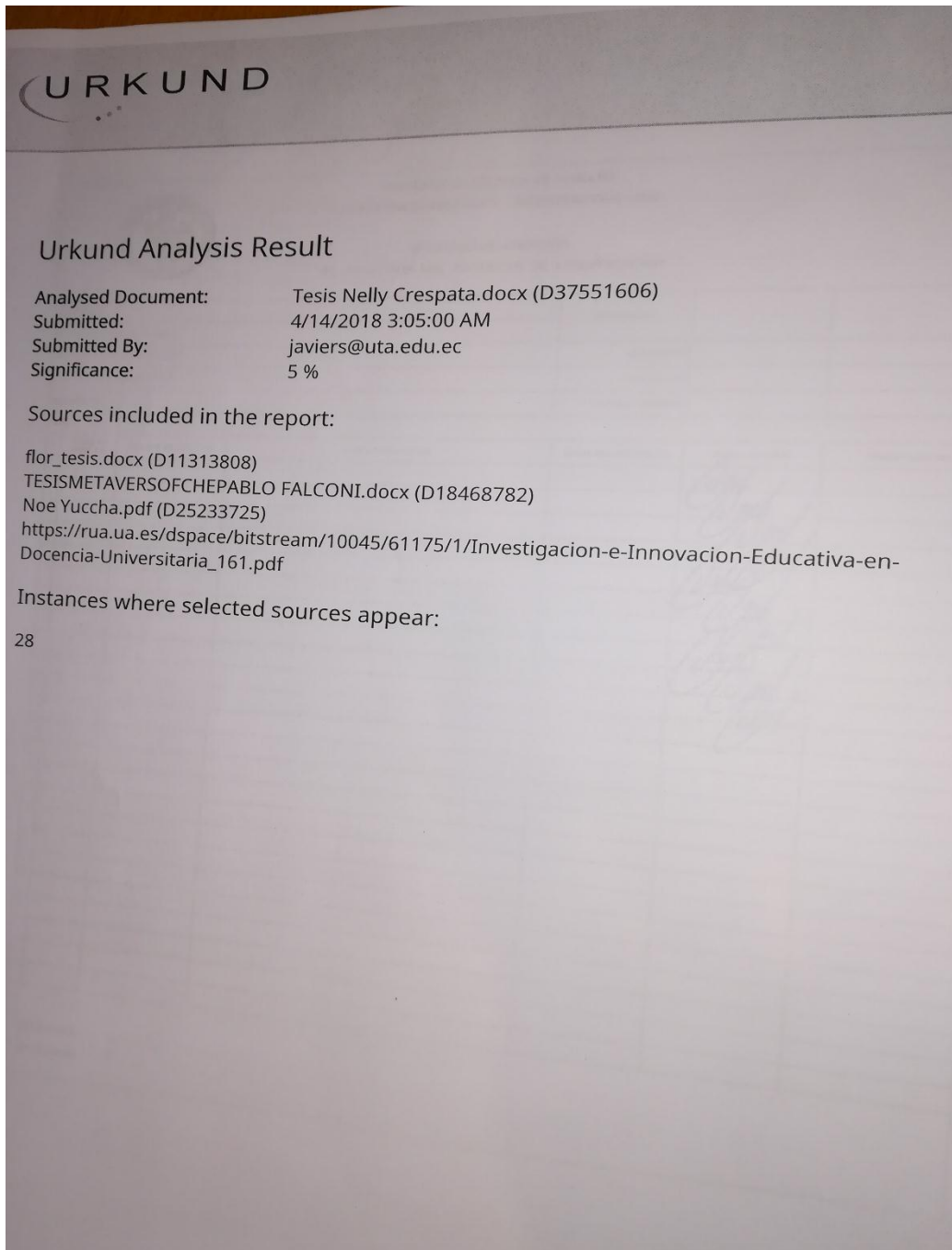
ANEXO 2: ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA
ENCUESTA
APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER SEMESTRE DE
PSCOPELOGÍA
FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Queridas y queridos estudiantes, contesten con toda sinceridad cada literal. Estos datos servirán para analizar la incidencia de una plataforma tipo TED en la participación significativa de los estudiantes en la educación superior.

1.- ¿Con qué frecuencia utiliza usted plataformas virtuales? Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/>
2.-¿Considera usted que las plataformas educativas ayudan al aprendizaje? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
3.- ¿Qué tipo de recursos multimedia prefiere usar? Texto <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Imágenes <input type="checkbox"/> Video <input type="checkbox"/>
4.- ¿Cree usted que el docente debe utilizar una plataforma educativa para mejor comprensión de su materia? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
5.- ¿Le gustaría utilizar una plataforma en base a videos? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
6.- ¿Considera usted que sus docentes utilizan estrategias innovadoras para sus clases? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
7- ¿Cree usted que las estrategias utilizadas en el aula le permiten participar de manera significativa? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
8.-¿Utilizan en el aula recursos virtuales para mejora su aprendizaje? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
9.-¿Considera usted que son suficientes los recursos virtuales como las plataformas en su proceso de enseñanza aprendizaje ?. Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

ANEXO 3: PORCENTAJE PLAGIO



ANEXO 4: RESOLUCIÓN

Ambato, 17 de Mayo del 2017

Dr. Mg
Marcelo Núñez
DECANO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente

NELLY CRESPATA ✓

Proctorado



De mi consideración:

Yo, Nelly Maricela Crespata Barriga estudiante de la Maestría en Informática Educativa primera promoción, me dirijo a usted para solicitarle de la manera más comedida se me **autorice realizar el tema de investigación** para el grado Académico de Magister titulado **"INMERSIÓN MEDIANTE LAS TED PARA LA PRODUCCIÓN EN LA PARTICIPACIÓN SIGNIFICATIVA MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN"** aplicado **a los docentes de la FCHE**. Tema planteado y aprobado por la Ing. Mg. María Cristina Páez Docente investigadora del Laboratorio de la Actuación Humana.

Por la atención que se sirva dar a la presente anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,