

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Tema:

Entorno virtual metafórico como herramienta de desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura.

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Informática Educativa.

PORTADA

Autora: Licenciada Rocío Maribel Carvajal Moposita

Directora: Ingeniera Sandra Lucrecia Carrillo Ríos, Magíster

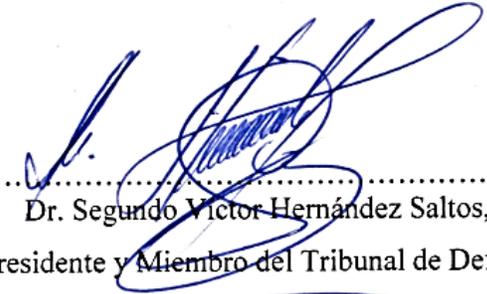
Ambato – Ecuador

2018

A la Unidad de Titulación de La Universidad Técnica De Ambato

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

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández Saltos, Magíster, e integrado por las señoras Ingeniera Wilma Lorena Gavilanes López, Magister y Doctora Marina Zenaida Castro Solórzano, Magister, 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 Titulación con el tema: “**ENTORNO VIRTUAL METAFÓRICO COMO HERRAMIENTA DE DESARROLLO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA**”, elaborado y presentado por la Licenciada Rocío Maribel Carvajal Moposita, para optar por el Grado Académico de Magíster en Informática Educativa; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



.....
Dr. Segundo Víctor Hernández Saltos, Mg.
Presidente y Miembro del Tribunal de Defensa



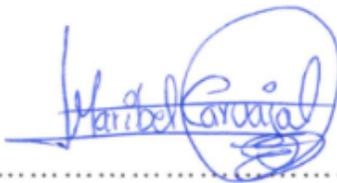
.....
Ing. Wilma Lorena Gavilanes López, Mg.
Miembro del Tribunal



.....
Dra. Marina Zenaida Castro Solórzano, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación con el tema: “Entorno virtual metafórico como herramienta de desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura”, le corresponde exclusivamente a: Licenciada Rocío Maribel Carvajal Moposita, Autora bajo la Dirección de Ingeniera **Sandra Lucrecia Carrillo Ríos**, Magíster, Directora del Trabajo de Titulación; y el patrimonio Intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



.....
Licenciada Rocío Maribel Carvajal Moposita
c.c. 0201778602

AUTORA



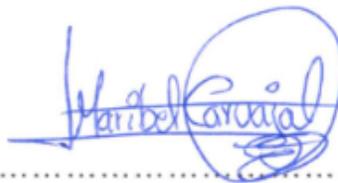
.....
Ingeniera Sandra Lucrecia Carrillo Ríos, Mg.
c.c. 1892837953

DIRECTORA

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como 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 Rocío Maribel Carvajal Moposita

c.c. 0201778602

AUTORA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
A LA UNIDAD DE TITULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xii
AGRADECIMIENTO	xiii
DEDICATORIA	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xv
EXECUTIVE SUMMARY.....	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1. Tema	3
Entorno virtual metafórico como herramienta de desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura.	3
1.2. Contexto.....	3
1.3. Prognosis.....	9

1.4.1	Formulación del Problema	10
1.4.2	Preguntas directrices	10
1.5	Justificación	11
1.6	Objetivo	14
1.6.1	Objetivo General	14
1.6.2	Objetivos Específicos.....	14
CAPÍTULO II		15
MARCO TEÓRICO.....		15
2.1	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	15
2.2.	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	18
2.3.	FUNDAMENTACIÓN LEGAL	19
2.4.	FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA	19
2.5.	MARCO TEÓRICO	21
2.5.1.	Supra ordenación de variables	21
2.5.2.	Sub ordenación de variables.....	22
2.5.3.	Desarrollo teórico variable independiente	24
2.5.3.3.	TIC	31
2.5.3.4.	Informática educativa.....	42
2.5.3.5.	Tecnología de información y comunicación	45
2.5.4	Desarrollo teórico variable dependiente.....	48
2.5	HIPÓTESIS	70
2.6	SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES.....	70
CAPÍTULO III		71
MARCO METODOLÓGICO.....		71

3.1	Enfoque de la investigación.....	71
3.2	Modalidad básica de la investigación.....	72
3.2.1	Investigación Bibliográfica.....	72
3.2.2	Investigación de Campo.....	72
3.3	Niveles de investigación.....	73
3.4	Población y muestra.....	75
3.4.1	Población.....	75
3.4.2	Muestra.....	76
3.5	Operacionalización de las variables.....	76
3.6	Recolección de la información.....	79
3.7	Procesamiento y análisis de la información.....	80
CAPÍTULO IV.....		81
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....		81
4.1.	Interpretación de datos.....	81
4.2.	VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	91
4.2.1	Planteamiento de la hipótesis.....	91
4.2.2	Nivel de significación.....	92
4.2.3	Prueba Estadística.....	92
4.2.4	Grados de libertad.....	92
4.2.5	Determinación de Chi Cuadrado (X ²).....	93
4.2.6	Cálculo de frecuencia esperada.....	94
4.2.7	Campana de Gauss - CHI (X ²).....	95
CAPÍTULO V.....		97
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		97

5.1	CONCLUSIONES	97
5.2	RECOMENDACIONES.....	98
CAPÍTULO VI.....		99
PROPUESTA.....		99
6.1	Tema.....	99
6.2	Datos informativos	99
6.3	Presentación	99
6.4	Antecedentes de la propuesta.....	100
6.5	Justificación	103
6.6	Objetivos.....	105
6.6.2	Objetivos Específicos.....	105
6.7	Análisis de factibilidad	105
6.7.1	Factibilidad Técnica y Tecnológica	105
6.7.2	Factibilidad Económica.....	106
6.7.3	Factibilidad Operativa.....	106
6.8	Fundamentación teórica.....	107
6.8.1	La Metáfora.....	107
6.8.2	Recursos de tecnología de información y comunicación en educación 109	
6.8.3	Recursos tecnológicos de información y comunicación para la enseñanza en Lengua y Literatura	111
6.8.4	Contribución del currículo al área de Lengua y Literatura	112
6.8.5	Planteamiento de una enseñanza innovadora aplicable a Lengua y Literatura Española, con el aporte de sistemas tecnológicos.	113

6.8.6	Modelos de programa de capacitación	115
6.8.7	Plataforma Virtual Moodle.....	117
6.8.8	Aula Virtual.....	118
6.8.9	Aula Virtual Metafórica	119
6.8.10	Software utilizado en el Aula Virtual Metafórica	120
6.8.11	Metodología Aplicada	122
6.9	Metodología: modelo operativo.....	133
6.10	Administración.....	135
6.11	PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	135
	Bibliografía	137
	ANEXOS	151
	ANEXO 1. ENCUESTA.....	152
	ANEXO 2. FORMATO ENCUESTA.....	154
	ANEXO 3. Chi-Tabular	155
	ANEXO 4. ENCUESTA DE VALIDACIÓN DEL AULA VIRTUAL	156
	ANEXO 5. MANUAL DE USO DEL AULA METAFÓRICA	158

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Descripción del problema	7
Gráfico 2: Categorías fundamentales	21
Gráfico 3: Sub ordenación de variable independiente	22
Gráfico 4: Sub ordenación de variable dependiente	23
Gráfico 5: Conocimiento entornos virtuales de aprendizaje metafórico.....	81
Gráfico 6: Experiencia en el uso de EVA metafórico.....	82
Gráfico 7: Inscripción en un entorno virtual de aprendizaje metafórico	83
Gráfico 8: Importancia de los entornos virtuales de aprendizaje metafóricos en el área de Lengua.....	84
Gráfico 9: Importancia de la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en las EVA metafóricas	85
Gráfico 10: El docente utiliza material para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje	86
Gráfico 11: Aplicación de metáforas en las clases de Lengua y Literatura	87
Gráfico 12: Implementar las EVA mejoraría el desarrollo académico en el área de Lengua y literatura	88
Gráfico 13: Los EVA metafórico felicitan el acceso a información, tareas y otros recursos del área de Lengua y Literatura	89
Gráfico 14: Los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje en las clases de Lengua y Literatura	90
Gráfico 15: Campana de Gauss - Chi Cuadrado	95
Gráfico 16: Resultados de la distribución porcentual sobre el.....	129
Gráfico 17: Resultados de la distribución porcentual sobre la.....	130
Gráfico 18: Resultados de la distribución porcentual sobre la.....	130
Gráfico 19: Resultados de la distribución porcentual sobre el.....	131
Gráfico 20: Resultados de la distribución porcentual sobre el.....	131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	76
Tabla 2. Variable Independiente	77
Tabla 3. Variable Independiente	78
Tabla 4: Recolección de la Información	79
Tabla 5: Conocimiento entornos virtuales de aprendizaje metafórico.....	81
Tabla 6: Experiencia en el uso de EVA metafórico.....	82
Tabla 7: Inscripción en un entorno virtual de aprendizaje metafórico.....	83
Tabla 8 : Importancia de los entornos virtuales de aprendizaje metafóricos en el área de Lengua.....	84
Tabla 9: Importancia de la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en las EVA metafóricas	85
Tabla 10: El docente utiliza material para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje	86
Tabla 11: Aplicación de metáforas en las clases de Lengua y Literatura	87
Tabla 12: Utilización de EVA metafórico para mejorar el desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura.....	88
Tabla 13: Los EVA metafórico felicitan el acceso a información, tareas y otros recursos del área de Lengua y Literatura.....	89
Tabla 14 : Los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje en las clases de Lengua y Literatura	90
Tabla 15: Frecuencias Observadas.....	93
Tabla 16: Frecuencias Esperadas	94
Tabla 17: Calculo del Chi Cuadrado.....	95
Tabla 18. Eventos del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en las TIC.	110
Tabla 19. Presencia	123
Tabla 20. Modelo Operativo	134
Tabla 21. Administración de la Propuesta.	135
Tabla 22. Previsión de la Evaluación.....	136
Tabla 23: Chi-Tabular.....	155

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Diseño de Banners.....	120
Ilustración 2: Títulos y encabezados	121
Ilustración 3: Creación de Gifs Animados	121
Ilustración 4: Botones.....	122
Ilustración 5: Entrada al tema metafórico (la aventura espacial)	124
Ilustración 6: Identificarse.....	125
Ilustración 7. Sala de Chat.....	126

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la vida, la salud, su bendición y guía, gracias por permitirme llegar con éxito a la culminación de esta fase estudiantil.

Un agradecimiento especial a mi Tutora Ing. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos, por su ayuda, conocimiento, y ese empuje que ha permitido la realización de esta tesis.

Como un testimonio de gratitud ilimitada, a mi hija, porque su presencia ha sido y será siempre el motivo más grande que ha impulsado para lograr esta meta, a mi querido esposo que siempre ha estado presente tanto en los momentos buenos, así como en los momentos malos, Dios les pague por tanto cariño, comprensión y apoyo, sin ustedes no hubiera sido posible el cumplimiento de este trabajo investigativo.

A mis queridos padres porque gracias a su apoyo y consejos he llegado a realizar la más grande de mis metas. La cual constituye la herencia más valiosa que pudiera recibir.

Lic. Maribel Carvajal

DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A San Gregorio por cuidar de la salud de mi hija en los momentos de enfermedad mientras yo me encontraba distante.

A mi amada hija Alisson Mishell por todo el tiempo que pacientemente tuvo que soportar el alejamiento de mamá mientras estudiaba cada semana, y sin duda será recompensada.

A mí esposo Marcelo García por todo su apoyo y comprensión y por ser un padre excelente para mi hija, quien cuidaba de ella de la mejor manera.

A mis amados padres, Antonio y Eva por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por su amor. Dios les pague por todo.

A mis hermanos, en especial a mi hermana Fanny por ser la segunda madre de mi hija y a todas las personas que de una y otra manera han contribuido para que se haga realidad otro objetivo más en mi vida.

Lic. Maribel Carvajal

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

“ENTORNO VIRTUAL METAFÓRICO COMO HERRAMIENTA DE
DESARROLLO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y
LITERATURA”

Autor: Licenciada Rocío Maribel Carvajal Moposita

Directora: Ingeniera Sandra Lucrecia Carrillo Ríos, Magíster

Fecha: 11 de enero de 2018.

RESUMEN EJECUTIVO

El proceso de enseñanza y aprendizaje implica retos educativos con constantes ajustes en los métodos didácticos y cambios conceptuales en la manera de desarrollar las clases, las cuales han de apoyarse en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), transformando la calidad en el desarrollo docente e integrando a la práctica educativa recursos de apoyo. Con base a estos señalamientos, se plantea la presente investigación, la cual consiste en la creación de un aula virtual metafórica para Lengua y Literatura, siendo que esta asignatura curricular, representa un espacio de tiempo educativo esencial para el crecimiento y desenvolvimiento de los alumnos al momento de expresarse de manera oral. Por lo que es fundamental, establecer medios innovadores y motivadores que fomenten el interés, faciliten y refuercen el aprendizaje, y con lo cual, los docentes tengan herramientas para poder crear un vínculo de información y comunicación con los estudiantes. De este modo, el presente estudio se desarrolló para aportar a los docentes de la Unidad Educativa Celiano Monge, un recurso mediador en la implementación de herramientas más dinámicas, que viabilice

el logro de conocimientos en los alumnos, en los que se logre llegar a crear, amplios e interactivos entornos de conocimiento dentro del aula de clases, puesto que, las TIC como recurso pedagógico, suministran un aprendizaje académico actualizado, interactivo, factible de entender y elevar el rendimiento estudiantil y por ende mejorar la calidad del nivel educativo. El desarrollo del aula metafórica se ejecutó mediante la aplicación de la metodología PACIE; esta metodología consta de las 3 fases Fase 0 que describe al docente y temas a tratar en el transcurso del curso, la Fase Académica en esta fase se genera el conocimiento, y la Fase final la cual determina la despedida, además posee las características de la presencia, alcance, capacitación, interacción, e-learning.

Descriptores: aprendizaje, aula virtual, aula virtual metafórica didáctica, enseñanza, práctica docente, recursos, Tecnología de la Información y Comunicación (TIC).

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

THEME:

"METAPHORIC VIRTUAL ENVIRONMENT AS A TOOL FOR ACADEMIC DEVELOPMENT IN THE AREA OF LANGUAGE AND LITERATURE"

Author: Rocío Maribel Carvajal Moposita

Director: Ing. Sandra Lucrecia Carrillo

Date: January 11, 2018

EXECUTIVE SUMMARY

The teaching and learning process involves educational challenges with constant adjustments in the didactic methods and conceptual changes in the way of developing the classes, which must be supported by Information and Communication Technologies (ICT), transforming quality into development teaching and integrating support resources into the educational practice. Based on these points, the present research is proposed, which consists in the creation of a metaphorical virtual classroom for Language and Literature, being that this curricular subject represents an essential time space for the growth and development of the students time to express yourself orally. So it is essential to establish innovative and motivating means that promote interest, facilitate and reinforce learning, and with that, teachers have tools to create a link of information and communication with students. In this way, the present study was developed to provide teachers of the Celian Monge Educational Unit, a mediating resource in the implementation of more dynamic tools, which makes it possible to

achieve knowledge in students, in which it is possible to create , extensive and interactive knowledge environments within the classroom, since ICT as a pedagogical resource, provide an updated, interactive academic learning, feasible to understand and raise student performance and therefore improve the quality of educational level. The development of the metaphorical classroom was executed through the application of the PACIE methodology; This methodology consists of the 3 phases Phase 0 that describes the teacher and topics to be addressed during the course, the Academic Phase in this phase generates knowledge, and the final phase which determines the farewell, also has the characteristics of the presence, scope, training, interaction, e-learning.

Descriptors: learning, virtual classroom, virtual metaphorical didactic classroom, teaching, teaching practice, resources, Information and Communication Technology (ICT).

INTRODUCCIÓN

El estudio sobre el tema “ENTORNO VIRTUAL METAFÓRICO COMO HERRAMIENTA DE DESARROLLO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”, se propuso con el objetivo de desarrollar una estrategia metodológica mediante un entorno virtual metafórico como herramienta de desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura y recurso alternativo pedagógico que transforme la práctica educativa en esta área del conocimiento, despierte el interés en los estudiantes y estimule a los docentes a romper con paradigmas tradicionales.

Es importante recuperar el sentido y función social que tiene la lengua oral y escrita, para lo cual los conocimientos adquiridos se aplican de manera efectiva cuando las situaciones comunicativas tengan un uso significativo. Es decir, favorezcan la comunicación entre las personas; para ello, se diseña el aula virtual metafórica como recurso interactivo, dinámicas y participativo dentro de contextos reales de comunicación, donde los estudiantes asuman roles, tomen decisiones, evalúen resultados, usen el lenguaje de forma consciente y retroalimenten permanentemente su aprendizaje. Para esta fase, las TIC constituirán un apoyo substancial, elevando las capacidades de expresión oral y escrita e incentivando la curiosidad intelectual de los estudiantes, promoviendo de este modo, el trabajo autónomo y organizado de la unidad curricular, a través de diversas actividades y objetos de aprendizaje propios de estos medios.

El desarrollo de la presente investigación se dividió en cuatro capítulos cuya síntesis es la siguiente:

Capítulo I: Se plantea el tema de investigación y el problema de estudio, se expone el contexto, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes de investigación, delimitación, justificación de la realización del mismo y se establecen objetivos, generales y específicos.

Capítulo II: Incluye el marco teórico que fundamenta la investigación en base a los antecedentes, aspectos legales, categorías fundamentales, marco conceptual, planteándose finalmente la hipótesis de trabajo y las variables de estudio.

Capítulo III: Establece el enfoque, la modalidad, tipo y método de investigación, se determina la población y muestra, la operacionalización de variables en la que se fijan los criterios de observación y los interrogantes del cuestionario de encuesta, finalizando con un plan de recolección y procesamiento de la información.

Capítulo IV: Se presentan los resultados obtenidos del trabajo de campo realizado, con sus respectivos análisis e interpretaciones, además de la comprobación de la hipótesis planteada para la investigación.

Capítulo V: Sintetiza las conclusiones a las que se ha llegado una vez culminado el análisis de resultados y que permiten plantear las recomendaciones; observando los objetivos propuestos, para establecer la alternativa pedagógica que proporciona solución al problema planteado.

Capítulo VI: Se planteó la propuesta de la alternativa pedagógica más adecuada al problema detectado a través de la creación del aula virtual metafórica para Lengua y Literatura

Finalmente, se adicionan los materiales de referencia y los anexos que evidencian los hallazgos del trabajo que se ha desarrollado.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

Entorno virtual metafórico como herramienta de desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura.

1.2. Contexto

En la actualidad, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son manejadas a nivel mundial. En el medio educativo, el uso de entornos virtuales metafóricos, evidencian un modelo de creatividad, aun cuando su utilización es limitada. Sin embargo, se sabe que los sistemas virtuales para el aprendizaje facilitan y mejoran el proceso educativo gracias a instrumentos que permiten aplicar nuevos modelos metodológicos en la enseñanza y el aprendizaje, motivando a los docentes a crear espacios y ambientes que puedan ser utilizados como recurso para perfeccionar la forma de impartir los conocimientos, convirtiéndose en un tutor, guía y acompañante del estudiante en su aprendizaje. Teniendo en cuenta que dichas herramientas son consideradas materiales pedagógicos que componen instrumentos esenciales para el progreso educativo e indudablemente consiguen un efecto positivo en la forma de aprender de los estudiantes.

Al implementar herramientas dinámicas es posible viabilizar el logro de conocimientos de los estudiantes, se puede llegar a crear amplios e interactivos entornos de conocimiento dentro del aula de clases, contribuyendo a elevar el

rendimiento estudiantil y por ende mejorar la calidad del nivel educativo. Tal como lo manifiesta, Loaiza (2014), “tiempo atrás se definía al material académico, como fotos, audios, pizarras y material impreso, los mismos que se conformaban como avance, a través del tiempo, se van haciendo obsoletos, por lo que deben ser innovados” (p. 14).

En este marco, Bautista, Martínez e Hiracheta (2014), enfatizan que “la comunicación entre docentes y estudiantes al exterior del aula, es bastante significativa, este accede a optimizar el tiempo y de esta forma relacionar ambas partes” (p. 187). Por lo que, el uso de ambientes virtuales para el aprendizaje como canal comunicativo para la enseñanza y el aprendizaje en la cátedra de Lengua y Literatura es significativo, permitiendo la adquisición de nuevos saberes.

Con base a estos señalamientos, se plantea la presente investigación, la cual consiste en un programa, a través de un modelo de administración pedagógica que involucre a docentes, alumnos y padres de familia, en una plataforma virtual. Considerando, a su vez, que en la provincia de Pichincha se han ido incorporado las plataformas virtuales en algunas unidades educativas, tanto a nivel privado como a nivel público. Donde esta implementación, se ha realizado ya que los maestros tienden a actualizarse, para utilizar ciertos mecanismos de las aulas virtuales y estos puedan dar clases de manera más interactiva y de esta forma incorporar un mayor número de este tipo de aulas en más instituciones educativas.

Las herramientas tecnológicas pueden ser utilizadas de manera accesible y fácil, tanto para maestros como para los alumnos, lo mismo que efectuar clases por Internet con nitidez, utilizando metodologías y técnicas computacionales. Fundamentado en lo enunciado por Quintanilla (2017), en que “las herramientas tecnológicas permiten tener una variedad de software. Como ejemplo los medios virtuales de enseñanza. En el futuro estas herramientas serán cada vez más completas y facilitarán mejorar la educación” (p. 17).

Es por ello que, en la Unidad Educativa Celiano Monge, es un desafío incorporar en la cátedra de Lengua y Literatura la tecnología, con la base que en “la actualidad el hombre debe renovarse a cada instante para poder estar a la par con el mundo” (Castro, 2017, p. 3). Puesto que las TIC, como recurso pedagógico, suministran un aprendizaje académico actualizado, interactivo y factible de entender. Cuando se implementan con un procedimiento pedagógico en el aula virtual esta debe permitir comunicación, interactividad, aplicación de los saberes, gestión del aula y evaluación. Actualmente, se evidencia que en la Unidad Educativa no existe un entorno virtual, lo cual implica que los estudiantes desconozcan de herramientas tecnológicas a través de las aulas virtuales metafóricas.

El propósito fundamental de los establecimientos académicos es la instrucción, donde en el presente se hace necesaria la inclusión de medios virtuales en la educación a distancia en escuelas, colegios, universidades y empresas. Con estos recursos, el alumno no está frente al profesor, pero interactúan por medio de las plataformas virtuales y se propicia la adquisición de nuevos conocimientos. Estas herramientas tienden a ser beneficiosas en la resolución de tareas, lo que implementaría cada maestro según su metodología de enseñanza y criterio, como dar un examen vía virtual o presentar tareas o exposiciones, y presentar en una fecha preestablecida por el docente, lo cual es beneficioso, ya que es un procedimiento de gran utilidad para la incorporación de tareas y actividades.

Los instrumentos tecnológicos son importantes, ya que facilitan el aprendizaje permitiendo obtener el conocimiento pedagógico a través de un sistema virtual determinado tanto por el docente como por el alumno. Este tipo de plataforma tiene la perspectiva, de que los alumnos realicen su tarea de instrucción de manera autónoma, pues posee herramientas que viabilizan la enseñanza y facilitar la autorregulación del alumno, a fin de que este actúe en su aprendizaje de la misma manera que en un aula normal en tiempo sincrónico.

Descripción del problema

En respuesta a la constante búsqueda del mejoramiento del proceso educativo, se persigue constantemente la implementación de estrategias innovadoras y herramientas que permitan fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en instituciones educativas, tanto públicas como privadas. Teniendo presente que, para algunos maestros el uso de aulas virtuales representa un reto. Puesto que, el desconocimiento del tema, la falta de práctica en el manejo de las TIC, entre otros factores que se involucran, repercute en que en la actualidad esto puede ser considerado como el problema central limitando la formación en los estudiantes.

Para poder tener una visión global del contexto en el cual surge este trabajo, se debe recordar el interés en los usos de las TIC en educación, para aportar nuevos recursos y métodos en la tarea formativa y destacar su uso como elemento facilitador de cambio y apoyo a metodologías docentes innovadoras, más flexibles y centradas en el alumno.

Estas características, hacen que el uso de las TIC en la educación, como lo manifiesta, Gamiz (2013), sea “una constante subyacente en el entorno de investigación, por lo que es importante buscar respuestas y soluciones a los problemas que se plantean en este marco de actuación” (p. 13).

En el siguiente esquema se puede observar los ámbitos en los que se circunscribe este trabajo para tener una visión de conjunto de sus influencias y de cual será, en este contexto, el problema de esta investigación.

1.2.1. Árbol de Problemas

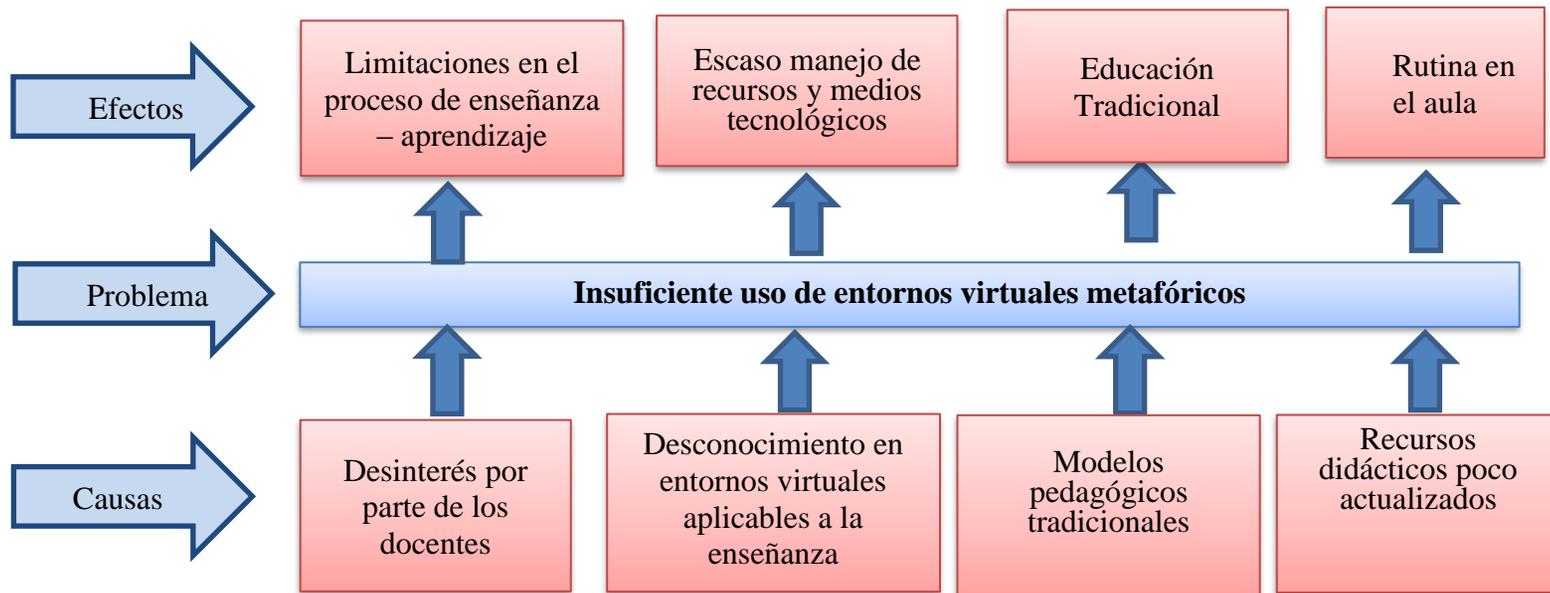


Gráfico 1: Descripción del problema
Fuente: Carvajal (2018).

1.2.2. Análisis crítico

El desinterés por parte de los docentes, sumada a la escasa información que poseen acerca del uso de herramientas tecnológicas, ha generado un desconocimiento sobre entornos virtuales metafóricos, provocando dificultad y resistencia para su implementación, privando a los educandos de la posibilidad en la actualización y el conocimiento que aportan estas herramientas a su formación académica.

En el mismo orden de ideas, el desconocimiento de entornos virtuales aplicables a la enseñanza por parte del docente, provoca retraso y limitación en lo referente a aprendizajes tecnológicos que les permita estar a la vanguardia de paradigmas que vayan en consonancia con el desarrollo educativo y social, respondiendo a las demandas que se presentan en la actualidad; donde las habilidades en el uso de estas herramientas se han constituido en competencias básicas personales y profesionales, pues el entorno que rodea al educando prácticamente es un contexto tecnológico competitivo. Por lo tanto, es importante fomentar una cultura tecnológica desde el aula en razón a las bondades que estos recursos aportan a la preparación para cuando el estudiante tenga la necesidad de utilizarlos demuestre estar capacitado y logre responder con habilidad y destrezas en su uso.

Sin embargo, lo que cotidianamente se evidencia, es la implementación de modelos pedagógicos tradicionales, que fomentan el aprendizaje memorístico, y disminuyen el interés y la motivación del educando, conduciendo a una rutina educativa, que poco favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje; así como, la participación activa del alumno. Pues las clases se encuentran conducidas, bajo parámetros poco renovados, que se alejan de los paradigmas, en los cuales se debe fundamentar la educación en la actualidad, la cual debe propiciar la interactividad y una alta participación del actor de hecho educativo, en cada fase y etapa que se desarrolla en el aula y la institución.

Todo lo antes expuesto, conlleva a corroborar la limitada capacitación en el uso de las aulas virtuales, derivando en una restringida preparación y capacitación en medios y recursos virtuales, tanto en los docentes como en los estudiantes; retrasando el proceso educativo. Pues este marcha al margen de las innovaciones y las transformaciones que se dan en los entornos, dejando atrás la actualización tan necesaria y requerida, coartando el uso de las aulas virtuales al quehacer educativo, las cuales en gran medida agregan interactividad al proceso, para que los estudiantes aprendan a crear, investigar, imaginar, cambiar, actuar, ser autónomos y estar formados para dar respuesta a las situaciones que se le presentan en la cotidianidad.

1.3. Prognosis

De no implementarse el Entorno Virtual metafórico, como herramienta de desarrollo académico, se verá afectado el desarrollo y la formación integral de los estudiantes de la Unidad Educativa Celiano Monge, limitando a la institución y por ende el aprendizaje de los estudiantes. Puesto que, en la actualidad, la tecnología ha evolucionado en todos los ámbitos y con mayor incidencia a nivel educativo. Por lo cual, al no prestarle la suficiente atención al problema detectado provocará un marcado retraso en la innovación tecnológica pedagógica, donde los más afectados son los estudiantes, pues se les están proporcionando pocas oportunidades de refuerzos adecuados dentro y fuera del aula. De igual manera, un lento desarrollo de competencias, poca capacidad de consultar temas por sí mismo, otorgándole formas y maneras de que pongan en práctica habilidades y destrezas que de alguna manera ya poseen, por su contacto frecuente con las herramientas tecnológicas y como punto importante el limitado trabajo en equipos colaborativos, que es una fortaleza en este tipo de recursos virtuales metafóricas.

1.4.1 Formulación del Problema

¿Qué estrategia metodológica se puede implementar para el área de Lengua y Literatura?

1.4.2 Preguntas directrices

¿Qué entornos virtuales metafóricos se utilizan en la Unidad Educativa Celiano Monge?

¿Cuáles son las causas que afectan el desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura?

¿Existe algún entorno virtual metafórico para el área de Lengua y Literatura?

1.4.3 Delimitación del Objeto de investigación

Delimitación de Contenido

Área de conocimiento: Informática Educativa

Área temática: Entornos Virtuales de Aprendizaje

Línea de investigación: Tecnologías de la Información y Comunicación para diferentes modalidades de estudio.

Límite Temporal: la investigación será ejecutada durante el periodo lectivo Periodo 2017-2018

Límite Espacial: Unidad Educativa Celiano Monge de la ciudad de Quito de la provincia de Pichincha.

Unidades de observación: estudiantes del décimo grado de EGB

1.5 Justificación

Esta investigación se realiza para facilitar el aprendizaje de los alumnos en la Unidad Educativa “Celiano Monge”, donde en la actualidad es imprescindible que los estudiantes estén familiarizados, con las herramientas virtuales, con el propósito de obtener mayores niveles de conocimiento en la cátedra de Lengua y Literatura, lo cual permitirá que los docentes adquieran conocimientos sobre nuevas herramientas de enseñanza y los estudiantes otras maneras de aprender, mediante las nuevas tecnologías propiciando el cambio, transformación e innovación, dando como resultado alumnos que puedan estar a la par con las exigencias actuales en la sociedad y por ende con el mundo moderno, pues estas herramientas aportan a los estudiantes formas de aprender diferente, con la finalidad de mejorar el proceso educativo, a través de la implementación de medios tecnológicos.

De la misma manera, en cuanto a las implicaciones prácticas el presente estudio se justifica en la necesidad de fortalecer el conocimiento de los estudiantes en los cinco bloques de conocimiento en la asignatura de Lengua y Literatura, logrando cambios en las actitudes y la participación del alumno, así como la forma en que ha percibido el aprendizaje en esta área del conocimiento. Se requiere que el docente aplique herramientas tecnológicas, motivando y despertando el interés, desarrollando habilidades cognitivas, afectivas, sociales y el rol del aprendiz autorregulado, llegar a la verdad por su descubrimiento y método experiencial, dejando atrás la rutina, el comportamiento y la pasividad que caracteriza a las aulas.

La importancia teórica del presente estudio radica en el hecho de que a través de su desarrollo se deja una amplia explicación de los principales aspectos inmersos en la implementación de las herramientas tecnológicas en el aula de clases, ya que con esta investigación, se trata de enfrentar la apatía, el bajo rendimiento académico y se aspira a elevar la participación y apropiación de estos recursos, tanto por parte de los educadores como del educando. Se espera que el docente se empodere de las aulas virtuales, a la hora de enseñar creando un entorno motivador con los alumnos, guiándolos hacia el crear, investigar, imaginar, cambiar, actuar, ser autónomos, autorregulados, motivados para leer, escribir y comunicarse, enfrentando sus propósitos con determinación y asertividad.

La utilidad práctica del presente estudio, vincula esta propuesta con la capacitación docente y aplicación de los recursos tecnológicos, como el aula virtual metafórica para la enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, a fin de que los docentes orienten el proceso educativo incentivando la lectura, la reflexión y el análisis plasmados en la escritura, lectura y comunicación, en su aplicación en casos concretos, reales y que logren entender los procesos que se dan en su entorno que los puedan explicar con lógica y coherencia en la redacción de los hechos, haciendo su actuar educativo más práctico y real a sus propias necesidades, las de su entorno y sociedad en general.

El tema es innovador, porque con esta propuesta se pretende generar un proceso de transformación y cambio en la práctica repetitiva y memorial, ya que las clases deben ser motivadoras variadas e interesantes para que los estudiantes se sientan atraídos por ellas. La incorporación constante de actividades fuera y extra aula, se debe tomar en cuenta como estrategia efectiva para la enseñanza y el aprendizaje. Por lo tanto, está justificado pedagógicamente, porque a través de este estudio se pretende beneficiar a los docentes a fin de que logren apropiarse de las herramientas tecnológicas, lo que contribuirá a la educación integral del educando.

Los beneficiarios directos de este trabajo investigativo son los estudiantes, ya que contarán con un entorno virtual metafórico, accesible y efectivo de apoyo al proceso educativo, permitiendo así lograr un desarrollo académico significativo donde utilizarán sus conocimientos en una comunidad competente y con la capacidad de afrontar los problemas de este país.

Es factible de ser aplicada pues los recursos institucionales están a disposición de la actualización e innovación educativa, para lo cual se cuenta con la aceptación de los docentes, estudiantes y de las autoridades educativas, considerando que en la actualidad es posible tener acceso a los recursos tecnológicos, tanto los docentes como los estudiantes, más aun tratándose de herramientas que están dirigidas a renovar y transformar el hecho educativo.

Finalmente, en este trabajo se reúnen varios intereses que definen dos ámbitos distintos de la investigación en educación, dando lugar a este proyecto interdisciplinar. Por un lado, se plantea un gran interés por la utilización de la tecnología de la comunicación e información en el contexto académico. Mientras que por otro lado, se pretende indagar en la mejora el desarrollo académico de los estudiantes. La unión de estos ámbitos responde a la necesidad de indagar en la búsqueda de respuestas para la mejora de la calidad de la enseñanza y en concreto en las titulaciones asociadas a la educación. Esta necesidad inicial constituye el punto de partida para desarrollar este proyecto y la motivación que guía su desarrollo; a partir de esta premisa, se ira perfilando y acotando los campos de interés para llegar a concretar la realidad del problema de investigación y del análisis desarrollado en torno a este tema.

1.6 Objetivo

1.6.1 Objetivo General

Determinar cómo un Entorno Virtual Metafórico incide en el desarrollo académico del área Lengua y Literatura en los estudiantes de décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Celiano Monge.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el uso de entonos virtuales metafóricos en la Unidad Educativa Celiano Monge.
- Analizar las causas que afectan el desarrollo académico del área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Celiano Monge
- Proponer un entorno virtual metafórico como herramienta para el desarrollo académico del área Lengua y Literatura.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Este trabajo investigativo tomó como referencia los siguientes estudios:

A nivel internacional se encontró la investigación desarrollada por Cabañas y Ojeda (2015), titulado “Aulas virtuales como herramienta de apoyo educativo”, propuso como objetivo proveer un espacio educativo en el que tanto los docentes como los alumnos pueden desarrollar sus actividades académicas y de investigación, encontrando en estos entornos una comunidad propia, en donde puedan comunicarse mediante el uso de herramientas que soporten y faciliten sus procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la red, el cual fue llevado a cabo en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, la cual tiene a su disposición este tipo de servicio disponible vía Internet. Los autores esbozaron los principios técnicos que sustentan y la metodología de trabajo de las Aulas Virtuales y los aspectos que involucran su implementación, como apoyo en la educación para su desarrollo. Esta se compone de tres fases: concepción y análisis de viabilidad, proceso de desarrollo e impartición y seguimiento de las acciones formativas. También describieron las bondades que el sistema Aula Virtual ofrece para los docentes, alumnos y público en general, así como los recursos que se necesitan para su implementación.

El estudio de Vintimilla (2015), titulado “Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica superior y bachillerato”, propuso como objetivo implementar un entorno virtual de enseñanza aprendizaje en

la Unidad Educativa Fiscomisional Mensajeros de la Paz y evaluar el impacto producido en el proceso educativo al hacer uso de esta herramienta.

Este estudio le permitió concluir que en la actualidad los niños y jóvenes encuentran en la tecnología un camino para interrelacionarse con los demás. Por tal motivo, señalaron que es de suma importancia que a nivel educativo se aproveche de esta nueva tendencia, para llegar al estudiante y lograr así que las herramientas tecnológicas actuales ayuden a enrumbar al mismo en un proceso de enseñanza aprendizaje cuya teoría principal sea el constructivismo social. Por otro lado, los docentes deben buscar las estrategias necesarias para que el estudiante logre alcanzar los conocimientos requeridos, proceso que a veces no se cumple a cabalidad. Además de no estar presente necesariamente para responder a todas sus inquietudes y dudas, lo cual pueden fácilmente hacerlo por las aulas virtuales. Además, los docentes tendrían la posibilidad de controlar el cumplimiento de las actividades desarrolladas y ayudar a sus estudiantes en aquellas que provoquen mayor dificultad. Así también, los directivos, a través de esta herramienta tecnológica, podrían dar seguimiento al rendimiento académico de los estudiantes.

A nivel regional, se ubicó el estudio de Carranca (2018), cuyo título fue “La Metaforización en el Proceso del Aprendizaje”, quien presentó como objetivo desarrollar un Aula Virtual Metafórica para los décimos años en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “17 de Abril”, se encuentra alojada en la plataforma educativa Moodle, con el fin de alcanzar los resultados de aprendizaje y el desarrollo de las diferentes competencias. La metodología planteada fue PACIE descrita en sus cinco fases: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, el ambiente del curso se basó en la metáfora de Jake y los piratas de nunca jamás en busca del tesoro, para lo cual se plantea la exploración constante de la metáfora educativa para el aprendizaje colaborativo, como también en el trabajo autónomo; siendo esta una herramienta innovadora con un alto potencial pedagógico e interactivo que impulsa las nuevas forma de enseñar y aprender.

El Aula Virtual Metafórica fue diseñada con elementos propios del entorno apoyados en herramientas de presentación de recursos multimedia, herramientas de comunicación como los foros, lo que convirtió en un nexo de conexión entre docente y estudiante, además despertó el interés y motiva al estudiante a construir su propio conocimiento a partir de la exploración de diversos recursos y actividades colaborativas que fortaleciendo el desarrollo de la creatividad, análisis y criticidad, a fin de garantizar aprendizajes efectivos y relevantes mediados por la tecnología, eliminando las barreras en cuanto a tiempo y espacio.

En la misma ubicación regional, en Ambato se encontró este trabajo investigativo llevada a cabo por Yánez (2017), titulada “Desarrollo de un Aula Virtual Metafórica para la Asignatura de Herramientas Informáticas aplicadas en la Universidad Tecnológica Indoamérica”. Tuvo como objetivo desarrollar un aula virtual metafórica para la asignatura de Herramientas Informáticas Aplicadas en la Universidad Tecnológica Indoamérica, alojada en la plataforma educativa Moodle, el curso se desarrolla en el ambiente de la metáfora inspirada en el juego de Monopolio.

De acuerdo a los resultados, producto de la investigación logro señalar que el uso de aplicaciones dinámicas e interactivas en cuanto al proceso enseñanza aprendizaje, es una herramienta de ayuda al trabajo conjunto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las mismas que brindan un apoyo de formación académica desde un enfoque más innovador en el entorno universitario, donde se han acoplado las plataformas virtuales para proporcionar conocimientos y habilidades que elimina la necesidad de coincidir el espacio y tiempo de las instituciones de educación superior mediante el cual se busca fortalecer la formación presencial y a distancia garantizando los procesos de calidad educativa.

Este autor señaló, que la finalidad del Aula Virtual Metafórica fue la de apoyar el proceso de aprendizaje, dando libertad para que el estudiante aprenda a su ritmo, con sus gustos y respetando su individualidad, para lo que implementó la metodología

PACIE, consiguiendo motivar al estudiante a crear y generar conocimiento de forma individual y colaborativa. La construcción del aula virtual metafórica se convierte en un componente activo de los contenidos B-Learning, el sílabo de la asignatura aporta contenidos y mediante el uso de la herramienta glosario de forma interactiva se ha generado un repositorio de terminología utilizada en el curso con la finalidad de incrementar el vocabulario usado en la investigación. En este mismo orden de ideas el desarrollo de las aplicaciones dinámicas e interactivas es una herramienta para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje del plan de formación Gestión de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (GEVEA), mediante el cual puedan formar docentes para la creación de entornos virtuales y esto ayude a que estudiantes se sumerjan en su utilización y logren desempeñarse exitosamente con el uso de estas herramientas tecnológicas.

Luego de analizar las conclusiones de las investigaciones se puede afirmar que las herramientas tecnológicas tienen un potencial el cual debe ser implementado en las Unidades Educativas en general, pues estos recursos, resultan ser más novedosas y atractivas que una clase tradicional, promoviendo el desarrollo de habilidades creativas debido a que la presentación de los contenidos es más dinámica y capta rápidamente la atención de los estudiantes incrementando la autonomía, participación y colaboración para construir sus aprendizajes. Propiciando así mismo, el control de los docentes del proceso que lleva a cabo el estudiante y le proporciona insumos de dicho proceso a las autoridades educativas, con la finalidad de monitorear y evaluar el proceso educativo.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El fundamento filosófico de esta investigación es de tipo propositivo crítico; puesto que se estudia una realidad problemática existente la cual se analizó y se propondrá alternativas de mejora, para los docentes y estudiantes, se establece como crítico porque efectúa una opinión y un estudio extremado del problema; y de tipo propositivo se realizó una propuesta para dar una solución a la problemática objeto de estudio.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta investigación se basa en los siguientes estatutos: En la Constitución del Ecuador (2008) específicamente en el Art. 343 manifiesta que:

Los establecimientos educativos de esta nación tendrán como fin el desarrollar destrezas personales y colectivas en los estudiantes, que faciliten el aprendizaje, mejorando el aprendizaje por medio de cultura, saberes, artes y técnicas. Teniendo como pilar fundamental a la persona en específico el alumno para que aprenda de forma incluyente, dinámica, eficiente y eficaz (p. 160).

Este artículo de la Carta Magna de Ecuador plantea de forma clara el propósito supremo de la educación en el país, que es el desarrollo integral del individuo, permitiéndole optimizar su formación, a través de los saberes que va adquiriendo progresivamente a través del proceso de aprendizaje.

Art. 347 en el literal 8 propone añadir “las nuevas herramientas tecnológicas (TIC) en el ámbito académico favorecen la enseñanza social y productiva”(p. 161). El Estado propone claramente que los recursos tecnológicos son los medios en la actualidad que fomentan la interacción en el desarrollo y progreso de la sociedad en general. En base a esto esta investigación se sustenta en la aplicación de entornos virtuales.

2.4. FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

La esencia de la investigación tecnológica se basa en la trazabilidad de las comunicaciones. Las aulas virtuales tienen como principal medio las redes de comunicaciones, de Internet, las que tienen como elemento común el que se realizan a través de comunicaciones electrónicas. Se aprende a través, de métodos virtuales que se distribuyen a través de mensajes.

Esa trazabilidad de las comunicaciones es posible gracias al diseño de las redes de internet. Éstas se basan en distintos protocolos de comunicaciones, entre los que destacan los protocolos TCP/IP. La esencia de esos protocolos se resume en que cada

equipo informático conectado a la red se identifica de forma unívoca mediante un identificador llamado número IP, y que toda comunicación que circula por la red, además del contenido del mensaje lleva datos adicionales al mensaje entre los que destacan el identificador del origen y del destino del mensaje y la fecha y hora de la emisión del mismo. A estos datos distintos de contenido del mensaje, pero inherentes al mismo se le ha convenido en llamar datos de aprendizaje (Ministerio de Educación, 2012).

2.5.MARCO TEÓRICO

2.5.1. Supra ordenación de variables

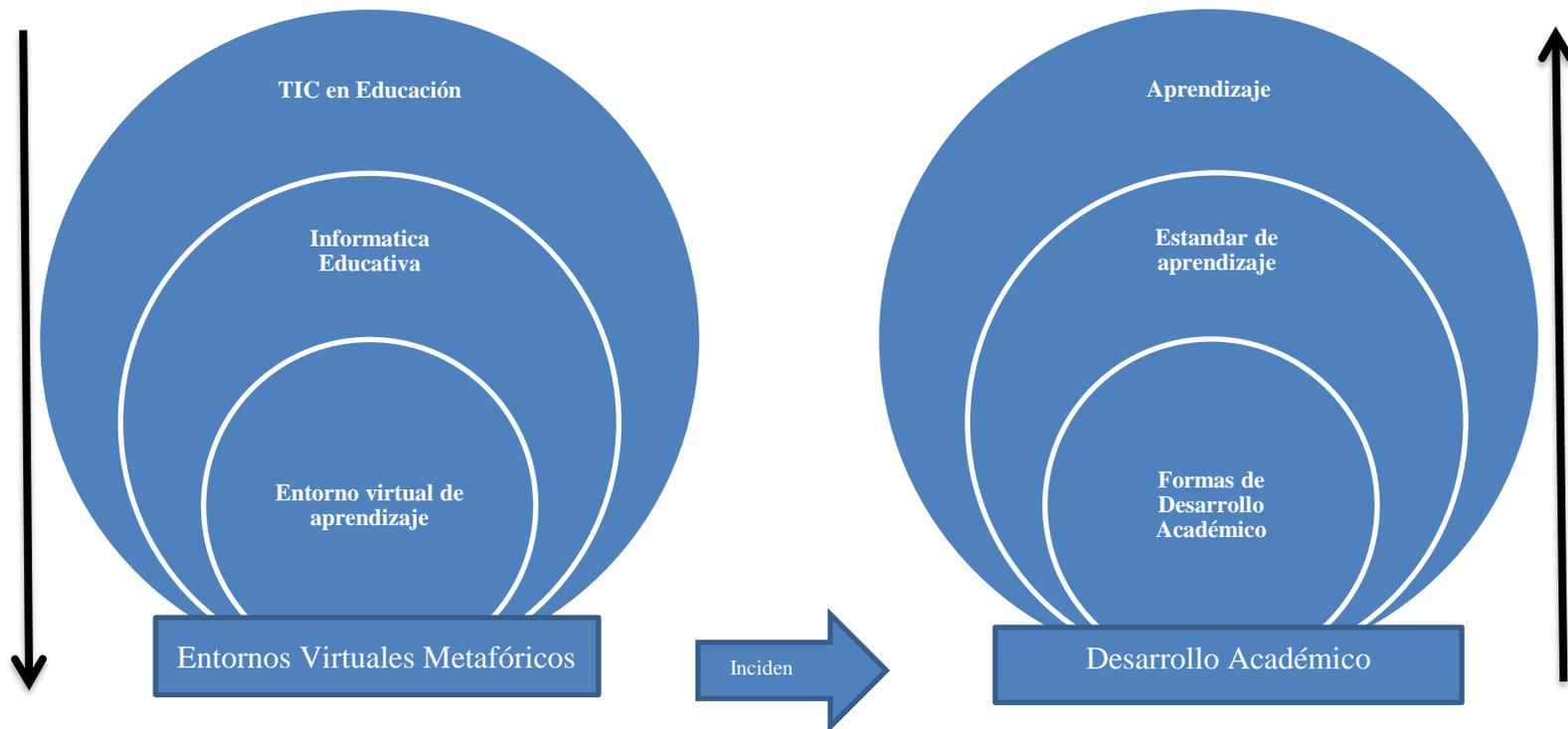


Gráfico 2: Categorías fundamentales

Fuente: Carvajal (2018).

2.5.2. Sub ordenación de variables

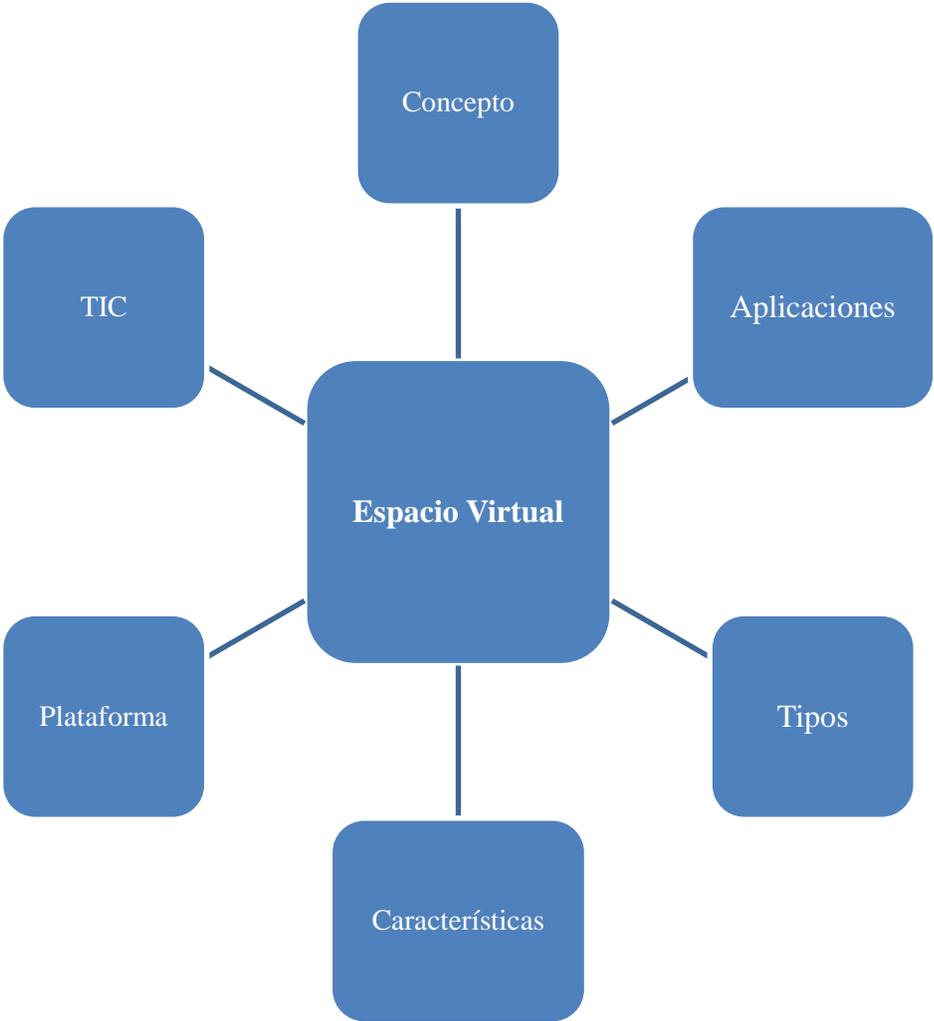


Gráfico 3: Sub ordenación de variable independiente
Fuente: Carvajal (2018).

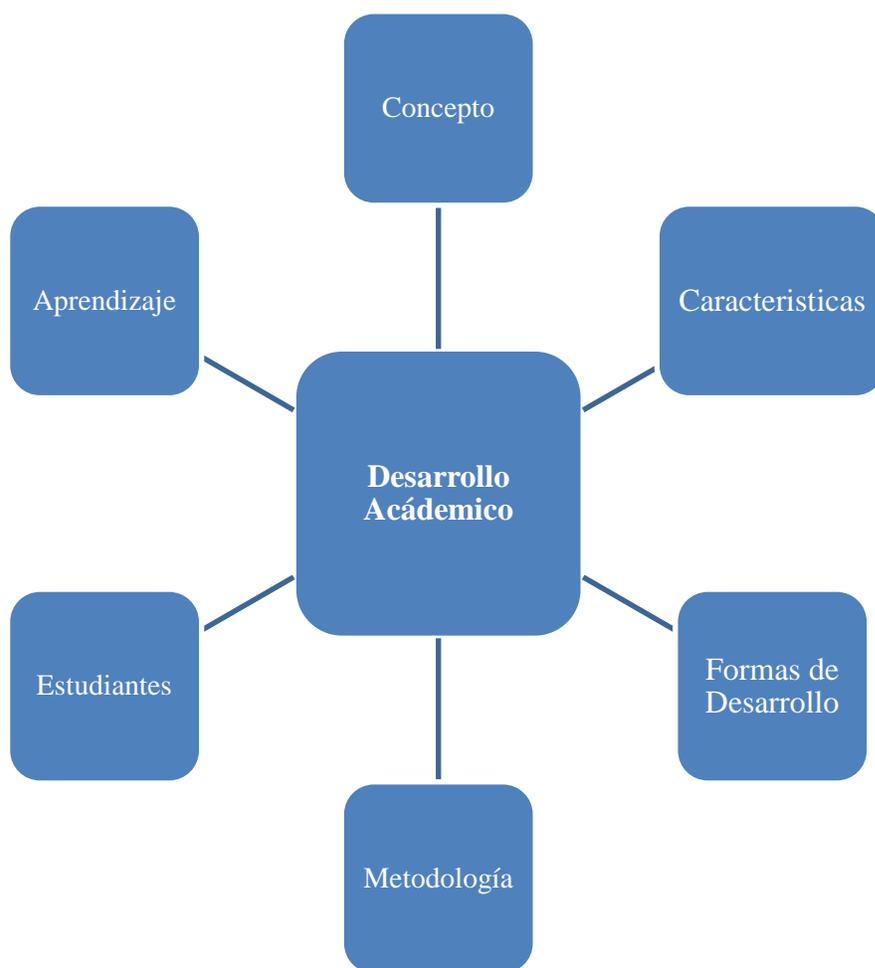


Gráfico 4: Sub ordenación de variable dependiente
Fuente: Carvajal (2018).

2.5.3. Desarrollo teórico variable independiente

2.5.3.1. Espacio virtual

“Un espacio virtual es un entorno interactivo adaptado para Internet, que representa escenarios reales o inventados que se han modelado utilizando tecnologías de realidad virtual” (Vintimilla, 2015, p. 15). La interactividad más inmediata es la posibilidad de libre movimiento en todo el escenario virtual. En los cuales se encontrarán elementos interactivos ubicados en diferentes lugares y reconocibles por sus iconos dentro de los espacios virtuales.

2.5.3.2 Entorno Virtual

El e-learning no trata solamente de tomar un curso y colocarlo en un ordenador, se trata de:

Una combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructurado. Para realizar este proceso es necesario conocer las posibilidades y limitaciones que ofrece el soporte informático o la plataforma virtual, como el conjunto de medios informáticos y telemáticos para la comunicación y el intercambio de información en los que se desarrollan procesos de enseñanza-aprendizaje (Montoya, 2012, p. 3).

En una EVE-A, básicamente los profesores y los estudiantes interactúan. Sin embargo, la naturaleza del entorno requiere la participación en momentos clave en el proceso de otras funciones: administrador del sistema informático, expertos en medios, personal de apoyo. Los problemas fundamentales que debe enfrentar un EVE-A se resumen en un término: heterogeneidad, que según Lora y otros (2015):

En primer lugar, la heterogeneidad del ancho de banda del canal (intranet / entornos de Internet), de los tipos de medios (texto, hipertexto, gráficos, audio, video, aplicaciones informáticas, interacciones con sistemas informáticos, navegación a través de bibliotecas virtuales, etc.), de los estudiantes, de los diferentes roles que deben llevarse a cabo de manera coordinada (profesores, tutores, diseñadores de currículos, administradores de sistemas, expertos en medios, expertos en la preparación de contenidos, otras.).

Finalmente, la heterogeneidad de las plataformas hardware/software desde las cuales se debe acceder al sistema "implica adoptar protocolos estandarizados y abiertos para los que existen aplicaciones suficientemente experimentadas" (Narváez, 2017, p. 90), el conceptual cuando se considera el diseñar de un EVE-A, desde dos niveles diferentes:

Interfaz de usuario: Teniendo en cuenta que los usuarios serán básicamente de tres tipos: profesores, estudiantes y administradores de sistemas, considerándolos, si es posible, de forma independiente, tanto a nivel de hardware como de software.

El módulo de enseñanza-aprendizaje: todos los servicios requeridos para el desarrollo óptimo de los procesos E-A deben ser implementados en este entorno. Tanto en el diseño como en el proceso de implementación de entornos de aprendizaje a distancia y de trabajo colaborativo, se han utilizado aplicaciones de Internet y entornos de enseñanza de aprendizaje virtual. (Demonte, 2016, p. 403).

2.5.3.2.1. Aplicaciones

Desde el punto de vista del uso, los entornos virtuales, se pueden categorizar en dos apartados, según la perspectiva de Choza (2015), como: “herramientas de comunicación y colaboración, destinadas a facilitar la comunicación y el uso de la información a nivel individual y grupal; y como herramientas de navegación y búsqueda, orientadas a facilitar la búsqueda y recuperación de información” (p. 8).

En el ámbito educativo, ya que tanto administradores, educadores, padres, alumnos y toda la sociedad en su conjunto, son más conscientes que nunca, de la importancia y las repercusiones del hecho de evaluar o de ser evaluado. Existe quizá una mayor consciencia de la necesidad de alcanzar determinadas cotas de calidad educativa, y de aprovechar adecuadamente los recursos, el tiempo y los esfuerzos.

En este orden de ideas, centrándose en el marco actual, la evaluación en estos entornos, se basaría en competencias, constituyendo ésta, en una de las secciones más destacadas y sin duda supone un gran esfuerzo y dedicación por parte de los maestros. Por este motivo, las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel muy importante, para la comunicación pedagógica entre los participantes de un proceso

educativo, bien se a distancia o mixta, es decir, que combine ambas modalidades en diferentes proporciones.

Un EVA es un "aula sin paredes, distal y multicrónica, diferente a un aula tradicional, cara a cara y sincrónica" (Fariña, 2015, p. 31). Dadas sus características, ofrece flexibilidad a sus participantes, que acceden desde nodos de interacción distantes y en diferentes momentos, y permite crear y desarrollar comunidades de aprendizaje para interactuar a través de varios idiomas y en colaboración. De esta forma, un EVA se presenta como "un campo para promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación multidireccionales (profesor/alumno - alumno/profesor y estudiantes entre ellos)" (Salinas M. , 2015, p. 2).

Básicamente, es un ambiente de trabajo compartido en la construcción y diseminación del conocimiento basado en la participación activa y la colaboración de todos los miembros del grupo. Los EVA, tienen una dimensión tecnológica y una dimensión pedagógica, que están interrelacionadas y se refuerzan mutuamente. Donde, la dimensión tecnológica, "está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que se construye el entorno. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de propuestas educativas y varían de un tipo de EVA a otro". (Cabero J. &, 2014, p. 9).

En términos generales, se puede decir que están destinados a posibilitar las siguientes acciones básicas en relación con estas propuestas: "la publicación de materiales y actividades, comunicación o interacción entre los miembros del grupo, colaboración para llevar a cabo tareas grupales, la organización del tema y el control de acceso y administración del grupo de estudiantes" (Ortiz, 2015, p. 2010).

Estos sistemas, generalmente funcionan en un servidor, para facilitar el acceso de los estudiantes a través de Internet. Los componentes de estos sistemas pueden incluir plantillas para el desarrollo de contenido, foros, chats, cuestionarios y ejercicios de opción múltiple, respuestas verdadero/falso y de una sola palabra. Además, las nuevas características en estos permiten incluir blogs y RSS.

2.5.3.2.2. Tipos de entornos virtuales

Existen diferentes tipos de comunidades virtuales: entre las que se destacan, las siguientes:

Foros de discusión, correo electrónico y grupos de correo electrónico, grupos de noticias, videoconferencias, charla, dimensión de usuario múltiple: es un sistema que permite a sus usuarios convertirse en el personaje que desean y visitar mundos imaginarios en los que participar con otros individuos en juegos u otras actividades. Gestores de contenido, Par a Par Systems (P2P), BBS (sistema de tablón de anuncios) (Almenara, 2009, p. 9).

Y se tienen de carácter informático, existen aquellos que están vinculados a través de otros medios:

Los buzones populares de chat a principios de los años 90 consistían en un sistema de teléfono central en el que coincidían varios usuarios. Comunidades de radio amateur, tan antiguas como el mismo invento y aún activas en canales de radio abiertos e intercambian información sin estar físicamente en el mismo lugar. Televisiones, generalmente con un programa anfitrión que concentra los contactos de los miembros e intercambia con ellos a través de la transmisión de televisión (Vintimilla, 2015, pág. 15)

En este sentido, los recursos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos para facilitar el desarrollo de cada contenido a través de objetos de aprendizaje de cada aula que se implementa en relación a los fines para los que se proponen.

2.5.3.2.2. Características de los Entornos Virtuales del Aprendizaje

Según lo manifiesta Cabañas (2015), los espacios virtuales muestran como características, las siguientes:

Es un entorno electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales. Está alojado en la red y puede tener acceso remoto a su contenido a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet. Las aplicaciones o programas de computadora que lo componen sirven como soporte para las actividades de capacitación de profesores y estudiantes (pág. 28).

La relación didáctica no se da personalmente (como en la enseñanza en el aula), sino mediada por tecnologías digitales. Por lo tanto, el EVA permite el desarrollo de acciones educativas sin la necesidad de que los maestros y estudiantes coincidan en el espacio o el tiempo.

Para Salinas (2016), existen cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma tiene:

Interactividad: lograr que el individuo que está utilizando la plataforma posea cognición de que es el intérprete de su instrucción.

Flexibilidad: grupo de funcionalidades que consciente que el ambiente de b-learning posea una aplicación factible en la estructura donde se quiere establecer, una analogía a la organización institucional, los programas de estudio del establecimiento y finalmente, a las temáticas y cualidades pedagógicas institucionales.

Escalabilidad: contenido de la plataforma de desempeñar equivalentemente con números grandes o pequeños.

Estandarización: Eventualidad de exportar e importar cursos en formatos tipo SCORM. (p. 18)

De acuerdo con estas características una vez que se esté diseñando un aula virtual, es beneficioso para el producto que se pretenda lograr y el propósito para el cual se está diseñando, tenerlas presenten en función a lograr un recurso de calidad para ofrecer a los beneficiarios del mismo.

Criterios de calidad de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Sobre los criterios de calidad Hernández, González, y Muñoz (2014), plantean cuatro aspectos de observación de la calidad de la información en internet efectuada en plataformas (LMS):

- **Calidad técnica.** Elementos técnicos de la plataforma que han certificar la solidez y estabilidad de los modelos de enseñanza y de aprendizaje, como, por ejemplo:

El grado de saberes técnicos indispensables para su aplicación.

Eventualidad de actualización y mantenimiento de la plataforma.

La eficacia de los medios de control de acceso y seguridad a los materiales y procesos.
La facilidad para el rastreo de estudiantes buenos y malos.
La habilidad de navegación por medio de su interface.
La validez de manejo de las cátedras ofertadas.
Los elementos tecnológica requerible, su complejidad y accesibilidad.
Los precios de mantenimiento y acceso (p. 28).

- **Calidad creativa y organizativa:** potencialidades creativas y organizativas para el adecuado desarrollo de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje:

La elasticidad a la hora de perfeccionar enfoques de aprendizaje e instrucción.
La eventualidad de aplicación y manejo a otros contextos académicos.
Variabilidad en el momento de implementar y diseñar sistemas de refuerzo y ayuda para el estudiante.
Facilidad de disponer herramientas de gestión y diseño de los softwares de enseñanza virtual factibles de manipular y con posibilidades innovadoras.
Eventualidad de ordenar los contenidos a través de mapas conceptuales e índices.
Eventualidad de generar manual o automáticamente glosarios de palabras.
Oportunidad de introducir interfaz multimedia.
Calidad para la reproducción y manejo de instrumentos de autoevaluación, evaluación, y evaluación (Hernández & González, 2014, p. 30).

- **Calidad comunicacional.** Oportunidades de comunicación asincrónica y sincrónica entre los individuos implicados en la formación académica, juntando complementos que suministren el conocimiento entre los alumnos y cambien la acción académica. Las plataformas accederán la utilización de: “grupos o foros de debate, mensajería interna y correo electrónico y pizarra de noticias, calendario, chats, videoconferencia y/o audioconferencia”. (Martínez, 2017, p. 7).
- **La calidad didáctica.** Oportunidad de introducir actividades en el ámbito académico que accedan integrar de manera coordinada técnicas diversas basadas en el aprendizaje de las teorías constructivistas, cognitivistas y conductistas. Por medio de la “claridad y orden didáctico, orden conceptual, soberanía organizativa, plataforma cognoscitiva, comunicación e información multimedia, instrucción activa, enseñanza significativa y aprendizaje mutuo” (Hernández & González, 2014, pp. 21-25).

En consonancia con estos aspectos antes señalados debe considerarse que todos se han de tener presente por los administradores de las aulas virtuales, en función a ofrecer un producto educativo de calidad a los interesados, puesto que de la administración depende el que los conocimientos de pongan a disposición de los estudiantes y así mismo del provecho que cada uno logre de cada objeto de aprendizaje de que disponga en las aulas virtuales.

2.5.3.2.3. Plataformas de formación virtual

La instrucción virtual maneja un software determinado denominado ordinariamente como plataformas virtuales. Según afirma, Escorcía y Jaimes (2015), existen diferentes grupos de entornos de formación según la finalidad de los mismos, son los siguientes:

Galerías de colocación de temáticas, ambiente de trabajo de colaboración en grupo, medios de administración de temas, medios de administración de comprensión o también conocido como Entornos Virtuales de aprendizaje, medios de administración de temas para aprendizaje o conocimiento, el medio adecuado para el learning, son los medios administrativos del conocimiento (p. 11).

Los entornos virtuales del aprendizaje (EVA) se describen como:

Se acceden por medio de navegadores, el mismo que presentan claves o contraseñas de acceso. Se encuentra en la web uno y dos, presentan un interfaz intuitivo y gráfico de una manera estructurada y coordinada los distintos módulos. Se hallan módulos para administración y gestión académica, calendario, organización de cursos, gestión de actividades, evaluación del aprendizaje, seguimiento del estudiante y materiales digitales. Se acomodan a las necesidades y características de la persona (Escorcía, 2015, p. 15).

Para ello, se manejan distintos roles en base a la activada que realizan los Entornos Virtuales del aprendizaje: profesor, administrador, estudiante y tutor; donde, los beneficios de acceso están individualizados y dependen de la necesidad del individuo, facilitan la interacción y comunicación entre el docente y el estudiante, exhibe distintos tipos de actividades aplicadas en el aula y agregan recursos para la evaluación y seguimiento a la actividad que desarrolla el estudiante.

2.5.3.3. TIC

El ritmo de evolución de las TIC es muy rápido, y la capacidad de adaptación y reciclaje es insuficiente para poder manejar eficazmente la falta de definición de los objetivos que se lograrán mediante inversiones en TIC, lo que ha levantado controversias sobre la terminología, la formulación de los fundamentos teóricos en los que se basan estas tecnologías, desarrollos recientes en las tecnologías interactivas, apuntan a facilitar el aprendizaje individualizado y colaborativo con ellos, aparece un nuevo paradigma educativo que combina la flexibilidad de la educación a distancia con la interacción cara a cara de la educación presencial pero ahora en línea.

La capacidad para almacenar grandes cantidades de información, cambiará el ritmo de la evolución de las TIC, lo cual en la actualidad es muy rápido y hasta violento, y la capacidad de adaptación y reciclaje es insuficiente para poder manejar con eficacia la incertidumbre sobre los objetivos que se lograrán a través de inversiones en contradicciones TIC en la terminología, la formulación de los fundamentos teóricos en el que se basan estas tecnologías, los recientes desarrollos en tecnologías interactivas de vanguardia prometen facilitar el aprendizaje individualizado y colaborativo con ellos. Un nuevo paradigma educativo que combina la flexibilidad de la educación a distancia con la interacción real y presencial, aparece en la modalidad de la educación en línea.

Las TIC se desarrollan a partir de avances científicos producidos en los campos de la tecnología de la información y las telecomunicaciones, se constituyen en el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, procesamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos, como texto, imágenes, sonidos y otros. De acuerdo a que las tecnologías y los medios conforman un entorno cultural y simbólico en el que se integran diferentes códigos e idiomas, a su vez, amplían los espacios y tiempos de contacto potencial entre sujetos con conocimiento y cultura, las tecnologías en la sociedad de la información aportan nuevas formas y contenidos culturales y convierten información en el motor fundamental del desarrollo.

La instantaneidad del conocimiento y la tecnología, demandan cada vez más medios seguros, para transmitir información y potenciar cambios significativos en la sociedad para la investigación, la innovación, los avances y las nuevas tecnologías generan cambios y constantes necesidades de aprendizaje. La sociedad misma plantea demandas de capacitación que involucran modelos de enseñanza adaptables al espacio binomial y el tiempo TIC ofrece una serie de posibilidades de formación específica según el grupo que debe formarse y el contenido a enseñar, son un medio que permite la implementación de nuevos modelos pedagógicos, argumentan que aprender a vivir y trabajar con computadoras personales debería estar entre los objetivos de desempeño más básicos de cada uno de los currículos educativos contemporáneos.

El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es, sin duda, la computadora y, más específicamente, Internet. Según lo indicado por diferentes autores, Internet representa un salto cualitativo de gran magnitud, que cambia y redefine las maneras de conocer y relacionarse del hombre, proporcionando un gran apoyo para el desarrollo en la educación. Las tecnologías interactivas se asocian con una serie de ventajas, como:

La reducción de tiempo y costo de aprendizaje, la distribución de información de forma más consistente que la instrucción en vivo, la intimidad en la interacción individual, la dirección y el control del aprendizaje en sí, el aumento de la retención, la posibilidad de explorar peligros contenido sin riesgo, aumento de la motivación, democratización de la educación (Llorente & Barroso, 2015, p. 44).

En este sentido, algunos de los cambios y repercusiones que las TIC aportan a la educación se revisan a continuación. No con la intención de ser exhaustivos, sino de hacer una descripción general de esta nueva realidad: nuevo rol de docente y alumno, participación activa del alumno en el aprendizaje, nuevas habilidades y competencias, nuevas estrategias de trabajo.

Un nuevo rol para el docente y el alumno: la incorporación de la tecnología en la educación, implica un cambio tanto en el rol del docente como en el del alumno. En el

docente, debe dejar de ser la única fuente de conocimiento y el único transmisor y convertirse en un consejero, motivador, entre otros factores que se ven afectados positivamente y, en el segundo, es decir en el alumno, se necesita más capacidad de autoaprendizaje, toma de decisiones, de elección de rutas de aprendizaje, entre otros.

Roles y funciones desarrollados por el profesor: desde ya hace algún tiempo, la transmisión del conocimiento tiende a desaparecer para dar lugar a nuevas funciones: consejero, guía, apoyo, debe tener habilidades para trabajar y organizar proyectos de equipo, se convertirá en un organizador dinámico del plan de estudios, con lo que pueda establecer y adaptar criterios para la creación de un entorno colaborativo. Pero también habrá cambios en el rol del estudiante que necesitará ser entrenado para el autoaprendizaje a través de la toma de decisiones, la elección de los medios y rutas de aprendizaje, la búsqueda significativa de conocimiento. Algunos de los roles y funciones a adoptar por los docentes en el diseño, implementación y evaluación de procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales son: “consultores de información, colaboradores en grupo, facilitadores de aprendizaje, generadores de conocimiento crítico y supervisores académicos” (Sánchez, 2018, p. 559).

El alumno como agente activo del aprendizaje: El alumno como agente activo del aprendizaje: El alumno pasa a tener un papel activo; dado el cambio que se ha desarrollado, es decir que se asume un nuevo rol del profesor y del alumno. En este caso, es el mismo alumno que poseer conocimiento, por lo tanto, debe tener una serie de habilidades, que antes no poseía, como saber y encontrar la información, debe tener una actitud crítica ante esto, saber extraer lo importante, contrastar la información, entre otras acciones importantes.

En la educación primaria esta responsabilidad del alumno es mínima, luego desde un cierto nivel de desarrollo intelectual, social, cultural, económico, el alumno debe hacerse responsable de su aprendizaje. Mucho antes de esto, las estrategias cognitivas utilizadas son: la palabra, la lectura, el análisis, entre otros. Y luego, se agregan nuevos

comportamientos sociales y cognitivos específicos para trabajar con la tecnología, como la navegación y la vinculación.

Así es que, según este modelo educativo tradicional, se encontraba basado en la transmisión de conocimientos, procedimientos y valores de los docentes a los estudiantes. Los estudiantes tenían que adquirir la cultura, buscándola en las únicas fuentes disponibles: el maestro o los centros de capacitación, los compañeros y los materiales impresos.

En comparación con este modelo, el nuevo modelo presenta otras reglas, donde la educación se plantea como un proceso orientado a ayudar a los alumnos a crear nuevos conocimientos, los cuales no son ya, una posesión exclusiva del profesor y del libro de texto. Con esta nueva concepción, “el profesor tiene como misión fundamental ayudar al alumno a adquirir las estrategias y habilidades necesarias para saber buscar y encontrar la información que necesita para integrarla en el conocimiento que ya tiene adquirido y convertirla en saber personal” (Moggia, 2017, p. 128).

Así, se desarrolla una nueva concepción en la que el alumno "es el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Un modelo pedagógico que coloca al alumno y su actividad de creación de conocimiento nuevo en el centro o eje del proceso” (Arceo & Rojas, 2010, p. 11). En ella, el docente es un guía, un consejero que acompaña al alumno, orientándolo durante todo el proceso de aprendizaje, como un tutor que propone, facilita, ayuda, induce, pero no impone ni dirige. El maestro proporciona ayuda, aunque es necesario, para terminar, transfiriendo el control del aprendizaje al alumno cuando sea posible, lo que lo hace más autorregulado en su proceso de capacitación.

Un nuevo alumno con capacidad de elección: la actividad del alumno no se limita a su actividad mental cuando participa en la construcción de nuevos conocimientos, sino que un aspecto particularmente relevante del alumno como participante, es que

este debe desarrollar su propio itinerario de aprendizaje, donde el alumno marca lo que quiere estudiar o qué camino seguirá. El aprendizaje flexible, centrado en el estudiante, ofrece al estudiante una opción real de cuándo, cómo y dónde estudiar, ya que puede introducir diferentes caminos y diferentes materiales, de acuerdo a lo que quiere aprender y consolidar.

El nuevo alumno, desde esta concepción, debe poder participar en la preparación de la planificación de la actividad de enseñanza y aprendizaje, así como de los objetivos que quiere alcanzar, con qué metodología, cómo será evaluado, no solo de la elección del itinerario académico, que se refiere más a qué tipo de capacitación, pero debe ser capaz de establecer sus propios objetivos, contenido, metodología y evaluación (Zapata-Ros, 2015, p. 8).

En consecuencia, el estudiante deberá estar más calificado para el autoaprendizaje, tomando decisiones y diagnosticando sus necesidades, eligiendo medios y rutas de aprendizaje para la construcción de su propio itinerario de capacitación, la búsqueda significativa de conocimiento.

Nuevo alumno, nuevas capacidades: Ante un alumno, desde este nuevo modelo de educación con tecnologías, se presentan nuevas situaciones hasta ahora impensables. En este sentido, Medrano (2018), enfatiza la "eliminación de las barreras espacio-temporales que enmarcan toda actividad educativa que conduce a nuevas modalidades de enseñanza: enseñanza virtual, educación distribuida, telenseñanza, teleformación o enseñanza flexible" (p. 2). Es decir, se ha dado un cambio radical en la cantidad de información, en la distancia que esta información es y en el tiempo que toma para acceder a ella. El estudiante debe, por lo tanto, ser capaz de trabajar desde espacios totalmente diferentes a los tradicionales, ser capaz de considerar qué se puede formar desde el hogar, desde el trabajo, desde los centros de recursos, en cualquier momento. Es decir, que no solo es, un aprendizaje técnico de los nuevos instrumentos tecnológicos que se utilizarán, sino que también requiere un desarrollo de las habilidades y competencias técnicas, unidas a otras cognitivas o informativas.

Esta situación, de alguna manera obliga a los estudiantes a que desarrollen las habilidades y destrezas propias para el manejo básico de las TIC, a fin de que puedan dominarlas, y al mismo tiempo, las estrategias y procedimientos informativos vinculados a las TIC. Al final de la escuela, el estudiante debe ser un usuario informado de las posibilidades de las TIC, debe ser capaz de aplicar de forma selectiva las herramientas apropiadas de TIC en el apoyo personal, laboral, social y básico para el aprendizaje continuo durante toda la vida.

Capacidad de adaptación a los cambios: además, la responsabilidad principal de los trabajadores de la Sociedad del Conocimiento será "superar la creación de nuevos conocimientos para adaptarse a los cambios y desarrollar la capacidad de evaluar, qué cambios son necesarios, con el fin de empoderarlos y determinar cuál será el control, para evitar situaciones de desequilibrio" (Herrera, 2015, p. 36), que produzca inadecuadas confrontaciones.

Esta actividad del alumno, se caracteriza como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, encuentra otra fundamentación en la necesidad de una buena formación, que le permita filtrar la información que necesita, tener una capacidad crítica para seleccionarla, de manera que pueda transformarla en nuevo conocimiento.

Nuevas estrategias de trabajo: el uso de los espacios virtuales, permiten el trabajo colaborativo entre los alumnos, a través de diferentes aplicaciones que les facilitan compartir información, trabajar con documentos comunes, facilitar la solución conjunta de problemas y la toma de decisiones, entre otras formas. Algunas de estas utilidades que presentan las herramientas para el trabajo cooperativo, son "la transferencia de archivos, aplicaciones compartidas, asignación de tareas, calendario, chat, reuniones de llamadas, lluvia de ideas, mapas conceptuales, navegación compartida, notas, pizarra compartida, video-conferencia con audio, votaciones" (Cacheiro & Sánchez, 2016, p. 3).

Estas nuevas tecnologías y sus características de eliminación de las barreras espacio-temporales, suponen que el alumno puede aprender cuando y donde lo desee, pudiendo disponer de un tutor, con el que poder contactar en cualquier momento, de forma sincrónica o tiempos asincrónicos y poder seguir un proceso independiente del resto del alumnado. En este entorno, los estudiantes se liberan de las limitaciones de espacio y tiempo marcadas por la enseñanza en el aula.

- **Contenido virtual**

La forma en la que se lleva a cabo el proceso de selección de la plataforma virtual para cursos de e-learning o b-learning, es una de las tareas más importantes, ya que permite definir y marcar las metodologías pedagógicas, que pueden desarrollarse de acuerdo a las herramientas y servicios ofrecidos. El entorno de aprendizaje se crea en plataformas, por lo que deben tener los elementos que se consideran necesarios para el aprendizaje de calidad, en el que los estudiantes pueden construir sus conocimientos, comunicarse y colaborar con los profesores, así como con otros estudiantes.

Aunque la mayoría de los EVA tienen suficientes herramientas para desarrollar acciones de capacitación de e-learning con un cierto nivel de calidad, también es posible que afecte la eficiencia en la calidad de las acciones de capacitación. Por lo tanto, es necesario contar con estándares claros para evaluar la calidad de estas plataformas de capacitación. Además de tener en cuenta las características básicas enumeradas anteriormente, según Suarez (2017) y Cabero (2012), señalan que, se debe valorar otras características generales de las plataformas de e-learning, como son:

Características técnicas: Tipo de licencia. Propietario, código gratuito y/o abierto. Idioma. Disponibilidad de un soporte para la internacionalización o arquitectura multi-idioma. Entornos virtuales de aprendizaje Sistema operativo y tecnología utilizada. Compatibilidad con el sistema de la organización. Documentación de soporte en la propia plataforma dirigida a los diferentes usuarios de la plataforma. Comunidad de usuarios La plataforma debe contar con el apoyo de comunidades dinámicas de usuarios y técnicos (p. 15).

Características pedagógicas: Disponer de herramientas y recursos que le permitan: realizar tareas de gestión y administración, facilitar la comunicación e interacción entre usuarios, el desarrollo e implementación de contenidos, la creación de actividades interactivas, la implementación de estrategias colaborativas, la evaluación y el seguimiento de los alumnos (p. 3).

Lo que busca es que, cada alumno pueda personalizar el entorno adaptándolo a sus necesidades y características. El diseño de los contenidos a transmitir en actividades de formación virtual ha pasado por diferentes fases influenciadas tanto por la tecnología disponible como por el conocimiento que se está adquiriendo sobre la formación digital. Esto se debe, en parte, al nuevo contexto de la formación actual y, por otro, a la contemplación de nuevas teorías sobre el aprendizaje digital, que tienen como objetivo poner al alumno en el centro de la acción formativa, y transformar el rol tradicionalmente jugado por el maestro. Desarrollar nuevas propuestas para el diseño de materiales para capacitación virtual enfocadas principalmente en las diferentes actividades que los estudiantes deben realizar e interacción con diferentes objetos de aprendizaje.

En este sentido, las tendencias para el aprendizaje digital de los contenidos cerrados al diseño de materiales, centrado en el aprendizaje de generar una nueva alfabetización de aprendizaje electrónico y la adquisición de nuevas competencias en este ámbito, y b) como la gente percibe el e-learning. Como un curso formal, y no como una herramienta y una actitud hacia la formación permanente para la gestión del propio aprendizaje.

En este sentido, las tendencias para el aprendizaje digital de contenidos, ajustados al diseño de materiales, se centró en aprender a generar una nueva alfabetización del e-learning y la adquisición de nuevas habilidades en esta área, y a cómo las personas perciben el aprendizaje e-learning como un curso formal, y no como una herramienta y una actitud hacia el aprendizaje permanente para la gestión del propio aprendizaje.

Dicho, en otros términos, que se están haciendo en aulas virtuales acciones muy similares a lo que se hizo en el aula. Para la tecnología se ha cambiado, pero no se ha transformado, ni las exigencias cognitivas exigidas por los alumnos, ni los productos

que los estudiantes tenían para ofrecer para garantizar que habían adquirido las habilidades que se planificaban, ni el tipo de interacción que se establece entre el docente y el estudiante. Por lo tanto, debe revertirse, los aspectos negativos señalados por Díaz (2016), por lo que se cree que pueden basarse las fallas de las plataformas de e-learning, entre las que se encuentran las siguientes, por las cuales se piensa que pueden basarse los fracasos de las plataformas e-learning, entre los que se encuentran los siguientes:

Diseño de contenido con motivación espacial (contenidos obsoletos, demasiados genéricos que no aportan nada nuevo, poca o ninguna presencia de elementos multimedia, entre otros). Imposibilidad de descargar el contenido en la versión imprimible. Ausencia de comentarios del entrenador. La falta de actividades que son realmente significativas para las necesidades presentadas por los estudiantes. Escasa personalización del contenido. Intervalo excesivo de tiempo transcurrido entre la solicitud de un curso y la fecha en que comienza (especialmente en algunos cursos subvencionados). Falta de motivación estudiantil. Baja usabilidad del sistema. Fallas técnicas y demoras en la resolución de incidentes (p. 144).

Estos aspectos han de ser revertidos y los objetos de aprendizaje ser transformados de contenidos cerrados y planos al diseño de materiales centrado en las actividades, a fin de darle innovación y verdadera significancia al proceso educativo llevado a cabo con apoyo de estos recursos didácticos alojados a través de la tecnología.

- **De las actividades de aprendizaje**

Los recursos educativos digitales están hechos para: “informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos” (Morgado, Peñalvo, & Ortuño, 2015, p. 53).

Algunos conceptos se explican y asimilan más fácilmente y de forma amena con elementos y gráficos audiovisuales. En este sentido, se pueden elaborar dibujos, diagramas, animaciones, videos y audios que aclaran los conceptos del curso y permiten una asimilación progresiva de una manera agradable. Los resúmenes, tablas

y diagramas multimedia animados permiten tocar de manera lúdica conceptos clave, facilitando el aprendizaje por descubrimiento. El objetivo es “verificar si el alumno realmente ha asimilado los conceptos fundamentales tratados en el curso, reforzar el conocimiento y consolidar el aprendizaje” (Díaz V. &., 2015, p. 123).

- **Incentivar el aprendizaje**

A través de recursos tales como juegos interactivos, se ofrece una recompensa directa por el esfuerzo de aprendizaje. En los juegos, el estudiante practica con los contenidos del curso, dando forma a los conceptos a través de una herramienta lúdica que le permite interactuar en su proceso de aprendizaje, y practicar tantas veces como crea necesario. Donde "las animaciones y las imágenes tienen, a veces, un contenido lúdico que ayudar a reanimar y fortalecer el aprendizaje en un entorno web más atractivo" (Gómez & García, 2014, p. 7). Tomando en consideración, que los elementos visuales sirven asimismo para relajar el estudio, descansar la vista y dotar al curso de una imagen dinámica, considerando a su vez, que existen estudiantes que son netamente visuales.

- **Interactividad multimedia**

La interactividad multimedia, es la demanda de acción que efectúa el producto multimedia al usuario como toda acción tiene una reacción esta acción puede tener distintas formas de expresión, como: “tocar la pantalla, realizar diferentes manipulaciones usando el mouse clic, doble clic, arrastre, entre otros. Ingresar textos en un determinado campo” (Guevara & Botero, 2015, p. 469).

Así mismo, las aulas virtuales permiten interactuar al docente y al estudiante a través de recursos y actividades los contenidos y recursos y el material que completa el sistema presencial son los siguientes, según la perspectiva de Cerón (2015): “guías de

trabajo, hojas de cálculo, bases de datos, enlaces a páginas web, videos, animación, presentaciones multimedia” (p. 9).

- **Actividades**

Las actividades facilitan que el estudiante trabaje de manera individual o grupal en las aulas virtuales entre algunas de las actividades, más aplicables en las aulas virtuales se tienen, según las establece, García (2017), son: “foros de debate, cuestionarios, glosarios, encuestas, talleres, chats sincrónicos, wikis” (p. 19).

Interactividad con el usuario

El punto de vista del usuario, la interactividad es la cantidad de control que este tiene sobre los contenidos. Dichos contenidos, se dividen en dos categorías, que según García (2017), son las siguientes: “lineal (simple) y no lineal (mucho más complejo y modifica la estructura del relato)” (p. 14).

La interactividad con el contenido

Pone acento con el dialogo que debe producirse con el usuario y los contenidos este corresponde a “un dialogo dinámico que no solo podemos medir por las acciones que el usuario realiza sino obviamente por las que no realiza, esto es causado, cuando el material interactivo no solo provoca la acción, sino que también la reacción” (Mauri, Onrubia, & Coll, 2016, p. 28).

2.5.3.4. Informática educativa

De acuerdo con lo que se expone en el Currículo del Ministerio de Educación (2014), sobre: Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación, nivel II, sobre este asunto se busca que:

Los docentes aprenden a usar recursos tecnológicos que les permiten diseñar y desarrollar blogs, foros, presentaciones de diapositivas, chat, wikis, entre otros, para la entrega de sus clases; las aplicaciones educativas que permiten generar aprendizaje de forma colaborativa y otras que son gratuitas en la web, así como su uso en el aula; los motores de búsqueda existentes para realizar investigaciones o dirigir a sus estudiantes en la investigación en Internet; buscar en las plataformas virtuales y evaluar los recursos pedagógicos más convenientes para su actividad docente (p. 12).

Así mismo, que le permitan preparar actividades enfocadas en el contenido impulsando al estudiante: presentar, practicar, profundizar la investigación, crear/construir, desarrollar/producir, usar referencias y revisar (treasure hunt, webtasks, webquests, cuestionarios, entre otras); y, realizar proyectos de clase que integren el uso de los recursos tecnológicos aprendidos.

De estos señalamientos, lo que busca el ente central, es proporcionar capacitación y actualización a los docentes, en función a que este aprenda sobre el uso de las herramientas tecnológicas y pueda aplicarlas para transformar el aula a la par de los avances tecnológicos en los que está inmersa la sociedad en la actualidad, contribuyendo a la formación integral de sus estudiantes, quienes se han acercado a estos recursos de acuerdo a sus posibilidades y se toman a los más jóvenes como nativos digitales, quienes en algunos aspectos han podido dejar en la retaguardia a los propios formadores.

Sobre estos mismos señalamientos, que la informática de tipo educativa se encomienda a teorizar, aplicar e investigar, los efectos de los estudios y logros tecnológicos y científicos educativos en los distintos procesos académicos; para esto se aplica según Cabrera (2017), de la siguiente manera:

Normas, teorías, principios, productos y procedimientos tecnológicos como ejemplo el ordenador, internet, la web entre otros en función de la productividad de los diferentes procesos educativos, como ser: La administración o gestión, lo que implica la dirección, organización, integración, supervisión; investigación, proyección o vinculación, orientación, enseñanza, aprendizaje, evaluación, entre otros procesos (p. 163).

Teniendo presente que, la computadora, está formada por el software la parte intangible y el hardware la parte tangible o física conocida en inglés como hardware, la unión de estos dos componentes permiten que la información se automatice y se pueda distribuir al resto del mundo por medio del internet; asimismo, por medio de este se emite información oral, textual, grafica, videos, sonidos, etc.

Así también, se tiene que la Web y el Internet, son instrumentos que permiten la monopolización de la comunicación e información a nivel general y pedagógica, como ejemplo: Chat, mensajería, Correo electrónico, videoconferencias y audio foros, redes sociales, wikis, podcast, WebQuest, salas virtuales, bibliotecas, enciclopedias, diccionarios, traductores, libros, museos, convertidores, capacitaciones, instituciones educativas, cursos, actualizaciones, carreras profesionales, asignaturas, carreras en línea, post grados, entre otros.

De tal manera que, la Informática Educativa, es una disciplina que estudia el uso, las consecuencias y los efectos de las tecnologías informáticas y la evolución académica. Esta ciencia tiene como objetivo llevar al estudiante a la gestión y al conocimiento de las herramientas tecnológicas actuales, como la computadora, y cómo la aplicación de estas tecnologías ayuda a mejorar y mejorar la mente, de modo que las enseñanzas sean más creativas y específicas. Las dificultades que muestra la informática académica en el sector pedagógico es la aplicación pertinente y racional de las tecnologías informáticas en la mejora académica.

El campo de las nuevas tecnologías pedagógicas debe utilizarse obligatoriamente en los docentes ya este permite un conocimiento especializado, una profunda meditación sobre los beneficios que pueden tener sus estudiantes. Por lo que prácticamente amerita que se obligue su uso en las aulas de clases, pues es un recurso que amerita ser

aprovechado, generando una idea de innovación, representando para el maestro datos arbitrarios.

Por otra parte, Marcelo, Yot y Morillo (2016), expresan que “un elemento esencial que identifica al contorno lo forma el hecho contiene habilidades, valores y conocimientos que el docente y los estudiantes en el proceso continuo de interacción generan, desenvuelven y evalúan” (p. 5). Es decir que cada docente, debe ser consiente plasmar los ejercicios de aprendizaje y enseñanza, tratando de apreciar estos juicios se está en acuerdo con la idea que muestra. Puesto que, en la actualidad es factible plasmar en los medios informáticos una concepción coherente y fundamentada, que complete los beneficios obtenidos en varias líneas de investigación e innovación didáctica.

El b-learning no trata solamente de tomar un curso y colocarlo en un ordenador, se trata de una combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructuradas. Para realizar todo este proceso es necesario conocer las posibilidades y limitaciones que el soporte informático o plataforma virtual nos ofrece.

En la actualidad las posibilidades de la enseñanza por línea en Internet, en entornos virtuales de formación que son espacios de comunicación que integran un extenso grupo de materiales y recursos diseñados y desarrollados para facilitar y optimizar el proceso de aprendizaje de los alumnos y basado en técnicas de comunicación mediadas por un ordenador. El diseño se puede desarrollar en dos niveles: “interfaz del usuario: Usuarios, profesores, alumnos y administradores del sistema. El módulo de enseñanza –aprendizaje: Implementación de todos los servicios que se requieran para el óptimo desarrollo de los procesos (Peña M. , 2016, p. 6), aunado, a que se utilizan aplicaciones de Internet y herramientas para la presentación de los materiales en formato multimedia.

2.5.3.5. Tecnología de información y comunicación en educación

En el documento respecto a la tecnología de la información y comunicación en la educación, la UNESCO (2013), menciona que:

Las nuevas Tecnologías conocidas como TIC han evolucionado desde el siglo XX hasta inicios XXI, generando lo que se conoce comúnmente como el mundo del saber. A nivel global todo a girado en torno a las Tecnologías de la información y comunicación: las finanzas, la salud, las comunicaciones, los mercados laborales, las industria, el gobierno, entre otros (p. 3).

En este orden de ideas, “los saberes se obtienen más rápido que décadas atrás gracias al internet se está monopolizando y promulgando a una velocidad sorprendente como lo indica” (Alexander, & Vargas Merchan, 2015, p. 18). El planeta se ha interconectado por medio de las tecnologías. Hoy en día una noticia puede llegar a otra persona en cuestión de segundos: como noticias que suceden al otro lado del planeta, avances en la medicina, nuevos descubrimientos, entre otros temas.

La universalidad las nuevas tecnologías comunicativas informáticas, obliga a las personas el estar actualizadas que acceda generar sociedades inclusivas y democráticas, permitiendo adquirir nuevos conocimientos científicos de una manera rápida y efectiva mejorando la calidad académica. El uso de las herramientas tecnológicas permite la adquisición de nuevos conocimientos de manera colosal. Entre los obstáculos que las Tic reducen fundamentalmente la distancia y el tiempo, lo cual está siendo de mucha utilidad para millones de individuos a nivel mundial. (Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Informacion , 2013)

Enfatizando estos acontecimientos, Toscano (2016) indica que:

Las TIC permiten la evolución del conocimiento contemporáneo. Siendo esta una de las tecnologías que ha transformado al mundo a nivel social, económico y cultural. Desde los inicios de la humanidad está ha cambiado sus modos de comunicación, de trabajar, de entretener, de negociar, de socializar y de gobernar, gracias al uso de las TIC. Siendo globalmente conocidas; asimismo, permitieron el incremento en la productividad a nivel empresarial, sobre todo a mejorado los conocimientos, la economía y ha generado la innovación (p. 7).

En lo referente a la conducta, las TIC rompen las fronteras del espacio y tiempo; asimismo el Internet ha generado una evolución a nivel social de acuerdo con Cela, González, Esteve, González & Gisbert (2017), “el hombre está en un punto de evolución del conocimiento gracias a las nuevas tecnologías, por ello la sociedad ha tenido accesos a la información, lo que permite la adquisición de nuevos conocimientos, pero esto no se detiene, sigue renovándose convirtiéndose en un potencial para el aprendizaje” (p. 6).

Si se confirma esta interpretación, se tendrían que:

Las antiguas instituciones, como la escuela, las universidades, los gobiernos y las propias empresas, estarían actualmente sujetas a la presión de los desafíos inaplazables de ajuste estructural y de reforma profunda. Pero si el conocimiento es el motor de las nuevas economías, su combustible es el aprendizaje. El aprendizaje en la actualidad es el pilar fundamental para la adquisición de nuevos conocimientos. (Marqués, 2012, p. 3).

Conceptos que permitirán conocer de manera clara el uso de la tecnología de información y la comunicación que “contiene metodologías y procesos aplicados en el procesamiento, transferencia de datos y almacenamiento, hoy en día el uso del internet a favorecido la monopolización de las TIC” (Mominó, 2013, p. 13). Estas herramientas, tienden a ocupar un lugar progresivo en la sociedad y específicamente en la persona.

- *Clasificación de los Programas Didácticos*

Sobre la clasificación de los programas didácticos, Bombini (2016), indica que:

Los programas pedagógicos a pesar de tener particularidades fundamentales básicas y una ordenación general frecuente se muestran con detalles muy confusos: unos aparentan ser un laboratorio, una biblioteca otros se restringen a brindar una función instrumental como la calculadora o máquina de escribir, algunos se exhiben como como un libro o como un juego, muchos presentan exámenes, unos cuantos se conceptúan expertos siendo estas practicadas por la mayoría. Para dar orden a este conflicto, se han creado varias tipologías, que catalogan los programas académicos, partiendo de diversos puntos de vista (p. 6).

En este sentido, los programas didácticos toman las características propias de cada asignatura y se ajustan a la naturaleza misma en cada materia, considerando que en cuanto a las estrategias, actividades y recursos están han de diseñarse para cada área en particular.

- **Programas guías regentes**

Realizan consultas a los alumnos e inspeccionan en todo instante su actividad. La computadora adopta la actividad de ministro controlador de la verdad y maneja al estudiante. Se crean faltas cuando la controversia del estudiante está en discrepancia con la que el ordenador tiene como correcto. En el software más común el error manifiesta el conocimiento de decepción.

- **Entornos tutoriales**

Estos están respaldados en guías didácticas cognitivistas, y suministran a los estudiantes una cadena de instrumentos de proceso y de búsqueda de información que pueden manejarse desenvueltamente para forjar la respuesta de las interrogantes arrojadas por el software. Como es el caso del problema solving de resolución, señalado por Nieto y Hueros (2016), en el cual los alumnos “conocen información importante para resolver las interrogantes aplicando leyes, reglas y sistemas para hallar la resolución. En varias ocasiones, el programa no se enfoca en solo mostrar la solución, sino que indica cómo resolverlo; donde como ejemplo de estos tenemos los programas Microlab de Electrónica” (p. 2659).

- **Sistemas tutoriales expertos**

Los sistemas tutoriales expertos, son conocidos también como Sistemas Tutoriales Inteligentes, los cuales están:

Diseñados con componentes artificiales inteligentes y tienen en cuenta las teorías epistemológicas del aprendizaje, reproducen el diálogo estudiante y programa, y se comportan como si fuese un maestro: orienta a los estudiantes en su etapa de aprendizaje, examinan su estilo de instruirse y sus faltas y suministran en cada caso el cómo resolver las interrogantes (Guerrero, 2015, p. 232).

Lo que significa un recurso de apoyo a las aulas tradicionales, y se conforma en una herramienta que aporta posibilidades en la actualización e innovación de los sistemas tradicionales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, aportando elementos que pueden llegar a despertar el interés y la motivación de los alumnos en la adquisición de los conocimientos.

2.5.4 Desarrollo teórico variable dependiente

2.5.4.1 Desarrollo académico

La educación se veía como instrucción, como el medio para imponer ciertas verdades, formas de pensar y actuar. El método de instrucción fue la repetición forzada y el control de recuperación, que se ha repetido. El repetir y memorizar lecciones es un trabajo tedioso para los estudiantes, sus instintos los llevan constantemente a querer jugar libremente y explorar el mundo por su cuenta, de acuerdo a la edad en la que se encuentran.

En la actualidad, la educación en las escuelas está evolucionando y las formas disciplinarias se humanizaron, sin admitir el castigo físico. Con la expansión del conocimiento, los currículos incluyeron más asignaturas y un mayor número de horas y días de educación obligatoria. Aunque se cree que se han logrado grandes avances en el área educativa, aún hay mucho por considerar, dado que los estudiantes, independientemente de su edad, se desarrollan en un mundo tecnológico, que los acerca al conocimiento de una manera diferente, más inclusiva y a través del camino más rápido, para la formación e innovación educativa. La educación, históricamente, le otorgaba al docente el saber del conocimiento. Este era el único que transmitía el

conocimiento, era el depositario de la ciencia y eso caracterizó a esas generaciones. Sin embargo, aquellos que se encuentran en las aulas, son abordados, necesariamente, por los cambios tecnológicos que aportan los estudiantes.

Los docentes en el presente educativo, se han constituido, en un vínculo muy importante, deben construir nuevas actitudes, incorporar conocimiento tecnológico y generar dinámicas en el aula que motiven a los estudiantes. Por lo tanto, es fundamental que los conceptos teóricos enseñados en el aula tengan una explicación a través de ejemplos reales, que les permitan a los estudiantes, comprender y analizar la importancia y la utilidad del conocimiento que se les transmite. Esta dinámica facilita el reconocimiento y la comprensión de los contextos culturales, sociales y económicos, y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), es una herramienta que permite crear nuevos enfoques en la enseñanza y el aprendizaje.

Con contribuciones del pasado (positivas y negativas), el presente se construye. Un regalo con innovación y cambios que contribuyen a la ciencia y la tecnología. Una tecnología como herramienta al servicio del docente y del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje. Pero en el pasado ha existido un paradigma educativo que no tiene espacio en un presente innovador y tecnológico, donde tanto el docente como el alumno se dan cuenta de la apertura al conocimiento con el acompañamiento de las TIC. Es para llegar a la información sin restricciones, pero sin abandonar el pensamiento y la reflexión que caracteriza al ser humano.

Ahora, en qué futuro educativo se piensa, cómo se puede anticipar, valorar y desear que sea. Con estudiantes formados en valores al servicio de la sociedad, que tengan una relación con la ciencia y la tecnología, valorando las múltiples opciones que ofrece el uso de las TIC como herramienta ante las diferentes áreas y posibilidades para su desarrollo personal y profesional.

Por otro lado, el desarrollo de tecnologías, como los teléfonos inteligentes y el aumento en la velocidad de transmisión de datos, ha sobreexposto a los nativos digitales a tantos estímulos visuales e interactivos que es realmente difícil que algo los cautive, llámelos la Atención o Sorpréndelos. En este sentido, se hace difícil involucrar a los estudiantes en el momento de la clase, ya que han saciado su curiosidad y están imaginativamente ubicados en un futuro prometedor.

Se sitúa al aprendizaje en general y al aprendizaje significativo en particular como una de las cosas que requieren tiempo y necesita hacerse lentamente. Entonces se postula que aprender, dominar y apropiarse de los contenidos de una disciplina lleva años de dedicación. Sin embargo, la era de la inmediatez y lo instantáneo se potencia con un discurso socialmente instalado que dice “si se tiene talento no es necesario el esfuerzo para alcanzar el éxito” en general y en la formación educacional en particular.

El diseño de tareas/ proyectos de aprendizaje se basa en el principio de que para desarrollar competencias se tiene que enseñar por competencias. El centro de la enseñanza son las tareas/ proyectos de aprendizaje con una visión integradora y holística, alrededor de las cuales se

Organizan las actividades y la información del curso. Con base en la Unidad de competencia y las subcompetencias, describa los problemas / tareas / proyectos que el estudiante o el profesional del campo encuentra en la vida real y que se resuelven con el aprendizaje que se adquiere en la Experiencia Educativa. De los problemas anteriores, una o más "tareas / proyectos de aprendizaje complejos" que usted considere que ayudarán a los estudiantes a lograr el aprendizaje de su Experiencia Educativa con un enfoque de pensamiento crítico y complejidad, con una actitud investigativa, y con el apoyo de tecnologías de información y comunicación. Debe tenerse en cuenta que las "tareas y proyectos de aprendizaje" son simplificaciones de los problemas reales que ayudan a los estudiantes a desarrollar una o más subcompetencias. Puede ser un problema, un caso o un proyecto que involucre una o más competencias para poder resolverlo o llevarlo a cabo.

Una sola tarea o proyecto de aprendizaje serviría para desarrollar la Unidad de Competencia de la Experiencia Educativa. Se recomienda “aplicar el método que se debe utilizar es mediante el cual se logre el mayor aprendizaje con el menor número de tareas y proyectos de aprendizaje” (Cabero J. , 2015, p. 9). Por lo tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede determinar como el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico, a partir de los factores que determinan su comportamiento. Este proceso es muy complejo e inciden en su desarrollo, una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean óptimos. No es posible lograr la optimización del proceso, si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

Para aquellos que están incipientemente interesados en comprender el fenómeno del rendimiento académico a partir de factores como el éxito o el fracaso escolar, es aconsejable que se acerquen antes del estudio de algunas variables que están implícitas en él. Al buscar las causas del fracaso escolar, se apunta a los programas de estudio, la sobrepoblación de las aulas, la falta de recursos de las instituciones y, en raras ocasiones, el papel de los padres y su actitud de creer que su responsabilidad finaliza cuando los padres comienzan maestros.

Por su parte, los profesores que buscan una solución al problema se preocupan por desarrollar un tipo particular de motivación en sus alumnos, la motivación para aprender, que consta de muchos elementos, entre los que se encuentran la planificación, la concentración en el objetivo, la conciencia de lo que se pretende aprender y cómo se pretende aprender, la búsqueda activa de nueva información, las percepciones claras de la retroalimentación, el elogio y la satisfacción por los logros y la falta de ansiedad o miedo al fracaso (Almenara, 2009, p. 21).

2.5.4.2. Formas de desarrollo académico

Con las múltiples transformaciones que se han generado a nivel mundial en las últimas tres décadas, pareciera que las instituciones educativas quieren mejorar por

medio de una serie de innovaciones que las han situado entre las organizaciones más cambiantes de la sociedad.

Uno de los cambios más notorios, ha sido el énfasis puesto en las nuevas modalidades educativas, apostando a un futuro prometedor mediado por las nuevas tecnologías desarrolladas para el sector educativo donde se ubica la educación a distancia, en línea, no presencial o virtual, también llamada educación mediada por las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, que ofrece una gama de oportunidades, entre otros, a miles de adultos que por una u otra razón, no pudieron continuar sus estudios y desean seguir preparándose.

Se puede decir que la pedagogía es una ciencia enfocada en la educación y la enseñanza como un fenómeno sociocultural específicamente humano. Tiene como objetivo generar un impacto en el proceso educativo y es fundamentalmente filosófica, aunque también confluyen otras ciencias sociales y/o disciplinas tales como la psicología o la sociología. La pedagogía pretende garantizar la objetividad de los conocimientos empleando métodos científicos, tales como la observación, experimentación, análisis, síntesis, entre otros.

La enseñanza a distancia “se fundamenta en la capacidad de los alumnos para aprender de forma autónoma” (Castellanos, 2011, p. 1). Todo esto en base a los programas de estudios, no obstante, en la práctica, la teoría no puede demostrarse. Por ejemplo, para que el estudiante pueda ser autocrítico, autogestivo y autónomo, se debe inculcar valores y actitudes en el transcurso de su formación. Ha sido un grave error pensar que, con sólo dictaminar programas a distancia, los que ingresan nuevos conocimientos de forma automática, enfocándose en la autonomía y responsabilidad.

Según García (2011), los medios de enseñanza de la educación a distancia se han creado ordinariamente para los adultos. Lo cual ha llevado a:

Ver al estudiante a distancia como una persona adulta, el cual posee conocimientos, experiencias, hábitos, actitudes y capacidades que le permiten

obtener un mejor aprendizaje y saberes. Bajo estas condiciones, ¿por qué el índice de deserción es tan alto en las modalidades a distancia? ¿Por qué tanta frustración y desencanto en muchos de los que transitan en esta modalidad? (p. 5).

El estudiante en el ambiente virtual se halla sólo, tiene un compromiso de auto educarse de forma autónoma a esto hay que reflexionar el tiempo que enfatiza al estudio y a las tareas de su diario vivir, así como hace cuánto tiempo toma una clase en un aula física.

La orientación para el desarrollo académico estudia los conocimientos, teorías y principios que facilitan los procesos de aprendizaje y que sustentan el diseño, la aplicación y la evaluación, y aumentan en los estudiantes sus procesos cognitivos y metacognitivos, conocimientos, actitudes y habilidades y así contribuyen a su éxito académico durante toda la vida, así como el desarrollo de su contexto y la sociedad en general.

El estudiante es el foco del aprendizaje. Ya no es suficiente conocer la materia, desde el surgimiento del Internet se convirtió en la fuente del saber, en el cual se encuentra información como lo era antes la biblioteca, pero de una manera más organizada y rápida. Por lo cual es necesario saber manejar dicha información y manejarla y aplicarla

Las transformaciones económicas, sociales, tecnológicas y culturales han dirigido a los docentes a delinear nuevas formas de enseñanza y el guía para que los estudiantes se desenvuelvan al interior de las plataformas virtuales.

Un asesor es conocido como el maestro docente que proporciona el aprendizaje. García (2011) indica que “el profesor coordina y planifica las diversas actividades al interior del aula y en el campo virtual además indica las tareas de aprendizaje específicas para destacar el beneficio previsto” (p. 8).

Asimismo, el tutor asesora, orienta, guía y aconseja al alumno en todo el tramo académico provocando el aprendizaje autónomo. Al respecto García (2011), indica que el docente es “un pilar fundamental en los alumnos que se estudian a distancia los cuales verifican su asistencia y validan sus notas en el establecimiento al cual pertenecen” (p. 9). Se señala que el tutor certifica que el medio de aprendizaje con la manipulación de tecnología sea beneficioso para el alumno. Anteriormente en los cursos dictados a distancia sin la ayuda de un tutor era un verdadero problema ya que el alumno no tenía un guía para despejar sus dudas e inquietudes. En el ámbito virtual el tutor es fundamental para la interacción y dinamismo con los estudiantes fomentando el entorno de aprendizaje.

- *Evaluativo Didáctico en el Desarrollo Académico*

El aula es un mundo particular, específico y cotidiano, que se caracteriza como un espacio único dentro del cual, la situación de enseñanza y aprendizaje tiene lugar en un momento específico. Desde su inicio, el trabajo pedagógico se ha preocupado por encontrar medios o recursos para mejorar la enseñanza, por lo que, al referirse a los recursos didácticos, se les considera como soporte pedagógico a partir del cual se refuerza el acto del docente y se optimiza el proceso de aprendizaje, proporcionando una herramienta interactiva para el maestro. Los docentes, desde su posición, tienen el objetivo de lograr manifestaciones creativas en la solución de los problemas de su práctica pedagógica, como garantía de atención por parte de los alumnos. Es precisamente desde esta perspectiva que los recursos didácticos se convierten en herramientas de apoyo, ayudas, estrategias, formas, acciones didácticas para que este aprendizaje-enseñanza tenga lugar, involucrando aspectos motivacionales en los procesos de atención para la gestión eficiente de la información.

Por lo tanto, la calidad de la enseñanza requiere, la introducción de este tipo de recursos de manera justificada y apropiada dentro del proceso educativo, con el fin de hacer que la clase sea más receptiva, participativa, práctica y agradable. El sistema

educativo actual considera de gran importancia implementar los recursos didácticos dentro del aula como una herramienta de apoyo para el docente ya que brindan las condiciones necesarias para que el alumno pueda realizar las actividades programadas con el máximo beneficio, de manera que estén íntimamente vinculadas, a la actividad y rol activo del alumno. Estos recursos se presentan como un factor necesario e imprescindible para el desarrollo y logro de los objetivos y contenidos, pudiéndose desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje previamente planificadas por el docente, facilitando de manera dinámica la comunicación entre docentes y alumnos.

De tal manera, que las experiencias docentes, se convierten en el medio de promoción del aprendizaje significativo a través de esta interacción entre docente y alumno, estudiantes y actividad y alumno con sus pares, logrando una forma de aprendizaje totalmente enriquecedora. El modelo de aprendizaje activo se postula como uno de los medios más efectivos entre la relación del profesor y el alumno, apto para diseñar e implementar proyectos en los que la participación dinámica, activa y significativa en los alumnos y sus conocimientos pueda prevalecer. Estos recursos deben ser apropiados, adaptados y efectivos en el contexto educativo. Es decir, para que permitan al alumno, adquirir un aprendizaje verdadero, que contribuya a maximizar su motivación, a fin de enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. El objetivo final de este trabajo integrador, es demostrar la importancia de estos recursos, para fortalecer este proceso.

El término recurso, se refiere a aquellos materiales, que se incorporan a las estrategias de enseñanza, para que contribuyen y agreguen significado a la construcción del conocimiento. Se consideran didácticos, porque permiten al docente presentar:

Una situación de aprendizaje diferente, transmitiendo la información de forma interactiva, por lo que capta la atención del alumno de una manera que mejora la adecuación y el estímulo de su respuesta para elevar la calidad y la eficiencia de las acciones pedagógicas, presentándose como soportes e instrumentos para elevar la motivación para aprender (Bautista & Martínez, 2014, p. 184).

Este tipo de recurso didáctico, se clasifican de la siguiente manera:

Materiales convencionales: libros impresos, fotocopias, periódicos, documentos, entre otros. Sirven como una extensión de los contenidos dados en clase. En ellos los conceptos son fijos y los contenidos se desarrollan de forma extensa, siendo el resultado del trabajo y la reflexión y deben ser, por consiguiente, el referente indiscutible de lo expuesto en clase.

Tableros didácticos como el pizarrón, este medio se ha convertido en un icono esencial para el desarrollo de cualquier actividad de aprendizaje en el aula. Una planificación adecuada de su empleo permitirá lograr una mayor eficiencia como medio de aprendizaje.

Manipulable como mapas conceptuales, cartones. Ser un soporte o herramienta para que el alumno ponga el contenido en práctica. (Bautista & Martínez, 2014, p. 185).

En consideración, a la transformación del aula tradicional, al aula como espacio multimedia, los recursos didácticos, son aquellos materiales didácticos o educativos que sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno, favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitan la interpretación del contenido que el docente socializa. La enseñanza se considera como un medio, por el cual se comunica un cierto conocimiento sobre un tema, y el aprendizaje como la adquisición o instrucción de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Estos recursos sirven como eje fundamental en el proceso de transmisión del conocimiento entre el alumno y el docente porque generan la necesidad de participación. Su modo de representación a la hora de emitir información es esencial para su asimilación por parte del receptor, ya que su uso correcto condicionará la efectividad de su proceso de formación.

- **Herramientas en el desarrollo académico**

Lo importante en la educación no es la mera transmisión de conocimiento, sino el impacto formativo en el alumno. La educación entendida como una ayuda para crecer en el estudiante. La distinción de los diferentes actores en el proceso educativo: la familia, la escuela. Las nuevas tecnologías permiten llevar a cabo un cambio en la forma de educar más centrado en el alumno y no tanto en el educador. Esto implica encontrar indicadores para evaluar el impacto formativo del educador en los estudiantes

porque los padres demandan que también se evalúe el proceso formativo propio de la tarea educativa.

En esta línea, los padres son los primeros interesados en mejorar la información que reciben de la escuela. Periódicamente, los padres cuentan con las calificaciones de sus hijos, pero también solicitan una medición de los aspectos formativos para conocer la evolución de la Personalidad de sus hijos que crece en gran parte debido a los impactos educativos recibidos en la escuela. El primer paso sería poner a disposición de los padres toda la información que los maestros tienen de todo lo que sucedió en el entorno escolar. La existencia de diferentes programas específicos utilizados en algunas escuelas facilita este intercambio de información entre los padres y la escuela.

Esta herramienta aportada por la nueva tecnología, debe suponer una verdadera innovación educativa. También es necesario indicar cuáles son las características de este software para que realmente contribuya a la mejora de la calidad educativa. Además, es pertinente una implicación del personal docente para que con su contribución personal los padres puedan tener la información de primera mano. Por todo esto, el uso de la innovación tecnológica en educación, como base para una interacción real y efectiva entre docentes y padres, es el verdadero cambio de forma en la enseñanza educativa.

El uso de las TIC en la educación se encuentra “centrado casi exclusivamente en la enseñanza, fomentando el aprendizaje significativo a través de herramientas tecnológicas. Especialmente a nivel universitario el alumnado dispone de diferentes herramientas de carácter colaborativo basadas en la tecnología 2.0 que facilitan el intercambio de información” (Ruiz J. , 2013, p. 345). La cuestión es si realmente es posible utilizar las Tics en la segunda dimensión de la educación la formativa para formar al alumno y también para cuantificar la calidad de esa educación formativa. Al respecto, las experiencias que existen de manejo de los tics para la formación de los estudiantes tienen que ver con la orientación de los alumnos.

Se puede reseñar que la orientación educativa ha comenzado en los últimos años un tímido acercamiento a las nuevas tecnologías. Estos autores afirman que actualmente la labor de un departamento de Orientación requiere un buen uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Además, afirman que “la posibilidad de utilizar de manera cotidiana las TIC, permite llevar a cabo una orientación más personalizada” (Ruiz J. , 2013, p. 347).

En este sentido, las TIC aportan instrumentos de seguimiento y control. Existen diferentes websquest empleadas para los alumnos de secundaria con el fin de que sean capaces de seguir un proceso sistemático de toma de decisiones futuras referentes a su vocación profesional. Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la comunicación en la educación.

También se tienen los blogs sobre orientación vocacional en las que el alumno dispone de información además de preguntas que diagnostican sus intereses para una correcta elección de su profesión. Igualmente, se utilizan las nuevas tecnologías para la comunicación fluida entre padres y profesores al manejar herramientas como el email, el SMS. Los tics facilitan el intercambio de información. Aunque en la educación de lo formativo, lo esencial es acertar con cuál ha de ser la información más adecuada para compartir.

Por lo general, la comunicación se produce cuando realmente hay algo reseñable porque lo cotidiano no se suele comunicar. Está claro que, salvo excepciones, el comportamiento del alumno será similar en casa y en la escuela, pero si la información entre maestros y padres fluye, entonces es más sencillo determinar en qué momento del proceso formativo se encuentra cada alumno. De este modo se puede observar “la evolución para insistir o reforzar esas actitudes. La mejora de la comunicación entre educadores y padres incide positivamente en el crecimiento de cada alumno, dado que se enfocan los objetivos y se trata de llegar al mismo objetivo. Pero en la educación es preciso ver la evolución para adelantarse y observar si el progreso en las personas” (Cabero, 2015, p. 8).

Realmente se percibe, la fluidez de la comunicación, lo que es un primer paso para la mejora, pero es insuficiente. Si se aprovecharan las nuevas tecnologías para observar comportamientos en la escuela y en el hogar familiar siguiendo unas mismas pautas y se anotarían convenientemente, compartiendo esa información, se conocería de primera mano la evolución de cada alumno. Por lo tanto, es oportuno poner en práctica un plan de acción conjunto entre padres y profesores, sirviéndose de todos los adelantos tecnológicos disponibles que faciliten la comunicación, pero que estén enfocados a mejorar a cada persona que recibe un influjo de la actividad educativa. La propuesta concreta, entendida como innovación docente, consistiría en el uso de una plataforma que contribuya a la evaluación de la mejora personal a través de la educación formativa.

- **TIC material impreso desarrollo académico**

Con el apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el campo educativo, los estudiantes tienen acceso a una amplia gama de información ofrecida por la sociedad del conocimiento en la cual el manejo adecuado de los términos y conceptos juega un papel predominante dentro del aprendizaje y la educación del aprendiz Sin embargo, dada esta gran cantidad de recursos, es necesario seleccionar los medios, herramientas y estrategias apropiados para cada estudiante en función de sus estilos de aprendizaje.

En este sentido, un medio puede definirse como cualquier forma de instrumento o equipo que normalmente se usa para transmitir información. También lo son los medios, la radio, la televisión, el periódico, la pizarra, los libros, entre otros. Mientras que un medio educativo, es “un instrumento para fines educativos” (Cabero, 2015, p. 21). También se pueden considerar, los medios educativos, además del pizarrón, los libros y el docente la tecnología, desarrolladas en el campo de las comunicaciones y la

informática, como es el caso de las computadoras, internet y las herramientas multimedia.

En un sentido amplio, un sistema de instrucción, tiene ciertos componentes esenciales: mensajes, personas, materiales, equipos y técnicas, así como un lugar y un entorno. Normalmente, el equipo se basa en sus aspectos físicos (hardware): placa electrónica, tabletas, equipo móvil, reproductores de medios digitales y las computadoras mismas, que hoy en día son herramientas básicas en el proceso educativo.

Los materiales que almacenan los mensajes para transmitir por un medio de esos equipamientos también se denominan medio (software): plataformas educativas, Learning Management System (LMS), aplicaciones multimedia, blogs, wikis, simuladores, e-books sólo por mencionar algunos. En general cuando alguien habla de medios educacionales, suele pensar tanto en el equipamiento como en los materiales: no tiene sentido pensar en la implementación de herramientas educativas sin hablar de los contenidos programáticos o la capacitación de los docentes. Desde el punto de vista técnico es necesario discriminar entre las herramientas tecnológicas y el contenido que habrá de compartir con los estudiantes. Aunque en la práctica estos términos se emplean sin demasiado rigor.

Los materiales que almacenan los mensajes a transmitir, por medio de estos equipos, también se denominan medios (software): plataformas educativas, Learning Management System (LMS), aplicaciones multimedia, blogs, wikis, simuladores, e-books por mencionar algunos. En general, cuando se trata de medios educativos, generalmente piensan tanto en el equipo como en los materiales: no tiene sentido pensar en la implementación de herramientas educativas sin hablar del contenido programático o la capacitación de los docentes. Desde el punto de vista técnico, es necesario discriminar entre las herramientas tecnológicas y el contenido que se compartirá con los estudiantes; aunque, en la práctica estos términos son bastante implementados sin demasiado rigor.

- **Selección de medios**

La selección de medios es una parte integral del proceso de desarrollo de materiales de instrucción. Los principales modelos para el desarrollo de materiales de instrucción se basan en lo establecido por Briggs (1970) Kemp (1971) Dick (1978) Dib (1974) Chatwick (1975) Zambrano (1975) Chacón de Jiménez (1978) y Ramos (1978), mientras que los enfoques o teorías otorgan importancia a la selección de los medios. Todas las teorías concuerdan en que el problema de la elección de los medios es importante; el desacuerdo se refiere a la forma en que deberían elegirse. Con base en las Teorías de Ausubel, la evolución del conocimiento en las áreas de psicología y pedagogía, junto con la disponibilidad de herramientas tecnológicas, constituyen los factores que modifican o amplían el rol de los medios para la instrucción.

El uso de estos medios debe acompañar, no solo la etapa de desarrollo cognitivo del alumno, sino también la complejidad de los contenidos. Su uso no debe restringirse a funciones de enriquecimiento o evaluación, sino que debe incluir funciones importantes en la transmisión de información al alumno. Por esa razón, y especialmente después de los grados más elementales, los materiales curriculares deben seleccionarse de acuerdo con los estudiantes y no los maestros, teniendo en cuenta el contexto social que se cruza. Ausubel citado por Bautista, Martínez, Hiracheta (2014), dice que “una de las formas más prometedoras de mejorar el aprendizaje escolar, es mejorar los materiales de enseñanza. (p. 190), e incluye en ellos los medios, dada su obvia relación con los materiales de enseñanza.

En esta teoría, los medios se vuelven más importantes en la medida en que facilitan el aprendizaje significativo. De esta manera, el uso de la instrucción programada y dice que “cuando el contenido de un currículo está adecuadamente preparado y probado de antemano y también contiene instrumentos para la retroalimentación en paralelo, es de poco valor utilizar al maestro como un filtro para las asignaturas específicas que llegan al alumno” (Cardozo, 2011, p. 11).

- *Evaluativo didáctico en el desarrollo académico*

El aprendizaje por medio de medios virtuales se ha transformado en un estilo que muchas IES han implementado en sus capacidades de desarrollo en el ámbito educativo. Se referiré a la instrucción del mañana, a un bajo costo y con posibilidades de para las personas que nunca han podido estudiar y que por medio de estas circunstancias han podido incorporarse de nuevo. De esto, se ha hablado mucho, pero son varios los aspectos que aún se desconocen o están en proceso de investigación. (Dávila , 2013). Ninguna persona discrepa de los beneficios que la instrucción a distancia conlleva. Este trabajo se enfocó en lo actores que permiten el adiestramiento de los estudiantes.

Para el presente trabajo, se hizo un breve análisis de los principales problemas a los que se enfrentan los estudiantes de la Unidad Educativa Capitán Alfonso Arroyo en las modalidades a distancia, virtuales o en línea, por lo que han vivido de cerca sus experiencias, avances y frustraciones. Gracias a esta cercanía se pudo conformar un material de análisis constituido principalmente por los mensajes enviados por los alumnos, sean estos comentarios, dudas aportaciones y críticas enviados tanto al correo y foros de las plataformas como al correo personal o expresados de manera verbal. Los elementos, que se analizan, se ubican dentro de la plataforma educativa, así como la tutoría y asesoría brindada a os estudiante. De acuerdo con esto, se procede a presentar algunos aspectos relacionados a este tema.

El análisis del aprendizaje consiste en compilar, analizar y presentar datos sobre los alumnos y sus contextos, con el objeto de entender el aprendizaje y mejorarlo. Este tipo de análisis se asemeja a las aplicaciones de análisis y 'big data' (grandes datos) que se extienden más allá, del análisis de los resultados del aprendizaje, puesto que los mismos brindan una visión holística, formativa y dinámica de los programas de aprendizaje (conteniendo el proceso de datos, procesamiento del lenguaje, observación de la información, entre otros).

El alcance del análisis del aprendizaje, utiliza las técnicas de una serie de comunidades con largas tradiciones, pero solo recientemente se ha considerado una materia separada. Hay oportunidades para crear grandes reservas de datos, sobre el comportamiento de los estudiantes debido al uso generalizado de materiales de aprendizaje en línea, plataformas tecnológicas y servicios. Los beneficios largamente esperados del análisis de aprendizaje, residen en una mejor retención por parte del alumno, en la personalización del material de apoyo, para el aprendizaje y en una mejora de la experiencia de aprendizaje.

Los datos del estudiante permiten una mejor pedagogía y una mayor orientación hacia los estudiantes en riesgo o brechas pedagógicas en su formación. Es por ello que las instituciones educativas, buscan métodos efectivos para mejorar sus indicadores clave de desempeño. El análisis de aprendizaje puede ayudarlos a mejorar la rentabilidad. A pesar de los numerosos beneficios, es importante reconocer que siempre que se recopilan datos sobre el comportamiento de un individuo, existen problemas de privacidad y ética. La prospección y visualización de datos también puede proporcionar información valiosa sobre los beneficios de la aplicación de tecnologías de aprendizaje para contribuir a la adopción de políticas educativas. En un futuro cercano, el análisis del aprendizaje será sin lugar a dudas uno de los temas más candentes del debate sobre tecnologías de aprendizaje.

El análisis es importante cuando hay problemas para alcanzar las metas, los objetivos o los propósitos de una empresa y se centra específicamente en el desarrollo individual. Adquirir nuevo conocimiento implica responsabilidad individual y colectiva para el bien de la institución. Esto se da al adquirir el conocimiento que la persona tiene para tomar nuevas decisiones por sí mismo, y ya no depende de su jefe o de terceros siempre de acuerdo con el puesto que ocupa el interior de la empresa.

- **Desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura**

Ser capaz de integrar conocimiento y enfrentar la complejidad de hacer juicios basados en información que, siendo incompleta o limitada, incluye reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios. Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de esta manera, será en gran medida autodirigido o autónomo.

Se puede aplicar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias de las respectivas enseñanzas, teniendo en cuenta el nivel y la formación previa de los alumnos, así como su orientación, tanto individual como en colaboración con otros profesores y profesionales.

Por cuanto que, diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje con especial atención a la equidad, educación emocional, así como valores, igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, educación ciudadana y respeto por los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad, toma de decisiones y construcción de un futuro sostenible, requiere de estrategias para estimular el esfuerzo de los estudiantes y promover su capacidad de aprender por sí mismos y con los demás, con el fin de desarrollar habilidades de pensamiento y decisión que faciliten la autonomía personal, la confianza y la iniciativa.

Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula, dominar las habilidades sociales necesarias, para promover el aprendizaje y la convivencia en el aula y abordar los problemas de disciplina y resolución de conflictos, informar y asesorar a las familias sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje y sobre la orientación personal, académica y profesional, requieren de la implementación de métodos pertinentes y adecuadas.

La lengua y la literatura han sido siempre sujeta de grandes preocupaciones, en cuanto a la metodología que debe aplicarse, que implica así mismo, prever las producciones de procedimientos, teorías y métodos didácticos. Pues en los cursos, las producciones llevaron a cabo una reconfiguración del lenguaje y la literatura de la disciplina escolar, que se presenta como un descanso imposible de dejar de lado para nuestro propósito.

Esta imposibilidad está relacionada con el desarrollo académico, aunque esta investigación no pretende ser histórica, ni en el sentido de la historia de la educación, ni en el de los estudios literarios y lingüísticos; ni como el trabajo posicionado en la sociogénesis de las disciplinas escolares. Una historicidad reciente, necesita ser reconsiderado para presentar los fundamentos de una metodología detallada de la enseñanza del lenguaje y la literatura entendida como, precisamente, la disciplina escolar. En resumen, en el recorte de esa área que se pierde, se descuida o se relega, se piensa en esa metodología en términos de ciencias sociales y sus líneas de investigación cualitativa.

2.5.4.3. Aprendizaje

Sobre los métodos y técnicas para en el proceso de instrucción educativa, se manejan definiciones de forma imperceptible, trayendo como consecuencia mala entendida y confusiones al instante de poner en práctica lo aprendido. El termino método, comprende un orden jerárquico que se utilizar para realizar una explícita acción para esto es necesario una labor de razonamiento, los maestros, para tener habilidades pedagógicas, deben diferenciar las técnicas de los métodos docentes, con el objetivo de no dar confusión (Hernández y Romero, 2012, p. 18).

- **Procesos de enseñanza**

El docente, cuando planifica, el hecho pedagógico, ha de tener en cuenta, tres fases importantes:

1. La pre-fase activa o planificación de la enseñanza, es el primer momento en el cual el profesor debe reflexionar sobre qué (competencias y habilidades), para qué (objetivos de aprendizaje), bajo qué condiciones (recursos).

2. Fase interactiva o metodología didáctica, en la que el docente propone a los alumnos el método, las estrategias y actividades que se seguirán para que puedan desarrollar sus capacidades en este proceso de enseñanza-aprendizaje. Es, por lo tanto, el momento más importante del acto didáctico que dependerá del tipo de alumno y su estilo de aprendizaje, así como de las condiciones en que se produce (presencial, semipresencial, no presencial)

3. Fase post activa, en la que se evalúa el proceso. Tiempo ideal para reflexionar y evaluar qué aspectos se han logrado y cuáles no. A partir de esta reflexión, es importante hacer cambios para su propuesta de mejora (Espinoza & Antelo, 2015, p. 218).

El método tiene una jerarquía organizacional que se usa como modelo para realizar actividades. En general, el método tiene un orden específico centrado en diferentes temas de conocimiento, además de tener “un tipo psicológico, filosófico, imaginativo, etc. Como ejemplo se tienen los métodos Montessori, Enseñanza activo y Clínico” (Hernández y Romero, 2012).

Los métodos parten del razonamiento y deciden la dirección que se seguirá para lograr las metas propuestas. Están basados en conocimientos previos razonados teniendo un orden racional. Las palabras método se utiliza generalmente en la el ámbito científico y se usa de forma concreta práctica en el pensamiento aplicado, en otras palabras, el método verifica que se sigan las pautas para obtener un resultado práctico.

En cambio, la estrategia es la forma como se entabla las metas para lograr un objetivo. Según Bombini (2016), “una estrategia se obtiene de la relación de los siguientes términos: el primero, y más importante, está enfocado a la cultura, sociedad e individuo en el ámbito académico persevera por alcanzar y cumplir. Todo esto es la misión del establecimiento” (p. 16).

El elemento dos proviene de la forma en que observamos la organización lógica de las variadas materias y los puntos que contienen. Se reflexiona que los saberes que se obtienen de varios problemas demuestran problemas distintos. El punto se enfoca el

cómo se ve al estudiante y su condición en relación a la actividad educativa. En la conceptualización de una estrategia es esencial tener clara la definición de los estudiantes al aprendizaje, su experiencia y sus años de vida y por ende, sus oportunidades de carácter cognitivo.

Por su parte, Espinoza, Antelo y Serrano (2015), señala seis claves fundamentales para enseñar en el siglo XXI:

Personal Learning Network (PLN) y Massive Online y Open Courses (MOOC): la creación de redes profesionales es cada vez más esencial. El maestro debe estar interconectado con otros maestros para una capacitación compartida y colaborativa.

De-virtualización programada: se trata de permanecer físicamente con algún contacto en la red con el fin de buscar sinergias para desarrollar proyectos o compartir ideas.

Las tecnologías como herramientas complementarias: las TIC son acompañantes y facilitadores de la enseñanza, pero no reemplazan el trabajo del docente.

Reputación digital: se debe hacer un uso responsable de las redes

Gestión del tiempo: el docente debe ser un buen administrador de tiempo.

Desconexión para la reflexión: es muy importante realizar momentos de reflexión. Es necesario encontrar un equilibrio entre obtener cosas y saber qué hacer con la información que se obtiene (pp. 12-13).

- **Estrategia didáctica**

Es la relación de procesos, encaminados en métodos de instrucción, que toman por meta obtener el aprendizaje. Por último, con correspondencia a la definición de técnica, es un método pedagógico que se presta a al aprendizaje que se adquiere con la estrategia. La Técnica de enseñanza es un proceso racional y con un enfoque psicológico entregado a orientar el aprendizaje del estudiante, concretamente ésta incurre en un sector explícito o en una etapa del tema o curso que se distribuye, como la introducción al comienzo del curso, la examinación de los contenidos, la recapitulación o las opiniones de este. (Espinoza & Antelo, 2015, p. 220).

El docente utilizar la técnica didáctica como recurso particular para lograr las metas programadas desde la estrategia. En su utilización, la estrategia utilizar técnicas para lograr los objetivos planteados. Las técnicas se restringen a la trayectoria del aprendizaje en doctrinas específicas del curso, en cambio la estrategia tiene una metodología de instrucción completa.

Los entornos personales de enseñanza-aprendizaje se justifican desde la base de un aprendizaje permanente, organizado por docentes o estudiantes atendiendo a necesidades específicas, de tal forma que sea el individuo quien canalice los contenidos, recursos y aplicaciones que realmente necesita. Uno de los problemas que se encuentran al hacer el PLE, es localizar aquellos recursos TIC que sean válidos y efectivos. Los elementos y características que componen cualquier PLE son:

Anatomía: Un PLE es un Ambiente construido dentro de un ambiente de ICT que tiene la función de contenedor, Personal, ya que cada recurso, aplicación o contenido tiene un significado para mí como maestro a aprendiz, y su función está dedicada a la Enseñanza - aprendizaje, directamente relacionado con los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, el PLE está diseñado para leer y acceder a la información, así como para reflexionar sobre el acto didáctico.

Aprendizaje compartido. Nuestro PLE se basa en la red y, por lo tanto, se comparte con otros colegas (Quintanilla, 2017, p. 12).

- **Técnicas**

Son operaciones que examinan lograr efectivamente, por medio de una serie de comportamientos o pasos, uno o diversos efectos precisos. Establecen de forma ordenada la manera de realizar un proceso, sus pasos precisan visiblemente como se orienta el curso y las acciones para lograr los objetivos. Al interior de un procedimiento de una técnica, pueden existir distintas actividades requeridas para el logro de los resultados proyectados por la técnica, estas acciones son más específicas que la técnica. Consiguen variar de acuerdo a la técnica o al conjunto con el que se laboró. Las tareas pueden ser menospreciadas y estar determinadas por los requerimientos de aprendizaje del conjunto. (Espinoza & Antelo, 2015).

- **Dimensiones de proceso de enseñanza y aprendizaje**

Probablemente, una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje es el rendimiento académico del alumno. Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, los factores que pueden influir en él se analizan en mayor o menor grado, generalmente teniendo en cuenta, entre otros, los factores socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de utilizar una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos (García M. , 2017).

Sin embargo, se puede tener una buena capacidad intelectual y buenas habilidades y, sin embargo, no obtener un rendimiento adecuado, frente al dilema y con la perspectiva de que “el rendimiento académico es un fenómeno multifactorial es la forma en la que se comienza su enfoque” (Leutner, 2014, p. 154). La complejidad del rendimiento académico parte de su conceptualización, a veces se denomina aptitud escolar, rendimiento académico o rendimiento escolar, pero en general las diferencias de concepto solo se explican por cuestiones semánticas, como generalmente, en los textos. La vida escolar y la experiencia docente se usan como sinónimos.

Si se parte de la definición de Choza (2015), que postula que el rendimiento escolar es un "nivel de conocimiento demostrado en un área o tema en comparación con la norma de edad y nivel académico" (p. 8), se encuentra que el rendimiento del alumno debe entenderse a partir de sus procesos de evaluación, sin embargo, la simple medición o evaluación de las actuaciones alcanzadas por los alumnos no proporciona por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada a la mejora de la calidad educativa. En el mejor de los casos, si tratamos de conceptualizar el rendimiento académico a partir de su evaluación, es necesario considerar no solo el desempeño individual del estudiante, sino la forma en que es influenciado por el grupo de pares, el aula o el contexto educativo mismo.

En tal sentido, es necesario saber qué variables afectan o explican el nivel de distribución del aprendizaje, los resultados de la investigación desarrollada por Marcelo Yot y Murillo (2016), sugieren que:

Las expectativas de las familias, los docentes y los estudiantes en relación con los logros de aprendizaje son de especial interés porque ponen el descubierto el efecto de un conjunto de prejuicios, actitudes y comportamientos que pueden ser beneficiosos o desfavorables en la tarea escolar y sus resultados (p. 12).

Asimismo, el rendimiento de los alumnos aumenta, cuando se hace explícito, en función a que los docentes lo manifiestan que el nivel de desempeño y de comportamientos escolares del grupo es adecuado.

2.6 HIPÓTESIS

Los Entornos Virtuales Metafóricos inciden en el desarrollo académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

2.7 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Entornos Virtuales Metafóricos

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo académico

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

El enfoque de la investigación, según Cauas (2015) son “los modelos que se utilizan para la obtención de nuevos conocimientos científicos es exactamente la misma en todas las áreas de estudio, diferenciando cada uno de ellos exclusivamente en las formas específicas de lograr los objetivos mediante la aplicación de diferentes técnicas y métodos. "(p.56).

En este orden de ideas, la presente investigación tuvo un enfoque mixto, que es como lo plantea Hernández, Fernández y Baptista (2014), “un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio” (p. 35). Se emplea el enfoque cualitativo, por todas las ventajas que tiene, ya que este se:

Centra en el lenguaje y la observación, intenta describir a las personas en situaciones naturales a través del análisis de la subjetividad y se caracteriza por ser altamente flexible, interpretativa, explicativa, orientada al proceso y al logro de una mejor comprensión del fenómeno a estudiar (Cegarra, 2015, p. 58).

Algunas de las características de la metodología mixta, es que permite comprender el porqué de su utilización, las cuales según Iglesias (2014, p. 21) utiliza “técnicas abiertas, posee un enfoque holístico, concibe la realidad como un todo, los fenómenos que comprende son vistos en su interrelación e interdependencia y no de manera aislada o inducida a variables, es flexible, emergente, amplia y aplica muestreo intencional” (p. 21).

A su vez, es una investigación no experimental, ya que “no se realizó manipulación de variables” (Ramos, 2015, p. 11), sobre este tipo de investigación, se trató de obtener resultados, que de manera objetiva fueron procesados y analizados, en la búsqueda de la solución al problema detectado.

3.2 Modalidad básica de la investigación

3.2.1 Investigación Bibliográfica

La investigación bibliográfica “se hace necesaria para obtener información sobre investigaciones previas relaciones con el tema a tratar, de fuentes primarias y secundarias” (López, 2017, p. 164), lo que significa que es la búsqueda en documentos escritos sobre la temática que se está investigando. Esta clase de fuente de investigación se realizó apoyada en fuentes de información primaria y secundaria para sustentar el presente trabajo; en razón de que toda investigación debe tener un fundamento científico que lo apoye y corrobore la estudio, a su vez sirve para la elaboración de las preguntas en el momento en que se elabore los instrumentos de recolección de la información.

En este sentido, fue bibliográfica porque para desarrollar el marco teórico se necesitó de libros, folletos, artículos científicos, sitios webs y revistas.

3.2.2 Investigación de Campo

En cuanto al tipo de diseño, el estudio es de campo, el cual como se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio, permite profundizar en el problema por parte del investigador y no se pueden manipular los datos de la realidad. Por esto, se deduce que el presente estudio es de campo ya que “los datos se recolectan directamente, de la muestra en estudio, sin manipular variables algunas tomándose los datos de la realidad” (Hernández & Fernández, 2014, p. 32) . Estos datos obtenidos de

la experiencia empírica son primarios, de la denominación que alude al hecho de que son datos de primera fuente, originales, producto de la investigación en curso sin intermediación de ninguna naturaleza.

Este tipo de investigación, tiene como características fundamentales la de poner al investigador en contacto con el objetivo o sujeto investigado, pero, sin la posibilidad de control o estudio de todas o de algunas variables. Es por esto, que el presente estudio se considera de campo, debido a que, para poder desarrollarlo, se hizo necesario recolectar datos directamente del sitio de estudio y obtenerlos de diferentes fuentes relacionados con el tema, a través de la aplicación de un instrumento a la muestra que conformó el estudio.

Por lo tanto, esta investigación se clasificó como de campo, puesto que, porque no se manipuló ninguna de las variables, solo se observa y analiza el estado actual de la situación en estudio. Es de campo porque la persona que realizar el estudio recolecto información directamente en la Unidad Educativa Celiano Monge.

3.3 Niveles de investigación

3.3.1 Investigación Exploratorio

En los estudios exploratorios, “se abordan campos poco conocidos donde el problema, que solo se puede vislumbrar, debe ser aclarado y delimitado. Este último es precisamente el objetivo de un tipo de investigación exploratoria” (Iglesias, 2014, p. 35), este tipo de investigaciones exploratorias, generalmente incluyen extensas revisiones de literatura y consultas con especialistas, son más flexibles, más amplios y dispersos que otros estudios, se acercan a campos de la ciencia poco investigados.

En este orden y dirección, la presente investigación, es exploratoria, puesto que se abordó un campo novedoso y poco estudiado dentro de las ciencias educativas el uso

de las aulas virtuales metafóricas, aplicados a la enseñanza de la materia de Lengua y Literatura, para lo cual se indago en los fundamentos teóricos que sustenta esta propuesta, así como en las ventajas y desventajas que las mismas presentan tanto para el proceso de enseñanza, como en el aprendizaje.

3.3.2 Investigación Descriptivo

La investigación descriptiva, es aquella que tiene como objetivo:

Registrar, analizar y describir las características observables y generales de los fenómenos investigados, existentes en el momento preciso en que se realiza el estudio, con el objetivo de clasificarlos, establecer relaciones entre variables, no determinar la causa relación de efecto, pero para dar a conocer los hechos a medida que ocurren, su propósito es obtener información precisa y completa, como un estudio de diagnóstico (Borda & Tuesca, 2013, p. 11).

Este tipo de estudio, permite predicciones empíricas, rudimentarias, medición precisa, requiere de conocimiento sólido y suficiente, tiene interés en la acción social, permite comparaciones entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras, clasificar elementos y estructuras modelos de comportamiento según ciertos criterios, caracteriza una comunidad y distribuye datos de variables consideradas aisladamente.

Los estudios de tipo descriptivo, buscan especificar características, propiedades, rasgos del fenómeno analizado. Particularizan en detalles cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Describen hechos, situaciones, miden, evalúan y recolectan datos sobre las características del fenómeno analizado. Con el presente estudio se detallaron los elementos específicos que distinguen el proceso de enseñanza aprendizaje en el campo de las nuevas tecnologías, las limitaciones, brechas y oportunidades que brinda el aprendizaje desde el aula virtual metafórica.

3.3.3 Asociación de Variables

La asociación de variables, tal como lo expone Girola (2015), permite "una medida entre las variables de estudio, lo que facilita, medir la incidencia que tiene la variable independiente en la dependiente" (p. 9). En este caso, para las variables cuantitativas, es decir, aquellas que se miden en una escala de intervalo o de razón, las medidas de asociación más utilizadas son la covarianza y el coeficiente de correlación de Pearson. Ambas medidas, hacen referencia a:

Un tipo particular de asociación: la asociación lineal. El análisis del conjunto de dos variables cuantitativas, puede ir acompañado del análisis unidimensional de cada una de ellas por separado, así como de gráficos que pongan de manifiesto el patrón de comportamiento conjunto de ambas variables (Palela S. y., 2013, p. 18).

Estas variables se relacionan, desde el enfoque cuantitativo y cualitativo, lo cual se realiza por que facilita el describir la relación entre ambas variables, basado en la estadística descriptiva. Sobre las variables de este estudio se consideraron como variable independiente los entornos virtuales metafóricos y la variable dependiente desarrollo académico, considerando que el aula virtual metafórica, que se propone a través del presente estudio, contribuirá a optimizar la práctica docente en el área de Lengua y Literatura en la institución educativa inmersa en esta investigación.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

En base a lo expuesto por Hernández, Fernández y Baptista (2014), indican que la población es "el total del universo objeto de estudio" (p. 78). En si la población es el grupo de elementos con las mismas propiedades y de los cuales se realizar el estudio.

Para la presente investigación, la población estuvo conformada, de la siguiente manera:

Tabla 1. Población

PARALELO	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
A	32
B	33
C	30
D	30

Fuente: Matricula de décimo grado EGB de la Unidad Educativa Celiano Monge
Elaborador por: Carvajal. (2018).

3.4.2 Muestra

En cuanto a la muestra, se tiene que es “un conjunto de unidades, una porción total que represente la conducta del universo. Una muestra en un sentido amplio, es una parte respecto al todo constituido por el conjunto llamado universo” (Sabino, 2013, p. 37). La selección de la muestra consiste en extraer una parte de la población, se trata que cada elemento que integra la muestra, tenga la misma probabilidad de ser seleccionada, con un grado mínimo de error. En atención a estos señalamientos, la muestra es finita y tiene características muy comunes, este tipo de muestra es “aquella cuyos elementos en su totalidad son identificables por el investigador, por lo menos desde el punto de vista del conocimiento que se tiene sobre su cantidad total” (Iglesias, 2014, p. 62).

Teniendo en cuenta, a que la población es pequeña y manejable, no se realiza cálculo de muestra y se trabaja con toda la población, es decir, 125 estudiantes.

3.5 Operacionalización de las variables

En la operacionalización de variables se desglosa y examina cada una de las variables:

Tabla 2. Variable Independiente

MATRIZ DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLE INDEPENDIENTE: Entornos virtuales metafóricos

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Entornos virtuales metafóricos</p> <p>Es el espacio dinámico con contenido virtual o digital que utiliza recursos multimedia, que tiene como principal objetivo transmitir conocimientos, los mismos que presentan de una manera interactiva.</p>	<p>Entorno virtual de aprendizaje</p> <p>Informática Educativa</p> <p>Tic en Educación</p>	<p>TIC</p> <p>Plataforma</p> <p>Concepto</p> <p>Características</p> <p>Tipos</p> <p>Aplicaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Tiene usted conocimiento sobre los entornos virtuales de aprendizaje metafórico? • ¿Posee usted experiencia en la utilización de los espacios virtuales de aprendizaje (EVA)? • ¿Usted ha realizado alguna inscripción en un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico? • ¿Considera importante que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos deben ser utilizados en el área de Lengua y sean atractivos e interactivos? • ¿Cree usted que es importante la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafórica? 	<p>TÉCNICA:</p> <p>Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Celiano Monge.</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Cuestionario Estructurado</p>

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Carvajal, (2018).

Tabla 3. Variable Independiente

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo Académico				
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Desarrollo académico</p> <p>Se basa en el un proceso de aprendizaje consiente, organizado y dialéctico, mediante el cual se transmiten conocimientos, empleando herramientas que ayuden a una correcta asimilación de contenidos, que permitan adquirir o modificar habilidades, destrezas, conocimientos y conductas dentro del área de lengua y literatura.</p>	Formas de Desarrollo	Concepto	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El material que utiliza y promociona su desarrollo académico reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas incluye: (Copias, talleres, imágenes y Videos)? 	<p>TECNICA:</p> <p>Encuesta:</p> <p>Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Celiano Monge.</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Cuestionario Estructurado</p>
	Estándar de aprendizaje	Características	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera usted didáctico la aplicación de metáforas en las clases? 	
		Metodología	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera usted que al implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) mejoraría el rendimiento académico? 	
	Aprendizaje	Rendimiento académico	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cree usted que un entorno de aprendizaje virtual (EVA) metafórico facilitaría a los estudiantes, el acceso a información, tareas y otros recursos? 	
		Interacción	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Le gustaría que los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, mismos que permitan la interacción con imágenes y videos, y sean aplicadas en las clases? 	

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Carvajal, (2018).

3.6 Recolección de la información

En este punto es transcendental especificar las siguientes preguntas:

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados que permitan dar solución al problema detectado.
2. ¿A qué personas vamos aplicar?	Estudiantes de la Institución Educativa Celiano Monge.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Entorno Virtual metafórico de Aprendizaje y el desarrollo académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.
4. ¿Quién?	Rocío Carvajal
5. ¿Cuándo?	Durante el año lectivo 2016-2017
6. ¿En qué lugar?	Unidad Educativa Celiano Monge.
7. ¿Con que técnicas?	Encuesta aplicada a los estudiantes del Décimo año EGB
8. ¿Con que instrumentos?	Cuestionario Estructurado
9. ¿En qué situación?	En las aulas de la institución, durante la jornada de clase se desarrolla con normalidad en un ambiente cómodo, tranquilo ameno, con autorización de la rectora en presencia del docente de aula.

Tabla 4: Recolección de la Información

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Carvajal (2018).

3.7 Procesamiento y análisis de la información

Para el presente estudio la técnica por excelencia usada fue la encuesta, aplicada a estudiantes pertenecientes a la Unidad Educativa Celiano Monge, siendo el instrumento un cuestionario que incluyó preguntas abiertas y cerradas.

Para el análisis de los datos se utilizó la estadística descriptiva, con la finalidad de obtener información, analizarla, elaborarla y simplificarla lo necesario para que pueda ser interpretada cómoda y rápidamente y, por tanto, pueda utilizarse eficazmente para el fin de esta investigación.

Para facilitar los resultados se utilizó los gráficos de barras sobre la aplicación de entornos virtuales como herramientas de desarrollo académico.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Interpretación de datos

1 ¿Tiene usted conocimiento sobre los entornos virtuales de aprendizaje metafórico?

Tabla 5: Conocimiento entornos virtuales de aprendizaje metafórico

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	55	44%
NO	70	56%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

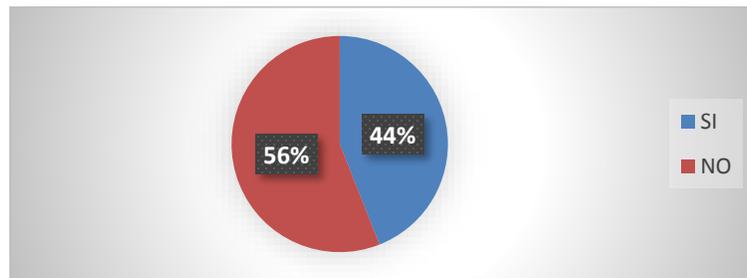


Gráfico 5: Conocimiento entornos virtuales de aprendizaje metafórico

Análisis: Los resultados indican que el 56% de estudiantes no tienen conocimiento sobre los entornos virtuales de aprendizaje metafórico mientras el 44% indican que sí poseen estos saberes.

Interpretación: Esto demuestra que la mayoría de estudiantes encuestados no conocen sobre la existencia de entornos de aprendizaje metafóricos por lo cual esta investigación permitirá alcanzar nuevos conocimientos en el área de Lengua y Literatura.

2 ¿Posee usted experiencia en la utilización de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?

Tabla 6: Experiencia en el uso de EVA metafórico

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	76	61%
NO	49	39%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

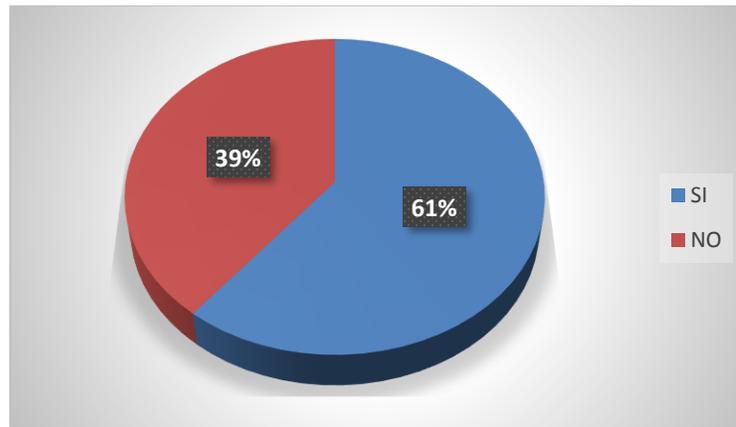


Gráfico 6: Experiencia en el uso de EVA metafórico

Análisis: De los estudiantes encuestados el 61% manifiestan que si poseen experiencia en la utilización de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico por otro lado el 39% indican que no tienen experiencia en el manejo de un EVA metafórico.

Interpretación: Los resultados indican que la mayor parte de los estudiantes tienen conocimientos en la utilización de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico, por tal motivo si se aplican nuevas metodologías virtuales para la adquisición de conocimientos no abra ningún problema ya que estos saben desenvolverse en este tipo de plataformas.

3 ¿Usted ha realizado alguna inscripción en un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?

Tabla 7: Inscripción en un entorno virtual de aprendizaje metafórico

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	35	28%
NO	90	72%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

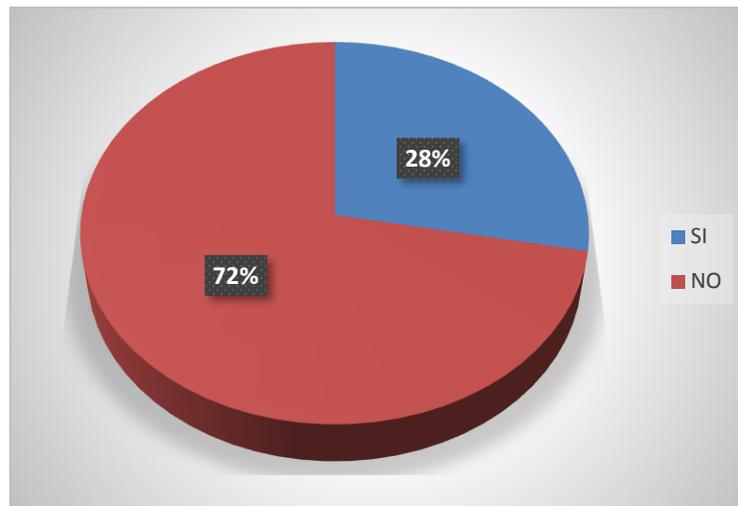


Gráfico 7: Inscripción en un entorno virtual de aprendizaje metafórico

Análisis: Los resultados indican que el 72% no han realizado alguna inscripción en un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico no obstante el 28 % manifiesta que sí lo han hecho.

Interpretación: La gran mayoría de estudiantes no se han inscrito en ningún EVA metafórico, esta información es importante para que se pueda optar con la iniciativa de la implementación del entorno virtual y así generar una optimización en el proceso de aprendizaje.

¿Considera importante que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos deben ser utilizados en el área de Lengua y sean atractivos e interactivos?

Tabla 8 : Importancia de los entornos virtuales de aprendizaje metafóricos en el área de Lengua

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	70	56%
NO	55	44%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

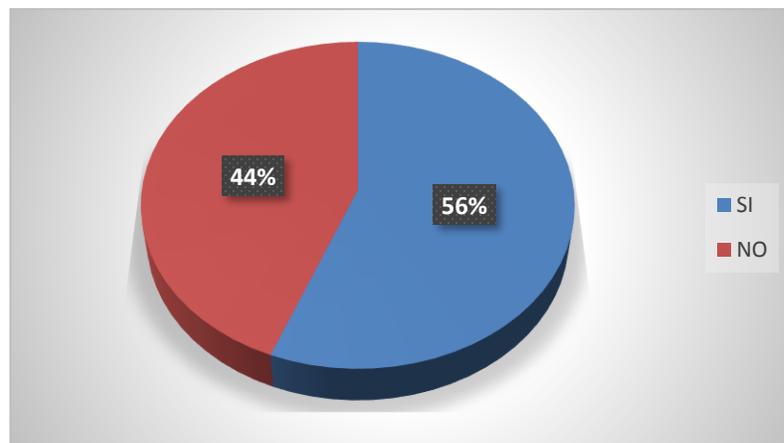


Gráfico 8: Importancia de los entornos virtuales de aprendizaje metafóricos en el área de Lengua

Análisis: Los datos adquiridos reflejan que el 56% de los estudiantes consideran importante que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos del área de Lengua y Literatura sean atractivos e interactivos. Por otro lado, el 44% resaltan que no lo consideran significativo.

Interpretación: La gran mayoría de los estudiantes consideran importante que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos deben ser atractivos e interactivos en el área de Lengua y Literatura lo cual es importante ya que dicho entorno generara grandes beneficios tanto al estudiante como al docente para mejorar el desarrollo de aprendizaje.

5 ¿Cree usted que es importante la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafórico?

Tabla 9: Importancia de la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en las EVA metafóricas

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	92	74%
NO	33	26%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

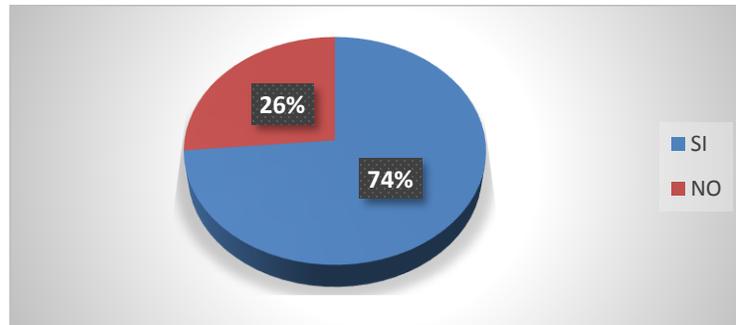


Gráfico 9: Importancia de la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en las EVA metafóricas

Análisis: Según los datos recopilados mediante la encuesta, el 74% creen que es importante la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafórico frente a un 26% que consideran que no es importante.

Interpretación: Se observa que la mayor parte de los estudiantes manifiestan que los entornos de aprendizaje metafórico deben integrar todo lo que se tenga a su alcance para aprovechar cada uno de sus recursos y mejorar el proceso de aprendizaje.

6 ¿El material que utiliza y promociona su docente para reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas incluye: (Copias, talleres, imágenes y Videos)?

Tabla 10: El docente utiliza material para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	92	74%
NO	33	26%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

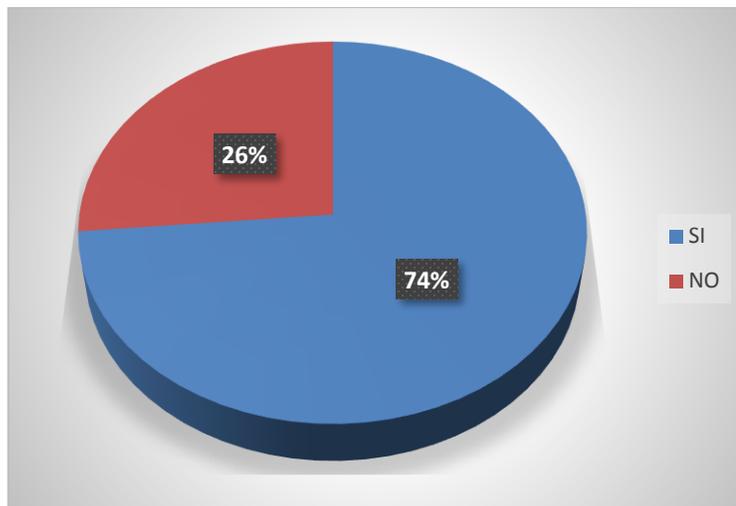


Gráfico 10: El docente utiliza material para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje

Análisis: Según los resultados recogidos mediante la aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 74% señalan que el material que utiliza y promociona el docente para reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas incluye: copias, talleres, imágenes y videos mientras que el 26% manifiestan que no es así.

Interpretación: En base a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Celiano Monje se observó que la gran mayoría de docentes utilizan material de apoyo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual favorece para que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos de manera fácil.

7 ¿Considera usted didáctico la aplicación de metáforas en las clases de Lengua y Literatura?

Tabla 11: Aplicación de metáforas en las clases de Lengua y Literatura

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	78	62%
NO	47	38%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

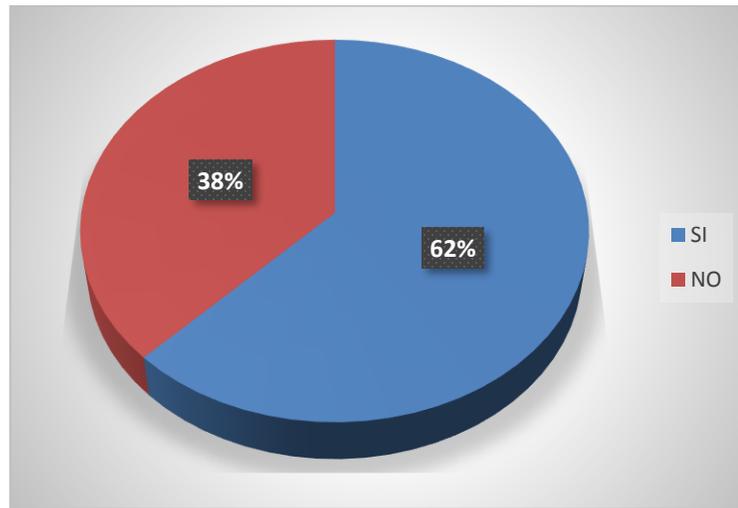


Gráfico 11: Aplicación de metáforas en las clases de Lengua y Literatura

Análisis: De los datos obtenidos se determina que el 62% de los estudiantes encuestados considera didáctico la aplicación de metáforas en las clases de Lengua y Literatura y el 38% no lo concibe necesario.

Interpretación: Acorde a los resultados obtenidos se deduce que la gran mayoría de estudiantes consideran didáctico la aplicación de metáforas en la cátedra de Lengua y Literatura ya que la misma es una técnica que fortalece y mejor el proceso mediante el cual se produce el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos.

8 ¿Considera usted que al utilizar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) mejoraría el desarrollo académico del área de Lengua y Literatura?

Tabla 12: Utilización de EVA metafórico para mejorar el desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	85	68 %
NO	40	32 %
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

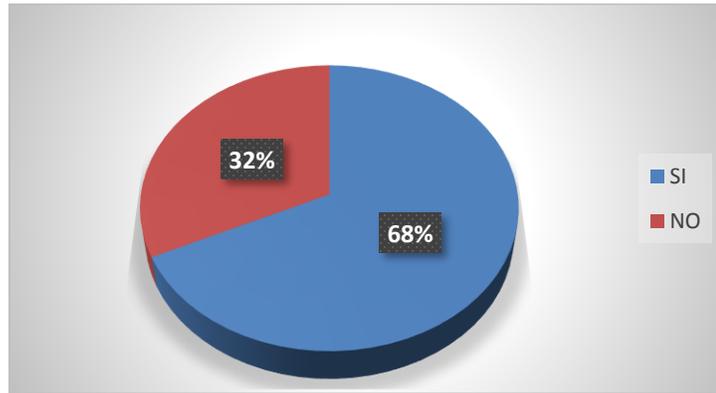


Gráfico 12: Implementar las EVA mejoraría el desarrollo académico en el área de Lengua y literatura

Análisis: El 68% de los estudiantes consideran que el uso de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico aportaría a un mejor desarrollo académico dentro del área de Lengua y Literatura por lo contrario el 32% resaltan que no mejoraría.

Interpretación: De acuerdo a los resultados la implementación de los entornos virtuales del aprendizaje metafórico en el área de lenguaje mejorara el desarrollo académico de los estudiantes ya que gracias a este los alumnos obtendrán nuevos conocimientos y además poseerán la información necesaria para poder auto educarse para lo cual bastara con ingresar en cualquier hora del día y obtener los conocimientos que requieran.

9 ¿Cree usted que un entorno de aprendizaje virtual (EVA) metafórico facilitaría el acceso a información, tareas y otros recursos sobre el área de Lengua y Literatura?

Tabla 13: Los EVA metafórico felicitan el acceso a información, tareas y otros recursos del área de Lengua y Literatura

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	65	52%
NO	60	48%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

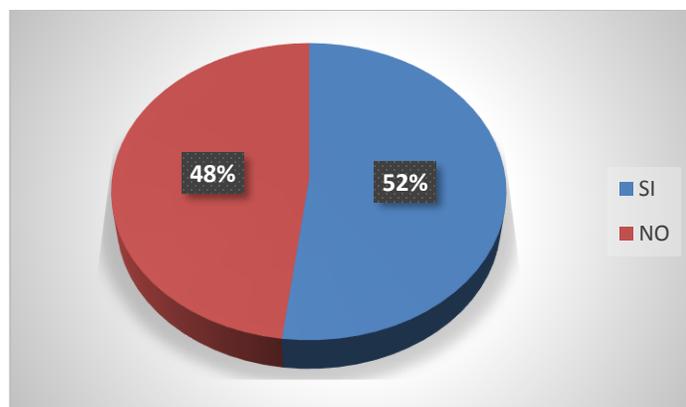


Gráfico 13: Los EVA metafórico felicitan el acceso a información, tareas y otros recursos del área de Lengua y Literatura

Análisis: En base a los datos recopilados el 52% creen que un entorno de aprendizaje virtual (EVA) metafórico facilitara el acceso a información tareas y otros recursos sobre la catedra de Lengua y Literatura, por otro lado, el 48% manifestó que no lo considera así.

Interpretación: En base a los resultados se llegó a la conclusión que las plataformas virtuales en la actualidad son de gran ayuda ya que toda la información y trabajos dictados por el profesor se encuentran colgados en línea basta con que el alumno ingrese a este y obtendrá todos los datos a su alcance por lo cual esta pregunta es de suma importancia para la ejecución de la propuesta.

10 ¿Le gustaría que los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, mismos que permitan la interacción con imágenes y videos y sean aplicadas en las clases de Lengua y Literatura?

Tabla 14 : Los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje en las clases de Lengua y Literatura

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	80	64%
NO	45	36%
TOTAL	125	100%

Fuente: Carvajal (2018).

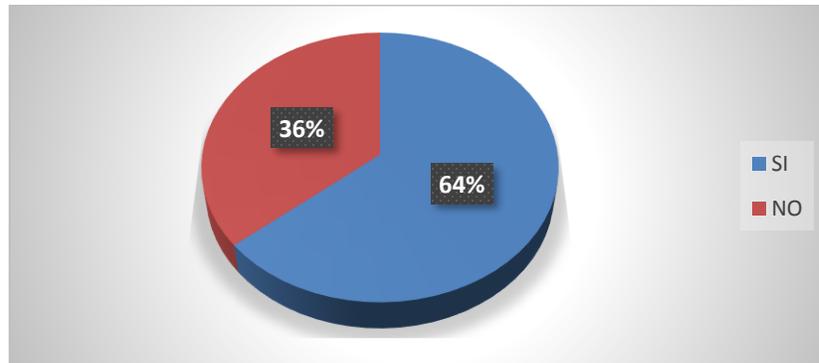


Gráfico 14: Los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje en las clases de Lengua y Literatura

Análisis: Según los resultados obtenidos se determina que el 64% les gustaría que los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, mismos que permitan la interacción con imágenes y videos y que sean aplicadas en las clases de Lengua y Literatura. Por otra parte, el 36% muestran su desinterés respecto al tema.

Interpretación: Esto significa que la mayoría de los estudiantes prefieren que los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, mismos que permitan la interacción con imágenes y videos que sean aplicadas en las clases de Lengua y Literatura. Siendo esta pregunta una de las principales a la cual está enfocada este estudio ya que se propone la implementación del Aula virtual metafórico para la catedra de Lengua y Literatura.

4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para la comprobación de la hipótesis se aplicó el análisis de datos mediante el cálculo del CHI (X^2)

4.2.1 Planteamiento de la hipótesis

H0: Los entornos virtuales metafóricos no inciden en el desarrollo académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

H1: Los entornos virtuales metafóricos si inciden en el desarrollo académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

Variables de investigación

Variable independiente:

Entornos virtuales metafóricos

Variable dependiente:

Desarrollo académico

Una vez obtenidos los resultados de la encuesta, se procedió a realizar los siguientes pasos para la comprobación de la hipótesis mediante del CHI (X^2)

4.2.2 Nivel de significación

Para comprobación de la hipótesis, se selecciona un nivel de significancia del 5%, ($\alpha=0,05$).

4.2.3 Prueba Estadística

Para determinar si la distribución se ajusta o no a la curva mediante la aplicación de la técnica de CHI (X^2), se aplicó la siguiente fórmula:

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

Dónde:

X^2 = Chi cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

Antes de aplicar la fórmula del Chi cuadrado es necesario identificar los grados de libertad.

4.2.4 Grados de libertad

Se trata de un cuadrado de contingencia de filas por columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística:

$$gl = (F - 1) (C - 1)$$

Dónde:

gl = grados de libertad

F = Número Filas

C = Número de columnas

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

$$gl = 3 * 1$$

$$gl = 3$$

De acuerdo a la tabla de distribución estadística para Chi Cuadrado (Anexo C) se puede ver que: para 3 grados de libertad y una significancia de (valor de significancia) el valor de Chi Tabular de 7,8147.

4.2.5 Determinación de Chi Cuadrado (X²)

Tabla 15: Frecuencias Observadas

N°	Preguntas	SI	NO	Subtotal
4	¿Considera importante que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos deben ser utilizados en el área de Lengua y sean atractivos e interactivos?	70	55	125
8	¿Considera usted que al implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) mejoraría el desarrollo académico dentro del área de Lengua y Literatura?	85	40	125
9	¿Cree usted que un entorno de aprendizaje virtual (EVA) metafórico facilitaría el acceso a información, tareas y otros recursos sobre el área de Lengua y Literatura?	65	60	125
10	¿Le gustaría que los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, mismos que permitan la interacción con imágenes y videos y sean aplicadas en las clases de Lengua y Literatura?	80	45	125
Subtotal		300	200	500

Fuente: Carvajal. (2018).

4.2.6 Cálculo de frecuencia esperada

Posteriormente se calcula las frecuencias esperadas (f_e) en función a la tabla anterior, empleando la siguiente fórmula:

$$f_e = \frac{(Total\ Fila)(Total\ columna)}{N}$$

Tabla 16: Frecuencias Esperadas

N°	Preguntas	A	B	Subtotal
4	¿Considera importante que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos deben ser atractivos e interactivos en el área de Lengua y Literatura?	75	50	125
8	¿Considera usted que al implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) mejoraría su rendimiento académico dentro del área de Lengua y Literatura?	75	50	125
9	¿Cree usted que un entorno de aprendizaje virtual (EVA) metafórico facilitaría el acceso a información, tareas y otros recursos sobre el área de Lengua y Literatura?	75	50	125
10	¿Le gustaría que los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, mismos que permitan la interacción con imágenes y videos, y sean aplicadas en las clases de Lengua y Literatura?	75	50	125
Subtotal		300	200	500

Fuente: Carvajal. (2018).

Tabla 17: Calculo del Chi Cuadrado

O	E	(O-E)	(O-E)²	$\frac{(O - E^2)}{E}$
70	75	-5	25	0,33
55	50	5	25	0,50
85	75	10	100	1,33
40	50	-10	100	2,00
65	75	-10	100	1,33
60	50	10	100	2,00
80	75	5	25	0,33
45	50	-5	25	0,50
	500	0	500	8,33

Fuente: Carvajal. (2018)

4.2.7 Campana de Gauss - CHI (X²)

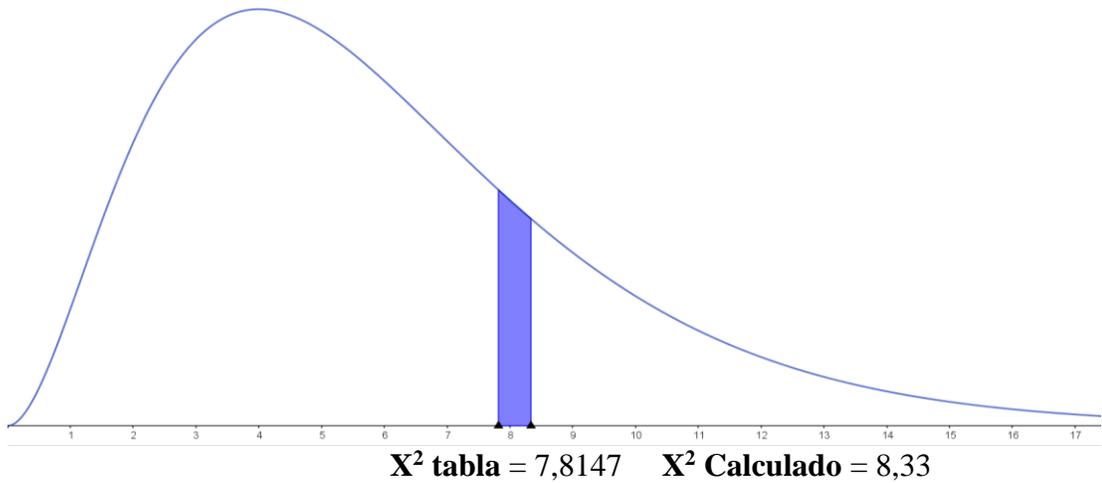


Gráfico 15: Campana de Gauss - Chi Cuadrado

Fuente: Rocío Carbajal. (2018).

Criterios de decisión

- Cuando el Chi cuadrado calculado (X^2c) es mayor al Chi cuadrado crítico u obtenido de la tabla de distribución (X^2t), rechazo la Hipótesis Nula (H_0).

- Cuando el Chi cuadrado calculado (X^2c) es menor al Chi cuadrado crítico u obtenido de la tabla de distribución (X^2t), acepto la Hipótesis Nula (H_0).

Decisión

Al observar que el valor X^2 tabular = 7,8147 es menor que el valor X^2 calculado = 8,33 entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1) que dice **“Los entornos virtuales metafóricos inciden en el desarrollo académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura”**.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

En la Unidad Educativa Celiano Monge se diagnosticó que en base a las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría no conoce sobre la existencia de entornos de aprendizaje metafóricos por lo cual esta investigación permitirá alcanzar nuevos conocimientos en el área de Lengua y Literatura. También permitió saber que los docentes de la Unidad Educativa Celiano Monge no utilizan entornos virtuales para el aprendizaje de las clases de lengua y literatura esto afectado al desarrollo del aprendizaje de la lengua y literatura, pero los estudiantes en su mayoría consideran que ayudaría a mejorar el desarrollo académico del área de lengua y literatura.

Las causas que afectan de forma negativa en el desarrollo académico del área de lengua y literatura es la inaplicación de estrategias adecuadas, es decir, que no cuentan con entornos virtuales metafóricos que permiten interactuar con videos e imágenes al momento de impartir las clases a los estudiantes, otras de las causas es que no tienen el acceso a la información.

En base a los resultados se llegó a la conclusión que conocen la existencia del entorno virtual EVA dicha plataforma virtuales en la actualidad son de gran ayuda ya que toda la información y trabajos dictados por el profesor se encuentran colgados en línea basta con que el alumno ingrese a este y obtendrá todos los datos a su alcance por lo cual esta pregunta es de suma importancia para la ejecución de la propuesta.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda hacer uso del Entorno Virtual metafórico como herramienta de desarrollo académico, para mejorar el desarrollo y la formación integral de los estudiantes de la Unidad Educativa Celiano Monge, mediante la ejecución del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) con la finalidad presentar a los estudiantes los contenidos y facilitar su proceso educativo.

Es importante aplicar las estrategias necesarias en el aula de clase para mejorar el desarrollo del aprendizaje de lengua y literatura, con el fin de incentivar a los estudiantes el manejo de las aulas virtuales, para con ello mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura.

Se recomienda diseñar y aplicar una plataforma virtual metafórica para mejorar la enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, la cual se adaptará con facilidad para ser incorporada al segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Celiano Monge. De ante mano se recomienda desarrollar políticas internas donde se incentive a todos usar este tipo de entornos como soporte a cada uno de los módulos.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Tema

Aula virtual metafórica para la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Celiano Monge

6.2 Datos informativos

Institución Ejecutora: Unidad Educativa Celiano Monge.

Beneficiarios: Docente y Estudiantes en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Celiano Monge.

Ubicación: Unidad Educativa Celiano Monge de la ciudad de Quito de la provincia de Pichincha.

Tiempo estimado para la ejecución: 2018 – 2020.

Equipo técnico responsable. - El o la investigador(a), el o la tutor (a) de investigación.

6.3 Presentación

El objetivo de la presente propuesta es construir la visión del estudiante y enfocada en importantes tendencias claves como aprendizaje en línea, lo cual forma parte de los componentes esenciales de la visión del estudiante en términos de base social y digital aprendizaje enriquecedor Proporcionar a los estudiantes un mayor acceso a recursos educativos y expertos para identificar su calibre y extender el aprendizaje más allá de las capacidades o limitaciones de la escuela o comunidad.

Así como, exponer a los estudiantes a experiencias de aprendizaje ricas y atractivas que ayudan a desarrollar conocimientos y habilidades más profundas especialmente en la resolución de problemas, creatividad y crítica pensando que son tan altamente deseados en el mundo de hoy. Capacitar a los estudiantes para que tomen responsabilidad de sus propios destinos educativos y para explorar e innovar así creando una nueva generación independiente de aprendices de por vida. La realidad aumentada, en el que los modelos diseñados para enseñar conceptos en el área de Lengua y Literatura, dé como resultado una mejora significancia, en la comprensión del estudiante.

El aula virtual metafórica, no solo cambian el mecanismo de entrega del contenido de instrucción, sino que cambian fundamentalmente la forma en que se imparte y concibe el contenido, a través de una combinación única de información visual y sensorial que resulta en una poderosa experiencia cognitiva y de aprendizaje.

Puesto que el aprendizaje del siglo XXI destaca la alfabetización de la era digital, comunicación efectiva y alta productividad donde los estudiantes tienen acceso a los ricos información y comunicación global. Los maestros apoyan, facilitan, alientan y colabora con sus alumnos. Los requisitos previos para el conjunto de habilidades son lenguaje básico alfabetización, toma de decisiones, costos y beneficios, pros y contras, recompensas y consecuencias, abrazar los medios modernos para pensar, decidir y comunicar pensamientos e ideas.

6.4 Antecedentes de la propuesta

Luego de la realizada la revisión teórica de los diferentes modelos que relaciona el uso de las aulas virtuales metafóricas, en el área de Lengua y Literatura, se puede afirmar que existen muy pocos modelos y la mayoría de ellos no han sido contrastados empíricamente. Otra de las limitaciones encontradas ha sido que “las muestras donde se han realizado dichos estudios, son de tamaño reducido, normalmente de un centenar

(aproximado) de docente y estudiantes pertenecientes a un mismo sistema o nivel educativo” (Rodríguez W. , 2016, p. 9).

Sin embargo, la mayoría de los modelos analizados “coinciden en la dificultad de encontrar un modelo común que explique el uso por parte del profesorado de las herramientas TIC, de los sistemas Web o de las Plataformas de teleformación en su práctica docente habitual” (Quevedo, 2017, p. 18).

Donde la e-learning presenta como antecedentes, la relación a la educación a distancia y capacitación, es otra modalidad que podría traducirse como "aprendizaje mixto" (educación presencial-aprendizaje a distancia), es decir, a la educación que comúnmente se conoce como cara a cara es el uso de Nuevas Tecnologías y la Web como un medio para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, refuerza el enfoque constructivista bajo el cual la educación debe desarrollarse en la actualidad, los recursos que utiliza (Web) permite el desarrollo de habilidades elementales que hoy el ser humano necesita desarrollar.

Actualmente, la e-Learning ocupa una mayor aceptación en el campo educativo, los sistemas basados en el modelo e-learning, que son soporte de capacitación presencial a través de la implementación de aulas virtuales, se caracterizan por la flexibilidad e interactividad que facilitan los recursos de información y herramientas comunicativas interactivas (wikis, chat, correo electrónico, foros de debate, weblogs, sistemas de mensajería instantánea), que permite superar obstáculos en el desarrollo del trabajo en grupos colaborativos y buscar respuestas y soluciones conjuntas propias entre los alumnos en sistemas presenciales (Rodríguez W. , 2016, p. 9).

En este sentido en la Biblioteca Virtual de la Universidad Técnica de Ambato se encontró una propuesta llevada cabo por Gualsaqui (2016), titulada “Las estrategias didácticas apoyadas en las aulas virtuales y el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de informática en los primeros cursos de Bachillerato General Unificado del

Régimen Costa del Liceo Naval de Quito. En el que se propone como alternativa pedagógica el empleo de una metodología contrastada, el Modelo Pedagógico Fundamentado en el Aprendizaje Constructivo (CAIT) y una herramienta versátil y fácil de utilizar, la Metodología para incorporar el uso de Internet como instrumento educativo. Llevando a los estudiantes a utilizar Internet y aprender significativamente y al docente a ser tutor, mediador y guía para los aprendizajes.

Asimismo, se ubicó el estudio desarrollado por Padilla y Aguirre (2017), sobre la “Implementación del aula virtual para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje del bloque: literatura en la asignatura de lengua y literatura, como requerimiento de una alternativa pedagógica que incorpore las TIC al PEA de la Informática. El autor concluyó con este trabajo que la utilización de metodologías tradicionales y conductistas, con una mínima aplicación constructivista de la metodología ERCA en el PEA de la Informática, se debe a la ausencia de alternativas pedagógicas que no apoyan el uso de las TIC en el PEA. La falta de estrategias didácticas metódicamente estructuradas del PEA de la Informática, es una de las razones de la subutilización de las TIC, de la baja producción de recursos didácticos, de la escasa investigación y del uso limitado de las TIC en otras asignaturas. El uso de las TIC en el PEA de la Informática, no parecen estar encaminados a la construcción y reconstrucción del conocimiento, sino más bien parecen encauzar todos sus esfuerzos a conocer las herramientas tecnológicas disponibles en la institución y a desarrollar la capacidad de reproducir conocimientos transmitidos; y, la realidad que lleva a reflexionar sobre la necesidad de elaborar una alternativa de carácter didáctico-metodológico, basada en las corrientes psicopedagógicas desde la óptica constructivista apoyadas de las tecnologías, a fin de contribuir a superar la subutilización de las TIC en el aprendizaje de la Informática.

En base a los resultados obtenidos al concluir esta investigación se puede determinar que en la actualidad la educación requiere de nuevas formas de enseñar y aprender en las que se garantice las competencias transversales que el estudiante debe alcanzar las

mismas que se relacionan con las habilidades de comunicación y uso de la tecnología (Padilla, 2017). La inmersión de las Tecnologías de la Información y Comunicación ha abierto un abanico de oportunidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual un espacio virtual metafórico ayudaría a desarrollar la creatividad y la innovación en los estudiantes, logrando de esta manera enriquecer y transformar la educación eliminando las barreras en cuanto al tiempo y al espacio. La importancia de la interacción en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las diferentes asignaturas contribuye a la apropiación del conocimiento.

6.5 Justificación

El proceso educativo en la formación del educando, permite crear una coyuntura en los contenidos, la forma de desarrollarlos e implementarlos en la práctica, requieren de estrategias innovadoras que permitan al estudiante adquirir conocimientos y que estos le permitan desenvolverse tanto en la interacción diaria en las aulas de clases, así como en su entorno inmediato

Para el caso en estudio de la enseñanza en Lengua y Literatura, deben ser adecuadas para ser desarrolladas en las aulas de clase a través del desempeño teórico y práctico, por parte de los estudiantes, los cuales requieren ser capacitados para obtener los conocimientos necesarios que le permitan mejorar su aprendizaje en cuanto a lectura, escritura, comunicación, considerando que este es su objetivo principal y considerando el mismo, la propuesta de estrategias didácticas para el logro de aprendizajes en esta área del conocimiento, se adapta con facilidad para ser incorporada al segundo año de bachillerato, ya que en la actualidad se demanda de este nivel educativo, la formación teórico-práctica que se propone alcanzar al aplicar estrategias innovadoras, para lograr en el educando aprendizajes que permitan transformar la situación actual y redireccionar la forma en la que se ha impartido esta asignatura hasta la actualidad.

La propuesta se instituirá aprovechando el potencial con el que cuenta la institución educativa donde las fortalezas internas permitirán la aplicación de estrategias innovadoras adecuadas a las realidades internas de esta así como del entorno inmediato, tomando en consideración los ambientes donde se imparten, persiguiendo así contar con un instrumento que sirva de guía a los docentes para mejorar sus práctica educativa en el aula y a la vez los estudiantes podrán sentirse más motivados e interesados en profundizar sus conocimientos el área de Lengua y Literatura.

Lo que justifica teóricamente este estudio, ya que se aporta un documento escrito constituido por la presente propuesta dirigida a los docentes que se desenvuelven en esta área, para que desarrollen los contenidos de forma interactiva, integrando el contexto con lo que se imparte y se aprende en el aula, para que quienes se forman, egresen de estos procesos capacitados integralmente y que puedan dar respuesta coherentes con las actividades que se le presentan así como en las situaciones cotidianas en las que se amerita “la lectura, escritura, redacción comunicación, la oralidad entre otras habilidades que debe desarrollarse en esta materia y nivel educativo” (Balasch, Bonet, Callén, Guarderas, & Gutiérrez, 2015, p. 136).

En el mismo orden y dirección, el estudio adquiere una justificación práctica, ya que se deja como producto el diseño de la propuesta que fundamenta la implementación de estrategias que conlleven a la implementación de estrategias innovadoras para la enseñanza en el área de Lengua y Literatura en los docentes y estudiantes en la Unidad Educativa Celiano Monge. Desarrollando, la misma, a través de la utilización de procesos que permitan dinamizar la enseñanza y aprendizaje, a fin de que tanto los docentes como los alumnos trabajen de manera interactiva, donde estos últimos adquieran aprendizajes que sean aplicables y perdurables, por lo que se amerita reforzar cada contenido con herramientas que faciliten estos procesos, proporcionando actualizaciones e innovaciones educativas en esta área en estudio.

Dejándose documentada la investigación para quienes deseen profundizar e incursionar en nuevas temáticas o espacios de investigación, para la integración de

esfuerzos que se relacionan directa o indirectamente con el tema tratado a través de la presente investigación.

6.6 Objetivos

6.6.1 Objetivo general de la propuesta

Diseñar un aula virtual metafórica para la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

6.6.2 Objetivos Específicos

1. Seleccionar los recursos y secuencia de contenidos curriculares necesarios para el diseño del aula virtual metafórica.
2. Diseñar las actividades y elementos multimedia que serán alojados en el aula virtual metafórica.
3. Socializar y aplicar el aula virtual metafórica con los docentes y estudiantes, como recurso didáctico de apoyo en el desarrollo de los contenidos en la asignatura de Lengua y Literatura, en la Unidad Educativa Celiano Monge.

6.7 Análisis de factibilidad

6.7.1 Factibilidad Técnica y Tecnológica

Con respecto a la factibilidad técnica, se contemplan los recursos que se requieren para la implementación de la propuesta, tales como: materiales, equipos: computadoras, acceso a internet, conocimientos, habilidades, destrezas, experiencias, entre otros, todos necesarios para desarrollar las actividades o procesos que demanda el proyecto, en este caso, los estudiantes tienen disponible un laboratorio de computación en la institución con acceso a internet, igualmente en sus hogares la mayoría cuenta con la herramienta.

6.7.2 Factibilidad Económica

En relación a la factibilidad económica, comprende los recursos económicos y financieros necesarios para desarrollar o llevar a cabo las actividades o procesos y/o para obtener los recursos básicos que deben considerarse. En esta fase se comprobó que el proyecto es sustentable económicamente puesto que en la institución se cuenta con los recursos necesarios, generándose una ganancia, cuyos beneficiarios son directamente los estudiantes de bachillerato. En cuanto a los costos se prevé el pago de servicios eléctricos por el consumo de electricidad, igualmente los costos para desarrollar el plan de formación para los docentes y estudiantes y el material de apoyo fotocopiado.

6.7.3 Factibilidad Operativa

En cuanto a la factibilidad operativa denota a todos aquellos recursos disponibles, como por ejemplo se cuenta con la infraestructura para impartir las clases, la institución posee el personal docente capacitado para impartir las clases con dominio en TIC. Cabe mencionar que, en la actualidad la institución sujeta de estudio cuenta con laboratorios de computación y acceso al internet, lo que le permite que existan sistemas informáticos instalados en cada computador con acceso a Internet y bases de datos remotas que permitan gestionar diferentes aplicaciones y servicios informáticos, así le permitirán al estudiante gestionar archivos y utilizar aplicaciones desde la web. Con esta tecnología se logra una mayor eficiencia del uso de los recursos, como memoria, almacenamiento, ancho de banda y procesamiento, al proporcionar únicamente los recursos que son necesarios en el momento. Por último, con todos los argumentos antes expuestos se puede afirmar que el proyecto se caracteriza por tener factibilidad técnica, operativa y económica.

6.8 Fundamentación teórica

6.8.1 La Metáfora

La metáfora es una vieja preocupación filosófica que se remonta a Aristóteles. La visión tradicional, y particularmente filosófica, de la metáfora sostiene que es un dispositivo de imaginación poética, florituras retóricas y una cuestión de palabras solamente. Es precisamente esta visión filosófica de larga data de la metáfora a la que el trabajo de finales de los 70, especialmente el volumen editado de Ortony (1979/1993), reaccionó fuertemente al postular que la metáfora no es solo sobre el lenguaje sino también sobre cómo pensamos sobre el mundo. (Mellado, Montaña, & Luengo, 2017).

La omnipresencia de la metáfora en el lenguaje y el pensamiento solo comenzó a explorarse en la década de 1980 como resultado de la publicación de "Metaphors We Live By" por Lakoff y Johnson (1980). Este fue un trabajo central en el campo de los estudios de metáforas, ya que desarrolló la Teoría de la Metáfora Conceptual (CMT). La teoría, como señalan Evans y Green (2006), es uno de los primeros marcos teóricos de la semántica cognitiva. La premisa central de la CMT es que una metáfora no es simplemente un dispositivo estilístico u ornamental del lenguaje; más bien, es algo que impregna las formas en que los individuos conceptualizan el mundo.

Por lo tanto, "la teoría sostiene que el lenguaje no solo es metafórico, sino que la naturaleza del pensamiento y la forma en que pensamos sobre el mundo también son fundamentalmente metafóricos" (Pérez, 2015, p. 28). Lo que esto sugiere es que todo el razonamiento que hacemos y el lenguaje que expresamos han surgido de nuestras primeras experiencias en el mundo, particularmente de nuestras interacciones sensitivomotoras y corporales con la realidad concreta.

Una observación importante sobre una metáfora conceptual (CM) se relaciona con su constitución. Está compuesto por dos niveles: un nivel conceptual y uno lingüístico. Mientras que el último se refiere a las elecciones léxicas o de frases que el hablante o escritor ha hecho para transmitir un mensaje particular, el primero alude a la estructura conceptual general y las representaciones mentales que sustentan el nivel lingüístico que configura y enmarca las elecciones léxicas o de frases hechas por el hablante o escritor

Por ejemplo, si un hablante o escritor utiliza expresiones lingüísticas tales como la inversión, el compromiso, los compromisos, los tratos, el despilfarro, las ganancias, etc. cuando se habla de amor, podríamos decir que la estructura conceptual o el esquema mental que subyace a esas expresiones lingüísticas se basa en ver o conceptualizar el amor en términos de empresa o empresa. El nivel conceptual se traduce al nivel lingüístico en términos de ver a los amantes como si fueran las dos partes o compañías involucradas en el negocio, sus ganancias como logros durante el curso de su relación, invirtiendo como poner esfuerzo y tiempo en hacer que el negocio exitoso. De esta manera, al desempacar metáforas en el lenguaje o el discurso, uno debe tener en cuenta lo que subyace al nivel lingüístico y prestar atención al sistema conceptual que proporciona una explicación de cómo, por ejemplo, un usuario de lenguaje ve o conceptualiza un fenómeno particular.

Esta visión bidimensional de la metáfora, ha sido una de las principales contribuciones realizadas por la semántica cognitiva, en particular por la teoría de la metáfora conceptual. La metáfora ya no se ve como un dispositivo ornamental extraordinario en el lenguaje; más bien, ahora se entiende como un fenómeno ordinario impulsado por nuestra estructura conceptual y representaciones mentales que se manifiestan en el lenguaje que usamos regularmente. Aunque la CMT es considerada por algunos académicos como "una gran revolución en el estudio de la metáfora" (Gibbs, 2011, p. 529), ha sido objeto de severas críticas por parte de otros.

Una de las preocupaciones más serias se relaciona con el alcance limitado de la teoría. Steen (2011) critica el marco cognitivo-lingüístico por ser demasiado "limitado para abordar una serie de cuestiones cruciales sobre la metáfora, para lo cual se requiere un enfoque interdisciplinario más amplio" (p.27). Continúa señalando que CMT no es solo una cuestión de lenguaje y pensamiento, sino también de comunicación. Para aprovechar la metáfora desde una perspectiva tridimensional (lenguaje, pensamiento y comunicación), argumenta que se necesita un enfoque social. Tal enfoque debería permitir el análisis de formas distintas al lenguaje a través del cual se comunican los significados metafóricos. De este modo, Steen (2011) y otros expertos en metáforas (por Ej. Cienki & Müller, 2008; Forceville & Urios-Aparasi) proponen que “una versión nueva y mejorada de la CMT debería dar cuenta de formas alternativas de expresión metafórica fuera del lenguaje, como el gesto, las imágenes y todos los demás modos de simbolización” (pp.28-30).

En este estudio, el análisis de metáforas que se intenta llevar a cabo involucra las tres dimensiones discutidas anteriormente. Se incorporarán metáforas visuales de los estudiantes (metáfora en imágenes) en busca de la estructura conceptual metafórica subyacente (metáfora en el pensamiento) motivando las representaciones metafóricas junto con un análisis de las metáforas integradas en las entradas escritas de los alumnos (metáfora en lenguaje). Este enfoque tridimensional es una aproximación a lo que Merzero y Ordoñana (2017) llaman “un análisis de metáfora multimodal”.

6.8.2 Recursos de tecnología de información y comunicación en educación

La tecnología de información y comunicación la define Euler (2015), como “un conjunto de recursos que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética” (p. 42). Así se entiende que las TIC, son herramientas aptas para ser utilizadas en la enseñanza y el aprendizaje, tomando en cuenta que la información

recabada está estrechamente vinculada con áreas del conocimiento, pertinentes al proceso educativo que contribuye en la adquisición y la consolidación de los aprendizajes.

Al respecto, Quijada (2015), corrobora que “el modelo de instrucción para procesos de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura, con el uso de la tecnología previendo las condiciones de aprendizaje ajustados a los propósitos, objetivos y contenidos establecidos a través una secuencia ordenada”. (p. 28). Esto es posible tomando en cuenta los nueve eventos que Careaga (2016), propone para utilizarlo como guía al elaborar material educativo en aplicación de las TIC, según, lo siguiente:

Tabla 18. Eventos del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en las TIC.

Evento	Descripción
Generar Atención	<ul style="list-style-type: none"> • Puede incluir gráficos, videos, sonidos, animación, personajes, temas, lo necesario para captar la atención.
Presenta Objetivos y Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Indican al alumno lo que será capaz de hacer o conocer como resultado de completar la lección. • La motivación a través de la representación de un caso real, un ejemplo, ilustración o un video, entre otros
Conocimientos Previos	<ul style="list-style-type: none"> • Indaga sobre el aprendizaje anterior, explica lo que aprenderá y forma de conexión entre ambos contenidos.
Presentación del material de estímulo	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar con ejemplos a fin de introducir al estudiante en el tema. • Utilizar preguntas de reflexión y responder las preguntas.
Orientación para el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación definida por los objetivos. • Explicar y ejemplificar el contenido y realizar las estrategias para el aprendizaje o habilidad a desarrollar (metacognición).
Evocación del Desempeño	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades y prácticas. Supervisar los resultados y retroalimentar la aplicación del contenido.
Retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> • Aparece en el desarrollo y en forma dispersa en toda la lección • Explica el porqué de una respuesta incorrecta.
Evaluación del Desempeño	<ul style="list-style-type: none"> • Medición del grado de cumplimiento en función a los objetivos de aprendizaje • Establecer criterios relacionados con el objetivo dado.

Retención y Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> ● Practicas al completar toda la lección. ● En caso de respuestas incorrectas, verificar y volver a intentar la actividad”.
----------------------------------	--

Fuente: Tecnología y Educación. (Careaga, 2016, pp. 17-19).

Elaborado por: Carvajal (2018)

Por lo que cabe enfatizarse, que estas herramientas se vinculan con la formación permanente de los profesores, para estimular y motivar a sus grupos de clases y aprovechar estos recursos y perseguir cambios sustanciales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, específicamente en el área de Lengua y Literatura, lo cual se busca implementar al proponerlas en el presente estudio.

6.8.3 Recursos tecnológicos de información y comunicación para la enseñanza en Lengua y Literatura

El material educativo para el área de Lengua y Literatura, en especial el elaborado para el uso de la tecnología, recurre a la percepción visual, auditiva o ambas y se apoyan del diseño instruccional como recurso central de materiales de aprendizaje para esta área en específico y su naturaleza propia.

Por otro lado, el desarrollo del aprendizaje en esta área, genera resultados y habilidades o conocimientos que debe canalizar el estudiante, siendo el compromiso del profesor conocer las teorías y determinar lo que va a utilizar de acuerdo al material educativo o contenido que se propone enseñar. Para lo cual, tal como lo enuncia Villarraga (2012) “los docentes no deben crear barreras en la aplicación de estos recursos tecnológicos, sin embargo, es recomendable continuamente evaluar hacia la mejora de la estrategia didáctica al utilizar las TIC” (p. 12).

Por lo que, el alcance didáctico en la elaboración de materiales educativos para el aula virtual metafórica, conforman los elementos observables según la planificación, el objetivo, propósitos y contenidos, determinados por el docente. Procediendo en cada caso a verificar las aplicaciones de los mismos hacia la conformación de la creación y

participación activa de docentes y alumnos, en la construcción del proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje en dicha área.

6.8.4 Contribución del currículo al área de Lengua y Literatura

Según el CURRÍCULO PARA LA EGB y BGU (2016), se tiene para el Bachillerato

General Unificado:

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, refiere dos etapas que abarcan el periodo adolescente: la etapa operacional concreta, desde los siete hasta los once años, y la etapa operacional formal en la que se encuentran los bachilleres. Por ello, el uso de la lengua se relaciona con su desenvolvimiento cognitivo. El pensamiento abstracto les permite realizar conexiones sintácticas complejas para expresarse con mayor eficiencia. La semántica y la pragmática adquieren mayor importancia en el desarrollo lingüístico del adolescente.

Durante esta etapa, se debe perfeccionar el vocabulario, el uso adecuado de las palabras, la estructura sintáctica y la redacción de textos. Las diferencias sociales y la necesidad de aprobación por parte de sus pares los hacen capaces de adoptar un “lenguaje” para cada situación comunicativa en la que interactúan. Emiten sus puntos de vista con argumentos, autoevalúan su desempeño comunicativo y comprenden las funciones estructurales más complejas de la lengua. Los bloques “Lengua y cultura” y “Comunicación oral” estimulan la reflexión cultural contextualizada de la lengua y hacen posible que los estudiantes construyan espacios de intercambio comunicativo. Durante este periodo, el currículo afianzará los procesos lingüísticos desarrollados y trabajados en los subniveles anteriores, a los que adicionará la valoración crítica argumentativa en todas las dimensiones del aprendizaje. Con respecto al crecimiento cognitivo del estudiante, se espera que sus hábitos de trabajo se hayan definido en etapas anteriores, pues debe fijarse metas al concluir el Bachillerato.

En cuanto a la Literatura, las habilidades lingüísticas en este nivel tienen un desarrollo madurativo importante, por tanto, su estudio se orienta a beneficiar las habilidades comprensivas y expresivas al reforzar la motivación intrínseca por el

disfrute de textos literarios y el hábito lector. Se desarrolla la capacidad de análisis de dichos textos, conociendo la obra de los autores más significativos de la humanidad, y creando textos con una intencionalidad literaria. La Literatura brinda innumerables respuestas, puesto que se produce un proceso dialógico entre el estudiante y el texto, acrecentando su interés por la lectura y respondiendo a sus interrogantes. Este currículo organiza el estudio de la Literatura en tres momentos clave, los cuales posibilitan conocer de forma organizada los grandes hitos de la literatura occidental, hispanoamericana y ecuatoriana. Se evita descontextualizar este estudio con una perspectiva estética exclusivamente, sino como un aporte para que los estudiantes conozcan y se apropien de la herencia literaria de la humanidad (CURRÍCULO PARA LA EGB y BGU, 2016).

6.8.5 Planteamiento de una enseñanza innovadora aplicable a Lengua y Literatura Española, con el aporte de sistemas tecnológicos.

El modelo de enseñanza propuesto se divide en diferentes estrategias de aprendizaje que incluyen tantos métodos tomados derivados de la enseñanza tradicional cara a cara y a través de obras de teatro y la modalidad a distancia utilizando la tecnología, la creación de un complejo e integrado modo de enseñar, donde cada uno corresponde en una etapa dada del proceso de aprendizaje, el uso de una tecnología y herramientas asociadas que apoyan el estudio.

Las coordenadas de espacio-tiempo son particularmente indicativo para resaltar los diferentes modos de aprendizaje ofrecido a los estudiantes y, al mismo tiempo, para medir el grado de flexibilidad del sistema. Sabiendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional requiere una presencia simultánea del profesor y el alumno, en el mismo lugar y tiempo.

En este sentido se tienen para el aula virtual metafórica, el método diacrónico y el sincrónico, los cuales consisten, en:

- **Método diacrónico**

Primero se debe señalar que este método ofrece un alto grado de flexibilidad, el cual se refiere a:

La ausencia de limitaciones espacio-temporales permite que el estudiante aprenda a veces y ritmos agradables. La falta de límites del espacio también permite el uso de los materiales de aprendizaje en cualquier contexto posible, de acuerdo a las necesidades de cada alumno: en casa, en el trabajo, en los centros de estudio (Duran, 2014, p. 32).

El método diacrónico, fomenta un aprendizaje óptimo, ya que incluye diferentes aspectos de aprendizaje:

Aprendizaje simbólico-reconstrutivo
Aprender haciendo (propuesta de obras teatrales)
El aprendizaje colaborativo mediado de apoyo tecnológico escrito (Coll, 2014, p. 24).

En los dos primeros modos se produce la interacción hombre-máquina: el estudiante utiliza una VCR, televisión vía satélite, el ordenador, las redes de telecomunicaciones, y los laboratorios virtuales. Mientras que, en el aprendizaje colaborativo, la interacción que ocurre no sólo con la tecnología, sino también entre grupos de estudiantes y docentes.

- **Método síncrono**

En el método síncrono, la implementación de la tecnología tiene una innovación particularmente significativa. Mediante el uso de la telemática es posible iniciar la interacción en tiempo real, sin necesidad de que los participantes se encuentren en el mismo lugar. La unidad de tiempo se ha mantenido, pero ese lugar ya no es una condición necesaria. Como en el caso del aprendizaje colaborativo, mediado a través de la escritura, la interacción que ocurre no sólo con la tecnología, sino también entre grupos de estudiantes, grupos de docentes y entre alumnos y docentes.

El método sincrónico, permite el aprendizaje colaborativo que se lleva a cabo a través de video, conferencias de audio, chat en Internet, el aprendizaje colaborativo a través de Internet y foro de correo electrónico. Este método de enseñanza propuesto se realiza a través del uso de tecnologías que se basan en la escritura: Ejemplo, el correo electrónico.

6.8.6 Modelos de programa de capacitación

Experiencia de los estudiantes y los docentes que implementen el aula virtual metafórica, parece que los factores más importantes que contribuyen a una implementación exitosa y la producción de sistemas de video conferencian, en la educación a distancia son:

Preparación cuidadosa: Considerar si es apropiado recurrir a una reunión personalizada antes de ingresar formalmente a la clase, con el fin de allanar el camino para las relaciones apropiadas para el contexto del aula virtual. Hacer conocer a los estudiantes las posibilidades, desafíos y oportunidades que este tipo de comunicación cuenta para optimizar los procesos de aprendizaje de lengua y literatura.

Ventajas de aprendizaje colaborativo en red

Beneficios cognitivo y motivacional: la comunicación de grupo facilita una virtual activación de los niveles cognitivos más altos, (como el desarrollo del pensamiento crítico, la evaluación de las estrategias de solución de problemas, entre otros), Provoca interés en los estudios y promueve asumir la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje y de los demás.

La eliminación de las limitaciones de espacio y tiempo: los participantes aprecian la oportunidad de ser capaces de conectarse y participar en su tiempo elegido.

Capacidad para acceder al sistema a lo largo del día: Este modo permite a los alumnos a centrarse efectivamente en las discusiones, ya que pueden elegir el momento de la participación.

La disponibilidad de informes almacenados de los debates, hace que la red una herramienta valiosa para la investigación y el aprendizaje, trabajando tanto como una base de datos como un archivo.

Las actividades educativas en línea (en la que los usuarios acceden a través de su ordenador en casa o en el trabajo) promueven una conexión significativa entre el trabajo y el aprendizaje.

Los participantes se encuentran esta característica muy significativa en relación con las actividades de desarrollo profesional, a los de la investigación, ya que el medio electrónico transporta el material del curso y los participantes directamente en el estudio (hogar-escuela-otros).

Grupo de Aprendizaje: promueve la circulación de un gran conjunto de información y la realización de experiencias relevantes: la red funciona como una herramienta eficaz para la gestión de la información, ya que facilita la recuperación y selección de los datos que se somete a los procesos de evaluación y la reflexión crítica (Manolakis, 2015, pp. 1-2)

Por lo tanto, habiendo comprendido los estamentos para la enseñanza en el nivel de bachillerato, se tienen que las relaciones interpersonales dentro de la institución educativa es un pilar fundamental que influye directamente en el crecimiento del estudiante, por esto, la motivación de los docentes que colaboran dentro de las instituciones educativas, en sí, el talento humano, definido como tal, son la base del desarrollo del área educativa, es por ello que se ha considerado estudiar las causas que conllevan a que no pueda alcanzar los objetivos establecidos, por lo que se debe reducir y eliminar factores como la desmotivación y falta de identidad en sus colaboradores, para obtener procesos de calidad y potenciar así el sistema educativo ecuatoriano.

Es fácil considerar que el talento humano es eficiente, pero en realidad nadie sabe “hasta qué nivel esa eficiencia en las tareas es la más óptima al momento de brindar un servicio, como la educación” (Thomsen, 2009, p. 27). Con ello, hay que plantear una meta en la que el talento humano se sienta comprometido con sus labores educativas, y consideren que el crecimiento del área docente es un crecimiento personal, es un trabajo arduo que genera el beneficio de mantener la disposición al cambio y de entrega al trabajo para resolver situaciones existentes que pongan en un momento dado en riesgo, el desarrollo del país.

Inmediato a los respectivos análisis e interpretaciones de la propuesta y con el fin de aportar de forma positiva el desarrollo de la educación nacional, en el área de bachillerato y obtener respuesta factible a los problemas planteados; con este argumento y con el estudio y la implementación de la propuesta se debe obtener incrementos de los niveles de satisfacción de los alumnos. Satisfacción tanto para los docentes también, porque conviven en un ambiente más confiable y agradable, y se podrá ver reflejado en rendimientos más altos y con mayor aporte intelectual. Con esto se espera cubrir cualquier falencia educativa, siendo así, se deberá ejercitar todos los conocimientos de enseñanza de Lengua y Literatura, para cautivar a los alumnos y emprender estrategias de incremento del interés por parte de estos.

6.8.7 Plataforma Virtual Moodle

Moodle es un sistema educativo virtual avanzado permite a los educadores gestionar distintos cursos de calidad a través de la red, está basada en el software libre bajo la licencia pública GNU, fue creada por PhD. Martin Dougiamas (Murillo & Román, 2016). Moodle posee una estructura modular la cual se construye bajo la pedagogía constructivista social en la que puede adquirir conocimientos y habilidades el estudiante sin limitaciones físicas de tiempo ni espacio (Alonso & Blázquez, 2012).

Lo primero que se debe hacer es descargar el paquete del programa de la web oficial de Moodle. Una vez descargado se proceder a la instalación. Se dirige al Gestor de Extensiones y selecciona el paquete que se ha guardado en el PC.

Una vez que se tiene instalado el componente Moodle, se entra para crear la cuenta, puesto que Moodle, consiste en un sistema de gestión de usuarios. Lo cual significa que para entrar al aula online se necesita disponer de una cuenta de usuario (con password), aunque existen algunos contenidos que pueden mostrarse sin ser identificado (acceso a invitados). Asimismo, existen diversos perfiles de usuario (profesor, administrador, alumno, entre otros), con permisos diferentes.

6.8.8 Aula Virtual

Un aula virtual es “un entorno de enseñanza y aprendizaje donde los participantes pueden interactuar, comunicarse, ver y debatir presentaciones, y participar con recursos de aprendizaje mientras trabajan en grupos, todo en un entorno en línea” (Torres-Diaz & Jara, 2015, p. 2). El medio puede ser a través de diversos recursos, como presentaciones, videos que permiten que múltiples usuarios estén conectados al mismo tiempo a través de Internet, desde cualquier lugar, facilita la comunicación e interactividad y participar con recursos en grupos colaborativos de aprendizaje.

Estos ambientes de aprendizaje permiten disminuyen las barreras geográficas, pues los estudiantes pueden conectarse desde cualquier área geográfica en la que se encuentren, Así también, viabilizan un aprendizaje más interactivo, ya que su naturaleza fuerza la atención del estudiante.

Sin embargo, como cualquier otro recurso pedagógico, presenta ciertas desventajas, pues en el caso de las clases supervisadas, el horario puede ser un problema para algunos estudiantes y está limitado por su capacidad tecnológica y de

conectividad, aquellos con velocidades de hardware o internet más lentas están en desventaja.

6.8.9 Aula Virtual Metafórica

El aula virtual metafórica, es un ambiente que se concibe:

A partir de metáforas gráficas y contenido multimedia interactivo, que sumergen al participante en un contexto basado en una historia que combina la realidad con la ficción, y donde el participante asume un rol de liderazgo y / o colaboración, estimulado por una serie de misiones desafíos y desafíos asociados con la realidad del tema; transformando la acción formativa en una experiencia estimulante (Da Rocha, 2015, p. 5).

Son aulas diseñadas bajo una identidad gráfica homogénea y estandarizada, basada en una serie de iconografías que sintetizan conceptos o ideas asociadas a un tema específico. Este tipo de aulas buscan guiar al participante de manera intuitiva, a través de iconos o imágenes alegóricas a lo largo de su recorrido por el curso. Entre las tecnologías que se asocian a este tipo de aulas se encuentran la web. 3.0 o Semántica, Inteligencia Artificial, Heurística o Discovery Learning, Redes Sociales, Ambientes Iconográficos 2D y 3D. Las metodologías didácticas relacionadas la semántica, heurística o aprendizaje por descubrimiento, entre otras.

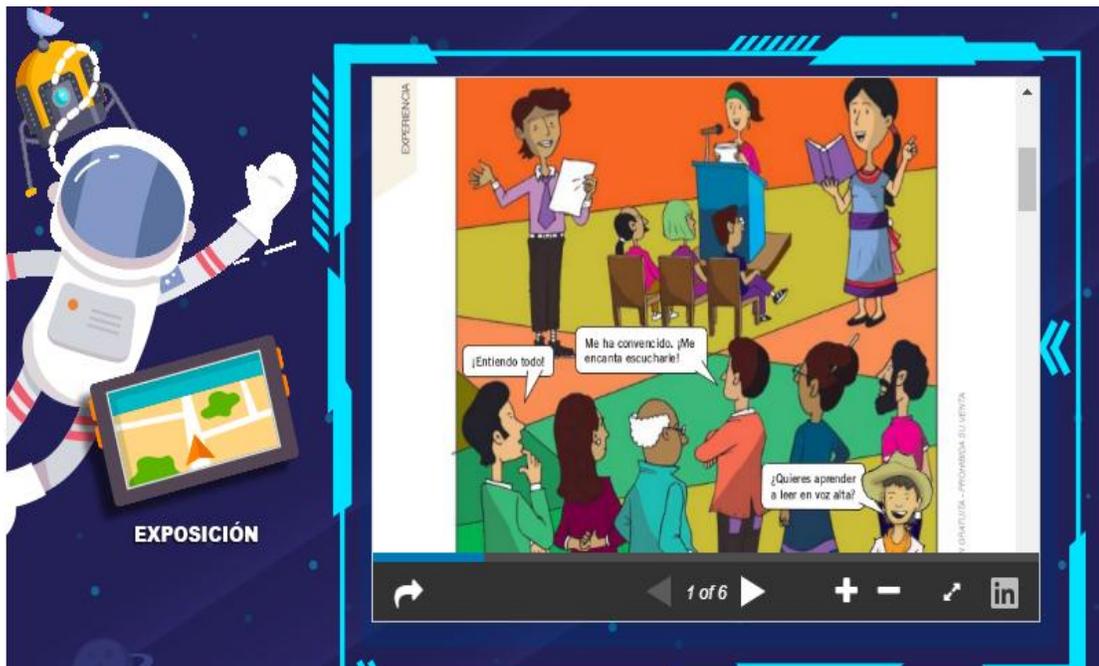
El aula virtual metafórica se alojará en una plataforma Moodle de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Para lo cual se instala Moodle en el equipo del docente, lo que es totalmente gratuito. Moodle se considera un LMS (Learning Management System). Es decir, un software de distribución libre con el que se puede gestionar un aula educativa virtual y que permite a los profesores o educadores crear una comunidad de aprendizaje online.

A continuación, se detalla el aula virtual metafórica:

6.8.10 Software utilizado en el Aula Virtual Metafórica

Canva: Es una herramienta de diseño gráfico que sirve para la creación de banners, presentaciones impactantes con un gran contenido visual que llama la atención del estudiante, con diversas funcionalidades en la que puedes diseñar, compartir y publicar contenidos web de todo tipo solo necesitas escoger tipografías, imágenes y colores que estén acorde con tu estilo.

Ilustración 1: Diseño de Banners



Fuente: Carvajal (2018).

Fotor: Es una herramienta muy útil para la creación de encabezados y fotos de portadas, la misma que permite ajustar el tamaño, retocar, tonos y colores, con una precisión extraordinaria, como también cuenta con un sinnúmero de series, estilos y tamaños fotográficos, los encabezados y fotos de portada se comparten fácilmente.

Ilustración 2: Títulos y encabezados



Fuente: Carvajal (2018).

Adobe Photoshop CS&: Permite la creación de gifs animados con un aspecto atractivo visual a partir de una imagen se genera un archivo, siendo esta una forma de expresión digital más eficaz y rápida para captar la atención y transmitir visualmente una información.

Ilustración 3: Creación de Gifs Animados



Fuente: Carvajal (2018).

Gimp: Es un programa que facilita la creación de botones de navegación, donde posteriormente es fácil enlazar los contenidos, páginas entre otros.

Ilustración 4: Botones



Fuente: Carvajal (2018).

6.9 Diseño de la Propuesta

6.8.11 Metodología Aplicada

Para el diseño del aula metafórica se ha basado en la metodología PACIE

PACIE: Es una metodología que permite el uso de las TIC, como soporte de los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje, destacando el esquema pedagógico de la educación real. Es un acrónimo de presencia, alcance, capacitación, interacción y evaluación entre los actores del proceso educativo que aprovechan las habilidades para traducirlos en el aprendizaje y autoaprendizaje de Lengua y Literatura, a través de esta metodología de educación en el aula en línea. El alumno es capaz de crear, analizar, criticar y desarrollar conocimiento a lo largo del proceso de aprendizaje aprovechando al máximo los recursos de la web 2.0 (Corona, 2014).

La creación de aulas virtuales a través de PACIE continúa siendo una de las herramientas complementarias más utilizadas en la clase presencial, ya que permite al docente contar con un espacio alternativo donde enriquecer los contenidos temáticos de su clase y permitir al mismo tiempo, reforzar y dinamizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a medida que desarrollan las diversas actividades (González, 2014).

Fase 1: Presencia

Es el aspecto visual que el docente transmite a los estudiantes mediante la utilización de diferentes recursos web.

Tabla 19. Presencia



Fuente: Carvajal (2018).

Fase 2: Alcance

El Aula virtual metafórica está estructurada acorde a las necesidades y resultados obtenidos inicialmente en el diagnóstico, con ello se fortalece el proceso de aprendizaje de los estudiantes del área de Lengua y Literatura haciendo uso de los recursos y actividades de Moodle.

El aula metafórica se realizó con el hilo conductor en el desarrollo del aula virtual se basó en la idea central denominada “una aventura espacial”, tomando en cuenta los procedimientos y actitudes derivadas de este tema en general, a fin de valorar la diversidad lingüística en sus diferentes formas de expresión para fomentar la interculturalidad en el país, a través de los focos semánticos inmersos en los recursos y actividades. La utilización de la metáfora ayuda a mantener y captar la atención de los estudiantes mientras otorgan coherencia a los conceptos, procedimientos y actitudes

en el proceso de aprendizaje, propiciando la comprensión de ideas nuevas que se apartan de lo convencional y se adentran en la concepción cotidiana y habitual.

Ilustración 5: Entrada al tema metafórico (la aventura espacial)

BIENVENIDOS A ESTA AVENTURA ESPACIAL



Fuente: Carvajal (2018).

Fase 3: Capacitación

Los estudiantes y los docentes deben estar capacitados para familiarizarse con el entorno del aula virtual metafórica, por lo que es necesario indicar la importancia de conocer e interactuar con cada uno de los recursos y actividades disponibles dentro de en este espacio virtual. Es imprescindible la capacitación puesto que es la parte más importante en el ámbito educativo para brindar una educación de calidad, sobre todo el uso de las herramientas tecnológicas permite al docente generar nuevas formas de aprendizaje, donde puede promover su producción académica e intelectual mediante la creación de materiales educativos que permiten al estudiante analizar, reflexionar y generar su autoaprendizaje.

Ilustración 6. Capacitación

MARCAR LAS PALABRAS CLAVE CON LA VOZ / LAS PAUSAS / ALTERNANCIA VISUAL ENTRE EL TEXTO Y LA AUDIENCIA

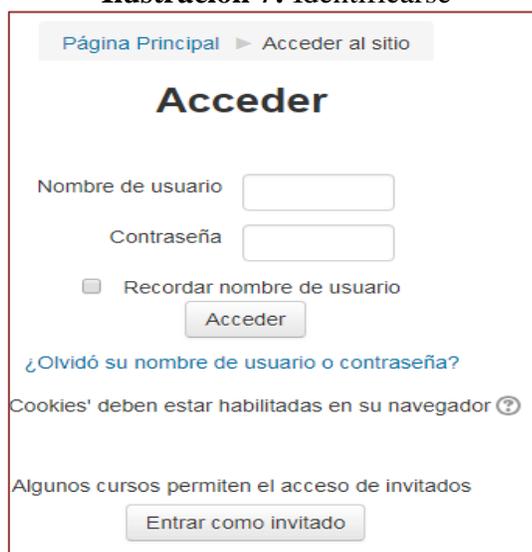


Fuente: Carvajal (2018).

Fase 4: Interacción

El Aula virtual metafórica se accede a través del siguiente enlace: <http://anisalguero.com/cursos/login/index.php> una vez que los estudiantes acceden al link aparecerá la siguiente imagen:

Ilustración 7: Identificarse



Página Principal ▶ Acceder al sitio

Acceder

Nombre de usuario

Contraseña

Recordar nombre de usuario

Acceder

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Cookies' deben estar habilitadas en su navegador ?

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

Entrar como invitado

Fuente: Carvajal (2018).

A través de esta pantalla el estudiante podrá identificarse y acceder al aula virtual, previamente se ha subido la nómina de usuarios a la plataforma mediante un archivo

de Excel.csv, en el cual se le asigna un usuario y una contraseña que por defecto es el número de cédula, la misma que será cambiada la primera vez que ingrese a la plataforma, posteriormente aparece en entorno principal del aula metafórica donde se llevará a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Sala de chat

Espacio para interactuar el estudiante, con sus compañeros y con el docente

Ilustración 8. Sala de Chat

CHAT



Fuente: Carvajal (2018).

Sección de información: el tutor comparte su hoja de vida, información general del curso y botones que contienen enlaces a cada recurso

.Archivos: Facilita la inserción de archivos o imágenes desde cualquiera fuente externa sea este: un pdf, una imagen, hoja de cálculo, archivo de sonido o video con un aspecto interactivo que atrae la atención del estudiante al mismo tiempo que asiste su proceso de aprendizaje.

- **Páginas:** Permite alojar distintos tipos contenidos que son visualizados en una página independiente, el cual puede contener texto, imágenes, videos, tablas, enlaces como también la combinación de éstos.

- **Sección de comunicación:** Indicaciones generales sobre el trabajo en el aula virtual metafórica
- **Sección de interacción:** interacción y participación masiva de los estudiantes mediante herramientas síncronas y asíncronas.
- **Taller de ayuda:** Espacio netamente técnico en el que se puede colocar cualquier pregunta o inquietud relacionada con el aula.
- **Cafetería virtual (Relax):** Este espacio es de conversación informal manteniendo siempre las reglas de cortesía.
- **Sección de Exposición:** Allí podremos encontrar los contenidos, enlaces, documentos, pdf, videos e información referentes a la asignatura que el estudiante necesita conocer y analizar.
- **URLs':** Permite añadir enlaces a sitios web con contenido los mismos que son de mucho interés para los estudiantes.
- **Sección de Construcción:** En esta sección las actividades generan interacción y al mismo tiempo promueven la crítica, análisis y discusión de los estudiantes favoreciendo de esta manera la construcción del conocimiento.
 - **Tareas:** Es un espacio en el cual los estudiantes subir sus tareas o actividades en distintos formatos y en un tiempo establecido para que el docente pueda calificarlo y al mismo tiempo otorgarle una retroalimentación.
 - **Cuestionarios:** El recurso cuestionario es un conjunto de preguntas que son diseñadas por el docente y están ubicadas dentro de la plataforma de Moodle y el estudiante responde, a fin de evaluar los conocimientos adquiridos acerca de una temática.
- **Sección de Rebote:** Esta sección contiene actividades que permiten al docente verificar el nivel de consolidación del conocimiento generado por el estudiante mediante una diversidad de actividades.

- **Glosario:** Es un diccionario de términos colaborativo, en el cual los estudiantes generan entradas ordenadas alfabéticamente de los términos que generalmente consideran relevante el significado en relación con la asignatura durante el desarrollo de la metáfora.
- **Foro:** Es una herramienta de comunicación asíncrona que permite a los docentes y estudiantes intercambiar ideas, información, archivos, imágenes al momento de publicar los comentarios.
 - **Chat:** Es una herramienta de comunicación síncrona que permite a los docentes y estudiantes intercambiar ideas, información en tiempo real, pero quien desee puede posteriormente recuperar lo expuesto.

Este espacio permite al estudiante reflexionar acerca de su desempeño durante el curso, los aprendizajes alcanzados que serán verificados en la su aprobación del mismo, como también el estudiante puede valorar el proceso de aprendizaje, las ventajas, desventajas y la calidad de la tutoría para posteriormente poder mejorar.

- **Encuesta:** Permite conocer la opinión de los estudiantes como también estimular el proceso de aprendizaje en línea.
- **Nómina de aprobados:** Espacio donde se comparte la lista de estudiantes que alcanzado cumplir con el objetivo en las tareas y evaluaciones.
- **Foro de despedida:** Este espacio corresponde a la reflexión para mejorar el desempeño del aula virtual metafórica (Ver Anexo 4: Manual de uso del aula virtual)

Fase 5: Evaluación

Para validar el funcionamiento del Aula virtual Metafórica se utilizó el modelo de aceptación tecnológica TAM, es un sistema que permite modelar la aceptación de la tecnología tomando en cuenta varios factores para la decisión como son el cómo y cuándo se usará.

Este modelo se basa en los siguientes parámetros:

- **Utilidad Percibida.** - es el grado donde el usuario indica que el uso de una aplicación permitió mejorar sus actividades.

- Facilidad de uso percibida. - grado del uso de la aplicación este “libre de esfuerzo”
- Actitud hacia el uso- determina si es positivo o negativo en un usuario el uso de un sistema.
- Intención hacia el uso: grado en que el usuario confirma si va a seguir usando la aplicación.
- Como está desarrollado la aplicación
- Las tareas
- El diseño de la interfaz
- Seguridad
- Viabilidad

La evaluación se realizó a los estudiantes que estuvieron matriculados en la materia y respondieron a las preguntas que se encuentra en el anexo d, la evaluación del aula virtual se lo realizo on-line se encuentra en Google forms. Los resultados fueron analizados e interpretados y graficados en gráficos circulares; y se determinó el resultado de la validación del aula virtual:

Pregunta 1: ¿Considera usted que el aula virtual metafórica es fácil de manejar?

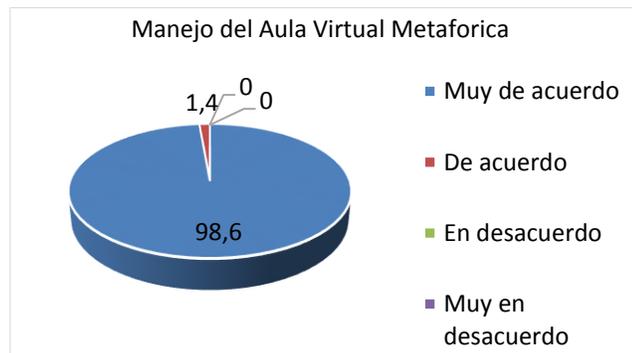


Gráfico 16: Resultados de la distribución porcentual sobre el manejo del aula virtual metafórica.

Fuente: Carvajal. (2018).

De los 125 alumnos que respondieron la encuesta sobre la pregunta 1 relacionada al manejo del aula virtual metafórica, el 98,6% manifestó estar muy de acuerdo, solo el 1,4% señaló la opción de acuerdo.

Pregunta 2: ¿El aula virtual ayudó en el proceso de enseñanza?

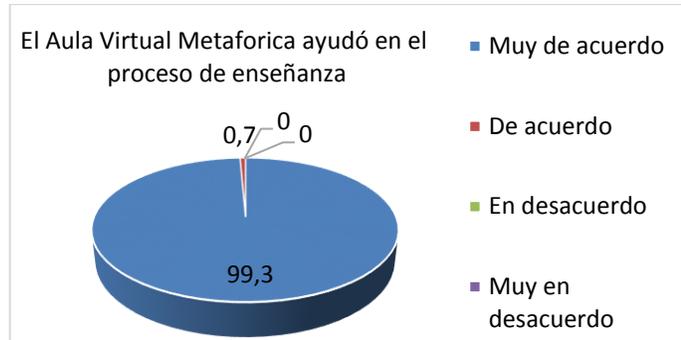


Gráfico 17: Resultados de la distribución porcentual sobre la ayuda del aula virtual metafórica al proceso de enseñanza y aprendizaje

Fuente: Carvajal. (2018).

De los 125 alumnos que respondieron la encuesta sobre la pregunta 2, relacionada a si el aula virtual ayudó en el proceso de enseñanza 99,3% manifestó estar muy de acuerdo, solo el 0,7% señaló la opción de acuerdo.

Pregunta 3: ¿El aula virtual metafórica le facilitó su proceso de aprendizaje?

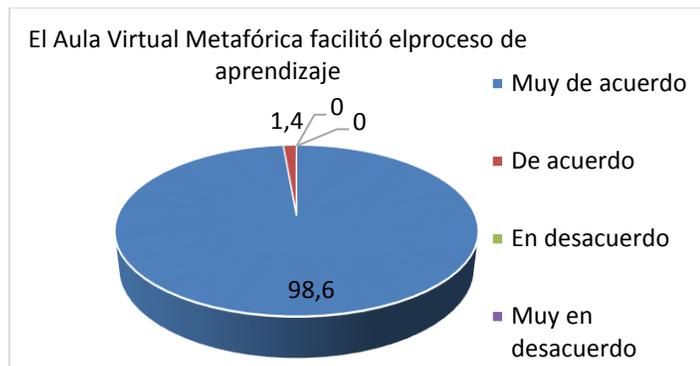


Gráfico 18: Resultados de la distribución porcentual sobre la facilitación del proceso de aprendizaje a través del aula virtual metafórica

Fuente: Carvajal. (2018).

De los 125 alumnos que respondieron la encuesta en relación a la pregunta 3 si el aula virtual metafórica facilitó su proceso de aprendizaje el 98,6% manifestó estar muy de acuerdo; solo el 1,4% señaló la opción de acuerdo.

Pregunta 4: ¿El aula virtual metafórica le permitió aprender con actitud positiva y entusiasmo?



Gráfico 19: Resultados de la distribución porcentual sobre el aprendizaje con actitud positiva y entusiasmo.

Fuente: Carvajal. (2018).

De los 125 alumnos que respondieron la encuesta en relación a la pregunta 4 sobre la si el aula virtual le permitió adquirir el aprendizaje con actitud positiva y entusiasmo el 98,6% manifestó estar muy de acuerdo; solo el 1,4% señaló la opción de acuerdo.

Pregunta 5: ¿Cree usted que el aula está diseñada correctamente?

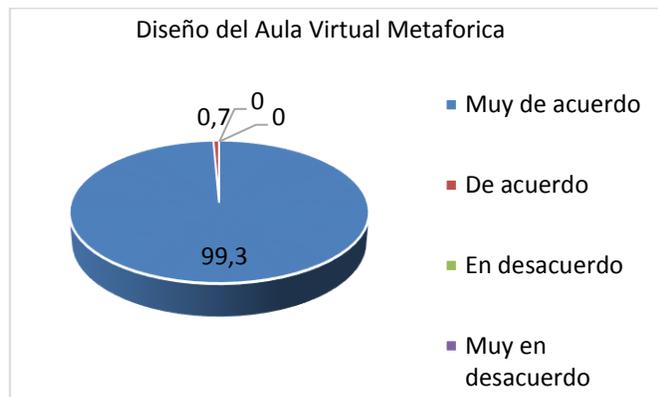


Gráfico 20: Resultados de la distribución porcentual sobre el diseño del aula virtual metafórica.

Elaborador por: Carvajal. (2018).

De los 125 alumnos que respondieron la encuesta sobre el diseño del aula virtual el 99,3% señaló estar muy de acuerdo en que el aula virtual metafórica está diseñada correctamente, el 0,7% señaló la opción de acuerdo.

➤ Interpretación

En relación a los resultados que se han obtenido según la encuesta que se incluyó en el aula metafórica un valor de 98% de aceptación entre los usuarios lo cual se toma como “Excelente”, permitiendo tener la fiabilidad del aula virtual metafórica que se propuso en la investigación, determinándose a través de la encuesta aplicada (Anexo D).

También expresaron que no tenían dificultades con el uso de la plataforma ya que su diseño es básico, intuitivo y atractivo. La implementación de la metodología PACIE, fortalece el trabajo colaborativo, el desarrollo de tareas y actividades de cuestionarios donde se consolida el aprendizaje de los estudiantes, generando calidad permanente y un aprendizaje de excelencia acorde a las necesidades del sistema educativo.

Como se evidencia a través de los resultados obtenidos, se puede concluir que el uso del aula metafórica virtual ha incrementado el desarrollo académico en un 99,3%, lo que significa que el aula virtual metafórica es un excelente recurso para impulsar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde entonces, permite a los estudiantes fortalecer su aprendizaje a partir de recursos y actividades enfocados en su reflexión, debate, negociación, trabajo colaborativo y sobre todo guiados por el hilo metafórico, que mantiene la comunicación al descubrir los elementos entre los participantes inmersos en este espacio virtual.

Por cuanto, la interacción permanente entre el profesor y el alumno, mediada por la tecnología despierta un mayor interés, a la vez que se puede decir de manera casi personalizada que se guíe y acompañe el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos. Cabe destacar que estas herramientas estimulan el aprendizaje de los alumnos, debido a la cantidad y diversidad de estrategias que utiliza el docente en la preparación didáctica de este espacio virtual, que complementa su clase presencial, eliminando todo tipo de barreras en términos de tiempo y espacio, e individualizar el proceso de construcción del conocimiento de cada estudiante.

6.9 Metodología: modelo operativo

FASES	ACTIVIDADES	METAS	RESPONSABLES	RECURSOS	PRESUPUESTO	TIEMPO
1. Determinación de las necesidades pedagógicas para la implementación del aula virtual metafórica	Diagnóstico de la necesidad de aplicación del aula virtual a través del análisis crítico de los resultados obtenidos a través del instrumento aplicado	En el mes de enero una vez aplicado el instrumento de recolección de la información se procede a analizar y determinar la necesidades pedagógicas que propicio la implantación del aula virtual metafórico	Investigadora: Roció Carvajal	Estudiantes Encuesta	\$30	Enero 2018
2. Establecer la secuencia de contenidos curriculares del área de Lengua Y Literatura	Depurar el programa curricular del área de Lengua y Literatura y establecer los contenidos pertinentes a ser incorporados en el aula virtual metafórica.	Organización de los contenidos a alojar en el aula virtual metafórico	Investigadora: Roció Carvajal Docente del área de lengua y Literatura	Humanos Programa Curricular	\$20	Febrero 2018
3. Proponer la planificación de los contenidos en Lengua y Literatura acorde con la interactividad del aula virtual	Determinar el título de la propuesta Revisión de fuentes bibliográficas Redacción de la propuesta Diseño de la propuesta	01 de abril al 01 de mayo se terminará con el 100 % de la planificación planteada	Investigadora: Roció Carvajal	Recursos Humanos Internet Computador Textos Contenidos del área Objetos de Aprendizajes	\$20	Marzo 2018
4. Crear y estructurar el aula virtual metafórica	Desarrollo de la propuesta a través del diseño del aula virtual	Diseño y administración del aula virtual metafórica	Investigadora: Roció Carvajal	Humanos Tecnológicos	\$20	Abril 2018

4. Socialización de la propuesta	Difundir la creación del aula virtual metafórica en la institución	Del 01 de mayo al 15 de mayo se tendrá difundida la información con respecto a la creación del aula virtual metafórica	Investigadora Autoridades de la Institución	Recurso Humano y Tecnológico	\$20	Mayo 2018
5. Estructurar el aula virtual metafórica	Desarrollo de la propuesta Socialización de la propuesta	Diseño y administración del aula virtual metafórica	Investigadora: Roció Carvajal	Humanos Tecnológicos	\$20	Abril 2018
6. Seguimiento y evaluación	Consecución de la propuesta	Luego de creada el aula virtual metafórica se procede a monitorear, dar seguimiento y evaluar su implementación por los docentes del área de Lengua y Literatura	Investigadora: Roció Carvajal Docente del área de lengua y Literatura Personal Directivo	Humanos Tecnológicos	\$20	15 de abril 15 de mayo 2018

Tabla 20. Modelo Operativo

Fuente: Carvajal, (2018).

6.10 Administración

Nº	Responsable	Funciones	Actividad
1.	Roció Carvajal	Diseñadora del Aula Virtual Metafórica	Planificación Diseño del aula virtual metafórica Administradora del aula Socialización de la propuesta
2.	Docente	Facilitadores del proceso	Responsables de la ejecución de la propuesta
3.	Director de la Institución	Monitoreo	Supervisar la consecución de la propuesta
4	Roció Carvajal	Capacitadora	Capacitar en administración del aula virtual metafórica Desarrollo de mesas de trabajo Orienta en el manejo del aula virtual metafórica

Tabla 21. Administración de la Propuesta.

Fuente: Carvajal, (2018).

6.11 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La evaluación de la ejecución la propuesta se llevará a cabo por el monitoreo en el diseño y administración del aula virtual. Lo que se describe a continuación:

Preguntas Básicas	Explicación
¿Qué evaluar?	Uso del aula virtual metafórica. Planificación Procedimientos y contenidos de las actividades
¿Por qué evaluar?	Para determinar las debilidades, así como las fortalezas inherentes a la propia herramienta, corrigiendo las fallas o errores que se presenten. Mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje.

¿Para qué evaluar?	Para detectar las habilidades y capacidades del docente en la administración del aula virtual metafórica. A los estudiantes en su desempeño en el aula virtual y la adquisición de conocimiento en Lengua y Literatura a través de los contenidos que se planifican para el reforzamiento y apoyo del aprendizaje, en la mejora del proceso educativo Realizar seguimiento a la propuesta en virtud a fortalecerla.
¿Con qué criterios evaluar?	Pertinencia, coherencia, planificación de los contenidos Efectividad, eficiencia, eficacia, otros. En el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje.
Indicadores	Cuantitativos: Proceso enseñanza/aprendizaje Cualitativos: Administración del aula virtual metafórica.
¿Quién evalúa?	Directivo, Docentes
¿Cuándo evaluar?	En diferentes periodos una vez que se ejecute la propuesta.
¿Cómo evaluar?	Con la observación y el registro de lo observado. Pruebas, cuestionarios, otros.
Fuentes de Información	Con la planificación de los contenidos. Trabajo en el aula virtual
¿Con qué evaluar?	Observación, rubricas, cuestionarios, otros instrumentos.

Tabla 22. Previsión de la Evaluación

Fuente: Carvajal, (2018).

Bibliografía

- Dávila . (2013). *Análisis, Diseño e Implementación De un Sistema de Aula Virtual para Capacitación de Personal en la Empresa UnderMedia S.A.*
- Abero, L. B. (2015). Investigación Educativa: Abriendo puertas al conocimiento. CLACSO. *CLACSO*, 1-15.
- Alexander, P. C., & Vargas Merchan , B. . (2015).
- Almenara, J. (2009). *Tendencias para el aprendizaje digital: de los contenidos cerrados*. Sevilla.
- Arceo, F., & Rojas, G. &. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. España : McGraw Hill.
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución del Ecuador*. Ecuador: Lexis.
- Balash, M., Bonet, J., Callén, B., Guarderas, P., & Gutiérrez, P. y. (2015). Investigación Crítica: Desafíos y Posibilidades. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 129-144.
- Bautista, M., & Martínez, A. e. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicacion para mejora el alcance academico. *Ciencia y Tecnologia*, 183-194.
- Bombini, G. (2016). Programas de lectura, prácticas de escritura y educación literaria. *Lenguaje y Textos* , 1-18.
- Borda, M., & Tuesca, R. y. (2013). *Métodos cuantitativos*. Barranquilla- Colombia: Universidad del Norte.
- Cabañas, J. y. (2015). *Aulas virtuales como herramienta de apoyo educativo*. Lima, Perú: Iniversidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Cabañas, J. y. (2015). *Aulas virtuales como herramienta de apoyo educativo* . Lima, Perú : Iniversidad Nacional Mayor de San Marcos .
- Cabero, J. &. (2014). Miradas sobre la formación del profesorado en tecnologías de información y comunicación (TIC). *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 1-12.

- Cabero, J. (2012). Tendencias para el aprendizaje digital: de los contenidos cerrados al diseño de materiales centrado en las actividades. El Proyecto Dipro 2.0. *RED. Revista de Educación a Distancia.*, 1-27.
- Cabero, J. (2015). Entornos Personales de Aprendizaje (PLE): valoración educativa a través de expertos. *Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela.*, 7-19.
- Cabero, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Tecnología, Ciencia y Educación*, 19-27.
- Cabrera, B. (2017). Propuesta de un programa de formación de tutores para el desarrollo de habilidades tutoriales en alumnos de Educación. . *Ciencia y Tecnología* , 161-178.
- Cacheiro, M., & Sánchez, C. &. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Madrid : Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Cardozo, H. (2011). *TIC en el aula: materiales, medios y tecnología educativa*. HIDALGO.
- Careaga, G. (2016). El análisis de libros de texto: una estrategia metodológica en la formación de los profesionales de la educación. *Revista Complutense de Educación.*, 1-20.
- Carranca, E. (2018). *La Metaforización en el Proceso del Aprendizaje*. Ambato, Ecuador : Universidad Técnica de Ambato- Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación- Maestría en Informática Educativa .
- Castellanos. (2011).
- Castro, S. y. (2017). ¿Es la Tecnología Útil en la Educación?. *Revista de Investigación* , 1-8.
- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Bogotá: Biblioteca Electrónica de la Universidad Nacional de Colombia.
- Cegarra, J. (2015). *Metodología de la investigación científica*. Argentina : ISE.
- Cela, J., González, V., Esteve, F., & González, J. &. (2017). El docente en la sociedad digital: una propuesta basada en la pedagogía transformativa y en la tecnología avanzada. *El docente en la sociedad digital: una propuesta basada en la pedagogía* *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 1-21.

- Cerón, C. (2015). Diseño de material educativo para la capacitación docente en Educación Media Superior. . *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* , 7-19.
- Choza, J. (2015). Filosofía del arte y la comunicación. Teoría del interfaz. *Thémata.*, 1-12.
- Clark, R. &. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Coll, C. (2014). *Los aprendizajes básicos imprescindibles en el proceso de ajuste del currículo y de los estándares de aprendizaje de la EGB y del BGU*. Ecuador: Min Educ de Ecuador.
- Corona, J. (2014). *Gestión en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (GEVEA)*. Barinas, Venezuela : UNELLEZ .
- Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información . (2013).
- Curriculo. (2016). *M. d. Currículo Educación Inicial 2014*. Ecuador: MEC.
- Da Rocha, A. (2015). Tipos de aulas virtuales según su diseño y tecnologías y socios. . *Educacion y tecnología* , 1-9.
- Demonte, V. (. (2016). Parámetros y variación en la interfaz léxico-sintaxis. . *Perspectivas de sintaxis formal*, 391-430.
- Díaz, A. L. (2016). Propuestas de trabajo innovadoras y colaborativas e-learning 2.0 como demanda de la sociedad del conocimiento. . *Estudios sobre Educación*, 141-159.
- Díaz, V. &. (2015). Del e-Learning al e-PLÉ: renovando viejos modelos de enseñanza. *Campus Virtuales* , 120-128.
- Duran, D. (2014). *Aprenseñar. Evidencias e implicaciones educativas de aprender enseñando*. Madrid, España: Narcea.
- Escorcía, L. &. (2015). Tendencias de uso de las TIC en el contexto escolar a partir de las experiencias de los docentes. . *Educación y educadores*, 1-18.
- Espinoza, A., & Antelo, M. &. (2015). Práctica docente: su contexto de aprendizaje. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 215-224.

- Euler, D. (2015). Mejorar las competencias docentes del profesorado, es necesario, ¡pero la innovación sostenible requiere algo más! *Educar. Educere*, 51(1), 149-165.
- Fariña, E. G. (2015). ¿Qué uso hacen de las aulas virtuales los docentes en los primeros años educativos? *Revista de Educación a Distancia*, 28-35.
- Fernandez. (2011).
- Gamiz, V. (2013). *Entornos Virtuales para la Formación Práctica de Estudiantes de Educación: Implementación, Experimentación y Evaluación de la Plataforma AULAWEB*. Granada.
- García. (2011).
- García, G. (2016). *Investigación comercial*. Madrid-España: Edit. ESIC.
- García, J. (2017). *Publicación de productos editoriales multimedia*. . España: ARGN0110. IC Editorial.
- García, M. (2017). Funciones de las herramientas multimedia interactivas para la enseñanza en educación preescolar. *Praxis*, 17-24.
- Gimeno. (2010).
- Girola, L. (2015). Nuevos enfoques teóricos en la investigación social: hacia el pluralismo. *Sociológica México*, 1-17.
- Gómez, D., & García, F. &. (2014). Analítica Visual en E-Learning . *El profesional de la información*, 1-23.
- González Olmedo, G. (2001). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. La Habana: Félix Varela.
- González, I. (2014). *El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula*.
- Gualsaquí, L. (2016). *La aplicación de las TIC en el Proceso de enseñanza-aprendizaje de los/as estudiantes de la Escuela de Educación General Básica "Joseph Matías de Villalva" de la Parroquia Emilio María Terán del Cantón Pillaro, Provincia de Tungurahua*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Guerra, G. (2002). *La educación de segundo nivel frente al siglo XXI*. Costa Rica: Colección de libros y material educativo IICA.

- Guerrero, D. &. (2015). Uso de los tutoriales inteligentes en los procesos formativos universitarios contemporáneos. . *Santiago* , 230-236.
- Guevara, C., & Botero, T. &. (2015). Una revisión a los niveles de interactividad de los contenidos digitales. . *Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE*, 469-473.
- Hansson, E., Svensson, P., Strandberg, E., & Troein, M. y. (2014). Fiabilidad entre evaluadores y acuerdo de rúbricas para la evaluación de la escritura científica. *Educación* ,. *Educere*, 4(1), 12-17.
- Harassi, T. (1993). *Las Estrategias de enseñanza*. Londres.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.
- Hernández y Romero, S. (2012). *Tecnologías Educativas*. Caracas, Venezuela: Cuenaca.
- Hernández, A. C. (Noviembre de 2009). Estrategias didácticas en la formación de docentes. pág. 12.
- Hernández, A., Ramos, M., Placencia, B., Ganchozo, B., Quimis, A., & Moreno, L. (2018). *Metodología de la Investigación Científica*. España: Área de Innovación y Desarrollo S.L.
- Hernández, E. (2015). *Manual de Estadística Handbook of Statistics*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Hernández, E., Cabrera, R., & Fernández, A. (2002). *Metodología de la investigación educativa*. La habana: Felix Varela.
- Hernández, I., & Recalde, M. y. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. (C. Universidad de Caldas Manizales, Ed.) *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73-94.
- Hernández, N., & González, M. &. (2014). La planificación del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. . *Comunicar*, 21-42.
- Hernández, R., & Fernández, C. y. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Mc Graw Hill-Education.

- Hernández, R., & Fernández, C. y. (2014). *Metodología de la Investigación* . Mexico : Mc Graw Hill-Education.
- Hernández, R., & Fernández, C. y. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Mc Graw Hill-Education.
- Herrera, J. (2015). Las teorías de aprendizaje y la formación de herramientas técnicas. *Revista de Educación a Distancia*, 34-42.
- Herrera, J. L. (2013). *los recursos didácticos y el manejo de las Tics en los procesos de aprendizaje en la escuela de Lenguas y Lingüística de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil*. Guayaquil- Ecuador: Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de de la Educación de la Universidad de Guayaquil.
- Hilario, A. (2014). *De los métodos didácticos tradicionales a los métodos europeos: experiencias de la asignatura piloto de Catalogación Descriptiva: En Experiencias de Innovación Docente Universitaria*. España: Universidad de Salamanca.
- Hinojosa, A. (2014). *De los métodos didácticos tradicionales a los métodos europeos: experiencias de la asignatura piloto de Catalogación Descriptiva: En Experiencias de Innovación Docente Universitaria*. Salamanca-España: Universidad de Salamanca.
- Hurtado, J. (2014). *Metodología d el aInvestigacion: Guia para la comprension holistica de la ciencia*. Venezuela: Quiron.
- Hurtado, J. (2014). *Metodología d el aInvestigacion: Guia para la comprension holistica de la ciencia*. Venezuela: Quiron.
- Iglesias, E. (2014). *Metodologia de la Investigacion Cientifica*. Argentina: Coleccion Universidad: NOVEDUC.
- Iglesias, E. (2014). *Metodologia de la Investigacion Cientifica*. Argentina: Coleccion Universidad: NOVEDUC.
- Jaramillo, L. y. (2015). La metáfora del no-lugar. . *Luna Azul* , 75-85.
- Jaureguiberry. (2012).
- Jimenez, D. (15 de 05 de 2013). *djimene.blogspot.com*. Obtenido de http://djimene.blogspot.com/2013_05_01_archive.html

- Jiménez, J. C. (2013, Agosto 10). Las estrategias en el proceso educativo. 22.
- joacosta. (2010). *PASOS PARA EL DISEÑO DE TAREAS / PROYECTOS DE*. Share Alike.
- León, B. (2014). Determinantes en la eficacia del aprendizaje cooperativo. Una experiencia en el EEES. *Revista de Investigación Educativa*, 32(2), 411-424.
- Leutner, D. (2014). Motivación y emoción como mediadores en el aprendizaje multimedia. *Aprendizaje e Instrucción*, 149-155.
- Llorente, M., & Barroso, J. &. (2015). Las tecnologías de la información y la comunicación: principios para su aplicación, integración y selección educativa. . *Nuevos retos en tecnología educativa*, 41-67.
- Loaiza, R. (2014).
- López, A. (2017). *Técnico superior sanitario de Radiodiagnóstico*. Castilla-España: Edit. CEP.
- Lora, D. C. (2015). Sistema de Seguridad Basado en una Plataforma Heterogénea Distribuida. Enseñanza y aprendizaje de ingeniería de computadores. *Revista de Experiencias Docentes en Ingeniería de Computadores*, 29-38.
- Lozano, A. (2013). *Empleo del método cognitivista por el docente en el proceso de aprendizaje significativo en el programa a distancia de Daule*. Guayaquil-Ecuador: Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Macas, D. (2016). *Estrategias didácticas innovadoras en el aprendizaje significativo de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Chilla de la Provincia del Oro*. Ambato- Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Manolakis, L. &. (2015). Aulas presenciales y aulas virtuales: Espacios que forman. *Tecnología y Educación*, 1-11.
- Marcelo, C. &. (2015). Aprender con otros en la red. Investigando las evidencias. *Revisata Brasileira de Investigacion en Educación*, 27-61.
- Marcelo, C., Yot, C., & Murillo, P. &. (2016). Actividades de aprendizaje con tecnologías en la universidad.¿ Qué uso hacen los profesores?. Profesorado. . *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 3-20.
- Marqués, P. (2012).

- Marquéz. (2012).
- Martínez, D. &. (2017). Ámbitos de actuación en entornos virtuales de aprendizaje de idiomas: propuesta de una lista de verificación basada en criterios de calidad. *In Innovación docente y uso de las TIC en educación: CD-ROM*, 1-125.
- MASÓ, J. S. (2010). *ENTORNO VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE Y LA*.
- Mauri, T., Onrubia, J., & Coll, C. &. (2016). La calidad de los contenidos educativos reutilizables: diseño, usabilidad y prácticas de uso. *Revista de Educación a Distancia*, 26-42.
- Mayorga, M., & Madrid, D. (2013). *Modelos didácticos y estrategias de enseñanza en el Espacio Europeo de Educación superior*. (Vol. 15). España: PARCEA.
- Medina A., D. I. (2014). *Fronteras en la investigación didáctica*. Madrid-España: Editorial de la Universidad Nacional de Educación a distancia.
- Medrano, C. &. (2018). El modelo constructivista y los objetos de aprendizaje en el estudio de las probabilidades en educación general básica superior. *Revista Experiencias*, 1-11.
- Mellado, L., Montaña, J., & Luengo, M. &. (2017). Evolución de los modelos docentes personales, a través de la metáfora, de futuros profesores de Orientación Educativa de Secundaria. *Revista mexicana de investigación educativa*, 367-398.
- Merzero, A., & Ordoñana, J. &. (2017). El aprendizaje de la técnica vocal: Contribución de la metáfora y la imagen. . *Temps d'Educatió*, 183-202.
- Ministerio de Educación. (2012). *Acuerdo Ministerial 0357-12*. Quito, Ecuador: ME.
- Ministerio de Educacion. (2014).
- Moggia, D. (2017). El Modelo Constructivista Integrativo: Una Nueva Propuesta. . *Revista de Psicoterapia*, 125-147.
- Mominó, J. &. (2013). El impacto de las TIC en la educación. Más allá de las promesas. . *Editorial UOC*, 12-26.
- Monroy, F., Hernandez, F., & Martinez, P. (2014). Enfoques de enseñanza de estudiantes en formación pedagógica. Un estudio exploratorio. *REOP, Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 25(3), 90-105.

- Montenegro-Velandia, W. (2016). Estrategias y metodologías didácticas, una mirada desde su aplicación en los programas. *Educación y Educadores*, 19(2), 205-220.
- Montoya, M. &. (2012). Movimiento educativo abierto. *Virtualis*, 1-13.
- Montoya, M. &. (2016). Movimiento educativo abierto. *Virtualis* , 1-13.
- Morgado, E., Peñalvo, F., & Ortuño, R. &. (2015). Desarrollo de competencias a través de objetos de aprendizaje. . *Revista de Educación a Distancia*, 36-53.
- Muntaner, J. (2017). Prácticas inclusivas en el aula ordinaria. *Educación Inclusiva*, 7(1), 87-114.
- Murillo, F., & Román, M. y. (2016). Plataformas Moodle y su implementación para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje . *EPAA: Education policy analysis archives*, 1-76.
- Nacional, A. (2003). *Código de la Niñez y la Adolescencia* . Ecuador: Asamblea Nacional.
- Narváez, P. &. (2017). La informática en educación: hacia un contexto tecnológico en Ecuador. *Educación y Tecnología* , 89-92.
- Navarro, R. E. (2003). *EL RENDIMIENTO ACADÉMICO*:.
- Nieto, M. &. (2016). Los Entornos Personales de Aprendizaje para la Formación Profesional: El caso de Genially Stetic. In Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*, 2659-2666.
- Nogales, Á. F. (2004). *Investigación y técnicas de educación*. España: ESIC Editorial,.
- Núñez, M. P. (2003). *La formación del profesorado de lengua y literatura: el difícil camino de la innovación*. México.
- Ñaupas, H., & Mejía, E. y. (2014). *Metodología de la investigación, cuantitativa y cualitativa*. Colombia: De la U.
- Ortega, R., Rodríguez, F., Mejía, M., López, M., & Gutierrez D. y Montes, F. (2014). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje y su importancia en el entorno educativo*. Red Durango de Investigadores Educativos A.C.

- Ortiz, J. &. (2015). Desarrollo de Competencias de Colaboración en línea en Educación Superior. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 2007-19.
- Padilla, M. y. (2017). *Implementación de recursos didácticos basados en las tic para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje del bloque: literatura en la asignatura de lengua y literatura del quinto grado de educación general básica* . Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Palacios, P. (2013). Beneficios socio - económicos de la integración educativa de Ecuador., (pág. 12). Guayaquil.
- Palela, S. y. (2013). *Metodología de la investigación cualitativa*. Caracas, Venezuela: FEDUPEL.
- Palela, S. y. (2013). *Metodología de la investigación cualitativa*. Caracas, Venezuela: FEDUPEL.
- Paredes, A. (2015). *Teorías del aprendizaje* . Perú : Santillana .
- Peña, M. (2016). Evaluación de un programa de fortalecimiento del aprendizaje basado en el uso de las TIC en el contexto ecuatoriano. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 1-14.
- Peña, M. O. (2014).
- Pérez, A. (2015). La Metàfora, el Aprendizaje y las Neurociencias. *Anuario Humanitas*, 1-42.
- Perez, C. (2011).
- Pin, K. y. (2016). *Incidencias de las estrategias metodológicas en la calidad del rendimiento escolar de los estudiantes*. Guayaquil- Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Porter, M. E. (2009). *Ser Competitivo*. Barcelona: Deusto.
- Quevedo, L. (2017). Las nuevas herramientas educativas tecnolológicas utilizadas para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de educación general básica media.
- Quijada, J. (2015). *Enseñar hoy didáctica básica para profesores*. Madrid, España: Síntesis.

- Quintanilla, M. (2017). *Un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología*. Salamanca : Fondo de Cultura Económica.
- Quiroga, D. (2003). *Modelo matemático para determinar la competitividad de las pymes. Cuadernos de investigación y divulgación*. . Cali: Corporación Universitaria Autónoma e Occidente .
- Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en Psicología*, 9-17.
- Rangel. (2014).
- Requena, B. (2015). *Las TIC y la educación social en el siglo XXI*. . Mexico: EDMETIC.
- Reyes, F., Vera, G., & Colina, E. (2014). Estrategias creativas para promover el aprendizaje significativo en la práctica docente en el aula. . *30(75)*, 55-74.
- Rico, I. M. (2014).
- Rodríguez, M. (2014). *El desarrollo de la investigación doctoral: los momentos de la inv. cualitativa*. Guatemala: Edit. Epoje S.A.
- Rodríguez, W. (2016). Estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula virtual metafórica. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, *55(5)*, 1-28.
- Rojas, C. (2014). Estrategias para el aprendizaje significativo de procesos de fabricación mediante orientación docente. *Opción*, *30(75)*, 92-103.
- Rojas, C., Urdaneta, J., Mata, E., & Guevara, L. (2014). Estrategias para el aprendizaje significativo de procesos de fabricación mediante orientación. *Opción*, *30(75)*, 92-103.
- Romero, M. &. (2014). Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo de las ciencias. *Enseñanza de las Ciencias*, *32(2)*, 101-115.
- Rosario, J. (2015).
- Ruiz, J. (2013). La evaluación de la formación educativa mediante un software especializado. *Historia y Comunicación Social*, 341-352.
- Ruiz, R. (2013). *El Metodo científico y sus etapas*. Mexico: Educere.

- Rus, D. M. (2014). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento*. sc: Marpadal Interactive media S.L.
- Sabino, C. (2013). *El proceso de investigación*. Argentina: LUMEN.
- Sacristán, J. (2013). *Saberes e incertidumbres sobre el currículo. ¿Qué significa el currículum?* Madrid: Moreta.
- Sacristán, J. (2013). *Saberes e incertidumbres sobre el currículo. ¿Qué significa el currículum?* Madrid: Moreta.
- Salinas, J. (2016). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. . *Revista de educación a distancia*, 1-22.
- Salinas, M. (2015). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Argentina : UCA.
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta edición ed.). D.F. México: Mc Graw Hill.
- Sánchez, F. (2018). El trabajo docente mediado con tecnologías de la información y la comunicación en la telesecundaria. Representaciones sociales de profesores/Teaching work mediated with Information and Communication Technologies in Telesecundaria. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 557-579.
- Sánchez, I., & Pulgar, J. y. (2015). Estrategias cognitivas de aprendizaje significativo en estudiantes de tres titulaciones de Ingeniería Civil de la Universidad del Bío-Bío. *Paradigma*, 36(2), 122-145.
- Seco, C. (2015). Metodologías didácticas para la enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales en zonas rurales del municipio de Obando. *Valle del Cauca Sair García Ibarra Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ingeniería y Administración Palmira*.
- Stuart, R. (2013). *El aprendizaje y su función estructural* . CEPAL. Valencia: España: Garceta .
- Suárez, E. (2017). Buenas prácticas en la educación superior virtual a partir de especificaciones de estándares e-Learning. . *Revista EVA*, 13-26.
- Tamayo. (2013). *PLATAFORMAS VIRTUALES COMO RECURSO PARA LA ENSEÑANZA EN LA UNIVERSIDAD: ANÁLISIS, EVALUACIÓN Y*

PROPUESTA DE INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DE LA WEB 2.0.
Madrid : Universidad Complutense .

- Tamayo, C. F. (2013).
- Thomsen, M. (2009). *El Plan de educación dinámica*. España: Thomsen Ed. Information.
- Torrano, F. y. (2016). Una aproximación al aprendizaje autorregulado en alumnos de Educación Secundaria. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 97-115.
- Torres, A. (2016). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. (Piramide, Ed.) *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 18-56.
- Torres-Díaz, J., & Jara, D. V. (2015). Integración de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de educación a distancia*, 1-7.
- Toscano, C. (2013).
- Toscano, T. (2016). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Actualidad . *Tecnología de la Información y Comunicación*, 1-7.
- Unesco. (2013). Las Tecnologías de la Información y Comunicación. 1-9.
- UNESCO. (2017). La Educación Transforma Vidas. (Autor, Ed.)
- Valda, J. C. (10 de Agosto de 2013). Proceso educativo, planteación, organización, dirección y control institucional. 4(3). Quito, Pichincha, Ecuador: Wordpress.
- Varisco, C. (2012). *Los niveles del aprendizaje*. Madrid: España : LIMUSA.
- Vergnaud, G. (2016). ¿En qué sentido la teoría de los campos conceptuales puede ayudarnos para facilitar aprendizaje significativo? *Investigações em Ensino de Ciências*, 12(2), 285-302.
- Verónica Méndez Ortiz, L. A. (2007). *Tecnología de la*.
- Villarraga, J. (2012, Agosto 10). *Análisis de la Educación*. Quito: Wordpress.
- Vintimilla, E. (2015). *Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica y bachillerato*. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.

- Vintimilla, E. (2015). *Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica y bachillerato*. Cuenca, Ecuador : Universidad de Cuenca .
- Virginia, M. (2014). *Empleo del método problémico que utiliza el docente en el proceso de aprendizaje significativo en el programa a distancia de Daule* . Guayaquil, Ecuador: Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación .
- Yadira. (2015). Incorporacion de las TICS.
- Yáñez, H. (2017). *Desarrollo de un Aula Virtual Metafórica para la Asignatura de Herramientas Informáticas Aplicadas en la Universidad Tecnológica Indoamérica*. Ambato, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* , 1-16.
- Zarzar, C. (2015). *Métodos y pensamiento crítico*. México: Edit. Patria.
- Zeiberg. (2001).

ANEXOS

ANEXO 1. ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA CELIANO MONGE

OBJETIVO: “Desarrollar una estrategia metodológica mediante un entorno virtual metafórico como herramienta de desarrollo académico en el área de Lengua y Literatura”

DATOS INFORMATIVOS:

Lugar: Unidad Educativa Celiano Monge

Encuestador: Maribel Carvajal

Entrevistado: Estudiantes de la Institución

INSTRUCCIONES

- ✓ No colocar su nombre
- ✓ Colocar una x en la opción que usted crea adecuada

PREGUNTAS:

1. ¿Tiene usted conocimiento sobre los entornos virtuales de aprendizaje metafórico?
2. ¿Posee usted experiencia en la utilización de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?
3. ¿Usted ha realizado alguna inscripción en un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?
4. ¿Considera importante que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos deben ser utilizados en el área de Lengua y sean atractivos e interactivos?
5. ¿Cree usted que es importante la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafórica?
6. ¿El material que utiliza y promociona su docente para reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas incluye: (Copias, talleres, imágenes y Videos)?
7. ¿Considera usted didáctico la aplicación de metáforas en las clases?
8. ¿Considera usted que al implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) mejoraría el desarrollo académico?
9. ¿Cree usted que un entorno de aprendizaje virtual (EVA) metafórico facilitaría el acceso a información, tareas y otros recursos?
10. ¿Le gustaría que los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, mismos que permitan la interacción con imágenes y videos, y sean aplicadas en las clases?

ANEXO 2. FORMATO ENCUESTA

ENCUESTA		
El fin de esta encuesta es revelar la importancia de la implementación de la tecnología en el sistema educacional dentro del área de Lenguaje y comunicación en la Unidad Educativa Celiano Monge.		
	RESPUESTAS	
PREGUNTAS	SI	NO
1. ¿Tiene usted conocimiento sobre los entornos virtuales de aprendizaje metafórico?		
2. ¿Posee usted experiencia en la utilización de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?		
3. ¿Usted ha realizado alguna inscripción en un entorno virtual de aprendizaje (EVA) metafórico?		
4. ¿Considera importante que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos deben ser utilizados en el área de Lengua y sean atractivos e interactivos?		
5. ¿Cree usted que es importante la interacción integrada de internet, rúbricas, portafolios, videos, imágenes y foros en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafórica?		
6. ¿El material que utiliza y promociona su docente para reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas incluye: (Copias, talleres, imágenes y Videos)?		
7. ¿Considera usted didáctico la aplicación de metáforas en las clases?		
8. ¿Considera usted que al implementar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) mejoraría el desarrollo académico?		
9. ¿Cree usted que un entorno de aprendizaje virtual (EVA) metafórico facilitaría el acceso a información, tareas y otros recursos?		
10. ¿Le gustaría que los docentes utilicen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) metafóricos, mismos que permitan la interacción con imágenes y videos, y sean aplicadas en las clases?		

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 3. Chi-Tabular

Tabla 23: Chi-Tabular

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880

Fuente: Hernández. (2015)

ANEXO 4. ENCUESTA DE VALIDACIÓN DEL AULA VIRTUAL

1. ¿Considera Usted que el aula virtual es fácil de manejar?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

Poco de acuerdo ()

Desacuerdo ()

Muy desacuerdo ()

2. ¿El aula virtual ayudó en el proceso de enseñanza?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

Poco de acuerdo ()

Desacuerdo ()

Muy desacuerdo ()

3. ¿El aula virtual metafórica le facilitó su proceso de aprendizaje?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

Poco de acuerdo ()

Desacuerdo ()

Muy desacuerdo ()

4. ¿El aula metafórica le permitió aprender con actitud positiva y entusiasmo?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

Poco de acuerdo ()

Desacuerdo ()

Muy desacuerdo ()

5. ¿Cree usted que el aula está diseñada correctamente?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

Poco de acuerdo ()

Desacuerdo ()

Muy desacuerdo ()

6. ¿Cree usted que el aula es de fácil acceso?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

Poco de acuerdo ()

Desacuerdo ()

Muy desacuerdo ()

ANEXO 5. MANUAL DE USO DEL AULA METAFÓRICA

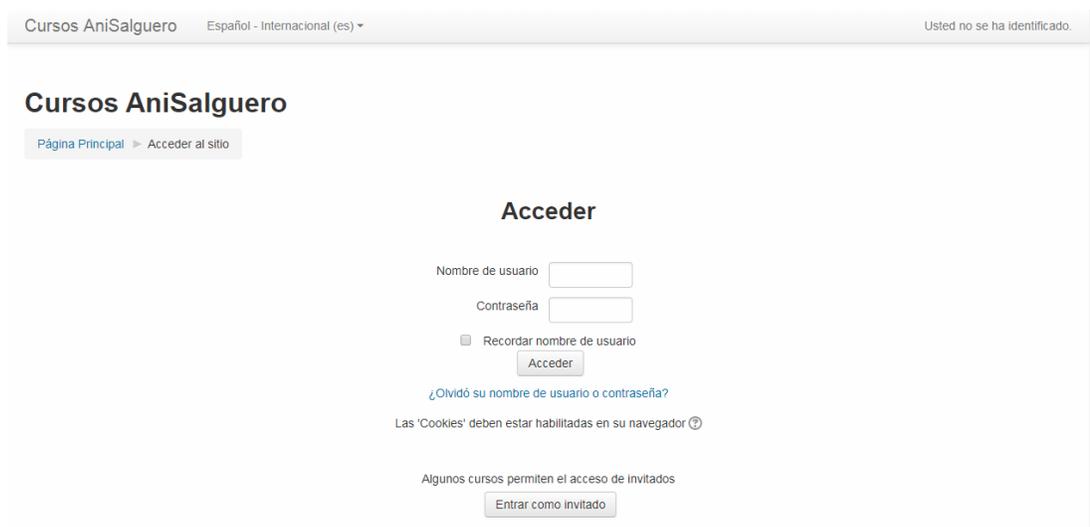
El aula metafórica permite que en el aula virtual el aprendizaje se lo haga de una manera divertida y por descubrimiento, su presentación será más vistosa. Su diseño será por semanas para la materia de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Celiano Monge.

Para lo cual el estudiante, tutor o administrador deben poseer un dispositivo conectado al internet.

Se debe digitar en el navegador la dirección donde se encuentra alojada el aula virtual

<http://anisalguero.com/cursos/login/index.php>

El cual ingresará al sitio donde se encuentra el aula metafórica y le pedirá nombre de usuario y clave



The screenshot shows the login page for 'Cursos AniSalguero'. At the top, there is a navigation bar with 'Cursos AniSalguero' on the left, 'Español - Internacional (es)' in the center, and 'Usted no se ha identificado.' on the right. Below the navigation bar, the page title 'Cursos AniSalguero' is displayed. Underneath the title, there are two links: 'Página Principal' and 'Acceder al sitio'. The main content area is titled 'Acceder' and contains a login form. The form has two input fields: 'Nombre de usuario' and 'Contraseña'. Below these fields is a checkbox labeled 'Recordar nombre de usuario'. A button labeled 'Acceder' is positioned below the checkbox. Below the button, there is a link that says '¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?'. At the bottom of the form, there is a message: 'Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador' with a help icon. Below this message, there is another line of text: 'Algunos cursos permiten el acceso de invitados' and a button labeled 'Entrar como invitado'.

Esta clave y usuario va a ser única y va a pertenecer a un estudiante, tutor o administrador.

Cuando el estudiante ingrese podrá cambiar sus datos donde podrá colocar una foto y detalles de su perfil.

Al ingresar se va a encontrar con una pantalla llamativa donde está distribuida mediante iconos, formando las fases de la metodología PACIE. Cada icono llevará a una nueva pantalla que permitirá realizar actividades y tareas mediante una metáfora, su manejo es sencillo solo se debe dar clic sobre cada uno de ellos.

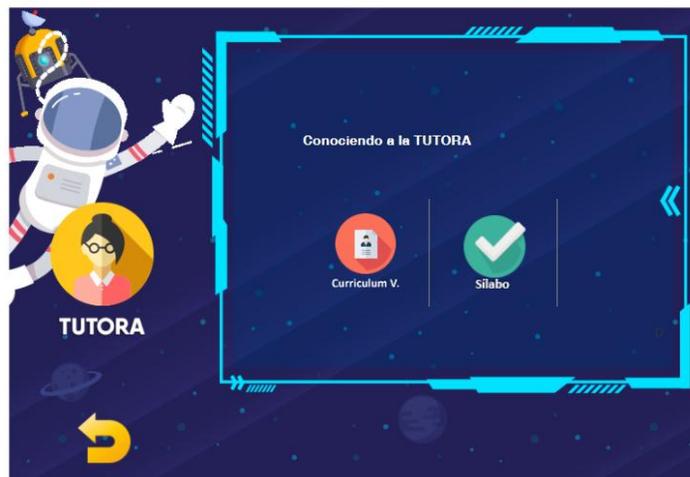
BIENVENIDOS A ESTA AVENTURA ESPACIAL



BLOQUE INICIAL: Orientaciones informativas y pedagógicas

Al dar clic sobre la imagen del docente se abrirá la siguiente pantalla que es el Menú tutor, donde consta de 2 iconos que son Conociendo al tutor, Silabo.

TUTOR



Información general del curso (plan de asignatura, orientaciones generales)

- Conociendo al Docente

En esta sección podrá observar la hoja de vida del tutor, el cual posee contactos, cursos, títulos del docente.

CURRÍCULUM VITAE

CURRÍCULUM VITAE

1. DATOS PERSONALES

APELLIDOS Y NOMBRES: CARVALAL MOROSITA ROCÍO MARIBEL		
CEDULA DE CIUDADANÍA: 0201728632	PROVINCIA: PICHINCHA	
CIUDAD: QUITO	DIRECCIÓN: SANTO TOMÁS 1	
TÉLEFONO FIJO: 3970907	CELULAR: 0980001949	
CORREO ELECTRÓNICO: maribela83@hotmail.com		

N° CUENTA BANCARIA: 2400010202044	AHORROS: <input checked="" type="checkbox"/>
ENTIDAD FINANCIERA: COOPERATIVA SAN JOSÉ	CORRIENTE: <input type="checkbox"/>

2. INSTRUCCIÓN

1 of 2

Última modificación: jueves, 13 de septiembre de 2018, 11:33

- Plan docente (syllabus)

Esta pantalla posee los temas, objetivos a tratar en el curso, esta información se encuentra alojada en slideshare.

PLANIFICACIÓN CURRICULAR DEL CURSO

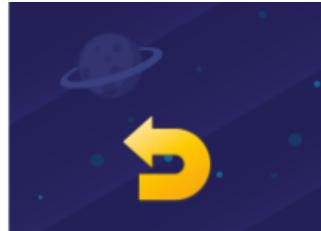
The screenshot displays a digital interface for a curriculum plan. On the left, there is a 'TUTORA' icon featuring a woman's face. Below it is a yellow arrow icon pointing right. The main content is a document viewer showing the 'PLANIFICACIÓN CURRICULAR DEL CURSO' for 'UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA "CELIANO MONTE"'. The document includes a table with the following data:

UNIDAD EDUCATIVA	"CELIANO MONTE"	Asignatura	LENGUA Y LITERATURA
Paralelo	LIC. MARIBEL CARRASCO	Mód. Educativo	ENS. SUPERIOR
AÑO / CURSO	SEGUNDO		
Modalidad	PRESENCIAL		
Horario de clase semanal	2 h	Total de horas	48 h
Fecha actualizada	2017-2018		

Below the table, there is a section titled 'Objetivos Generales' with several bullet points. At the bottom of the document viewer, there is a navigation bar with a back arrow, '1 of 8', and a forward arrow.

Última modificación: miércoles, 7 de noviembre de 2018, 10:55

Para volver al curso se debe dar clic sobre la flecha, esta imagen se encontrará como un icono estándar en todo el curso.



Al culminar cada bloque aparece el siguiente icono con una metáfora el cual guía o sugiere que puede continuar con el siguiente bloque.

Desde el centro de mando te guiamos.

Este espacio es netamente Técnico, aquí podrás colocar cualquier pregunta o inquietud que tengas sobre cómo realizar tareas que no puedas hacer, todos estaremos prestos a colaborar contigo, siéntete

- **Chat**

En esta sección el estudiante podrá participar con temas relacionados a la materia como también en el ámbito social, esta sección es de relajamiento.

CHAT

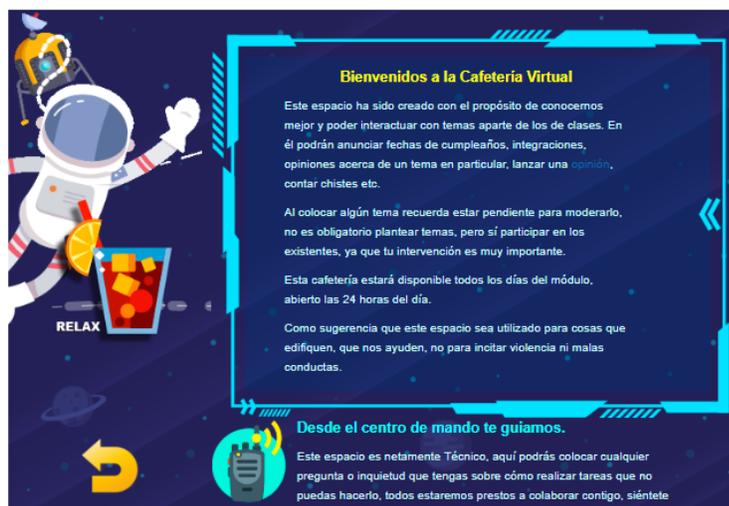


Comunicación informal entre los integrantes del aula

- **Cafetería**

Esta sección servirá para dar indicaciones a los estudiantes, como también para que los estudiantes realicen consultas, es la parte formal del curso.

CAFETERÍA VIRTUAL

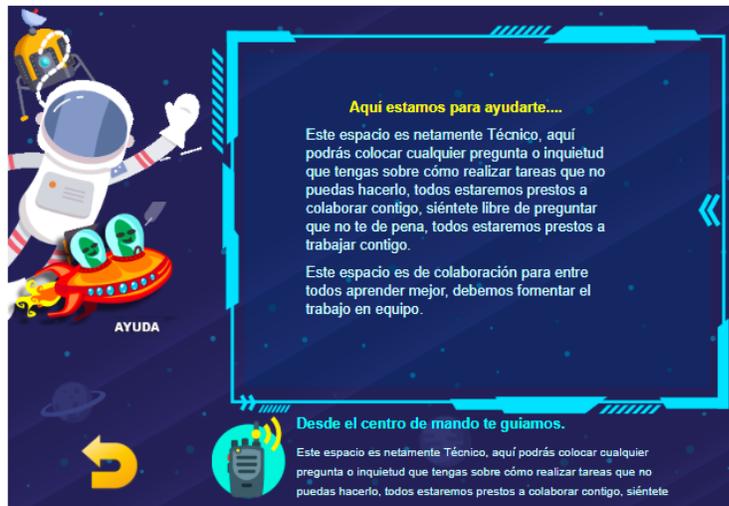


Añadir un nuevo tema de discusión

- **Novedades**

Este foro permite desarrollar preguntas, consultas de ayuda.

AYUDA

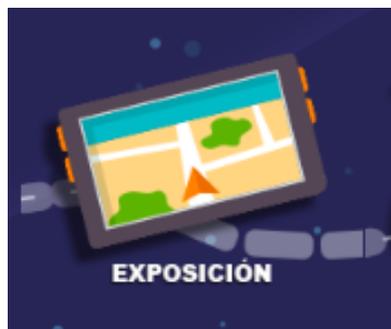


BLOQUE ACADÉMICO: Construcción del cocimiento

Esta fase permite desarrollar el conocimiento mediante el uso de tareas, actividades, información que forman parte del silabus de la materia.

Exposición

Dar clic sobre el icono de Exposición



En esta sección encontrara una pantalla en la cual consta de 4 iconos que representan al bloque de Lengua y Cultura, bloque de Literatura, bloque de Lectura, bloque de Escritura y bloque de comunicación oral.

EXPOSICION



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 15:52

Se debe dar clic sobre cada uno de los iconos; Al dar clic sobre el icono de Lengua y cultura, aparecerá la siguiente pantalla.

CONTENIDO - LENGUA Y CULTURA

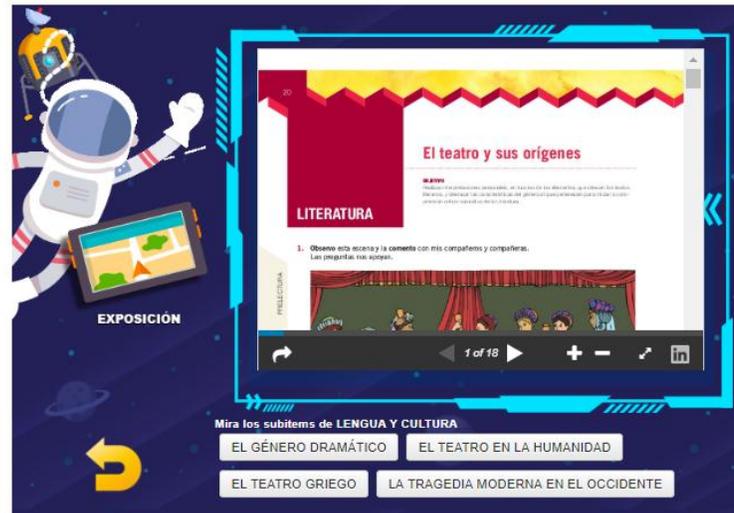


Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 14:21

Cada icono representa información para adquirir el conocimiento. Así como también en la parte inferior se puede visualizar el submenú de cada bloque.

Al dar clic sobre el icono de Literatura, aparecerá la siguiente pantalla.

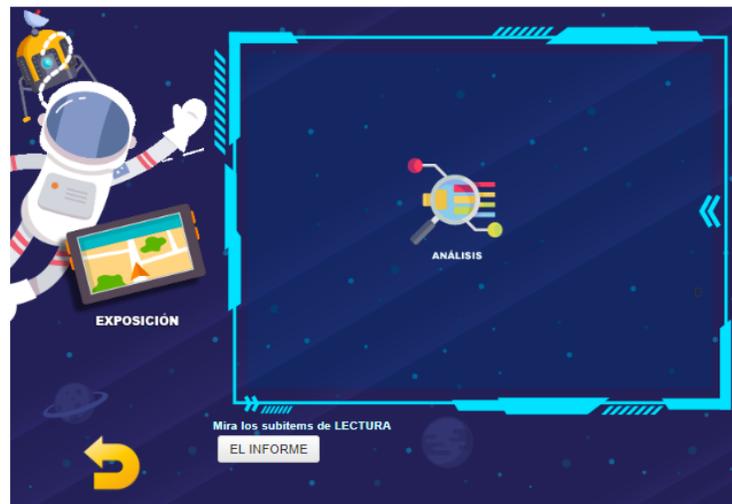
LITERATURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 14:22

Al dar clic sobre el icono de Lectura, aparecerá la siguiente pantalla.

LECTURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 14:24

Al dar clic sobre el icono de Escritura, aparecerá la siguiente pantalla.

ESCRITURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 14:25

Al dar clic sobre el icono de Comunicación oral, aparecerá la siguiente pantalla.

COMUNICACIÓN ORAL



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 14:27

Se debe dar clic sobre cada uno de los iconos para que se muestre la información. Al dar clic en la flecha se regresará al sub menú y al menú principal.

REBOTE

Dar clic en el icono de Rebote para acceder a su submenú.



En la siguiente pantalla se puede observar el menú de la sección Rebote



Al dar clic sobre los iconos de Lengua y cultura, Literatura, Lectura, Escritura, Comunicación Oral, aparecerán las siguientes pantallas las cuales poseen 3 iconos que son:

- ¿Cuánto sabes?
- Glosario
- Evaluación

Al dar clic sobre el icono de Lengua y cultura, aparecerá la siguiente pantalla

REBOTE LENGUA Y CULTURA



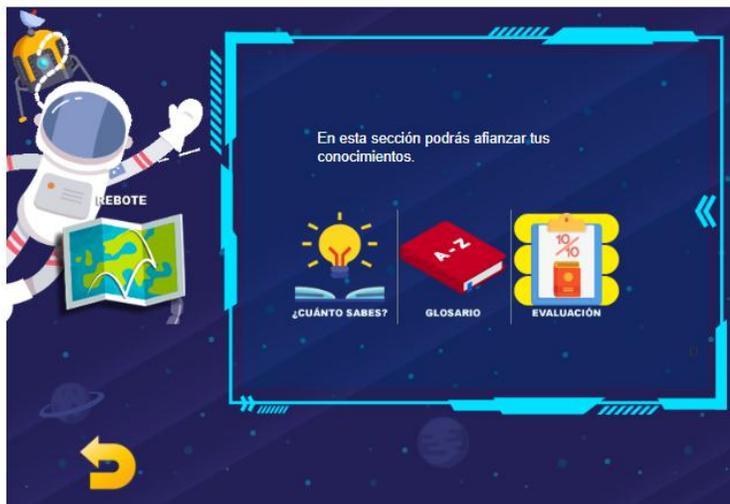
Al dar clic sobre el icono de Literatura, aparecerá la siguiente pantalla

REBOTE LITERATURA



Al dar clic sobre el icono de Lectura, aparecerá la siguiente pantalla.

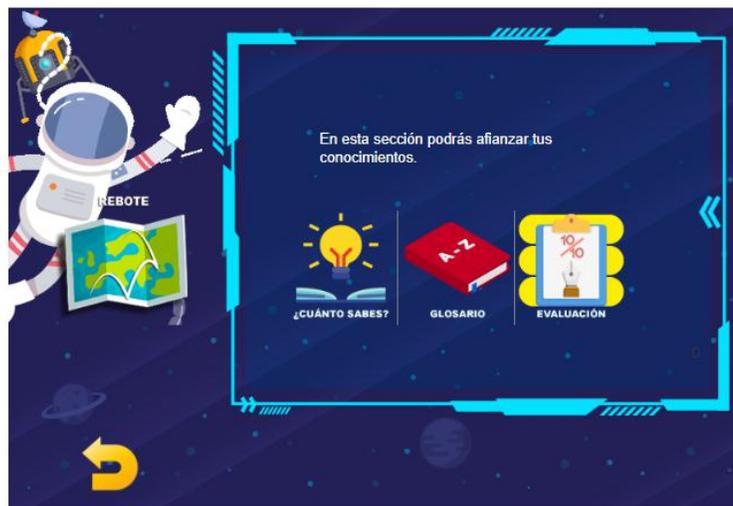
REBOTE LECTURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 14:33

Al dar clic sobre el icono de Escritura, aparecerá la siguiente pantalla.

REBOTE ESCRITURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 14:34

Al dar clic sobre el icono de Comunicación Oral, aparecerá la siguiente pantalla.

REBOTE COMUNICACIÓN ORAL



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 14:35

TAREAS

Se debe dar clic en el icono Tareas



Se abrirá la siguiente pantalla de tarea

MENÚ TAREA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 15:56

Cada icono del menú tareas posee un link a las tareas de cada Bloque como se muestra en la siguiente pantalla

Al dar clic en el bloque de Lengua y cultura aparece la siguiente pantalla con sus tareas correspondientes:

- Lluvia de ideas
- Collage

TAREA - LENGUA Y CULTURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 11:50

Al dar clic en el bloque de Literatura aparece la siguiente pantalla con sus tareas correspondientes:

- Resumen
- Mapa conceptual
- Esquema
- Guión

TAREA - LITERATURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 12:07

Al dar clic en el bloque de Lectura aparece la siguiente pantalla con sus tareas correspondientes:

- Análisis

TAREA - LECTURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 12:08

Al dar clic en el bloque de Escritura aparece la siguiente pantalla con sus tareas correspondientes:

- Crear oraciones
- Esquema
- Informe

TAREA - ESCRITURA



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 12:09

Al dar clic en el bloque de Comunicación oral aparece la siguiente pantalla con sus tareas correspondientes:

- Texto expresivo

TAREA - COMUNICACIÓN ORAL



Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 12:09

EVALUACIÓN

Al finalizar cada bloque el estudiante deberá rendir una evaluación para medir sus conocimientos sobre lo aprendido.

Se deberá dar clic en el siguiente icono.



BLOQUE DE CIERRE:

Dar clic sobre el siguiente icono.

- Queremos tu opinión

OPINIÓN



- Encuesta

ENCUESTA

AULA VIRTUAL METAFÓRICA

*Obligatorio

1.- ¿Usted cree que el aula virtual es fácil de manejar?

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

2.- ¿El aula virtual ayudó en el proceso de enseñanza?

- Despedida

DESPEDIDA



FLAMANTES ESTUDIANTES VIRTUALES

Quiero felicitar públicamente a todos ustedes por ese trabajo arduo, tenaz y valiente que emprendieron y que hoy por hoy, culmina con éxito. Mis más sinceros agradecimientos por haberme permitido compartir este pequeño rincón virtual, con ustedes.

Mil gracias y hasta una próxima oportunidad.- Cuéntanos todas tus opiniones con referencia al curso; cómo fue tu experiencia, que tal las tareas, cómo te sentiste, escribe tus impresiones. Para colocar tu criterio presiona clic izquierdo en el botón agregar un nuevo tema de discusión aquí, en la ventana que se visualiza, en la sección asunto coloca o escribe el tema principal sobre el cual deseas tratar y envía al foro.

Desde el centro de mando te guiamos.

Este espacio es netamente Técnico, aquí podrás colocar cualquier pregunta o inquietud que tengas sobre cómo realizar tareas que no puedas hacerlo, todos estaremos prestos a colaborar contigo, siéntete

- **La graduación**

GRADUACIÓN



Felicitaciones... si completaste las tareas de este módulo y tu evaluación en cada bloque es "aprobado", entonces ya aparecerás en la lista de graduados de este curso: de **LENGUA Y LITERATURA**. A continuación, la lista de los estudiantes, casi expertos, que aprobaron el módulo:

1.
2.
3.
4.
5.

Desde el centro de mando te guiamos.

Este espacio es netamente Técnico, aquí podrás colocar cualquier pregunta o inquietud que tengas sobre cómo realizar tareas que no puedas hacerlo, todos estaremos prestos a colaborar contigo, siéntete

Última modificación: martes, 30 de octubre de 2018, 16:00

Quito, 15 de Enero de 2018

Magister

Mónica Soriano

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CELIANO MONGE”

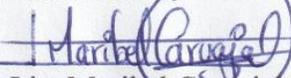
Presente;

De mi consideración:

Yo, ROCÍO MARIBEL CARVAJAL MOPOSITA, estudiante de la Maestría en Informática Educativa de la Universidad Técnica de Ambato, me permito solicitar a usted me autorice realizar el trabajo de investigación con el tema denominado **“ENTORNO VIRTUAL METAFÓRICO COMO HERRAMIENTA DE DESARROLLO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”**; trabajo que se lo realizará con los **estudiantes de Décimo EGB de esta prestigiosa Institución.**

Por la favorable atención que brinde a la presente, agradezco y suscribo

Atentamente,



Lic. Maribel Carvajal Moposita.

CC. 020177602



Autorizado
Mónica Soriano
15-01-2018