



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA
MODALIDAD PRESENCIAL

**Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Licenciada
en Ciencias de la Educación, mención en Psicopedagogía**

TEMA:

“ENTORNO VIRTUAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS
ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTÓBAL
COLÓN EN EL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL COVID-19”

AUTORA: Núñez Jijón Lisseth Estefanía

TUTOR: Lic. María Belén Morales, Mg.

Ambato – Ecuador

2021

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, Lic. María Belén Morales, Mg, C.I. 0603857368, en mi calidad de Tutor del trabajo de graduación o Titulación, sobre el tema: **“ENTORNO VIRTUAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTÓBAL COLÓN EN EL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL COVID-19”** de la alumna Lisseth Estefanía Núñez Jijón, estudiante de la carrera de Psicopedagogía, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, Julio de 2021

EL TUTOR

.....

Lic. María Belén Morales, Mg.

C.C.: 0603857368

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Lisseth Estefanía Núñez Jijón con CI. 0550427231, mediante el presente trabajo de titulación con el tema: **“ENTORNO VIRTUAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTÓBAL COLÓN EN EL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL COVID-19”**, dejo constancia que la investigación está basada en la experiencia profesional obtenida durante la carrera, combinando con revisiones bibliográficas, análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, como autora de este trabajo de investigación.

Ambato, Julio de 2021

LA AUTORA



Lisseth Estefanía Núñez Jijón

C.I. 0550427231

DERECHOS DE AUTOR

Yo; Lisseth Estefanía Núñez Jijón, con CI: 0550427231, autorizo parte de la reproducción de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utiliza con fines de lucro. Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, Julio de 2021

LA AUTORA



Lisseth Estefanía Núñez Jijón

C.I. 0550427231

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificaciones del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el Tema: **“ENTORNO VIRTUAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTÓBAL COLÓN EN EL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL COVID-19”**, presentado por la señorita con CI.0550427231, estudiante de la carrera de Psicopedagogía, una vez revisado el proyecto de investigación se APRUEBA en razón que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamento. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, Julio de 2021

Para constancia firman

Psc. Carolina Manzano Vinuesa MSc.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

C.C.: 1804312500

Psc.Edu. Paulina Ruiz López Mg.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

C.C.: 1802953479

DEDICATORIA

Dedico mi proyecto de investigación final con mucho amor a mi madre Yolanda Jijón ya que fue el pilar fundamental de mi formación educativa, quien creyó en mí y me apoyo incondicionalmente, dedico su vida a educarme y formar una persona de bien brindándome sus consejos y apoyo moral.

También quiero dedicar a mis abuelitos, hermanos, tíos, amigos y familiares más cercanos que me acompañaron en el transcurso de mi formación motivándome y siempre diciéndome palabras de aliento para continuar y poder culminar con este proceso.

Lisseth Estefanía Núñez Jijón

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por darme la fortaleza y la sabiduría para culminar con mi objetivo planteado brindándoles alegría y orgullo a mis familiares especialmente a mi madre ya que sin su apoyo no lo hubiera logrado.

A la Lic. María Belén Morales, Mg. por su apoyo incondicional, paciencia y por compartir sus conocimientos y guiarme en el desarrollo de mi tesis. De igual manera a todos los docentes de la Universidad Técnica de Ambato que han compartido sus conocimientos y han formado a una buena profesional.

Gracias a todos!

Lisseth Estefanía Núñez Jijón

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1 Antecedentes Investigativos	1
1.2 Descripción del cumplimiento de los objetivos	6
1.3. Fundamentación Teórica.....	7
CAPITULO II	13
METODOLOGÍA	13
2.1 Materiales.....	13
2.2 Métodos	15
2.3 Modalidad de la investigación	15
2.4 Niveles de Investigación	16
2.5 Población y Muestra	17
2.8 Plan de recolección de la información	18
2.9 Validez y confiabilidad.....	18
2.10 Procesamiento y análisis	19
CAPITULO III.....	20
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	20
3.1.1 Análisis de validez y confiabilidad.....	20
3.1.2 Prueba de fiabilidad	20
3.1.3 Interpretación del cuestionario Aprendizaje Significativo	21
3.1.4 Dimensiones del Aprendizaje Significativo	23
3.3 Verificación de hipótesis	33
3.4 Decisión final	34

CAPITULO IV	36
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	36
4.1 Conclusiones.....	36
4.2 Recomendaciones	37
Referencias Bibliográficas	38
ANEXOS	41
Anexo 1. Cuestionario de Aprendizaje Significativo	41
Anexo 2. Cuestionario de Entornos virtuales	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Baremación del Cuestionario de Aprendizaje Significativo.....	14
Tabla 2: Cuadro de porcentaje de la muestra de población.....	17
Tabla 3: Recolección de la información.....	18
Tabla 4. Alfa de Cronbach del cuestionario de Aprendizaje Significativo.....	18
Tabla 5. Verificación por expertos.....	20
Tabla 6. Niveles Alfa de Cronbach.....	20
Tabla 7. Aprendizaje Significativo.....	21
Tabla 8. Entornos virtuales.....	21
Tabla 9. Dimensión 1 – Trabajo abierto.....	22
Tabla 10. Dimensión 2 – Motivación.....	22
Tabla 11. Dimensión 3 – Medio.....	22
Tabla 12. Dimensión 4 – Creatividad.....	22
Tabla 13. Trabajo abierto.....	23
Tabla 14. Motivación.....	24
Tabla 15. Medio.....	25
Tabla 16. Creatividad.....	26
Tabla 17. Dimensión 1 – Plataforma virtual.....	27
Tabla 18. Dimensión 2 – Evaluaciones.....	27
Tabla 19. Dimensión 3 – Comunicación.....	27
Tabla 20. Plataforma Virtual.....	28
Tabla 21. Evaluación.....	29
Tabla 22. Comunicación.....	30
Tabla 23: Análisis de test Estadísticos.....	31
Tabla 24. Chi – cuadrado.....	33

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1. Trabajo Abierto.....	23
Ilustración 2. Motivación.....	24
Ilustración 3. Medio.....	25
Ilustración 4. Creatividad.....	26
Ilustración 5. Plataforma virtual.....	28
Ilustración 6. Evaluación.....	29
Ilustración 7. Comunicación.....	30

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

TEMA: “ENTORNO VIRTUAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTÓBAL COLÓN EN EL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL COVID-19”

Autora: Lisseth Estefanía Núñez Jijón

Tutor: Lic. María Belén Morales, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación tiene como objetivo de estudio el “Entorno Virtual y el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de Básica Media en la Unidad Educativa Cristóbal Colón en el Cantón Salcedo Durante el Covid-19”, para poder desarrollar el mencionado trabajo se recurrió la utilización de los diferentes métodos que permiten recoger la información para realizar el estudio de las variables propuestas y poder dar el sustento a la investigación. Es por ello que la metodología que se utilizó es de tipo cuali-cuantitativa, con ayuda del uso de investigación de campo y de bibliografía. La muestra que se pudo recopilar en este trabajo son de 31 estudiantes los cuales se les aplicó los dos test creados por la investigadora, el primero el cuestionario de aprendizaje significativo y el otro el cuestionario de entorno virtual. Se logró tener datos reales a través de la aplicación utilizando la aplicación en línea de Google forms, además de esto se creó una guía de estrategias para poder ayudar a los docentes y a los alumnos para poder tener un aprendizaje significativo con el entorno virtual.

Palabras Clave: Aprendizaje Significativo, Entorno virtual, Ausubel, Cuestionario, estrategias, plataformas.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
PSYCHOPEDAGOGY CAREER

SUBJECT: " VIRTUAL ENVIRONMENT AND SIGNIFICANT LEARNING OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN THE CRISTÓBAL COLÓN EDUCATIONAL UNIT IN THE CANTON SALCEDO DURING THE COVID-19".

Author: Lisseth Estefanía Núñez Jijón

Tutor: Lic. María Belén Morales, Mg.

ABSTRACT

The research aims to study the "Virtual Environment and Significant Learning of High School Students in the Cristóbal Colón Educational Unit in the Canton Salcedo During the Covid-19", in order to develop the aforementioned work, the use of the different methods that allow to collect the information to carry out the study of the proposed variables and to be able to support the research. That is why the methodology used is qualitative quantitative, with the help of field research and bibliography. The sample that could be collected in this work is of 31 students who were applied the two tests created by the researcher, the first the meaningful learning questionnaire and the other the virtual environment questionnaire. It was possible to have real data through the application using the Google forms online application, in addition to this, a strategy guide was created to help teachers and students to have meaningful learning with the virtual environment.

KEY WORDS: Meaningful Learning, Virtual environment, Ausubel, Questionnaire, strategies, platforms.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Existen diferentes estudios relacionados con el tema “Entorno virtual y el aprendizaje significativo”, los cuales nos han facilitado recolectar información relevante que permitan conocer cómo se desarrolla el entorno virtual en el aprendizaje significativo por lo que mediante una revisión bibliográfica se han encontrado los siguientes artículos.

En Perú, el autor (Ambrosio, 2017) desarrollo un estudio sobre el “Uso de Plataforma Virtual para el Aprendizaje Significativo del curso Series y Transformadas de los alumnos de la Facultad de Sistemas y Electrónica de la Universidad Tecnológica del Perú” la cual la investigación tuvo como objetivo determinar el aporte de la plataforma virtual “Nimbus” en el aprendizaje significativo, se utilizó organizadores previos que se puso a disposición de la población, los materiales que se utilizaron fueron de tipo introductorio y contextual los cuales fueron presentados antes de cada clase.

Se tomo como población a los estudiantes inscritos en el curso de Series y Transformadas los cuales son 50 alumnos, distribuidos en dos aulas de 25 estudiantes por otra parte el enfoque de esta investigación es cuantitativo debido que representa un conjunto de procesos rigurosos y no se puede saltar ningún paso. Tiene como resultados que el uso de la plataforma virtual “Nimbus” se relaciona positivamente con el aprendizaje significativo con un 95% de confiabilidad.

En México en el estado de Yucatán se analizó sobre el tema “Entorno virtual de aprendizaje: una herramienta de apoyo para la enseñanza de las matemáticas”, esta investigación tuvo como objetivo diseñar un entorno virtual de aprendizaje guiado por la plataforma Moodle la cual sirvió de apoyo para la enseñanza de las matemáticas. Esta investigación toma como muestra el nivel de educación secundaria en el estado de Yucatán, donde se creó un sistema educativo para que los estudiantes puedan captar su atención, motivarlos e interesarlos en el uso de SGA para que así los estudiantes puedan

construir un aprendizaje significativo desarrollando habilidades matemáticas que les permitan continuar mejorando sus conocimientos en grados posteriores. Tras la creación del sistema de gestión de aprendizaje Moodle da como resultado de que es una plataforma virtual abierta y de libre acceso el cual puede ser utilizado gratuitamente con fines educativos y psicopedagógicos, esta puede ser usada en 50 idiomas y les permite crear espacios educativos e innovadores para que los estudiantes puedan captar su atención e interés (Carrillo, 2018).

En 2019, en Venezuela, se investigó acerca de “Implementación de un entorno virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje investigación de la asignatura “Histotecnología III” se observa que la investigación describe la experiencia en la implementación del entorno virtual de aprendizaje con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje-investigación en la carrera de Histotecnología, en el que tuvo un enfoque mixto con un nivel descriptivo con el objetivo de identificar y analizar sus rasgos más importantes, teniendo en cuenta una población de 38 participantes de la asignatura Histotecnología. Por lo que diseñaron un aula virtual analizando el entorno virtual de aprendizaje bajo la supervisión y respaldo de la plataforma Moodle, lo que da como resultado que el 81,5% de los estudiantes estuvieron activos durante todo el semestre en el ingreso a aulas virtuales, visualización y descargas de recursos digitales (Rodríguez & Manaure, 2019).

En Ecuador, se realizó el trabajo de investigación de (Romero, 2019) con el tema “Entornos Virtuales de Aprendizaje y su Rol Innovador en el Proceso de Enseñanza”, esta investigación tuvo como necesidad aplicar estrategias innovadoras para que proporcionen una serie de competencias que puedan fomentar en los estudiantes de manera crítica y reflexiva conocimientos elementales en diferentes ámbitos. Además, los avances con la tecnología son de mucho impacto ya que se pueden crear diferentes plataformas virtuales, por ello pretenden analizar estrategias y metodologías que favorezcan su potencial y un mejor aprendizaje significativo.

El método utilizado en la investigación es cualitativo ya que analizo la realidad abordada donde se creó una encuesta la misma que fue aplicada a 100 estudiantes que cursan bachillerato en la Unidad Educativa Ambato, pretendiendo describir actitudes de

estudiantes al utilizar aulas virtuales. Como resultado tras la encuesta aplicada se ha determinado que la calidad educativa no depende de la tecnología empleada si no de los métodos o estrategias que se utilicen en el refuerzo de conocimientos.

En 2021, se realizó un estudio sobre “Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador, 2020”, esta investigación se basó en analizar la influencia que existe entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo, tiene una metodología cuantitativa la cual le permitió conocer el impacto que tiene el implementar un entorno virtual de aprendizaje. Además, se ha tomado como muestra a 210 estudiantes de un curso de inglés y 5 docentes por lo que dio como resultado que hay indicadores positivos sobre el acceso de estudiantes en el entorno virtual lo que permite que el uso de las tics, favorece al desarrollo de sus conocimientos debido a que los estudiantes se abren a un nuevo mundo de tecnología creando y conociendo que el medio y los navegadores de internet no solo les permite explorar en redes sociales si no que les permiten crear áreas virtuales de aprendizaje para sus estudiantes. (Pibaque, 2021)

En Ecuador, los autores (Pastora & Fuentes, 2021) investigaron sobre “La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje”, esta investigación tiene como objetivo analizar la importancia de planificar estrategias en el entorno virtual de aprendizaje, donde la educación presencial queda suspendida por emergencias de salud y avances tecnológicos. Por otra parte, se maneja desde un método cuantitativo mediante una investigación descriptiva con un diseño documental donde se utilizaron encuestas que le permitió el análisis estadístico.

Tiene como población a 7 docentes seleccionados internacionalmente de la Universidad Tecnológica Israel del Distrito Metropolitano de Quito los cuales nos permitirán conocer el criterio en base a las estrategias de enseñanza. Lo cual da como resultado que el 71,43% de los docentes están cursando por estudios de postgrado y en maestrías, mientras que el 28,57% han logrado el grado académico PhD. Además, según esta investigación demuestra que el 100% de docentes encuestados implementan nuevas estrategias para favorecer en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual.

En 2020, en Ecuador se desarrolló una investigación de los “Estudiantes de un plantel educativo secundario del sur del Ecuador y un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): Impacto de su implementación”, la presente investigación tiene como objetivo examinar el entorno virtual y las cualidades que tienen las plataformas virtuales (EVA), para así determinar si existe calidad en las evaluaciones en línea y oportunidades de mejorar su rendimiento académico. Por lo que tienen un enfoque cuantitativo de tipo exploratorio para conocer la percepción de los estudiantes al utilizar plataformas virtuales (Urdiales et al., 2020).

Como muestra se ha tomado a 64 estudiantes los cuales han respondido a las encuestas aplicadas en la investigación arrojando como resultado que las plataformas virtuales han sido muy favorables en el aprendizaje, pero la falta de recursos tecnológicos ha causado pérdida de conocimientos en estudiantes.

En 2020, se realizó una investigación sobre “Por una Educación Física virtual en tiempos de COVID”, la presente investigación tiene como objetivo realizar un estudio detallado sobre diferentes investigaciones científicas referidas a la educación en línea y aplicación de TICs, pretendiendo obtener un aprendizaje significativo desde la virtualidad. Por lo que esta investigación esta inclinada hacia un enfoque mixto basándose en experiencias ya vividas en la educación a distancia. Como muestra se han tomado investigaciones halladas en diferentes repositorios y artículos científicos creados por docentes y psicólogos lo cual al analizar las investigaciones indagadas dan como resultado que solo el 37,2% de los hogares tienen una buena conexión y que muchos niños durante la pandemia no fortalecieron sus conocimientos debido a la falta de recursos tecnológicos (Posso et al., 2020).

En Ecuador en 2020 se realizó una investigación sobre el tema “Educación virtual en tiempos del covid-19 desde la perspectiva socioeconómica de los estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí del cantón Jipijapa”, la presente investigación tiene como objetivo el estudio de la educación en tiempos de pandemia desde una perspectiva socioeconómica de los estudiantes. La metodología aplicada en esta investigación es desde

un enfoque cualitativo, con un alcance argumentativo exploratorio el cual ha permitido obtener datos verídicos mediante la aplicación de encuestas (Vásquez et al., 2020).

Como muestra se han tomado a 228 estudiantes y docentes los mismos que dieron como resultado que para el desarrollo de su educación virtual los estudiantes utilizan sus celulares ya que no cuentan con una posición económica estable para solventar sus necesidades. Además, los docentes mencionan que la educación virtual es muy diferente a la presencial debido que tuvieron que capacitarse en el manejo de plataformas virtuales para favorecer el aprendizaje significativo.

En 2020, el autor (Aguilar, 2020) investigo sobre “El aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia”, la presente investigación tiene como objetivo analizar la educación presencial y la virtual en tiempos de pandemia, por lo que propone conocer la realidad de los estudiantes en este nuevo sistema educativo. Esta investigación es descriptiva debido que se puntualiza aspectos educativos y sociales que han ocurrido en ámbitos virtuales, además es bibliográfica-documental ya que se indago en base a la experiencia del contexto social.

Por lo que el presente trabajo se divide en cinco partes como son describir la importancia de la educación virtual, narrar el aprendizaje en aulas virtuales, reflexionar sobre las desventajas del aprendizaje virtuales y finalmente presentar retos del aprendizaje virtual, lo que género como resultado que el aprendizaje virtual es un reto educativo y que además el uso correcto de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje genera autonomía y criticidad.

De la información obtenida a partir de los textos consultados se utilizaron los aspectos relacionados con el aprendizaje significativo y el entorno virtual. Adicionalmente, se identificó que existen vacíos en la literatura relacionados con el aprendizaje significativo y el entorno virtual, debido a que los estudios analizados y recopilados se refieren a una educación presencial. Así pues, esta investigación pretende aportar al estudio del aprendizaje significativo y el entorno virtual con una guía de estrategias metodologías que

permitan un mejorar el aprendizaje significativo a través de actividades relacionadas con el entorno virtual.

1.2 Descripción del cumplimiento de los objetivos

Objetivo General

- Analizar la incidencia del entorno virtual en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Básica media en la Unidad Educativa Cristóbal Colón en el Cantón Salcedo durante el COVID-19.

Se cumplirá este objetivo mediante el análisis detallado de la aplicación de los test validados los cuales nos permitirán conocer si el entorno virtual influye o no en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Objetivos Específicos

- Identificar como el entorno virtual influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se cumplirá este objetivo mediante una revisión bibliográfica de investigaciones donde consten temas relacionados con el entorno virtual y el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Determinar las metodologías aplicadas mediante el entorno virtual en el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica media.

Se efectuará este objetivo mediante la aplicación de cuestionarios que estén relacionados y vinculados con las variables planteadas, donde se medirá el aprendizaje significativo en los estudiantes de básica media.

- Elaborar una guía de estrategias didácticas para entornos virtuales que favorezcan el aprendizaje significativo en estudiantes de básica media.

Este se llevará a cabo mediante una guía de estrategias donde se propondrán soluciones para mejorar el aprendizaje significativo con el objetivo de favorecer a los conocimientos de los estudiantes.

1.3. Fundamentación Teórica

1.3.1 Incidencia del entorno virtual.

Según (Fernández, 2020) menciona que el entorno virtual ha sido definido como la educación a distancia a través del ciberespacio, mediante la conexión y uso de internet, que permite establecer un nuevo escenario de comunicación entre docentes y estudiantes.

Para que el entorno virtual sea de calidad, debe contemplar ciertos requisitos, tales como: contar con los recursos tecnológicos adecuados y el servicio necesario para acceder al programa educativo; que la estructura y el contenido del curso virtual ofrezcan un valor formativo; que se realicen aprendizajes efectivos y que sea un ambiente satisfactorio tanto para los estudiantes como para los docentes (Fernández, 2020).

Según (Posso et al., 2020) menciona que la realidad virtual se define como una experiencia simulada, algo similar a la situación en tiempo real. En 1994 fue proyectado el primer lenguaje basado en realidad virtual; utilizado para humanizar el mundo virtual y así solucionar situaciones aparentemente complejas. Se ha utilizado esta tecnología para la medicina, los video juegos y para objetivos militares entre otros. Aunque en un inicio ese era el origen y motivación por el uso de la realidad virtual, las demandas del desarrollo tecnológico y las complejidades de las ciencias en diversas esferas hicieron que la realidad virtual también se extrapolará en la educación.

Entorno virtual en la educación

Según (Ponce et al., 2020) menciona que la historia de la educación virtual está emparentada con la de la educación a distancia o con la de la enseñanza por

correspondencia. Todas nacieron de la necesidad de impartir formación académica a quienes no tenían la facilidad de ingresar a la educación presencial.

Además, el autor antes mencionado alude que el avance y la creación de nuevas plataformas virtuales han favorecido en la educación durante esta pandemia, donde los estudiantes poseen correos electrónicos los mismos que permiten a los estudiantes mantenerlos en line y proporcionarles material para el desarrollo de sus conocimientos.

Lo cual busca que los entornos virtuales de aprendizaje estén basados en la interpretación y solución de problemas, además sean activos y colaborativos, que sean afectivos y gasificados, entre otros aspectos. Sin embargo, a raíz de la situación de la pandemia, cada docente con sus estudiantes, han generado entornos de aprendizaje de características singulares (Fernández, 2020).

La educación online presenta flexibilidad de horarios, y es una de sus más grandes ventajas, pero debe ser vulnerada por el cambio repentino de educación presencial a educación virtual, “exigiendo” con cierta frecuencia a los estudiantes a participar en clases, foros, conversatorios, en horarios y espacios virtuales establecidos y previamente planificados por el docente. En las reuniones no corresponde tomar en cuenta la asistencia y menos aún otorgar una puntuación a la participación estudiantil. Todo contenido de videoconferencia debe ser obligatoriamente grabado y socializado para su posterior uso, como fuente de consulta y apoyo para los estudiantes (Cáceres, 2020).

Según (Fernández, 2020, como se cita en Bonilla, 2020) menciona que el reto de los sistemas educativos en los últimos meses ha sido mantener la vitalidad de la educación y promover el desarrollo de aprendizajes significativos. Para ello, ha contado con dos aliados claves: sus docentes y la virtualidad, en términos más precisos, los docentes a través de la virtualidad. Esto ha representado un desafío sin precedentes, ya que la mayoría de los profesores tuvieron que generar sus propios aprendizajes para trabajar en entornos virtuales y, a la vez, fueron los responsables de enseñar a sus estudiantes a manejarse en ese espacio.

1.3.2 Aprendizaje Significativo.

Según el teórico norteamericano David Ausubel menciona que es un aprendizaje donde los estudiantes relacionan la información que poseen con la nueva, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos (Ávila et al., 2020).

También tiene como finalidad, optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las diferentes asignaturas, donde se utiliza un modelo de investigación-acción, para identificar la situación actual y diseñar un plan de intervención; el cual consistirá en dos sesiones didácticas basadas en modelos de Aprendizajes significativos, que garanticen las competencias educativas que construyan su propio conocimiento (Loor, 2020).

El aprendizaje significativo, se basa en la Teoría Constructivista de Ausubel (1973) en la cual se considera a esta teoría como psicológica, ya que se ocupa de los procedimientos que los niños ponen en juego para aprender, desde esta perspectiva hace énfasis a los acontecimientos dentro del aula, así como los factores que le permiten retener contenidos que sean significativos para sí mismo (Loor, 2020).

Por ello se concibe al aprendizaje como un proceso que no se origina de forma súbita, sino que requiere de tiempo para que el estudiante organice sustancialmente sus conocimientos previos, para adquirir nueva información no de forma memorística, sino mediante el descubrimiento de nuevas experiencias y construir nuevos contenidos a partir de los aprendidos previamente, con el fin de que comprenda conceptos bajo sus propios esquemas cognitivos (Loor, 2020).

Los problemas de atención se caracterizan por ubicarse en un cuadro de tendencia a la distracción fácil, lo cual dificulta mantener la atención durante algunos minutos seguidos, debido a que mantiene una personalidad de desorganización lo cual no permite que el niño

siga el ritmo del resto de compañeros, influyendo en el ciclo de aprendizaje significativo ocasionando bajo rendimiento.

Además, los niños tienen dificultad para realizar sus tareas, debido a que no entienden los estímulos de motivación que presenta el profesor; al no captar los estímulos de motivación por parte del docente, no logra terminar a tiempo los talleres en clase, por lo que se le complica terminarlas; falta de estrategias para la memorización, es decir, el niño no retiene una explicación o idea para un futuro inmediato, y olvidan rápidamente los procedimientos que fueron explicados como parte de la resolución de problemas en sus deberes de casa; el educador no aplica estrategias funcionales para llamar la atención del estudiante (Loor, 2020).

Estrategias para mejorar el aprendizaje significativo

Según (Ramos, 2020) menciona que las estrategias lúdicas ayudan a potenciar el pensamiento crítico y hacen que el alumno establezca juicios de valor. Aquí se considera el discernimiento y la inteligencia para llegar de manera eficaz a la postura más sensata y justificada sobre un tema, lo cual un juego permite poner en marcha acciones del pensamiento.

Las estrategias de Animación el autor (Ramos,2020) sostiene que el aprendizaje por animación son acciones productivas las que van a conseguir que los niños y niñas fortalezcan todo un conjunto de habilidades y actitudes día a día y así crecer en lo personal y social y esa es nuestra tarea. Esta estrategia es un método usado por uno o más animadores que realizan sus actividades a partir del movimiento de imágenes.

El aprendizaje mediante juego describe que el desarrollo cognitivo mediante el uso de juegos puede entenderse como una alternativa, un vehículo o una herramienta para motivar al proceso de razonamiento de los estudiantes, esta permite las relaciones colaborativas en el desarrollo de habilidades, así como también permite promover un pensamiento crítico y reflexivo (Ávila et al., 2020).

Los juegos proporcionan sensaciones de placer, relacionadas a la satisfacción de una necesidad, por ejemplo, el aburrimiento, encuentra en la diversión la motivación que le faltaba. Dado lo anterior se pueden establecer parámetros que permitan potencia la motivación en los jugadores, creando compromisos con las actividades a desarrollar, en otras palabras, estos parámetros indican por qué se siente placer durante los juegos (Ávila et al., 2020).

Las estrategias pedagógicas son una herramienta esencial para favorecer el proceso de enseñanza y propiciar la plena participación y aprendizaje del estudiante con necesidades educativas especiales. Por otro lado, se considera una alternativa para apoyar, facilitar y optimizar el trabajo diario del docente. La aplicación de las estrategias pedagógicas permite: Conocer las fortalezas y debilidades de sus estudiantes, para brindar una respuesta educativa acorde a su necesidad (Bohórquez, 2020).

Entorno Virtual

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), conocido en inglés como Virtual Learning Environment (VLE), puede ser definido como un sistema de software diseñado para facilitar la gestión de cursos, sean completamente a distancia o como complemento de cursos físicamente (Moreno & Montoya, 2015).

Estas son las características particulares que EVA debe poseer las cuales son propuestas por (Moreno & Montoya, 2015):

- Permitir el acceso a materiales de estudio y a fondos de recursos, así como el enlace entre dichos materiales, entre sí y con información ubicada en la Web.
- Ofrecer, mediante diversas actividades y tareas, posibilidades de autorregulación del aprendizaje.
- Ser un espacio social y un marco para el comportamiento interactivo.
- Permitir que los alumnos sean productores de información, proporcionando una experiencia más rica en el aprendizaje individual.

- Integrar múltiples herramientas. Entre ellas se puede mencionar foros de discusión, mensajería, calendario, entre otras.

Las plataformas virtuales con las que los docentes se han manejado durante esta pandemia para impartir sus conocimientos son las siguientes; Zoom, TIC, Código QR, Slides, Prezzi, Powtoon, Voki, Kahoot, Quizlet, EVA, Moodle, Google Classroom, Edmodo. Siendo la plataforma Moodle más utilizada por los docentes debido a que es accesible para los estudiantes y permite impartir, explorar, representar, evaluar y adquirir nuevos conocimientos.

CAPITULO II METODOLOGÍA

2.1 Materiales

2.1.1 Técnicas

Al cuestionario se la puede denominar como la técnica de investigación que permite conocer las características de un grupo determinado de estudio mediante indicadores conceptuales de las variables (González, 2017). Tras la obtención de dichos datos de información permite el tratamiento y análisis estadístico de los mismos. Se trabajó con 31 estudiantes pertenecientes al nivel básico medio de la Unidad Educativa “Cristóbal Colón” con la finalidad de conocer su realidad sobre el aprendizaje significativo y entorno virtual. Es este caso la técnica a emplear es la denominada cuestionario, ya que como se conoce es aquella que permite recabar la información relevante en torno a la información de los sujetos de estudio, además del empleo de instrumentos validados para la valoración de cada variable.

2.1.2 Instrumentos

Cuestionario Aprendizaje Significativo

Actualmente no se cuenta con test estandarizados sobre el aprendizaje significativo, por ello, se crea un instrumento para valorar dicha variable. En el transcurso del desenvolvimiento de la tesis se valorará el instrumento que se va a utilizar.

Puntuación de preguntas

1= Nunca

2=A veces

3= Casi Siempre

4= Siempre

El cuestionario consta de 4 dimensiones:

- Trabajo abierto
- Motivación
- Medio
- Creatividad

Baremación

Tabla 1: *Baremación del Cuestionario de Aprendizaje Significativo*

Distribución/ Moda	Interpretación
46-60	Alta capacidad de aprendizaje significativo, bien desarrollada
31-45	Muy alta capacidad de aprendizaje significativo
15-30	Promedio capacidad de aprendizaje significativo, necesita mejorar
0-15	Marcadamente baja capacidad de aprendizaje significativo

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Cuestionario de Entorno Virtual

El cuestionario sobre Entorno virtual es un instrumento autónomo que fue elaborado para cubrir las necesidades solicitadas para la recolección de información de la investigación de la población determinada, contiene 10 ítems.

Puntuaciones de preguntas

1: Nunca

2: A veces

3: Casi Siempre

4: Siempre

Baremación

Puntaje entre 0 a 10: Indica que la persona está totalmente en desacuerdo con la información contenida en el cuestionario.

Puntaje entre 11 a 20: Indica que el evaluado se encuentra en desacuerdo con la información.

Puntaje entre 21 a 30: Indica que la persona se encuentra de acuerdo con la información del cuestionario.

Puntaje entre 31 a 40: Indica que el evaluado se encuentra muy acuerdo con la información del cuestionario.

2.2 Métodos

2.2.1 Tipo de investigación

La investigación presentará un enfoque cuantitativo, ya que, enfocándonos en las técnicas de recolección de datos, se empleará test estructurados mediante plataforma Google forms, que fueron desarrollados y ejecutados para los estudiantes de dicha institución, dichos cuestionarios o test fueron diseñados exclusivamente para obtener la información veraz para la investigación. Por lo tanto, se logrará obtener resultados del uso del entorno virtual y sus plataformas en la unidad educativa y el impacto sobre el aprendizaje significativo.

2.3 Modalidad de la investigación

Las modalidades de la investigación que utilizaremos son las siguientes, según (Salas & Mardones, 2018):

2.3.1 Bibliográfica o documental

Es bibliográfica o documental debido a que todos los procesos de búsqueda, análisis e interpretación en las diferentes fuentes incluyen la revisión de recursos bibliográficos los cuales pueden ser indagados en diferentes bases de datos como son: Google académico, Scopus, Scielo; para así sustentar la problemática abordada en la investigación.

2.3.2 De campo

Es de campo ya que se obtendrá datos verídicos y directos con los sujetos a investigar lo cual ayudará a plasmar la información de manera virtual mediante la utilización de recursos tecnológicos.

2.4 Niveles de Investigación

2.4.1 Investigación Exploratoria.

Es exploratorio ya que pretende conseguir información relacionada con el tema para conocer diferentes detalles que aporten y sustenten si la problemática establecida entre las variables es relevante para el desarrollo del proyecto investigativo (Solis, 2017).

2.4.2 Investigación correlacional.

Esta establece el grado de asociación entre las variables planteadas, para identificar si el entorno virtual influye en el aprendizaje significativo, para ello se empleará diferentes técnicas de recolección de datos las que nos permitirán cuantificarlas y al final establecer las vinculaciones obtenidas entre las variables. Según (Sampieri, 2014). “Este tipo de estudio tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (pág. 93).

2.4.3 Investigación descriptiva.

Es descriptiva debido a que se manifestará las situaciones y acontecimientos específicos del problema y a su vez se detallarán las propiedades, características y situaciones de las variables para poder obtener un análisis detallado en base al tema, lo que permitirá aplicar diferentes técnicas de recolección de datos.

Según (Sabino, 1992) “La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando

criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada”. (Pág.51).

2.5 Población y Muestra

2.5.1 Universo: Los estudiantes de básico medio de la Unidad Educativa “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo que comprende de 31 niños matriculados en el año lectivo 2020- 2021 modalidad virtual.

2.5.2 Población: Por el mínimo números de sus componentes dentro de nuestra población se trabajará con todo el universo.

2.5.3 Muestra: Como la población no sobrepasa las 31 personas (niños y niñas), no presenta la necesidad de aplicar muestreo por lo que la muestra será igual a la población.

Tabla 2: *Cuadro de porcentaje de la muestra de población.*

SEXO	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
FEMENINO	14	45.16%
MASCULINO	17	54.84%
TOTAL	31	100%

Elaborado por: (Núñez, 2021)

2.8 Plan de recolección de la información

Tabla 3: *Recolección de la información*

Preguntas Básicas	Desarrollo
¿Para qué?	Para ejecutar los objetivos propuestos en este proyecto de investigación.
¿Sobre qué aspectos?	Estudiantes de la unidad educativa
¿Cuándo?	Periodo académico 2020-2021
¿Dónde?	Unidad Educativa “Cristóbal Colón”
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Quién va a recolectar?	Investigadora: Lisseth Estefanía Núñez Jijón
¿Con qué técnicas de recolección?	Encuesta, test
¿Con qué instrumentos?	Test construido

Elaborado por: (Núñez,2021)

2.9 Validez y confiabilidad

Tabla 4. *Alfa de Cronbach del cuestionario de Aprendizaje Significativo*

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,705	15

Elaborado por: (Núñez, 2021)

A través del programa estadístico SPSS, se validó el cuestionario de aprendizaje significativo que está dirigido a los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Cristóbal Colon del cantón Salcedo. Este cuestionario tiene un 0,7 de fiabilidad es por este motivo que los datos que se recojan serán de gran utilidad para el desenvolvimiento de la investigación

2.10 Procesamiento y análisis

Se recolectará y recopilará los resultados a través de los dos instrumentos que consiste en el cuestionario de aprendizaje significativo y el cuestionario de entorno virtual para ver la incidencia del aprendizaje significativo en el entorno virtual. Con la información obtenida se interpretará y se realizará el análisis relacionando con la problemática de la población estudiada

CAPITULO III

3.1 Análisis y discusión de los resultados

3.1.1 Análisis de validez y confiabilidad

Los cuestionarios de Aprendizaje significativo y Entornos virtuales pasaron por procesos de verificación para ser expuestos a la población de investigación, los cuales fueron conformados por docentes de la carrera de psicopedagogía perteneciente a la Universidad Técnica de Ambato como se muestra en la Tabla 6

Tabla 5. *Verificación por expertos*

Expertos	C	R	L	Aceptación del instrumento
Ing. Wilma Gavilanez	Acceptable	Acceptable	Acceptable	Acceptable
Lic. Roberto Alvarado	Acceptable	Acceptable	Acceptable	Acceptable

Elaborado por: (Núñez, 2021)

3.1.2 Prueba de fiabilidad

De la misma manera se comprobó utilizando el formato digital Spss la cual obtuvimos el Alfa de Cronbach, donde nos muestra los niveles de aceptación en la Tabla 7

Tabla 6. *Niveles Alfa de Cronbach*

Coeficiente Alfa >0.9 Excelente
Coeficiente Alfa >0.8 Bueno
Coeficiente Alfa >0.7 Aceptable

Coeficiente Alfa >0.6 Cuestionable

Coeficiente Alfa >0.5 Inaceptable

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Por lo tanto, se obtuvo los siguientes datos estadísticos de fiabilidad:

Tabla 7. *Aprendizaje Significativo*

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,705	15

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Tabla 8. *Entornos virtuales*

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,714	10

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Se puede verificar que en la Tabla 8 del cuestionario Aprendizaje Significativo cuenta con un Alfa de Cronbach de ,705 lo cual es aceptable para el proceso de investigación

De igual manera se puede verificar en la Tabla 9 del cuestionario de Entornos Virtuales cuenta con un Alfa de Cronbach de ,714 lo cual es aceptable para el proceso de investigación

3.1.3 Interpretación del cuestionario Aprendizaje Significativo

En base a la aplicación del cuestionario Aprendizaje Significativo, lo siguiente es mostrar los resultados de las tablas e ilustraciones que indican los porcentajes de cada dimensión.

Además, se adjunta las tablas de baremos para determinar los puntos más importantes de la investigación.

a) Baremos de Aprendizaje Significativo

Tabla 9. *Dimensión 1 – Trabajo abierto*

DIMENSIÓN 1	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Trabajo abierto	(3-5)	(6-7)	(8-9)	(10-12)

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Tabla 10. *Dimensión 2 – Motivación*

DIMENSIÓN 2	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Motivación	(6-10)	(11-16)	(17-19)	(21-24)

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Tabla 11. *Dimensión 3 – Medio*

DIMENSIÓN 3	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Medio	(3-5)	(6-7)	(8-9)	(10-12)

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Tabla 12. *Dimensión 4 – Creatividad*

DIMENSIÓN 4	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Creatividad	(3-5)	(6-7)	(8-9)	(10-12)

Elaborado por: (Núñez, 2021)

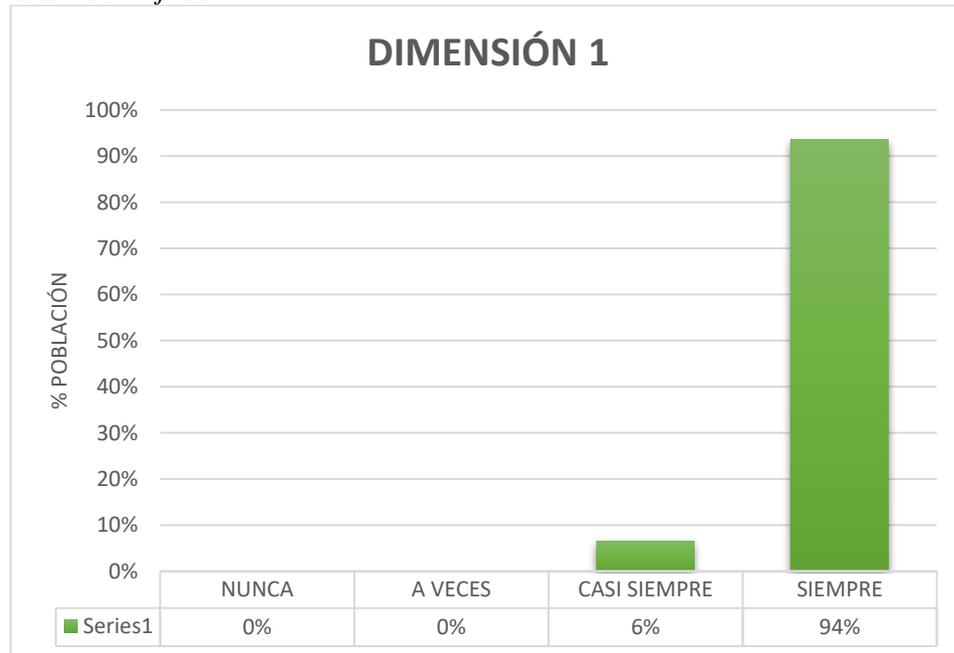
3.1.4 Dimensiones del Aprendizaje Significativo

Tabla 13. Trabajo abierto

DIMENSIÓN 1			
Niveles	N	%	
Nunca	0	0%	
A veces	0	0%	
Casi siempre	2	6%	
Siempre	29	94%	
TOTAL	31	100%	

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Ilustración 8 Trabajo Abierto



Elaborado por: (Núñez, 2021)

Análisis e interpretación

En la presente investigación los resultados de la dimensión 1 del cuestionario aprendizaje significativo son: 94% siempre, 6% casi siempre y con un 0% a veces y nunca.

Se puede señalar que las puntuaciones referentes al área del trabajo abierto se clasifican en 4 niveles como lo podemos visualizar en la Tabla de baremos n10, lo cual indica que nunca tiene un rango de (3-5), a veces tiene un rango de (6-7), casi siempre tiene un rango

de (8-9) y siempre tiene un rango de (10-12), por lo tanto, el rango indica que el trabajo abierto, tareas, actividades explicativas, trabajos finales, son adecuadas dentro del aprendizaje significativo.

Tabla 14. Motivación

DIMENSIÓN 2		
Niveles	N	%
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Casi siempre	0	0%
Siempre	31	100%
Total	31	100%

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Ilustración 9. Motivación



Elaborado por: (Núñez, 2021)

Análisis e interpretación

En la presente investigación los resultados de la dimensión 2 del cuestionario aprendizaje significativo son: 100% siempre, y con un 0% casi siempre, a veces y nunca.

Se puede señalar que las puntuaciones referentes al área de motivación se clasifican en 4 niveles como lo podemos visualizar en la Tabla de baremos n11, lo cual indica que nunca

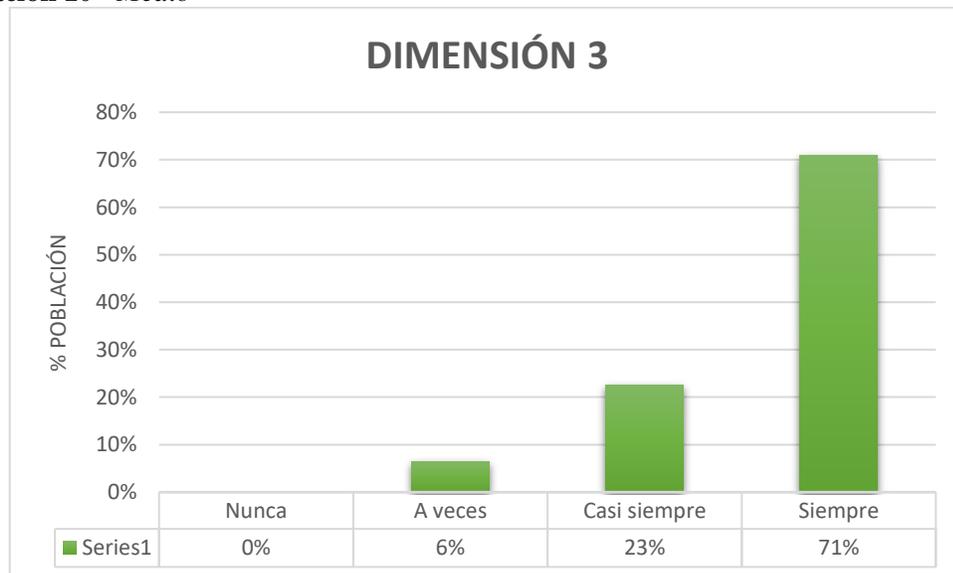
tiene un rango de (6-10), a veces tiene un rango de (11-16), casi siempre tiene un rango de (17-19) y siempre tiene un rango de (21-24), por lo tanto, el rango indica que existe estímulos, motivación y participación áulica para generar aprendizajes significativos.

Tabla 15. Medio

DIMENSIÓN 3		
Niveles	N	%
Nunca	0	0%
A veces	2	6%
Casi siempre	7	23%
Siempre	22	71%
Total	31	100%

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Ilustración 10 - Medio



Elaborado por: (Núñez, 2021)

Análisis e interpretación

En la presente investigación los resultados de la dimensión 3 del cuestionario aprendizaje significativo son: 71% siempre, 23% casi siempre, 6% a veces y 0% nunca.

Se puede señalar que las puntuaciones referentes al área de medio se clasifican en 4 niveles como lo podemos visualizar en la Tabla de baremos n12, lo cual indica que nunca tiene

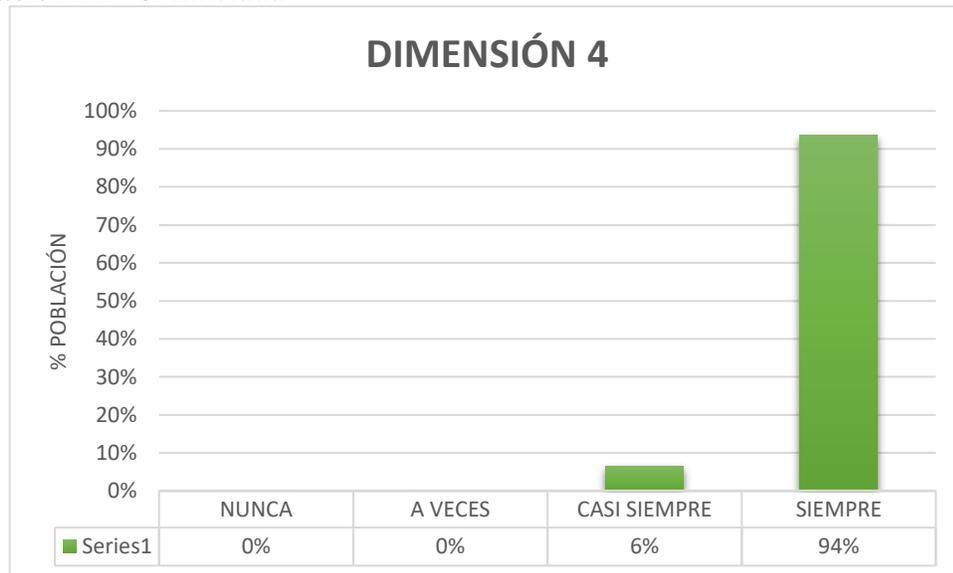
un rango de (3-5), a veces tiene un rango de (6-7), casi siempre tiene un rango de (8-9) y siempre tiene un rango de (10-12), por lo tanto, el rango indica que existe una interiorización de las actividades, una asimilación de la información recibida y existe una reflexión de las situaciones vividas diariamente.

Tabla 16. Creatividad

DIMENSIÓN 4		
Niveles	N	%
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Casi siempre	2	6%
Siempre	29	94%
Total	31	100%

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Ilustración 11 - Creatividad



Elaborado por: (Núñez, 2021)

Análisis e interpretación

En la presente investigación los resultados de la dimensión 3 del cuestionario aprendizaje significativo son: 94% siempre, 6% casi siempre, y con un 0% a veces y nunca.

Se puede señalar que las puntuaciones referentes al área de creatividad se clasifican en 4 niveles como lo podemos visualizar en la Tabla de baremos n13, lo cual indica que nunca tiene un rango de (3-5), a veces tiene un rango de (6-7), casi siempre tiene un rango de (8-9) y siempre tiene un rango de (10-12), por lo tanto, el rango indica que existe creatividad por parte del docente al impartir sus clases virtuales utilizando previos y nuevos conocimientos.

3.1.5 Análisis e interpretación del cuestionario de entorno virtual

En base a la aplicación del cuestionario entornos sociales, lo siguiente es mostrar los resultados de las tablas e ilustraciones que indican los porcentajes de cada dimensión. Además, se adjunta las tablas de baremos para determinar los puntos más importantes de la investigación.

b) Baremos de Entornos virtuales

Tabla 17. *Dimensión 1 – Plataforma virtual*

DIMENSIÓN 1	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Plataforma virtual	(3-5)	(6-8)	(9-10)	(11-12)

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Tabla 18. *Dimensión 2 – Evaluaciones*

DIMENSIÓN 2	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Evaluaciones	(3-5)	(6-8)	(9-10)	(11-12)

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Tabla 19. *Dimensión 3 – Comunicación*

DIMENSIÓN 3	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Comunicaciones	(4-7)	(8-12)	(13-14)	(15-16)

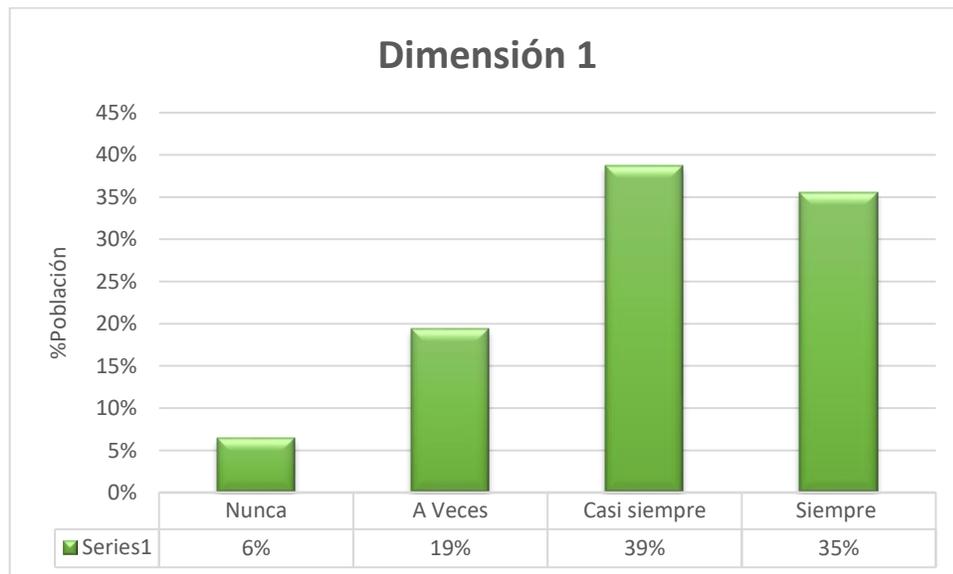
Elaborado por: (Núñez, 2021)

Tabla 20. Plataforma Virtual

Dimensión 1		
Niveles	N	%
Nunca	2	6%
A Veces	6	19%
Casi siempre	12	39%
Siempre	11	35%
Total	31	100%

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Ilustración 12 - Plataforma virtual



Elaborado por: (Núñez, 2021)

Análisis e interpretación

En la presente investigación los resultados de la dimensión 1 del cuestionario de Entornos Virtuales son: 6% siempre, 19% casi siempre, 39% a veces y 35 %nunca.

Se puede señalar que las puntuaciones referentes al área del trabajo abierto se clasifican en 4 niveles como lo podemos visualizar en la Tabla de baremos n14, lo cual indica que nunca tiene un rango de (3-5), a veces tiene un rango de (6-8), casi siempre tiene un rango de (9-10) y siempre tiene un rango de (11-12), por lo tanto, el rango indica que no existe

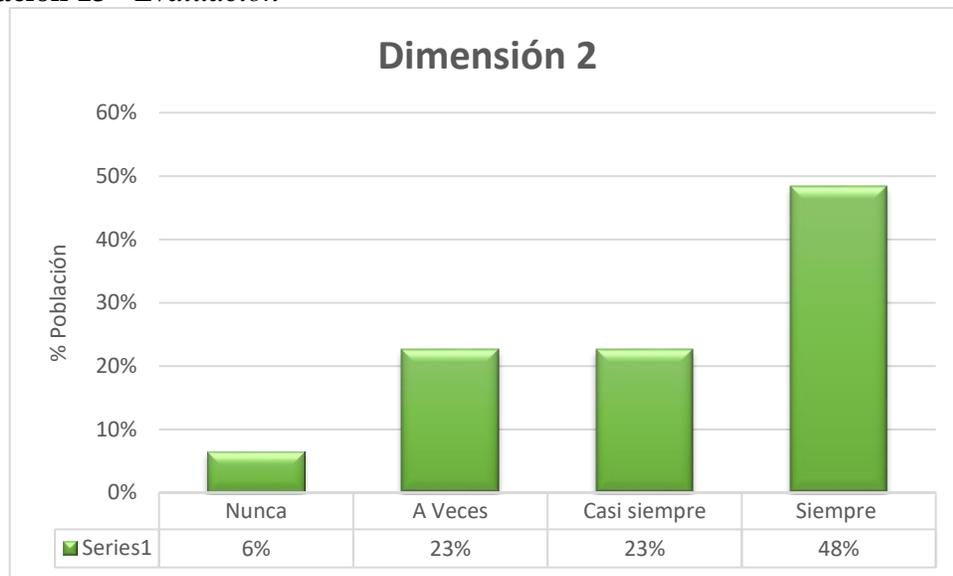
un valor pronunciadamente alto para determinar que se usan recursos de entornos virtuales.

Tabla 21. Evaluación

Dimensión 2		
Niveles	N	%
Nunca	2	6%
A Veces	7	23%
Casi siempre	7	23%
Siempre	15	48%
Total	31	100%

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Ilustración 13 - Evaluación



Elaborado por: (Núñez, 2021)

Análisis e interpretación

En la presente investigación los resultados de la dimensión 2 del cuestionario de Entornos Virtuales son: 48% siempre, 23% casi siempre, 23% a veces y 6 %nunca.

Se puede señalar que las puntuaciones referentes al área del trabajo abierto se clasifican en 4 niveles como lo podemos visualizar en la Tabla de baremos n11, lo cual indica que nunca tiene un rango de (3-5), a veces tiene un rango de (6-8), casi siempre tiene un rango

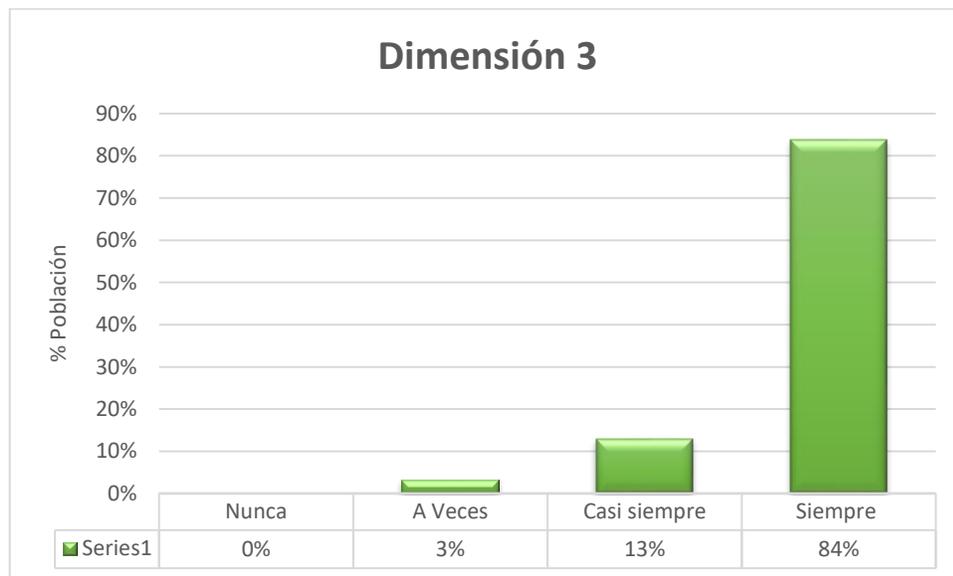
de (9-10) y siempre tiene un rango de (11-12), por lo tanto, el rango indica que no existe un valor pronunciadamente alto de recursos para evaluaciones virtuales.

Tabla 22. Comunicación

Dimensión 3		
Niveles	N	%
Nunca	0	0%
A Veces	1	3%
Casi siempre	4	13%
Siempre	26	84%
Total	31	100%

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Ilustración 14 - Comunicación



Elaborado por: (Núñez, 2021)

Análisis e interpretación

En la presente investigación los resultados de la dimensión 2 del cuestionario de Entornos Virtuales son: 48% siempre, 23% casi siempre, 23% a veces y 6 %nunca.

Se puede señalar que las puntuaciones referentes al área del trabajo abierto se clasifican en 4 niveles como lo podemos visualizar en la Tabla de baremos n11, lo cual indica que nunca tiene un rango de (3-5), a veces tiene un rango de (6-8), casi siempre tiene un rango

de (9-10) y siempre tiene un rango de (11-12), por lo tanto, el rango indica que no existe un valor pronunciadamente alto de recursos para evaluaciones virtuales.

3.2 Análisis de test estadísticos

Tabla 23: *Análisis de test Estadísticos*

	Correlación lineal de Pearson		T d Student		Chi Cuadrado		Correlación U Man Whitney	
Tamaño de muestra	Muestra Mayor de 30	0,5	Muestra mayor de 30	0	Muestra mayor de 30	0,5	Muestra mayor de 30	0,5
Tipo de Escala	Escala de intervalo o de razón	0	Escala de intervalo o de razón	0	Variables nominales, de escala y de razón	0	Escala ordinal y a veces nominales	0,5
Tipo de Datos	Pruebas de normalidad de datos	0	Pruebas de normalidad de datos	0	Se asume normalidad de datos	0,5	Se asume normalidad de datos	0,5
Tipo de pruebas	Pruebas no paramétricas	0	Pruebas no parametricas	0	Pruebas no paramétricas	0,5	Pruebas no parametricas	0,5
Total		0,5		0		0,75		2

Fuente: Metodología de la investigación (Tavera, 2021)

Elaborado por: (Núñez, 2021)

3.2.1 Correlación lineal de Pearson

Comprende al tipo de coeficiente propio de la estadística descriptiva, tiene como finalidad dar a conocer el grado de intensidad y dirección de la relación entre dos variables aleatorias de carácter cuantitativo. Es decir, el grado de covariancia entre diferentes variables linealmente relacionadas (Pértegas, 2017). La investigación no usa este estadígrafo porque no se sujeta a una linealidad de las variables ya que no cuenta con una distribución estándar.

3.2.2. T de Student

Se trata de un tipo de estadística deductiva permite al investigador señalar con cierto grado de confianza la diferencia significativa que se obtuvo entre los grupos de la muestra comprendida en un máximo de 30 sujetos (González, 2017). En este caso, no se acoge a la presente investigación debido a que se tiene un número mayor de participantes.

3.2.3. Chi Cuadrado

Por la naturaleza de la investigación no es observacional, por lo tanto, no satisface las necesidades de la investigación. Esta prueba no paramétrica en torno a la comparación de dos o más muestras independientes. Como principal función realiza la comparación de la repartición que se observó en los datos con una distribución esperada (Tavera, 2016).

3.2.4. Correlación U Mann-Whitney

Consiste en una prueba no paramétrica aplicada a muestras independientes. Es decir, prueba una hipótesis de carácter nula presentando la probabilidad de que una observación extraída al azar de un grupo sea mayor o no (Pértegas, 2017). Siendo la prueba que obtuvo mayor aceptabilidad para un análisis estadístico confiable.

3.3 Verificación de hipótesis

En la presente investigación para realizar la verificación de la hipótesis se utilizó el Chi cuadrado como también se utilizó el formato estadístico Spss para el proceso de recolección de datos:

Tabla 24. *Chi - cuadrado*

ANOVA con la prueba de Cochran						
		Suma de cuadra dos	gl	Media cuadrá tica	Q de Cochr an	Sig .
	Inter-personas	53,479	30	1,783		
Intra- person as	Inter- element os	122,25 8	24	5,094	152,7 82	,00 0
	Residu al	473,10 2	72 0	,657		
	Total	595,36 0	74 4	,800		
	Total	648,83 9	77 4	,838		
Media global = 3,44						

Elaborado por: (Núñez, 2021)

Se puede observar que el valor del chi cuadrado es de 152,782 y un valor significancia de ,000 se pudo verificar que los valores de significancia son menores a ,005, por lo tanto, se elimina hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Ho: El entorno virtual no incide en el aprendizaje significativo de los Estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colon, del cantón Salcedo

H1: El entorno virtual si incide en el aprendizaje significativo de los Estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colon, del cantón Salcedo

3.4 Decisión final

Con el valor del chi-cuadrado calculado es 152,782 se encuentra dentro de la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: “El entorno virtual SI incide en aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colon, del cantón Salcedo.

3.5 Discusión

Los instrumentos aplicados denotaron una elevada consistencia interna entre las diversas preguntas que los conforman, es decir son instrumentos confiables. Para nuestro estudio, los cuestionarios de “entorno virtual” y aprendizaje significativo” presentaron consistencias internas (alfa de Cronbach) de 0.705 y 0.714 respectivamente.

La presente investigación, considera como objetivo principal analizar la incidencia del entorno virtual en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Básica media en la Unidad Educativa Cristóbal Colón en el Cantón Salcedo durante el COVID-19.

En lo concerniente a la capacidad de los docentes de lograr un aprendizaje significativo en sus alumnos, establece que se ubican en el nivel medianamente significativo. Asimismo, luego de haber realizado la contrastación de hipótesis respectiva, se concluyó que existe una relación significativa positiva alta entre las variables estudiadas.

De igual manera se puede analizar los resultados del artículo científico de (Pástor, Jiménez, Arcos, Romero, & Urquizo, 2018) ya que el método de fiabilidad utilizado en mi investigación es el mismo que se ha utilizado en el artículo científico y como resultado de la escala “Patrones de diseño para la construcción de cursos on-line en un entorno virtual de aprendizaje” arrojó un nivel de consistencia aceptable ($\alpha=0,74$) y fiable usabilidad ($\alpha=0,86$).

En la investigación realizada se utilizó el método estadístico chi cuadrado donde nos expone una significancia (sig) de ,000 obtenida por el programa SPSS esto quiere decir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna estos datos fueron realizados con una población total 31 estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal colón en el cantón salcedo, sin embargo, acuerdo con Barreno Ávila & Egüez Mayorga, (2020) en la investigación que realizaron utilizaron el método estadístico del chi cuadrado obteniendo como resultado un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ que es aceptable para la relación de variables.

En esta investigación también se halló la relación de la variable entorno virtual y la variable aprendizaje significativo, observándose que, a mayor nivel en el logro de un entorno digital, mayor capacidad para alcanzar un mayor nivel de aprendizaje significativo.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- En respuesta a los objetivos planteados en la presente investigación, se puede mencionar la correlación de las variables propuestas. Por esta razón se determinó que si tiene influencia de la variable del entorno virtual sobre el aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colon.
- Después de un profundo análisis de la información buscada de bibliografías se llegó a la conclusión que los entornos virtuales permiten trabajar las actividades con tecnologías que acceden, por ejemplo, compartir, conseguir o analizar la información, a través de las TIC se puede trabajar competencias que sean parte del entorno virtual como escritura y síntesis de textos, espacios de debate, gracias a trabajar con entornos virtuales el estudiante se puede integrar fácilmente. Por otro lado, para los docentes, permiten evaluar el desempeño de los alumnos a través de participación activa, comunicación, intercambio de información, interacción, también maneras para poder trabajar en equipo virtual.
- Al evaluar el entorno virtual con el cuestionario virtual en los estudiantes de educación básica general de la unidad educativa Cristóbal Colón se pudo evidenciar y demostrar que el 39% de la población presentan algunas dificultades en utilizar recursos de entornos virtuales, en cambio el 23% manifiesta que las evaluaciones virtuales necesitan mejorar, debido a la problemática de conexión que presentan algunos estudiantes. Lo que indican que sería beneficioso para los estudiantes como la población realizar una pequeña guía para poder mejorar el entorno virtual con la relación del aprendizaje significativo.
- A pesar que hay un buen aprendizaje significativo se pudo observar algunas carencias en el entorno virtual, como es la dificultad de comunicación y problemas

en el momento de evaluación cuando se está utilizando el entorno virtual, por tal motivo se desarrolló una guía de herramientas del entorno virtual para poder obtener un aprendizaje significativo exitoso para los estudiantes de educación básica, estas herramientas se podrán utilizar en las 4 materias fundamentales para el nivel de educación.

4.2 Recomendaciones

- Se recomienda que para tener un mejor resultado sobre la investigación realizar la aplicación de los dos instrumentos de forma presencial, debió que ahí se puede comprobar si esta respondido de manera coherente y sincera, pero por la pandemia del COVID-19 no se ha podido realizar la aplicación de manera sincrónica, por tal motivo que aplicar 2 veces el test para poder analizar los resultados.
- Los docentes deben de actualizar constantemente los recursos en el entorno virtual para que sea novedoso para el estudiante y así poder tener un aprendizaje significativo, ser más motivadores, fundamentar la participación activa del estudiante al 100% debido que por el motivo de la pandemia se ha comprobado que no se ha presionado como es debido a los estudiantes, entonces es seguro que tenga déficit en el aprendizaje adecuado para su nivel académico.
- Mejorar el entorno virtual, buscar distintas maneras para poder fundamentar la participación activa del estudiante y así poder desarrollar un aprendizaje significativo por parte de alumno, dar un tiempo adecuado para el desenvolvimiento de las actividades en el entorno virtual.
- Para el porcentaje de estudiantes que no se encuentran dentro del rango adecuado de aprendizaje significativo y tiene dificultad con desenvolvimiento del entorno virtual se ha desarrollado una guía, la que se recomienda que se aplique adecuadamente por el docente, y se renueve en un tiempo adecuado para que el estudiante no se adapta a un solo uso del entorno virtual.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar, F. d. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 1-10.
- Ambrosio, M. A. (2017). Uso de Plataforma Virtual para el Aprendizaje Significativo del curso Series y Transformadas de los alumnos de la Facultad de Sistemas y Electrónica de la Universidad Tecnológica del Perú. *Uso de Plataforma Virtual para el Aprendizaje Significativo del curso Series y Transformadas de los alumnos de la Facultad de Sistemas y Electrónica de la Universidad Tecnológica del Perú*. Perú, Lima, Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.
- Arosemena , R. (31 de Diciembre de 2020). *Comparasoftware*. Obtenido de <https://blog.comparasoftware.com/recursos-de-un-proyecto/>
- Ávila Salgado, Y. A., Quiroz Díaz, K. L., & Ospino Hernández, K. (2020). Propuesta lúdica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el Área de Español para niños de 7 años en SAN ANDRÉS-CÓRDOBA. *Institución Universitaria Politécnico GRANCOLOMBIANO*, 17.
- Bohórquez, Y. L. (2020). Bipolaridad en niños y su incidencia en el aprendizaje significativo en la escuela Santa Mariana de Jesús. *Universidad Técnica de Babahoyo*, 29.
- Cáceres Piñaloza, K. F. (2020). Educación virtual: Creando espacios afectivos, de convivencia y aprendizaje en tiempos de COVID-19. *CienciAmérica*, 3.
- Carrillo, J. S. (2018). ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE: UNA HERRAMIENTA DE APOYO PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS. *RITI Journal*, 5.

- Fernández Matos, D. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. .
Educación y Humanismo, 2.
- Loor, M. J. (2020). Problemas de atención en el aprendizaje significativo de niños de segundo grado de una institución educativa-Durán, 2020. *Universidad César Vallejo*, 18-21.
- Moreno, C. J., & Montoya, G. L. (2015). Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como estrategia didáctica en un curso de pre-cálculo. *Risti*, 6.
- Pastora, A. B., & Fuentes, A. A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Uisrael*, 11.
- Pibaque, T. D. (2021). Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador, 2020. *Universidad César Vallejo*, 7-14.
- Posso Pacheco, R., Otañez Enríquez, J., Paz Viteri, S., Ortiz Bravo, N., & Núñez Sotomayor, L. (2020). Por una Educación Física virtual en tiempos de COVID. *PODIUM*, 4-8.
- Ramos, S. L. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3° de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa Año 2020. *Universidad César Vallejo*, 18.
- Rodríguez, J. A., & Manaure, G. A. (2019). Implementación de un entorno virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje-investigación de la asignatura “Histotecnología III”. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 5, 7.
- Romero, E. C. (2019). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU ROL INNOVADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales ReHuSo*, 1-10.
- Urdiales Flores, J., Armijos Bacuilima, L., & Urdiales, D. (2020). Revista Andina de EducaciónRevista Andina de Educación 3(2) (2020) 5-9Estudiantes de un plantel

educativo secundario del sur del Ecuador y un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): Impacto de su implementación. *Revista Andina de Educación* , 6-9.

Vásquez , G., Indacochea , J., Forty , R., & Chara , E. (2020). Educación virtual en tiempos del covid-19 desde la perspectiva socioeconómica de los estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí del cantón Jipijapa. *Polo del conocimiento*, 3-20.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario de Aprendizaje Significativo

Cuestionario de aprendizaje significativo	Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1.- ¿El docente le permite trabajar tomando en cuenta sus ideas?				
2.- ¿Al preguntar a su docente sobre la realización de alguna tarea, le responde con claridad?				
3.- ¿Al realizar alguna actividad en clase es motivado?				
4.- ¿Considera que las actividades que le sugiere el docente son de mucha importancia?				
5.- ¿Durante la clase el docente crea un ambiente de motivación y participación?				
6.- ¿Comprende las instrucciones que se te dan para realizar las actividades?				
7.- ¿El docente le motiva cuando su desempeño es sobresaliente?				
8.- ¿El docente le anima a seguir trabajando cuando se le presentan ciertas dificultades?				
9.- ¿Las actividades le motivan a seguir investigando más sobre el tema?				
10.- ¿Al realizar las actividades de un tema de su interés usted realiza más investigaciones sobre el tema en diferentes diarios, libros e internet?				
11.- ¿Cuándo el docente expone un tema relacionado con su entorno, participa en la clase?				
12.- ¿El docente realiza dinámicas antes de iniciar la clase?				

13.- ¿Cuándo el docente explica los temas de clase y no queda claro, el docente vuelve a explicar de diferente manera?				
14.- ¿El docente le realiza preguntas para que dé su punto de vista en un tema de clase?				
15.- ¿El docente utiliza juegos, canciones, gráficos durante la clase?				

Anexo 2. Cuestionario de Entornos virtuales

Cuestionario de entornos virtuales	Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1. ¿Considera usted que se utilizan herramientas innovadoras para su aprendizaje sincrónico?				
2. ¿Considera usted que en sus clases utilizan plataformas virtuales para su enseñanza?				
3. ¿Considera usted que utilizan recursos como: foros, chat, tareas, otros para potencializar el aprendizaje?				
4. ¿Cuándo el docente evalúa sus conocimientos utiliza aplicaciones innovadoras?				
5. ¿El docente les comparte material de estudio para sus evaluaciones?				
6. ¿Para realizar una actividad cree usted que el tiempo que le da su docente es suficiente?				
7. ¿Considera usted que la comunicación con su docente es fluida?				
8. ¿Qué tan conforme está con las aplicaciones/plataformas utilizadas para el aprendizaje?				
9. ¿Ha presentado problemas al ingresar en la plataforma que utiliza su institución?				
10. ¿Considera usted que es mejor aprender a través de una proforma virtual?				



Guía de estrategias
didacticas para el
aprendizaje
significativo con el
entorno virtual



AUTOR: Liseth Estefania Nuñez Jijón

Co-Autor: Lic.Maria Belén Morales.Mg

•CONTENIDO

• INTRODUCCIÓN.....	2
• ESTRATEGIAS.....	4
• TIRA CÓMICA O HISTORIETA.....	6
• CUADRO SINÓPTICO.....	10
• MAPA CONCEPTUAL.....	14
• ILUSTRACIONES INFERENCIA.....	18

INTRODUCCIÓN:

Esta guía está dirigida para los docentes de educación básica que necesiten aplicar las estrategias didácticas con los estudiantes para poder mejorar el aprendizaje significativo. Las estrategias didácticas consisten en herramientas necesarias y beneficiarias para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y por otro lado la acción del docente. Su uso desarrolla las habilidades cognitivas y metacognitivas por parte del estudiante que promueve las practicas enriquecedoras en el profesor.

- Para explicar las estrategias didácticas se organizo con la siguiente secuencia:
- Nombre de la estrategia didáctica
- Breve descripción de la estrategia didáctica

- Imagen que ilustra los elementos principales de la estrategia
- Ejemplo representativo de la estrategia
- Cuadro comparativo de ventajas y desventajas
- Pautas para evaluar las estrategias
- Listado de referencias bibliográficas



Díaz (1998) las define como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p. 19).



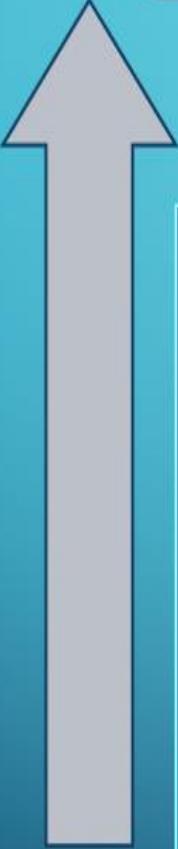
Cabe destacar que existe otra aproximación para definir una estrategia didáctica de acuerdo a Tebar (2003) la cual consiste en: “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes” (p. 7).



Bajo el enfoque por competencias, los agentes educativos encargados de los procesos de enseñanza y aprendizaje deben ser competentes en cuanto al ejercicio del diseño y/o planificación de una clase, así como también en la operacionalización de situaciones de carácter didáctico.

Las estrategias en general, comparten elementos, aspectos o rasgos en común que son considerados componentes fundamentales.

Monereo (1997) los describe como:



1. Los participantes activos del proceso de enseñanza y aprendizaje: estudiante y docente.

2. El contenido a enseñar (conceptual, procedimental y actitudinal).

3. Las condiciones espacio-temporales o el ambiente de aprendizaje.

4. Las concepciones y actitudes del estudiante con respecto a su propio proceso de aprendizaje.

5. El factor tiempo.

6. Los conocimientos previos de los estudiantes.

7. La modalidad de trabajo que se emplee (ya sea individual, en pares o grupal).

8. El proceso de evaluación (ya sea diagnóstico, formativo o sumativo).



Clasificación de las estrategias didácticas

Es importante mencionar que las estrategias didácticas contribuyen de manera positiva al desarrollo de las competencias de los estudiantes.

La toma de decisiones, con respecto a qué estrategias aplicar en clases depende, como indican Díaz y Hernández (1999), de dos elementos clave

el momento de la clase en que se ocuparán, ya sea durante el inicio, desarrollo o cierre

y también la forma en cómo se presentarán dichas estrategias, aspecto que está intrínsecamente relacionado con el momento de su respectivo uso. De acuerdo a Díaz y Hernández (1999)

Tira cómica o historieta



La tira cómica es un relato gráfico de una historia de uno o más personajes a través de viñetas que presentan un desarrollo narrativo. La imagen, enmarcada en un espacio delimitado por una línea, encierra el texto que ayuda a comprenderlas.

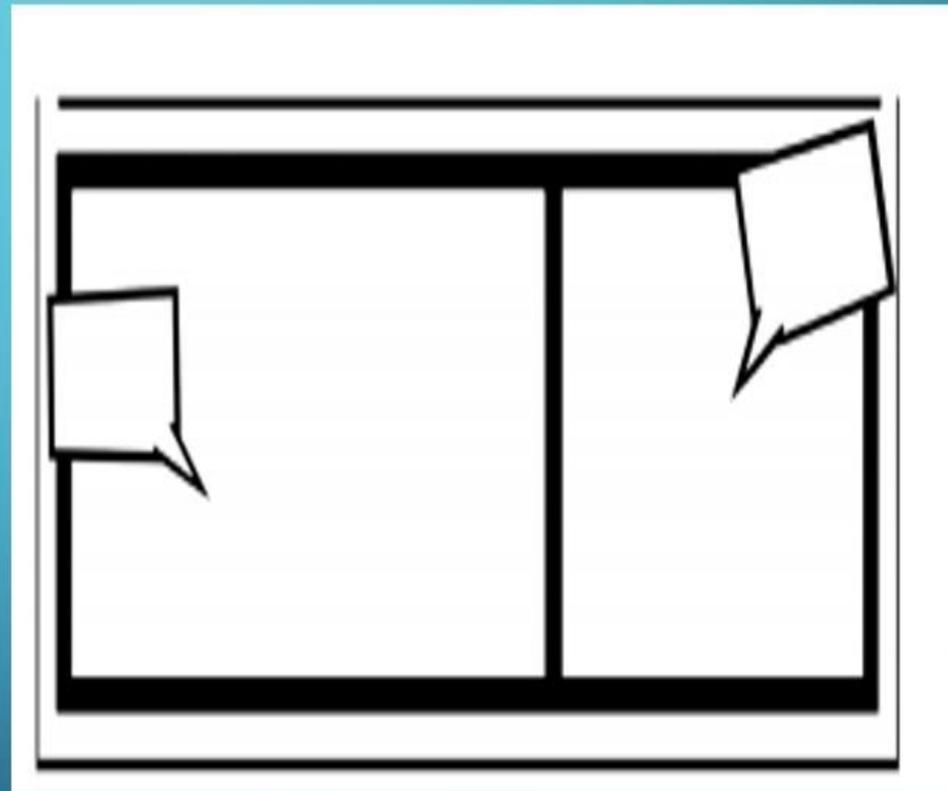
La tira cómica puede combinar lo gráfico con lo literario y algunas definiciones clave señalan que dicha sucesión de dibujos tiene como propósito no solo divertir al lector, sino también transmitir por medio de la expresión gráfica lo que no logra expresar la abstracción de la literatura.



Según Román Gubern, en su obra *La Mirada Opulenta* (1987), la combinación de palabras e imágenes ha sido primordial en la definición de una tira cómica. Además, la sucesión de imágenes en la historieta puede ser comparada al cine debido a que ambos hacen uso de códigos narrativos e iconográficos, integrando signos para indicar movimiento, golpes, estados de ánimo, ideas, entre otros.

Plantilla

Si bien no existe una plantilla propiamente tal para esta estrategia, cabe destacar que un cómic se caracteriza por el uso de viñetas o recuadros que tienen como objetivo representar instantes de la historia que se desea contar, tal como indica la plantilla. Incluye también dibujos que simbolizan las acciones que constituyen la historia.



Situación Didáctica: En un contexto en clase, el profesor incentiva la generación de un ambiente propicio para el aprendizaje, provocando la conciencia del tema tratante como por ejemplo hablar de la conquista de América, el estudiante haría una viñeta con el tema a tratar



Actividad:
Crear una tira
cómica sobre
la conquista
de América

Descripción:

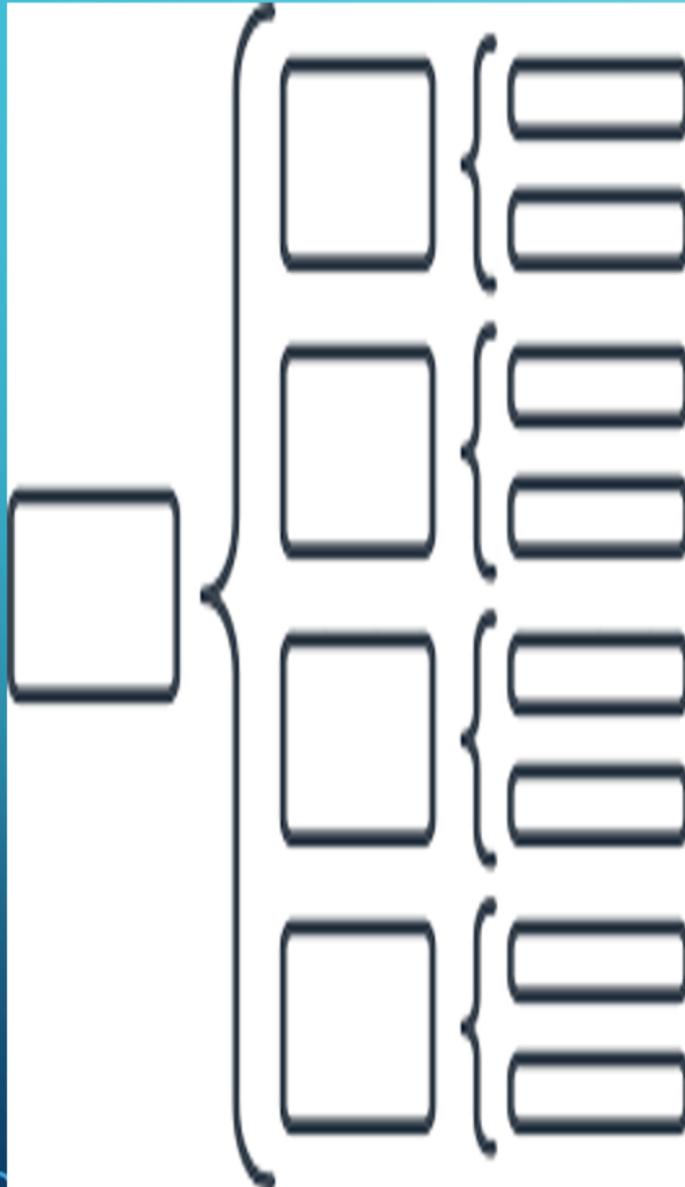
El profesor utiliza uno de los recursos disponibles para la creación de tiras cómicas en particular

<https://www.pixton.com/mx/>

Objetivo General:

Motivar un ambiente de conocimiento sobre como fue la conquista de América

Cuadro Sinópticos



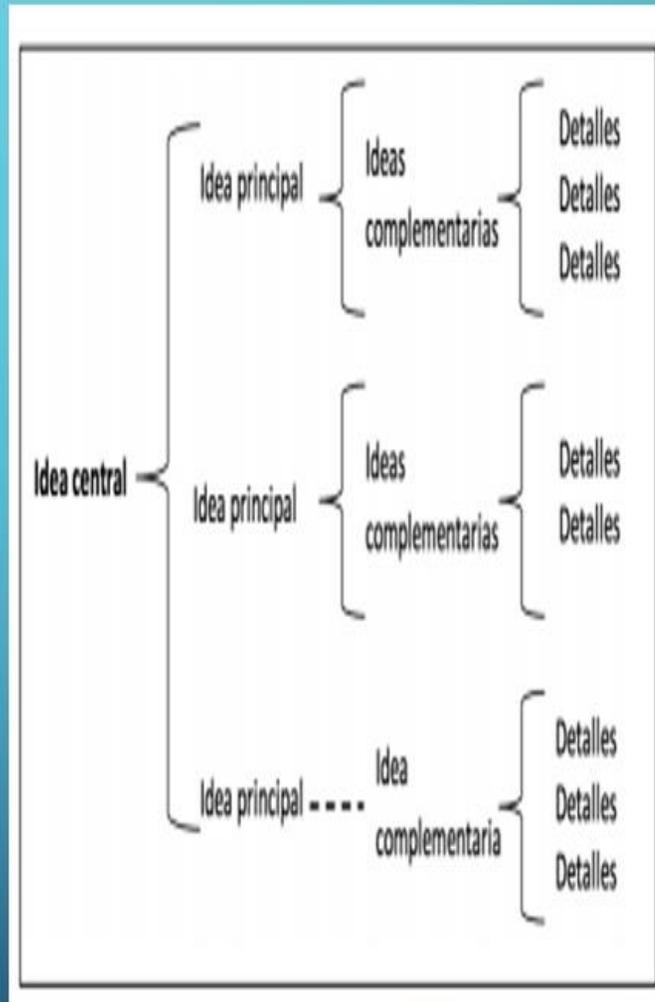
Los cuadros sinópticos son representaciones gráficas de la información y de la relación existente entre los elementos que la componen. De acuerdo a lo expresado por Pimienta (2012)

Esta estrategia se caracteriza por organizar conceptos que van de lo general a lo particular –de izquierda a derecha y en orden jerárquico–, clasificando la información a través del uso de llaves. Los cuadros sinópticos son utilizados, como indica Díaz y Hernández (2010) para “diseñar la instrucción o como estrategia de enseñanza para textos o su empleo en clase. También, los alumnos pueden aprender a elaborarlos para ser utilizados como estrategias de aprendizaje” (p. 147).

Si bien esta estrategia es propia de las actividades ligadas a la educación, puede resultar muy útil en el ámbito profesional, puesto que permite organizar ideas iniciales para su posterior ejecución.

Plantilla

De acuerdo a la plantilla, es posible distinguir cada uno de los niveles que componen el cuadro sinóptico. Además, se puede visualizar el uso de llaves como conectores de las distintas ideas que se desprenden de la idea central.



Situación Didáctica: El cuadro sinóptico es una estrategia didáctica que permite sintetizar la información, los conceptos y las relaciones que se generan entre estos, facilitando la integración de los aspectos relevantes de un tema. Es por este motivo que resulta una estrategia adecuada para ser utilizada en el cierre de una clase, puesto que permite comprobar si los estudiantes han asimilado correctamente la nueva información.



Actividad:

Elaborar un cuadro sinóptico para clasificar y jerarquizar los componentes alimenticios

Descripción:

Una vez revisados los contenidos d clase, el docente solicita a los aprendientes que elaboren un cuadro sinóptico con los componentes alimenticios estudiados durante la sesión, para lo cual solicita la conformación de grupos de trabajo

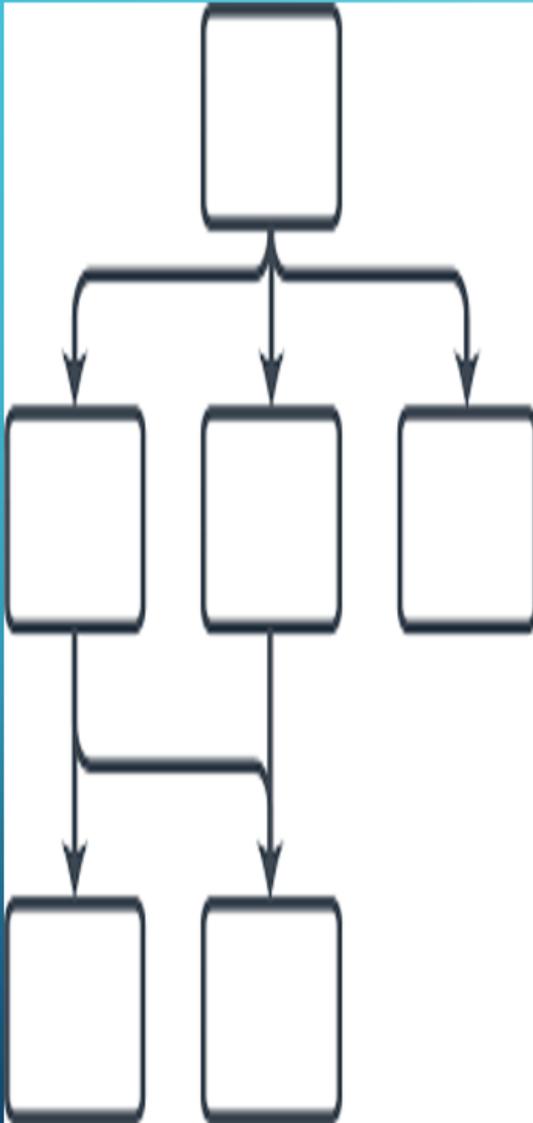
Objetivo General:

Organizar conceptos claves de los componentes alimenticios empleando un cuadro sinóptico utilizando canva

Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
Proporcionan un panorama esquemático de lo que trata la información y la manera en que se relacionan sus elementos.	Obliga al estudiante a representar ideas de forma jerarquizada, reduciendo la posibilidad de conectar los conceptos de otra forma.
Puede ser empleado como una estrategia de enseñanza y/o aprendizaje.	No permite la duplicidad de conceptos en diferentes niveles.
Es simple en cuanto a su elaboración y lectura.	Reduce las posibilidades de interrelación entre ideas ubicadas en niveles distintos.

Mapa Conceptual



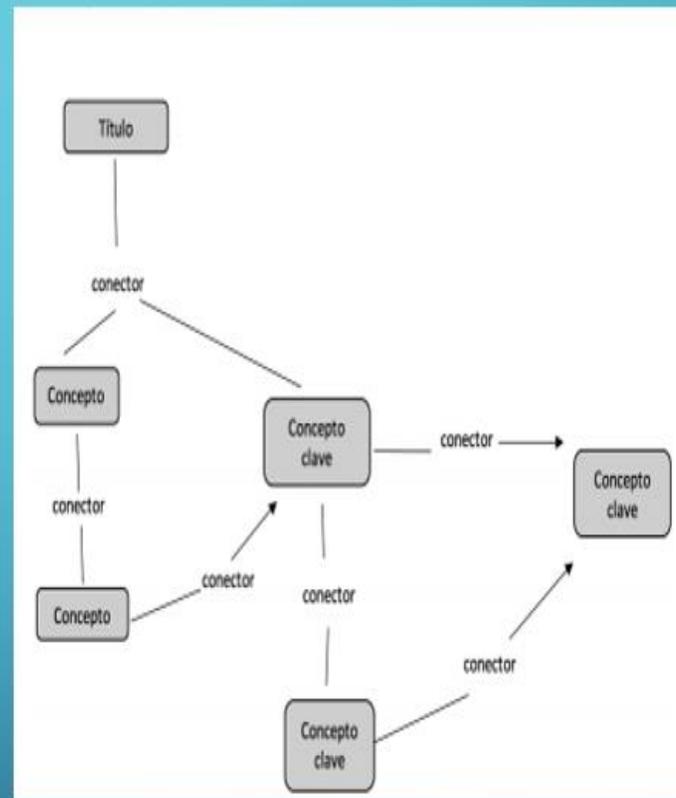
El mapa conceptual es una estrategia didáctica que permite fomentar la capacidad de organización y síntesis de los estudiantes. Fue desarrollado en 1972 en la Universidad de Cornell, tomando como base la psicología del aprendizaje cognitivo de David Ausubel

El mapa conceptual se caracteriza, como indica Novak (1998) por ser "una manera efectiva de representar la capacidad de entendimiento de un individuo con respecto a un campo de conocimiento específico" (p. 13).

La idea principal en la que se basa la construcción de un mapa conceptual consiste en que el aprendizaje se lleva a cabo a través de la asimilación de nuevos conceptos y proposiciones. La estructura de estos conocimientos, manejada por los estudiantes, es conocida como "estructura cognitiva". Las relaciones entre conceptos crean significados que, a su vez, se entrelazan con conectores, cuya función es ayudar a establecer el desarrollo, importancia y jerarquía de los conceptos clave.

Plantilla

De acuerdo a la plantilla, es posible distinguir los elementos clave que un mapa conceptual debe presentar: título, conceptos clave, conectores y ejemplos (cuando sean necesarios).



Situación Didáctica: En una situación de enseñanza-aprendizaje a nivel universitario, el docente genera instancias para la creación y desarrollo de un mapa conceptual, considerando un contenido visto en clases (por ejemplo, Ciencias Naturales) para facilitar la identificación y representación de conceptos clave, mediante la síntesis y jerarquización de los mismos

Actividad:

Crear un mapa conceptual relacionado con un contenido visto en clases.

Descripción:

El docente entrega las instrucciones generales para que los estudiantes creen un mapa conceptual –modalidad de trabajo (grupal y/o individual), tema, fecha de entrega, etc.– e indica que para la confección del mapa conceptual se utilizará la herramienta en línea Cmap Tools, cuyas características y uso se presentan antes de realizar la actividad para que los estudiantes se familiaricen con la herramienta y sepan cómo usarla

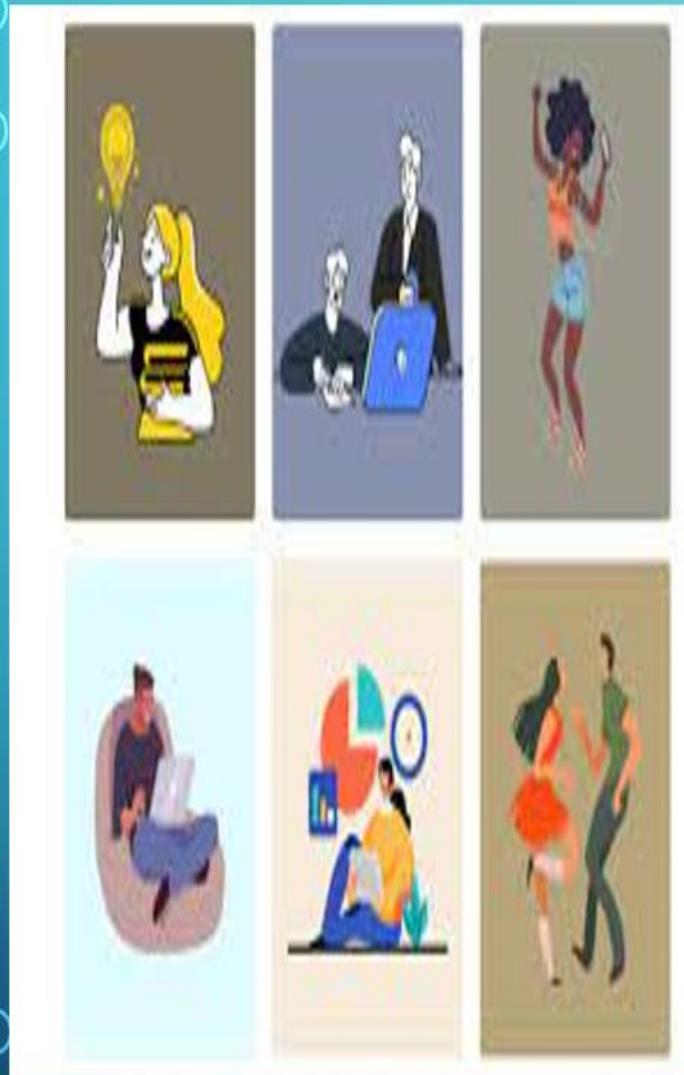
Objetivo General:

Promover el uso y creación de mapas conceptuales por parte de los estudiantes, a través de la utilización de la herramienta tecnológica Cmap Tools

Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
Enfatiza la estructura conceptual de un tema específico.	Si los estudiantes no comprenden el significado de los mapas, la construcción del mismo no tiene sentido.
La organización jerárquica de conceptos clave adopta un rol de facilitador en el proceso de aprendizaje.	Existe la posibilidad que los estudiantes perciban los mapas conceptuales como algo complejo y difícil de construir, lo que podría entorpecer el proceso de aprendizaje.
Entrega una visión general, amplia e integrada del tema trabajado, a través de los conceptos clave y sus respectivos conectores.	Si el profesor entrega un ejemplo a seguir del mapa conceptual, ello podría incidir negativamente en la capacidad y/o habilidad de organización y síntesis del estudiante.

Ilustraciones



: El uso de ilustraciones y/o imágenes constituyen un enfoque diferente a lo que son las estrategias tradicionales de enseñanza.

De acuerdo a Cuadrado, Díaz y Martín (1999), las ilustraciones pueden ser definidas como estrategias que contribuyen de manera positiva y efectiva para la representación del mundo real a los estudiantes.

De esta forma, impactan positivamente los procesos de aprendizaje, dándoles un carácter más significativo y contextualizado.

Para aplicar esta estrategia es necesario, en primer lugar, identificar el contenido informativo de las ilustraciones. Luego de ello, el foco de atención se centra en encontrar las categorías de información incluidas en las imágenes.

Plantilla

El uso de las ilustraciones es diverso y depende de la naturaleza del objetivo de las categorías de información. Para el desarrollo de las destrezas de expresión oral o escrita, las imágenes aportan un gran abanico de posibilidades con las que estimular la imaginación y creatividad de los alumnos. Hay varios procedimientos que se pueden utilizar al momento de trabajar con ellos, entre los que se encuentra, por ejemplo, la ampliación y la manipulación de la imagen debido a su gran valor comunicativo. Sin embargo, la imagen en sí misma puede ser de gran utilidad, sin tener que recurrir a los típicos ejercicios de describir qué hay en la imagen. La ampliación de la imagen consiste en ver más allá de lo que la imagen muestra en sí misma



Situación Didáctica: El docente trabaja con sus estudiantes en base a una serie de imágenes relacionadas con el cambio climático que ha sufrido el planeta durante los últimos años y las repercusiones que ello implica para el medio ambiente



Actividad:

Inferir y describir el cambio climático y sus consecuencias, utilizando una serie de imágenes para extraer información y presentarla de manera oral

Descripción:

En grupos, los estudiantes observan y analizan varias imágenes relacionadas con los cambios climáticos (las que se proyectan a través de una presentación PowerPoint).

Objetivo General:

Identificar y socializar ideas relevantes relacionadas con el cambio climático mundial, por medio de la observación de distintas imágenes.

Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
En una situación de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, mostrar ilustraciones de manera moderada (intercalándolas con información escrita) promueve procesos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas.	En una situación de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, añadir una cantidad innumerable de ilustraciones podría afectar negativamente el aprendizaje relacionado con contenidos o información escrita. Esto podría deberse a que muchas ilustraciones saturarían los esquemas mentales de los estudiantes, llamando su atención de manera temporal y motivándolo por un corto periodo de tiempo.
Fomentan y refuerzan procesos de memorización y de comprensión de lectura.	Si las ilustraciones presentan mucha información por escrito, probablemente, no ayudarían a promover ni la memorización ni la comprensión lectora.
El uso de imágenes ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades visuales, las que potencian su pensamiento crítico. A su vez, contribuyen a mantener la atención y motivación, dándole un carácter didáctico a la clase.	En el contexto de una sociedad inserta en un mundo tecnológico, existe la posibilidad de que los estudiantes estén acostumbrados a buscar información visual en la web, lo que podría afectar su atención y motivación en clases.

Referencias:

- Blay, J. (2015). Dibujando la Historia: El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia. Revista Supervisión, 21.
- Smith, A. (2006). Teaching with Comics: Everything you need to know to start teaching with comics. Recuperado de www.uleth.ca/comics.
- Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. Revista Tebeosfera. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/>
- Isabel (2011). Los cómics como estrategia de enseñanza. Blogspot: <http://comicsenlaeducacionsuperior.blogspot.cl/>
- Díaz, F. y Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.
- Pimienta, J. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias. México: Pearson.
- Ramírez, F. (2013). Cognotécnicas. Herramienta para pensar más y mejor. México: Alfaomega.

- Novak, J. D. (1998). Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Editorial Paidós.
- Alonso, M. y Matilla, L. (1999). Las imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela active. Madrid: Akal.
- Cuadrado, C. y Martín, M. (1999). Las imágenes en la clase de E/LE. Madrid: Edelsa.
- Domínguez, P. (1999). Actividades comunicativas. Madrid: Edelsa.
- Pinilla, R. (2004). Las estrategias de comunicación. Vademécum para la formación de profesores. Madrid: SGEL.