



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

TEMA:

ENTORNOS VIRTUALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO
DE HABILIDADES INFORMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL
TERCERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE
MARCOS BENETAZZO PERIODO 2021 – 2022

AUTOR:

DANNA NICOLE FERRIN ROMERO

TUTOR:

ÁNGEL LEÓN COLOMA CARRASCO

BABAHOYO – 2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a Dios quien ha guiado mis pasos y cuidado siempre.

A mis padres, el ser humano que soy hoy en día es gracias a ustedes, mi motor, mi fortaleza, mis grandes amores.

A mi pequeño ángel, te fuiste muy rápido de nuestro lado, pero se que desde el cielo sientes un gran orgullo por tu mami.

DANNA NICOLE FERRIN ROMERO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA
AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haber guiado mi camino hacia el bien dándome mucha bendición a mi vida.

DANNA NICOLE FERRIN ROMERO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



RESUMEN

El presente estudio de caso consistió en realizar una primera aproximación a las teorías sobre el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje es una propuesta que refuerza el rendimiento académico de los estudiantes, la influencia de la educación virtual de aprendizaje, por esta razón constituye en el objetivo fundamental para la elaboración de la propuesta, bajo un enfoque de guía metodológica que ayude en el desempeño de los estudiantes.

Siendo el objetivo general del proyecto determinar la incidencia de la aplicación del Entorno Virtual de Aprendizaje mediante la aplicación de los entornos virtuales en el desarrollo de habilidades informáticas de los estudiantes del tercero de bachillerato de la unidad educativa Padre Marcos Benetazzo, el mismo que está ubicado en la Provincia de los Ríos, Cantón Babahoyo.

La metodología utilizada en este proyecto de investigación se basa en un estudio bibliográfico de tipo documental, de carácter descriptivo, además de una investigación de campo que nos permitirá un contacto directo con los elementos del problema. El método que se aplicó en esta investigación a realizar para obtener la medición en este proyecto sería la formulación de encuestas, y así recolectar información por medio de un cuestionario con un estudio documental.

Se examinaron los instrumentos de selección de información con los cuales se presumió que los estudiantes de tercero de bachillerato tienen un alto grado de superación en informática, por lo que se insta al estudiante a seguir investigando el clima de innovación.

Palabras Claves: educación digital, plataformas, entorno, incidencia, información, aprendizaje.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



SUMMARY

The present case study consisted in making a first approach to the theories on the use of the Virtual Learning Environment is a proposal that reinforces the academic performance of the students, the influence of the virtual education of significant learning is positive, and for this reason constitutes the fundamental objective for the elaboration of the proposal, under a methodological guide approach that helps in the performance of the students.

Being the general objective of the project to analyze the incidence of the application of the Virtual Learning Environment and its incidence the incidence of the application of virtual environments in the development of computer skills of the students of the third year of high school of the Padre Marcos Benetazzo educational unit, the same one that is located in the Province of Los Ríos, Babahoyo Canton.

The methodology that was applied in this research was the quantitative method, with a documentary study, bibliographical research, with the application of surveys for data collection and their respective tabulation.

The information collection instruments were analyzed, with which it was concluded that third-year high school students have a high development of digital competence, therefore the student is encouraged to continue exploring the technological environment.

KEYWORDS: digital education, platforms, environment, incidence, information, learning.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



I. INTRODUCCIÓN

Este análisis contextual comprende una primera forma de abordar las especulaciones sobre la utilización del Entorno Virtual de Aprendizaje, es una recomendación que refuerza la exposición escolar de los alumnos, el impacto de la instrucción virtual del aprendizaje significativo es positivo, esto elabora a los educadores para enfrentar nuevos movimientos en un clima virtual para prevenir la deserción de los alumnos en las organizaciones.

Esto hace que los alumnos del tercer año de secundaria de la unidad educativa Padre Marcos Benetazzo, ubicada en la Provincia de Los Ríos, Cantón Babahoyo, fomenten las habilidades de la PC ya que la adquisición virtual comprende un tipo de Tecnología Educativa absolutamente nueva y ofrece una complicada serie de oportunidades y tareas a las fundaciones educativas de todo el planeta.

Teniendo en cuenta que la computadora se convirtió en un elemento fundamental a la vida de cada estudiante, es imprescindible ir adquiriendo nuevas habilidades. A nivel educativo, se pueden elevar las nuevas aplicaciones para ayudar a los alumnos de tercer curso de secundaria a comprender este intrigante universo de registro y, en consecuencia, tener la opción de enfrentarse a la prueba de conocer la innovación que se debe utilizar para adquirir una formación a distancia, y simultáneamente obtener ventajas adicionales de su asignatura de revisión.

Este estudio muestra cómo un Aula Virtual puede ayudar a que la enseñanza sea más atractiva y menos agotadora para los alumnos y las personas en general, siempre que los procesos de enseñanza sean correctos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



TABLA DE CONTENIDO

I.	CONTEXTUALIZACIÓN.....	1
	1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
	1.2. JUSTIFICACION.....	2
	1.3. OBJETIVO.....	3
	1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	3
	1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	3
	1.4. LINEA DE INVESTIGACION.....	4
II.	DESARROLLO.....	5
	2.1. MARCO TEORICO.....	5
	2.2. MARCO METODOLOGICO.....	10
	2.3. TECNICAS APLICADAS.....	12
	2.4. RESULTADOS OBTENIDOS.....	13
III.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	16
	3.1. CONCLUSION.....	16
	3.2. RECOMENDACIÓN.....	17
IV.	BIBLOGRAFIA Y ANEXOS.....	18
	4.1. BIBLIOGRAFIA.....	19
	4.2. ANEXO.....	22



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



I. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La unidad educativa Padre Marcos Benetazzo ubicada en la ciudad de Babahoyo provincia de Los Ríos, en la cual la problemática que surge en el desconocimiento del uso adecuado de las tecnologías por parte de los estudiantes, falta de motivación, y la preparación de material didáctico y audiovisual inadecuada, al mismo tiempo se debe a la resistencia de adquirir habilidades en el uso de herramientas tecnológicas lo cual ha conllevado a el bajo rendimiento escolar en el área de informática, impidiendo la adquisición de habilidades tecnológicas, y que los estudiantes pierdan el interés de aprender, y en muchos casos a la deserción de sus estudios.

La (UNESCO, 2019), sostiene que las condiciones de aprendizaje virtual comprenden un tipo absolutamente nuevo de Tecnología Educativa y ofrece un complicado arreglo de oportunidades y asignaciones a los establecimientos educativos de todo el planeta, el clima de aprendizaje virtual se caracteriza como una programación de PC coordinada a la región académica instructiva que es incorporada por las nuevas innovaciones de aprendizaje y correspondencia.

La Educación Virtual se ha asociado prácticamente a solucionar las necesidades de una sociedad que demanda una enseñanza persistente. A su vez, es indudable que la Educación Virtual amplía la cobertura para el acceso a la enseñanza de todos esos conjuntos que no han tenido, poseen o van a tener la probabilidad de realizarlo en un lugar y tiempo definido, o bien para la actualización constante que ordena el desarrollo tecnológico.



1.2.JUSTIFICACIÓN

La importancia del trabajo tiene el aspecto socio-pedagógico, pues al ser la educación una parte principal de la sociedad se va a dotar a los docentes las herramientas necesarias, con un lenguaje sencillo para que ellos apliquen dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y los únicos favorecidos sean los estudiantes del entorno educativo. La utilización de las Tics (innovaciones de datos y correspondencia), como aparatos para la mejora de las habilidades en los alumnos, permite al educador fomentar diferentes técnicas que se darán para vencer inconvenientes y contenidos difíciles de asimilar. Esta investigación contextual comprende conocer las ventajas y resultados de la utilización de estos aparatos.

Las condiciones de aprendizaje virtual se han convertido en una de las técnicas de enseñanza más implicadas en la circunstancia actual, por los diferentes tipos de adaptabilidad y espacios de intercambio que ofrecen estos medios. En consecuencia, se ha prestado un extraordinario interés a este objeto de estudio centrado en la instrucción, que requiere unas condiciones de aprendizaje virtuales atractivas, vivas, divertidas y de calidad que mejoren el aprendizaje de los alumnos, al tiempo que atiendan sus necesidades y creen habilidades mecánicas.

Es por ello que a través de la presente investigación contextual se pretende ver cómo los dispositivos mecánicos impactan en los alumnos de tercer año de secundaria de la unidad educativa Padre Marcos Benetazzo, para fomentar sus habilidades en condiciones de formación computarizada.

Según (Mineduc, 2019) hace referencia a que con respecto al Currículo de la Educación General Básica, el Ministerio de Educación en el Ecuador comunica su instrucción a través de varios aprendizajes dentro de los cuales se encuentra uno de los factores de estudio que es el hábitat común que trata de fomentar las capacidades para encontrar su mundo normal, a través de la investigación y el control de los artículos, uniendo las representaciones mentales primarias que les permiten un ordenamiento y cooperación con su clima cercano, comprenden la razón crucial para la fortificación de los ciclos mentales adecuados a la edad, que permiten su giro esencial.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades informáticas a través de la incorporación de entornos virtuales generando un aprendizaje significativo en los estudiantes del tercero de bachillerato de la unidad educativa Padre Marcos Benetazzo periodo 2021-2022.

1.2.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

- ❖ Identificar la situación actual de los estudiantes de tercero de bachillerato al manejo de un entorno virtual de aprendizaje.
- ❖ Describir las herramientas virtuales que utilizan las docentes para desarrollar el ámbito de descubrimiento del medio natural.
- ❖ Verificar los aportes teóricos y conceptuales actuales de los entornos de aprendizaje virtuales y el ámbito de descubrimiento del medio natural de primero de tercero de bachillerato.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



1.3. LINEAS DE INVESTIGACIÓN

El trabajo que se acompaña espera decidir el efecto de la utilización de las condiciones virtuales en el mejoramiento de las habilidades de PC de los alumnos del tercer año de secundaria de la unidad instructiva Padre Marcos Benetazzo.

La línea de investigación es Educación, epistemología y pedagogía informática y la sublínea de investigación es Pedagogía de la informática.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



II. DESARROLLO

2.1. MARCO CONCEPTUAL

Para esta revisión, se completó la exploración bibliográfica, indicando particularmente los compromisos de varios creadores sobre las condiciones de aprendizaje virtual y el campo de divulgación del hábitat común. El hecho que amplió la exploración hace Los puntos focales para los datos de la ocasión social fueron, archivos universitarios, libros y artículos lógicos; de igual manera, se asesoró a los supervisores académicos de Google donde se rastrearon los diarios de formación e innovación.

Para (Arias Arranz, 2018) en su teoría "Entornos virtuales de aprendizaje en centros de educación infantil y primaria" en España. La revisión se trasladó hacia los maestros de grado para llevar a cabo las condiciones de aprendizaje virtual en el aula y desarrollar aún más el aprendizaje de los alumnos. La innovación ha logrado un cambio estratégico en la educación, razón por la cual los educadores han ajustado su sustancia curricular a los nuevos activos de la PC, descubriendo cómo perderse y ponerse en dialectos de vista y sonido computarizados para lograr una competencia avanzada. Se potencia el intercambio de encuentros, se da nueva información y se busca el trabajo cooperativo.

A través de esta exploración se expresa que es fundamental para trabajar esta región en la formación de los alumnos de tercer bachillerato, ya que a través de ella, los jóvenes se interesan por el examen de lo que les rodea y su interés aumenta, además sostiene que la cooperación que los alumnos tienen con su circunstancia actual les ayuda a crear capacidades sensoperceptivas, mentales y un aprovechamiento superior en las clases, siempre y cuando las metodologías utilizadas sean significativas y estimulantes.

Para (Cando, J., 2016) según su propuesta de certificado, Entornos Virtuales de Aprendizaje enfocado a estudiantes de Educación General Básica del Colegio Dr. José María Velasco Ibarra de la Ciudad de Latacunga, presenta una guía de demostración para la utilización de escenarios virtuales, donde permite interconectar y conectar con nuevas condiciones para una instrucción de calidad. El sistema utilizado en esta exploración fue de metodología cuantitativa y estrategia inductiva-lógica en la que se utilizó el panorama



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

dirigido a instructores y alumnos de la fundación como procedimiento para recoger datos sobre el ritmo de propósito de las condiciones virtuales. Finalmente, sólo el 29% de los educadores están en clases complementarias en condiciones virtuales, mientras que el 82% de los alumnos tienen una información satisfactoria sobre los instrumentos innovadores, sin embargo, tienen carencias en las etapas de aprendizaje virtual.

Según esta investigación, se concluye que varios estudios destacan la importancia de la integración de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación y que se considera esencial para promover la enseñanza de las competencias técnicas. La tecnología digital ayuda a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por las tecnologías de la información, en el entorno curricular, para promover el aprendizaje focalizado y colaborativo, las relaciones interpersonales y el desarrollo cognitivo y emocional, lo que ayudará a los estudiantes a conectarse mejor con el entorno virtual y concretar su desarrollo inclusivo.

Para el (Mineduc., 2018) defiende que la educación virtual son nuevas formas de aprender y enseñar, a través de la conectividad a internet y no es necesario estar en un espacio físico. Es flexible en horarios, interactiva, se comunica, comparte información y construye su propio conocimiento, la educación virtual se refiere al desarrollo de programas de formación con el ciberespacio como escenario de enseñanza y aprendizaje, sin encuentros presenciales entre profesores y alumnos, pudiendo establecer relaciones interpersonales de carácter educativo, sin perder la esencia que tienen los educadores de los alumnos ya que imparten sus lecciones de forma dinámica como lo hacía en las clases presenciales, ahora se debe simular la realidad virtual, aprovechando la tecnología de forma creativa y atractiva para que los adolescentes desarrollen sus competencias; apoyarse en las TIC para establecer un nuevo método de enseñanza y aprendizaje, que proporcione nuevas fuentes de transmisión de conocimientos a partir de Internet y que se comparta con los alumnos según su grado.

A nivel mundial, esta educación es una tendencia debido a los avances tecnológicos y se integra con mayor fuerza en la educación de los adolescentes porque ayuda a evaluar la participación activa, el trabajo en equipo, la interacción y la comunicación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

(Uribe, 2019) afirmó que los adolescentes ya están familiarizados con la tecnología, por lo que es importante implementar las TIC en la educación para ayudar a complementar el aprendizaje. Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación ayudan a los estudiantes y a los profesores a lograr mejores resultados de aprendizaje y contribuyen positivamente al desarrollo de la sociedad del conocimiento, lo que ha demostrado que existen factores negativos por el uso inadecuado de las TIC.

(Buckingham, 2009) planteó que los educadores cuentan con los activos mecánicos que pueden complementar sus emprendimientos o estudios de manera inventiva al introducir datos a los alumnos, considerando que estos ejercicios deben ser claros, exactos y cortos. Es obligación de los educadores contar con las habilidades innovadoras para poder instruir a través de las TIC y explotar las ventajas que tienen, que es el reconocimiento de ejercicios que contengan sonido, imágenes, desarrollo, de manera divertida e inteligente. manera y, por lo tanto, un aprendizaje significativo para los alumnos.

Según (UNIR., 2020) se considera que algunas TICs son valioso en la formación de los jóvenes, confirmando que estos medios son inteligentes, ya que el alumno estará en control constante con ellos de manera visual, auditiva, oral y corporal. PCs, pizarras avanzadas, cámara de video y fotografía, video proyector, aparatos de video talk (Skype, zoom, etc.) que se presentarán como una razón viva que ayuda a un mejor aprendizaje.

Según (Sarmiento, 2018) hace referencia a que, "un clima virtual debe ofrecer ejercicios y encuentros que trabajen con la mejora de las habilidades mentales vitales para la realización de la captación", apoyando que es el medio por el cual el educador de instrucción temprana enviará información con los adolescentes que ayudará en su proceso de aprendizaje educativo y estos ejercicios deben ser intuitivos y agradables para trabajar con la comprensión de nuevos datos, teniendo en cuenta que a estas edades el niño recién nacido avanza controlando y jugando.

Con la utilización de las condiciones la comunicación será bidireccional y cooperativa, el alumno tiene la posibilidad de interesarse con pensamientos nuevos y creativos respecto a la perspectiva de los demás y debe ser según la acción.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Según la (UNESCO., 2019) hace referencia a que un clima de aprendizaje virtual es la asociación y correspondencia de educador y alumno a través de una programación educativa que coopera con las nuevas innovaciones.

El clima virtual de aprendizaje es la reunión de un marco mecánico de manera coordinada y fuera de lo común, donde el proceso de aprendizaje educador se produce junto con el programa educativo. (UNESCO., 2019)

La correspondencia simultánea son los ejercicios realizados por el educador y el alumno de forma progresiva, por ejemplo, exactamente cuando todos se asocian a Internet y obtienen datos.

La correspondencia no simultánea son los ejercicios que se realizan fuera de la hora de disponibilidad, por ejemplo, el alumno puede entrar en el movimiento y realizarlo a la hora que necesite.

Los aparatos innovadores, similares a algún otro dispositivo, están destinados a trabajar con el trabajo del cliente y permiten que los activos se apliquen enfáticamente mediante el comercio de datos dentro y fuera de las asociaciones. Hoy en día, aludir a los instrumentos innovadores no es nada de broma, los avances y la mejora de las aplicaciones informáticas se han convertido en algo básico para todo el mundo. (Molinero, 2019).

En el campo de la educación, desde el tiempo de PC, es excepcionalmente normal para los estudiantes a utilizar una gran cantidad de estos instrumentos, mientras que la realización de trabajos escolares. En realidad, estos recursos hacen que su trabajo escolar sea más sencillo, invierten menos energía en terminar su trabajo escolar que antes.

En los últimos diez años ha habido un desarrollo acelerado en las innovaciones, como la progresión subyacente de los PC, en la velocidad, el límite, el plan, el punto de conexión más útil para leer la web, los envíos, Gmail, los servidores y las transmisiones remotas, la mejora de la programación, el equipo, Excel, Word, y así sucesivamente. (Jofre H., 2019)

Como indica (Raúl, 2018), los beneficios de los instrumentos mecánicos según el punto de vista del aprendizaje son el interés, la inspiración, la comunicación entre educadores y alumnos, el aprendizaje útil, el desarrollo de la disciplina, el dominio



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

de los medios de comunicación avanzados y variados, la mejora de las habilidades y capacidades a través de la búsqueda de datos honestos, el desarrollo de la articulación y la innovación, la admisión de una variedad de datos de una manera menos difícil y más rápida.

La programación instructiva puede caracterizarse como programas de PC hechos por una razón particular para ser utilizados como ayudas a la instrucción, o al menos, para trabajar con el proceso de educación y aprendizaje.

Según (Francisco G., 2020) hace referencia a lo siguiente: Evolución y Tendencias expresa que su avance ha permitido un número cada vez mayor de elementos y oficinas a los ciclos instructivos. Sistemas de test, entrenadores, hipermedia, esfuerzo conjunto, conocimientos destacados han sido una parte de las características entre otras muchas, aunque quizás la más progresiva en cuanto a sus perspectivas de aplicación, sin duda, la consolidación de la web a este tipo de aplicaciones de programación.

Según (Marquès Graells, 2018) hace referencia a que, una programación instructiva es un programa de PC, hecho para ser utilizado como método de instrucción, que planea imitar el trabajo de ejercicio de instrucción realizado por los instructores y que presenta modelos de representación de información de acuerdo con los ciclos mentales creados por los estudiantes. En este sentido, se centra en la interacción de aprendizaje de ayuda y espera abordar los problemas de los estudiantes según los proyectos de instrucción.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



2.2. MARCO METODOLÓGICO

La técnica utilizada en este caso de estudio de examen depende de una revisión bibliográfica narrativa, de tipo esclarecedor, sin perjuicio de una investigación de campo que permita el contacto directo con los componentes del tema.

Para la obtención de la información, el instrumento de investigación en este caso de estudio fue necesaria una encuesta, para obtener la estimación en esta tarea será el plan de vistas generales, y a lo largo de estas líneas recoger los datos a través de una encuesta virtual en Gmail que es una etapa de estudio basado en la web, que será participado en los mensajes de los encuestados y también debe ser posible a través de las organizaciones informales por compartir la conexión del estudio.

Esto se hará directamente a un ejemplo de estudiantes y hacia el final llegar a una resolución a la luz de la información cuantitativa para tener los datos esperados con respecto al examen de los datos y los avances de la correspondencia. Se tiene en cuenta que la encuesta se la realizara a la mitad de los alumnos, ya que puede haber una limitación de asociación web que nos impida la correspondencia directa e influya en el surtido de información. La presente investigación se centró en los alumnos del tercer año de secundaria de la unidad educativa Padre Marcos Benetazzo, ubicada en el territorio de Los Ríos, cantón Babahoyo.

En este caso de estudio se utilizó el método inductivo ya que se aplicará el pensamiento a partir de los datos observados y explorados para tener la opción de dar conclusiones específicas sobre la utilización de las condiciones virtuales en el avance de las habilidades informáticas de los estudiantes del tercer año de secundaria de la unidad educativa Padre Marcos Benetazzo.

Este método fue empleado en el presente proyecto de investigación ya que se aplicará el razonamiento a partir de la información observada e investigada para poder dar ciertas determinaciones sobre los diferentes recursos utilizados para el proceso, administración y distribución de la tecnología de la información, en el aprendizaje del área de informática el avance de las habilidades de los estudiantes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



La investigación de campo es plausible por el esfuerzo coordinado que permitió la conexión virtual entre los estudiantes del tercer año en el espacio de la informática, a partir de la cual se logró el surtido de información vital para el proyecto de exploración.

Para este caso de estudio de situación concentrado, esta estrategia de exploración hace referencia a las revisiones realizadas a los estudiantes del tercer año de secundaria de la unidad educativa Padre Marcos Benetazzo para realizar informes utilizando la técnica medible y numérica, utilizando un ejemplo de información que proviene de las consecuencias de las revisiones.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA
TÉCNICAS APLICADAS

La técnica utilizada en el trabajo de exploración adjunto depende de la estrategia científica e inductiva, que busca reunir los datos esperados en el examen. Además, como dispositivo para completar la técnica, se utilizó la estrategia cuantitativa (estudios) para obtener resultados según la disposición de la información.

La investigación que se realizará tendrá un enfoque cuantitativo. Dentro de la investigación se utilizarán estrategias e instrumentos que permitan ampliar el trabajo sobre este tema a estudiar que se creará de acuerdo con la información recolectada acorde a las condiciones virtuales en la mejora de las habilidades de informáticas de los estudiantes.

2.3. RESULTADOS OBTENIDOS

Desarrollo del caso

La encuesta es un procedimiento que se realiza aplicando una encuesta a un ejemplo de individuos. Los panoramas dan datos sobre los sentimientos, las mentalidades y las formas de comportamiento de los habitantes.

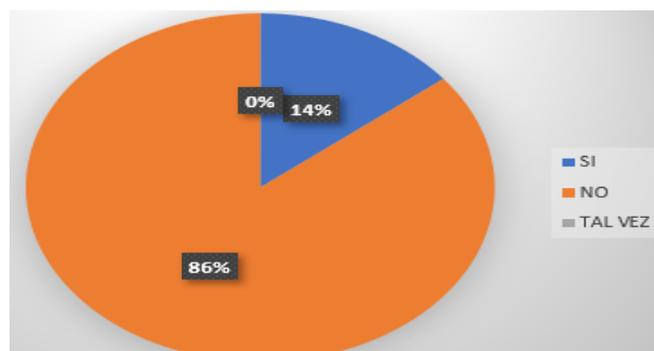
Por consiguiente, se decidió estudiar un grupo de ejemplo para conocer el impacto que tiene el hecho de que conozcan los distintos métodos de correspondencia y la utilización del escenario virtual para difundir las distintas perspectivas de los individuos examinados.

Tabulación de encuestas

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la encuesta de los estudiantes de tercero de bachillerato de la unidad educativa Padre Marcos Benetazzo de la ciudad de Babahoyo.

3. ¿Tiene conocimiento de Entornos Virtuales de Aprendizaje?

SI	5
NO	30
TAL VEZ	0
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación

Fuente: DANNA FERRIN

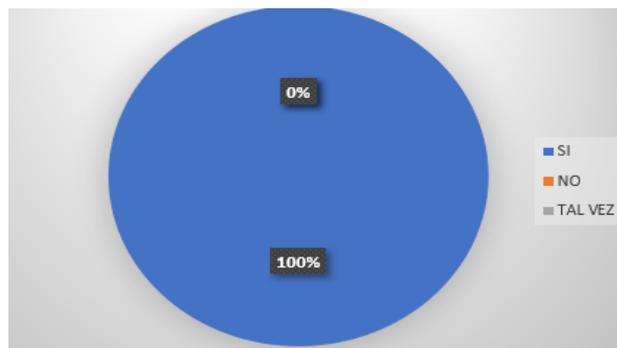
ANÁLISIS:

De los 35 estudiantes estudiados, 30 respondieron que no, lo que supone un 86%, mientras que 6 respondieron que sí, lo que supone un 14%.

La mayoría de los estudiantes opinan que tienen desconocimiento sobre Entornos Virtuales de Aprendizaje y el uso de sus elementos los mismos que ayudan al estudiante a crear un espacio aprendizaje menos monótono. Lo cual no permite al estudiante familiarizarse con la era digital.

8. ¿le motivaría que en las clases de computación utilice herramientas multimedia?

SI	35
NO	0
TAL VEZ	0
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

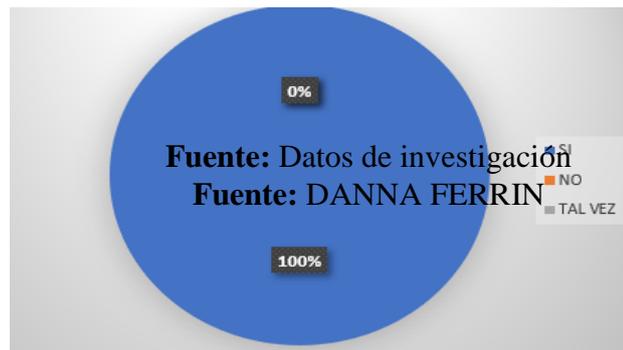
ANÁLISIS:

A partir de los resultados encontrados en 35 alumnos, se resolvió que los alumnos que aceptan que la utilización de instrumentos de medios mixtos es esperanzadora son: Sí=100%.

El 100% de los estudiantes revisados consideran que les estimularía la utilización de dispositivos de medios interactivos en las clases de PC.

9. ¿Ayuda el clima de aprendizaje virtual a la adquisición de las habilidades esenciales para la ejecución del trabajo del alumno?

SI	35
NO	0
TAL VEZ	0
TOTAL	35

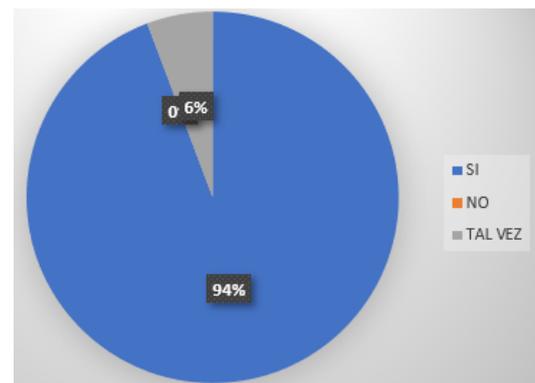


ANÁLISIS:

El diagrama muestra que el 100% de los estudiantes examinados consideran que el clima de aprendizaje virtual les ayuda a conseguir las habilidades vitales para construir su ejecución laboral.

10. ¿Considera que el clima de aprendizaje virtual ayuda a trabajar en la ejecución académica de los alumnos?

SI	33
NO	0
TAL VEZ	2
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

ANÁLISIS:

A partir de los resultados encontrados en 35 alumnos, se resolvió que, en la medida en que el clima de aprendizaje virtual permite trabajar en la ejecución escolar de los alumnos, éstos opinan lo siguiente SÍ=94% y TAL VEZ=6%.

Aceptan que el uso del clima de aprendizaje virtual funciona en la ejecución escolar de los estudiantes, permitiendo así que adquieran un gran aprendizaje.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1. CONCLUSIÓN

Tras manejar, desglosar, descifrar y relacionar la información obtenida con los objetivos de este estudio, se ha llegado a la conclusión de que, en lo que respecta a la satisfacción de los estudiantes, es obvio que la mayoría de los estudiantes muestran interés en la utilización de un entorno virtual, que les ayudará a trabajar en la ejecución académica, las habilidades y las capacidades dentro del proceso de aprendizaje significativo. A pesar de que la fundación cuenta con equipos y recursos de programación esenciales, los estudiantes no aprovechan al máximo estos recursos. La mayoría de los estudiantes no están al tanto de los nuevos aparatos innovadores, en particular la utilización de medios interactivos o condiciones de aprendizaje virtual y sus componentes. Los estudiantes conocen esta necesidad y expresaron que la formación de un clima de aprendizaje virtual sería de extrema importancia, ya que les permitiría unir sus conocimientos y mejorar su aprendizaje.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



3.2. RECOMENDACIONES

- El alumno debe preguntar sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje cuando quiera obtener más información al respecto.
- Ajustar la utilización de los Entornos Virtuales según lo indicado por los objetivos de la clase, que deben ser claros, exactos y sucintos, recientemente establecidos para ayudar al alumno en su mejora de las habilidades de PC.
- Se prescribe estar al nivel de las etapas de instrucción, ya que se actualizan continuamente para trabajar en las habilidades informáticas y, por lo tanto, se utilizan mejor para conferir el aprendizaje a los estudiantes.
- Se prescribe auditar los compromisos hipotéticos y calculados actuales de las condiciones de aprendizaje virtual para tener un apoyo hipotético satisfactorio para llevar la hipótesis a la formación para desarrollar aún más la práctica de mostrar y avanzar la información que se envía a los estudiantes de tercer año durante lo que es la instrucción virtual para la Emergencia sanitaria covid19.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



IV. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

4.1. BIBLIOGRAFIA

Arias Arranz, F. (2018). *Entornos virtuales de aprendizaje en los centros de educación infantil y primaria*. Obtenido de

<http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24225/TFGB.977.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Francisco G. (2020). *Evolución y Tendencias*.

Jofre H. (2019). *procesos de enseñanzas y aprendizaje*. Obtenido de

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1938/1/Herramientas%20tecnológicas%20educativas%20y%20su%20incidencia%20en%20el%20proceso%20de%20enseñanza%20aprendizaje%20de%20computación.pdf>

Machado, E. N. (2017). *Las prácticas de enseñanza de las Ciencias naturales en*

Educación Inicial: estudio de tres instituciones privadas. Obtenido de

<https://dspace.ort.edu.uy/bitstream/handle/20.500.11968/3554/Material%20completo.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>

Marquès Graells, P. (. (2018). *Comunicación educativa y nuevas*. Praxis.

Mineduc. (2019). *Educación Inicial*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculoeducacion-inicial-lowres.pdf)

[content/uploads/downloads/2014/06/curriculoeducacion-inicial-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculoeducacion-inicial-lowres.pdf)

[lowres.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculoeducacion-inicial-lowres.pdf)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Mineduc. (2018). *Curriculo Educación Inicial 2014*. Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/wp->

[content/uploads/downloads/2014/06/curriculoeducacion-inicial-lowres.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculoeducacion-inicial-lowres.pdf)

Moliner, M. d. (2019). *Herramientas Tecnológicas en el proceso de enseñanza.*

Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.

Raúl, F. A. (2018). *Modelo informático para la auto gestión del aprendizaje.*

Reina, N. (2018). *Representantes del constructivismo*. Obtenido de

<https://constructivismo.webnode.es/autores-importantes/>

Sandoval., Q. (2018). *Estrategias didácticas para el ámbito del descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural para primer grado de educación general básica en la Escuela Particular RusconiCarmelina*. Obtenido de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15670/1/UPSQT12811.pdf>

Sarmiento, S. C. (2018). *Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.*

UNESCO. (2019). *Las TIC en la educación*. Obtenido de

<https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

UNESCO. (2019). *Las TIC* . Obtenido de <https://es.unesco.org/themes>

UNIR. (2020). *¿Cómo introducir las TICs en Educación Infantil?* Obtenido de

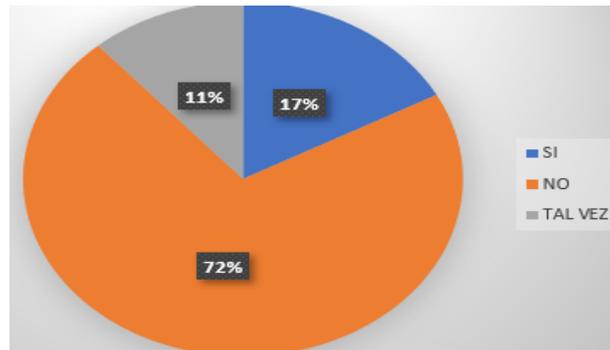
<https://www.unir.net/educacion/revista/tic-educacion-infantil/>

Uribe, A. (2019). *La necesidad de incluir competencias tecnológicas en la educación preescolar*. Obtenido de <https://docplayer.es/14877224-La-necesidad-de-incluir-competenciastecnologicas-en-la-educacion-preescolar.html>

4.2. ANEXOS

1. ¿Cuenta su institución con activos que potencien la utilización de la innovación en la sala de estudio?

SI	6
NO	25
TAL VEZ	4
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

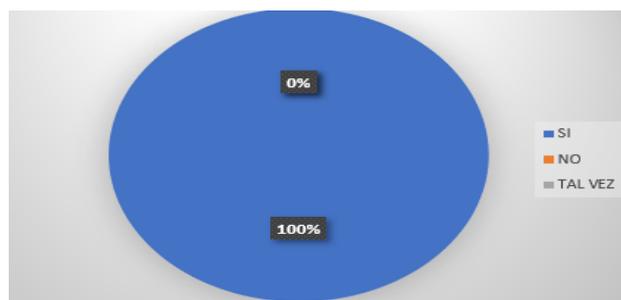
ANÁLISIS:

Con este análisis determinado en 35 estudiantes se determina que la mayoría de ellos no tienen la menor idea sobre los activos que estimulan la utilización de la innovación en la clase, debido a la forma en que la nueva correspondencia y los avances de datos no se utilizan tan a menudo como sea posible en sus clases.

El 72% de la mayoría de los alumnos examinados dijo no tener ni idea de los recursos que estimulan la utilización de la innovación en el aula, mientras que el 17% dijo conocer los recursos que fomentan la utilización de la innovación en el aula, y un 11% escucharon sobre el tema.

2. ¿El docente utiliza herramientas informáticas?

SI	35
NO	0
TAL VEZ	0
TOTAL	35



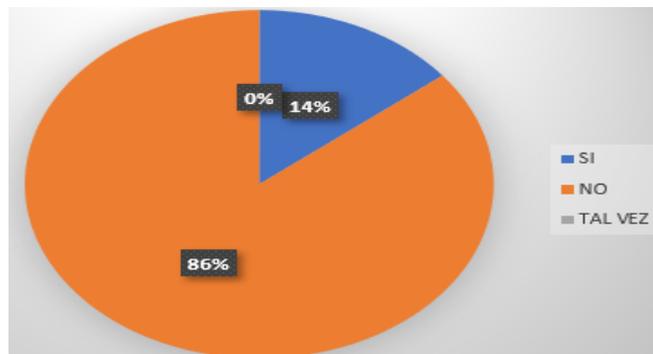
Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN 20

ANÁLISIS:

De 35 estudiantes encuestados: lo 35 respondieron que Si, correspondiente al 100%; mientras que 34 estudiantes respondieron que No, correspondiente al 67%; del total general. La mayoría de los estudiantes encuestados mencionan que el docente si utiliza herramientas informáticas.

3. ¿Tiene conocimiento de Entornos Virtuales de Aprendizaje?

SI	5
NO	30
TAL VEZ	0
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

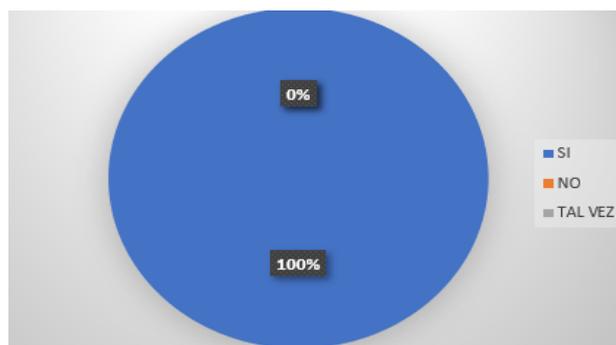
ANÁLISIS:

De los 35 estudiantes estudiados, 30 respondieron que no, lo que supone un 86%, mientras que 6 respondieron que sí, lo que supone un 14%.

La mayoría de los estudiantes opinan que tienen desconocimiento sobre Entornos Virtuales de Aprendizaje y el uso de sus elementos los mismos que ayudan al estudiante a crear un espacio aprendizaje menos monótono. Lo cual no permite al estudiante familiarizarse con la era digital.

4. ¿Considera importante el uso de la tecnología y la comunicación en el aula de clase?

SI	35
NO	0
TAL VEZ	0
TOTAL	35



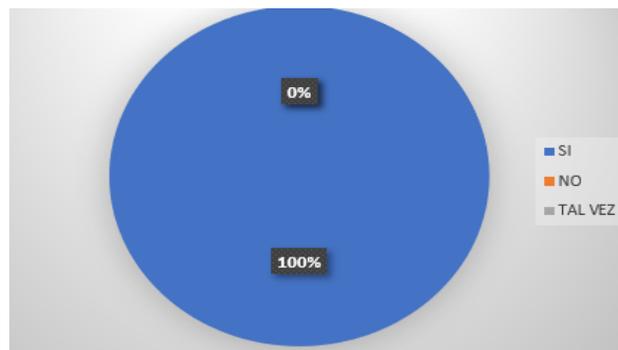
Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

ANÁLISIS:

A partir del ejemplo elegido para decidir cuán significativa es la utilización de la innovación y la correspondencia en la sala de estudio, según el punto de vista de los alumnos, la mayor parte de los alumnos estudiados consideran que la utilización de la innovación y la correspondencia en la sala de estudio es de importancia imperativa.

5. ¿Le gustaría que su clase sea más interactiva en un entorno web?

SI	35
NO	0
TAL VEZ	0
TOTAL	35



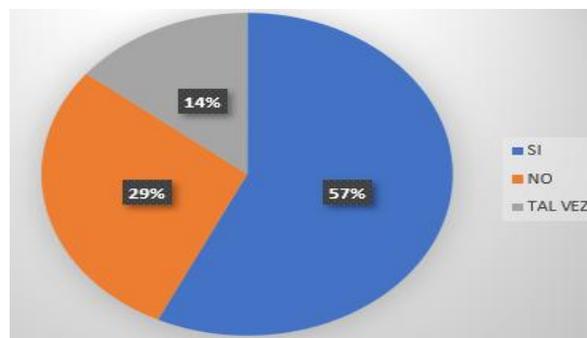
Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

ANÁLISIS:

Del gráfico anterior se desprende que el 100% de los alumnos examinados demostraron que les gustaría que sus clases fueran más intuitivas en un entorno web.

6. ¿Utiliza con frecuencia la Internet?

SI	20
NO	10
TAL VEZ	5
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

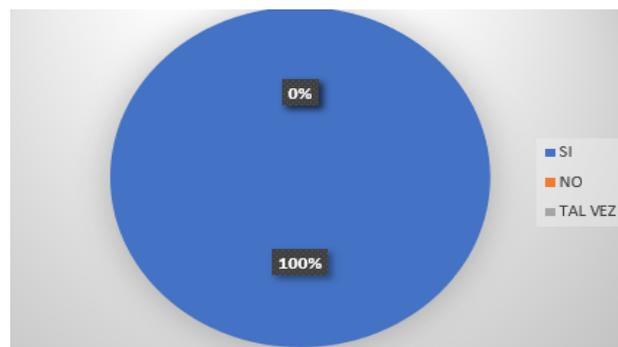
ANÁLISIS:

De las 51 encuestas realizadas a 35 estudiantes, se determinó que el uso de internet es: Si=57%. No=29%. TAL VEZ=14%.

Se observa en el gráfico que la mayoría de los estudiantes, que en resultado son el 57% de los encuestados, utilizan la internet con frecuencia, de la misma manera el restante de los encuestados no dispone de esa ventaja o tienen pocos recursos tecnológicos.

7. ¿le gustaría que la materia de computación sea más interactiva?

SI	35
NO	0
TAL VEZ	0
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

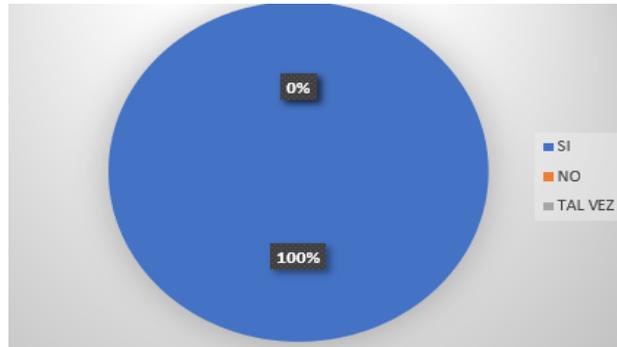
ANÁLISIS:

De los resultados encontrados en 35 estudiantes se determinó que, la materia de computación sea más interactiva en clase es: un 100%.

El 100% de los estudiantes consideran que el uso de materiales multimedia es una buena opción para mejorar su formación en un salón de clase y conseguir un aprendizaje significativo.

8. ¿le motivaría que en las clases de computación utilice herramientas multimedia?

SI	35
NO	0
TAL VEZ	0
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

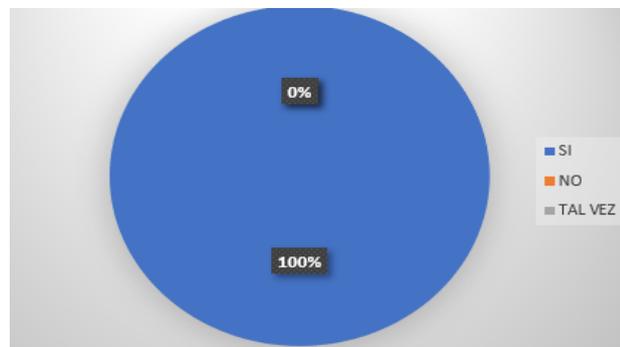
ANÁLISIS:

A partir de los resultados encontrados en 35 alumnos, se resolvió que los alumnos que aceptan que la utilización de instrumentos de medios mixtos es esperanzadora son: Sí=100%.

El 100% de los estudiantes revisados consideran que les estimularía la utilización de dispositivos de medios interactivos en las clases de PC.

9. ¿Ayuda el clima de aprendizaje virtual a la adquisición de las habilidades esenciales para la ejecución del trabajo del alumno?

SI	35
NO	0
TAL VEZ	0
TOTAL	35



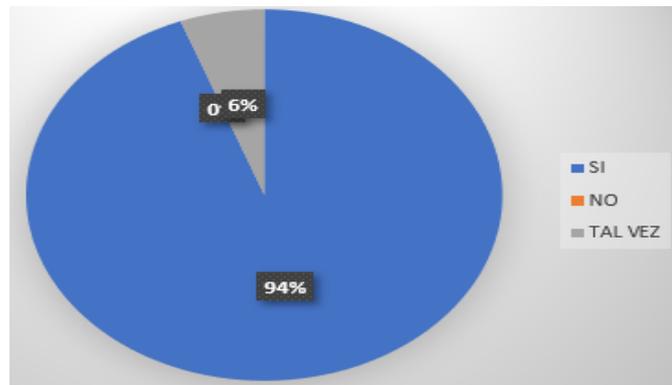
Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

ANÁLISIS:

El diagrama muestra que el 100% de los estudiantes examinados consideran que el clima de aprendizaje virtual les ayuda a conseguir las habilidades vitales para construir su ejecución laboral.

10. ¿Considera que el clima de aprendizaje virtual ayuda a trabajar en la ejecución académica de los alumnos?

SI	33
NO	0
TAL VEZ	2
TOTAL	35



Fuente: Datos de investigación
Fuente: DANNA FERRIN

ANALISIS:

A partir de los resultados encontrados en 35 alumnos, se resolvió que, en la medida en que el clima de aprendizaje virtual permite trabajar en la ejecución escolar de los alumnos, éstos opinan lo siguiente SÍ=94% y TAL VEZ=6%.

Aceptan que el uso del clima de aprendizaje virtual funciona en la ejecución escolar de los estudiantes, permitiendo así que adquieran un gran aprendizaje.