



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

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

TEMA:

PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU APORTE EN EL APRENDIZAJE DE LA
EDUCACIÓN ON-LINE DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO “A” DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “VINCES” PERIODO 2021 – 2022

AUTOR:

KATHERINE PRISCILA PEÑAFIEL CABRERA

TUTOR:

MSC. JUAN CARLOS GUEVARA ESPINOZA

BABAHOYO - 2022



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

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación se lo dedico principalmente a Dios por haberme dado las fuerzas necesarias y permitido llegar hasta este momento tan importante para mí, a los seres que más amo y que son mi inspiración para seguir luchando día a día que es mi madre Edita Cabrera Aguirre y mi padre Juan Penafiel Gonzales por brindarme siempre su amor y su apoyo incondicional, a mi amado esposo que estuvo apoyándome incondicionalmente y nunca me dejo caer. También a mi bella hermana que, aunque no pudo continuar con sus estudios yo me prometí un día hacerlo por ella y que se sienta orgullosa de mí.

KATHERINE PRISCILA PEÑAFIEL CABRERA



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

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecerle a Dios por darme salud y por escuchar todas mis oraciones, por ayudarme a continuar con mis estudios y no darme por vencida en momento difíciles que he tenido.

Le doy gracias a mis padres que me han apoyado mentalmente y económicamente que han confiado plenamente en mí, a mi esposo por haber estado a mi lado en momentos de angustia donde sentía no poder más y me ayudo a no bajar mis brazos.

También agradezco a la Universidad Técnica De Babahoyo, a los queridos docentes que forman parte de esta prestigiosa institución y en especial a mi tutor Msc. Juan Carlos Guevara Espinoza por compartir conmigo sus conocimientos profesionales.



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

RESUMEN

En el siguiente caso de estudio denominado, “Plataformas virtuales y su aporte en el aprendizaje de la educación on-line de los estudiantes de octavo año “a” de la Unidad Educativa “Vinces” periodo 2021 – 2022”, se requiere conocer el aporte que las plataformas virtuales han otorgado a los estudiantes en su modalidad de estudio online, a lo largo de estos dos años que se tuvo que implementar por cuestiones de emergencia sanitaria, este estudio de caso tiene el objetivo de encontrar el aporte, que herramientas usan los estudiantes, si su proceso de enseñanza ha mejorado, mediante un método de investigación cuantitativa que me permita mediante el uso de la encuesta y con sus respectivo cuestionario obtener información que me aproxime al tema planteado, esto arrojó como resultados, que si bien el aporte existe por las herramientas digitales, los estudiantes no están del todo convencidos, quizás por falta de ímpetu hacia el estudio.

Palabras clave: plataformas educativas, proceso de enseñanza, modalidad online, herramientas digitales.



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



ABSTRACT

In the following case study called, "Virtual platforms and their contribution in the learning of on-line education of eighth-year students "a" of the Educational Unit "Vinces" period 2021 – 2022", it is required to know the contribution that virtual platforms have granted to students in their modality of online study, throughout these two years that had to be implemented due to health emergency issues, this case study aims to find the contribution, what tools students use, if their teaching process has improved, through a quantitative research method that allows me through the use of the survey and with their respective questionnaire to obtain information that brings me closer to the topic raised, this yielded as results, that although the contribution exists through digital tools, the students are not entirely convinced, perhaps due to a lack of impetus towards studying.

Keywords: educational platforms, teaching process, online modality, digital tools.



ÍNDICE GENERAL

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.2 JUSTIFICACIÓN	3
1.3 OBJETIVOS DE ESTUDIO	4
1.4 LINEAS DE INVESTIGACIÓN	4
2. DESARROLLO.....	5
2.1 MARCO CONCEPTUAL.....	5
2.2 RESULTADOS.....	17
2.3 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	27
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	29
3.1 CONCLUSIONES	29
3.2 RECOMENDACIONES	30
4. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS.....	31
4.1 ANEXOS	32

INTRODUCCIÓN

Las plataformas virtuales surgieron con la llegada del internet, esto hizo posible que se pudieran interconectar grandes distancias mediante el uso de redes digitales, y computadoras, por esta razón las plataformas de aprendizaje virtual aparecieron como sistemas de gestión de contenido (sistema de administración de contenido CMS) a través de su nombre indicado en la administración de contenido de aprendizaje remoto que es una forma de aprendizaje en línea en la actualidad.

El presente caso de estudio se denomina, “PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU APOORTE EN EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN ON-LINE DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VINCES” PERIODO 2021 – 2022”, donde se desea averiguar los aportes que estas proveen a los estudiantes, para una mejor comprensión de las herramientas tecnológicas, dado que eso se está usando mucho más en la actualidad.

Donde las herramientas tuvieron su mayor apogeo en la pandemia, debido que antes la modalidad era completamente presencial y no se tenía que recurrir a la virtualidad en la educación, y hasta la presente fecha se sigue dando clases virtuales. Esta investigación se pretende lograr mediante un enfoque mixto que permita ayudar su verificación cualitativamente y cuantitativamente, mediante los instrumentos de recolección de información para tal fin.

En cuanto a limitaciones para lograr el trabajo de investigación se puede deducir que muchos de los estudiantes aún no regresan a clase, por lo que no habrá un contacto directo, todo debe ser mediante el internet, en el caso de desplegar una encuesta, porque en el momento actual ya los estudiantes salieron de clases.

Este proyecto pretende encontrar el aporte de las plataformas virtuales, en la enseñanza actual, dado los problemas actuales que afectan al sistema sanitario mundial, es necesario investigar para mejorar aspectos de este método de educación para un mejor despliegue en el futuro de estas tecnologías que están al servicio de la educación de esta forma se comprende mejor el tema planteado



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

1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El uso de plataformas virtuales fue la opción más viable con la llegada de la pandemia denominada COVID 19, que mantiene a las personas en sus casas por más de un año, por lo que la educación debe utilizar herramientas tecnológicas, para poder seguir las recomendaciones que otorgaban los gobiernos al mantener a la sociedad en confinamiento después de que no sirviera el distanciamiento social.

El problema que viene con la llegada de la era de la modalidad virtual, radica en que la mayoría de los estudiantes no estaban preparados para la magnitud del cambio que se avecinó debido al COVID 19, esto involucro a una adecuación lenta en el uso de herramientas informáticas tanto en docentes como estudiantes, que su principal problema era no saber el correcto uso de este tipo de tecnologías por lo cual las tareas, no se enviaban con regularidad.

Debido al cambio de modalidad de manera repentina los estudiantes, al tener que usar solo herramientas digitales como lo son las plataformas virtuales, hizo que hubiera problemas de compactibilidad y conocimiento, también para los docentes ya que tuvieron que cambiar las metodologías de enseñanzas no formales que son las que se mantenían en la educación hasta el momento dado.

También otros problemas que se relacionan con el uso de herramientas tecnológicas en la educación es la falta de concentración, la mayoría de los estudiantes estaban plenamente enseñados a una respectiva modalidad, haber cambiado el uso de la que era normal en los estudios hizo que muchas personas se distrajeran con las inmensas oportunidades que brinda las computadoras.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

1.2 JUSTIFICACIÓN

Las plataformas virtuales son herramientas digitales de estudio que es necesario comprender bien su implementación y por ello con lleva analizar varias aplicaciones que permitan mejorar la calidad de enseñanza y poder cubrir las falencias que encontramos en la unidad educativa, esto permitirá sacar un balance del manejo adecuado de los recursos tecnológicos y cómo estos recursos influyen en el aprendizaje.

Debido a que el uso de las TICS que es de donde se desprenden la mayoría de los conceptos tecnológicos de estudio, se están masificando a lo largo de la educación media es importante el conocimiento adecuado que se pueda obtener mediante una investigación acerca de una de sus partes que la componen cómo es las plataformas virtuales, es por esto que la presente investigación toma importancia los resultados que arrojen se podrá comprender un poco mejor la herramienta digital, que a muchos les falta por comprender, para poder desarrollar nuevos métodos o metodologías que permitan una mejor educación para el desarrollo de los estudiantes y que la enseñanza pueda lograr un aprendizaje de calidad en años venideros.

También es necesario poder contar con nuevos panoramas de investigación que permitan ofrecer un trasfondo de la situación, los docentes deben comprender de mejor forma el uso de las herramientas tecnológicas y los estudiantes deben conocer cómo superar adversidades que estas mismas herramientas imponen. Este proyecto es factible debido que se cuenta con información relevante en el internet, también se conoce los pormenores de investigación que se deben aplicar, si se habla de factibilidad técnica se puede hacer uso de las mismas herramientas virtuales que ayuden a despejar las incógnitas de la investigación que se necesita obtener para mejorar una correcta comprensión del caso de estudio.

También este caso de estudio es factible desde el beneficio que los estudiantes como es en el caso de la Unidad Educativa Vines se beneficiarían al conocer los pormenores de la investigación y para los investigadores futuros este proyecto beneficiará porque contiene datos reales que pueden permitir la ampliación de la investigación esto es beneficioso porque se contará con una investigación real.



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



1.3 OBJETIVOS DE ESTUDIO

OBJETIVO GENERAL

Estudiar las plataformas virtuales y su aporte en el aprendizaje de la educación on-line de los estudiantes de octavo año “A” para la unidad educativa “Vinces” periodo 2021 – 2022

OBJETIVO ESPECÍFICO

- ✓ Investigar las plataformas educativas que forman parte de las herramientas tecnológicas para una educación virtual.
- ✓ Determinar la plataforma virtual más utilizada por los estudiantes de la Unidad Educativa “Vinces”.
- ✓ Analizar el aporte otorgado por las plataformas virtuales en la Unidad Educativa “Vinces”.

1.4 LINEAS DE INVESTIGACIÓN

El presente caso de estudio esta sostenido por la siguiente línea de investigación denominada “EDUCACIÓN, EPISTEMOLOGÍA Y PEDAGOGIA INFORMÁTICA”, la siguiente Sublínea “PEDAGOGIA DE LA INFORMÁTICA”, ambas me permiten la investigación de temas técnicos y profundos de la educación mediante las herramientas que ahora proporciona la tecnología actual y conceptos claves de la educación.



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



2. DESARROLLO

2.1 MARCO CONCEPTUAL

LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación ocupan un lugar muy importante en la educación, creando cada vez nuevos ambientes de aprendizaje que hacen más diverso la adquisición de conocimientos en las instituciones educativas y popular entre los estudiantes porque representan el interés por la búsqueda del conocimiento. Cabe señalar que el sistema educativo comprende la tendencia de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para adaptarse a los nuevos requerimientos de la sociedad (Barrera Rea, 2018).

La docencia desarrolla alternativas de enseñanza que cambian con los nuevos tiempos, las nuevas necesidades y la educación actualizada. Las nuevas exigencias en educación se centran en mejorar el proceso educativo en el sentido de que la integración de las TIC mejora el trabajo individual, la autonomía del alumno y facilita el desarrollo colaborativo y el trabajo en grupo, la verificación y ajuste de los métodos de evaluación y la interacción bidireccional profesor-alumno (Casas, 2019).

La educación y los docentes han recorrido un largo camino en la mejora de la educación, pero es importante seguir desarrollando el hábito de utilizar los medios tecnológicos, pero con énfasis en el desarrollo cognitivo, no solo como herramienta de trabajo sino también como impulso educativo. Llevar las TIC a la educación significa un compromiso de ser una institución verdaderamente competitiva que se esfuerza por promover el aprendizaje permanente, lo que tendrá un tremendo impacto en la mejora de la calidad y el desarrollo de las unidades educativas de todo el mundo (CAE, 2021).

En efecto, con la ayuda de las TIC, la educación competitiva basada en el uso de buena calidad por parte de docentes y alumnos significa un progreso sistemático, con resultados muy ambiciosos y cambios positivos en el proceso de enseñanza. Esto aumentará la calidad con la que se imparten las clases, generando una confianza por parte de los estudiantes, claro está si las herramientas son bien seleccionadas, porque en la actualidad lo que más existe son herramientas digitales al servicio de la docencia.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

AULAS VIRTUALES

Los métodos de enseñanza actuales ya no se enfocan en el aprendizaje cooperativo los docentes ya no se enfocan en trabajar frente a los estudiantes, ven a los estudiantes como la figura central en el aula, favorecen la construcción del conocimiento, la interacción y la evaluación del intercambio (UM, 2021). De acuerdo con la visión constructivista, el conocimiento se construye a partir de la interacción entre los aprendices y el mundo social. La colaboración y la interacción son importantes elementos de gran ayuda que caracterizan las plataformas virtuales y que son elementos que mejoran los procesos académicos.

Se entiende por aula virtual o plataforma virtual de aprendizaje un software con diferentes funciones, gracias a diferentes componentes y herramientas, representando un “entorno virtual” o espacio donde se realizan actividades formativas a través de la red que es un cúmulo de componentes electrónicos estos permiten que la tecnología funcione bien en entornos abiertos o cerrados.

El aula virtual es un modelo de formación diseñado para la educación no presencial que, si bien se desarrolla a largas distancias, facilita la comunicación entre docentes y alumnos, y contiene una variedad de herramientas y recursos para enriquecer el proceso de aprendizaje. El potencial de un aula virtual debe centrarse en la máxima inteligencia y habilidades de interacción que deben poseer docentes y alumnos, así como el papel mediador que la tecnología puede brindar (Machado, et all, 2019).

EDUCACIÓN EN LÍNEA

La educación virtual nos anima a innovar y enfocarnos en los cambios que necesita la tecnología para ofrecer nuevas alternativas que faciliten la interacción, siendo el alumno protagonista en su formación, desarrollar la autoformación, la autocrítica y realizar nuevos avances cognitivos. contribuir al desarrollo de la sociedad del conocimiento como futuros profesionales (UNIR, 2020).

El e-learning es una forma de formación indirecta, a través de plataformas tecnológicas, que flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de aprendizaje, adaptándose a las habilidades, necesidades y capacidades disponibles de cada alumno, al mismo tiempo que garantiza que el entorno de aprendizaje sea colaborativo mediante el uso de sistemas sincrónicos. y



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

herramientas de comunicación asincrónica y, en general, Facilitar los procesos de gestión basados en competencias (CAE, 2021).

Una de las características más importantes de la promoción de la educación en línea a través de las TIC es la flexibilidad de interacción entre profesores y alumnos. La flexibilidad de la educación en línea ha convertido la educación tradicional en un proceso de aprendizaje al ser visto como innovador en las instituciones educativas esto llama mucho la atención al momento de generar contenido académico (UNIR, 2020).

EL DINAMISMO DE LAS AULAS VIRTUALES

La viabilidad de la educación virtual depende de la metodología desarrollada por los docentes responsables de la materia que sea pertinente al contenido que se imparte. Muchas veces el hecho de que exista un aula virtual no significa que todo se pueda utilizar como medio de aprendizaje ya que son tan útiles como un simple programa con recordatorios y recursos no relacionados, por lo que es necesario planificar sistemáticamente de acuerdo a las necesidades educativas que se requieran (Barrera Rea, 2018).

Las aulas virtuales desarrollan competencias de los estudiantes en áreas culturales, actitudes y comportamientos mediante la aplicación de conocimientos y procesos, donde una persona competente es aquella que tiene la creatividad, el carácter y las cualidades necesarias para hacer las cosas mejor y justificar lo que hace. Este es un comportamiento crucial que se cruza con las habilidades creativas que hoy en día son realmente necesarias y muy útiles para encontrar soluciones a problemas, tomar decisiones, formular hipótesis y lo que sucede a nuestro alrededor.

LA TRANSFERENCIA

La transferencia es el proceso más importante en la enseñanza y el aprendizaje y, por lo tanto, complementa los parámetros de aprender algo y luego aplicarlo a otra cosa. La transferencia de habilidades requiere mucho trabajo bajo la guía de un maestro y es rica en contenido siempre que los estudiantes no tengan mucha experiencia con diferentes temas, este es necesario en el aprendizaje para mejorar la percepción de estudios (Casas, 2019).



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

**LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS
EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

Para enseñar en la educación, los docentes deben estar calificados para desarrollar sus propios planes curriculares, mejorar la enseñanza a través de la tecnología, una fuente dinámica para la transferencia de conocimientos dentro y fuera del aula. Las plataformas virtuales se han convertido en poderosas herramientas en tecnología educativa, permitiendo en muchos casos el desarrollo de la independencia intelectual y la armonía virtual entre docentes y alumnos. Como modelo de enseñanza, la tecnología educativa se centra en la cadena psicológica del conductismo, combinando esencialmente el aprendizaje con estímulos y respuestas, dando como resultado un aprendizaje programado (Barrera Rea, 2018).

Las plataformas virtuales en el aprendizaje a distancia han descubierto que el aprendizaje extracurricular satisface las necesidades tanto de los docentes como de los alumnos. Los estudiantes aprenden individualmente fuera del aula y también pueden ser autodirigidos, con la estimulación de las acciones y estrategias del docente, orientándolos para aprender al ritmo adecuado, desarrollando la memoria regenerativa y el pensamiento crítico y la creatividad (Machado, et all, 2019).

Plataformas Virtuales

Una plataforma de aprendizaje virtual es un programa que contiene varios tipos de herramientas con fines educativos. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales, impartiendo diversos cursos de formación a través de Internet sin necesidad de conocimientos de programación (Easy LMS, 2020). De hecho, estos son programas que le permiten realizar tareas como organizar contenido y actividades en un curso en línea, administrar la inscripción de estudiantes, hacer un seguimiento de su trabajo de curso, responder preguntas y crear espacios para la comunicación interactiva, evaluar el progreso de los estudiantes, etc. (Casas, 2019).

Pueden utilizarse para la gestión integral de la formación a distancia o como complemento de la formación presencial. Aunque también se utilizan cada vez más para crear espacios de discusión y trabajo para grupos de investigación o para realizar comunidades virtuales y redes de aprendizaje en torno a temas de interés mutuo que abarquen contenidos educativos para una correcta formación (School Managament, 2020).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

Una plataforma de aprendizaje virtual, también conocida como sistema de gestión de aprendizaje (LMS), es un sistema de gestión de aprendizaje que actúa como intermediario entre estudiantes y profesores. La plataforma virtual permite a los estudiantes acceder, ver, descargar e interactuar con recursos educativos a través de un navegador web que es la forma más común de acceder al internet (GCF, 2021).

Se ha diseñado una amplia gama de plataformas de aprendizaje virtual para una variedad de arquitecturas informáticas existentes, y aún hoy existen versiones especiales para dispositivos móviles que pueden ser propietarias o de uso personal con fines comerciales, con la diferencia de que se proporcionan de forma gratuita o por una tarifa. Las plataformas de aprendizaje virtual se utilizaron originalmente para apoyar la realización de actividades en el aula, sin embargo, debido a su gran popularidad, su uso se ha expandido, utilizando todas las capacidades que tienen para facilitar los objetivos de aprendizaje. Las características y funciones de estas plataformas varían considerablemente, sin embargo, algunas se consideran básicas y clasificadas en la mayoría de las plataformas, como: registro de estudiantes, tareas de cursos, seguimiento de calificaciones y estado de graduación (School Management, 2020).

Elementos que necesita una plataforma virtual

Los elementos que necesita una plataforma virtual para un correcto desempeño son los que se describen a continuación:

- ✓ LMS (Learning Management System)
- ✓ LCMS (Learning Content Management System)
- ✓ Herramientas que posibiliten la comunicación
- ✓ Herramientas administrativas

¿Qué es Learning Management System?

LMS es un software que lo ayuda a crear, administrar, organizar y entregar materiales de capacitación en línea a su audiencia, este es el principal programa que gestiona las actividades de clases en línea estos softwares son desarrollados en lenguajes de programación que permite



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



su construcción de manera que el producto final se puede implementar en cualquier servidor que contenga la institución (Easy LMS, 2020).

¿Qué es un Learning Content Management System?

El significado de LCMS es Sistema de gestión de contenido de aprendizaje, parte fundamental también de un sistema de aprendizaje en línea. Es un software orientado al e-learning donde se diseñan contenidos y recursos en diferentes formatos audiovisuales que pueden ser impartidos por docentes para que sean observados por los estudiantes, y son los sistemas más usados por su versatilidad (LUCA, 2021).

Estos entornos de aprendizaje virtual se utilizan para brindar varios tipos de capacitación digital, como seminarios, cursos, foros, seminarios y más. donde hay interacción frecuente entre profesores y estudiantes. Por otro lado, LCMS es un entorno de publicación de recursos virtuales que potencia el aprendizaje, ya que prestan atención a la publicación de diversos recursos que ayudan a los estudiantes a adquirir conocimientos.

¿Cuáles son las características de las LCMS?

LCMS es una plataforma típicamente seleccionada por expertos que se especializan en diseñar recursos de aprendizaje digital que ayudan a los estudiantes a profundizar su conocimiento relacionado con un tema en particular que generalmente es educativo, y son impartidos por universidades, colegios, para formar una educación de carácter virtual sin que se pierda nociones y calidad de la presencial.

Por esto debe poseer ciertas características:

- ✓ Le permiten administrar la creación, el almacenamiento o la eliminación de varios recursos u objetos de aprendizaje utilizados en su organización.
- ✓ Tienen diferentes tipos de herramientas y funciones para crear, personalizar y compartir materiales de aprendizaje en función de los objetivos de aprendizaje que quieren alcanzar.
- ✓ Brindan la posibilidad de cooperación entre diferentes especialistas en el diseño de instituciones educativas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



- ✓ Permiten la creación de módulos reutilizables o bloques de contenido en diferentes formatos de medios.

Ventajas de las plataformas virtuales

Son entornos virtuales intuitivos y fáciles de usar repleto de funciones que optimizan el tiempo y ahorran costos para los centros educativos. La plataforma de aprendizaje consta de diferentes módulos que pueden satisfacer las necesidades de los administradores escolares en tres niveles principales: gestión académica y administrativa, gestión de la comunicación y gestión del aprendizaje, también otra ventaja que las hace muy competitivas son el uso de que pueden ser operadas a distancia (CAE, 2021).

Además, el software de ingeniería proporciona un espacio de trabajo compartido para facilitar el intercambio de contenido e información junto con herramientas de comunicación (chat, correo electrónico, foros, videoconferencias, blogs, etc.) etc.) y en muchos casos, con un gran repositorio de datos digitales. objetos de aprendizaje y herramientas propias para la creación de recursos (Barrera Rea, 2018).

Optimización de tareas

Con todo el tiempo que dedican a los útiles escolares, los maestros pueden concentrarse en oportunidades de aprendizaje creativo utilizando todos los recursos disponibles en Internet. Como resultado, el aula se convertirá en un entorno centrado en el alumno, donde los estudiantes tendrán su propio espacio fuera del aula donde podrán aprender y reforzar lo aprendido en clase a través de diferentes plataformas de aprendizaje (Franco, 2021).

Además, al analizar la plataforma de capacitación en línea, los maestros pueden ver dónde aprenden mejor los estudiantes y qué áreas necesitan mejorar. Esta información es importante para que los maestros comprendan qué material debe profundizarse para ayudar a los estudiantes a aprender tanto como sea posible y lograr el éxito académico que se necesita para una formación de calidad (Barrera Rea, 2018).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Aumento de información

Gracias al entorno virtual, los docentes pueden acceder a información que nunca antes habían tenido. Una plataforma de aprendizaje que permite a los profesores integrar imágenes, videos, archivos PDF y más. Hoy en día, es fácil acceder a una variedad de recursos e integrarlos con plataformas educativas, esto se traduce en una innumerable colección de archivos que ayuda a mantener el sistema educativo virtual (GCF, 2021).

El uso de plataformas de aprendizaje ofrece una serie de beneficios en términos de apoyo de aprendizaje en persona, lo que lleva a mejores calificaciones y éxito académico. Es importante que determines cuáles son las necesidades de tu centro de aprendizaje para poder elegir la plataforma de aprendizaje que mejor se adapte a tus necesidades. Si desea obtener más información sobre cómo tener una plataforma de aprendizaje puede beneficiar a su escuela (Machado, et all, 2019).

Los maestros pueden usar el espacio virtual para construir relaciones con los estudiantes. Las comunidades en línea creadas en plataformas de aprendizaje permiten una conversación fluida con los estudiantes mientras los ayuda a interactuar compartiendo experiencias y contenido escolar. Estas conversaciones informales fuera del aula son beneficiosas para el proceso de aprendizaje, ya que tanto los estudiantes como los profesores se convierten en miembros de la comunidad de aprendizaje en línea (CAE, 2021).

Tipos de plataformas virtuales educativas

La nueva plataforma de aprendizaje es el resultado del desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) enfocadas a la creación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Cada versión del modelo aprendido tiene características muy específicas. Saber la diferencia entre ellos nos permitirá utilizar mejor las funciones de la plataforma de aprendizaje que funcionan mejor para nosotros, ya que nos ayudarán a comprender por qué nos esforzamos al implementar nuestro sistema educativo (Franco, 2021).

Los tipos de las plataformas educativas virtuales son las siguientes:

- ✓ Plataforma de software Libre
- ✓ Plataforma de desarrollo Propio



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



- ✓ Plataformas comerciales

Plataformas de software libre

Proporcionan una plataforma para que los desarrolladores publiquen código de diseño para que el software se pueda instalar, usar y modificar de forma gratuita sin pagar una licencia para usar ese software. Existen varias opciones gratuitas en el mercado, las cuales han sido muy populares desde 2002, sin embargo, a pesar del alto rendimiento, la interfaz no es intuitiva y fácil de usar, ya que su función es cumplir con los requisitos básicos del cliente y sistema LMS, pero hay opciones que no son configurables (GCF, 2021).

Plataformas de desarrollo propio

Son plataformas específicamente diseñadas para la organización o proyecto que lo necesite. La ventaja más evidente es que son 100% adaptables a todos los requisitos educativos y administrativos. ¿Desventaja? Suelen ser muy caros debido al nivel de personalización. Además, deben actualizarse constantemente para que puedan integrarse y utilizarse con otros sistemas. Cada actualización o modificación requiere una inversión adicional (CAE, 2021).

Plataformas educativas de tipo comercial

Son creados por empresas o instituciones educativas que ya entienden las necesidades del mercado académico. Son la opción más rentable debido a su alto nivel de confiabilidad, soporte técnico y bajo costo. La demanda de LMS comerciales ha aumentado enormemente en los últimos años, lo que sin duda beneficia a los usuarios finales debido a la gran cantidad de alternativas disponibles, pero, por otro lado, la variedad de opciones también hace que sea más difícil elegir el sistema que mejor se adapte a nuestras necesidades (Barrera Rea, 2018).

Plataformas Virtuales Gratis

Existe una gran variedad de plataformas educativas gratis, pero para ejemplo de este documento se hablarán de las más populares.

Moodle

Moodle es una excelente plataforma virtual utilizada en muchos campos. No es solo una plataforma, sino también un software para crear cursos personalizados y entornos de



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



aprendizaje. Está disponible en muchos idiomas y además de ser gratuito, también es conocido por su flexibilidad, y su potencial abrumador de ser transformado mediante los recursos disponibles de la institución (Moodle, 2022).

Schoology

Una plataforma gratuita que le permite construir conexiones organizadas con un grupo de personas de ideas afines. Básicamente incluye herramientas que se pueden usar en línea en la planificación de grupos y clases, compartir ideas, materiales de aprendizaje o administrar clases que son completamente virtuales o complementan otras actividades de movimiento en el aula (Schoology, 2022).

Plataformas educativas que son de uso exclusivo

Entre estas plataformas podemos observar las que más populares:

Microsoft Teams

Microsoft Teams es una plataforma unificada de comunicación y colaboración que combina chat continuo en el lugar de trabajo, videoconferencia, almacenamiento de archivos e integración de aplicaciones, es muy popular entre los docentes siendo el favorito de muchas instituciones, pues les permite hacer muchas gestiones en base a su planteamiento curricular, y también se les hace fácil a los alumnos (Microsoft, 2022).

Herramientas digitales de colaboración

Entre las herramientas digitales de colaboración tenemos las siguientes como siempre las más usadas:

WhatsApp

Es una aplicación de chat para teléfonos móviles de última generación, llamados smartphones. Se utiliza para enviar mensajes de texto y multimedia entre sus usuarios. Es el sistema de mensajería más popular en los últimos tiempos comprada por la compañía de Facebook es la más usada a nivel global, en sus últimas mejoras poseen un sistema de encriptación lo que robustece su seguridad (WhatsApp, 2022).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Zoom

Es una de las principales aplicaciones de software de videoconferencia. Te permite interactuar con tus compañeros virtuales cuando no es posible una reunión presencial y también es un gran acierto en eventos sociales (Zoom, 2022). Es un servicio de videoconferencia basado en la nube que puede usar para conocer a otras personas, ya sea por video, audio o ambos, durante el chat en vivo y le permite grabar esas sesiones para verlas más tarde. Más de la mitad de las empresas de Fortune 500 informaron usar Zoom en 2019, y en 2020 saltó a alturas aún mayores, un 227 % más durante el año, por esta razón y las ventajas que ofrece es la favorita en la zona educativa (Zoom, 2022).

¿Qué es el aprendizaje?

El aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que se logra mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso se puede entender desde muchas situaciones diferentes, lo que significa que existen diferentes teorías con respecto al aprendizaje. Por ejemplo, la psicología del comportamiento describe el aprendizaje basado en los cambios observados en el comportamiento de un sujeto (Gardey, et all, 2021).

Importancia del aprendizaje

En conclusión, decimos que el aprendizaje incluye una de las funciones básicas de la mente humana y animal y de los sistemas creados por el hombre, que es la adquisición de conocimientos a partir de alguna información externa que permita la absorción de conocimiento valioso (Gardey, et all, 2021).

Características del aprendizaje virtual

Una de las mejoras que implementa la modalidad virtual en los procesos educativos de los estudiantes, son precisamente las novedosas características que esta modalidad aporta, las cuales son muchas y se las presenta en la siguiente línea:

- ✓ Flexibilidad de Horarios
- ✓ Clases Online
- ✓ Estudiar cuando se desee



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA

- ✓ Comodidad para los docentes
- ✓ Ampliación del aula
- ✓ Evaluaciones virtuales

La flexibilidad en los horarios permite a los estudiantes trabajar si es necesario y después estudiar, por este motivo las clases se dan en línea y tienen mucha acogida, porque el alumno lleva el registro de sus acciones, y esto también da un poco de comodidad a los docentes que pueden otorgar las clases desde sus casas, esto permite que el aula virtual no tenga límites físicos y exista una mejor amplitud para más estudiantes.

1.1 MARCO METODOLÓGICO

El presente proyecto tiene como nivel de profundidad de investigación tipo explicativa, que permitirá conocer las causas y efectos que se pueden sacar a relucir mediante el diseño de investigación planteado donde la población será la Unidad Educativa y la muestra a trabajar será los estudiantes de octavo año paralelo “A” que se componen de 20 estudiantes.

Se hará uso del tipo de investigación cuantitativo, para obtener un resultado de manera medible que permita la comprensión del fenómeno de la investigación que se planteó con el tema otorgado de esta manera se obtiene una mejor precisión con los datos que se obtiene al momento de la tabulación que son procesos que se necesita en la investigación científica de manera regular.

Método

El método de investigación es el deductivo, este facilita la comprensión mediante el análisis, algo que es muy útil para generar conclusiones satisfactorias para el caso de investigación planteado.

Técnicas de recolección de información

Encuesta:



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

La encuesta me permite mediante la realización de un formulario obtener información valiosa, para medir el resultado del fenómeno planteado en la investigación cuantitativa, es de mucha ayuda para las mediciones.

Instrumento

Cuestionario: Es el formulario de preguntas que se les realizo a los estudiantes de la Unidad Educativa Vinces precisamente a los de octavo año paralelo “A”.

2.2 RESULTADOS

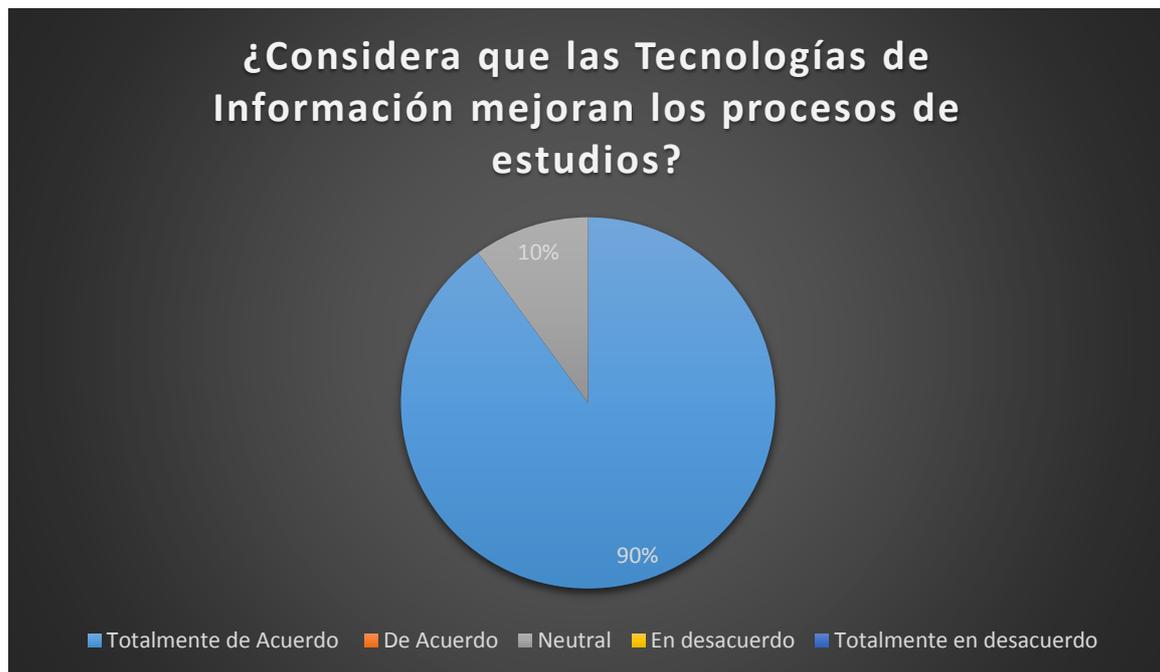
Mediante la realización de la encuesta a los alumnos de octavo año paralelo “A”, se obtienen los siguientes resultados:

Primera pregunta

¿Considera que las Tecnologías de Información mejoran los procesos de estudios?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Totalmente de Acuerdo	18	90%
De acuerdo	0	0%
Neutral	2	10%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 1



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

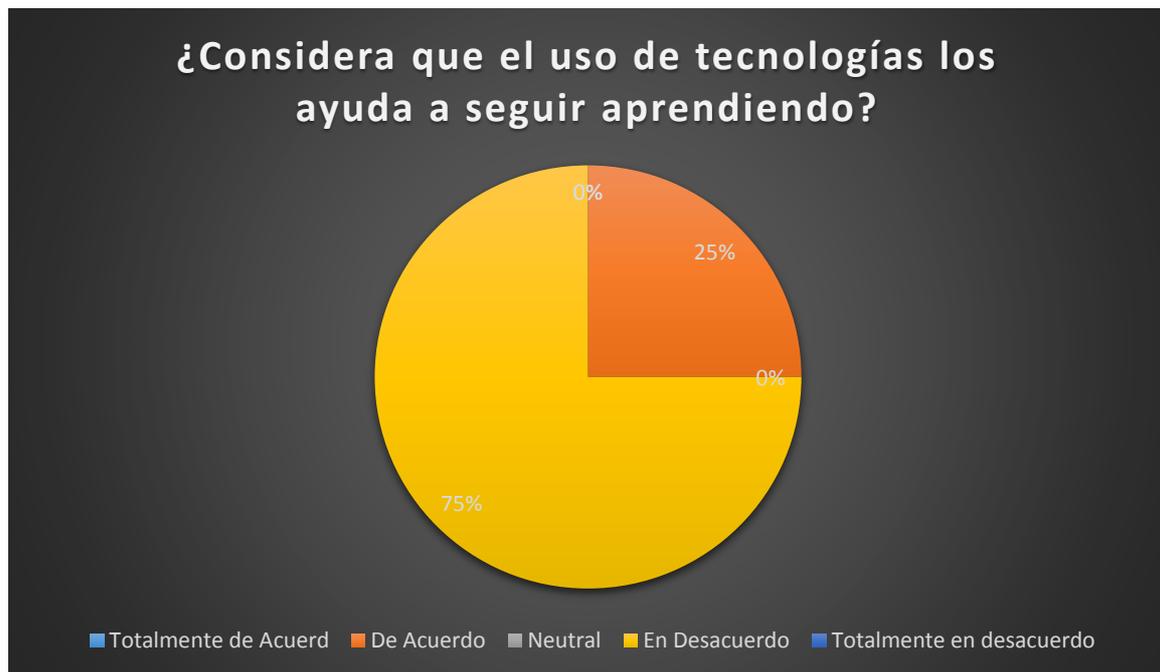
En esta pregunta los estudiantes están más de acuerdo que la tecnología es un beneficio.

Segunda Pregunta

¿Considera que el uso de tecnologías mejora su aprendizaje?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Totalmente de Acuerdo		0%
De acuerdo	5	25%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	15	75%
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 2



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

En esta pregunta la mayoría de los estudiantes no consideran que mediante solo el uso de las tecnologías puedan seguir aumentando su conocimiento.

Tercera Pregunta

¿Considera indispensable que sus docentes enseñen con herramientas tecnológicas para una mejor educación?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Totalmente de Acuerdo	0	0%
De acuerdo	5	25%
Neutral	5	25%
En desacuerdo	10	50%
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 3



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

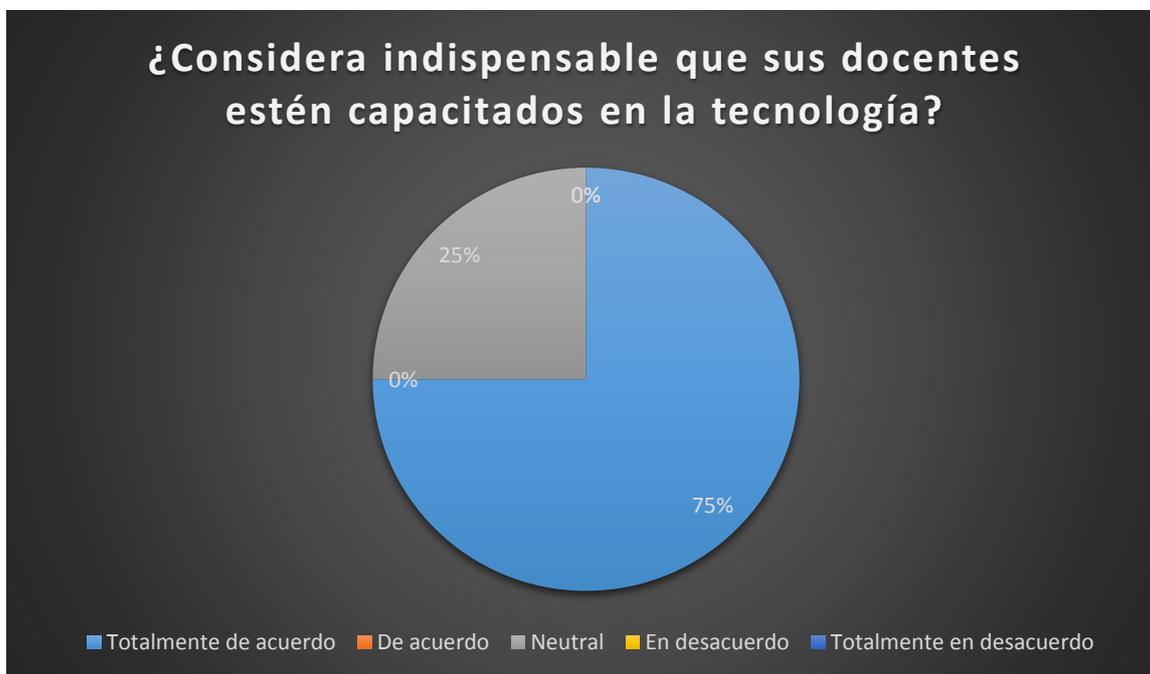
La mayoría de los estudiantes no comprenden el impacto positivo que las TICS pueden otorgar, aunque existe un pequeño grupo que lo considere.

Cuarta Pregunta

¿Considera indispensable que sus docentes estén capacitados en la tecnología?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Totalmente de Acuerdo	15	75%
De acuerdo	0	0%
Neutral	5	25%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0

Figura 4



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

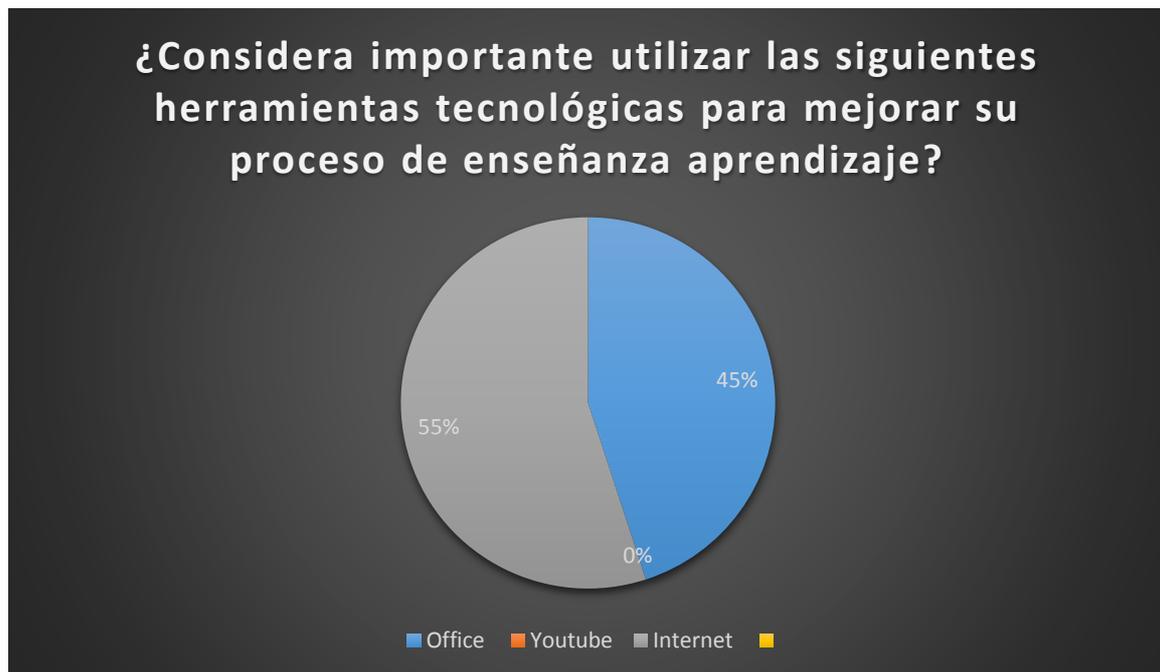
Los estudiantes si consideran que debe haber un conocimiento tecnológico por parte del docente, aunque una minoría este al margen del asunto.

Quinta pregunta

¿Considera importante utilizar las siguientes herramientas tecnológicas para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Office	9	45%
YouTube	0	0%
Internet	11	55%

Figura 5



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

En estos resultados se observa como los estudiantes creen que manejar correctamente el internet otorga mayores beneficios, algo que no se está alejado de la realidad, dado que toda fuente de información viene de ahí.

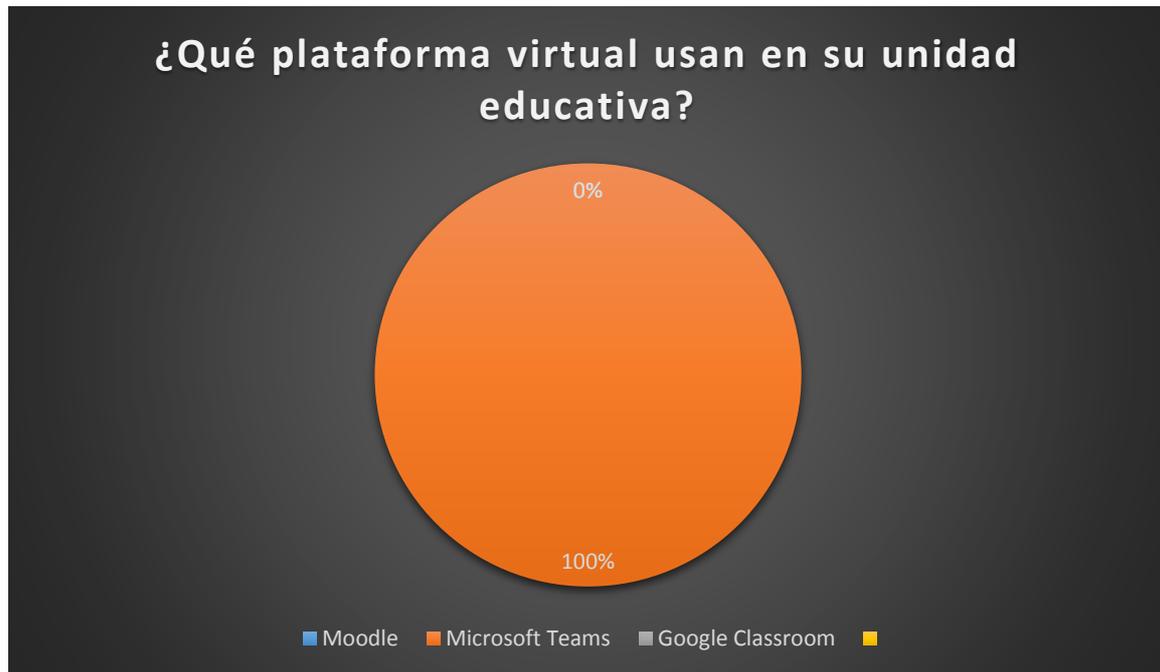
Sexta Pregunta

¿Qué plataforma virtual usan en su unidad educativa?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Moodle	0	0%
Microsoft Teams	20	100%
Google Classroom	0	0%

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

Figura 6



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

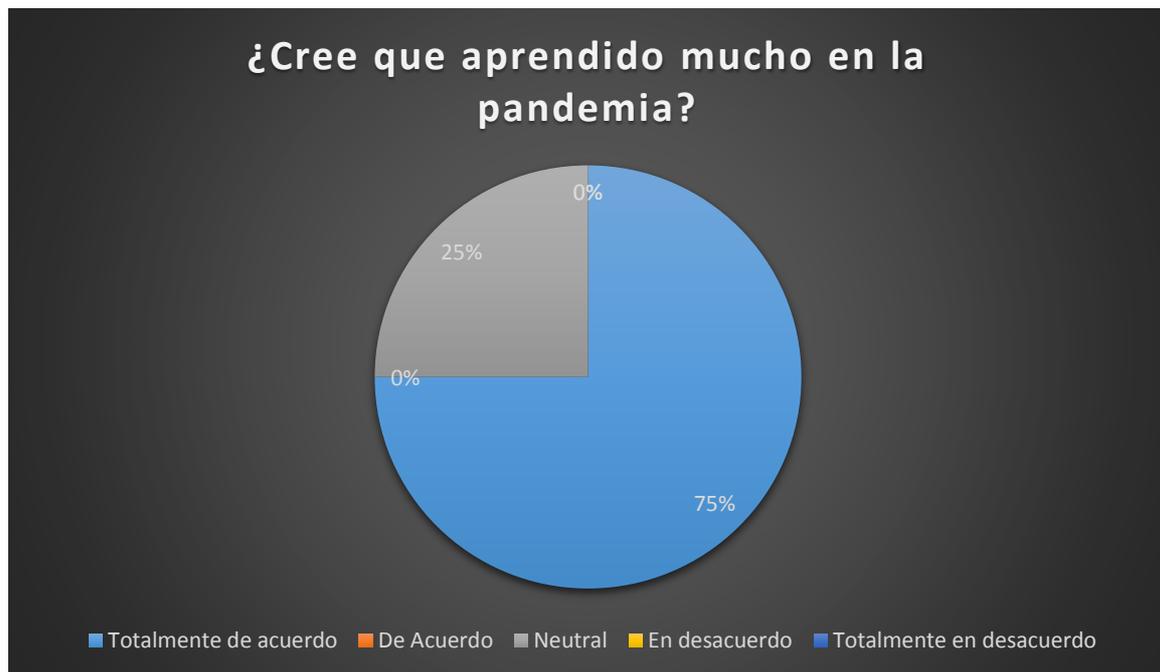
En la respuesta se observa una predilección por parte de los docentes y de las unidades educativas por usar Microsoft Teams.

Séptima Pregunta

¿Cree que aprendido mucho en la pandemia?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Totalmente de Acuerdo	15	75%
De acuerdo	0	0%
Neutral	5	25%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Figura 7



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

Se puede observar que los estudiantes consideran que si han aprendido mucho en la pandemia salvo una minoría que se abstiene de comentar.

Octava Pregunta

¿Qué herramienta virtual de video conferencia usa más o tiene más afinidad?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Zoom	20	100%
Google Meet	0	0%
Hangout	0	0%

Figura 8



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

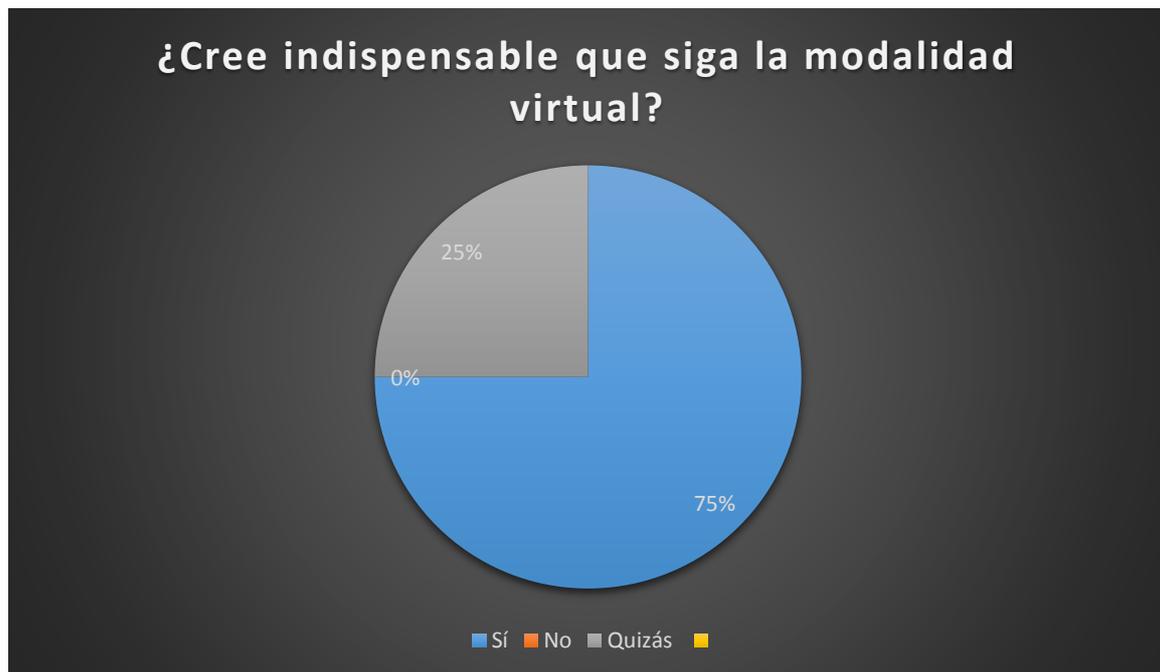
En este resultado también se puede observar algunas preferencias que tienen los docentes con algunos sistemas de información, en este caso consideran mejor la plataforma Zoom.

Novena Pregunta

¿Cree indispensable que siga la modalidad virtual?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	15	75%
No	0	0%
Quizás	5	25%

Figura 9



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

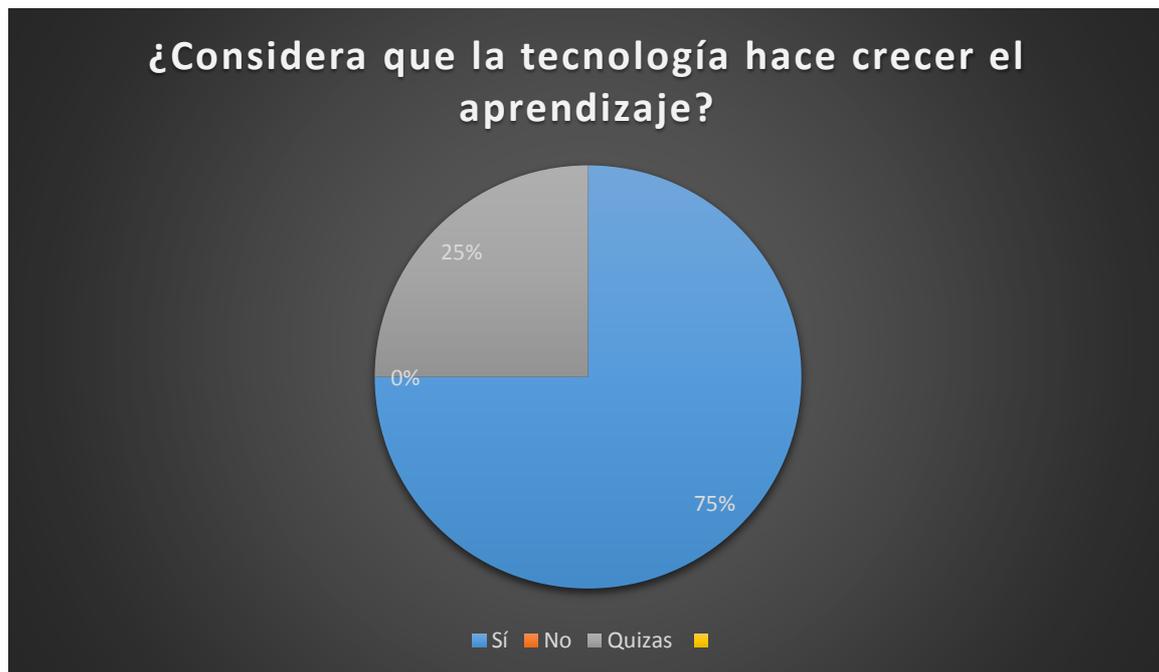
Muchos de los estudiantes encuestados quieren que sigan la modalidad virtual, esto pasa porque se acoplaron al sistema educativo, y la minoría que está indecisa seguramente extraña la modalidad presencial.

Décima Pregunta

¿Considera que la tecnología hace crecer el aprendizaje?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	15	75%
No	0	0%
Quizás	5	25%

Figura 10



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

Existe una fuerte creencia en la mayoría de los estudiantes al creer que el camino de la tecnología expandirá sus conocimientos, una razón muy acertada, aunque una minoría siempre se sienta dudosa.

2.3 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Mediante la obtención de los resultados al aplicar el cuestionario de obtienen las siguientes discusiones:

En la primera pregunta hubo una respuesta afirmativa que gana con el 90% de aceptación que el uso de las herramientas tecnológicas mejora los procesos educativos, este panorama es una buena perspectiva a pesar de que exista minorías que se mantengan al margen, en la pregunta número dos se obtiene una respuesta muy particular en si el uso de las tecnologías los ayudará a seguir aprendiendo, donde un 75% está en desacuerdo, es decir es una contradicción, suponiendo que piensen que si no hay modalidad virtual existe la presencial, donde habría cierta lógica.



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

Con la tercera pregunta se obtiene otro escenario similar donde se pregunta si los docentes deben enseñar con herramientas tecnológicas a lo que los estudiantes responden que no están de acuerdo, obteniendo un 50% pero existe otro 50% que, si está de acuerdo, esta respuesta tan peculiar debe ser porque si no hay tecnologías de por medio piensan que se debe seguir la modalidad presencial, mediante la cuarta pregunta se obtiene que si consideran importante que el docente se capacite en la tecnología esto por si se da otro escenario como el de la pandemia de COVID 19 y se tenga que migrar todos los recursos de nuevo a otra modalidad.

La quinta pregunta está relacionada a las herramientas que consideran beneficiosas para el aprendizaje, y la mayoría está convencido que el internet es fundamental para el aprendizaje, y esto no carece de sentido dado que todo se sostiene en el internet, la sexta pregunta permite encontrar la herramienta más usada por los docentes y es la plataforma Microsoft Teams que gana con el 100% de los votos siendo la más usada, en la séptima se pregunta si consideran que han aprendido en la pandemia a lo que responden afirmativamente, en la octava se pregunta que herramienta virtual usan de soporte o videoconferencia en la Zoom también tiene el 100% de aceptación en la Unidad Vinces.

Con la pregunta número nueve se considera si creen que debe seguir la modalidad virtual a o que el 75% afirma que le gustaría salvo un 25% que extraña la modalidad presencial, con la décima pregunta se hace hincapié si creen que la tecnología mejorará el aprendizaje a lo que responden afirmativamente.



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



3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 CONCLUSIONES

Una vez obtenido los resultados y las discusiones de estos, se procede a otorgar las siguientes conclusiones:

1. Se concluye que a pesar de tener una buena aceptación la modalidad online, la mayoría de los estudiantes no está convencidos de que sea el camino a seguir para seguir en el camino educativo, si bien exponen que tiene ventajas y que muchos se han acoplado, existe ese problema de que una aceptación total y una convicción a esta modalidad de estudio no está del todo definida en los estudiantes de la Unidad Educativa Vinces.
2. Existe una neutralidad en si los docentes deben seguir apoyándose en la tecnología por parte del estudiantado, debido a que existe un grupo que, si ve con buenos ojos el uso de la tecnología por parte de los docentes, mientras otros no, esto puede tener la razón más simple como la no adaptación aún del sistema de estudio.
3. Una de las herramientas que consideran más beneficiosas que las mismas herramientas educativas es el internet, la mayoría de los estudiantes la ponen en primer lugar, quizás aquí no están del todo equivocados, porque en el internet existe una amplia galería de cursos personalizados, que son útiles para los autodidactas, pero esto no sustituye una educación de calidad.
4. Las herramientas con las que más están familiarizados son la de videoconferencia Zoom, y la plataforma educativa Microsoft Teams, considerada así por la mayoría de los estudiantes encuestados y son las que más tienen afinidad en la Unidad Educativa Vinces al momento de usarlas.



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

3.2 RECOMENDACIONES

Una vez obtenidas las conclusiones respectivas se procede a otorgar las siguientes recomendaciones referente al tema:

1. Considero aumentar la aceptación de los estudiantes de una modalidad virtual que no están plenamente convencidos, esto se logra mediante una mejor pedagogía y enseñanza de las múltiples ventajas que permite una educación virtual de manera responsable, con una buena estrategia de motivación y sobre todo didáctica que impulse al estudiante a despertar el interés en esta modalidad de estudio que viene con múltiples herramientas digitales.
2. Se debe desarrollar la percepción de conocimiento que los docentes muestran a sus estudiantes al capacitarse en el uso de los temas tecnológicos es necesario mostrar confianza en lo que se dice y hace para despertar una mejor acogida de la modalidad.
3. Considero que aumentando la investigación en el alumnado logramos hacer entender que las tecnologías de la información no son solo internet, sino que va más allá son todas las herramientas digitales al alcance de nuestra mano y que usándolo de la manera correcta beneficia la vida educativa.
4. Tratar de usar más herramientas digitales para que los estudiantes tengan múltiples opciones al momento de aprender de estas herramientas de aprendizaje.



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



4. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

- Barrera Rea, V. F. (15 de Enero de 2018). *Edumet*. Obtenido de LA IMPORTANCIA DEL USO DE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR:
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html#:~:text=EL%20DINAMISMO%20DE%20LAS%20AULAS,contenidos%20que%20se%20desea%20ense%C3%B1ar.>
- CAE. (15 de Enero de 2021). *Innovate Learning Solution*. Obtenido de <https://www.cae.net/es/ventajas-plataforma-educativa/>
- Casas, L. (2019). La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. *Revista de Pedagogía*.
- Easy LMS. (15 de Enero de 2020). *Easy LMS*. Obtenido de <https://www.easy-lms.com/es/centro-de-conocimiento/centro-de-conocimiento-lms/que-es-un-sistema-de-gestion-del-aprendizaje/item10182>
- Franco, R. (15 de Enero de 2021). *Person Education*. Obtenido de <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tipos-de-plataformas-educativas-cual-elegir>
- Gardey, A., & Pérez Porto, J. (15 de Marzo de 2021). *Definición*. Obtenido de <https://definicion.de/aprendizaje/>
- GCF. (20 de Enero de 2021). *GCF Aprende Libre*. Obtenido de <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/introduccion-a-las-plataformas-virtuales-educativas/1/>
- LUCA. (17 de Noviembre de 2021). *¿Cuáles son los beneficios de las plataformas LCMS?* Obtenido de <https://www.lucaedu.com/que-es-lcms/>
- Machado, N., Clemente, F., Torres, I., & Gómez, E. (2019). Las aulas virtuales: una opción para el desarrollo de la Educación Médica. *EDUMECENTRO*.
- Microsoft. (18 de Marzo de 2022). *Microsoft*. Obtenido de <https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-teams/log-in>
- Moodle. (18 de Marzo de 2022). *Moodle*. Obtenido de https://moodle.org/?lang=en_us
- School Management. (20 de Enero de 2020). *School Management*. Obtenido de <https://www.aula1.com/plataformas-educativas>
- Schoology. (18 de Marzo de 2022). *Schoology*. Obtenido de <https://www.schoology.com/>
- UM. (15 de Enero de 2021). *Universidad de Murcia*. Obtenido de <https://www.um.es/aulavirtual/primeros-pasos/que-es-el-aula-virtual/>
- UNIR. (4 de Diciembre de 2020). *Unir La Universidad de Internet*. Obtenido de <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/educacion-en-linea-caracteristicas/>
- WhatsApp. (17 de Marzo de 2022). *WhatsApp*. Obtenido de <https://www.whatsapp.com/about/?lang=es>
- Zoom. (17 de Marzo de 2022). *Zoom*. Obtenido de <https://zoom.us/>

4.1 ANEXOS

Figura 11

ENCUESTA

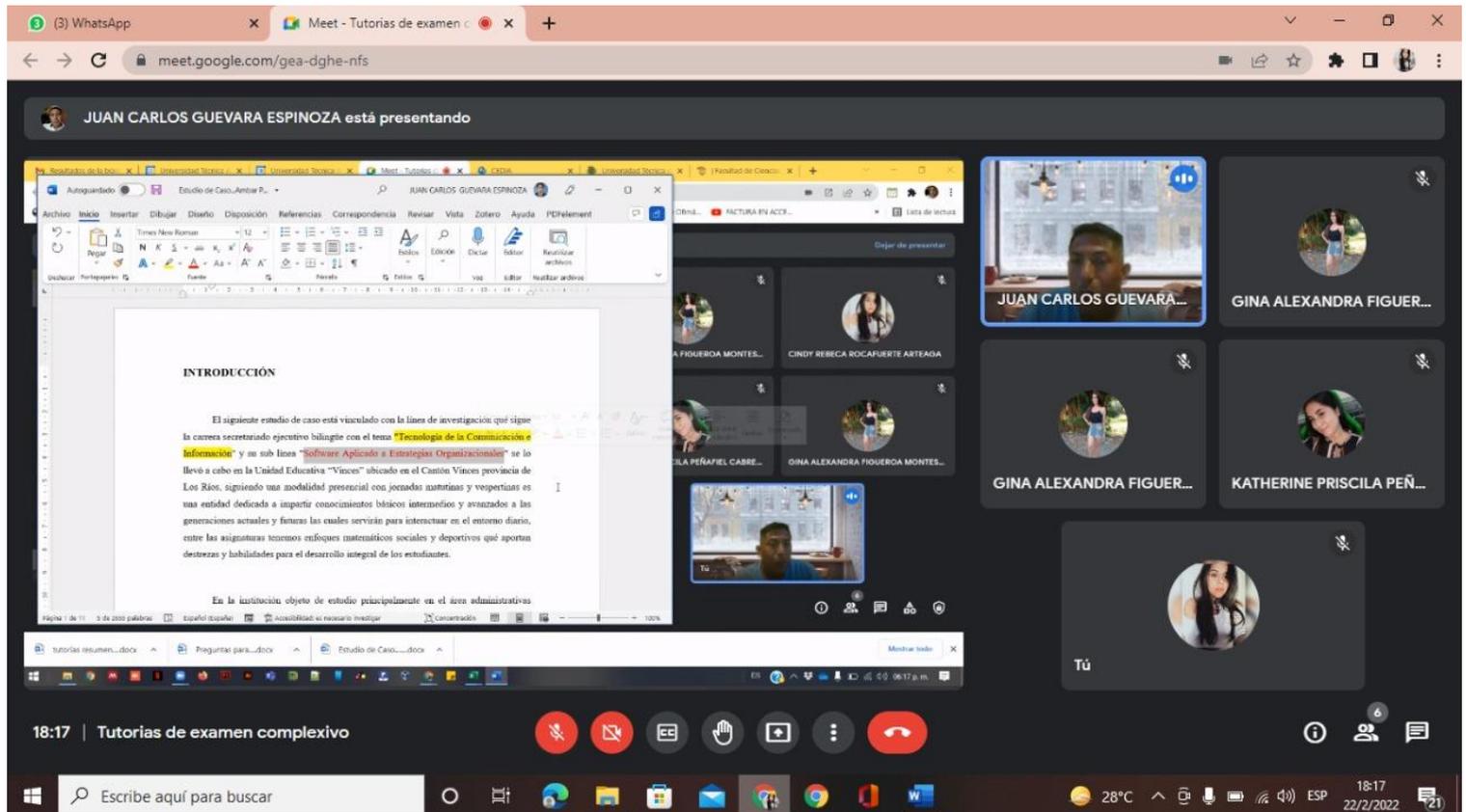
Cuestionario aplicado a los jóvenes estudiantes de la Unidad Educativa "VINCES"

Año: _____ **Paralelo:** _____

1. ¿Considera que las Tecnologías de Información mejoran los procesos de estudios?
Totalmente de Acuerdo De Acuerdo Neutral En desacuerdo
Totalmente en desacuerdo
2. ¿Considera que el uso de tecnologías mejora su aprendizaje?
Totalmente de Acuerdo De Acuerdo Neutral En desacuerdo
Totalmente en desacuerdo
3. ¿Considera indispensable que sus docentes enseñen con herramientas tecnológicas para una mejor educación?
Totalmente de Acuerdo De Acuerdo Neutral En desacuerdo
Totalmente en desacuerdo
4. ¿Considera indispensable que sus docentes estén capacitados en la tecnología?
Totalmente de Acuerdo De Acuerdo Neutral En desacuerdo
Totalmente en desacuerdo
5. ¿Considera importante utilizar las siguientes herramientas tecnológicas para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje?
Office ~~Youtube~~ Internet
6. ¿Qué plataforma virtual usan en su unidad educativa?
Moodle ~~Microsoft~~ Teams Google ~~Classroom~~
7. ¿Cree que aprendió mucho en la pandemia?
Totalmente de Acuerdo De Acuerdo Neutral En desacuerdo
Totalmente en desacuerdo
8. ¿Qué herramienta virtual de video conferencia usa más o tiene más afinidad?
Zoom Google Meet ~~Zoom~~
9. ¿Cree indispensable que siga la modalidad virtual?
Sí No Quizás
10. ¿Considera que la tecnología hace crecer el aprendizaje?
Sí No Quizás

Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera

Figura12



Elaborado por: Katherine Peñafiel Cabrera