



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 SUS METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA EN EL
ÁMBITO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES TERCER AÑO DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO PERÍODO
LECTIVO 2021-2022**

AUTOR:

RUTH DAMARIS ROCAFUERTE ARTEAGA

TUTOR:

MAIRA AMARILIS OCHOA MENDIENTA

BABAHOYO - 2022



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



DEDICATORIA

Dedicó este proyecto a mi mamá Dolores Arteaga Bravo por estar siempre presente al apoyarme y guiarme en todo este proceso de estudio gracias a ella me ha permitido llegar hasta aquí, si no fuera por mi madre y de Dios no podría llegar hasta donde estoy a pesar los obstáculos que he tenido durante el estudio he logrado obtener mi título Universitario.

RUTH DAMARIS ROCAFUERTE ARTEAGA



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



AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud primeramente a Dios quien con su bendición llena siempre en mi vida. Mi agradecimiento también por todos los docentes que me acompañaron durante este proceso especialmente en mi tutora Maira Amarilis Ochoa Mendieta por el tiempo dedicado y los conocimientos brindados que fue mi guía en el proceso para obtener mi título Universitario.

También agradezco a mi hermano Gimer Rocafuerte por estar siempre presente, igualmente agradezco a mi mamá Dolores Arteaga por el apoyo que me ha dado durante el proceso de mis estudios que fue y será mi fortaleza para seguir adelante ya que estoy por culminar mis estudios universitarios.

RUTH DAMARIS ROCAFUERTE ARTEAGA



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



RESUMEN

El presente caso denominado, “PLATAFORMAS VIRTUALES Y SUS METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO PERÍODO LECTIVO 2021-2022”, es un caso de estudio que merece todo el desarrollo respectivo, es necesario conocer las plataformas virtuales que se usan en la actualidad, también todo lo referentes a las metodologías aplicadas a esta modalidad de estudio, por eso el objetivo es analizar estas dos variables, que permitan conocer un poco más de información conceptual sobre el uso de ambas, por tal motivo se diseñó una investigación de tipo cuantitativo que permite la medición de este tipos de variables con mejor precisión, también se elaboró un cuestionario como instrumento de medición que se le aplico a la muestra de la respectiva Unidad Educativa, dando como resultado el bajo conocimiento que se puede obtener conceptualmente hablando de estas dos variables tan importante para el estudio actual también se llegó a dos conclusiones una de carácter negativo que indica que el conocimiento que se maneja sobre las plataformas educativas, está bajo para lo que los jóvenes deben conocer, más aún si están en la modalidad online, este déficit genera confusión a nivel educativo y aumenta la brecha de conocimiento digital y una positiva que sostiene que las plataformas preferidas o las más conocidas son Zoom y Microsoft Teams, como plataforma que gestione la educación virtual, en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, este aspecto es positivo porque al menos en estas plataformas hay acoplamiento.

Palabras clave: metodología online, plataformas virtuales, enseñanza, aprendizaje virtual.



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



ABSTRACT

The present case called, "VIRTUAL PLATFORMS AND THEIR TEACHING METHODOLOGIES IN THE EDUCATIONAL FIELD OF STUDENTS IN THE THIRD YEAR OF HIGH SCHOOL OF THE EUGENIO ESPEJO EDUCATIONAL UNIT, CLASS PERIOD 2021-2022", is a case study that deserves all the respective development, it is necessary to know the virtual platforms that are currently used, as well as everything related to the methodologies applied to this type of study, so the objective is to analyze these two variables, which allow knowing a little more conceptual information about the use of both. , for this reason, a quantitative research was designed that allows the measurement of these types of variables with better precision, a questionnaire was also developed as a measurement instrument that was applied to the sample of the respective Educational Unit, resulting in the low knowledge that can be obtained conceptually talking about these two variables so important for the current study also Thus, two conclusions were reached, one of a negative nature that indicates that the knowledge that is handled on educational platforms is low for what young people should know, even more so if they are in the online modality, this deficit generates confusion at the educational level and the digital knowledge gap increases and a positive one that maintains that the preferred or best known platforms are Zoom and Microsoft Teams, as a platform that manages virtual education, in the Eugenio Espejo Educational Unit, this aspect is positive because at least in these platforms there is coupling.

Keywords: online methodology, virtual platforms, teaching, virtual learning.



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 MARCO METODOLÓGICO	16
2.3 RESULTADOS.....	17
2.4 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	27
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	28
3.1 CONCLUSIONES	28
3.2 RECOMENDACIONES.....	29
4. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS.....	30
4.1 ANEXOS	32



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de caso de estudio se denomina, “Plataformas virtuales y sus metodologías de enseñanza en el ámbito educativo de los estudiantes tercer año de Bachillerato de la unidad educativa Eugenio Espejo Período lectivo 2021-2022” donde se va realizar un estudio que permita comprender las diferentes metodologías que se pueden aplicar con el uso de plataformas virtuales y cómo lógicamente estas son aplicadas por los docentes de la respectiva institución.

El uso de plataformas virtuales es un tema que ha tenido un largo proceso, donde se pudieron desarrollar numerosas tecnologías que benefician al docente, pero que no estaban aplicadas en su totalidad dado que la educación presencial, es la forma que más usan los estudiantes al momento de asimilar información que se alojará en el cerebro como conocimiento.

Y debido a la pandemia que se está viviendo en la actualidad, la única forma de no cortar el año educativo es con la inclusión de las tecnologías o plataformas virtuales que permiten un estudio a distancia y de manera virtual.

Este proceso de investigación se lo realizará con un enfoque mixto que permita, la descripción de la información que se recolecte mediante un cuestionario, también se apoyará mediante la investigación documental para la mejor comprensión de conceptos que se escapen al momento de realizar el proyecto o caso de estudio mencionado.

Las limitaciones que se les puede hallar al proyecto es que aún los estudiantes no asisten como debe ser a clases, y están de manera virtual recibiendo sus respectivos contenidos académicos, esto hace que no se pueda observar de manera sostenible el fenómeno, pero que se hará lo posible por tratar de obtener buenos resultados a nivel de investigación.



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

A nivel mundial las plataformas virtuales están reinando en las instituciones educativas, que adoptaron esta forma de otorgar clases, para suprimir las presenciales, debido a la aparición del COVID 19, que hizo que todos se confinen en sus hogares, por lo peligroso que podía ser para la salud humana, esto trajo un caos en todos los niveles y en el educativo también sucumbió a los perjuicios de la pandemia.

Esto hizo que a nivel mundial, se presenten conflictos de compatibilidad en la manera como los estudiantes llevaban sus estudios a diario, debido que muchos tuvieron que pasar muchas horas de una manera completamente distinta a la que venían acostumbrados, esto se traduce en que si antes en la educación presencial usaban cortos periodos de tiempo en la computadora y sobre todos sus tareas eran presentadas físicamente, ahora todo era de manera virtual, inclusive perdiendo la oportunidad de subir las tareas por problemas técnicos que son los más recurrentes en este tipo de tecnologías.

En el Ecuador, también los problemas de compatibilidad no se hicieron esperar, el Diario el Universo en su artículo indica, “En redes sociales se multiplicaron las quejas de alumnos en el primer día del nuevo periodo ordinario. Rector de la Estatal dice que los problemas fueron porque docentes y algunos estudiantes no prestaron atención a las instrucciones previas” (El Universo, 2020). Esto hace suponer que uno de los problemas que más incide en este tipo de modalidad es que nadie estaba preparado en el manejo de plataformas educativas tanto estudiantes como los docentes.

A nivel local en Babahoyo también las quejas surgen, debido a la poca preparación que se tuvo en este tipo de modalidad, también la poca experiencia en el uso de estas herramientas, y sobre todo el temor de los apagones energéticos o las cancelaciones de planes en el internet que supone problemas logísticos en los cuales caen de manera inoportuna impidiendo el correcto desempeño estudiantil.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



1.2 JUSTIFICACIÓN

El siglo XXI impone exigencias a cualquier programa educativo que realmente busque desarrollar las habilidades necesarias en la vida moderna, como la alfabetización digital y la reducción de la brecha técnica. Este es un gran desafío, especialmente en los países en desarrollo, que debemos conocer y realizar.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son una herramienta potencial para apoyar el desarrollo científico, cultural y económico de las personas en conjunto con las plataformas virtuales. La integración de TI en el proceso educativo apoya la enseñanza y proporciona las herramientas necesarias en el proceso de aprendizaje, los estudiantes pueden trabajar a su propio ritmo.

Enseñar activamente usando la tecnología, pero también fomentar la colaboración proporcionada por el entorno de aprendizaje virtual de la comunidad. Por ello los docentes y los estudiantes, necesitan una mejor formación en el uso de estas herramientas para mejorar la calidad de enseñanza, es necesario contar con investigaciones que permitan una mejor comprensión de este tipo de modalidad, para que de esta forma se mejore los procesos educativos.

Por estas razones el trabajo de investigación cobra importancia, porque es necesario tratar de encontrar una solución conceptual al problema, es necesario que los docentes y los estudiantes comprendan una mejor percepción del uso adecuado que se les debe dar a las plataformas educativas virtuales y también la forma de generar metodologías adecuadas para cada modalidad de estudio en este caso la virtual.

Desde el punto de vista la investigación es factible debido que se necesita la unidad educativa está en vías de acceso rápido, también este proyecto es importante porque los beneficiarios son los estudiantes que de esta manera harán un uso mejor de las plataformas educativas virtuales y también comprenderán las metodologías aplicadas a esta modalidad de estudio que ha llegado para quedarse.



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

Analizar el uso de las plataformas virtuales y sus metodologías de enseñanza en el ámbito educativo de los estudiantes tercer año de Bachillerato de la unidad educativa Eugenio Espejo
Período lectivo 2021-2022

OBJETIVO ESPECÍFICO

- ✓ Investigar las plataformas educativas y metodologías que forman parte de la educación virtual.
- ✓ Analizar el progreso otorgado por las plataformas virtuales y las metodologías aplicadas en la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”.
- ✓ Elaborar las conclusiones respectivas mediante los resultados obtenidos del desarrollo de la investigación.

1.4 LINEAS DE INVESTIGACIÓN

El siguiente proyecto de estudio está basado en la línea de investigación, “EDUCACIÓN, EPISTEMOLOGÍA Y PEDAGOGIA INFORMATICA”, esta línea permite la investigación en todo ámbito de la educación y en sus pilares que la sostiene, también se ubica dentro de la Sublínea, “PEDAGOGIA DE LA INFORMÁTICA”, porque se hablará de elementos informáticos tales como las plataformas virtuales y sus metodologías estas líneas ayudan mucho en la profundización de un tema.



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 plataformas virtuales son programas profesionales con herramientas para la gestión de la enseñanza y el aprendizaje. La formación virtual que utiliza un software específico a menudo se denomina plataforma de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos de entrenamiento en función del objetivo (Leguizamon & Najjar , 2022).

Las plataformas de aprendizaje virtuales cuentan con grupos y son:

- Portales de contenido
- Entornos de trabajo y colaboración
- Los sistemas que gestionan contenidos
- Sistemas de gestión de aprendizaje

El espacio virtual con su respetiva plataforma es muy importante en la educación y como los docentes guían a los alumnos, por lo que el proceso de enseñanza es el motor, y es responsabilidad del educador hacer que los alumnos redescubran la alegría de aprender, la alegría de cumplir retos educativos, saberlo es un requisito previo necesario para ciertas normas de aprendizaje y que cualquier comportamiento de aprendizaje implica trabajo duro ciertamente.

El campus virtual, aula virtual, biblioteca electrónica, tecnología de autoaprendizaje o videoconferencia son solo algunas de las herramientas de trabajo que definen cómo aprenden y enseñan alumnos y profesores y facilitan la enorme cantidad de tarea gracias a sus procesos de gestión.

Portales de Distribución de contenidos

Es un conjunto de sitios web o también denominada Web Site que actúan como entradas únicas para organizaciones educativas y ofrecen puntos de entrada, enfocándose en servicios y productos y organización de información, lo que proporciona a los usuarios la ayuda de los contenidos digitales, donde hay un motor de búsqueda interno ejemplo de esto es Scielo (Universidad de Valencia, 2022).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Entornos de Trabajo y Colaboración

Son herramientas virtuales que posibilitan el desarrollo de una clase, estas herramientas por lo general son apps, software exclusivamente creado con la finalidad de hacer mucho más fácil el desarrollo de tareas, o grupos de tareas, como foros, trabajos grupales, trabajos individuales y todo el proceso de enseñanza, ejemplo de este tipo de herramienta es Microsoft Teams (GUIZA EZKAURIATZA).

Sistemas de Gestión de contenidos

El sistema de gestión de contenido para aprender es un software inteligente en la nube, lo que hace que el proceso de aprendizaje y el proceso de capacitación en línea para manejar. Su LCMS le permite crear y administrar todos los documentos necesarios y los materiales de capacitación para reducir gradualmente y estudiar, así como cursos, en línea. Actúa como una plataforma en línea centralizada para resolver todos estos recursos, por lo que es un archivo muy práctico para estudiantes y maestros (CAE, 2020).

Sistemas de Gestión de Aprendizaje

Los sistemas de gestión científica o de aprendizaje se han convertido en una herramienta muy poderosa para las organizaciones que buscan mejorar el rendimiento. La mayoría de los sistemas de gestión del aprendizaje son soluciones de software basadas en la nube que las empresas utilizan como herramienta principal para gestionar los programas de formación. Así como un equipo de ventas usa y confía en el software CRM, o un equipo de recursos humanos confía en el software HRIS, el software LMS suele ser la tecnología principal utilizada por los departamentos de capacitación y desarrollo de una empresa (Powell, 2020).

Los sistemas de gestión también se pueden usar en la capacitación o se pueden utilizar para implementar todos los tipos de estudio. En los últimos años, la enseñanza en línea ha crecido y se convierte en un generador de ingresos para una empresa extendida. Los nuevos logros en el campo de la tecnología de enseñanza han ayudado a apoyar la necesidad de los estudiantes y revolucionar el espacio de aprendizaje electrónico, lo que permite más datos de aprendizaje, esto puede tener en cuenta la oportunidad funcional de estudiar a distancia mientras genera ingresos, son algunos de los beneficios de estos sistemas (TICS, 2020).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Educación A Distancia

La acción o proceso es elevado o levantado cuando el proceso se realiza de forma remota. Los profesores y los estudiantes están físicamente separados unos de otros, pero utilizan todos los medios tecnológicos para comunicar situaciones de aprendizaje. La educación a distancia no excluye las clases tradicionales (Beltrán, 2020).

Aprendizaje A Distancia (Distance Learning)

Educación a distancia a la escuela y maestros, pero el aprendizaje es responsabilidad del estudiante. Los estudiantes son responsables de recibir conocimientos, comprensión o proponer a través del proceso educativo. La investigación es el resultado de la educación. Los maestros proporcionan un entorno que permite el aprendizaje, pero los estudiantes son para aquellos que lo conocen. La enseñanza remota puede ser considerada un producto educativo remoto. (EuroInnova, 2022).

Universidad Virtual

Estas instituciones educativas más altas tienen un modelo de organización que a menudo se basa en redes informáticas. Proporciona capacitación y aprendizaje de estudiantes respaldados por un documento multimedia que incluye una serie de imágenes de audio, video, alta resolución, acceso a bibliotecas electrónicas de lugares remotos y finalmente se sumerge en herramientas y laboratorios (GFCGlobal, 2022).

TICS

Las TICS son herramientas relacionadas con el proceso científico que en muchos casos requieren que sean más iterativas y computacionalmente más poderosas que otras herramientas convencionales, pero no siempre porque ambas son aportes, gran aporte técnico cada vez para un mejor desempeño en muchas áreas.

La tecnología de la información y la comunicación se ha convertido en una base muy importante de la sociedad actual, desde la era de la primera computadora hasta la era de Internet que domina todo en línea, la tecnología de la información y la comunicación ha aparecido gradualmente y está ocupando el territorio.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Gracias a las TICS existe gran cantidad de información, todas las instrucciones y parte del sistema educativo está migrando a estas herramientas, toda la información en internet se traduce en conocimiento, siempre debe entender que este lugar está dentro del dominio público, todos pueden hacer su publicación como apoyo a la ciencia debido a que la mayoría de los maestros deben estar capacitados para tomar la decisión correcta sobre el valor y enseñar cada página para considerar un artículo respetable.

El uso puede enriquecer el entrenamiento de estudiantes en la forma en que es un suplemento para mejorar el sistema educativo, en el que las capacidades técnicas son siempre mejores y son compatibles con los maestros, lo que es la razón por la que la enseñanza siempre se realizará con la mejor calidad posible (UNESCO, 2019).

Todo esto es posible gracias a Internet, una gran herramienta creada por ARPANET, donde comienza a hacer todos los estudios posibles, pero antes solo la conexión estaba destinada a unas cuantas personas, que eran parte del proyecto como lo es la comunidad militar y científica, cuando se consolidó internet ha sido una revolución total para muchas estructuras tanto empresariales como educativas que se han beneficiado de este gran avance científico de conectar el mundo entero (Víctor, Riveros, & Inés Mendoza, 2020).

Importancia de las Tics en la educación actual

En este momento, con la llegada de COVID 19, que ha llevado al mundo a una completa confusión en términos económicos, políticos, financieros, educativos, sociales y sanitarios, la elección de la tecnología existe hasta que parece ser la solución ideal hoy debido a esto las TICS son necesarias.

Por esta razón, el tipo de distancia social creada por el virus SARS COV 2, y el hecho que principalmente los estudiantes hay que mantenerlos seguros en sus hogares con protección de los padres, la participación en el uso de la información de la tecnología en este caso, es más importante que los estudiantes obtengan el tiempo de clases determinadas por sus maestros, a quienes puede dividir la barrera virtual.

En estos momentos y dado que la pandemia se está controlando en la mayoría de los países es indiscutible el enorme aporte de las plataformas virtuales, porque el año lectivo estudiantil se



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



pudo cumplir y no perdieron el año de clases, también esta forma de estudio hizo que el nivel de contagios en jóvenes fueran lo más reducida posible.

Tipos de Plataformas Virtuales Educativas

La plataforma educativa es un sistema de gestión educativa, llamado LMS (sistema de gestión de aprendizaje) y su función básica es el control remoto de medios de aprendizaje, introduciendo recursos para contribuir a la interacción entre estudiantes y maestros. Hay muchos tipos de plataformas de entrenamiento virtuales. La mayoría están diseñados para trabajar por computadoras o computadoras. En los últimos años, las versiones para dispositivos móviles que usan cada vez más porque están usando excelentes entre los jóvenes (González, 2020).

Moodle

Moodle es una plataforma educativa diseñada para proporcionar maestros, administradores y estudiantes de un poderoso sistema de integración para crear un entorno de capacitación personalizado, el uso de propietarios de diferentes características de las aplicaciones de clase moderna este es el más usado en la actualidad. (MOODLE, 2022).

Educativa

Educativa no solo es una plataforma o software virtual que le permite administrar los entornos académicos virtuales, porque representan la educación a manera empresarial por esto lo definen cómo, “una empresa de tecnología informática especializada en la implementación de proyectos y soluciones para la gestión de la formación” (Educativa, 2022).

Google Classroom

Esta es una herramienta creada por Google en 2014 específicamente para el mundo de la educación. Su misión es permitir la gestión colaborativa del aula en línea, como una plataforma de gestión del aprendizaje o a través de una cuenta de docente profesional en cada campus de aprendizaje virtual (Pérez Á. , 2022).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Microsoft Teams

También denominada MS Teams que pertenece a Microsoft, es una plataforma basada en la nube con un enfoque principal en la colaboración en equipo. Equipos de la familia de productos de Microsoft. Su misión principal es ser una herramienta de mensajería empresarial que permita la comunicación y colaboración en tiempo real entre usuarios dentro y fuera de la empresa que como dato adicional esta herramienta fue lanzada justo en el apogeo de la pandemia en el Ecuador por el año 2020 y fue lanzada justamente para solventar las necesidades de las empresas y unidades educativas como respuesta ante la pandemia del COVID 19 (UNGOTI, 2022).

Canvas

Canvas es similar a una plataforma virtual llamada Educative, Canvas también es una herramienta digital y se considera un modelo de negocio que incluye la educación, por lo que Canvas es "una empresa de tecnología educativa". La educación tiene como objetivo fomentar el éxito de los estudiantes, empoderar la enseñanza e inspirar. Aprendamos juntos." (Instructure, 2022).

Schoology

Esta herramienta virtual se parece más a Moodle y tiene la particularidad de que también es un modelo de educación virtual paga, es decir, es una empresa educativa que brinda a las instituciones educativas toda la infraestructura para operar completamente en línea, describen cómo funcionan, "escuela- Los sistemas de gestión (LMS) tienen todas las herramientas que su organización necesita para crear contenido atractivo, cursos de diseño y evaluaciones de estudiantes". (Schoology, 2022).

Importancia de las plataformas virtuales educativas

Las plataformas virtuales como herramienta de transferencia de conocimiento han ganado un amplio espacio en las universidades, ayudando en la adquisición, asimilación y construcción de conocimiento. También se identificarán los procedimientos y elementos básicos que deben tener las plataformas virtuales para que sigan siendo un gran aporte para docentes y estudiantes como fuente potencial de motivación para la mejora y potenciación del conocimiento de los



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



estudiantes a través de diferentes aplicaciones. El uso y los gustos de los estudiantes promueven el pensamiento crítico y el crecimiento intelectual (Academiun, 2020).

Características de las plataformas académicas

La característica principal de la plataforma de aprendizaje virtual es que los estudiantes no necesitan estar presentes, y cabe mencionar que la educación avanza y ha surgido un nuevo modelo que es el "aprendizaje" en el que los estudiantes pueden interactuar con sus estudiantes. El profesor pasó junto al podio. También se debe considerar que, en la educación tradicional, el docente es el sujeto de investigación, pero cuando pasamos a la plataforma virtual, el objeto de aprendizaje también es construido y transmitido por los estudiantes (Beltrán, 2020).

Esto es muy importante porque son los estudiantes quienes crean el nuevo modelo de educación y aprenden habilidades y destrezas para la autoformación, la investigación y el aprendizaje. En este punto, es importante considerar que los tremendos avances en tecnología han proporcionado al mundo muchas plataformas que nos ayudarán a desarrollar una actitud hacia el aprendizaje (CAE, 2020).

Oportunidades que brindan las plataformas educativas

Una nueva oportunidad para docentes y estudiantes con el aula virtual es desbloquear la posibilidad de crear nuevos modelos de aprendizaje donde se presenten habilidades individuales, autónomas y únicas para analizar e investigar información, aclarar y resolver problemas técnicos relacionados con la detectabilidad. Herramientas de aprendizaje. El mundo actual es cambiante, al igual que la información, y como su alcance es tan amplio, la capacidad de distinguir lo que es útil, científico y lo que no se basa en suposiciones es una habilidad forjada, una formación muy valiosa. Es sobre estos antecedentes académicos (EuroInnova, 2022).

Plataformas educativas como solución al problema educativo

Incluso ante los desafíos, el uso de plataformas virtuales es una solución a las limitaciones inmediatas. Gracias a diferentes sistemas, alumnos y profesores se reconectan manteniendo el contacto con el Centro Educativo. Como comentábamos, en muchos casos la virtualización tiene algunas limitaciones, en lugar de facilitar el aprendizaje, ralentiza el proceso.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



La transparencia y la funcionalidad de los canales de comunicación son claves para transmitir el conocimiento con precisión, sin distorsiones e interferencias, con una interfaz fácil de usar y funciones adecuadas para las tareas de enseñanza. Por lo tanto, es muy importante elegir una plataforma virtual adecuada para actividades educativas porque los requisitos del entorno académico son diferentes a los requisitos del entorno de entretenimiento (BigJonan, 2022).

En la mayoría de los casos, las desventajas de las experiencias de aprendizaje virtual se deben a las limitaciones del trasfondo didáctico. Falta de tecnología que permita el reingreso de los estudiantes al salón de clases para la prueba en caso de que puedan ingresar a clase si no hay conexión a internet o dispositivo de acceso en la mano al momento de la transmisión, interfaz adecuada para consulta por parte del docente sin tener que presionar. por muchos grupos WhatsApp y otras aplicaciones Sonidos del programa son algunos de ellos (BigJonan, 2022).

Otro factor es la necesidad de un entorno seguro para los exámenes y las pruebas de los estudiantes, que garantice la seguridad de los resultados de los profesores, pero que también sea amigable para los estudiantes. Para muchas personas, las reseñas son un dolor de cabeza.

¿Por qué son importantes estas herramientas en la educación?

La implementación de la tecnología en la educación mejora la instrucción en el aula y el conocimiento de los estudiantes. Asimismo, ayudará con la organización de la clase, con todas estas ventajas es motivo suficiente porque cada vez más docentes está interesados en la educación virtual (Futura School, 2021).

El Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso de adquirir habilidades, conocimientos, conductas y valores. Es el resultado del aprendizaje, la experiencia, la instrucción, la inferencia y la observación. Este proceso se puede analizar desde diferentes perspectivas y, por lo tanto, existen diferentes teorías del aprendizaje. Es una de las funciones psicológicas más importantes en humanos, animales y sistemas creados por el hombre. Muchos factores afectan tanto el ambiente en el que se desarrolla una persona como los valores y principios aprendidos en la familia. Este último establece reglas de aprendizaje para cada individuo, reforzando los conocimientos adquiridos y sentando las bases para un aprendizaje posterior (Pérez M. , 2022).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Necesita orientarse de manera adecuada y óptima cuando la persona está motivada. Las ciencias de la educación, la pedagogía, la neuropsicología, la psicología de la educación y la antropología se ocupan del estudio de una forma de aprender que capte las características de cada etapa del desarrollo humano. Crea teoría, metodología y pedagogía para cada enfoque. Por ejemplo, pedagogía y pedagogía son educación infantil y de adultos, respectivamente (UNGOTI, 2022).

Teorías Cognitivas

Se basa en explicar por qué el cerebro es considerado la red más excelente del cuerpo para procesar e interpretar información. Es impresionante porque sucede tanto como aprendemos (general y específicamente) de esta forma la información se recepta inmediatamente en el cerebro de ahí la importancia de este órgano (GFCGlobal, 2022).

Metodologías de Enseñanza Virtual

El aprendizaje virtual o la educación en línea es un método de aprendizaje en el que los profesores y los estudiantes interactúan con los medios y las herramientas proporcionadas por Internet y la tecnología digital en un entorno digital basado en TI y redes informáticas. De hecho, gracias al avance de estos sistemas, el Método de Aprendizaje Virtual ELEARNING cobra cada vez más importancia y apoyo en un entorno donde la formación es vista como un pilar fundamental del desarrollo profesional y personal de un individuo (Euroinnova, 2021).

Principales Métodos

Método Sincrónico

Es una forma de aprender en la que muchas personas intercambian conocimientos, ideas o experiencias al mismo tiempo. Los principales recursos utilizados en el método de sincronización son las videoconferencias, el audio y las presentaciones en vivo. Juegan un papel importante como mediadores sociales porque facilitan las interacciones en tiempo real (Growth Hacking Now, 2021).

Método Asincrónico



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Las estadísticas muestran que las lecciones grabadas son la forma más efectiva de un método de enseñanza virtual. El enfoque asincrónico es una de las estrategias de autoaprendizaje más poderosas porque permite a los estudiantes aprender y explorar conceptos de forma independiente sin interacción ni retroalimentación inmediata. Esto es valioso porque los estudiantes pueden acceder a la información en cualquier momento (Beltrán, 2020).

Método B Learning

El aprendizaje combinado es una combinación de métodos asincrónicos y sincrónicos. Esta enseñanza puede integrar tanto medios digitales como en vivo. Se ha demostrado que el B Learning optimiza la formación de los estudiantes ya que aprenden a través de lecciones grabadas a su propio ritmo, al interactuar con los profesores y sus compañeros de clase en línea, de forma directa, directa o remota (Víctor, Riveros, & Inés Mendoza, 2020).

Técnicas de enseñanza virtual

Microlearning o Microaprendizaje

Este es un modo de aprendizaje que brinda a los estudiantes información importante en minutos cuando los grandes conceptos se dividen en pequeños fragmentos de conocimiento, ya sean videos, podcasts, artículos, etc. Resulta que lo que hace que este aprendizaje en línea sea diferente del aprendizaje móvil, o M-learning, es que brinda a los estudiantes la capacidad de comprender y retener más información con menos esfuerzo (Academiun, 2020).

Flipped School

El aula invertida o flipped classroom es un modelo instruccional que invierte el curso normal del aprendizaje, permitiendo a los alumnos aprender en casa y discutir, compartir o resolver dudas en el aula. Este método de aprendizaje electrónico brinda a los estudiantes más oportunidades de resolución de problemas, ya que pueden pasar el mayor tiempo posible en casa buscando información y pueden participar en actividades interesantes en el aula (TICS, 2020).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



Importancia

Los espacios virtuales sirven para mejorar el proceso de enseñanza, facilitar el desarrollo de habilidades interpersonales, complementar la educación presencial y facilitar el aprendizaje supervisado. Su ventaja es la calidad educativa del aprendizaje y la motivación.



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



2.2 MARCO METODOLÓGICO

En el desarrollo del caso de estudio, denominado “PLATAFORMAS VIRTUALES Y SUS METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO PERÍODO LECTIVO 2021-2022”, se lo realizará con un nivel de profundidad explicativo, esto permite siempre encontrar los efectos midiendo las causas, también la investigación es de carácter no experimental, donde la población de estudio es la Unidad Educativa Eugenio Espejo, y cuya muestra se usará los 20 estudiantes que comprenden el curso de tercer año de bachillerato paralelo “B”.

Tipo de Investigación

La investigación será plasmada bajo los criterios de la metodología cuantitativa, la cual me permite la medición de resultados mediante el uso numérico de los datos que se puedan obtener mediante el uso de la encuesta que se le va a aplicar a los estudiantes que conformaran la muestra de estudio.

Métodos

El método pertinente que se escogerá es el método deductivo que permite ir de lo particular a lo específico, también es muy recomendado porque se necesita otorgar conclusiones en base a la lógica de los datos representados.

Técnica de recolección de información

Encuesta

La encuesta es un proceso en la investigación cuantitativa que me permite la extracción de datos de manera medible y que se pueda tabular, para una mejor representación de los resultados que se obtienen en la investigación.

Instrumento de medición

Cuestionario

El cuestionario es un grupo de preguntas elaborados con el fin de medir el impacto según la problemática otorgada, en este caso se le aplicara el formulario a la muestra designada.

2.3 RESULTADOS

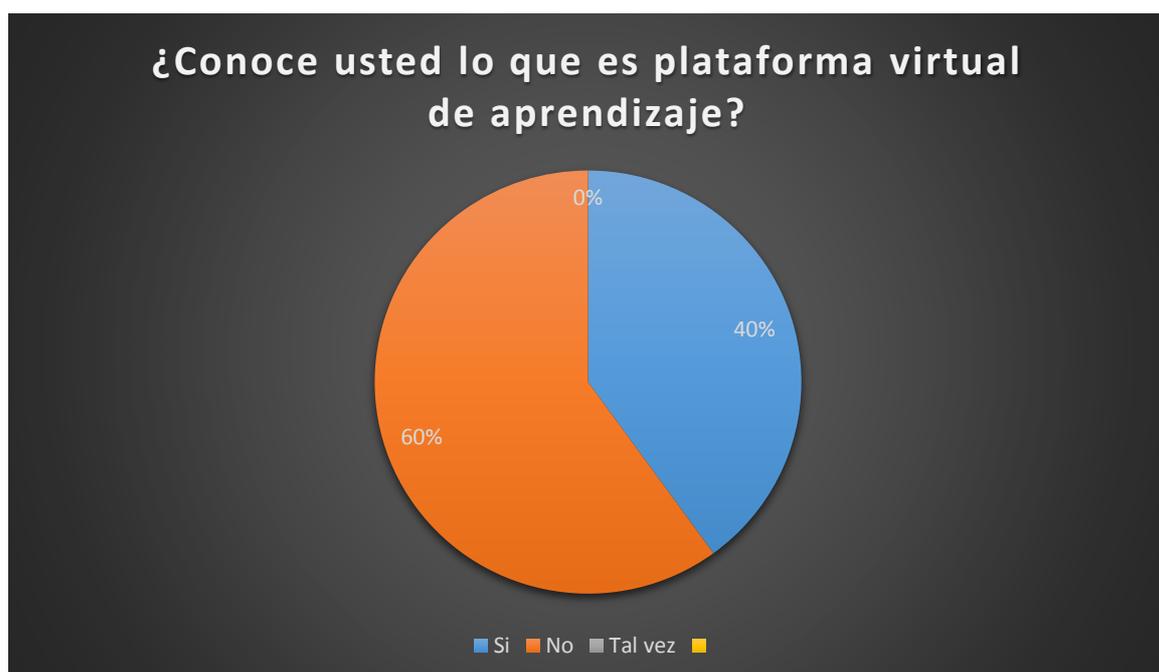
Mediante la aplicación del cuestionario a los alumnos de la Unidad Educativa de Babahoyo Eugenio Espejo a los estudiantes de tercero bachillerato paralelo “B” se obtuvieron los siguientes resultados:

Primera Pregunta

¿Conoce usted lo que es plataforma virtual de aprendizaje?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	8	40%
No	12	60%
Quizás	0	0%

Figura 1



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

Se puede observar un problema, dado que los estudiantes deberían conocer esta información.

Segunda Pregunta

¿Le gusta la modalidad de enseñanza virtual?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	10	50%
No	10	50%
Quizás	0	0%

Figura 2



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

En esta parte hay un gusto de ambas partes mientras a la mita del salón prefieren las clases online el resto prefiero algo distinto las presenciales.

Tercera Pregunta

¿Considera usted que ha aprendido en esta modalidad virtual?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	20	100%
No	0	0%
Quizás	0	0%

Figura 3



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

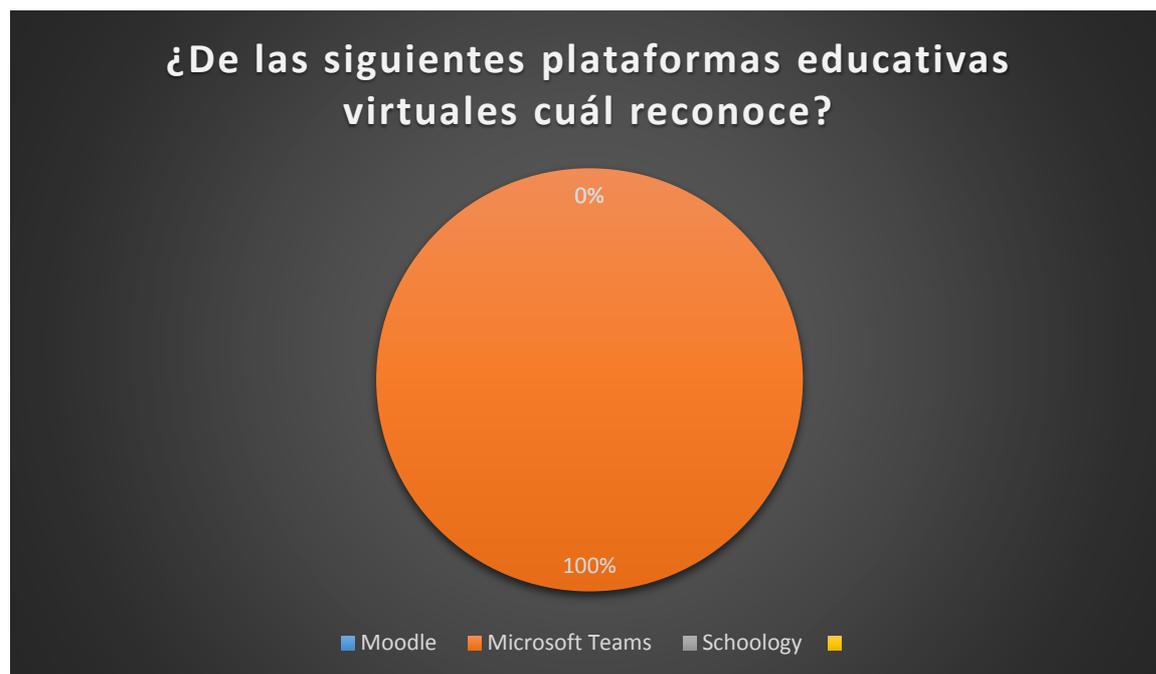
Lo positivo de esta pregunta es el reconocimiento a las clases online, y que para la mayoría si les apornto conocimientos.

Cuarta Pregunta

¿De las siguientes plataformas educativas virtuales cuál reconoce?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Moodle	0	0%
Microsoft Teams	20	100%
Schoology	0	0%

Figura 4



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

En esta pregunta podemos observar la herramienta predilecta con la que han venido trabajando los docentes como lo es Microsoft Teams.

Quinta Pregunta

¿De las siguientes herramientas de videoconferencia usan más?

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

Figura 5



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

Esta pregunta también hace denotar el favoritismo que tienen algunas unidades educativas por algunas herramientas digitales como es el caso de Zoom que es ampliamente usada.

Sexta Pregunta

¿Conoce usted lo que es una metodología de enseñanza virtual?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	3	15%
No	17	85%
Tal vez	0	0%

Figura 6



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

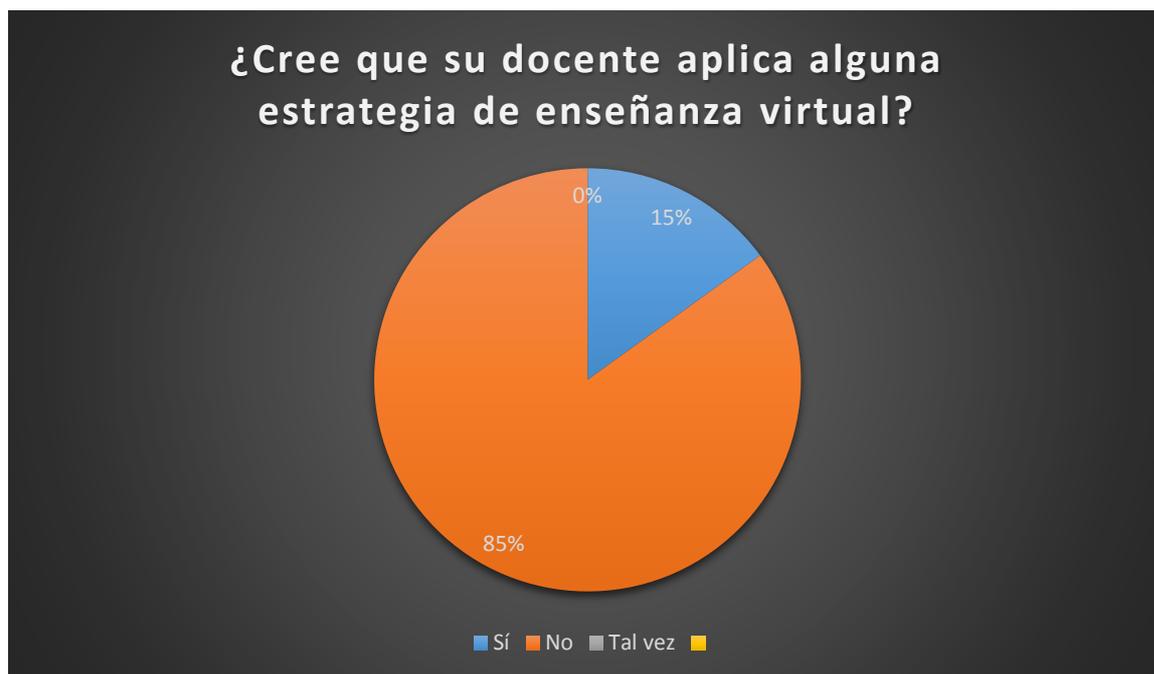
Existe desconocimiento en la mayoría de los estudiantes en este tema que es importante para comprender una formación online.

Séptima Pregunta

¿Cree que su docente aplica alguna estrategia de enseñanza virtual?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	3	15%
No	17	85%
Tal vez	0	0%

Figura 7



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

Un problema es la falta de conocimiento, que es necesario suplir para el correcto desempeño de los estudiantes.

Octava Pregunta

¿Cree usted que es importante conocer las metodologías de enseñanza que se usan en la virtualidad?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	20	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%

Figura 8



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

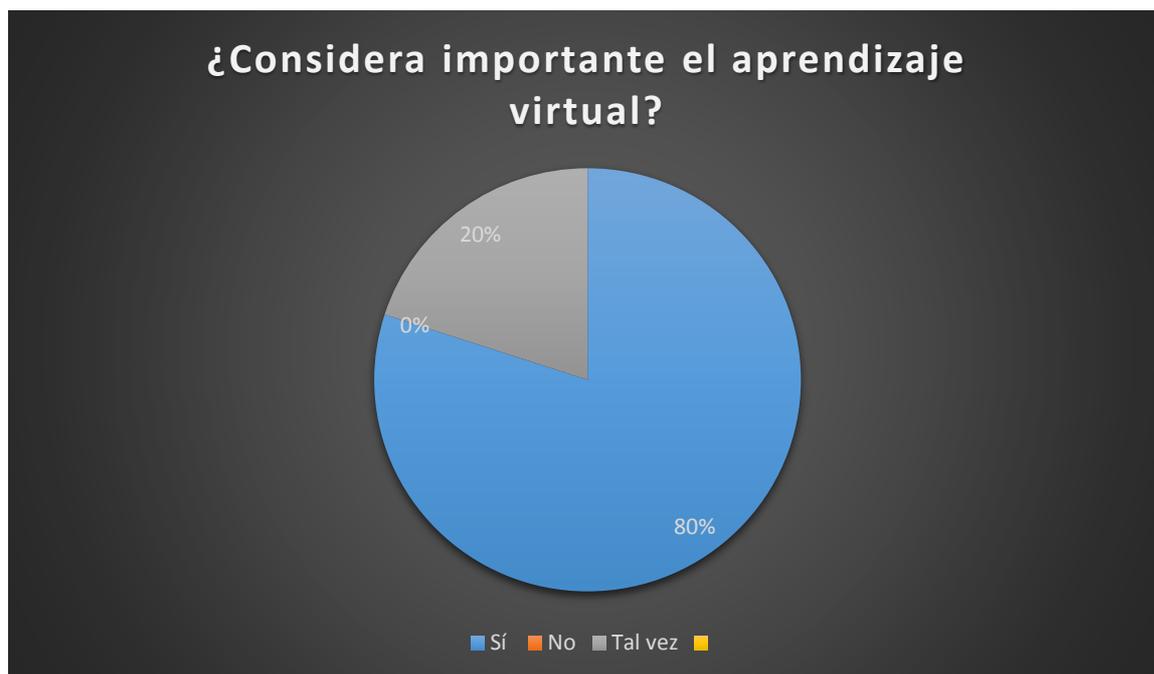
Esta pregunta arroja un resultado alentador, porque se ve la importancia que los estudiantes les dan al estudio y que mejor manera de estar informado de las metodologías que se aplican en las unidades educativas para mejor comprensión.

Novena Pregunta

¿Considera importante el aprendizaje virtual?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	16	80%
No	0	0%
Tal vez	4	20%

Figura 9



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

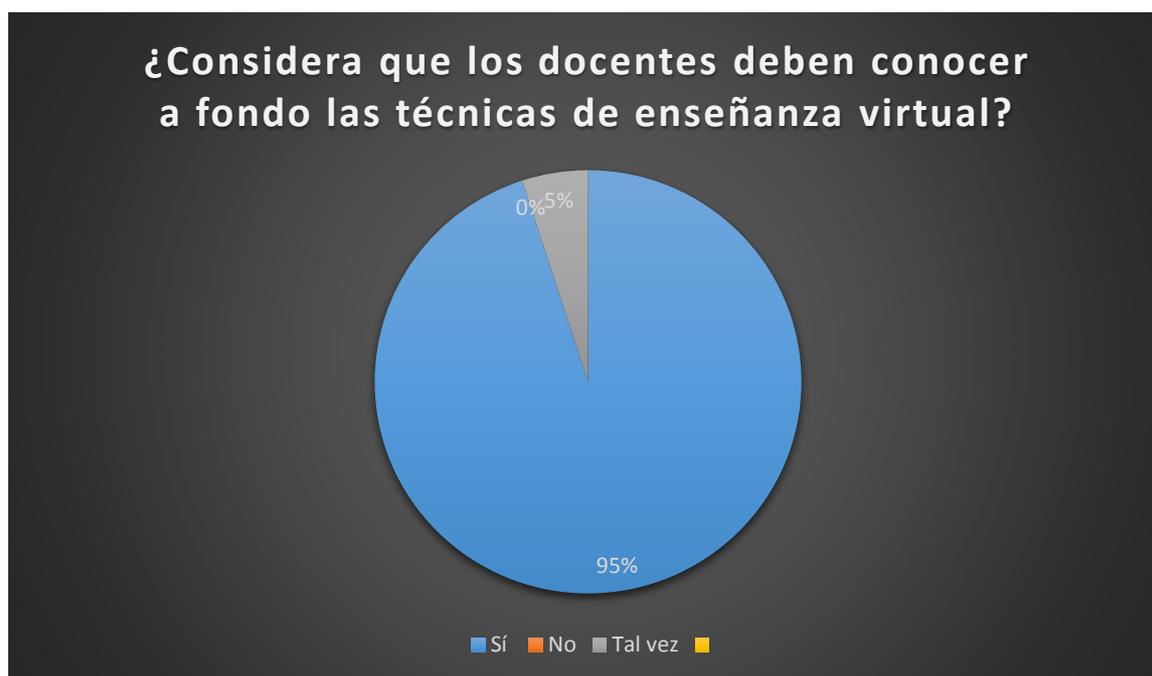
Una vez más se ratifica que pese a los contratiempos el aprendizaje en línea si se merece la importancia necesaria por parte de los estudiantes.

Décima Pregunta

¿Considera que los docentes deben conocer a fondo las técnicas de enseñanza virtual?

Respuesta	Total	
	Cantidad	%
Sí	19	95%
No	0	0%
Tal vez	1	5%

Figura 10



Elaborado por: Ruth Rocafuerte

Esta pregunta refleja el deseo de los estudiantes de un docente capaz de despejar las dudas en base a su criterio y formación, para poder mejorar la educación.



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



2.4 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Mediante el resultado que se obtuvo en el proceso de desarrollo del cuestionario por parte de la muestra seleccionada en la Unidad Eugenio Espejo se obtuvieron las siguientes discusiones:

En la primera pregunta se puede observar los problemas que deja los huecos educativos en los estudiantes dado que un 60% de los estudiantes encuestados no conocen conceptualmente a que se refiere con plataformas educativas virtuales, esto es un error porque es necesario el conocimiento de todos los conceptos que lo abarca, en la pregunta número dos se obtiene una división del aula dado que la mitad si le gusta las clases virtuales mientras otra parte no, en la pregunta número tres se observa el pensamiento crítico del estudiante y la sinceridad debido que todos los encuestados si creen que han aprendido con la modalidad online.

La pregunta número cuatro permite conocer la plataforma educativa que usan en la Unidad Eugenio a lo que la mayoría de los estudiantes encuestados muestran un claro reconocimiento a Microsoft Teams como plataforma educativa usada en la institución, y esta va de la mano con la pregunta número cinco que también otorga el reconocimiento a Zoom como plataforma de educación virtual usada para impartir clases por los docentes, en la sexta pregunta observamos también el error educativo porque los estudiantes no conocen las diferentes metodologías que se pueden impartir en esta modalidad de estudio, esto ayuda al desconocimiento virtual que gana con un 85% de encuestados, también la pregunta número siete hace ver otro grave error en la que los estudiantes no conocen si el docente de turno aplica alguna estrategia en esta modalidad virtual, dando como resultado un 85 % de desconocimiento.

En la pregunta número ocho se obtiene algo positivo porque los estudiantes si desean conocer con profundidad las estrategias que se pueden aplicar en la modalidad online, para de esta forma mejorar el proceso que tienen al asimilar el conocimiento, esto se ratifica con la pregunta número nueve donde consideran que la educación virtual si es importante para la formación de los estudiantes que se acoplen a esa modalidad de estudio, el 80% de respuestas afirmativas avalan esta descripción, y en la última pregunta se puede observar que los estudiantes está de acuerdo que un docente este empapado en la materia así de esta forma todo hueco educativo en el conocimiento será llenado sin dejar conceptos importantes.



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 su posterior discusión se procede a determinar las conclusiones que deja este caso de estudio:

1. El conocimiento que se maneja sobre las plataformas educativas, está bajo para lo que los jóvenes deben conocer, más aún si están en la modalidad online, este déficit genera confusión a nivel educativo y aumenta la brecha de conocimiento digital.
2. Algunos de los estudiantes reflejan un sinsabor de las clases virtuales, esto se evidencia notoriamente al obtener que la mitad del curso, no le gusta la modalidad online, y esperan el regreso a sus clases de forma natural.
3. Las plataformas preferidas o las más conocidas son Zoom y Microsoft Teams, como plataforma que gestione la educación virtual, en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, este aspecto puede ser positivo porque al menos en estas plataformas hay más acoplamiento docente- estudiante.
4. Se concluye también que el conocimiento de las diversas estrategias que se aplican a la educación online y que forman parte de las plataformas educativas, debe ser de conocimiento general, por lo que docentes y estudiantes no pueden seguir con una brecha digital que se observa a simple vista.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



3.2 RECOMENDACIONES

Después de elaborar las conclusiones respectivas al caso de investigación se procede a enumerar las siguientes recomendaciones:

1. Aumentar el conocimiento que los estudiantes deben de tener acerca de las tecnologías que se aplican en la educación, de esta forma el estudiante conocerá de manera más acertada los procesos educativos que se pueden seguir en la modalidad de estudios online.
2. Mejorar la percepción y el interés que los estudiantes deberían mostrar por la modalidad de estudios online, para lo cual el docente debe conocer charlas motivadoras que aumente el gusto de los estudiantes por la forma de estudio remoto, aumentando así la concentración y ganas de estudio que mejorará notablemente la convergencia docente-estudiante de manera virtual.
3. Investigar sobre el uso de otras plataformas educativas virtuales, para tener una mejor elección en el futuro al momento de decidirse de una herramienta a otra, esto es positivo porque tener varias perspectivas que se puedan acoplar al método de estudio genera mucho más conocimiento y disminuye la dependencia de solo unas herramientas.
4. Mejorar la capacitación que el docente maneja sobre las estrategias y metodologías que se deben aplicar de manera virtual, debido que el campo presencial y el online son maneras distintas de poder llegar a los estudiantes, y de esta manera un docente preparado siempre vale por dos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA



4. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

- Academiun. (15 de Enero de 2020). *Academiun*. Obtenido de <https://www.cruzrojainstituto.edu.ec/plataformas-academicas-un-aliado-de-la-educacion-superior-y-la-ensenanza-virtual/#:~:text=las%20plataformas%20virtuales%20han%20ganado,asimilaci%C3%B3n%20y%20construcci%C3%B3n%20del%20conocimiento.>
- Beltrán, F. (26 de Octubre de 2020). *Educación a distancia. Ventajas y beneficios*. Obtenido de <https://www.berlitz.com/es-mx/blog/educacion-a-distancia-ventajas-y-beneficios>
- BigJonan. (10 de Marzo de 2022). *BigJonan*. Obtenido de <https://bigjonan.com/novedades/plataformas-virtuales-educativas-aporte-ensenanza/>
- CAE. (9 de Marzo de 2020). *Innovate Learnign Solution* . Obtenido de <https://www.cae.net/es/como-usar-su-sistema-de-gestion-de-contenido-educativo-para-que-le-resulte-util/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20un%20sistema%20de,mucho%20m%C3%A1s%20f%C3%A1cil%20de%20manejar.>
- Educativa. (9 de Marzo de 2022). *Educativa.com*. Obtenido de <https://www.educativa.com/nosotros/>
- El Universo. (2 de Julio de 2020). *Desconocimiento al manejar plataformas virtuales y problemas para ingresar a red marcaron el inicio de clases online en la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2020/07/02/nota/7892163/quejas-problemas-inicio-clases-virtuales-universidad-estatal/>
- Euroinnova. (15 de Enero de 2021). *Euroinnova*. Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/ensenanza-virtual-metodologia-elearning#:~:text=La%20ense%C3%B1anza%20virtual%20o%20educaci%C3%B3n,internet%20y%20las%20tecnolog%C3%ADas%20digitales.>
- EuroInnova. (23 de Febrero de 2022). *EuroInnova* . Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/modalidades-de-educacion-a-distancia#:~:text=Dichas%20modalidades%20son%3A-,E%2Dlearning,del%20Internet%20y%20las%20TIC.>
- Futura School. (15 de Enero de 2021). *Futura School*. Obtenido de <https://futuraschools.edu.pe/blog/categoria/herramientas-virtuales/importancia-de-las-herramientas-virtuales-en-la-educacion>
- GFCGlobal. (23 de Febrero de 2022). *GFCGlobal.org*. Obtenido de <https://edu.gfcglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>
- González, G. (2020). La comunicación como factor esencial de aprendizaje en las plataformas educativas virtuales. *Comunicación, Cultura y Política*.
- Growth Hacking Now. (15 de Enero de 2021). *Growthhackingnow*. Obtenido de [Metodologías de Enseñanza Virtual: Por Una Educación de Calidad Para Todos: https://growthhackingnow.com/blog-marketing/metodologia-elearning/](https://growthhackingnow.com/blog-marketing/metodologia-elearning/)



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



- GUIZA EZKAURIATZA, M. (s.f.). TRABAJO COLABORATIVO EN LA WEB: ENTORNO VIRTUAL DE AUTOGESTIÓN PARA DOCENTES. *Adventure*. UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS, Palma de Mallorca.
- Instructure. (9 de Marzo de 2022). *Instructure.com*. Obtenido de <https://www.instructure.com/es/acerca-de>
- Leguizamon , M., & Najar , O. (23 de Febrero de 2022). *Espacio Virtual*. Obtenido de <https://espaciovirtualedu.blogspot.com/2014/04/marco-teorico.html>
- MOODLE. (9 de Marzo de 2022). Obtenido de https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle
- Pérez , Á. (9 de Marzo de 2022). *Xacata.com*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/google-classroom-que-como-funciona>
- Pérez, M. (15 de Marzo de 2022). *Concepto*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/>
- Powell, M. (9 de Marzo de 2020). *Docebo.com*. Obtenido de ¿Qué es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS)?: <https://www.docebo.com/es/learning-network/blog/que-es-un-sistema-de-gestion-de-aprendizaje/>
- Schoology. (9 de Marzo de 2022). *Schoology.com*. Obtenido de <https://www.schoology.com/latam>
- TICS. (20 de Enero de 2020). *Tecnologías de Información* . Obtenido de <https://www.tecnologias-informacion.com/lms.html>
- UNESCO. (2019). Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- UNGOTI. (9 de Marzo de 2022). *Ungoti.com*. Obtenido de <https://ungoti.com/es/blog/que-es-microsoft-teams/>
- Universidad de Valencia. (9 de Marzo de 2022). *Universidad de Valencia*. Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.wiki>
- V. S., Riveros, V., & Inés Mendoza, M. (2020). Bases teóricas para el uso de las TIC. *Encuentro Educativo*, 315-336.



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



4.1 ANEXOS

Figura 11

ENCUESTA

Cuestionario aplicado a los jóvenes estudiantes de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo"

Año:

Paralelo:

1. ¿Conoce usted lo que es plataforma virtual de aprendizaje?
Sí No Tal vez
2. ¿Le gusta la modalidad de enseñanza virtual?
Sí No Tal vez
3. ¿Considera usted que ha aprendido en esta modalidad virtual?
Sí No Tal vez
4. ¿De las siguientes plataformas educativas virtuales cuál reconoce?
Moodle Microsoft Teams Schoology
5. ¿De las siguientes herramientas de videoconferencia usan más?
Zoom Meet Hangout
6. ¿Conoce usted lo que es una metodología de enseñanza virtual?
Sí No Talvez
7. ¿Cree que su docente aplica alguna estrategia de enseñanza virtual?
Sí No Talvez
8. ¿Cree usted que es importante conocer las metodologías de enseñanza que se usan en la virtualidad?
Sí No Talvez
9. ¿Considera importante el aprendizaje virtual?
Sí No Talvez
10. ¿Considera que los docentes deben conocer a fondo las técnicas de enseñanza virtual?
Sí No Talvez

Elaborado por: Ruth Rocafuerte