



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



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADO(A) EN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

PROBLEMA:

LOS EVA Y SU APORTE EN LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL SEGUNDO
SEMESTRE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA PERIODO ABRIL-
SEPTIEMBRE 2022

AUTOR:

GÓMEZ FERNÁNDEZ ANGIE ISABEL

TUTOR:

MSC. RONQUILLO MURRIETA VERÓNICA

BABAHOYO - ECUADOR

2022



DEDICATORIA

Este proyecto está dirigido a nuestro creador al que nos da las fuerzas para seguir adelante y la voluntad de luchar día con día en esta sociedad. A mis padres por ser un pilar fundamental en mi vida, por apoyarme cuando más los necesitaba, por su amor desinteresado y por tantos consejos y palabras de aliento para no rendirme ni dejar mi carrera profesional, también les dedico este gran esfuerzo porque por ellos decidí estudiar y ofrecerles un futuro comprometedor donde no les haga falta nada.

Dedico esta meta a mi hija y esposo que sin pensarlo llegaron a mi vida a darle sentido, por acompañarme en este proceso largo y agotador, por esperarme todas las noches y tenerme paciencia, por su apoyo emocional que sin duda alguna me ayudaron a ser más grande como persona.

Angie Isabel Gómez Fernández



AGRADECIMIENTO

Si algo se en la vida es agradecer a quienes me apoyan y brindan su amor en las buenas y malas, por tal motivo agradezco a Dios por darme vida, fe y sabiduría en todo este proceso hacia mi profesionalismo, De la misma manera le doy gratitud a mis padres por apoyarme en todo momento cuando más los necesite, a mi esposo por enseñarme a valorar las cosas buenas de la vida, por estar presente en todo este camino de grandes experiencias, a mi hija que llego a mi vida inesperadamente pero que se quedó en mi enseñándome a ser una persona responsable y por qué me inspira a continuar con mis estudios.

Se que para llegar hasta aquí Dios me mando a 4 personas maravillosas a mi vida, por eso agradezco a mis amigas por ser cómplices de cada felicidad en todo este trayecto, a mis docentes y a mi tutora de estudio de caso la MSc Verónica Ronquillo por los conocimientos y paciencia brindada en cada tutoría, estoy segura de que sin todos ellos este sueño no se habría podido hacer realidad.

Angie Isabel Gómez Fernández



RESUMEN

El siguiente proyecto para titulación cuyo tema se basa con los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) y las metodologías activas, tiene como finalidad analizar el aporte de estas variables en la educación que mantienen los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación básica, el cual se diseñó mediante un estudio cuantitativo basado al primer nivel denominado descriptivo el cual permite usar un amplio abanico de técnicas para la recopilación de información mediante el progreso de los documentos, como el cuestionario que pertenece a la encuesta, y para lo cual se seleccionó como muestra 85 participantes todos ellos alumnos universitario, haciendo uso del método deductivo se pudo analizar la información recolectada llegando a la conclusión que el principal pilar de la educación y su virtualidad es el uso del Moodle en la Universidad Técnica de Babahoyo, por lo que es un aporte en las estrategias activas de aprendizaje como la metodología basada en problemas, que es un recurso educativo que mantiene al estudiante activo, siempre en busca de resolver la investigación planteada del docente, por lo que la ubicación de artículos en el aula virtual ha contribuido significativamente en el desarrollo del aprendizaje, luego de esto se llega como recomendación que es la de mejorar la brecha que separa de los jóvenes que conocen completamente el entorno de aprendizaje virtual el número que es de un 30% es necesario incluirlo dentro de la enseñanza mediante una charla o capacitación extra que les permita comprender las bondades de la educación virtual sin suplir la tradicional.

Palabras Claves: EVA, metodologías activas, virtualidad, estrategias, metodología virtual.



ABSTRACT

The following project for degree whose theme has to do with the EVA (Virtual Learning Environment) and active methodologies, aims to analyze the contribution of these variables in education maintained by students in the second semester of the basic education career, which was designed through a quantitative study through the first level called descriptive which allows the use of a wide range of techniques that facilitate the collection of information through the progress of the documents, such as the questionnaire that belongs to the survey, and for which 85 participants were selected as a sample, all of them university students, who using the deductive method could analyze the information collected, concluding that the main pillar of education and its virtuality is the use of Moodle in the Technical University of Babahoyo, so it is a contribution in active learning strategies such as problem-based methodology, which is an educational resource that keeps the student active, always looking to solve the research raised by the teacher, so the location of articles in the virtual classroom has contributed significantly to the development of learning, after this It is arrived as a recommendation that it is to improve the gap that separates from the young people who fully know the virtual learning environment the number that is 30% is necessary to include it within the teaching through a talk or extra training that allows them to understand the benefits of virtual education without replacing the traditional one.

Keywords: EVA, active methodologies, virtuality, strategies, virtual methodology.



INTRODUCCIÓN

Los EVA son un complemento tecnológico en la actualidad en la educación, son los entornos de aprendizaje virtual, que contienen un gran número de herramientas y funciones a su disposición para potenciar la educación en la modalidad virtual, y complementa la presencial, los EVA surgieron en la década de 1990 como sistemas complejos que actúan como reflejo de la práctica docente. Contienen el soporte técnico necesario para la gestión, lo que le permite armar un conjunto de herramientas para cargar contenido, comunicarse, colaborar de diversas maneras, publicar e interactuar entre estudiantes y maestros, sin tener que reunirse en el mismo lugar.

Por tal motivo el propósito de la investigación es indagar como este tipo de tecnologías aportan en las metodologías activas del aprendizaje, donde es necesario realizar la indagación de manera descriptiva y que contenga una visión cuantitativa para poder usar las herramientas de recolección de información y usar esos datos de manera adecuada para crear los resultados apoyados en el método deductivo para describir los beneficios de los EVA en el aprendizaje mediante la aplicación de metodologías adecuadas.

El presente estudio de caso está basado bajo la línea de investigación de la carrera Educación y desarrollo que proporciona el correcto manejo de la tecnología e informática en las plataformas de Entorno Virtuales de Aprendizaje, de la misma manera haciendo uso de la Sublínea, Epistemología e investigación educativa.

Por tal motivo se elaboró un cuestionario digital en la plataforma Google Forms, que donde se recolecto evidencia numérica que permita aproximarse a la realidad planteada en la problemática del estudio de caso, por lo que consto con una muestra de 85 estudiantes del segundo semestre de la carrera de Educación Básica, solo existe un 30% de los encuestados que opinaron lo contrario indicando que puede ser falta de adaptabilidad a los sistemas de información de la institución, o problemas relacionados en sus hogares donde habita.



Índice General

Tabla de contenido

1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2 JUSTIFICACIÓN	3
1.3 OBJETIVOS DEL ESTUDIO	4
1.4 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	4
2. DESARROLLO.....	5
2.1 MARCO CONCEPTUAL	5
2.2 MARCO METODOLÓGICO	14
2.3 RESULTADOS OBTENIDOS	15
2.4 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	24
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	25
3.1 CONCLUSIONES	25
3.2 RECOMENDACIONES	26
4. BIBLIOGRAFIA Y ANEXOS.....	27
4.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
4.2 ANEXOS	28



1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

La educación desde las diferentes modalidades tiene como desarrolladores a docentes y alumnos, es decir, el educador se lo considera el guía mediante la interpretación de la epistemología y el educando construyendo ciencia. El proceso de enseñanza-aprendizaje se dice es un conjunto de elementos y actividades que intervienen en la relación profesor-estudiante, de tal forma que ambos redactores deben ser tenidos en cuenta en los diferentes ambientes entornos virtuales de aprendizajes o EVA. También en la actualidad existen metodologías activas haciendo la enseñanza una manera centralizada, permitiendo la capacitación de los estudiantes de manera recurrente, dando a entender que estas estrategias conciben al aprendizaje como procesos que se van construyendo diariamente y no de manera receptiva siendo la disciplina un factor fundamental.

Para un docente, el manejo de una sesión de clase muy importante, pues se observa la preparación y la dedicación que tiene durante la transmisión de conocimientos en los diferentes académicos. El uso de las nuevas tecnologías en la educación ha llevado a los nativos no digitales a migrar a un entorno virtual, lo que hace que sus métodos de enseñanza se deban a estos espacios virtuales. La comunicación entre el formador o emisor y el alumno receptor radica en la decodificación del mensaje, es decir, la forma en que el alumno interpreta los conocimientos transmitidos.

En el segundo semestre de la carrera de Educación Básica, los jóvenes en esa etapa no poseen mayor conocimiento del uso de los entornos virtuales, y cómo estos pueden ayudar a mejorar el desarrollo de su conocimiento, por ende, no desarrollan criterios, conceptos e ideas no conocen el manejo de las herramientas digitales, siendo esto un problema a la hora de desarrollar adecuadamente sus tareas, después de esto tampoco tienen mayor conocimiento en metodologías activas, que son estrategias que ayudarían a mejorar su conocimiento, siendo un desconocimiento más en temas críticos educativos que deben ser conocidos en la mayoría de



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



los aspirantes que desean seguir una carrera para ser educadores en el futuro. Surgiendo la siguiente problemática ¿Cuál es el aporte de los EVA a las metodologías activas de estudio?



1.2 Justificación

La educación avanza a pasos gigantes debido al apoyo de la ciencia, hoy en día casi la mayoría de los hogares en el mundo cuenta con al menos una computadora, que es usada para labores educativas, trabajo, juegos, streaming, etc. Por esta razón la presencia de la tecnológica en el hogar se hace presente con fuerza lo que también permite desarrollos de nuevos escenarios que se aprovechen de este recurso tan indispensable que se ha vuelto en nuestras vidas.

Los entornos de desarrollo virtual se han vuelto un tema de estudio importante en la actualidad y esto radica a sus fuertes características en el apoyo educativo, fácil manejo de recursos virtuales con temas pedagógicos acorde a la carrera donde el estudiante se siente más identificado, permitiendo que este tipo de educación sea utilizado por los docentes capacitados adecuadamente para otorgar una educación más beneficiadora en asuntos tecnológicos. Estos estudios permiten la comprensión del uso de las herramientas digitales que facilitan más la integración de la docencia, sumando una mejor cooperación en contenidos educativos, es importante obtener esta evolución con exigencias que trae nuevas competencias con camino hacia una sociedad mucho más automatizada en el conocimiento y el servicio del docente no será una excepción.

También es importante poder conocer las metodologías activas aplicable a una educación que combine lo virtual y el desarrollo de nuevos métodos cognitivos en los estudiantes, con la finalidad de mejorar la construcción de conocimientos donde sea eficiente, rápida e inclusiva donde se beneficie al alumnado sin importar el entorno social al que pertenezcan. En la investigación se busca beneficiar tanto a docentes como los jóvenes estudiantes dando a conocer las estrategias que mejor se adapten a este tipo de entornos virtuales, y los alumnos realice el uso adecuado de la tecnología siendo los beneficiarios directos los estudiantes del segundo semestre de la carrera de Educación Básica.



1.3 Objetivos del Estudio

Objetivo General

Establecer el aporte de los EVA, en las metodologías activas de aprendizaje en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Babahoyo en el presente periodo 2022.

Objetivo Específico

- ✓ Investigar toda información relacionada con los EVA en la educación que se maneja en la actualidad.
- ✓ Conocer las metodologías activas que se usen los docentes en la carrera de educación básica.
- ✓ Determinar la metodología activa que se acople mucho más al uso de los entornos virtuales de aprendizajes o EVA.

1.4 Línea de investigación

Se ha desarrollado el tema “Los EVA y su aporte en las metodologías activas en el segundo semestre de la carrera de educación básica durante el periodo abril - septiembre 2022” según la línea de investigación Educación y desarrollo que proporciona el correcto manejo de la tecnología e informática en las plataformas de Entorno Virtuales de Aprendizaje con aplicaciones en un contexto docente -estudiante, en las cuales se accede utilizando cuentas y pueden encontrar diversos tipos de contenido, foros, chat, videoconferencias, entre otros, y las sub – líneas: 1. Epistemología e investigación educativa



2. DESARROLLO

2.1 Marco conceptual

La revolución tecnológica ha cambiado nuestra forma de entender cualquier entorno, las nuevas generaciones viven una realidad muy diferente a la que existió en nuestra niñez y, muy probablemente, dentro de años, nada de lo que sabemos tendrá nada que ver con lo que existe ahora. Los cambios son muy rápidos y la educación debe facilitar a los alumnos estos cambios. Para ello, el uso de un entorno virtual de aprendizaje o EVA puede ser una herramienta muy poderosa (Elurnet, 2022, pág. 1).

EVA

Cuando hablamos de un entorno virtual de aprendizaje EVA, nos referimos a un espacio educativo alojado en un sitio web. Es un conjunto de herramientas que facilitan el aprendizaje y brindan un espacio en el que estudiantes y docentes pueden interactuar de forma remota y realizar todas las tareas docentes sin necesidad de interacción física. También conocida como una herramienta o conjunto de herramientas que surge de las necesidades de la sociedad por información, que intenta y en muchos casos mejorar, la realidad de uno de aprendizaje como es un salón de clases, pero en cierto modo usando computadoras (Elurnet, 2022, pág. 2).

Lo que contiene un EVA

Un EVA es una “clase sin paredes”, y en algunos casos asíncrona, diferente a la clase presencial que es síncrona. Dadas sus características, ofrece flexibilidad a sus participantes, quienes acceden desde diferentes nodos de interacción y en diferentes momentos, permitiendo que los contenidos académicos estén disponibles 24 horas al día desde cualquier lugar que el estudiante tenga acceso a internet (Zamora, 2022, pág. 1).

Aporte de los EVA a la Educación Actual



EVA actúa como base de un entorno presencial o completamente virtual, permitiéndonos trabajar y compaginar nuestras actividades con las habilidades tecnológicas que nos permitan, como crear, compartir o procesar información. Además, al alinearnos con las TIC, podemos trabajar las habilidades que forman parte del entorno virtual y esto nos permite evaluar aspectos relacionados con el rendimiento de los estudiantes dentro de la propia EVA, como la participación activa, la interacción, la gestión y el intercambio de información, y finalmente, los entornos virtuales han facilitado el aprendizaje permanente para muchas personas (Flores et al., 2020, pág. 5).

Popularidad de los EVA

Los EVA se popularizaron a raíz de la pandemia del coronavirus Covid-19 que enfrenta mundo pero tuvo su pico más mortal a raíz del 2020, donde la única medida era el aislamiento social que es la que en gobiernos de turnos impusieron a los habitantes por ser efectiva para evitar que se propague y los EVA al ser un recurso digital brindó una buena alternativa para aprovechar la coyuntura educativa mundial, es decir, la educación virtual, donde se convirtió en una herramienta ideal para estudiantes de todos los niveles para ayudar en la preparación académica (Maldonado-Mangui et al., 2020, pág. 1280).

Esto definitivamente ayuda a una sociedad globalizada en el uso de las TICS, y las plataformas virtuales de aprendizaje se ha convertido en una herramienta muy potente y eficaz en el proceso de aprendizaje en todos los niveles de aprendizaje, especialmente en el ámbito universitario, ya que contribuye a la optimización del rendimiento de los estudiantes a través de la interacción. entre profesores, estudiantes y compañeros, llenando la brecha de aprendizaje digital y proporcionando un aprendizaje atractivo e interactivo (Piña de Valderrama & Torrealba, 2020, pág. 19).

Surgimiento

Los entornos virtuales de aprendizaje EVA surgieron en la década de 1990 como sistemas complejos que actúan como reflejo de la práctica docente. Contienen el soporte



técnico necesario para la gestión, lo que le permite armar un conjunto de herramientas para cargar contenido, comunicarse, colaborar de diversas maneras, publicar e interactuar entre estudiantes y maestros, sin tener que reunirse en el mismo lugar (Rosales , 2020, pág. 112).

También los entornos virtuales de aprendizaje son de tipo colaborativo porque permiten a los alumnos crear su propia área de construcción de conocimiento y trabajo con otros, y ajuste cognitivo mientras aprenden a utilizar las nuevas herramientas tecnológicas (aprendizaje autodirigido, aprendizaje guiado y aprendizaje cooperativo) cuyo nivel de aprendizaje se refiere al conocimiento que mientras más los estudiantes comparten y colaboran entre sí mucha más afinidad al conocimiento obtendrán (Vargas-Murillo, 2021, pág. 82).

Tipos de EVA

Al momento de clasificar los entornos virtuales de aprendizajes existen unos grupos bien marcados y son los siguientes:

E-Learning

Son procesos educativos y metodológicos realizados a través de internet y se caracterizan por la separación física del docente del alumno, pero con la ventaja de la comunicación tanto sincrónica como asincrónica, por lo que se produce una interacción y continuidad didáctica que en muchas circunstancias el estudiante se siente cómodo con esta modalidad debido a la flexibilidad de esta (CFP, 2022, pág. 1).

La educación/e-learning básicamente se basa en el uso de una aplicación web llamada "plataforma de aprendizaje virtual" para entregar contenido a los participantes que inician sesión para ver el contenido usando el hardware de su computadora y/o dispositivo móvil. contenido y complementar actividades previamente desarrolladas y de esta forma generar un conocimiento válido dada la aprobación del docente (Badillo, 2021, pág. 1).

Antes de ponerlo a disposición de los alumnos, el contenido del aprendizaje electrónico debe diseñarse adecuadamente durante el proceso de diseño instruccional para garantizar que sea relevante y tenga un impacto positivo en el aprendizaje, y también para no subir lo que se



quiera sino lo que realmente tenga un beneficio en los espectadores, que están ansiosos de conocimiento (Badillo, 2021, pág. 2).

Características de un entorno virtual

En la siguiente Tabla 1, se puede observar características que contienen los entornos virtuales o EVA:

Tabla 1

Características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Características	Descripción
Interactividad	Es decir, posee capacidad de enviar y transmitir información entre dos puntos lejanos.
Flexibilidad	Se dice que es flexible porque permite la capacidad de no ser rígido en el plan de estudios, dado que el estudiante puede asimilar las clases a su manera.
Escalabilidad	Porque se puede aumentar la capacidad de trabajo y de estudio, también del número de estudiantes en el aula.
Estandarización	Cuando un método es probado y funcional, es estandarizado para mantener los protocolos fijos y que no cambien agresivamente con el tiempo.
Usabilidad	Es la rapidez con la que se puede usar un entorno virtual de aprendizaje.
Funcionalidad	Porque existen funciones como ingreso, ejecución de tareas, observación de clases, etc. Que son las que importan en un LMS, pero también se pueden aumentar más la funcionabilidad.
Ubicuidad	Es la capacidad de hacer sentir al usuario que puede estar en cualquier parte del mundo.



Accesibilidad	Se refiere a la forma en la que se puede acceder de cualquier parte geográfica siempre y cuando mantenga una conexión activa a internet.
---------------	--

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernandez

Ventajas del E-Learning

Un sistema basado en E-Learning posee las siguientes ventajas y son:

- La variedad de contenidos que ofrece el e-learning es una de las razones por las que ha crecido en popularidad en los últimos años.
- Reducir los costos de capacitación/educación ya que se invierten una vez y el mismo contenido se puede reutilizar más adelante permitiendo un uso más eficiente del tiempo.
- Personalización de contenido flexible, si es necesario, el contenido se puede cambiar fácilmente para su uso en otros contextos.
- La capacidad de los participantes para aprender a adaptarse al tiempo también les da autonomía y poder.

Blog

Un blog es una herramienta de clase muy útil en todas las materias, es un recurso educativo que ayuda a los estudiantes a ampliar sus tareas, proyectos y tareas escolares de una manera amena; directamente relacionado con la comunicación y la motivación para el aprendizaje. Este formato de cuaderno en línea se convertirá en un repositorio para el trabajo escolar y facilitará el aprendizaje de habilidades digitales para todos los estudiantes en el aula (Hernández Sánchez, 2018, pág. 1).

El uso de blogs en la educación es una estrategia simple para que los usuarios sin experiencia, como los estudiantes, comiencen a exponerse a publicaciones que son profesionales, estéticamente agradables y bien navegadas. El uso de métodos didácticos que involucran tecnologías de Aprendizaje y Comprensión nos lleva a la colaboración y al trabajo



en equipo, y creemos firmemente que es importante para resolver problemas de aprendizaje la cooperación en Internet (Hernández Sánchez, 2018, pág. 2).

Wiki

Wiki no es una plataforma para crear enciclopedias. El término wiki, que significa "rápido" en hawaiano, es un sitio web que consta de páginas que pueden ser editadas directamente por varias personas en un navegador sin necesidad de ser un experto en el entorno web. Pero como parte de estrategia de instrucción en el aula, se puede desarrollar ejercicios y actividades que permitan utilizar el proceso de desarrollo web, visualizar y controlar el trabajo generado por los estudiantes, manteniendo un historial de diferentes versiones además de las contribuciones realizadas de cada uno de ellos (Acuña , 2017).

Herramientas LMS

Las plataformas LMS son sistemas de gestión de aprendizaje en línea que se enfocan en la transferencia de conocimiento sin comunicación presencial, es decir, su objetivo es gestionar digitalmente las variables que interrumpen el proceso de aprendizaje del programa de aprendizaje (CFP, 2022).

Importancia de los LMS

Radica en que ofrece muchas posibilidades, de las cuales la más destacada y mencionada es la capacidad de gestionar contenidos y tecnologías de la información y la comunicación (TIC) generados desde distintas fuentes y orientarlos hacia la creación de conocimiento a partir de la interacción entre docentes. y estudiantes (Badillo, 2021).

Metodologías Activas

Una metodología activa busca generar cambios en el aula, que permitan pasar del aprendizaje memorístico al aprendizaje interactivo, la comunicación permanente , de docente



a alumno, de alumno a alumno, entre otros actores, las metodologías activas permiten a los alumnos trabajar en equipo cooperativo, asimilando las consecuencias de tal trabajo hay que aprender a ceder, uno no siempre tiene y las cosas no siempre se hace lo que desea, todos aportan , todos dan la opinión y ese el diálogo es la forma de llegar a muchos acuerdos (UNIR, 2021, pág. 2).

Características de las metodologías activas

El mejor ejemplo que se puede dar es que es te tipo de metodologías explotan recursos en que los estudiantes se tropezaran en la vida real, siendo este un beneficio para cuando se llegue a ser profesional por lo cual ofrece las siguientes características:

- El dirigido es el centro en este tipo de sistemas.
- Es productiva, al ser operaciones que resuelven problemas reales, existe un plus en el que los estudiantes se sienten más atraídos.
- Es funcional.
- Es transferible, dado que el aprendizaje asimilado se sostiene se puede ejercer conocimiento a otras personas previamente ya adquirido.
- Son evaluativas, esto es factible para medir el conocimiento adquirido.

Importancia de las Metodologías Activas

Badillo (2021), la aplicación de metodologías pedagógicas en cursos en línea a docentes para enriquecer la actividad e interacción con sus alumnos, se convierten en elementos activos en el proceso de aprendizaje, ayudando a construir conocimiento y no solo a memorizarlo. En cambio, las nuevas metodologías de aprendizaje son mucho más y generan un proceso en el que el propio alumno investiga, debate, se pone de acuerdo y genera un producto final (Badillo, 2021, pág. 2).

Tipos de Metodologías Activas



Existen una gran cantidad de metodologías activas, pero para propósitos de esta investigación se habla de las más comunes que se usan en la educación actual y que representan una novedad al momento de su uso:

Gamificación

Ortiz-Colón et al. (2018), la gamificación es un método de aprendizaje que traslada las mecánicas de juego al ámbito educativo y profesional para obtener mejores resultados, se utiliza para adquirir conocimientos, mejorar determinadas habilidades, parte de recompensas por actividades concretas. Es un término que se ha vuelto muy popular en los últimos años, especialmente en entornos educativos y digitales, una de las principales claves de su aplicación es lograr que los alumnos sean conscientes de la dinámica del juego que se desarrollará. El objetivo de cada juego es que los estudiantes participen en él y continúen logrando sus objetivos mientras realizan las actividades (p. 5).

Aprendizaje basado en retos

El aprendizaje basado en desafíos (ABR) es una metodología activa en la que los alumnos asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje con un enfoque crítico, reflexivo y ciudadano. Por curiosidad y análisis de la realidad circundante, los alumnos intentan encontrar soluciones a los problemas de su entorno, este tipo de aprendizaje es el que más aporte otorga a los jóvenes que lo usan (UNIR, 2020, pág. 2).

Cognitivismo

El cognitivismo es una teoría psicológica que se enfoca en cómo la mente interpreta, procesa y almacena información en la memoria. En otras palabras, estaba interesado en cómo piensa y aprende la mente humana (Elurnet, 2022).

Flipped Classroom



Moreno Miguel realiza a la estrategia Flipped Classroom que es más que solo grabar lecciones; de hecho, el video es uno de los muchos medios que se pueden usar para transmitir información. Esto también se puede hacer a través de podcasts o dirigiendo a los estudiantes a un sitio web que desarrolle contenido para la enseñanza. En pocas palabras, el video no es más que una herramienta para ayudar a los estudiantes a adquirir conocimientos (López Moreno, 2018, pág. 2).

2.2 Marco Metodológico

Para el presente estudio de caso es necesario contemplar un desarrollo que abarque los procesos necesarios de la investigación cuantitativa, esta indagación permite usar un amplio abanico de técnicas que faciliten la recopilación de información mediante el progreso de los documentos que faciliten tal punto, el nivel de profundidad es descriptivo, porque no se va a realizar ningún experimento que solicite un mayor nivel de muestreo requerido, usando un lenguaje claro y sencillo para una mejor exposición de los resultados que se obtengan de la problemática expuesta en el tema de estudio.

El método que se seleccionó es el deductivo, este permite obtener deducciones mediante un amplio abanico de datos, como son los que arroja la encuesta, también el proceso en si permite elaborar conclusiones mediante la observación de los datos numéricos que serán interpretados en el desarrollo de la investigación y que se lo puede realizar enfocándose en una perspectiva clara.

Para la recolección de información se seleccionó la encuesta que es la técnica que nos facilita recopilar los datos necesarios sobre una situación o contenido mediante la aplicación de un recurso digital en GOOGLE FORMS, la cual se aplicara a los estudiantes del segundo semestre de la carrera educación básica para conocer cómo influye la educación virtual en el aprendizaje.

Este recurso actúa como el cuestionario por escrito y es el instrumento de evaluación que se considera óptimo para trabajar con la técnica denominada encuesta, este consta de una serie de preguntas objetivas que medirán las variables asignadas al caso de investigación y propicia la información correcta que se medió para el desarrollo del estudio y la facilidad que otorga esta modalidad es que solo se necesita una URL para enviar el documento que obtendrá los datos necesarios.

2.3 Resultados Obtenidos

Una vez elaborado el proceso de recolección de información mediante la encuesta aplicada a los estudiantes del segundo semestre de educación básica se obtienen los siguientes resultados plasmados a continuación:

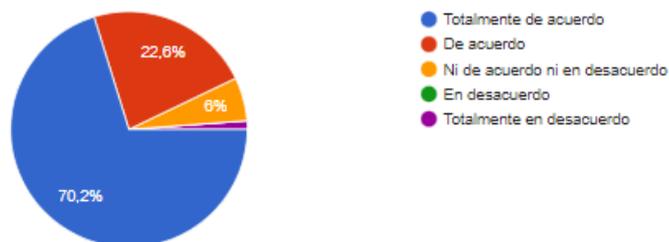
Primera Pregunta

¿Conoces lo que es un entorno virtual de aprendizaje?

Tabla 1: Entorno Virtual.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	60	70%
De acuerdo	19	23%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	6%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	85	100%

Grafico 1: Entorno Virtual



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación Básica.

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernández

Análisis e Interpretación

Pregunta necesaria para poder determinar el conocimiento que maneja un grupo de estudiantes cuando se les cuestiona por un nombre poco habituado por el entorno de aprendizaje virtual, lo importante de este resultado es el número amplio de respuestas donde el 70% de los alumnos que pertenecen al segundo semestre de la carrera de educación básica responden que totalmente de acuerdo saben los que es un EVA.

Aunque hay un 23% que dicen estar de acuerdo sobre su basto conocimiento sobre los EVA, un 6% manifiesta que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo y una respuesta en desacuerdo.

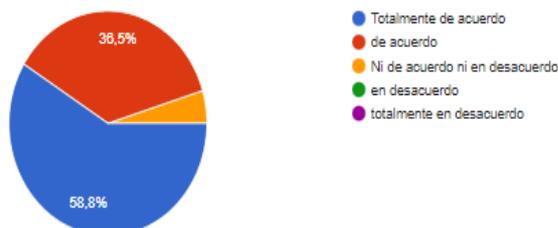
Segunda Pregunta

¿Sabe la frecuencia con la que los docente usan los Entornos Virtuales de aprendizaje como apoyo en clases?

Tabla 2: Uso de los Entornos Virtuales por los Docentes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	50	59%
De acuerdo	31	36%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	5%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	85	100%

Gráfico 2: Uso de los entornos Virtuales por los Docentes





Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación Básica.

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernández

Análisis e Interpretación

La frecuencia con la que un docente usa el EVA hace que sus dirigidos tengan claro el uso que se puede realizar, también cuando el instructor se apoya en las tecnologías educativas para sus estudiantes se les hará más fácil aclimatarse a la forma digital en la enseñanza, es bueno conocer que en esta parte la mayoría de los encuestados reconocen que el docente se apoya en las herramientas digitales para mejorar la educación estando totalmente de acuerdo reflejando un 59% de las encuestas.

Por lo consiguiente es necesario recalcar que la diferencia es mínima, hay una minoría estando de acuerdo reflejando un 36%, de las respuestas obtenidas en esta interrogante mientras que la muestra restante de la población reflejo un 5% donde manifiestan que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo.

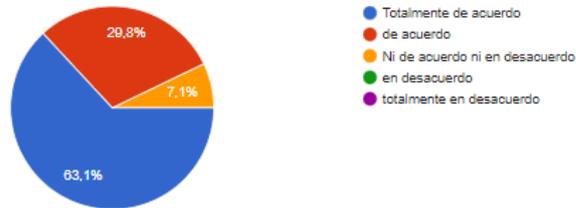
Tercera Pregunta

¿Es frecuente el uso de los entornos virtuales cuando sus docentes les envía a realizar un tipo de investigación?

Tabla 3: Uso de los EVA en investigaciones

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	54	63%
De acuerdo	25	30%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	7%
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	85	100%

Gráfico 3: Uso de los EVA en investigaciones



Fuente: Encuesta a los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación Básica.

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernández

Análisis e Interpretación

El uso de una metodología activa como es el uso de resoluciones de problemas a base de proyectos de investigación es importante si se quiere mostrar un avance significativo en el área designada, es bueno que el docente plasme esta estrategia en su desarrollo de clase en el aula que le otorgue esto mejora el nivel de criticidad en la búsqueda de artículos académicos que se necesita a la hora de hacer un trabajo. Si bien es alentadora la cantidad de respuestas afirmativas que sobrepasa el 63% donde hay un 30% que menciona estar de acuerdo en el uso de los EVA en el proceso de investigación en cuanto que un 7% menciona ni estar de acuerdo ni en desacuerdo en este beneficio de usar las tecnologías en sus actividades académicas.

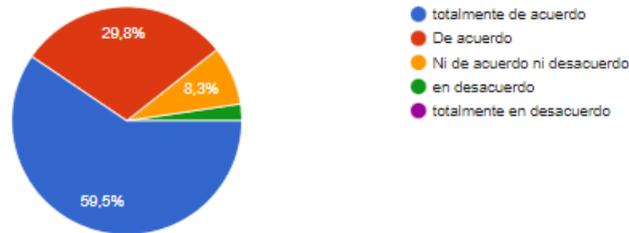
Cuarta Pregunta

¿Utilizan blogs educativos en la investigación?

Tabla 4: Utilización de Blogs en la investigación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	51	59%
De acuerdo	25	30%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	8%
En desacuerdo	2	3%
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	85	100%

Gráfico 4: Utilización de Blogs en la Investigación



Fuente: Encuesta a los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación Básica.

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernández

Análisis e Interpretación

En metodologías activas, la investigación es importante, más aún si estas se apoyan en toda la infraestructura literaria digital que en la actualidad ofrece no solamente los entornos de aprendizaje virtual, también debe ser apoyado por los blogs de personas competentes que se dedican a realizar investigaciones académicas con un nivel muy alto de profesionalismo, para que se pueda clasificar como fuentes de impacto en la información.

En esta pregunta se ve reflejada en un 59% de los encuestados manifestar que están totalmente de acuerdo con la utilización de blogs en el proceso de investigación, un 30% responden estar de acuerdo con este uso, el 8% considera una postura balanceada en esta interrogante y vemos que el 3% de los estudiantes dice que está en desacuerdo haciendo necesario que se conozca muchas más formas de poder realizar un buen desarrollo investigativo.

Quinta Pregunta

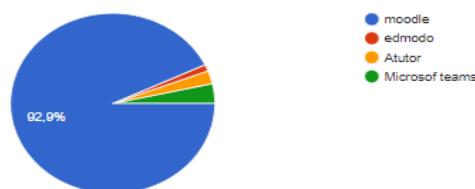
¿De las siguientes herramientas educativas cuál ha usado en su proceso de educación?

Tabla 5: Utilización de Herramientas Educativas

Alternativa	FRECUENCIA	PORCENTAJE
-------------	------------	------------

Moodle	79	93%
Edmodo	1	1%
Atutor	2	2%
Microsoft Teams	3	4%
total	85	100%

Gráfico 5: Utilización de Herramientas Educativas



Fuente: Encuesta a los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación Básica.

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernández

Análisis e Interpretación

El Moodle tiene una importancia tremenda en el sostenimiento de la educación virtual al ser un entorno digital gratuito, es común que muchas instituciones universitarias adopten esta aplicación para el desarrollo de contenido académico, en este tipo de resultados se obtiene un 93% una votación muy significativa en el aprendizaje donde se observa que es muy usado por los estudiantes en la carrera.

Lo demás ítems si son considerados entornos educativos para lograr un aprendizaje en la educación, no obstante, su uso es muy poco, donde el que se puede salvar es Microsoft Teams que empezó como una herramienta creada para dar la posibilidad del teletrabajo de parte de Microsoft, en la actualidad tiene muchas más funciones y ahora si es un entorno educativo.

Sexta Pregunta

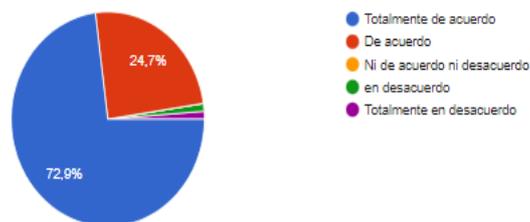
¿El docente usa herramientas digitales para el seguimiento de sus tareas?

Tabla 6: Uso de Herramientas Digitales para el seguimiento de Tareas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
-------------	------------	------------

Totalmente de acuerdo	62	73%
De acuerdo	21	25%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	85	100%

Gráfico 6: Uso de Herramientas Digitales para el seguimiento de Tareas.



Fuente: Encuesta a los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación Básica.

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernández

Análisis e Interpretación

La importancia que tiene los EVA en la educación actual ha sido muy notoria a nivel nacional, por lo que un 98% concuerda que el docente si se apoya en herramientas digitales, para recibir las tareas que se les envía a los alumnos, creando de tal forma una mejora en el proceso metodológico que use y que los estudiantes se familiaricen con el entorno digital.

Cabe argumentar que el 2 % que respondió con dudas o en desacuerdo siendo una minoría de la cual se puede decir que no le gusta mucho el manejo, o no poseen los recursos adecuados para seguir el proceso o se le hace aburrido las clases virtuales, son varias hipótesis que se pueden plantear pero que no competen a la razón de este caso de investigación.

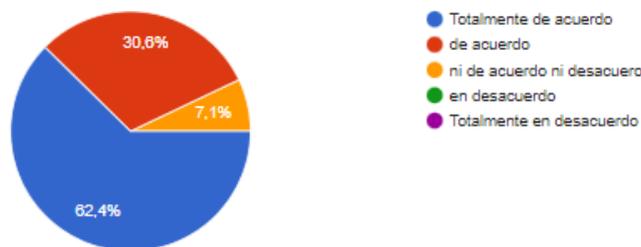
Séptima Pregunta

¿Conoces que es una metodología activa en la educación?

Tabla 7: Metodologías activas en la educación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	52	62%
De acuerdo	27	31%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	6	7%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	85	100%

Grafico 7: Metodologías activas en la educación



Fuente: Encuesta a los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación Básica.

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernández

Análisis e Interpretación

Las metodologías activas son una serie de pasos conglomerados en nombres para diferenciarlos, estas estrategias ayudan mucho al ser activas en el aprendizaje, es decir solicita un esfuerzo mucho mayor en el alumnado, los encuestados sostienen que un 62% de toda la muestra la conoce, quedando un pequeño grupo equivalente al 37% que tiene ligeras dudas o no conoce del tema.

A pesar del lado positivo de la respuesta hay que fijarse en el pequeño grupo que tiene falencias de conocimiento, porque lo que más se desea es que todos los estudiantes puedan comprender los conceptos otorgados en las clases por sus tutores de aula, por tal motivo es una brecha en el conocimiento adquirido que no se puede dejar por alto.

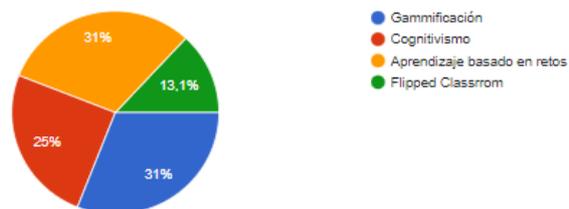
Octava Pregunta

¿De las siguientes cuál consideran una metodología activa de aprendizaje?

Tabla 8: Metodologia activa del Aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Gamificación	26	31%
Cognitivismo	22	25%
Aprendizaje basado en retos	26	31%
Flipped Classroom	11	13%
Total	85	100%

Gráfico 8: Metodología activa del Aprendizaje



Fuente: Encuesta a los estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación Básica.

Elaborado por: Angie Isabel Gómez Fernández

Análisis e Interpretación

El conocimiento en las metodologías de aprendizaje activas es necesario sobre todo si se quiere considerar que el uso de los EVA ayuda al progreso del conocimiento que tiene el estudiante sobre tales métodos, por lo que esta pregunta es sumamente importante al conocer que aunque todas son estrategias de aprendizaje activas, para los alumnos que se les aplico la encuesta obteniendo la media de los porcentajes presentados se llega a que un 62% de los encuestados conocen el aprendizaje basado en retos y la gamificación, un 25% reconoce al cognitivismo como la metodología activa presente en la educación y el 13% señala al Flipped Classroom como esta herramienta activa en la educación.



2.4 Discusión de Resultados

Una vez desarrollado los resultados que se obtuvieron y su posterior análisis e interpretación del mismo, se prosigue a presentar las siguientes discusiones que se obtuvieron y se presenta a continuación:

- El conocimiento sobre los EVA, el uso diario, y la forma como los docentes lo imparte en la clase es conocido por los estudiantes al menos en un 70% quedando solo un 24% en desacuerdo que presentan conocimientos de este tipo y un 6% ni de acuerdo ni desacuerdo.
- El uso de los blogs educativos tiene una gran cantidad de aciertos sobre su uso teniendo un 59% dice que están totalmente de acuerdo, un 30% afirma que están de acuerdo y el 8% restante manifiesta que no están de acuerdo ni en desacuerdo a la hora de realizar investigaciones sugeridas por el tutor, cabe destacar que al ser una aplicación digital los blogs son considerados parte de los entornos educativos virtuales.
- El Moodle es considerado el entorno de aprendizaje virtual por excelencia usado en la Universidad Técnica de Babahoyo donde se lo utiliza para el seguimiento de tareas, siendo afirmado por el 93% de los encuestados, relegando a las demás herramientas virtuales o entornos que existen en el mercado, cabe destacar que sigue existiendo una minoría del 7% que ha utilizado otras herramientas educativas para su aprendizaje.
- Hay un 62 % que conoce lo que es las metodologías activas de aprendizaje en el grupo encuestado generando una brecha en el 7% que manifiestan no estar ni de acuerdo y en desacuerdo sobre el conocimiento de estas metodologías activas en la educación.



3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 Conclusiones

Una vez obtenido el conjunto de datos del cuestionario que se le aplicó a los estudiantes que están en el segundo semestre de la carrera de educación básica, se llegó mediante un análisis previo, sistemático y concreto postular las siguientes conclusiones que se exponen a continuación:

- ✓ Se concluye que el conocimiento que los estudiantes manejan en el EVA que está en la Universidad Técnica de Babahoyo es ampliamente conocido, solo existe un 30% de los encuestados que opinaron lo contrario indicando que puede ser falta de adaptabilidad a los sistemas de información de la institución, o problemas relacionados en sus hogares donde habitan.

- ✓ Tal como se ha podido comprobar el uso de blogs educativos es un recurso importante en la educación de los estudiantes del segundo semestre de educación básica esta pregunta logro tener 80% de aceptación haciendo buen uso los docentes de este material investigativo, donde se debe mejorar en los criterios de búsqueda, análisis y adopción de estas fuentes de información.

- ✓ El principal pilar de la educación y su virtualidad es el uso del Moodle en la Universidad Técnica de Babahoyo, por lo que es un aporte en las estrategias activas de aprendizaje como la metodología basada en problemas, que es un recurso educativo que mantiene al estudiante activo, siempre en busca de resolver la investigación planteada del docente, por lo que la ubicación de artículos en el aula virtual ha contribuido significativamente en el desarrollo del aprendizaje.

- ✓ Uno de los problemas que se manifestó mediante la encuesta es una pequeña minoría de estudiantes que no conocen sobre las metodologías activas implementadas en la



carrera de la universidad, es un número que a pesar de ser bajo del 10%, es importante mencionar que cada docente

3.2 Recomendaciones

Encontrado las conclusiones pertinentes al caso de estudio, mediante un criterio que ha nacido desde el análisis de las fuentes de información revisadas a lo largo del desarrollo del tema de estudio se presentan las siguientes recomendaciones:

- ✓ Mejorar la brecha que separa de los jóvenes que conocen completamente el entorno de aprendizaje virtual el número que es de un 30% es necesario incluirlo dentro de la enseñanza mediante una charla o capacitación extra que les permita comprender las bondades de la educación virtual sin suplir la tradicional.
- ✓ Mantener el uso de blogs de información en la lista de fuentes permitidas para la investigación, no obstante, se recomienda que los docentes afinen los criterios que se debe tener en este tipo de sitios web, para que sea un provecho a la sana educación, y no quitarlos de la lista de recursos que generan información.
- ✓ El uso del Moodle en la universidad ya es ícono en la educación, la sugerencia que se puede brindar es aprovechar los enormes recursos que de él se pueden obtener como herramienta de creación de contenidos y aulas virtuales, donde el Moodle no solo sea para subir tareas o consultas, sino que sea un espacio virtual de comunicación donde se pueda entablar una consulta, como la telepresencia.
- ✓ Mejorar la forma como se enseña las distintas metodologías que se aplican a los estudiantes, no solo es de ir a clases, y explicarla sin razón, se deben sentar las bases mucho más si existen estudiantes que no son autodidactas y se les complica más el reconocimiento del método que le aplican en la carrera.



4. BIBLIOGRAFIA Y ANEXOS

4.1 Referencias Bibliográficas

- Acuña , M. (1 de Abril de 2017). *Evirtual Plus*. La Wiki como herramienta colaborativa en la educación: <https://www.evirtualplus.com/la-wiki-como-herramienta-colaborativa-en-la-educacion/>
- Badillo, J. (11 de Agosto de 2021). *ETICAP*. Qué es e-learning, definición, características y ventajas: <https://www.ticap.mx/que-es-e-learning-definicion/>
- CFP. (11 de Julio de 2022). *Centro de Formación Profesional*. e-Learning. Definición y Características: <https://cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas>
- Elurnet. (11 de Julio de 2022). *Elurnet*. <https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/>
- Flores, J. U., Bacuilima, L. A., & Urdiales, D. (2020). Estudiantes de un plantel educativo secundario del Sur del Ecuador y un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): Impacto de su implementación. *Revista Andina de Educación*, 3(2), 5-9.
- Hernández Sánchez, B. (20 de Junio de 2018). *Investigación y Educa*. USO DEL BLOG COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA: <https://www.investigayeduca.com/uso-del-blog-herramienta-educativa/>
- Maldonado-Mangui, S. P., Peñaherrera-Acurio, W. P., & Espinoza-Beltrán, P. S. (2020). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA's), como recurso de aprendizaje en las clases asincrónicas de las IES. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1279-1291. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i4.1536>
- Piña de Valderrama, E., & Torrealba, L. (2020). LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA). UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ADMINISTRACIÓN DE UNIDADES CURRICULARES UNIVERSITARIAS. *Revista Electrónica de Divulgación de Metodologías Emergente en el Desarrollo de las STEM*, 1(2), 18-27.
- Rosales , O. (2020). Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Profesorado en Educación Primaria. *Revista Científica Internacional*, 3(1), 11-116. <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.26>
- Vargas-Murillo, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 62(1), 80-87. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762021000100012&lng=es.
- Zamora, A. (17 de Julio de 2022). *igniteonline.com*. Entornos virtuales de aprendizaje y su aportación en el aula: <https://igniteonline.la/4971/>

4.2 Anexos



Reunión con mi tutora la MSc Verónica Ronquillo sobre el estudio de caso.



Reunión con mi tutora para revisión de la segunda parte del estudio de caso.



Universidad Técnica de Babahoyo
Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales de la Educación
Pedagogía de las Ciencias Experimentales- informática
Escuela de Educación

Babahoyo, 14 de julio del 2022

Coordinadora de la Carrera de Educación Básica

Lcda. Maya Aracely Sánchez Soto

En su despacho

Yo **Angie Isabel Gómez Fernandez**, con cédula de identidad **120717311-1**, estudiante de la **Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática de Octavo Semestre**, me dirijo a usted de la manera más atenta me autorice realizar una encuesta a los estudiantes del **Segundo Semestre de la Carrera de Educación Básica Periodo Abril - Septiembre 2022**, para obtener resultados sobre algunas interrogantes que están vinculadas al tema de estudio de caso, el cual es **Los Eva y su aporte en las metodologías activas del segundo semestre de la carrera de educación básica periodo abril- septiembre 2022** para realizar el proceso de titulación y de esta manera la obtención del título profesional.

Sin más que decir me despido, deseándole éxitos en su trabajo.

Recibido
18/07/2022
Maya Aracely Soto

MSC: GLADYS VERONICA RONQUILLO MURRIETA

DOCENTE TUTOR



Solicitud dirigida a la coordinadora de educación Básica para la realización de la encuesta a los estudiantes del segundo semestre de la carrera.

Cuestionario para medir a los EVA y su aporte en la metodología activa en el segundo semestre de la carrera de Educación Básica

Autora: [ANGIE ISABEL GÓMEZ FERNÁNDEZ](#)

¿Conoces lo que es un entorno virtual de aprendizaje?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

¿Sabe la frecuencia con la que los docente usan los Entornos Virtuales de aprendizaje como apoyo en clases?

Totalmente de acuerdo

de acuerdo

Cuestionario de las preguntas que se realizaron a los estudiantes del segundo semestre de la carrera Educación Básica.



¿Sabe la frecuencia con la que los docente usan los Entornos Virtuales de aprendizaje como apoyo en clases?

- Totalmente de acuerdo
- de acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- en desacuerdo
- totalmente en desacuerdo

¿Es frecuente el uso de los entornos virtuales cuando sus docentes les envía a realizar un tipo de investigación?

- Totalmente de acuerdo
- de acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- en desacuerdo
- totalmente en desacuerdo

¿Utilizan blogs educativos en la investigación?

- totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni desacuerdo
- en desacuerdo
- totalmente en desacuerdo

¿De las siguientes herramientas educativas cuál ha usado en su proceso de educación?

- moodle
- edmodo





Cuestionario para medir a los EVA y su aporte en la metodología activa en el segundo semestre de la carrera de Educación Básica

Se registró tu respuesta.

[Enviar otra respuesta](#)

Evidencia de parte de los estudiantes sobre la realización de la encuesta.



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



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FECHA: 27/7/2022
 HORA: 22:47

FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION
UNIDAD DE TITULACIÓN

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

DOCENTE TUTOR: RONQUILLO MURRIETA GLADYS VERONICA
ESTUDIANTES: GOMEZ FERNANDEZ ANGIE ISABEL
PERIODO TITULACIÓN: ABRIL 2022 - OCTUBRE 2022
MODALIDAD DE TITULACIÓN: EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO
FASE DE MODALIDAD: ESTUDIO DE CASO
PROYECTO DE TITULACIÓN: LOS EVA Y SU APORTE EN LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA PERIODO ABRIL - SEPTIEMBRE 2022

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

LOS EVA Y SU APORTE EN LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA PERIODO ABRIL - SEPTIEMBRE 2022					
FASE	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ESTUDIO DE CASO	2022-06-16	2022-07-29	TERMINADO	100%	HABILITADO

INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2022-06-24	2022-07-07	TERMINADO	100%	HABILITADO

JUSTIFICACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACIÓN	2022-06-24	2022-07-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

OBJETIVOS DEL ESTUDIO					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVO DEL ESTUDIO	2022-06-24	2022-07-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

LINEA DE INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
LINEA DE INVESTIGACIÓN	2022-06-24	2022-07-07	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARCO CONCEPTUAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO CONCEPTUAL	2022-07-07	2022-07-26	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARCO METODOLÓGICO					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO METODOLÓGICO	2022-07-07	2022-07-26	TERMINADO	100%	HABILITADO

RESULTADOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RESULTADOS	2022-07-15	2022-07-26	TERMINADO	100%	HABILITADO

DISCUSIÓN DE RESULTADOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO

Evidencia de las actividades subidas al SAI y finalizadas por el tutor MSc Verónica Ronquillo.



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



ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	2022-07-15	2022-07-26	TERMINADO	100%	HABILITADO

CONCLUSIONES					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CONCLUSIONES	2022-07-15	2022-07-27	TERMINADO	100%	HABILITADO

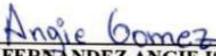
RECOMENDACIONES					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RECOMENDACIONES	2022-07-15	2022-07-27	TERMINADO	100%	HABILITADO

REFERENCIAS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
REFERENCIAS	2022-07-15	2022-07-27	TERMINADO	100%	HABILITADO

ANEXOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANEXOS	2022-07-15	2022-07-27	TERMINADO	100%	HABILITADO

TRABAJO FINAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
TRABAJO FINAL	2022-07-15	2022-07-27	TERMINADO	100%	HABILITADO

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RESUMEN Y PALABRA CLAVE	2022-06-24	2022-07-27	TERMINADO	100%	HABILITADO


GOMEZ FERNÁNDEZ ANGIE ISABEL
ESTUDIANTE


RONQUILLO MURRIETA GLADYS VERÓNICA
DOCENTE TUTOR

Evidencia de finalización de las actividades en el SAI con su respectiva firma.