



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 LICENCIADO(A) EN PEDAGOGÍA DE
LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

PROBLEMA

**ENTORNOS VIRTUALES COMO HERRAMIENTAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE PERIODO 2022**

AUTOR

VALERO MORENO KATHERINE JAMILEX

TUTOR

LCDO. SOBENIS CORTÉZ JUAN ALIPIO, MSC.

BABAHOYO – LOS RÍOS – ECUADOR

2022



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



DEDICATORIA

Este estudio de caso está dedicado:

Principalmente a Dios, por darme fuerzas para continuar en este proceso de cumplir uno de mis sueños más anhelados.

A mi madre por ser el pilar fundamental y más importante en mi vida, por su amor, trabajo, sacrificio y su apoyo incondicional en cada paso que doy.

A mi esposo por ser parte motivadora e inspiradora a lo largo de este proceso, por haber estado ahí y por ayudarme en todo lo que estuviera a su alcance sin importar en las condiciones que se encontraba.

A cada uno de los miembros de mi familia y amigos que con cada palabra de aliento me motivaron y me dieron fuerzas para continuar y cumplir una de mis metas.



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



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la vida y haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre brindándome ejemplos de superación, humildad y sacrificio.

A mis padres por los consejos, valores y principios que me inculcaron, por ser mi inspiración para alcanzar cada uno de mis sueños.

A mi esposo por su apoyo incondicional y cada uno de los miembros de mi familia y amigos que con cada palabra de aliento me motivaron y me dieron fuerzas para continuar y cumplir una de mis metas.

Agradezco a los docentes de la Carrera Pedagogía de las Ciencias experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de mi preparación profesional, de manera especial al Master Juan Sobenis tutor de mi estudio de caso quien me ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA



RESUMEN

Actualmente, la implementación de los recursos tecnológicos en el sistema educativo ha transformado la metodología de enseñanza aprendizaje facilitando la comunicación entre docentes y estudiantes. Por ello, el presente estudio tiene como propósito identificar los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso pedagógico en la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo. La investigación es de carácter cuantitativo con un alcance exploratorio y descriptivo, así mismo se utilizó la investigación documental que consiste en la revisión de materiales bibliográficos, la cual permitió describir el uso, importancia y beneficios que ofrece los entornos virtuales de aprendizaje y la técnica encuesta que permitió la recolección, análisis e interpretación de datos compilados. Finalmente, los resultados obtenidos han demostrado que los EVA como herramientas en el proceso de aprendizaje han aportado de manera significativa como medios de interacción propiciando el trabajo colaborativo, competitivo e innovador.

Palabras claves: Entorno virtual de aprendizaje, proceso pedagógico, herramientas tecnológicas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA



ABSTRACT

Currently, the implementation of technological resources in the educational system has transformed the teaching-learning methodology, facilitating communication between teachers and students. Therefore, the purpose of this study is to identify the virtual learning environments in the pedagogical process in the Pedagogy of Physical Activity and Sports career at the Technical University of Babahoyo. The research is quantitative in nature with an exploratory and descriptive scope, likewise documentary research was used consisting of the review of bibliographic materials, which allowed describing the use, importance and benefits offered by virtual learning environments and the survey technique. that allowed the collection, analysis and interpretation of compiled data. Finally, the results obtained have shown that EVAs as tools in the learning process have contributed significantly as means of interaction, promoting collaborative, competitive and innovative work.

Keywords: Virtual learning environment, pedagogical process, Technological tools



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA



INDICE GENERAL

I. CONTEXTUALIZACIÓN	1
1.1 Planteamiento problema.....	1
1.2 Justificación	2
1.3 Objetivos del estudio.....	4
1.3.1 Objetivos general	4
1.3.2 Objetivos específicos	4
1.4 Línea de Investigación	4
II. DESARROLLO	5
2.1 Marco conceptual.....	5
2.2 Marco metodológico	14
2.3 Resultados	15
2.4 Discusión de resultados.....	26
III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	27
3.1 Conclusiones	27
3.2 Recomendaciones	27
IV. REFERENCIAS Y ANEXOS	28
4.1 Referencias.....	28
4.2 ANEXOS	31

I. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Planteamiento problema

Actualmente la educación está inmersa en una era digital donde las transformaciones pedagógicas y comunicacionales han evolucionado radicalmente, lo cual los nuevos escenarios para la transmisión y didáctica requieren ayuda de las tecnologías de información y comunicación para desarrollar actividades didácticas e innovadoras acorde a las necesidades de los estudiantes. Por ello, Morales Torres, Bárzaga Quesada, Morales Tamayo, Cárdenas Zea, & Campos Rivero (2021) definen: “Los entornos virtuales de aprendizaje como un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica”. (p, 305)

De acuerdo a lo planteado por los autores se deduce que, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son herramientas tecnológicas que fortalecen el aprendizaje colaborativo, cooperativo e innovador, propiciando la interacción dinámica tanto sincrónica como asincrónica, mediante la integración de recursos informáticos y digitales que permiten al estudiante construir nuevos conocimientos y competencias en los diferentes campos del saber.

Según Salguero Avilés (2021) en su trabajo de investigación realizó un análisis sobre cómo influye los entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo y tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, donde ha determinado que los entornos virtuales influyen eficientemente en el aprendizaje significativo de los estudiantes ya que al diseñar e implementar actividades virtuales de enseñanza los estudiantes adquieren conocimientos, opinan e intercambian ideas para obtener un mejor aprendizaje.

Tierra Reinoso (2022) en su trabajo investigativo busca determinar de qué manera influyen los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza en los estudiantes de Básica superior de la Unidad Educativa Santa Rosa de Cerritos, Bolívar, donde ha concluido que los EVA fortalecen las actividades académicas mediante la utilización de recursos tecnológicos que influyen significativamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Romero Barco & Solorzano Rodríguez (2022) en su estudio investigativo hace énfasis en conocer de qué forma influyen los entornos virtuales y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños de Educación inicial de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

del Cantón Babahoyo, como resultado ha obtenido que los entornos virtuales en esta unidad educativa tiene muchas expectativas positivas sobre la mejora de conocimientos por medio de las clases online en sus estudiantes de educación inicial, que respecta al beneficio de los más pequeños.

Merchán Contreras & Pazmiño Mastian (2021) en su proyecto de investigación manifiesta de qué manera impacta el entorno virtual de aprendizaje en el rendimiento académico en los estudiantes de educación básica de la escuela Sebastián de Benalcázar, las Naves 2021, lo cual han logrado concluir que los EVA contribuyen positivamente en los alumnos puesto que, obtienen un rol activo, fomenta el desarrollo de las capacidades de organización y de autoaprendizaje.

La Universidad Técnica de Babahoyo es una institución de Educación Superior que forja una formación profesional y competente, la cual ha tenido que ser partícipe de constantes cambios que se han generado en la educación debido a las exigencias y necesidades de la sociedad actual. Por ello, la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte ha tenido que enfrentarse a cambios pedagógicos de manera vertiginosa, ya que la comunidad universitaria requirió la presencia de entornos virtuales de aprendizaje, debido a la emergencia sanitaria en el país.

El confinamiento social que ocasionó el covid 19 la UTB adoptó un nuevo sistema educativo siendo este virtual, lo cual produjo un giro en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que se vio obligado a implementar entornos virtuales a fin de continuar las actividades académicas. En la actualidad, las clases se están desarrollando de manera presencial, lo cual el contexto donde se centra el estudio de caso es la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, es por eso que surge la siguiente interrogante:

¿Qué entornos virtuales de aprendizaje se utilizan en el proceso pedagógico en la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo en el primer periodo académico 2022?

1.2 Justificación

El presente estudio de caso es importante porque pretende identificar los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso pedagógico de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo. Así mismo, conocer la realidad pedagógica

que se está llevando a cabo en el proceso académico de dicha carrera. Aguilar Vargas & Otuyemi Rondero (2020) afirman que:

“Los entornos virtuales de aprendizaje son utilizados para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promover el desarrollo de habilidades interpersonales, complementar la educación presencial y facilitar el seguimiento del aprendizaje. Entre sus beneficios se encuentran la calidad educativa del aprendizaje, cooperación y la motivación”. (p. 38)

De acuerdo a lo mencionado por los autores se deduce, que los EVA actualmente en la educación son indispensables para la mejora del proceso académico, puesto que, la ayuda de las tecnologías de información y comunicación facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje en la presencialidad.

Por lo tanto, los entornos virtuales de aprendizaje en la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte facilitan la comunicación tanto sincrónica como asincrónica, contribuyendo a la mejora académica y fomentando un trabajo cooperativo, colaborativo dinámico e innovador mediante la incorporación de recursos tecnológicos y digitales que hoy en día son significativos en la educación superior.

Por otro lado, esta investigación es oportuna porque se logrará identificar los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso pedagógico de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, lo cual, dicho estudio permitirá beneficiar a la carrera antes mencionada al contar con información pertinente que ayudará en el contexto educativo. Díaz Perera, Salinas Padilla, Saucedo Fernández, & Jiménez Izquierdo (2020) señalan que “los EVA como apoyo a la enseñanza-aprendizaje en modalidad presencial aumenta la comunicación entre los actores participantes (docente-estudiante-contenidos) como consecuencia del trabajo cooperativo y las actividades que favorecen el autoaprendizaje”. (p. 11)

Los entornos virtuales sin duda alguna aportan significativamente en el aprendizaje de los estudiantes, dado que el conjunto de herramientas que contienen fortalecen el aprendizaje autónomo, desarrollo de habilidades y competencias. Por ende, la investigación desarrollada es viable y necesaria ya se brindará información importante referente a los entornos virtuales de aprendizaje.

1.3 Objetivos del estudio

1.3.1 Objetivos general

Identificar los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso pedagógico en la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo en el primer periodo académico 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Describir el uso, importancia y beneficios que ofrece los entornos virtuales de aprendizaje.
- Elaborar una encuesta que permita identificar los entornos virtuales de aprendizaje utilizados en la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
- Analizar los resultados obtenidos de la investigación.

1.4 Línea de Investigación

- **Líneas de la investigación UTB**
Educación y desarrollo social.
- **Líneas de investigación de la FCJSE**
Talento humano educación y docencia.
- **Líneas de investigación de la carrera PCEI**
Educación, epistemología y pedagogía informática.
- **Sub- línea de Investigación**
Pedagogía de la informática

El presente estudio investigativo se acoge a las líneas de investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo, específicamente de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, siendo su sublínea de investigación “Pedagogía de la Informática”. El tema está enfocado en los entornos virtuales y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes universitarios, teniendo una relación muy significativa ya que los EVA contribuyen a la mejora del aprendizaje, al desarrollo de habilidades, fomenta el trabajo colaborativo y cooperativo mediante la aplicación de herramientas tecnológicas y digitales.

II. DESARROLLO

2.1 Marco conceptual

Entornos virtuales de Aprendizaje (EVA)

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son herramientas tecnológicas que permiten producir y desarrollar cursos o modelos de formación didáctica en la web. De esta manera fortaleciendo el proceso académico entre los competidores del proceso educativo, es decir, al rol docente y estudiante. Según Rodríguez Andino & Barragán Sánchez (2017) señalan a los entornos virtuales de aprendizaje como:

Espacio de comunicación que hace posible, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados y elaborados y actividades interactivas para realizar de manera colaborativa, utilizando diversas herramientas informáticas soportadas por el medio tecnológico, lo que facilita la gestión del conocimiento, la motivación, el interés, el autocontrol y la formación de sentimientos que contribuyen al desarrollo personal. (p. 3)

De acuerdo a lo manifestado por los autores se puede acotar que, los entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos que permiten el desarrollo de competencias tanto para docentes y discentes, debido a la integración de recursos tecnológicos y digitales que facilitan la comunicación sincrónica, asincrónica y por ende la construcción de nuevos conocimientos basados en la web.

Además, los EVA ofrecen nuevos escenarios para el proceso de enseñanza aprendizaje, donde posibilitan el desarrollo de espacios interactivos, recursos didácticos y metodologías innovadoras. Por ello, Castillo Sarmiento & Rodríguez Martín (2019) mencionan:

La principal peculiaridad de un EVA es su interactividad lo que permite, por un lado, que el estudiante adquiera una participación más activa y sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y, por otro lado, fomenta el contacto entre profesores, alumnos y los materiales de aprendizaje. (p. 33).

Desde el punto de vista de los autores antes mencionados se deduce que, sin duda alguna la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje propicia un papel activo en los discentes, posibilitando la creación de trabajos colaborativos, desarrollo de habilidades, destrezas, así mismo eliminando barreras espaciales y temporales dentro del proceso de formación.

Características de los Entornos virtuales de Aprendizaje (EVA)

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son espacios alojados en la web que están ligados con las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), facilitando la interacción didáctica y el desarrollo de habilidades tecnológicas tanto en los estudiantes como docentes. Por ello, los recursos fundamentales que debería tener los EVA según (Aguilar Vargas & Otuyemi Rondero (2020) son los siguientes:

- **Interactividad:** Relación entre el usuario y la herramienta tecnológica, o el usuario y los contenidos, durante el desarrollo de actividades de aprendizaje
- **Flexibilidad:** Conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- **Escalabilidad:** capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- **Ubicuidad:** Los usuarios pueden hacer uso de la plataforma desde cualquier parte del mundo
- **Usabilidad:** Facilita la lectura de textos, descargas rápidas de información, presentan funciones y menús sencillos.
- **Estandarización:** Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.
- **Colaboración:** Acciones que propician actividades multilaterales que tienen como objetivo la superación académica en las instituciones involucradas.

Como señala los autores en la previa cita se considera que los entornos virtuales ofrecen nuevos métodos de enseñanza aprendizaje de tal manera, es flexible e innovador su uso en el espacio educativo. Así mismo siendo accesible con los contenidos, actividades y la posibilidad de generar grupos interactivos que tenga objetivos comunes. Cabe recalcar que, los EVA hoy en día son fundamentales para el desarrollo de la formación académica, brindando un espacio que facilite la diversificación de las modalidades fomentando una interacción clara y activa entre los representantes del proceso suscitando nuevos roles.

Por otra parte, Roncancio Becerra, (2019) destaca 4 elementos característicos de los EVA:

- Aportan flexibilidad e interactividad
- Permiten la vinculación a una comunidad virtual de aprendizaje donde se genera toda la comunicación entre los actores del proceso.
- Permiten acceder a los materiales de estudio y a fondos de recursos externos
- Permiten aprender sin límites espaciales ni temporales y asumen las funciones de contexto de aprendizaje que se desarrollan en las aulas presenciales.

De acuerdo a los autores se deduce que, los entornos virtuales de aprendizaje aportan positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido al conjunto de herramientas tecnológicas que facilitan y satisfacen las necesidades en la sociedad educativa, de esta manera eliminando barreras de espacio-tiempo y promoviendo un trabajo colaborativo e innovador.

Importancia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior

Actualmente los entornos virtuales de aprendizaje han contribuido significativamente en la educación superior, por lo tanto son indispensables en la formación de los estudiantes, puesto que la sociedad académica atraviesa cambios de manera vertiginosa debido a la era digital, donde la presencia de las tecnologías de la información y comunicación han provocado transformaciones en los modelos pedagógicos, lo cual ha sido necesario la innovación de estrategias de enseñanza aprendizaje mediante la integración de recursos informáticos, usabilidad y la flexibilidad tecnológica.

Según Rodríguez Mora (2019) argumenta “Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) ofrecen el desarrollo de nuevos contextos para el aprendizaje, flexibilizan el espacio educativo otorgando diversidad, rompen el esquema de espacio-tiempo promoviendo trabajo colaborativo, siendo este un elemento dominante en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. (p. 5)

Desde la posición del autor antes mencionado se puede manifestar que, el empleo de los entornos virtuales de aprendizaje ha creado nuevos escenarios y roles educativos, de manera que se logre el desarrollo de competencias y a su vez impulsar en los alumnos su capacidad crítica y reflexiva.

Beneficios de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

En la actualidad la era digital ha transformado los escenarios en el contexto educativo, donde se ha acrecentado la utilización de las tecnologías de información y comunicación facilitando la integración de entornos virtuales de aprendizaje y el uso de herramientas didácticas novedosas que contribuyen a un aprendizaje colaborativo y dinámico. Por ello, (Ponce Contreras, Fajardo Quispe , Quispe Valladares, & Díaz Ramos, 2020) mencionan algunos de los beneficios que ofrece los EVA:

- El acceso al contenido es más flexible y no se restringe a las paredes de un aula.
- Posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar que posea conexión a internet.
- Combina distintos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Facilitan el aprendizaje colaborativo y cooperativo
- Las aportaciones mejoran en cuanto a calidad se refiere, gracias a la flexibilidad temporal de la que nos dota el uso de estos sistemas.
- Existe retroalimentación, no sólo con el profesor, sino con el resto de compañeros.
- Aumenta la motivación y participación de los sujetos.
- Los sujetos son conscientes y partícipes de su propio aprendizaje

Según lo señalado por los autores se deduce, que los entornos virtuales de aprendizaje sin duda alguna contribuyen a la mejora del desempeño académico, puesto que facilita el rol docente y por ende al discente, mediante la implementación de las tecnologías de información y comunicación que propician nuevos escenarios de transferencias de conocimientos

Entornos virtuales de aprendizaje más utilizados en la educación superior

La educación superior con el paso del tiempo se ha enfrentado a cambios sustanciales y vertiginosos debido a la innovación tecnológica, donde se ha incluido estrategias innovadoras basadas en la era digital. Murrieta Ortega (2017) hace énfasis a continuación a los entornos virtuales de aprendizaje más utilizados:

Moodle: Entorno de aprendizaje gratuito que permite a cualquier institución educativa poseer un completo sistema de cursos online.

Google Classroom: aula virtual de Google, conectada a herramientas digitales como Google Drive, Meet o Calendar.

Edmodo: red educativa que permite la comunicación entre estudiantes y profesores en un entorno cerrado y privado.

Khan Academy: web gratuita con cursos de matemáticas, ciencias y economía que permiten personalizar el aprendizaje.

Schoology: entorno virtual de aprendizaje que tiene un plan gratuito, integra todas las funciones de un LMS y, además, herramientas como Google.

Microsoft Teams: Es un centro digital que reúne conversaciones, contenido, tareas y aplicaciones en un mismo sitio, lo que permite a los educadores crear entornos de aprendizaje dinámicos. (p. 12)

Según la perspectiva manifestada por el autor los entornos virtuales de aprendizaje son herramientas que facilitan la transmisión y obtención de conocimientos mediante la participación activa entre docentes y estudiantes, además propiciando un espacio interactivo para el desarrollo de actividades académicas.

Herramientas utilizadas como entornos virtuales

Según Komninou (2018) afirma que “la aparición y el crecimiento de herramientas como medios de comunicación y búsqueda de información actualmente son muy exitosas en la educación, tanto que se está convirtiendo en un elemento fundamental en muchas partes de la sociedad.” (p. 9).

Por otro lado, Molinero Bárcenas & Chávez Morales (2020) señalan “El desarrollo de herramientas en la educación ha adoptado un ritmo trepidante desde que apareció la era digital, es bastante común que los estudiantes utilicen varios recursos tecnológicos y digitales al momento de realizar sus tareas académicas facilitando su trabajo.” Por lo tanto, mencionan las siguientes herramientas como ayuda en el proceso académico en la educación actual:

Herramientas de creación de contenido

- Genially
- Canva
- Prezi
- Office

Herramientas de comunicación

- Google Meet
- Zoom
- Facebook
- Twitter
- WhatsApp
- Correo electrónico

Herramientas de Debate

- Chat
- Foros
- Software colaborativo

Herramientas de contenidos educativos

- Google
- Slideshare
- YouTube
- Google Scholar

Herramientas de evaluación y gamificación

- Kahoot
- Educaplay
- Google forms
- Quizizz
- Cuestionarios

Herramientas de gestión de información

- Google docs y Google drive
- Correo electrónico
- Chat
- Mensajería
- Wikis
- Pdf (p. 5).

Sin duda alguna, el crecimiento de la tecnología ha forjado un ligero cambio en la sociedad educativa, donde las herramientas basadas en las tecnologías de información y comunicación son fundamentales en la educación actual, puesto que facilitan la transmisión y construcción de conocimientos, el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias tanto en los docentes como discentes.

Estrategia didáctica en los entornos virtuales

Las estrategias didácticas son aquellos procedimientos organizados con directrices claras para alcanzar los objetivos de aprendizaje estimados, se plantean para ser utilizadas a largo plazo, lo que puede ser durante todo el plan de estudios o durante la asignatura propuesta, con la finalidad de promover la participación del estudiante al monitorear y evaluar su propio aprendizaje en los alumnos, asumen la responsabilidad de sus aprendizajes, proveen de información valiosa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Díaz Duran & Svetlichich Duque, 2020, p. 11)

Como afirman los autores se puede anotar que, las estrategias didácticas en el desarrollo académico son procesos o técnicas que son utilizadas para generar aprendizajes óptimos y a su vez fomentar interés por aprender. Además, dichos métodos permiten en los estudiantes construir su propio aprendizaje y desarrollar nuevas competencias que beneficiaran en su formación profesional y personal.

Proceso Pedagógico

Los procesos pedagógicos son acciones, procedimientos, métodos y estrategias que los maestros generan a fin de promover ambientes de aprendizaje favorables y una formación exhaustiva en los estudiantes. Por lo tanto, Mineduc (2021) menciona:

Los procesos pedagógicos son las actividades que desarrolla el docente de manera intencional con el objeto de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante. La finalidad principal es construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar competencias para la vida profesional y personal.

De acuerdo a lo manifestado por el Mineduc se deduce que, los modelos pedagógicos han surgido y han evolucionado a causa del comportamiento, la conducta humana y los cambios sociales, como sabemos las formas de aprender son diversas. Por ende, dichos procesos fortalecen el desarrollo de habilidades y competencias propiciando la plena participación en el estudiante.

Enseñanza

La enseñanza es un proceso sistemático que un docente proporciona e integra información que resulta útil o significativa en el desempeño académico. Cabe señalar, que el desarrollo de la transmisión de conocimientos se da mediante un conjunto de estrategias pedagógicas a fin de promover resultados óptimos en el rendimiento de los estudiantes. Navarro Lores & Samón Matos (2017) señalan:

El aprendizaje es el conjunto de técnicas, acciones y actividades que un profesor utiliza u organiza con el fin de lograr uno o varios objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica.

Como señala el autor en la previa cita se puede acotar que, la enseñanza es una relación entre el docente y discente, por lo cual para que se dé la enseñanza es preciso que exista una interacción comunicativa satisfactoria, ya que esto permite desarrollar y compartir fines en común, así mismo construir nuevos conocimientos, habilidades, competencias en los estudiantes.

Aprendizaje

El aprendizaje es un factor importante e indispensable en la vida del ser humano, porque a través de él se adquiere aptitudes y habilidades indispensables para el desenvolvimiento personal y profesional. Mineduc (2019) conceptualiza como “un proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. (p. 33)

De acuerdo a lo mencionado por el autor en la previa cita se puede inferir, que el aprendizaje es aquel que se obtiene mediante la obtención y transmisión de conocimientos, así mismo, por descubrimiento, siendo un factor trascendental que permite desarrollar competencias y habilidades en el ser humano.

Tipos de Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquiere determinadas habilidades y se establece expresas informaciones o nuevas estrategias de conocimiento, es por ello que Tekman (2021) detalla los siguientes tipos de aprendizaje:

- **Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es conocido como uno de los tipos de aprendizaje más efectivos, y consiste en establecer relaciones entre los conocimientos nuevos y los que ya se tenían. En este artículo te dejamos algunas estrategias para alcanzar este tipo de aprendizaje en el aula.

- **Aprendizaje cooperativo**

Este es uno de los tipos de aprendizaje más utilizados en las aulas. En este caso se trata de aprender mediante la interacción con los demás, es decir, de forma cooperativa, en equipos donde cada miembro tiene un rol y unas tareas concretas, y en los que sucede la reflexión continua sobre los éxitos compartidos.

- **Aprendizaje emocional**

El aprendizaje emocional ha ido cobrando cada vez más importancia por ayudar a los alumnos a aprender a identificar y gestionar sus emociones, consiguiendo grandes beneficios a nivel físico y psicológico, con un mayor bienestar y mejores relaciones con los compañeros.

- **Aprendizaje por descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento es un tipo de aprendizaje activo en el que el alumno descubre y organiza los conceptos para su propio esquema cognitivo, interactuando con el docente y estableciendo una relación con los conocimientos que ya tenía.

- **Aprendizaje memorístico**

Este tipo de aprendizaje es uno de los que más se utilizaban en educación hasta hace pocos años, y consiste en memorizar información para poder recuperarla de forma rápida cuando se necesite.

- **Aprendizaje colaborativo**

Mientras en el aprendizaje cooperativo los alumnos eligen el tema a trabajar, el colaborativo es un tipo de aprendizaje donde a los niños se les asigna una temática y ellos eligen la metodología que siguen. Se trata de que, a través del trabajo en grupo, cada alumno destaque por sus propias habilidades. (p. 5).

Como señala el autor en la previa cita se puede manifestar que, el aprendizaje es un elemento importante y trascendental que forma al ser humano tanto en lo personal como en lo

profesional, ya que se adquiere conocimientos, competencias, valores, habilidades y destrezas que son primordiales para el desarrollo de los individuos.

Aprendizaje E-learning

Desde el punto de vista de López, González, & Hernández (2017) plantean la siguiente conceptualización donde mencionan que el aprendizaje E-learning es:

Una de las estrategias formativas que puede resolver muchos problemas educativos, que van desde el aislamiento geográfico del estudiante de los centros del saber hasta la necesidad de perfeccionamiento constante que nos introduce la sociedad del conocimiento, sin olvidarnos de las llamadas realizadas sobre el ahorro de dinero y de tiempo que supone, o la magia del mundo interactivo en que nos introduce. (p. 10)

De acuerdo a lo citado se puede acotar, que el aprendizaje E-learning se desarrolla con ayuda del internet, permitiendo una comunicación sincrónica y asincrónica que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas, ya que las tecnologías de información y comunicación son un factor indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2 Marco metodológico

El diseño metodológico que se ha empleado en el desarrollo del presente trabajo hace referencia al tipo de investigación, alcances, métodos y enfoques que permiten identificar los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso pedagógico de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo, periodo 2022.

La presente investigación recurre a un enfoque cuantitativo ya que se desarrollará mediante la técnica encuesta dirigida a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, con la finalidad de obtener información sobre los entornos virtuales de aprendizaje que utilizan en el proceso pedagógico. Según Naill (2017) expresa:

La investigación cuantitativa es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados. Es concluyente en su propósito ya que trata de cuantificar el problema y entender qué tan generalizado está mediante la búsqueda de resultados proyectarle a una población mayor. (p. 69).

En cuanto a su alcance investigativo se utilizó el exploratorio y descriptivo, donde según Hernández Sampieri & Mendoza Torres (2018), el primero “se llevan a cabo cuando el propósito es examinar un fenómeno o problema de investigación nuevo o poco estudiado, sobre el cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” y la segunda da a “especificar características de conceptos, fenómenos, variables o hechos en un contexto determinado. Donde se busca realizar una especificación de propiedades, características procesos y otros que se sometan a análisis” (p. 1).

Métodos empleados

Método deductivo, es un método de razonamiento que consiste en tomar conclusiones generales para explicaciones particulares. El método se inicia con el análisis de los postulados de aplicación universal y comprobada validez, para aplicarlos a soluciones. (Lenin N. , 2019, p. 16).

El método analítico-sintético ha permitido descomponer el objeto de estudio con la intención de hacer una investigación minuciosa para analizar, identificar y comprender las partes que lo integran. Lenin, N. C. (2019) conceptualiza que: “Este método estudia los hechos, a partir de la descomposición del objeto de estudio en sus partes para estudiarlas de manera individual (análisis) y luego se integran para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis).” (p. 5).

Finalmente, se emplearon técnicas tales como: la investigación documental que consiste en la revisión de materiales bibliográficos (libros, revistas, artículos, periódicos, etc.) la encuesta y como instrumento el cuestionario, que sirven para la recolección de datos y resolver la problemática. Por lo tanto, esta técnica empleada se la realizó a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo, con una población de 383 alumnos, de ello, la muestra seleccionada fue el 20% de los sujetos de estudio dando como resultado 77 estudiantes. Esta encuesta como técnica de investigación es eficaz y clara con respecto a su aplicación, permitiendo la adquisición de datos veraces y oportunos para luego ser tratado para obtener una información contundente y específica.

2.3 Resultados

Para la recolección de los datos del presente estudio de caso se aplicó la técnica encuesta, con una población compuesta por 383 estudiantes donde se ha seleccionado el 20% de los

objetos de estudio dando como resultado una muestra de 77 alumnos de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo. Dicha técnica investigativa tiene como propósito identificar los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso pedagógico de la carrera antes mencionada. A continuación, se evidencia el análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

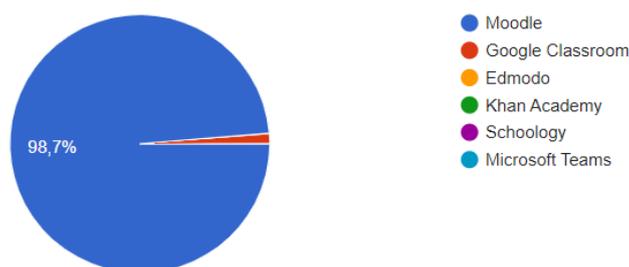
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

1. ¿Qué entornos virtuales de aprendizaje utiliza en el proceso pedagógico?

Tabla 1: Entornos virtuales de aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Moodle	76	99%
Google Classroom	1	1%
Edmodo	0	0%
Khan Academy	0	0%
Schoology	0	0%
Microsoft Teams	0	0%
Total	77	100%

Gráfico 1: Entornos virtuales de aprendizaje



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

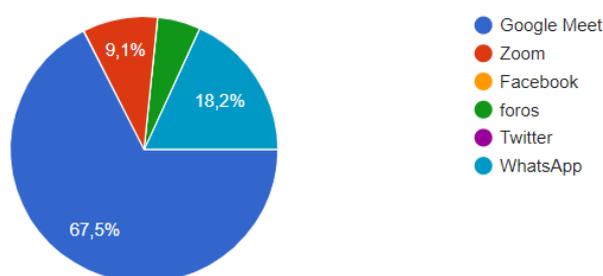
Según los resultados obtenidos de la encuesta aplicada, el 99% de los estudiantes encuestados manifestaron que utilizan el entorno virtual Moodle en el proceso pedagógico, mientras que el 1% señaló que utilizan Google Classroom. Por lo tanto, se deduce que los estudiantes encuestados de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte utilizan el entorno virtual Moodle en el proceso pedagógico, así mismo se puede acotar que dicha herramienta es quien facilita el proceso de aprendizaje de los alumnos.

2. ¿Qué herramientas utilizan como medios de comunicación en el proceso de aprendizaje?

Tabla 2: Herramientas como medios de comunicación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Google Meet	52	68%
Zoom	7	9%
Facebook	0	0%
foros	4	5%
Twitter	0	0%
WhatsApp	14	18%
Total	77	100%

Gráfico 2: Herramientas como medios de comunicación



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

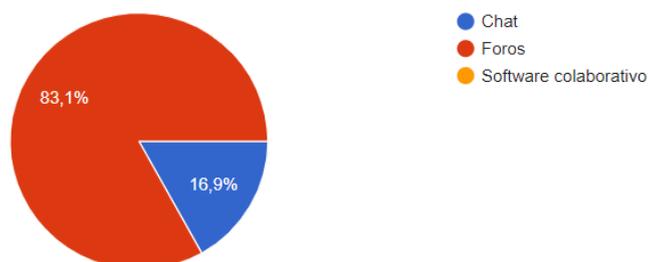
De los datos tabulados se puede identificar que, el 68% de los estudiantes mencionaron que utilizan Google Meet como medio de comunicación en el proceso de aprendizaje, el 18% utiliza WhatsApp, el 9% Zoom y el 5% utiliza foros. En este sentido, se puede argumentar que los estudiantes de la carrera encuestada hacen uso de cuatro herramientas tecnológicas que fomentan una comunicación tanto sincrónica como asincrónica, de esta manera también propiciando un aprendizaje dinámico e interactivo.

3. ¿Qué herramientas utiliza para facilitar los debates en el aula?

Tabla 3: Herramientas para facilitar debates

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Chat	13	17%
Foros	64	83%
Software colaborativo	0	0%
Total	77	100%

Gráfico 3: Herramientas para facilitar debates



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

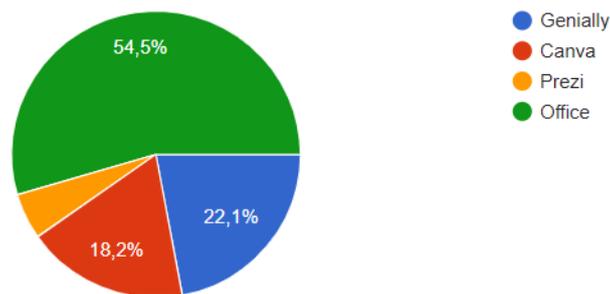
De acuerdo con la interrogante planteada, el 83% de los estudiantes manifestaron que la herramienta utilizada para facilitar los debates en el aula es el foro y el 17% mencionaron que es el chat. Por lo tanto, se puede señalar que los datos obtenidos indican que el medio utilizado para la transferencia de información en el proceso de aprendizaje son los foros académicos.

4. ¿Cuáles son las herramientas de creación de contenidos que utiliza en el proceso de aprendizaje?

Tabla 4: Herramientas de creación de contenidos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Genially	17	22%
Canva	14	18%
Prezi	4	5%
Office	42	55%
Total	77	100%

Gráfico 4: Herramientas de creación de contenidos



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

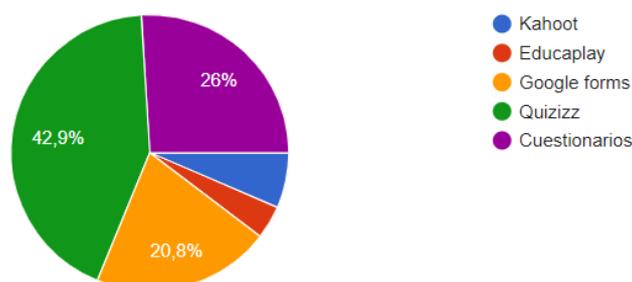
De los datos compilados el 55% de los alumnos encuestados manifestaron que utilizan Microsoft Office como herramientas de creación de contenidos en el proceso de aprendizaje, el 22% genially, el 18% canvas y el 5% prezi. Según el análisis se puede evidenciar que, los estudiantes hacen uso de tres herramientas tecnológicas que permiten crear contenidos interactivos y propiciar un aprendizaje eficaz.

5. ¿Cuáles son las herramientas de evaluación y gamificación que utiliza en el aprendizaje?

Tabla 5: Herramientas de evaluación y gamificación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Kahoot	5	6%
Educaplay	3	4%
Google forms	16	21%
Quizizz	33	43%
Cuestionarios	20	26%
Total	77	100%

Gráfico 5: Herramientas de evaluación y gamificación



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

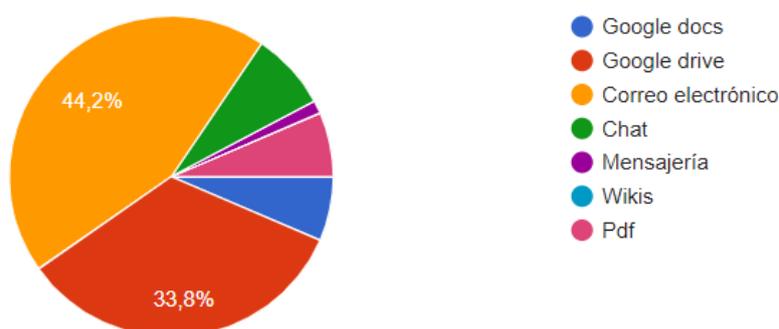
De la encuesta realizada el 43% de los alumnos señalaron que utilizan quizizz como herramientas de evaluación y gamificación en el aprendizaje, el 26% cuestionarios, 21% Google forms, el 6% kahoot y el 4% educaplay. En efecto, se deduce que tres herramientas de evaluación y gamificación son más usadas en el proceso de aprendizaje, las mismas que facilitan una interacción dinámica e innovadora.

6. ¿Cuáles son las herramientas que utiliza como gestión de información?

Tabla 6: Herramientas de gestión de información

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Google docs	5	7%
Google drive	26	34%
Correo electrónico	34	44%
Chat	6	8%
Mensajería	1	1%
Wikis	0	0%
Pdf	5	6%
Total	77	100%

Gráfico 6: Herramientas de gestión de información



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

De los datos obtenidos se puede señalar que, el 44% utiliza correo electrónico como herramienta de gestión de información, el 34% Google drive, el 8% chat, el 7% Google docs, 6% Pdf y el 1% mensajería. En efecto, se puede acotar que las herramientas utilizadas como gestión de información en el proceso de aprendizaje facilitan el acceso a la información, trabajo activo y colaborativo.

7. ¿Qué beneficios considera usted que ofrece los entornos virtuales de aprendizaje?

Tabla 7: Beneficios que ofrece los entornos virtuales de aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
El acceso al contenido es más flexible y no se restringe a las paredes de un aula.	10	13%
Posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar que posea conexión a internet.	39	51%
Facilitan el aprendizaje colaborativo y cooperativo	8	10%
Las aportaciones mejoran en cuanto a calidad se refiere, gracias a la flexibilidad temporal de la que nos dota el uso de estos sistemas.	10	13%
Aumenta la motivación y participación de los sujetos.	10	13%
Total	77	100%

Gráfico 7: Beneficios que ofrece los entornos virtuales de aprendizaje



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

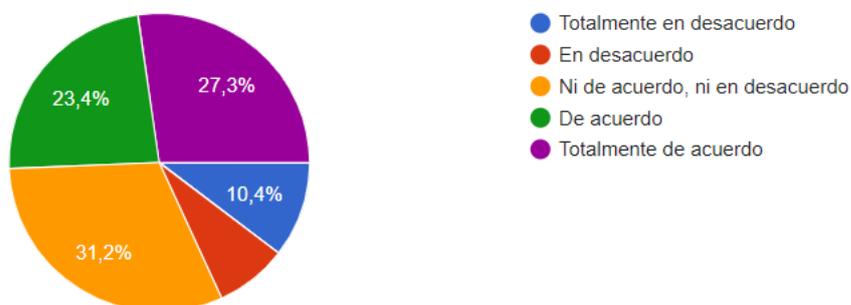
De acuerdo con la interrogante planteada, el 51% de los estudiantes consideran la posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar que posea conexión a internet como un beneficio que ofrece los entornos virtuales de aprendizaje, el 13% el acceso al contenido es más flexible y no se restringe a las paredes de un aula, las aportaciones mejoran en cuanto a calidad se refiere, gracias a la flexibilidad temporal de la que nos dota el uso de estos sistemas, aumenta la motivación y participación de los sujetos. Según el análisis de los datos recolectados es evidente que los EVA contribuyen significativamente puesto que permite desarrollar competencias basadas en las tecnologías.

8. ¿Cree usted que la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje en una clase genera mayor interés en los estudiantes?

Tabla 8: Aplicación de entornos virtuales de aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	8	10%
En desacuerdo	6	8%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	24	31%
De acuerdo	18	24%
Totalmente de acuerdo	21	27%
Total	77	100%

Gráfico 8: Aplicación de entornos virtuales de aprendizaje



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

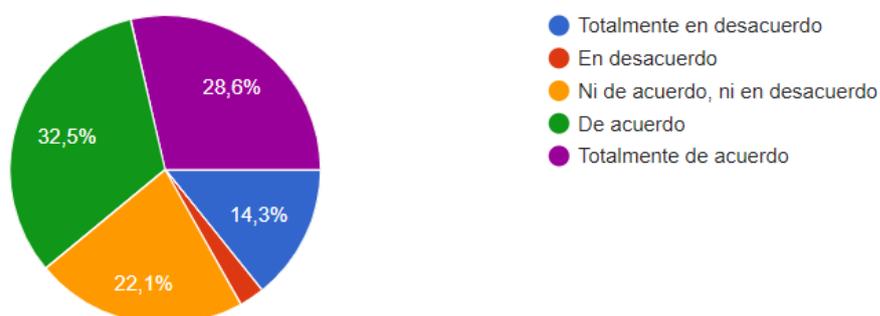
Según los resultados tabulados el 31% manifestó que esta ni de acuerdo, ni en desacuerdo que la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje en una clase genera mayor interés en los estudiantes, el 27% totalmente de acuerdo, 24% de acuerdo, el 10% totalmente en desacuerdo, el 8% en desacuerdo. De acuerdo a la información recolectada se concluye que la mayoría de los estudiantes señalaron que están ni de acuerdo, ni en desacuerdo que los entornos virtuales de aprendizaje generen interés por aprender. Aunque un grupo de alumnos están totalmente de acuerdo.

9. ¿Considera usted que el uso de herramientas tecnológicas en entornos virtuales propicia ambientes innovadores de aprendizaje?

Tabla 9: Herramientas tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	11	14%
En desacuerdo	2	3%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	17	22%
De acuerdo	25	32%
Totalmente de acuerdo	22	29%
Total	77	100%

Gráfico 9: Herramientas tecnológicas



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

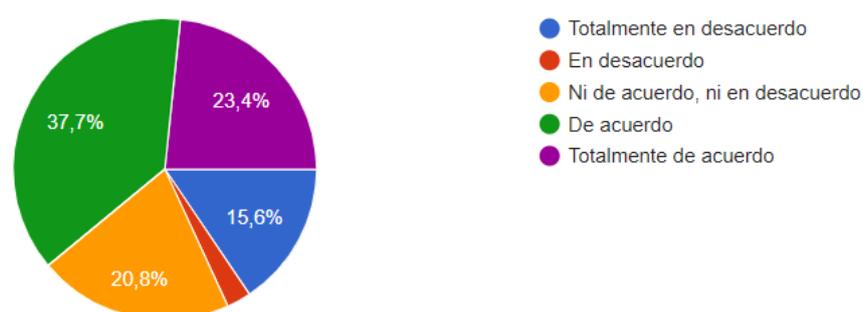
Según la encuesta realizada a los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte se evidenció que el 32% está de acuerdo que el uso de herramientas tecnológicas en entornos virtuales propicia ambientes innovadores de aprendizaje, el 29% está totalmente de acuerdo, el 22% está ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 14% totalmente en desacuerdo y el 3% en desacuerdo. Por lo consiguiente, se puede acotar que los estudiantes encuestados si consideran importante el uso de las herramientas tecnológicas ya que facilita un abanico de elementos basadas en la sociedad de la información y del conocimiento lo cual contribuyen a un aprendizaje significativo.

10. ¿Cree usted que los entornos virtuales de aprendizaje han aportado significativamente en el proceso de aprendizaje?

Tabla 10: Entornos virtuales de aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	12	16%
En desacuerdo	2	2%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	16	21%
De acuerdo	29	38%
Totalmente de acuerdo	18	23%
Total	77	100%

Gráfico 10: Entornos virtuales de aprendizaje



Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Elaborado por: Katherine Jamilex Valero Moreno

Análisis e interpretación

Al aplicar la interrogante se obtuvieron los siguientes resultados, el 38% de los alumnos están de acuerdo que los entornos virtuales de aprendizaje han aportado significativamente en

el proceso de aprendizaje, el 23% están totalmente de acuerdo, el 21% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 16% totalmente en desacuerdo y el 2% en desacuerdo. De acuerdo con los resultados recopilados se evidencia que la mayor parte de los sujetos de estudio si consideran los entornos virtuales de aprendizaje como una herramienta que contribuye a un aprendizaje eficaz.

2.4 Discusión de resultados

Según los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a 77 estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo se deduce lo siguiente: El 99% de los alumnos utilizan el entorno virtual de aprendizaje Moodle, el uso de este espacio virtual se da ya que esta herramienta ha sido adoptada hace varios años por la institución como parte de su proceso académico.

Sin embargo, es importante resaltar en los resultados de la encuesta que del 99% de los estudiantes que utilizan entornos virtuales de aprendizaje el 49% consideran que la aplicación de los EVA no genera motivación en el aprendizaje. Así mismo el 39% de los encuestados manifestaron que el uso de herramientas tecnológicas no propicia ambientes innovadores de aprendizaje y el 39% indicó que los entornos virtuales no han aportado significativamente en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, se ha evidenciado que en el proceso pedagógico de los estudiantes encuestados hacen uso de herramientas tecnológicas que se implementan como un entorno virtual siendo estas: Google meet, Zoom, WhatsApp, Chat, Fotos, Correo electrónico, Google drive, Google docs y Pdf, es así, que la utilización de estos recursos posibilitan y favorecen el aprendizaje en entornos dinámicos, propiciando la construcción de nuevos conocimientos, la incorporación de habilidades y saberes en un trabajo colaborativo, cooperativo e innovador.

Finalmente, se puede resaltar que la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte lleva a cabo el desarrollo de actividades académicas mediante el empleo de un entorno virtual y herramientas digitales que permiten la distribución - gestión de recursos didácticos y la creación de materiales o contenidos educativos. Por ello, en función a los beneficios que aportan los entornos virtuales de aprendizaje se ha observado que existe una contribución favorable que promueve aprendizajes interactivos facilitando la adquisición de competencias personales y profesionales.

III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 Conclusiones

Según los resultados recolectados de la encuesta dirigida a 77 estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo se deduce que, el 99% de los discentes utilizan el entorno virtual de aprendizaje Moodle como una herramienta que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.

Así mismo, de los datos obtenidos es importante destacar que aproximadamente el 49% de los estudiantes encuestados manifestaron que los entornos virtuales no contribuyen significativamente en el proceso de aprendizaje. En efecto, esto acontece ya que docentes y estudiantes conocen solo el manejo básico de los EVA y a su vez desconocen los beneficios e importancia que ofrecen.

3.2 Recomendaciones

Utilizar todas las actividades y recursos que ofrece el entorno virtual de aprendizaje Moodle a fin de satisfacer las necesidades de los estudiantes, ya que en la actualidad la incorporación de estas herramientas brinda un abanico de recursos en las cuales facilitan el desarrollo de habilidades, destrezas y al mismo tiempo el acceso a la información.

Realizar un plan de capacitaciones a los estudiantes y docentes con un nivel de dominio avanzado sobre las características y beneficios que ofrece el entorno virtual Moodle. A fin de mejorar el uso de estas nuevas tecnologías y posteriormente logren contribuir a la mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

IV. REFERENCIAS Y ANEXOS

4.1 Referencias

- Aguilar Vargas, L. R., & Otuyemi Rondero, E. O. (2020). Importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Dialnet*.
- Castillo Sarmiento, C. A., & Rodríguez Martín, B. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito*. Obtenido de <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/22118/ENTORNOS%20VIRTUALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cavadía, C., Payares, F., Herrera, K., Jaramillo, J., & Meza, L. (2019). Los entornos virtuales de aprendizaje como estrategias de mediación pedagógica. *Dialnet*. Obtenido de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7383550.pdf
- Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2156>
- Chong-Baque, P. G., & Marcillo García, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Díaz Duran, M., & Svetlichich Duque, M. (2020). *Herramientas para la Educación Virtual*. Obtenido de <https://cpceba.org.ar/media/img/paginas/Herramientas%20Para%20La%20Educacion%20Virtual.pdf>
- Díaz Perera, J. J., Salinas Padilla, H. A., Saucedo Fernández, M., & Jiménez Izquierdo, S. (2020). Aproximación en el uso de EVA en estudiantes de educación superior. *Redipe.org*. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1113/1013>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Komninou, L. (2018). *Modelos Sociales de Enseñanza en E-Learning: "Las Redes Sociales en la Educación"*. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1171458>
- Lenin, N. (2019). *Created from bibliotecauma-ebooks*. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com>
- López, M., González, M., & Hernández, F. (2017). *Aprendizaje virtual o e-Learning*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/fgtce0406tgi/concepto-de-aprendizaje-virtual>
- Merchàn Contreras, L. L., & Pazmiño Mastian, E. O. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico en los estudiantes de educación básica de la Escuela Sebastián de Benalcazar, las Naves. 2021*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10791/P-UTB-FCJSE-EBAS-000357.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Mineduc. (2019). Aprendizaje.
- Mineduc. (2021). *Procesos Pedagógicos*. Obtenido de <https://www.somosdocentes.net/2021/05/07/importante-conozca-aqui-todo-sobre-procesos-pedagogicos-2021-descarga-aqui/>
- Ministerio de Educacion. (14 de 08 de 2020). Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/aprendamos-en-entornos-virtuales/>
- Molinero Bárcenas , M., & Chávez Morales, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200005
- Morales Torres, M., Bárzaga Quesada, J., Morales Tamayo, Y., Cárdenas Zea, M. P., & Campos Rivero, D. S. (2021). Entornos Virtuales. *Scielo*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-301.pdf>
- Murrieta Ortega, R. (2017). *Entornos virtuales de aprendizaje en educación superior*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354002/html/>
- Navarro Lores, D., & Samón Matos, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/html/>
- Neill, D. A. (2017). *Procesos y fundamentos de la investigacion científico*. Machala: UTMAH.
- Ormaza Bermello, M. I., & Rodríguez , M. (2020). El impacto de las tic en el sistema educativo. *Atlante*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/tic-sistema-educativo.html>
- Ponce Contreras, L. A., Fajardo Quispe , M. J., Quispe Valladares, L. L., & Díaz Ramos, D. (2020). Entorno virtual y su impacto en el aprendizaje en estudiantes. *Polo del Conocimiento*. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/%20index%20>
- Rodríguez Andino, M., & Barragán Sánchez, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Dialnet*.
- Rodríguez Mora, Y. A. (2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>
- Rodríguez Velázquez, K., Pérez Fauria, J., & Torres García, G. (2018). Implementación de un entorno virtual como herramienta didáctica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje. *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742018000400004
- Romero Barco, M. Y., & Solorzano Rodriguez, M. J. (2022). *Los entornos virtuales y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, del Cantón Babahoyo*. Obtenido de

<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/12168/P-UTB-FCJSE-EINIC-000034.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Roncancio Becerra, C. Y. (2019). Evaluacion de los entornos virtuales de aprendizaje. Obtenido de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salguero Avilés , L. N. (2021). *Los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo y tercer año de bachillerato genetal unificado de la unidad educativa Bautista de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34862/1/Tesis%20-%20Salguero%20Avil%c3%a9s%20Lisbeth%20Natalia.pdf>
- Santoyo Díaz, J. S., & Serrano Medina, K. H. (2020). Herramientas de software libre para la creación de contenidos educativos. *Dialnet*.
- Tekman. (2021). *Tipos de aprendizaje: cuáles son y cómo trabajarlos con programas educativos*. Obtenido de <https://www.tekmaneducation.com/tipos-de-aprendizaje/>
- Tierra Reinoso, A. (2022). *Los entornos virtuales de aprendizaje y su influencia en el proceso de enseñanza en los estudiantes de Basica Superior de la Unidad Educativa Santa Rosa de Cerritos, Bolivar*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/11144/C-UTB-CEPOS-TIE-000020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

4.2 ANEXOS

Encuesta dirigida a estudiantes de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte



ENTORNOS VIRTUALES COMO HERRAMIENTAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE PERIODO 2022

Estudio de caso
Previo a la obtención del título de: Licenciada en Pedagogía de la Informática

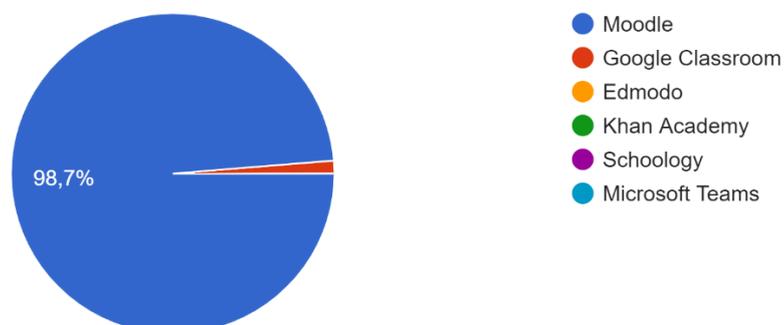
A continuación, se presenta una encuesta para la elaboración del trabajo investigativo, la cual facilitará información pertinente para identificar los entornos virtuales de aprendizaje que utilizan en el proceso pedagógico en la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Gracias por su colaboración

Fuente: <https://forms.gle/HhTvK1hCmrJZbTTUA>

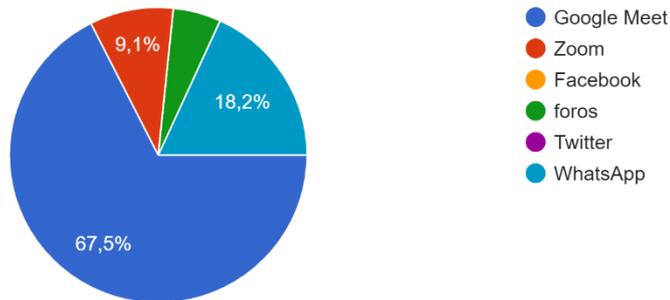
¿Qué entornos virtuales de aprendizaje utiliza en el proceso pedagógico?

77 respuestas



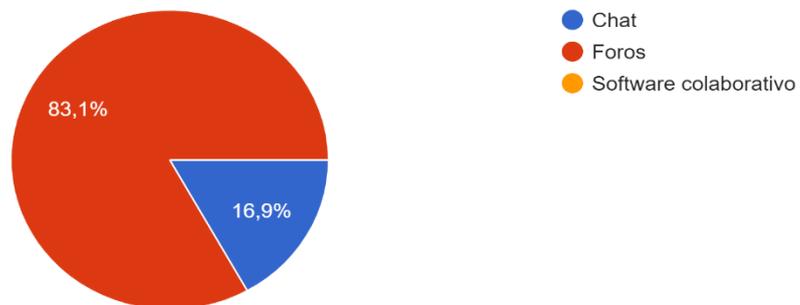
¿Qué herramientas utilizan como medios de comunicación en el proceso de aprendizaje?

77 respuestas



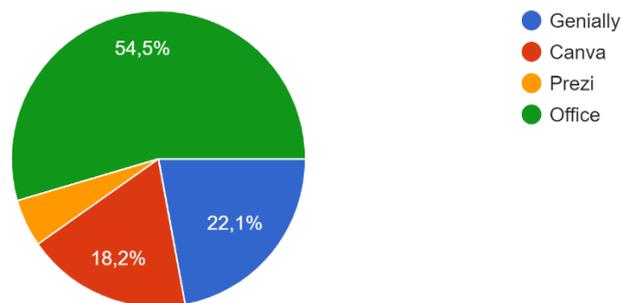
¿Qué herramientas utiliza para facilitar los debates en el aula?

77 respuestas



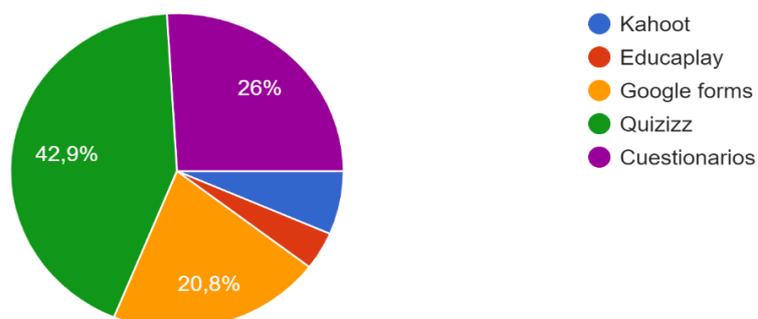
¿Cuáles son las herramientas de creación de contenidos que utiliza en el proceso de aprendizaje?

77 respuestas



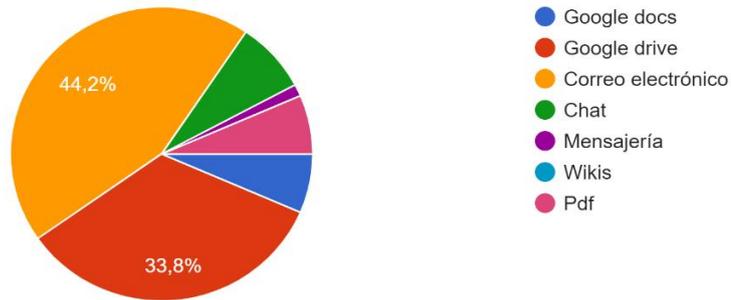
¿Cuáles son las herramientas de evaluación y gamificación que utiliza en el aprendizaje?

77 respuestas



¿Cuáles son las herramientas que utiliza como gestión de información?

77 respuestas



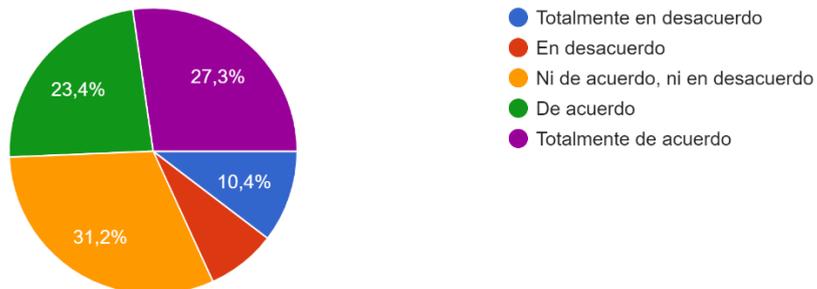
¿Qué beneficios considera usted que ofrece los entornos virtuales de aprendizaje?

77 respuestas



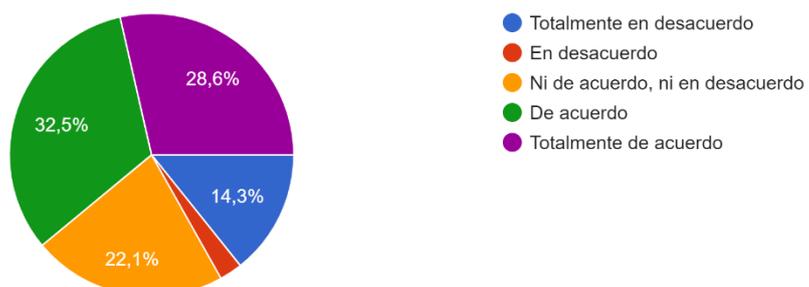
¿Cree usted que la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje en una clase genera mayor interés en los estudiantes?

77 respuestas



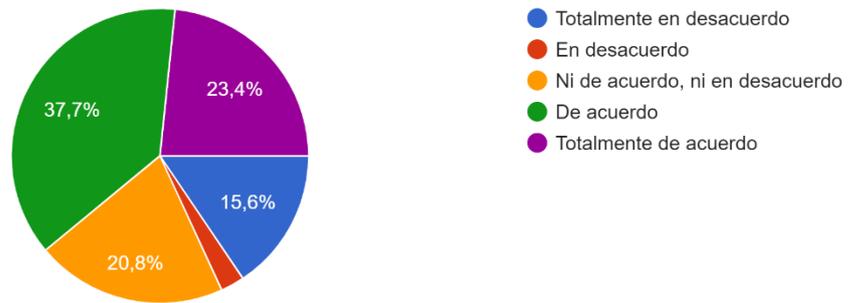
¿Considera usted que el uso de herramientas tecnológicas en entornos virtuales propicia ambientes innovadores de aprendizaje?

77 respuestas



¿Cree usted que los entornos virtuales de aprendizaje han aportado significativamente en el proceso de aprendizaje?

77 respuestas



Oficio de permiso para realizar la encuesta en la carrera de PAFD.



Universidad Técnica de Babahoyo

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

Babahoyo, 13 de julio del 2022

Msc Golda Geovanna López Bustamante

Coordinadora de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

En su despacho

Yo **Katherine Jamilex Valero Moreno**, con cédula de identidad **120768836-5**, 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 mi estudio de caso en la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte - Septiembre 2022**, para que me autorice realizar encuestas a los estudiantes de la carrera antes mencionada y obtener resultados sobre algunas interrogantes que están vinculadas al tema de estudio de caso, el cual es **Entornos virtuales como herramientas en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de pedagogía de la actividad física y el deporte** 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.

MSC. JUAN SOBENIS
DOCENTE TUTOR

KATHERINE VALERO
ESTUDIANTE

Coordinación de la carrera de PAFD



Difusión de la encuesta por medio del presidente estudiantes de la carrera PAFD

