



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:
EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL
AUTO-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 10^{mo} AÑO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “CLEMENTE BAQUERIZO” DE LA CIUDAD DE BABAHOYO

AUTORA:

MARTÍNEZ OCAMPO LIPSY ANGELINE

TUTOR:

MS.VIVERO QUINTERO CESAR EFREN

LECTORA:

MS. LÓPEZ BUSTAMANTE GOLDA GEOVANNA

BABAHOYO- LOS RIOS -ECUADOR

2017

DEDICATORIA

A mi hijo
con todo mi amor y cariño
le dedico todo mi esfuerzo
y trabajo puesto para
la realización de esta tesis.

Lipsy Angeline Martínez Ocampo

AGRADECIMIENTO

Le agradezco a Dios
por haber cumplido con mis metas
y en segundo lugar a mi esposo
por siempre haberme dado su fuerza y apoyo
incondicional que me ha ayudado y guiado
a cumplir este propósito.

Lipsy Angeline Martínez Ocampo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORIA INTELECTUAL

Yo, **LIPSY ANGELINE MARTÍNEZ OCAMPO**, portadora de la Cédula de Ciudadanía **1207156033**, en calidad de autora del Informe Final del Proyecto de Investigación previo a la Obtención del Título de Licenciada en Educación Mención **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

ENTORNO PERSONAL DEL APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL AUTOAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 10^{mo} AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CLEMENTE BAQUERIZO” DE LA CIUDAD DE BABAHOYO

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

LIPSY MARTÍNEZ OCAMPO
C.I. 1207156033



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION PREVIA A LA SUSTENCIÓN

Babahoyo, 16 de octubre del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SE-006-RES-002-2017** del **14 DE JULIO** certifico que el Sr. (a) **MARTÍNEZ OCAMPO LIPSY ANGELINE**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL
AUTO-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 10^{mo} AÑO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “CLEMENTE BAQUERIZO” DE LA CIUDAD DE BABAHOYO

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

VIVERO QUINTERO CESAR EFREN
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 17 de octubre del 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo, mediante resolución N° CD-FAC.C.J.S.E-SE-006-RES-002-2017 del 14 de JULIO certifico que el Sr. (a) MARTINEZ OCAMPO LIPSY ANGELINE, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL
AUTO-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 10^{mo} AÑO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “CLEMENTE BAQUERIZO” DE LA CIUDAD DE BABAHOYO**

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

LÓPEZ BUSTAMANTE GOLDA
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL AUTOAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 10^{mo} AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CLEMENTE BAQUERIZO" DE LA CIUDAD DE BABAHOYO.

PRESENTADO POR EL SEÑORITA: MARTINEZ OCAMPO LIPSY
ANGELINE

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

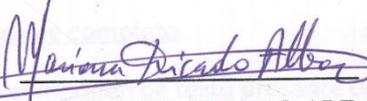
9.41

EQUIVALENTE A:

Sobresaliente

TRIBUNAL:


MSC. TANYA SANCHEZ SALAZAR
DELEGADO DEL DECANO


MSC. MARIANA DICADO ALBAN
DELEGADO DEL COORDINADOR
DE CARRERA


MSC. VICTOR ROMERO JÁCOME
DELEGADO DEL CIDE


AB. ISELA BERRUZMOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



Babahoyo, 17 de octubre del 2017

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES
EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Sra. MRTÍNEZ OCAMPO LIPSY ANGELINE, cuyo tema es: **ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL AUTOAPRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 10^{mo} AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CLEMENTE BAQUERIZO" DE LA CIUDAD DE BABAHOYO**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de 2%, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.



Documento [informe final Lipsy Martinez.docx](#) (D31374917)
Presentado 2017-10-16 11:09 (-05:00)
Presentado por lipsy_angeline@hotmail.com
Recibido afuentes.utb@analysis.arkund.com
Mensaje Informe Final [Mostrar el mensaje completo](#)
2% de estas 44 páginas, se componen de texto presente en 4 fuentes.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.


MSC. CESAR VIVERO QUINTERO
DOCENTE DE LA FCJSE

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL...;	Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....;	Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DEL LECTOR.....	vi
RESULTADO DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN.....;	Error! Marcador no definido.
INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND	viii
INDICE GENERAL	ix
INDICE DE CUADROS.....	x
INDICE DE GRAFICOS.....	X
RESUMEN	xi
SUMMARY	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	3
1.1.IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.2.MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.1.1.Contexto Internacional	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	4
1.2.3. Contexto Local.....	4
1.2.4. Contexto Institucional	5
1.3.SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	6
1.4.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.4.1.Problema general.....	7
1.4.2.Subproblemas o derivados	7
1.5.DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.6.JUSTIFICACIÓN	8
1.7.OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	9
1.7.1.Objetivo general	9
1.7.2.Objetivos específicos.....	9
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	10
2.1. MARCO TEÓRICO	10

2.1.1.	Marco conceptual	10
2.1.2.	Marco referencial sobre la problemática de investigación	501
2.1.2.1.	Antecedentes investigativos	51
2.1.2.2.	Categorías de análisis.....	58
2.1.3.	Postura teórica	58
2.2.	HIPÓTESIS	60
2.2.1.	Hipótesis general	60
2.2.2.	Subhipótesis o derivadas.....	60
2.2.3.	Variables	60
3.1.	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	61
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas	61
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.....	61
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN		69
4.1.	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	69
4.1.1.	Alternativa obtenida	69
4.1.2.	Alcance de la alternativa	69
4.1.3.	ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA	70
4.1.3.1.	Antecedentes.....	70
4.1.3.2.	Justificación.....	71
4.2.2.	OBJETIVOS.....	71
4.2.2.1.	General	71
4.2.2.2.	Específicos.....	72
4.3.3.	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	72
4.3.3.1.	Título	72
4.3.3.2.	Componentes	73
4.4.	RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	86
Bibliografía.....		87

INDICE DE CUAROS

cuadro 1	60
cuadro 2.....	61
cuadro 3.....	63
cuadro 4.....	64
cuadro 5.....	65

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1	62
Grafico 3.....	63
Grafico 5	64
Grafico 7	66

RESUMEN

El presente trabajo pretende que los estudiantes puedan implementar el manejo de un entorno personal de aprendizaje en sus prácticas educativas, para que, ya no sea por exigencia del profesor, sino por su propio interés fomentando su autoaprendizaje para lo cual se va a crear un entorno donde se aborden contenidos de su interés personal a través de la selección de distintos recursos tecnológicos.

Los entornos personales de aprendizaje son personales, no hay un Entorno que sirva para todo el mundo, sino que son “hechos a la medida” y en principio responden a las necesidades e inquietudes de su autor. Sirven para cubrir necesidades personales de aprendizaje en sentido amplio, abarcando formación en distintas áreas y cuestiones relativas al trabajo, pero también capacidades relacionadas con otros ámbitos de aprendizaje informal como por ejemplo, uso del tiempo libre.

Cuentan con la flexibilidad que les otorga el hecho de poder ser modificados en cualquier momento. Se puede estudiar y aprender a partir de diferentes perspectivas y opiniones, en donde se requiere buscar, seleccionar, elegir, investigar y en definitiva, confeccionar itinerarios de aprendizaje personalizados. (Adell J., entornos personales de aprendizaje., 2011).

A partir de la creación de un entorno personal de aprendizaje el estudiante tiene la posibilidad no sólo de aprender de otros sino de que otros aprendan con él y eso implica una serie de habilidades y estrategias que han de ponerse en marcha; para el estudiante, explicitar, desarrollar y gestionar eficientemente su entorno no es sólo una inmensa posibilidad, sino un profundo compromiso con su propio aprendizaje y con el de otros con los que se relaciona a través de su entorno personal de aprendizaje.

SUMMARY

The present work pretends that the students can implement the management of a personal learning environment in their educational practices, so that, no longer by the teacher's demand, but by their own interest promoting their self-learning for which an environment is going to be created. where contents of your personal interest are addressed through the selection of different technological resources.

PLEs are personal, there is no PLE that works for everyone, but they are "made to order" and in principle they respond to the needs and concerns of its author. They serve to cover personal learning needs in a broad sense, covering training in different areas and issues related to work, but also skills related to other areas of informal learning such as, for example, use of free time. They have the flexibility granted by the fact that they can be modified at any time. You can study and learn from different perspectives and opinions, where you need to search, select, choose, investigate and ultimately, tailor personalized learning itineraries. (Adell J., *Personal Learning Environments.*, 2011).

From the creation of the PLE the student has the possibility not only to learn from others but also to learn from others and that implies a series of skills and strategies that have to be put in place; For the student, explicitly explain, develop and manage their PLE is not only an immense possibility, but a deep commitment to their own learning and that of others with whom they relate through their PLE.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación, es un estudio realizado para dar a conocer sobre la importancia de poseer un entorno personal de aprendizaje ya que en la actualidad la educación va de la mano con la tecnología y esto conlleva a convertir a los estudiantes en protagonistas del desarrollo de su propio autoaprendizaje porque ellos ya no serán simplemente receptores sino que podrán compartir sus ideas con otros.

La motivación para realizar este trabajo, surgió a consecuencia de la observación de los estudiantes del 10^{mo} año de educación básica visto que, estos cada vez muestran mayor desinterés por sus estudios, la enseñanza que recibe no llena sus expectativas considerando que las actividades realizadas son monótonas, poco motivadora porque los docentes no innova su metodología, solo se limitan a la información que se encuentra en los textos olvidando la multiplicidad de información que podemos encontrar en la internet.

Este presente trabajo investigativo se refiere a la elaboración de un manual de SymbalooEdu donde podrá organizar las herramientas tecnológicas con el fin de que cada estudiante cree su propio entorno personal de aprendizaje en la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

La misma que nos permitirá de alguna manera desarrollar el autoaprendizaje de los estudiantes ya sea dentro o fuera de la institución educativa, cada uno tendrá conocimiento el uso que tienen las herramientas tecnológica las mismas que se incorporaran en su entorno personal de aprendizaje esta estara de una manera organizada y solo el estudiante sera el unico que podra administrar este entorno.

Este tema es importante en el ámbito educativo, teniendo en cuenta que por medio de la creación del entorno personal de aprendizaje los estudiantes tendran a su disposición un sin número de fuentes de información donde podran adquirir nuevas ideas para ampliar sus conocimientos y poder intercambiarlos con otros por esto los maestros de la institución deben

preparar sus clases y dedicarse más tiempo a actualizarse tecnológicamente para que utilicen estas herramientas.

Por eso es necesario que se desarrolle este estudio investigativo el cual esta distribuido en cuatro capitulos fundamentales:

En el primer capitulo se detalla el tema de investigacion, especificamente el análisis del contexto, la situacion problemática, el planteamiento del problema y objetivos, justificacion el porque es necesario realizar la investigacion y dejando claramente delimitados el estudio a nivel espacial, temporal, demografico y sobre las lineas de investigación.

En el segundo capitulo sobre el detalle de conceptualizacion donde se detallan los conceptos, las referencias teóricas, asi como los antecedentes que permiten el análisis de las posturas teoricas de varios actores, hipotesis y variables.

En el tercer capitulo encontramos los resultados de la investigacion con su respectivo analisis e interpretacion de datos, finalizando con su respectivas conclusiones y recomendaciones.

Y en el cuarto capitulo se da a conocer la propuesta teorica con sus respectivas alternativas, alcances, aspectos, justificación, objetivos, estructura y resultados de aplicación de la propuesta.

Ademas en la parte final del informe final de proyecto se ubican las referencias bibliograficas donde constan todas las fuentes citadas y consustadad por una parte, y los anexos que se constituyen en elementos fundamentales para alcanzar una mejor comprensión de la problemática estudiada.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Entorno Personal de Aprendizaje para el desarrollo del auto-aprendizaje de los estudiantes de 10^{mo} año de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la ciudad de Babahoyo.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.2 Contexto Internacional

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas tecnológicas las cuales deben estar organizado en un entorno personal de aprendizaje donde el alumnado va adquirir los conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. En 2005, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, “Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación”, describió el impacto que tienen los entornos en enseñanza, augurando también la transformación del proceso aprender ya no con la guía del docente sino de manera autónoma.

Al respecto, la UNESCO señala que en el área educativa los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, la promoción de la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas que van de la mano con el desarrollando el autoaprendizaje en los estudiantes a través del uso de un entorno personal de aprendizaje (UNESCO, 2004, p23).

Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el

discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje gracias a las ventajas que nos brindan las herramientas tecnológicas.

1.2.2. Contexto Nacional

En Ecuador, la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) está creciendo las cuales se han apoyado en el uso del entorno personal de aprendizaje el mismo que ha creado experiencias transformadoras en la educación las que se están apoyando de forma beneficiosa a todos los gestores del autoaprendizaje. Una de ellas es el caso del internet que, según datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos de Ecuador (2012), refleja que: “el 28,3% de los hogares a nivel nacional tienen acceso a internet, 16,5 puntos más que en el 2010. En el área urbana el crecimiento es de 20,3 puntos, mientras que en la rural de 7,8 puntos”. Sin embargo, el uso de los PLE es limitado quizás por el desconocimiento de las bondades que este puede ofrecer en el autoaprendizaje, debido a que no muchos lo consideran como un modelo de formación virtual con mucho potencial para el aprendizaje autónomo de los estudiantes, en el que tanto docentes como alumnos somos los que decidimos qué y de quién aprender.

Al crear y desarrollar el PLE a gusto de cada individuo, se está abriendo un horizonte a una nueva y enriquecedora forma de educación, ya que el uso de las TIC que conforman el PLE facilitan que uno no se limite a ser receptor del conocimiento, sino que se transforme en actor del mismo (Inec, Tecnologías de la Información y Comunicación TICs, 2012) p.87

1.2.3. Contexto Local

En la provincia de Los Ríos que se encuentra en el distrito 12 y en la Zonal 5 a través del Ministerio de Educación se hace mucho énfasis en la enseñanza que está destinada a preservar y transmitir usos, costumbres, conocimientos, habilidades y valores ya establecidos en gran medida ha permanecido ajena al uso de herramientas tecnológicas para apoyar e enriquecer los procesos de aprendizaje lo que provoca una mentalidad negativa en los

estudiantes al momento de desarrollar sus actividades fuera del salón de clases. Ellos creen que se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita.

En el caso de los entornos personales de aprendizaje, podemos hablar del constructivismo social, todo lo que leemos, vemos, oímos, sentimos y tocamos se contrasta con nuestro conocimiento anterior y, si encaja dentro del mundo que hay en nuestra mente, puede formar nuevo conocimiento que nos llevaremos con nosotros/as. Este conocimiento se refuerza si podemos usarlo con éxito en el entorno que nos rodea. No sólo somos un banco de memoria que absorbe información pasivamente, ni se nos puede ‘transmitir’ conocimiento sólo leyendo algo o escuchando a alguien. Esto no significa que no podamos aprender nada leyendo una página web o asistiendo a una lección. Es obvio que podemos hacerlo; sólo indica que se trata más de un proceso de interpretación que de una transferencia de información de un cerebro a otro” para de esta manera logran un autoaprendizaje significativo.

1.2.4. Contexto Institucional

En la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” los estudiantes no han recibido formación suficiente para acceder a las herr

amientas tecnológicas, y por tal motivo no las utilizan en su planificación curricular. Los profesores señalaron que por el corto tiempo que tiene para trabajar en el aula de clases les impide poner en práctica el empleo de las mismas, razón por la cual los estudiantes están limitados a mantener una interrelación entre el docente y docente fuera de la institución.

Por estas razones, se sugiere que las instituciones educativas, que inevitablemente proporcionan cierta infraestructura, faciliten a los estudiantes y profesores un andamiaje en forma de Entorno pre-configurados que ofrezcan una base mínima con la que los estudiantes puedan empezar a trabajar, con la que puedan empezar a personalizar un entorno de aprendizaje propio para ser usado a lo largo de su vida, y que pueda ser alimentado por la institución con contactos, recursos, servicios y recomendaciones.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La siguiente investigación se inicia por la situación problemática que se está dando actualmente en la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”, ya que, existen algunos inconvenientes para la aplicación del entorno personal de aprendizaje como herramienta de aprendizaje, debido a que la mayoría de los docentes tienen una tendencia a mostrarse extrañados e incrédulos con la tecnología, puesto que, hoy en día para ellos impartir el conocimiento sigue siendo el propósito principal de la educación, sin tomar en cuenta que el aprender a aprender, ya no basta, si no que se requiere desarrollar un pensamiento en los estudiantes no solo crítico sino también que los conlleve el aprender a desaprender, y a entender y comprender que el conocimiento que se adquiere hoy no necesariamente es útil para el mañana.

No obstante, vale acotar que no todos los docentes poseen este pensamiento tradicionalista y algunos si utilizan las TIC en su vida diaria tanto personal y como ayuda en la preparación de sus clases a pesar de que su uso como herramienta de aprendizaje en el aula es limitado, debido a la dificultad que se presenta al desconocer cómo integrar la clase a las nuevas herramientas tecnológicas y a las limitaciones de tipo técnico y económico; ya que no en todos los centros educativos se dispone de la última tecnología.

Al crear y desarrollar el entorno a gusto de cada individuo, se está abriendo un horizonte a una nueva y enriquecedora forma de educación, ya que el uso de las TIC que conforman el entorno personal de aprendizaje facilitan que uno no se limite a ser receptor del conocimiento, sino que se transforme en actor del mismo.

A partir de esas consideraciones el objetivo general de la investigación es crear un entorno personal de aprendizaje mediante la organización de herramientas tecnológicas para desarrollar el autoaprendizaje de los estudiantes.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿Qué impacto tiene la creación de un entorno personal de aprendizaje en el autoaprendizaje de los estudiantes de 10^{mo} año de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la Ciudad de Babahoyo de la Provincia de Los Ríos?

1.4.2. Subproblemas o derivados

¿Cómo influye el uso de un entorno personal de aprendizaje en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes para que puedan leer, reflexionar y compartir sus conocimientos con los demás?

¿De qué manera la falta de mantenimiento de recursos tecnológicos en las Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” impide el desarrollo de las competencias digitales del alumnado?

¿De qué forma el manejo de un entorno personal de aprendizaje incide en el desarrollo del autoaprendizaje de los estudiantes del 10^{mo} año de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de Investigación de la facultad: Talento humano educación y docencia.

Línea de Investigación de la facultad: Procesos didácticos.

Sub-líneas de investigación: Formación por competencias de los educandos.

Delimitación Espacial: Esta investigación se realizara en la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la ciudad de Babahoyo, Provincia Los Ríos.

Dirección: Cdla. La Ventura.

Ubicación Temporal: 2017.

Delimitación demográfica: Estudiantes y docentes.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Como estudiante de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, mención Educación Básica, de la Universidad Técnica de Babahoyo, considero orientar mi trabajo de investigación hacia los estudiantes para darle a conocer la importancia de crear un entorno personal de aprendizaje, el cual va a convertir a los alumnos en protagonistas del desarrollo de su propio autoaprendizaje porque ellos ya no serán simplemente receptores sino que podrán compartir sus ideas con otros.

Esta investigación tiene como beneficios brindarles a los estudiantes la posibilidad de ser capaz no solo de aprender algo concreto, sino de preguntarse ¿por qué? y ¿Cómo lo aprendo? y de esta manera poder juzgar el valor de lo aprendido.

El impacto que tiene manejar un entorno personal de aprendizaje en la educación es transformar la misma convirtiendo, a que las prácticas educativas ya no sean una exigencia del docente sino que el estudiante las realicen por su propio interés, desarrollando de esta manera su autoaprendizaje el cual lo hará capaz de resolver problemas, mejorar su trabajo en grupo y adquirir autonomía de su propio aprendizaje sin necesidad de tener junto a él al docente.

La presente investigación se la realizara en la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la ciudad de Babahoyo, provincia Los Ríos. En el año 2017, ya que existe la factibilidad y predisposición del personal docente, estudiantes y autoridades, en facilitar toda la información que sea necesaria de igual manera se cuenta con toda la bibliografía que nos permite realizar la fundamentación científica de la teoría.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

Crear un entorno personal de aprendizaje mediante la organización de las herramientas tecnológicas para desarrollar el autoaprendizaje de los estudiantes de 10^{mo} año de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

1.7.2. Objetivos específicos

- Conocer las herramientas tecnológicas más utilizadas que construyen un entorno personal de aprendizaje para promover positivamente en el autoaprendizaje de los estudiantes.
- Motivar el uso de herramientas tecnológicas para el autoaprendizaje de los estudiantes.
- Sugerir la aplicación de un entorno personal de aprendizaje como estrategia innovadora para fortalecer en los estudiantes el desarrollo de autoaprendizaje.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

Definiciones de los entornos personales de aprendizaje según los siguientes autores:

(Väljataga, 2010) Como señalan el autor: Un entorno se convierte en un entorno de aprendizaje cuando se quiere llevar a cabo un proyecto de aprendizaje. En este caso, el individuo comienza a percibir los recursos de su entorno y el potencial de las actividades en relación con los recursos necesarios para un proyecto de aprendizaje en particular, en un momento dado en el tiempo.

(Adell J. , "El blog CC-Conocity", 2011) Manifiesta que el PLE “Es un enfoque del aprendizaje y no una manera de enseñar, es decir, que nos ayudan a comprender el modo en cómo aprendemos las personas utilizando las tecnologías que se encuentran a nuestra disposición”.

Para (Adell L. C., 2016.) Considera que el PLE “es un enfoque pedagógico con unas enormes implicaciones en los procesos de aprendizaje y con una base tecnológica evidente”.

(CABERO, 2011) Según el autor define que “La pedagógica enfoca los PLE como un “cambio de metodología educativa que promueve el autoaprendizaje por medio de la utilización de recursos Web”

(Paavola, 2004) Según el autor que los PLE ofrecen nuevos espacios en los que desarrollar y poner en práctica los conocimientos y habilidades adquiridas en las aulas en contextos reales de comunicación, en interacción con otras personas. La amplia variedad de herramientas de comunicación que nos ofrece la Internet para reelaborar el conocimiento, individual o colaborativamente, puede contribuir a potenciar de formas diversas la auto-regulación del aprendizaje.

(EDUCAUSE, 2009) El término Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) describe las herramientas, comunidades y servicios que constituyen las plataformas educativas individuales que los estudiantes utilizan para dirigir su propio aprendizaje y conseguir sus metas educativas. El PLE representa un alejamiento del modelo en el que los estudiantes consumen información a través de canales independientes, tales como la biblioteca, libros de texto, o un LMS, para ir a un modelo donde los alumnos establecen conexiones en un abanico cada vez mayor de recursos que ellos mismos seleccionan y organizan.

El uso de los PLE implica un mayor énfasis en el papel que juega la meta-cognición en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes asumir un papel activo, reflexionar y tomar decisiones sobre herramientas específicas y recursos que estén más profundamente comprometidos con facilitar su aprendizaje.

Para (Adell J. , Entornos Personales de Aprendizaje., 2011) Los PLE son personales, no hay un PLE que sirva para todo el mundo, sino que son “hechos a la medida” y en principio responden a las necesidades e inquietudes de su autor. Sirven para cubrir necesidades personales de aprendizaje en sentido amplio, abarcando formación en distintas áreas y cuestiones relativas al trabajo, pero también capacidades relacionadas con otros ámbitos de aprendizaje informal como por ejemplo, uso del tiempo libre. Cuentan con la flexibilidad que les otorga el hecho de poder ser modificados en cualquier momento. Se puede estudiar y aprender a partir de diferentes perspectivas y opiniones, en donde se requiere buscar, seleccionar, elegir, investigar y en definitiva, confeccionar itinerarios de aprendizaje personalizados.

(Urdaneta, C. E. R., Fernández, M. S., Izquierdo, S. J., & Pérez, L. R. G., 2015)

Expresan que el concepto de PLE va consiguiendo el reconocimiento generalizado de su valor pedagógico, así como de su marco y de sus elementos. A su vez, se está convirtiendo en un referente importante en la Tecnología Educativa y se puede relacionar a toda una corriente de modelos e ideas que hacen referencia a procesos de aprendizajes centrados en el alumno. En realidad, se trata de un entorno en el que caben diferentes tipologías de aprendizaje, y que al situarse en uno de los límites de la práctica de la enseñanza reclama multiplicidad de métodos didácticos, principalmente los que se han dado en llamar "metodologías centradas en el alumno".

En el PLE de cada persona, se integran las experiencias que configuraron sus aprendizajes en la educación formal y las nuevas experiencias facilitadas por las Tecnologías de la Información. En este sentido, (Engel & Coll, 2016) plantea que los PLE concretan la ecología de aprendizaje de las personas” dado que organizan y reflejan una visión amplia del aprendizaje, tanto por la demanda de aprender a lo largo de toda la vida, lo que le imprime un carácter dinámico de adaptación a los cambios como en sus posibilidades de extender el proceso de aprendizaje de las personas más allá de los límites de las instituciones formales.

(Calvo, 2012) **Considera que existen 4 tipos básicos de PLES:**

- **Entorno personal de aprendizaje por objetivos y tareas:** Este entorno está basado en el uso de plataformas y espacios virtuales; está organizado por “tareas que se pueden llevar a cabo” en función de lo que las herramientas mismas permiten
- **Entorno personal de aprendizaje por herramientas y productos:** Este modelo de entorno se caracteriza por la codificación de elementos en base a sus potencialidades técnicas. La relación entre el autor-usuario del PLE se establece en términos del resultado o producto que permite la herramienta, no con base en las actividades o tareas en sí
- **Entorno personal de aprendizaje conectivista:** Postula que el centro del proceso no es el individuo sino la forma en que se relacionan o conectan entre sí una diversidad de elementos,

por lo que este tipo de PLE presupone mantener conexiones permanentes a tres niveles: entre comunidades especializadas, entre fuentes de información y entre redes

- **Entorno personal de aprendizaje a lo largo de la vida (life long learning):** Este modelo responde a una distribución de cualquiera de los ejemplos anteriores a lo largo de la vida profesional de una persona en el proceso de formación continua.

Para (Adell J. , Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, 2013) **Describe las siguientes características del PLE:**

- Les permiten a los estudiantes fijar sus propios objetivos de aprendizaje
- Facilitan la gestión de sus aprendizajes, tanto en lo referente a los contenidos como a los procesos involucrados. Es decir, son una manera de aprender
- Generan instancias de comunicación con otros en el proceso de aprendizaje.
- "Todo esto nos lleva a entender que son sistemas que ayudan a los estudiantes a tomar el control de su propio proceso de aprendizaje. Y ello implica una serie de aspectos como son:
- Determinación de los propios objetivos de aprendizaje
- Control del proceso de aprendizaje, tanto desde lo que se refiere a la designación de los contenidos como a los objetos de aprendizaje con los cuales trabajará. Lo que se persigue en consecuencia con ello, es que los estudiantes controlen con estos entornos su propio proceso de aprendizaje, los objetivos, su contenido y el proceso.
- En definitiva que lleve a cabo un proceso autorregulado de aprendizaje
- La idea del entorno de aprendizaje personal reconoce que el aprendizaje es permanente y tiene por objeto proporcionar herramientas para apoyar ese aprendizaje. También reconoce el papel del individuo en la organización de su propio recorrido para aprender
- Las presiones para un PLE se basan en la idea de que el aprendizaje se llevará a cabo en diferentes contextos y situaciones, que será suministrada por un único proveedor y que es cambiante a lo largo de la vida
- Vinculado a ello está un reconocimiento creciente de la importancia del aprendizaje informal
- La red se conforma conectando entornos formales y no formales donde adquieren relevancia las conexiones que el sujeto que aprende puede establecer entre ellas, lo que permite lograr autonomía para tomar decisiones y auto-regular el aprendizaje en su beneficio

- Es un entorno donde el estudiante gestiona su propio aprendizaje tanto fuera como dentro de la red y decide **qué, cómo, cuándo y con quién quiere aprender.**

(Barroso Osuna, 2012) **Define las Ventajas que ofrece un PLE:**

- Ofrece nuevos espacios en los que desarrollar y poner en práctica los conocimientos y habilidades adquiridas en las aulas en contextos reales de comunicación, en interacción con otras personas
- Reelaborar el conocimiento, individual o colaborativo para contribuir y potenciar de formas diversas la auto-regulación del aprendizaje
- Los docentes pueden diseñar actividades apoyándose en el PLE de los estudiantes en las que deben usar la tecnología para una amplia variedad de tareas, para tomar decisiones y ver las consecuencias, para diseñar y construir juntos el conocimiento
- Los partícipes del PLE se convierten en el principal protagonista de su propio proceso de aprendizaje y llegan a tener una identidad formativa más allá de los contextos tradicionales de aprendizaje
- Nos convertimos así en nuestro propio maestro y aprendiz
- Son fáciles de crear, manejar y desarrollar, conteniendo una infinidad de posibilidades en herramientas de interacción
- Se potencia con ellos acciones tanto formales como informales
- Aprender con otros de forma recíproca, ampliando nuestras fuentes de información y campo de aprendizaje
- Mediante nuestra red de contactos, estamos conectados a las últimas noticias sobre nuestra área y nos actualizamos de manera continua. Participar en proyectos de colaboración, con docentes de otros centros y otros países, y mantener el compromiso con la educación y la profesión docente
- Dar a conocer nuestros recursos y lo que hacen nuestros estudiantes
- Mostrar nuestra actividad profesional e investigadora y crear así nuestro canal de actividad y, poco a poco, nuestro portafolio profesional docente

(Adell J. C., 2010) **Señalan el impacto del PLE durante las prácticas tradicionales, instituidas en las instituciones educativas:**

- **El papel del aprendiz:** en los PLE, el alumno es un sujeto activo, buscador, editor, creador, adaptador y emisor de contenidos, un “prosumidor”, frente al aprendiz mero “consumidor” de contenidos estandarizados elaborados por editoriales, expertos y profesores, llegando a tener una identidad formativa
- **La posibilidad de personalización del proceso:** un PLE incentiva que el alumno busque y aproveche oportunidades de aprendizaje y utilice servicios y herramientas en la medida de sus necesidades, en oposición a una selección de actividades, herramientas, servicios y contenidos iguales para todos y decidida por terceros. En este sentido, los PLE favorecen la inversión de la tendencia habitual en la cual los alumnos tienen que adaptarse al sistema. Por el contrario, se trata de ir hacia un sistema cada vez más adaptado al alumno. Donde adquieren el control y la responsabilidad sobre su acción formativa; es decir, aprender a construir, regular y controlar el propio aprendizaje
- **Los contenidos:** los PLE se retroalimentan de contenidos de libre acceso por Internet seleccionados por los usuarios, o sistemas colectivos de filtrado y recomendación. En cambio, en el modelo tradicional, los contenidos, son únicamente seleccionados por el profesor
- **La implicación social:** La clave del proceso de aprendizaje en el PLE remite a la implicación que experimenta el alumno en una o varias comunidades de aprendizaje, lo cual aumenta la presencia social. En cambio la enseñanza tradicional se promueve el trabajo en clase con su profesor en aislamiento
- **La propiedad y protección de los datos:** los contenidos, propios y ajenos, están distribuidos e bajo licencias de tipo Creative Commons. Los estudiantes pueden acceder a los contenidos gratuitamente, reproducir y reutilizarlos bajo las condiciones estipuladas por el autor o autores y crear y compartir los suyos propios. El derecho de autor y la reutilización recaen sobre el sujeto, pues es él, y no la institución, el dueño de los contenidos e información creada y elaborada

- **La cultura educativa y organizativa:** el objeto del enfoque PLE radica en el desarrollo de un alumno organizado que es capaz de relacionarse y situarse en una posición interesante para su aprendizaje partiendo de sus propias necesidades
- **Aspectos tecnológicos:** en un PLE se destacan herramientas de software social débilmente acopladas y la agregación de múltiples fuentes de información, frente al modelo de plataforma cerrada y repositorio de materiales seleccionados y “aprobados” del enfoque tradicional

(Cabero Almenara, Marín Díaz, & Infante, 2011) **Ellos mantienen estos estilos de aprendizaje en la construcción del PLE:**

En las últimas dos décadas, el aprendizaje, y con ello el “como se aprende” ha tomado gran fuerza. La educación y en general el proceso de enseñanza y aprendizaje, se ha transformado totalmente pasando de tener su foco en el docente para tenerlo en el estudiante, en este caso, en quien aprende. Hoy, este último ha pasado a tener mucha mayor autonomía. En ese sentido, quien arma su propio PLE, tiene la posibilidad de configurarlo según sus preferencias y según su propio estilo de aprendizaje. No nos referimos en este punto a las teorías, sino a los estilos de aprendizaje, según los cuales cada individuo, tiene una forma natural y fácil de aprender dependiendo de su estilo y de su predominancia cerebral. Así, existen los visuales, los auditivos y los cinésicos (también llamados Kinéticos), y por otro lado, los de “cerebro derecho” y los de “cerebro izquierdo”.

En este sentido, según nuestra predominancia hemisférica, nuestro estilo de aprendizaje, o la combinación de ambos, nuestro PLE puede estar configurado con herramientas como:

- **Estilo visual de aprendizaje:** Imágenes, video, televisión, esquemas mentales, dibujo. Un gran porcentaje de los seres humanos, con predominancia en los hombres, son visuales. Esto significa que aprenden mucho más fácil, si la información llega por la los ojos que por el oído y que no necesitan del contacto físico y el movimiento como los cinéticos

- **Estilo auditivo de aprendizaje:** música, grabaciones, podcast, voz, radio, video, audios en general
- **Estilo cinético de aprendizaje:** Juegos con movimiento, videojuegos, dinámicas, interacción y contacto físico con otros seres humanos o con objetos, talleres activos, simulación, interacción en redes sociales

(ADELL & CASTAÑEDA, 2010) **Piensan que las herramientas que pueden componer nuestro PLE se dividen en tres tipos:**

1. **Herramientas y estrategias de lectura:** las fuentes de información a las que accedo que me ofrecen dicha información en forma de objeto o artefacto (mediatecas). Aquí incluiríamos las herramientas de acceso a la información
2. **Herramientas y estrategias de reflexión:** los entornos o servicios en los que puedo transformar la información (sitios donde escribo, comento, analizo, recreo, publico), en definitiva, las herramientas de creación y edición de información
3. **Herramientas y estrategias de relación:** entornos donde me relaciono con otras personas de/ con las que aprendo, dónde se incluirían las herramientas de red social o de las que emerge una red social.

(Aula planeta, 2017) **Define a SymbalooEdu como:**

SymbalooEdu

La versión especialmente pensada para el ámbito educativo de este completo servicio de gestión de recursos y enlaces es una herramienta online muy útil para crear tu PLE a través de la organización de un webmix personal. Se trata de una colección visual de bloques con las herramientas digitales que utilizas, agrupadas según tus necesidades y accesibles desde cualquier lugar y en cualquier momento. También permite consultar otros webmix y buscar

herramientas por temas. Con la extensión Symbaloo Bookmarker , disponible para varios navegadores, puedes añadir a tu webmix cualquier web que visites.

Utilidades Didácticas

- Establecer una página de inicio común para todos los ordenadores de un mismo colegio, pudiendo acceder también desde casa.
- Tener organizados todos los enlaces de las herramientas educativas usadas por cada aula ahorrando así en el tiempo destinado a la búsqueda.
- Guardar marcadores que le hayan sido de ayuda en la realización de tareas escolares al igual que organizar su Escritorio Symbaloo por asignaturas.

Escenarios Virtuales para la construcción del PLE

Seguidamente, trataremos de hacer una lista de los Escenarios Virtuales que se pueden utilizar en la construcción del PLE y expondremos qué nos puede aportar cada uno de ellos.

Foros: según la Wikipedia, el “foro en el Internet es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea”. Nos ofrecen una oportunidad de discutir sobre temas de nuestro interés. A su vez, son un punto de encuentro para gente con intereses comunes y pueden llegar a ser un espacio idóneo para la resolución de dudas.

Osuna explica que “es una herramienta que fomenta la comunicación, el trabajo colaborativo y la cohesión del grupo. Varios estudios ponen de manifiesto multitud de aspectos positivos del uso de los foros virtuales, entre los que podemos señalar:

1. Desarrollo del pensamiento crítico
2. Motivación hacia la construcción activa y social de conocimiento,
3. Aumento de las posibilidades de comunicación,
4. Reducción de límites espacio-temporales,
5. Mayor trabajo autónomo,
6. Facilidad para la discusión grupal,

7. Mejora de las competencias en la búsqueda y selección de información,
8. Mejora en la argumentación de las ideas,
9. Potenciación de la comunicación escrita,
10. Mejora de la capacidad de síntesis, de negociación, de organización y gestión tanto de la información” (S. Osuna, 2007).

Todos estos aspectos positivos ayudan, sin duda alguna, en la alimentación y el enriquecimiento del PLE.

Blogs: la Wikipedia explica que “un blog, o en español también una *bitácora*, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo”. Ese diálogo es la fuente para la construcción colaborativa de conocimiento, lo cual es más que importante en el PLE. Sin embargo, los blogs no ofrecen un trato igualitario a todas las personas visitantes ya que la mayoría de las personas sólo pueden realizar comentarios]. Las decisiones que la persona administradora tome en cuanto a privilegios de escritura serán las que marquen el modelo comunicativo de esta herramienta.

De todos modos, los blogs son un recurso muy adecuado como fuente de información para nuestro PLE, ya que ofrecen un espacio en el que sus autores/as comparten información y sus producciones.

Wikis: Osuna define un wiki como “un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de un wiki pueden así crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página web, de forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen de un wiki una herramienta efectiva para la escritura colaborativa” (S. Osuna, 2007).

Realmente, es una de las herramientas que mejor refleja la esencia del trabajo colaborativo y la construcción de conocimiento. Osuna destaca que “esta herramienta tiene múltiples aplicaciones para las plataformas digitales:

- Edición de textos de forma colaborativa.
- Creación de glosarios y enciclopedias temáticas.
- Inscripción a actividades.
- Presentaciones grupales de usuarios.
- Evaluación de la participación de los usuarios.
- Publicación de contenidos” (S. Osuna, 2007).

Por todo ello, es una herramienta muy apropiada para construir conocimiento colaborativamente y, de esta manera, enriquecer el PLE.

Marcadores sociales: la Wikipedia explica que “los marcadores sociales son una forma de almacenar, clasificar y compartir enlaces en Internet o en una Intranet”. Al igual que compartimos nuestros documentos, presentaciones, fotos, videos... podemos compartir nuestros marcadores.

“En un sistema de marcadores sociales, los usuarios guardan una lista de recursos de Internet que consideran útiles en un servidor compartido. Las listas pueden ser accesibles públicamente o de forma privada. Otras personas con intereses similares pueden ver los enlaces por categorías, etiquetas o al azar”. Lo realmente interesante, y lo que aporta en mayor medida al PLE, es realizar listas de enlaces públicas. De esta manera, brindamos la opción de que las personas que tengan intereses comunes dispongan de enlaces interesantes relacionados con aquello que les interesa. Asimismo, si disponemos de acceso a listas de marcadores públicas, tendremos la opción de ampliar nuestras fuentes de información. Sin duda, los marcadores sociales ofrecen una oportunidad de conocer y compartir nuevos puntos de referencia informacional en la red.

Las redes sociales: si hablamos de la esencia de las mismas, la Wikipedia explica que “las redes sociales son estructuras sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos”. Las redes sociales en Internet no difieren de las redes sociales tradicionales: mantienen la misma esencia. Sin embargo, y como explica también la Wikipedia, “el software germinal de las redes sociales [de Internet] parte de la teoría de los Seis grados de separación, según la cual toda la gente del planeta está conectada a través de no más de seis personas”. Las redes sociales son la herramienta perfecta para el desarrollo de la PLN o red personal de aprendizaje. Por medio de ellas [ya sea Facebook, o una red profesional como LinkedIn, o microblogging como Twitter], además de mantener los contactos, tenemos la oportunidad conocer a nuevas personas relacionadas con nuestro ámbito y que nos aporten sus pensamientos, sus opiniones, fuentes de información, documentos, videos, fotos... recursos que nos ayuden en la construcción de nuestro conocimiento.

RSS: la Wikipedia explica que “RSS son las siglas de *Really Simple Syndication*, un formato XML para syndicar o compartir contenido en la web. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos”. Cuando nos suscribimos a para recibir información por medio de RSS, generalmente utilizamos lectores de RSS o agregadores, que centralizan toda la información emitida por las fuentes. Esto es muy útil para el PLE, ya que nos ayuda a ahorrar tiempo y no tener que visitar numerosas fuentes de información.

Herramientas comunicativas sincrónicas [GoogleTalk, Skype...]: Aunque su uso se reduzca a la comunicación con las personas más allegadas, las herramientas comunicativas sincrónicas como los chats y la telefonía IP nos ofrecen la posibilidad de reducir los límites espacio-temporales y nos permiten comunicarnos más allá del encuentro físico. Esto resulta muy práctico ya que nos posibilita el intercambio de información con personas allegadas que estén lejos y reafirma la PLN.

Correo electrónico: aunque su uso sea cada vez más limitado, no debemos olvidar a la herramienta pionera de la comunicación en la red. Por medio del correo electrónico, además de los mensajes, podemos compartir información mediante documentos de texto,

presentaciones, fotos, pequeños vídeos... adjuntos, lo cual contribuye también de manera práctica a aumentar las fuentes de información y, de esta manera, enriquecer el PLE.

Esta lista que hemos realizado muestra los Escenarios Virtuales y las herramientas disponibles para la construcción del PLE. Hemos seleccionado los más utilizados, pero queremos subrayar que existen más herramientas. Simplemente nos hemos limitado a analizar los que, actualmente, son más populares en la red. Sin embargo, debemos tener en cuenta que la construcción del PLE es personal y, por lo tanto, también la elección de las herramientas, los CMS y los Escenarios Virtuales.

Hace evidente que el PLE, además de ser un entorno para el aprendizaje que posibilita encontrar fuentes de información, recursos, realizar una red de contactos, etc., ofrece la posibilidad de desarrollar competencias y habilidades muy importantes. Por todo ello, no podemos sino obviar la importancia de los PLE, por su gran aporte a la construcción del conocimiento y al autoaprendizaje, y es imprescindible que el proceso de concienciación y construcción del PLE esté presente en la educación formal. Al fin y al cabo, supone desarrollar capacidades para cimentar la educación a lo largo de la vida. (L. Esteves, 2010, p.34).

Clasificación de Herramientas tecnológicas que forman tu entorno personal de aprendizaje

Herramientas de lectura

Las fuentes de información a las que accedo que me ofrezcan dicha información en forma de objeto o artefacto (mediatecas). Aquí incluiríamos las herramientas de acceso a la información:



(ECURED, 2011) El buscador de Google consiste de una serie de sitios web. El más grande de ellos, el sitio google.com, es la página web más visitada del mundo. Algunas de sus características incluyen un enlace que proporciona la definición para la mayoría de las búsquedas incluyendo pala

bras del diccionario, el número de resultados que obtuvo en su búsqueda, enlaces a otras búsquedas (por ejemplo, palabras que Google cree que son incorrectas, le proporciona al usuario un enlace a los resultados de búsqueda utilizando la ortografía propuesta por Google), y muchas cosas más.

Al llegar a la página principal del buscador destaca la simplicidad de su interfaz, donde se puede distinguir principalmente su logotipo (cambiante según diversos eventos de distinta índole que puedan ser relevantes) las distintas categorías, el cuadro, los botones y el ámbito de la búsqueda, además de un pequeño menú de opciones.



Google académico, más conocido por su nombre en inglés "Google Scholar", es un buscador de Google especializado en artículos de revistas científicas, enfocado en el mundo académico, y soportado por una base de datos disponible libremente en Internet que almacena un amplio conjunto de trabajos de investigación científica de distintas disciplinas y en distintos formatos de publicación. (ECURED, 2011)

Google académico es similar en función a los buscadores Scirus de Elsevier y CiteSeer. Jerarquiza los resultados usando un algoritmo similar al que utiliza Google para las búsquedas generales, aunque también usa como señal de "calidad" la revista en la que se ha publicado. Los resultados incluyen asimismo a libros técnicos, así como un enlace a otros artículos que citan el artículo señalado. Esto es una herramienta interesante para la investigación, ya que permite encontrar nueva información (más actualizada) a partir de un artículo conocido.

El Google académico permite:

- Buscar en diversas fuentes desde un solo sitio.
- Encontrar documentos académicos, resúmenes y citas.
- Localizar documentos académicos completos a través de tu biblioteca o en la red.
- Obtener información acerca de documentos académicos clave en un campo de investigación.

Sitio web



Es un navegador web desarrollado por Google y compilado con base en varios componentes e infraestructuras de desarrollo de aplicaciones (frameworks) de código abierto. Está disponible gratuitamente bajo condiciones específicas del software privativo o cerrado. El nombre del navegador deriva del término en inglés usado para el marco de la interfaz gráfica de usuario.

Google aparte de ser sencillo de utilizar presenta características que lo convierten en el favorito, tal es el caso de los temas personalizables, la presencia de la barra “**Omnibox**” es la que combina la barra de direcciones con la barra de búsqueda en una sola, lo que facilita el acceso a las páginas con un solo clic, además, también posee una página de presentación en la que se muestran en cuadros grandes centrados en la pantalla, los últimos o más favoritos visitados, con una captura de pantalla como portada, su historial, permite encontrar sin problema alguno, alguna página reciente perdida con los sistemas de buscador que viene integrado. (TECNOLOGIA, 2014)

Sitio web



Firefox es el segundo navegador web más popular del mundo, es un navegador de **código libre** bajo ambientes de desarrolladores que trabajan en el día tras día. Firefox proviene de los laboratorios de Mozilla Aplicación Suite, en la actualidad cuenta con las de 500 millones de usuarios, se basa en el poderoso **motor de búsqueda Gecko**, el cual implementa estándares webs siempre actualizados. Por ser de software libre, este motor puede ser modificado a

placer, lo que lo convierte en uno de los sistemas operativos favoritos por hackers y desarrolladores de aplicaciones.

Entre sus características más sonadas esta la navegación por pestañas, su perfecto acoplamiento es una virtud que posee, corrector ortográfico, ideal para editores de documentos o paginas dentro del navegador, un administrador de tareas que te permite ver un proceso limpio, “Sincero” y detallado de la descarga, aceleración tipo GPU, y la posibilidad de insertarle complementos desarrollados por terceros a fin de hacer la experiencia de navegar personalmente más agradable.

Sitio web



WIKIPEDIA
La enciclopedia libre

(Wiki) Wikipedia es una enciclopedia libre, nota políglota y editada de manera colaborativa. Es administrada por la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro cuya financiación está basada en donaciones. Sus más de 46 millones de artículos en 288 idiomas han sido redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo,⁵ lo que hace un total de más de 2000 millones de ediciones, y prácticamente cualquier persona con acceso al proyecto⁶ puede editarlos, salvo que la página esté protegida contra el vandalismo para evitar problemas y/o trifulcas.



(Marcos, 2015) SlideShare es un sitio web que ofrece a los usuarios la posibilidad de subir y compartir en público o en privado presentaciones de diapositivas en PowerPoint, documentos de Word, Open Office, PDF, Portafolios. Sitio web fue originalmente destinado a ser utilizado por las empresas para compartir con más facilidad diapositivas entre los empleados, pero desde entonces se ha ampliado para convertirse también en un entretenimiento. En febrero de 2011 SlideShare añadió una función llamada Zipcasts un sistema de conferencia a través de

web social que permite a los presentadores transmitir una señal de audio / vídeo mientras se conduce la presentación a través de Internet.



(wikipedia, 2017) Prezi ofrece a sus usuarios diversas funcionalidades tan interesantes como la posibilidad de crear zooms a ciertas partes de la diapositiva, integrar vídeos de YouTube o incluir animaciones y transiciones sorprendentes y muy lejos de las típicas de PowerPoint. Permite que cualquier persona que diagrama una idea sobre una simple servilleta, pueda crear y realizar presentaciones espectaculares no lineares con conexiones entre diferentes presentaciones, zoom en los detalles, y un ajuste del tiempo sin la necesidad de omitir diapositivas.

Principales ventajas:

- Permite crear y editar presentación en línea y sólo se necesita que la computadora que use tenga acceso a Internet.
- Es de fácil y rápido uso.
- Permite crear presentaciones con efectos visuales (movimientos de cámara), e insertar material multimedia (fotos, videos, audios) y colores atractivos.



Herramientas de reflexión

Los entornos o servicios en los que puedo transformar la información (sitios donde



escribo, comento, analizo, recreo, publico), en definitiva, las herramientas de creación y edición de información.

Google Drive da acceso a archivos desde cualquier dispositivo (sincronizado):

Sirve para acceder a tus archivos desde cualquiera de tus dispositivos que estén sincronizados; el usuario puede acceder a sus archivos desde cualquiera de sus dispositivos, pudiendo editar y modificar documentos, así como visualizar fotos y videos o escuchar la música que se haya guardado en Google Drive. (Marcos, 2015)

Permite abrir y ver varios archivos, sin necesidad de poseer los programas específicos para ello, vía internet y a través del navegador, por ejemplo archivos PDF, videos, o archivos Docc, Pps, Ppt, Xltx, y otras, sin la necesidad de tener instalados en el dispositivo, programas como: Microsoft Office u otros especialmente diseñados para los archivos que tengamos en la nube, pudiéndolos visualizar o modificar directamente desde nuestro navegador.

Google Drive sirve para guardar datos:

Su principal función es la de guardar datos; si bien es un sistema que pretendía remplazar a Google Docs, en cuanto a guardar archivos y documentos del tipo de hoja de cálculo, presentaciones, formularios, dibujos, etc. teniéndolos alojados en “la nube”, (es decir que se alojan en servidores web), Google Drive va mucho más lejos, permitiendo el alojamiento de más tipos de archivos y de mayor tamaño, incluyendo archivos multimedia, como videos o música, además de los archivos mencionados antes, permitiendo el acceso al usuario no solo desde la computadora, sino de manera sincronizada con los otros dispositivos, como teléfonos inteligentes, Tablets, etc.

Sitio web

<https://es.slideshare.net/>



Este programa permite también recortar las fotos, cambiar los colores y retocarlos de modo bastante simple; sin sustituir por eso a un programa como Photoshop. Uno de los puntos fuertes de Picasa es su motor de búsqueda y de indexación (a partir del nombre de archivo, de la leyenda o de palabras claves), en el cual se encuentra la eficacia del enfoque de Google. (CCM, 2017)

Otra posibilidad ofrecida por Picasa es crear CD de fotos, álbumes personalizados y fondos de pantallas. Entre las funcionalidades originales, podemos también mencionar un sistema de línea cronológica de las fotografías, las herramientas de retoque como una muy eficaz función anti ojos rojos y un sistema de compartimiento de las fotos simplificado hacia la mensajería Gmail o los blogs Blogger, otras dos entidades de Google.

- Picasa te permite encontrar y organizar todas tus fotos: tan pronto como inicias Picasa, el programa analiza tu disco duro para buscar y organizar automáticamente todas tus fotos. Picasa reconoce los tipos de archivo de fotos y vídeos siguientes:
- Tipos de archivo foto: JPG, GIF, TIF, PSD, PNG, BMP, RAW (incluido NEF y CRW). Por defecto, los archivos GIF y PNG no son tomados en consideración, pero puedes modificar este parámetro en el cuadro de diálogo de Herramientas > Opciones.
- Tipos de archivo de vídeo: MPG, AVI, ASF, WMV, MOV.

Sitio web

<https://picasa.softonic.com/descargar>



Dropbox es una herramienta que permite sincronizar archivos a través de un directorio virtual o disco duro virtual en la red. Esto nos permite disponer de un disco duro o carpeta virtual de forma remota y accesible desde cualquier ordenador en el mundo. Es lo mismo que tener una memoria stick o Pen drive USB pero alojado en Internet de tal forma que nos permite tener toda la información que deseemos en la red y con ello siempre disponible desde cualquier PC en cualquier parte del mundo. (wikipedia, 2017)

Es como tener una carpeta más en nuestro ordenador, de hecho así lo podemos apreciar, cuando se instala se crea un directorio en nuestro ordenador que guarda toda la información que queramos y cuando lo guardamos en ese directorio, realmente se está guardando en nuestro espacio en Internet. Eso permite tener siempre una copia de nuestros archivos siempre sincronizada y guardada en Internet, de forma que cada vez que hacemos cambios en nuestros documentos, se guardarán sincronizados en la red y conservando la versión antigua si la deseamos en el futuro.

Esta herramienta permite tener siempre una copia de nuestros archivos en la llama «la nube», lo que permite que siempre los tengamos disponibles desde cualquier PC con el que nos conectemos, siendo posible acceder a ellos como si llevásemos un disco duro portátil con nosotros. Esto es lo más simple que podemos hacer con Dropbox, sin embargo son muchas las posibilidades que nos permite, sobre todo imagina el no depender de un servidor de archivos físico en tu empresa en el que se guarden todos los datos. Todos los ordenadores de la empresa pueden tener instalada esta herramienta con una misma cuenta y compartir todos los archivos con los que estemos trabajando en colaboración con otro trabajador si necesidad de estar enviándonos copias y más copias de un mismo fichero.



Se trata de un sistema de gestión de fotografías online que combina las funciones tradicionales de un archivo digital (ya que clasifica las fotos por categorías, permite escribir perfiles del autor y también enviar las imágenes por correo electrónico con comentarios) con algunas herramientas más propias de los programas de tratamiento digital de imágenes (como son los mosaicos temáticos, la selección de zonas sensibles en las fotos o las rotaciones de las mismas). (wikipedia, 2017)

Funcionamiento básico

Flickr es una aplicación fácil de usar y con diseño muy práctico a pesar de las muchas opciones que tiene. La única pega es que el servicio sólo se encuentra en inglés, lo que dificulta su manejo para aquellas personas que no dominan dicha lengua. También es un servicio abierto: no hace falta estar suscrito para ver las fotos que otros cuelgan en la Red siempre y cuando los autores de las imágenes no digan lo contrario. Por ejemplo, basta con escribir Londres para que aparezcan varios cientos de miles de fotos que tienen como tema de referencia la mítica ciudad. Si se escribe chica aparecen más de 58.000 imágenes.

Sitio web

<https://www.flickr.com/>



(Master Universitario en eLearning y Redes Sociales, 2014) Es una herramienta que nos permite la creación de actividades educativas multimedia para que podamos usar en el aula los estuantes y docentes. Además, podemos crear colecciones de actividades o grupos tanto con alumnos como con otros compañeros y docentes.

Entre las actividades que nos permite crear encontramos:

- Adivinanzas
- Mapa interactivo
- Presentación

La gran variedad de actividad disponibles, cuentan además con otra ventaja, y es su uso sencillo e intuitivo. La propia página va indicando paso a paso qué debemos hacer para tenerlas listas (no se tarda más de 2 minutos). Además, parten de una misma base común, permitiendo que al crear una, las otras resulten más sencillas. Además, las actividades creadas las podemos integrar fácilmente en nuestro LMS favorito (Moodle, Chamilo, etc.) siempre que el mismo acepte la integración con el formato SCORM (cosa bastante habitual).

Sitio web

www.educaplay.com



Es una aplicación que permite redactar todo tipo de textos, eligiendo entre múltiples tipografías (fuentes) y modificando el tamaño y el color de las letras. También cuenta con un corrector ortográfico incorporado, un contador de palabras y muchas otras herramientas.

Es un programa de procesamiento de palabras, por lo que su principal función es la de permitir crear documentos escritos, así como permite poder realizar modificaciones a textos ya escritos, gracias a un sinnúmero de herramientas, con las que se pueden editar los textos que se escriben, permitiendo además utilizar varios tipos de fuentes (letras), y variar el tamaño, estilo y color de la letra, pudiendo poner textos en cursiva, negritas y subrayados.

Cuenta con herramientas que permiten que el texto quede centrado, justificado o alineado a la derecha o izquierda, dependiendo de la necesidad del usuario, como por ejemplo en el caso de alguien que escriba poesía, permitiendo separar los versos y centrarlos, o en la redacción de un libro, permitiendo que el texto quede “justificado” a los márgenes que el usuario determine. Además posee herramientas de corrección de textos, permitiendo que al escribir algún documento, se pueda hacer este con la ortografía, ya corregida, siendo muy útil agilizando la corrección, por ejemplo en el caso de documentos de índole periodística, en donde por las premuras, la corrección de los textos puede ser lenta, y de la misma manera en el caso de autores de libros, ensayos y demás literatura.



Es una herramienta de Microsoft Office que permite realizar y ejecutar cualquier tipo de operaciones matemáticas a través de su formato de la hoja de cálculo para modificar, diseñar y añadir cualquier tipo de operaciones tales como la suma, resta, multiplicación y la división, además ofrece un conjunto de opciones o barras de herramientas necesarias para manejar y analizar los datos en la hoja de cálculo o también como se denomine la hoja de gráficos.

Posee una gran gama de herramientas que facilitan la creación y modificación de las hojas de cálculo, haciendo el trabajo más eficiente y fácil, es el caso de herramientas como la autosuma, que acorta el tiempo de las operaciones de contaduría, el uso de celdas para la inserción de los datos, permitiendo que estos queden ordenados, herramientas de formato, que permiten alinear los datos, cambiar el tipo de fuente o letra, así como cambiar el color de la misma o el tamaño que esta posean.

Además cuenta con una amplia variedad de plantillas preestablecidas, que nos facilitan la realización del trabajo, evitando que hacer todo el trabajo desde “cero”, con lo que se pueden hacer rápidamente facturas, horarios de estudio, clasificaciones de mercancías, etc.



Es un programa que está diseñado para realizar presentaciones, mediante diapositivas; diapositivas que pueden estar conformadas por textos, imágenes, animaciones y contener audio e incluso videos, posee herramientas que permiten realizar las diapositivas ajustándose a las necesidades y gustos del usuario e incluso permite manipular al gusto o la necesidad, los tiempos de duración de cada diapositiva, los sonidos o música que el usuario quiera agregar, los videos, así como el tiempo en que el usuario pretenda que duren cada una de las diapositivas dentro de la presentación, sincronizando imágenes, textos y audios.

Posee herramientas que son de fácil uso ya que están dispuestas de manera intuitiva para que el usuario, pueda realizar los cambios que considere necesarios en las plantillas o crear sus propias plantillas. Además permite la opción de guardar el documento en varios formatos además de los formatos nativos del programa, (PPT y PPS), estos formatos nativos del programa, permiten que al guardarse la presentación se pueda ver como tal, o en su caso se pueda editar si así lo considera necesario el usuario.

Herramientas de relación

Entornos donde me relaciono con otras personas de/ con las que aprendo, dónde se incluirían las herramientas de red social o de las que emerge una red social.



Edmodo es una herramienta muy útil que conecta a los estudiantes, considerándose como un Facebook educativo y destacándose sus **beneficios para el trabajo en grupo**. Los participantes del estudio expusieron que el aprendizaje y la adaptación a la herramienta fue muy rápido. Edmodo ofrece un buen ambiente para trabajar tareas de *Problem Based Learning (PBL)*, aprendizaje basado en problemas. Destacándose que tanto profesores como alumnos pueden utilizar Edmodo para agregar y construir sobre contribuciones de otros.

Con Edmodo no hay problemas técnicos que no se refieran al navegador o a la funcionalidad de algunos widgets para acceder a otras herramientas de redes sociales o simplemente por la falta de ella; sin embargo, presenta un alto índice de aceptación entre los estudiantes.

Los resultados indican que las herramientas de redes sociales y más concretamente Edmodo, pueden apoyar los modelos constructivos sociales de la pedagogía y más específicamente la formación semipresencial o “*Blended Learning*” formación combinada, usando “*Problem Based Learning (PBL)*”, aprendizaje basado en problemas.

1. ALUMNADO: Que sólo puede unirse a los grupos, no puede crearlos, siempre que conozca el código de acceso al mismo, y que puede descargarse archivos, consultar los eventos, contestar a las Quiz, entregar las Asignaciones una vez finalizadas, ver sus Calificaciones, enviar un archivo al profesor/a.
2. PARIENTES: Los padres y madres del alumnado también pueden acceder a EDMODO. Para ello necesitan conocer el código para parientes que le corresponde a su hijo/a, y sólo podrá consultar la actividad que realiza su hijo/a en EDMODO, sus

calificaciones, eventos, etc. Además podrá ponerse en contacto con el profesor/a través de esta plataforma.

A nivel pedagógico EDMODO se usa para enviar trabajos o tareas a los alumnos, reforzar contenidos de clase mediante contenido Web, enviar notas, como enlaces, ficheros, gestionar eventos, compartir presentaciones, comunicación entre compañeros de aula y compartir fichas de tareas y direcciones.



Una opción más que válida para mejorar la comunicación entre alumnos y profesores, Com8s está disponible en inglés, portugués y español, más que suficiente para potencializar una experiencia más global y enriquecedora. Las siguientes son algunas de las características que en Com8s se pueden encontrar.

Archivos: Disco duro virtual para compartir material entre profesores y alumnos.

Calendario: Para tener los compromisos organizados en una agenda virtual, compartir fechas y no perderse eventos ni exámenes.

Discusiones: Para entrar en contacto con el resto de usuarios tratando un tema determinado.

Reuniones: Para comunicarnos con otros usuarios con audio o videoconferencia.

Mensajes: Para enviar y recibir textos públicos o privados entre miembros de los grupos creados.

Formulario: Para crear pruebas, encuestas y demás elementos interactivos.

Chat: Para mejorar el trabajo en equipo.



Es una plataforma gratuita con contenidos educativos creados por los usuarios. El objetivo de Tiching es conectar los miembros de la comunidad educativa y ofrecer un espacio para compartir y encontrar experiencias educativas. Con más de 500.000 contenidos educativos, con aportes de 19 países y a pesar de encontrarse todavía en fase beta, puede decirse que es un lugar donde el compartir sale a cuenta.

Tiching integra en su red los recursos de editoriales y creadores de contenido educativo para las etapas de Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato para que puedan no sólo trabajar con ellos, sino también complementarlos para personalizar el aprendizaje. De igual modo, los profesores pueden conectar y compartir experiencias, dudas o buenas prácticas con otros profesionales, así como diseñar sus propias secuencias didácticas y crear sus clases online. Y desde sus perfiles personales pueden usar la red a modo de ‘LinkedIn’ del docente, incorporando sus habilidades y experiencias para que la comunidad educativa las reconozca.

También para alumnos y familias

Asimismo, el alumnado puede encontrar los recursos que necesitan según su centro, ciudad, nivel o grado, organizar sus clases y tareas de forma sencilla, relacionarse con sus compañeros de clase para realizar trabajos o resolver dudas con sus profesores. Por su parte, las familias también disponen de recursos de apoyo para contribuir a la formación de sus hijos, seguir su evolución y el desarrollo de sus tareas, y encontrar apoyo con otras familias y docentes compartiendo dudas e inquietudes. “Los padres no tienen por qué preocuparse puesto que es la red educativa más segura” (EDUCACIÓN 3.0, 2014)p.24

Sitio web

<http://www.tiching.com>



Un portal educativo, una de las características es que funciona como un repositorio, ya que contiene una gran cantidad de recursos de aprendizaje, además de que se puede realizar consultas guiadas, tanto para obtener información reciente sobre diferentes temas educativos, como tener sugerencias en la parte didáctica, que permite generar aprendizajes más

significativos por medio de las actividades, software, links a otros sitios, como compartir diferentes puntos de vista con otros colaboradores en los temas educativos como en las TIC'S, través de los foros y al subir documentos que pueden ser vistos por otras personas. (wikipedia, 2017)

Sito web

www.eduteka.org

The logo for Yahoo!, featuring the word "YAHOO!" in a bold, red, sans-serif font with a registered trademark symbol.

Yahoo! cuenta con Yahoo! Mail y Yahoo! Messenger. Su servicio de correo electrónico es el más utilizado mundialmente, con casi la mitad de la participación del mercado. Además, el servicio tiene un almacenamiento ilimitado. El servicio de mensajería también es un gran competidor en Internet y ofrece muchas opciones atractivas para el usuario. Yahoo! también posee servicios de fotos y videos para compartir a través de Internet. (wikipedia, 2017)

Algunas de las características de Yahoo! son:

- Permite la búsqueda independiente de imágenes, vídeos, noticias y compras
- Ofrece conceptos relacionados de las búsquedas de forma online (a modo de sugerencias)
- Está integrado con sistemas de microblogging como Twitter.
- Detecta el tipo de búsqueda y te ofrece búsquedas sobre ese tema en sitios relacionados. Por ejemplo, si buscas por el fc. barcelona, te permite buscar en prensa deportiva como Sport o El Mundo Deportivo.
- Ofrece búsquedas seguras. Ofreciéndote sitios libres de virus, spyware o spam.

Sito web

www.yahoo.com

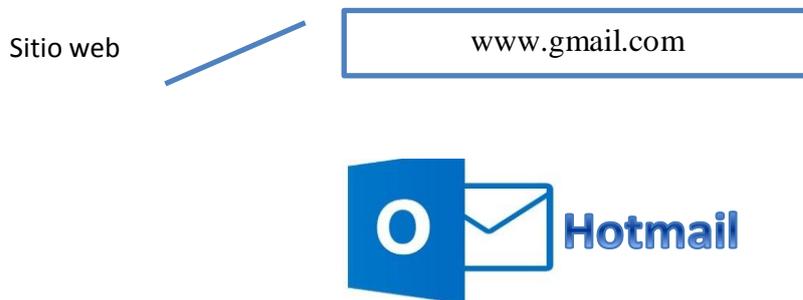
The Gmail logo, featuring a large blue "G" followed by "mail" in a multi-colored font (red, yellow, green, blue). Below it, the text "by Google" is written in a smaller, grey font.

(e-learning, 2014) Gmail es un correo electrónico enfocado en usuarios que desean personalizar su bandeja de entrada a gusto, y que necesitan comunicarse por medio de este

sistema de comunicación que ha venido a revolucionar todo el ámbito de negocios y trabajos, por ello es muy solicitado un correo electrónico en el trabajo propósito para que sirva Gmail.

Gmail además cuenta con potentes herramientas antivirus y de filtrado de spam, para que tu cuenta de correo sea segura y cómoda de usar. Algunos de esos servicios son tan conocidos como YouTube, Google Plus y Hangouts. Pero no solamente están esos, existen otros que son también herramientas muy útiles, la mayoría es completamente gratis, y otras son expandibles por medio de pago como el servicio de Google Drive e igual con el Google Maps, que proporciona todavía más información si pagamos por ello.

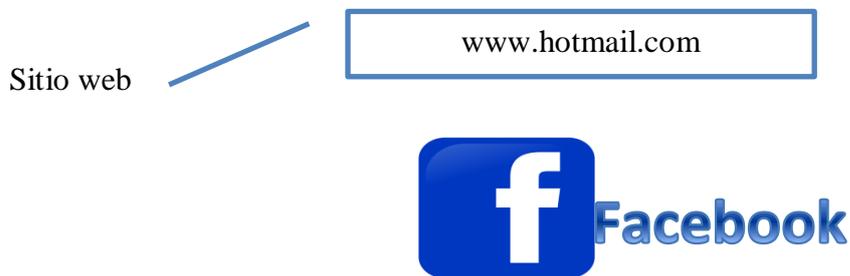
Esas son algunas de las utilidades de para qué sirve Gmail, es uno de los mejores servicios de email y cuenta con un gran soporte, y una de las mejores plataformas completamente personalizable con temas y ajustes para el envío y recepción de correos electrónicos.



(Wikipedia) Permite a los usuarios interactuar de forma directa con el contenido y las funcionalidades dentro de su mensaje de correo electrónico. Por ejemplo, cualquier foto que haya sido adjuntada al correo electrónico puede ser visualizada directamente utilizando la Vista Activa. Además, Outlook.com provee una plataforma que permite agregar y ver contenido y funcionalidades de varios sitios populares, tales como YouTube, Flickr, LinkedIn, e inclusive el Servicio postal de los Estados Unidos.

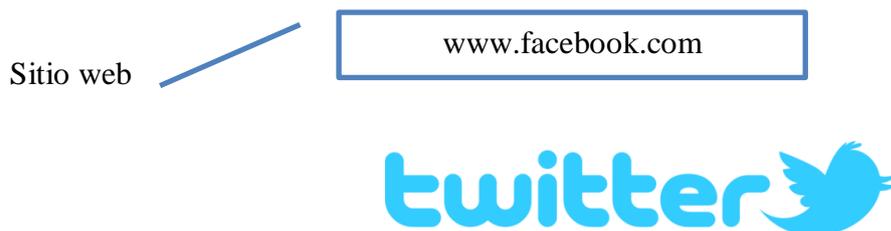
Por ejemplo, los usuarios pueden ver un vídeo de YouTube directamente desde el correo electrónico cuando un reciben un correo con el enlace hacia el vídeo por parte de otro usuario. Otras funcionalidades de la Vista Activa incluyen el seguimiento en tiempo real del

estado de un envío desde el Servicio Postal de los Estados Unidos y realizar actividades de redes sociales como LinkedIn directamente desde el correo.



(IIEMD, 2017) Es una plataforma de red social mediante la cual los usuarios pueden mantenerse en contacto continuo con un grupo de amistades e intercambiar con ellos cualquier tipo de contenido, como por ejemplo fotografías, comentarios y memes; a través de internet; pero el poder de Facebook es tal hoy día que la empresa también es dueña de Instagram y WhatsApp.

Las **innovaciones de Facebook** están fundamentadas en la posibilidad que brinda a los usuarios de mantener una relación cercana con sus amigos y familiares, incluyendo aquellas que viven en otros lugares del mundo y esas que precisamente se han formado a través del internet. No solamente pueden conversar con ellos por medio del chat, sino que **pueden enviarles fotos de eventos importantes.**



(IIEMD, 2017) Es una red social que permite a los usuarios enviar y leer mensajes cortos de 140 caracteres conocidos como tuits. Al registrarse, las personas pueden leer y publicar tuits, mientras que quienes no se registran únicamente pueden leerlos. Se puede acceder a Twitter a través de una interfaz web, de SMS o de una aplicación de dispositivo móvil. La sede principal de Twitter se encuentra en San Francisco y también tiene más de 25 oficinas distribuidas por el mundo.

Como red social, Twitter gira en torno al método de seguidores. Cuando decides seguir a otro usuario, los tuits de esa persona aparecen en orden cronológico inverso en tu página principal de Twitter. Si sigues a 20 personas, verás una variedad de tuits desplazándose hacia abajo: noticias sobre cereales para el desayuno, nuevos enlaces de interés, recomendaciones musicales e incluso reflexiones sobre el futuro de la educación.

Sitio web  www.twitter.com



(Foto Nostra 2017) Whatsapp es una aplicación de chat para teléfonos móviles de última generación, los llamados **smartphones**. Permite el envío de mensajes de texto a través de sus usuarios. Su funcionamiento es idéntico al de los programas de mensajería instantánea para ordenador más comunes. Para poder usar Whatsapp hay que contratar un servicio de internet móvil.

Los mensajes son enviados a través de la red hasta el teléfono de destino. Es por eso que el Whatsapp tiene una relevancia incalculable para el ámbito educativo y ya muchos maestros, profesores y estudiantes en el mundo entero intercambian comunicación, materiales de apoyo, test educativos, imágenes educativas, información de todo tipo de temáticas dentro y fuera de la escuela y les permite estar en constante comunicación tanto con maestros como con compañeros del aula.

Ventajas del uso del Whatsapp en la escuela

- Se puede comunicar en tiempo real varios niños para intercambiar puntos de vista y conversar sobre proyectos, ideas, tareas, trabajos o test

- Se puede compartir videos con información inmediata, grabados por los mismos niños o tomados de la internet u otras redes sociales
- Se pueden compartir en tiempo real cualquier información, texto o temática a través de la herramienta “compartir directo a Facebook, Twitter, Instagram y otros más.
- La interacción ocurre con maestros, compañeros del salón, grupos de trabajo dentro y fuera de la escuela en cualquier horario.
- La información compartida entre los niños y maestros es de interés educativo
- El maestro puede enviar tareas o investigaciones además de test que los niños recibirán
- Fortalecimiento del aprendizaje colaborativo
- Posibilidad por parte del maestro o profesor de evaluar mediante la aplicación



(Jenkins, 2006) **Considera el papel que cumple el PLE:**

Consideramos que el papel del PLE, en su definición como conjunto de estrategias y herramientas consigue aunar dos mundos tradicionalmente separados: como estrategia, aúna lo formal con lo autodidacta, lo institucional con lo no institucional, dado que en ambos casos es la estrategia lo que prima, la estructura, el diseño del itinerario de aprendizaje con los objetivos y metas a conseguir al final del mismo.

Por otra parte, como herramientas, trasciende el ámbito de la estructura, de la institución, para rescatar de los ámbitos informales aquello que era carente de estructura pero que el PLE consigue re-estructurar para nuestro itinerario de aprendizaje. Dentro de la institución, podemos seguir disfrutando de nuestra estructura y planificación, pero ahora transitando fuera de las rutas de los recursos educativos formales para, mediante el PLE –el PLE del estudiante y también el PLE del profesor– pasar a explorar otros territorios del aprendizaje informal y autodidacta.

A este transitar hemos querido llamarle trans-aprendizaje, dado que es un aprendizaje nómada que discurre por distintos formatos, medios, plataformas, niveles de formalidad y rigor, de la misma forma que la navegación trans-media consiste en la “capacidad para seguir el flujo de las historia y la información a través de múltiples modalidades” El trans-aprendizaje, además, tiene que ver con mucho más que con la inclusión de unos recursos de corte informal en el aula: tiene también que ver con el reconocimiento de que el aprendizaje informal también es posible dentro de las instituciones educativas o dentro de los entornos formales. El trans-aprendizaje trata, pues, de la posibilidad de que el aprendizaje se inicie en cualquier entorno (p.ej. un aula) pero que pueda ir transitando hacia una biblioteca,

(Brown, 2008) **Define al PLE en la docencia como:** un encuentro con compañeros, unos juegos (no necesariamente juegos educativos) en línea, la consulta de determinados materiales en el tren y de vuelta al aula. El PLE puede acabar proporcionando los mismos objetivos de aprendizaje pero con mucha mayor libertad, ahora ya fuera de la institución educativa así como de las estructuras que esta fija. Si bien el “temario” puede fijarse exente, su estructura interna no tiene por qué coincidir con el temario del entorno formal –aunque sí lo harán los objetivos de aprendizaje.

Es aquí, en fijar el propio itinerario de aprendizaje, donde el PLE puede desarrollar plenamente su potencial, situando al aprendiz en el centro de su propio entorno personal de aprendizaje y dejándole si no toda, si la mayor parte de la responsabilidad sobre sus opciones de aprendizaje. Este aprendizaje social y en abierto, a caballo de la “Educación Abierta, la Larga Cola y el Aprendizaje 2.0”, permiten no la mal llamada multi-tarea, sino una rápida y eficiente conmutación de entornos y recursos de aprendizaje, siempre a medida del lugar, el momento, las tareas y los objetivos de aprendizaje a corto, medio y largo plazo.

(César Coll, 2008) **Define el Enfoque del autoaprendizaje como:**

El auto aprendizaje tiene un enfoque social ,por lo que el estudiante al buscar formas o recursos para aprender básicamente por su propia cuenta ,buscará relacionar aspectos de vivencias personal ,familiar o social a fin de que lo aprendido lo aplique en el campo práctico

,es decir los conocimientos adquiridos tienen que ser útiles desde un primer momento ,por ejemplo es más fácil aprender un determinado tema cuando en el proceso de enseñanza aprendizaje dicho tema se le vincula con una vivencia real (genera motivación) ,que cuando en el proceso de enseñanza aprendizaje de dicho tema se le vincula con un ” supuesto “ ; el auto aprendizaje tiene un origen más personal , pero con mucha incidencia social ; además el auto aprendizaje involucra el uso de menos recursos económicos.

(MORALES, 2002) **Establece los siguientes Principios del Autoaprendizaje**

Sabiendo que el autoaprendizaje es la educación realizada por si mismo, por la propia voluntad y actividad del individuo. Podemos decir entonces, que, en realidad, toda educación es autoeducación ya que se basa en la propia actividad del alumno. En este sentido decía Pestalozzi que la educación era "la ayuda para la propia ayuda". No hay en efecto educación, si el individuo no está dispuesto a ser educado. Frente a la autoeducación está la heteroeducación que si bien significa la educación de los demás, puede considerarse aquí como la educación impuesta desde fuera, pasiva, sin la participación interna activa del sujeto.

(Lorenardza, 2016) **Propone esta Ventajas para el autoaprendizaje:**

- Fomenta la curiosidad, la investigación y por sobre todo la autodisciplina
- Se aprende a resolver problemas por uno mismo
- Ya que al principio puede comenzar casi como un juego, esto puede ser muy divertido, todo lo contrario a lo que nos pasa en la escuela
- El hecho de no tener que seguir el ritmo de un grupo de personas determinado, nos da la libertad de dedicar más tiempo a lo que realmente nos gusta, nos atrae de alguna forma en particular o nos cuesta más aprender. Y dedicar menos tiempo a lo que nos resulta más fácil o realmente nos interesa poco
- Es más constructivo (Esta ventaja en realidad demanda de un Artículo exclusivo para tratar dicho tema, pero para adelantarte algo puedo decirte que el Autodidacta intercambia entre los papeles de alumno y maestro constantemente)

- No solo permite adquirir o desarrollar una habilidad en concreto sino formar nuestra personalidad.

(Cristina Neimann E, 1993) **Define las siguientes características del autoaprendizaje:**

- **Responsable:** Demuestra compromiso y cumplimiento con sus deberes como aprendiz
- **Centrado en el estudio:** El docente es un facilitador de su aprendizaje
- **Flexible:** Permite que cada uno administre su tiempo y la ejecución de las tareas sin estar sometido a un horario determinado
- **Colaborativo:** Interactúa con otras personas y fomenta el trabajo en equipo
- **Creativo:** Busca solución a problemas relacionados con el aprendizaje
- **Auto-motivador:** La motivación parte de cada uno, no del docente
- **Autodependiente:** No necesita supervisión por parte del docente, se hace responsable de su deber y solo pide una asesoría básica en el tema
- **Desarrolla Capacidades:** Busca y maneja la información, soluciona problemas y trabaja en equipo de forma positiva y dinámica.

(Frias, 2017) **Prioriza estos Tipos de autoaprendizajes:**

Tutelados: Se basan en que tú descubres las cosas, pero un tutor te aconseja que material has de utilizar, te ayuda cuando te atrancas, pero no te da la solución ni te dice que has de hacer, tú eliges el camino y él es tu guía espiritual en el camino del conocimiento, no un *spoiler* del conocimiento.

Puro: Este se basa en tener curiosidad en algún tema y buscarte tú mismo libros y material del tema, para así solventar tus curiosidades.

Receptivo: el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores.

Por descubrimiento: el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.

Memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

Importancia del autoaprendizaje

A continuación se plantea la relevancia del autoaprendizaje para el estudiante en un proceso educativo dentro de la escuela multigrado. El punto de partida consiste en comprender que el proceso de autoaprendizaje por parte de los estudiantes implica la responsabilidad para tomar decisiones sobre que aprender, lo que propicia la formación de personas con un alto grado de autonomía.

En el proceso de enseñanza - aprendizaje en el contexto multigrado, exige el reconocimiento de la diversidad los estudiantes en el aula, lo cual favorece la colaboración entre los alumnos, la ayuda mutua y el desarrollo de procesos autónomos, además exige la organización y planificación del trabajo conjunto y diferenciado. Entonces, el ejercicio de la docencia en el aula multigrado consiste en “atender simultáneamente a los alumnos de diferentes edades, intereses y necesidades sin descuidar el nivel de complejidad que cada grado requiere” (Secretaría de Educación Pública de México, 2012, p.184).

Frente a ello, surge la necesidad del uso de metodologías de autoaprendizaje. Por consiguiente, su importancia radica. La contribución a los alumnos de mayor edad y su trabajo de forma autónoma en diversos temas de estudio.

La facilitación en la organización, planificación y ejecución del trabajo del docente con varios grupos al mismo tiempo. La obtención de mayor espacio y tiempo para trabajo dirigido con los niños más pequeños o con quienes requieran mayor atención. Valores trabajados en el autoaprendizaje Posterior a la importancia del autoaprendizaje, resulta necesario también

considerar los valores que en este proceso se evidencian tanto en el ámbito moral como intelectual del estudiante.

A través del autoaprendizaje, el estudiante adquiere primordialmente el valor o capacidad de autonomía, que lo encamina a un nivel de criticidad mayor frente a lo que debe y como debe aprender. Esto debido a que, como menciona Pérez, "... se alcanza la autonomía cuando la persona llega a ser capaz de pensar por sí misma con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista, en lo moral diferencia lo bueno de lo malo, lo intelectual lo falso de lo verdadero" (Gimeno, Montserrat, 2013, p.1-10).

En el mismo ámbito intelectual, con el desarrollo de la autonomía personal y moral, el estudiante está en capacidad de elegir lo más adecuado, la mejor alternativa. En otras palabras, el estudiante es capaz de tomar decisiones, reflejando así su criterio para no ser gobernado por los demás y su capacidad para gobernarse a sí mismo, lo cual constituye la esencia de este valor (ibíd.). En el desarrollo de este valor, es indispensable que el estudiante interactúe, comparta y compare sus puntos de vista con los de sus compañeros, lo cual implica la práctica otros valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad, la amabilidad y la honestidad en las distintas situaciones y momentos en los que demuestra su capacidad crítica (Perez 17).

Factores que influyen en el autoaprendizaje

En el proceso de enseñanza - aprendizaje, en todos los niveles y centro educativos, a más de las actividades y el modo de enseñanza del docente, existen factores tanto internos como externos que influyen en la construcción de conocimientos del estudiante. Para que el proceso de autoaprendizaje en las escuelas multigrado sea una competencia relevante, debe estar enmarcada por factores externos como: actividades, ambientes y recursos selectos en las que los estudiantes puedan reflexionar constantemente sobre el proceso de aprendizaje que están desarrollando (Boix 18).

Dentro de los factores internos que se consideran para un desarrollo favorable de autoaprendizaje, se encuentran elementos socio afectivos, los mismos que aluden a los sentimientos, el autoestima, el auto concepto y la motivación que en las escuelas multigrado se ven omitidas por el docente al momento del desarrollo el proceso educativo. Se requiere por lo tanto, hacer un estudio detallado de cada uno de estos factores socios afectivos como rasgos característicos de los estudiantes de este sector, y a la vez como elementos que puedan potenciar el autoaprendizaje en los mismos (Crispín, 2011, p.29).

El autoestima

El autoestima hace referencia a cómo el estudiante se autovalora, tomando en cuenta sus características en comparación con otros y el ideal de niño o joven que desea ser. En los centros educativos, los estudiantes forman paulatinamente este factor por las percepciones de sus compañeros y maestros. De ahí la importancia que estos últimos desarrollen actitudes de estima y valoración al estudiante, ya que juegan un papel fundamental en la construcción de dicho factor El valor de lo real y lo ideal son aspectos que aumenta o disminuye el autoestima en el estudiante, es así como “a mayor distancia entre el yo real y el ideal, menor es la autoestima y viceversa” (Lamas, Héctor, 2008 p.120).

Por este motivo, es importante que los estudiantes y el docente de las escuelas multigrado fijen metas realistas, de acuerdo a sus capacidades y destrezas y sobre todo de acuerdo al contexto en cual se encuentran. Así, un estudiante con autoestima alta se acepta, se valora, conoce sus fortalezas y debilidades y de acuerdo a ello puede proyectar y afrontar nuevos desafíos en su proceso escolar. El autoestima está estrechamente relacionado con la autonomía, quien se siente valorado será capaz de actuar de forma independiente y tomar decisiones. (Colca, 2011, p.29).

El autoconcepto

Es el conocimiento de uno mismo, el cual se construye a lo largo de nuestra vida. Según Manchargo (Maldonado, 2013, p.33) el autoconcepto se inicia en los dos primeros años de

vida del niño y constituye una realidad compleja, integrada por múltiples percepciones, sentimientos y valoraciones que el niño tiene de sí mismo, en función de las experiencias personales y sociales. En otras palabras, el autoconcepto implica tener una imagen realista de sí mismo. Para ello, es necesario que conozca cuales son los propios sentimientos, deseos, necesidades y motivaciones, capacidades, cualidades, limitaciones y defectos. Cuando el niño llega a la escuela ya tiene acumulada una amplia gama de conocimientos prácticos aprendidos en su contexto cultural, por lo cual presenta un autoconcepto sólido de sí mismo.

La percepción que tengan los estudiantes de sí mismos como aprendices, está en relación directa con su compromiso en el aprendizaje y su rendimiento académico. Es por esta razón que el desarrollo del autoconcepto en los estudiantes de las escuelas multigrado, permite generar el proceso de autoaprendizaje.

La motivación

La motivación a los alumnos consiste en el intento de proporcionarles situaciones que los induzca a un esfuerzo intencional por aprender algo nuevo y así alcanzar los objetivos previamente establecidos. El propósito de la motivación es despertar en el interés, estimular el deseo por conocer y encaminar los esfuerzos hacia las metas definidas (Andrews, 2014, p.231). La motivación de los estudiantes para la participación activa en el proceso de enseñanza- aprendizaje, se relaciona con las razones o motivos por los cuales los propios estudiantes se involucran en las actividades escolares.

De este modo, según Anaya y Anaya se puede decir que algunos estudiantes pueden mostrarse motivados por realizar un trabajo encomendado por el docente, pero la base de la motivación puede ser diferente. Así mismo estos autores mencionan los tipos de motivación que pueden recibir los estudiantes:

Motivación intrínseca: La motivación intrínseca es aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene capacidad para auto-reforzarse. Así cuando un estudiante

disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca positiva. Las emociones positivas que no están directamente relacionadas con el contenido de la tarea también pueden ejercer una influencia positiva en la motivación intrínseca, como por ejemplo la satisfacción de realizar con éxito una redacción.

Los materiales de autoaprendizaje

El material educativo de autoaprendizaje es un recurso didácticamente preparado, para facilitar a los estudiante la adquisición de un cierto conocimiento o la satisfacción de una determinada necesidad de aprendizaje, de forma autónoma, sin requerir de la intervención permanente del profesor ya que trabaja con materiales contextualizados que desarrollan las habilidades cognitivas del estudiante a través de un proceso de autoaprendizaje.

Los MEDAS deberán cumplir una doble función en el aprendizaje. Por una parte, deberán promover la iniciativa y la experiencia personal a través de actividades de materiales educativos de autoaprendizaje indagación y reflexión que permitan desarrollar su pensamiento autónomo. Por otra parte, deberán brindar la información necesaria y científica que les permita ir construyendo su conocimiento con bases de conceptos verídicos (Kaplun, 2013, p.59).

Un protagonismo representativo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, permite alcanzar el objetivo “aprender a aprender” y que mejor manera de conseguir este principio, por medio de estrategias de autoaprendizaje tales como: proceso de investigación auto asumidos, discusiones en pequeños grupos o estudio compartido con materiales de autoaprendizaje (Kaplún, 2011, p.22).

El autoaprendizaje favorece entre otras competencias derivadas, el desarrollo de la autonomía, la solidaridad, la responsabilidad, la autodisciplina y genera hábitos de estudio, aspectos que resultan importantes más allá de la vida escolar.

(García E. , 2010) Define a los Recursos Educativos Digitales como:

Materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores. A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedia (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil y conexión a Internet.

(Aedo, Ramos, & Romero, 2008) **El criterio de los autores sobre las TIC**

Las TIC ofrecen un nuevo reto al sistema educativo: pasar de un modelo unidireccional de formación, donde por lo general los saberes recaen en el profesor o en su libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información situada en grandes bases de datos tiende a ser compartida entre diversos alumnos. Por otra parte, se rompe la exigencia de que el profesor esté presente en el aula y tenga bajo su responsabilidad a un único grupo de alumnos. El alumno puede interactuar con otros compañeros y profesores que no tienen por qué estar situados en su misma aula. El modelo educativo que se base en recursos requiere de un cambio de paradigma para los educadores. Nuevas y variadas herramientas son una parte central del proceso de aprendizaje, y no sólo un apoyo a la enseñanza tradicional.

(Castells, 200) **Destaca al Internet como:**

El tejido de nuestras vidas en este momento. No es futuro. Es presente. Internet es un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad y, de hecho, a pesar de ser tan reciente, en su forma societal (aunque como sabemos, Internet se construye, más o menos, en los últimos treinta y un años. Sin embargo, esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Esto ha cambiado radicalmente en estos momentos. Para record de la población del planeta, pero esto quiere

decir, ponderando en términos de las sociedades más desarrolladas, que en las sociedades de nuestro contexto las tasas de penetración estarán en torno al 75% u 80%.

Para (Gonzales, 2014) las Herramientas Tecnológicas y Digitales en el aula son:

- El celular, la tablet, la laptop, la pizarra digital, el proyecto multimedia, la robótica, etc
- Internet, Correo electrónico, Páginas Web, Videoconferencias, Chat, Multimedia, Diapositivas, Software educativos, Programas educativos, etc
- Creación de un Blog, Redes Sociales, Uso de mapas digitales, Publicación de fotografías, Publicación de vídeos, Crear y compartir Trabajo online, Boletines electrónicos, Foros electrónicos, Capacitación virtual, Comercio electrónico, Radio y Tv online, Aulas virtuales, etc.

(MALDONADO, 2004) Define al Autoaprendizaje como:

Un aprendizaje logrado por el estudiante en su relación individual o grupal con las TICS como mediadoras, no intencionado por intereses o requerimientos escolares y en conexión directa con los intereses, motivaciones y necesidades del propio alumno. El autoaprendizaje corresponde a lo que los alumnos aprenden a través de las TICS, cuando a partir de sus propios objetivos gestionan el uso del computador. En este sentido, se pueden distinguir dos tipos de aprendizaje distintos: el aprendizaje a través de las tics exigido por la experiencia escolar y el autoaprendizaje a través del computador gestionado por el joven en la escuela y, generalmente, fuera de ella.

Entornos de autoaprendizaje

Los entornos de autoaprendizaje son espacios pedagógicos del aula, especialmente diseñados y preparados, con las condiciones necesarias y básicas para despertar en el estudiante el interés y la motivación por aprender. Es decir, son los escenarios y los medios didácticos, que el estudiante, de acuerdo al nivel de aprendizaje, requiere para elaboración de su conocimiento de una manera autónoma (Montero, 2015.p.36).

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

Revisando documentos relacionados con la importancia del Entorno Personal de Aprendizaje en el desarrollo del autoaprendizaje, se mencionan algunos autores que han indagado sobre el tema en estudio.

(Victoria I. Marín, 2014) En su trabajo se plantea como objetivo el desarrollo del entorno personal de aprendizaje (PLE) de los alumnos, al mismo tiempo que se mejora el aprendizaje de estos. Para ello, se incorpora una estrategia metodológica de integración de entornos de aprendizaje formales e informales. Los participantes de este estudio son alumnos del Grado en Pedagogía de la Universidad de las Islas Baleares (España). Se han valorado los resultados a través de un cuestionario final y entrevistas al alumnado, así como a través del análisis de los mapas del PLE elaborados por ellos.

(Julio Cabero Almenara, 2010) Esta investigación se planteó el siguiente objetivo en cual es reconocer el impacto que tienen las distintas herramientas en la formación del profesorado y tomar conciencia del cambio metodológico necesario que implica incorporar los PLEs en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y los resultados obtenidos permitirán conocer el impacto de determinadas herramientas del Entorno Personal de Aprendizaje para la formación de comunidades virtuales en la capacitación del docente universitario en el ámbito de las TIC.

(Victoria Marín, 2014) Los objetivos de este trabajo son experimentar con metodologías didácticas de integración del EVEA y los PLEs, y analizar la construcción del PLE por parte de los alumnos universitarios, haciendo especial énfasis en la construcción de la red personal de aprendizaje. Para ello se empleó una metodología de diseño y desarrollo, en una asignatura universitaria de los estudios de maestro de Primaria. Los resultados de la experiencia apuntan a que los alumnos construyen sus PLEs y PLNs en base a sus nuevos

conocimientos adquiridos y se produce una adecuada integración metodológica entre esos entornos y el EVEA para el aprendizaje integrado.

(Moncada, 2011) Este trabajo pretende de objetivo apoyar su actividad académica en cualquier modalidad educativa en la cual se desenvuelva: presencial, mixta, a distancia o virtual, integrando las redes sociales, la Web 2.0 y Moodle, para conformar un “Entorno Personal de Aprendizaje”. El cual sirve para la búsqueda, entrega, recepción y producción de materiales, la interacción, comunicación y trabajo colaborativo con el fin de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

(Barrios, 2012) A partir del desarrollo de plantea como objetivo analizar dificultades y beneficios de diseñar, producir y evaluar un Entorno Colaborativo de acuerdo con las ideas que se desprenden de la web 2.0 e incorporación de contenidos, analizar su impacto y tomar conciencia del cambio metodológico necesario.

(Humanante Ramos, 2013) Es así que el presente estudio investiga el uso de las aulas virtuales como herramientas constitutivas de los Entornos Personales de Aprendizaje (Personal Learning Environments - PLE) de los estudiantes, posteriormente se reestructuran los instrumentos aplicados, para luego a través de encuestas online, se obtenga la información; posteriormente se procesa la información con apoyo de técnicas de estadística descriptiva con la herramienta SPSS, de lo que se obtuvo que la incorporación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje como complemento a la docencia universitaria, como también sobre las relaciones y las posibilidades de integración entre los PLEs y los LMS y sobre temas más recientes como aprendizaje móvil y PLE móviles.

(Tello Díaz-Maroto, de Miguel Barcala, & López Carrillo, 2012) El objetivo de esta ponencia es analizar aquellos aspectos importantes a evaluar a la hora de seleccionar una buena plataforma de formación on-line. Para ello, se hace hincapié en la importancia de Internet para la formación a distancia, se enfatiza la enseñanza y evaluación por competencias y se analizan los aspectos a tener en cuenta en una plataforma. Si deseamos tener enseñanza

de calidad a través de plataformas de tele aprendizaje debemos evaluar la funcionalidad, los aspectos técnicos y estéticos y los aspectos pedagógicos de las plataformas utilizadas.

(Iasci, 2015) El objeto de estudio, expandir el aprendizaje, promover la autonomía con el uso de recursos web 2.0 y herramientas digitales que permitan planificar, buscar las herramientas adecuadas, crear contenido y compartirlo a través del web social, entre los resultados más destacables están una mayor socialización del grupo, la creación de una red personal de aprendizaje y la adquisición de la competencia digital.

(Cuban, 2003) A partir de un estudio de casos de seis ejemplos de buenas prácticas, el informe concluye que los nuevos entornos de aprendizaje no dependen tanto del uso de las TIC en sí, sino más bien de la reorganización de la situación de aprendizaje y de la capacidad del profesor para utilizar la tecnología como soporte de los objetivos orientados a transformar las actividades de enseñanza tradicionales. El cambio resultante estaba relacionado de forma mucho más directa con el estilo de gestión, la actitud y la formación del profesorado, los enfoques pedagógicos y los nuevos estilos de aprendizaje.

(Teodoro Palomares Casado, 2007) Este estudio tiene como objetivo analizar la opinión de los alumnos de diferentes licenciaturas sobre la utilidad didáctica de las tecnologías de la información y comunicación (TICs) en la universidad. Se utilizaron páginas web y el correo electrónico para facilitar diferentes herramientas educativas (guiones docentes, artículos, páginas web, trabajos prácticos y bibliografía). Teniendo como resultado la independencia que la utilización de las TICs mejora la comunicación alumno – profesor, e incrementa la motivación y la participación activa del estudiante.

(Julio Cabero Almenara V. M., 2011) Este artículo muestra el entorno personal de aprendizaje creado para la formación tecnológica de los docentes universitarios que la implantación del espacio europeo de educación superior demanda, como resultado inicial del proyecto de investigación denominado Diseño, producción y evaluación de un entorno de aprendizaje 2.0 para la capacitación del profesorado universitario en la utilización educativa

de las Tecnologías de la Información y Comunicación” (Dipro 2.0-EDU2009-08893), concedido por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

(Fernández M. A., 2016) La PLE Conference, es una conferencia dedicada al Entorno Personal de Aprendizaje (PLE), cuyo análisis estadístico mediante el uso de la Bibliometría, sirve para evaluar la actividad científica desempeñada en relación al PLE. Con motivo de ello, la presente investigación constituye un estudio bibliométrico de la PLE Conference que tiene por objetivo primordial describir la contribución que ha realizado la PLE Conference a la literatura científica sobre el PLE, considerando para ello la producción científica generada y su consumo.

En el transcurso, se ha seguido una metodología sistemática empleando indicadores bibliométricos, que ha permitido establecer conclusiones sobre el impacto y trascendencia de la PLE Conference y aportar información valiosa para optimizar la conferencia y descubrir la evolución del concepto PLE.

(Manuel Gil Mediavilla, 2016) Los avances en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en contextos educativos nos sitúan ante docentes y estudiantes que enseñan, aprenden y colaboran utilizando sus Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). En este contexto, se demandan principios éticos que orienten los procesos docentes e investigadores. Este trabajo pretende identificar esos principios y concretar medidas para su consideración, respetando así valores fundamentales como la privacidad, la igualdad y la colaboración, y los llamados derechos humanos de cuarta generación.

El método seguido se ha basado en la revisión de las aportaciones de expertos y su aplicación en un proceso de investigación-acción, con seguimiento on-line, sobre la utilización de los PLE para la mejora de las competencias digital y lingüística en un centro educativo italiano. Se concluye con unas recomendaciones sobre las prácticas éticas a seguir al inicio, en el desarrollo y en la comunicación de los resultados de investigación.

(Santos Urbina Ramírez, 2013) El objetivo principal del presente trabajo ha sido elaborar una comparativa entre diferentes páginas de inicio, como herramientas configuradoras del PLE. Para ello, se describe las posibilidades de las herramientas analizadas, destacando sus fortalezas y debilidades.

La finalidad última es ofrecer al lector algunas ideas clave que le orienten en su elección. Asimismo se pone de manifiesto la importancia de la actualización del profesorado universitario en materia de TIC, así como de las iniciativas institucionales para facilitar la integración de los LMS con los entornos personales y sociales.

(Almenara, 2013) Las “Comunidades Virtuales” (CV) y los “Entornos Personales de Aprendizaje” (PLE, Personal Learning Environments), productos de la web 2.0, la computación en nubes y los “social media”, están impactando en el terreno educativo y están llevando a los estudiantes a desempeñar un papel más activo en el proceso de aprendizaje, y a integrar en su formación no solo los contextos formales, sino también los informales y no formales. Ahora bien, debemos ser conscientes de que el control del alumno sobre la tecnología no implica su control sobre su proceso de enseñanza-aprendizaje y experiencia de aprendizaje.

Y para ello la autorregulación del aprendizaje, es decir, la aplicación de estrategias de aprendizaje, su autoevaluación y adoptar medidas correctivas en las CV y en los PLE, llevará al estudiante a adoptar una posición más activa, participativa y crítica en las mismas, lo que repercutirá en la creación de entornos mediados para la significación del aprendizaje.

(ADELL, y otros, 2013) Los PLE están por las nubes, una reflexión del alumnado de Primaria sobre su propio aprendizaje; este trabajo empezó en septiembre de 2010 con un grupo de estudiantes de 10 años para enfrentar el reto de aprender en el caos contrayente un blog personal como su cuaderno de apuntes digitales PLE en el aula, historia sobre tutorías de secundaria por J. García (Agora Portals International School). El objetivo era hacer que los estudiantes reflexionaran sobre su aprendizaje y ayudar a desarrollar el pensamiento crítico

durante el año académico 2011-2012; el PLE de los estudiantes era en una página web a través de WIX, pero solo el 40% de estudiantes logró culminar el PLE uno de los factores de este porcentaje es porque las actividades no tenían nota

(Montenegro otros, 2013) Una experiencia en la Universidad por Fernando Trujillo Sáez de la Universidad de Granada. Empezó en el año académico 2009-2010 con los maestros de educación infantil y de educación primaria en la materia de Idioma extranjero y su didáctica y, para que se vaya creando el PLE se vio desde dos perspectivas una como estudiantes otra como docentes viendo la educación tradicional.

PLE en la formación continua del Profesorado por David Álvarez, Juan Sánchez y Francisco Fernández del IES Villavieja y Nevada en este proyecto consistía en los cursos de 2011-2012 y 2012-2013 ofertas de cursos no presenciales donde se incluyan los PLE y su rol en las aulas de desarrollo profesional de los docentes, con orientaciones desde un grupo de Facebook donde al final el 100 % de encuestados dieron valores positivos (ADELL, y otros, 2013).

En Diseño, Producción y Evaluación en un Entorno de Aprendizaje 2.0 para la capacitación del profesorado universitario en la utilización educativa de las Tecnologías de la Información y Comunicación, es el proyecto Llorente Cejudo y María del Carmen de la Universidad de Sevilla. A pesar de estar en versión beta, las experiencias que describió han logrado un modelo propio, original y relevante para la formación de profesores universitarios (Formación de Docentes bajo Entornos Personales de Aprendizaje, 2011, p.67).

Un proyecto denominado Nuevas Visiones de los Entornos Personales de Aprendizaje: Los PLE realizado por Miz G. Vanesa de la Universidad de Granada, donde principalmente habla de varios trabajos europeos como el Movinter para orientar mejor el PLE de las personas y cada uno vaya reflexionando en el espacio virtual con las herramientas que usan y usarán.

Los autores Javier de la Cruz y Diego Sobrino de la Universidad de Salamanca, en torno al PLE, Universidad y problemas para convivir entre estas partes aseverando algunos conceptos para los perfiles de docentes y modos de convivencia, esto fue realizado en el 2013.

Un investigación realizada por Denis Gillet y Effie L-C de la Escuela Politécnica Federal de Lausana y la Universidad de Leicester sobre los PLE en la Educación superior en Ingenierías a nivel global, en el trabajo hablan sobre grasp integrando algunos recursos sociales; terminan concluyendo que el cambio del paradigma educativo para convivir con los PLEs es inminente y necesitan nuevas estructuras desde su raíz porque dado el prototipo arroja grandes resultados para estudiantes de ingeniería (Irene Aguilar Juárez, 2013, p.80)

Un formidable trabajo realizado por universidades de tres países Guatemala, Reino Unido y Alemania de los servicios en la nube en los PLE denominado ROLEenabled (Cloud Services within ROLE-enabled Personal Learning environment), en el trabajo se describe desde el proceso de ingeniería para crear los widgets hasta la ejecución de App en los recursos de computación en la nube (Cloud Services within a ROLE-enabled Personal Learning Environment, 2012).

Para varios autores la evaluación es sencilla, visitar los sitios expuesto aquí, revisar su continuidad y actualización porque el enfoque del PLE es para el aprendizaje de toda la vida. En la parte de resultados se evidencia las actividades registradas durante el tiempo que duró la invitación a estudiantes para convivir con Entornos Personales de Aprendizaje.

Para quienes se interesen en evaluar la calidad de PLE que usan los estudiantes de secundaria no sería procedente; por una parte porque todos hemos tenido un PLE con o sin nuestro conocimiento y como la persona se organice, por otra parte aquellos que están iniciando su vida digital y todavía necesitan pulir, para esto, tal vez no necesiten al profesor, ellos lo podrán hacer de acuerdo a su necesidad en cualquier escala de tiempo.

2.1.2.2. Categorías de análisis

VARIABLES	
Independiente: Entorno Personal de Aprendizaje	Dependiente: Autoaprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Herramientas tecnológicas.• Funciones de SymbalooEdu.• Espacios individuales.	<ul style="list-style-type: none">• Enfoque social.• Proceso de enseñanza- aprendizaje.• Estrategias metodológicas.

2.1.3. Postura teórica

En este apartado se realiza un análisis desde la perspectiva de varios autores: Cabero (2011) Enfoca los PLE como un “cambio de metodología educativa que promueve el autoaprendizaje por medio de la utilización de recursos Web”

Jordi Adell (2011) Define al PLE como un enfoque pedagógico con unas enormes implicaciones en los procesos de aprendizaje y con una base tecnológica evidente.

Linda Castañeda y Jordi Adell (2013) definen un PLE como "el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender".

Urdaneta, Fernández, Izquierdo & Pérez (2015) expresan que el concepto de PLE como un referente importante en la Tecnología Educativa y se puede relacionar a toda una

corriente de modelos e ideas que hacen referencia a procesos de aprendizajes centrados en el alumno.

Atwell (2010) quien señala que un PLE se conforma alrededor de aquellas herramientas que permiten tres procesos cognitivos básicos: leer, reflexionar y compartir, es decir, dónde acceder a la información, donde modificar la información y donde relacionarse con otros.

La síntesis presentada anteriormente ofrece un escenario de fondo para evidenciar la diversidad de definiciones y concepciones revisión s sobre el concepto de “PLE” se tiene sin contar las que escapan de esta revisión demográfica.

Lo importante en este momento es focalizar la atención en los seis puntos de distinción que tienen en común las definiciones presentadas a) cambio de metodología educativa, b) enfoque pedagógico, c) conjunto de herramientas, d) procesos de aprendizajes centrados en el alumno, e) prácticas educativas habituales, personales y colectivas, f) procesos cognitivos básicos.

Entonces desde el análisis anteriormente desarrollado en esta investigación entiendo que el PLE permite asumir una recopilación de herramientas establecidas con el propósito de que puedan ser utilizadas en procesos cognitivos como: leer, reflexionar y compartir, es decir, dónde accedan a la información y se relacionen con otros para de esta manera puedan desarrollar su autoaprendizaje.

2.2. HIPÓTESIS

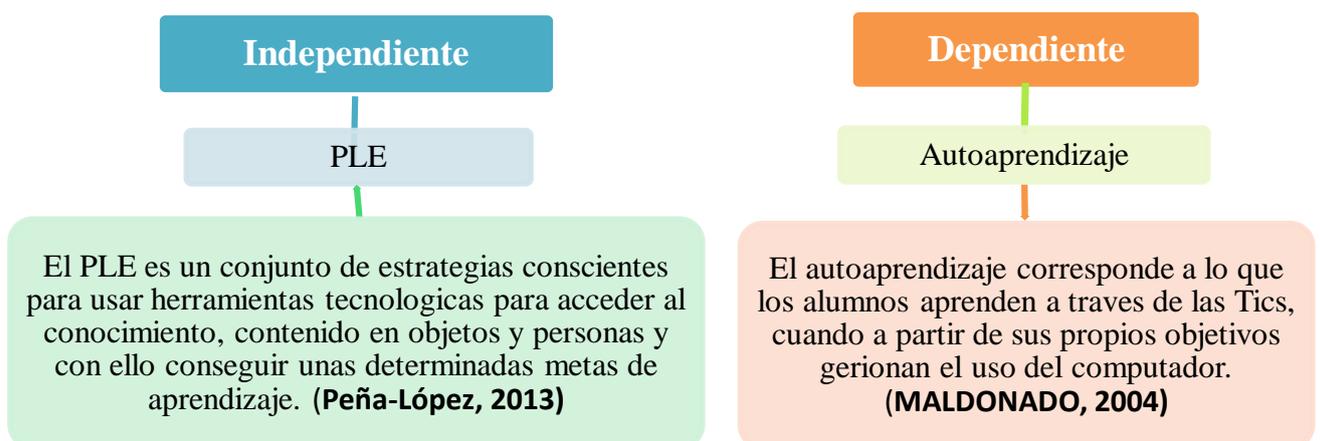
2.2.1. Hipótesis general

La creación de un PLE incidirá positivamente en el auto-aprendizaje de los estudiantes de 10^{mo} año de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

2.2.2. Subhipótesis o derivadas

- El conocimiento de las herramientas tecnológicas que construyen el PLE ayudará al autoaprendizaje de los estudiantes.
- Con la motivación del uso de las herramientas tecnológicas mejorará el autoaprendizaje de los estudiantes.
- Si se sugiere la aplicación del PLE como estrategia innovadora se incitará al desarrollo del autoaprendizaje en los estudiantes.

2.2.3. Variables



cuadro 1 Variables

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Las encuestas para su desarrollo se hicieron con un cuestionario de 10 preguntas. Fueron preguntas cerradas, para el análisis de los resultados, se tabulo cada una de las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes, luego se utilizó Excel para la gráfica estadística de los resultados.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Se procedió el análisis de cada grupo de encuestas.

Estudiantes

Docentes

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CLEMENTE BAQUERIZO”

3.- ¿Cuántas horas al día pasas conectado a la red en cualquier dispositivo?

CUADRO 1

Horas	Frecuencia	Porcentaje
2	5	6%
4	67	74%
8	18	20%
TOTAL	90	100%

cuadro 2

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 1 CONECTADO A LA RED

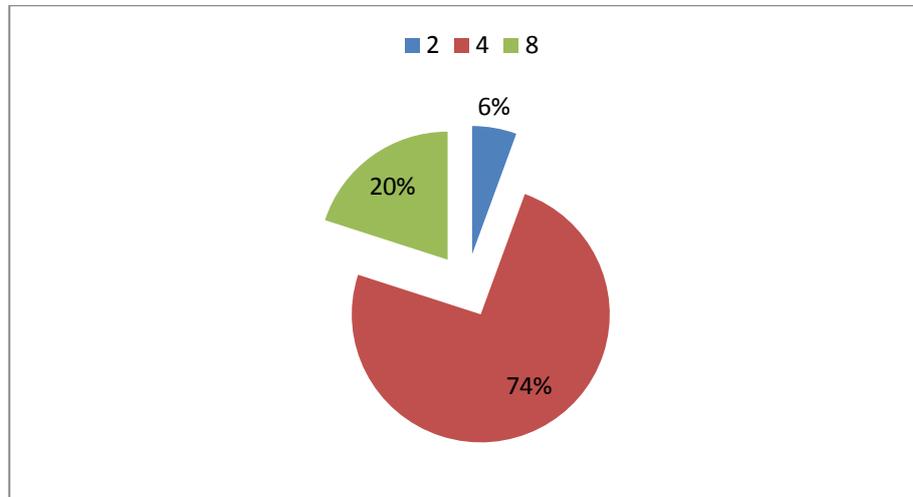


Gráfico 2

ANÁLISIS: Se indica en este gráfico que el 74% de estudiantes están 8 horas conectados a la red, el 20% pasa cuatro horas mientras que el 6% solo pasa 2 horas conectado.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a lo interpretado en el gráfico se puede constatar que la mayoría de los estudiantes dedican buen tiempo a la red lo cual facilita la creación del Entorno Personal de Aprendizaje dado que es necesario tener internet para utilizar las herramientas tecnológicas las mismas que favorecerán del desarrollo del autoaprendizaje.

6.- ¿Qué sueles hacer cuando estás conectado?

CUADRO 2

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Redes sociales	59	66%
Ver películas/vídeos	6	7%
Leer periódicos, revistas, etc.	0	0%
Estar en contacto con mis amigos a través de WhatsApp,	16	18%

Line, Telegram, etc.		
Leer y responder correos electrónicos	0	0%
Buscar información	9	10%
TOTAL	90	100%

cuadro 3

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.
 Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 3 CONECTADO

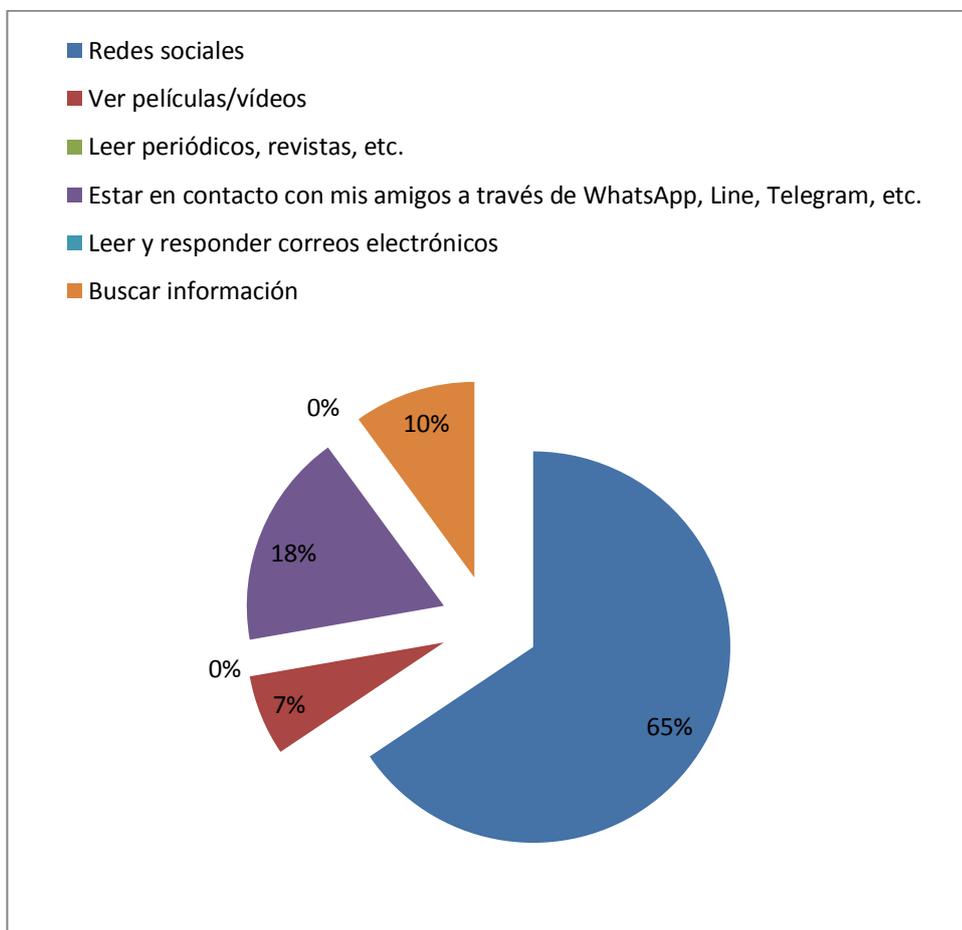


Grafico 4

ANALISIS: Un 7% de la población encuestada expresa que utiliza la red para ver películas y el 10% usa el telegram, mientras que el 65% restante pasa conectado en las redes sociales.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que la mayoría de los estudiantes utilizan las redes sociales cuando están conectado al internet, desconociendo el sin número de herramientas tecnológicas que son útiles para desarrollo del autoaprendizaje.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CLEMENTE BAQUERIZO”

1. ¿Con qué frecuencia hace uso de estos medios para apoyar su labor docente?

CUADRO 3

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	63%
Rara vez	2	25%
Siempre	1	13%
TOTAL	8	100%

cuadro 4

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.
Elaborado por: Martínez Ocampo Lipy Angeline

GRAFICO 5 LABOR DOCENTE

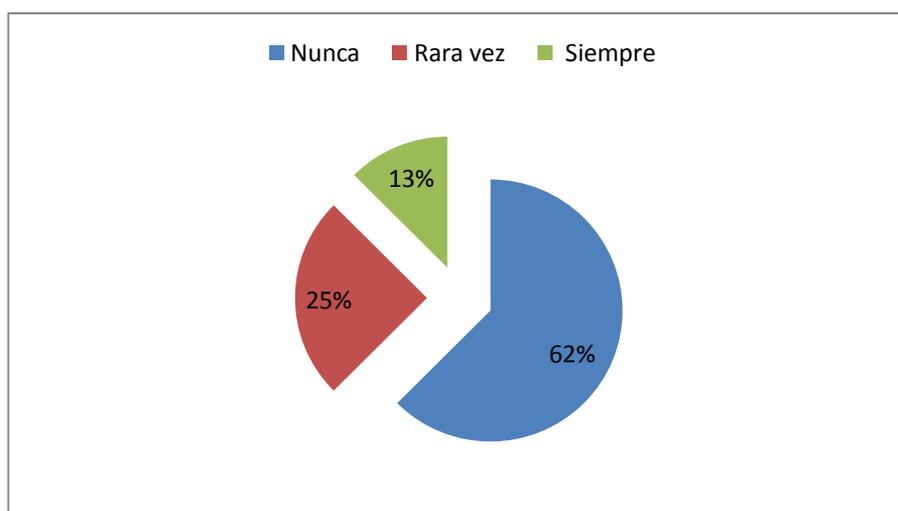


Grafico 6

ANÁLISIS: Un 62% de los docentes encuestados no utilizan en sus clases los medios tecnológicos, el 25% los hace a veces y mientras que el 13% restante siempre lo usa.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que la mayoría de los docentes no usa los medios tecnológicos en sus clases, razón por la cual los estudiantes desconocen la importancia de tener un Entorno Personal de Aprendizaje y la utilidad que brinda cada herramienta tecnológica.

¿Qué herramientas tecnológías utiliza para comunicarse con sus alumnos?

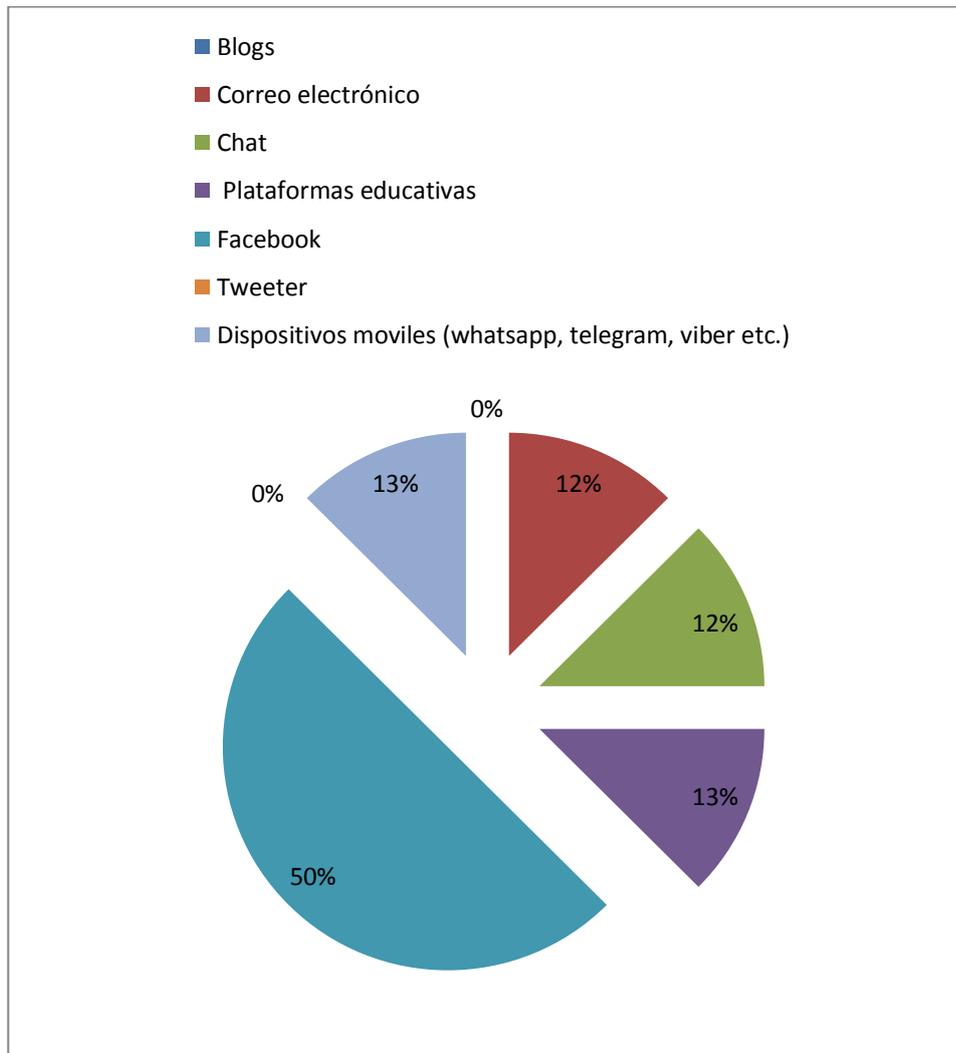
CUADRO 4

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Blogs	0	0%
Correo electrónico	1	12%
Chat	1	12%
Plataformas educativas	1	13%
Facebook	4	50%
Tweeter	0	0%
Dispositivos móviles (whatsapp, telegram, viber etc.)	1	13%
TOTAL	8	100%

cuadro 5

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.
Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline.

Grafico 7 COMUNICACIÓN



ANALISIS: Un 50% de la población encuestada expresa que usa una red social, el 12% se comunica a través de correos electrónicos y chat, 13% usa dispositivos móviles y plataformas.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los docentes si utilizan herramientas tecnológicas para comunicarse con los estudiantes pero estos desconocen las ventajas que nos brindan para desarrollar el autoaprendizaje de los mismo.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas

- Los estudiantes no cuenta con un Entorno Personal del Aprendizaje (PLE) para sus actividades autónomas.
- Los docentes no le dan importancia a las herramientas tecnológicas en sus actividades educativas.
- No existe control por parte de las autoridades del plantel en las clases que dictan los docentes y el tipo de recursos que utilizan para las mismas.

3.2.2 General

Se pudo evidenciar que los docentes desconocen la importancia que tienen crear un PLE y que a través del mismo se puede desarrollar el autoaprendizaje de los estudiantes gracias a las herramientas tecnológicas que emplearan en el mismo.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

- Establecer que los docentes deben renovar e idear sus clases para que los estudiantes puedan realizar sus actividades autónomas utilizando su propio PLE como ayuda.

- Se recomienda que los docentes utilicen las herramientas tecnológicas en las actividades educativas.
- Que las autoridades de la institución educativa realicen un seguimiento a los docentes cuando estén impartiendo sus clases y de los recursos que utilizan.

3.3.2 General

Se espera que los estudiantes utilicen el Entorno Personal de Aprendizaje en sus actividades educativas puesto que el mismo ayuda a desarrollar el autoaprendizaje por el beneficio que brindan las herramientas tecnológicas.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

Manual de SymbalooEdu para crear un Entorno Personal de Aprendizaje y desarrollar el autoaprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la Ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.1.2. Alcance de la alternativa

El objetivo de esta propuesta es dar un manual de SymbalooEdu para crear un Entorno Personal de aprendizaje el mismo que será el pilar esencial en el desarrollo del autoaprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” ya que los mismo mantienen un desconocimiento el manejo de herramientas tecnológicas lo que conlleva a que muestren desinterés en las actividades autónomas.

Para ello se propone un entorno donde cada estudiante diseñara su propio PLE sin la necesidad de programas informáticos concretos, es decir, el entorno será desarrollado bajo una arquitectura de software libre. Bajo estas circunstancias, el interés se centra en que los estudiantes puedan incorporar en sus actividades educativas deferentes elementos que fomenten su autoaprendizaje. Dicho entorno se potenciara con la inclusión de herramientas sociales, tecnológicas móviles, contenidos de las asignaturas y otros.

Se busca desarrollar un espacio donde los estuantes puedan generar nuevas ideas, aumente el respeto por la diversidad, promueva habilidades de lectura y la comunicación oral y escrita e incite al desarrollo de habilidades sociales para que se fomenten el autoaprendizaje.

Una vez diseñado el manual de SymbalooEdu se estará en condición de implementarlo, probar su uso y eficiencia.

4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA

4.1.3.1. Antecedentes

La Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” en los actuales momentos no se está utilizando la tecnología en actividades educativas ya que los docente ven este cambio como algo poco pedagógico por piensa que en vez de mejorar el autoaprendizaje de los estudiantes es decir sus actividades autónomas enviadas a casa sería una pérdida de tiempo porque ellos no se dedicarían a sus tareas sino a las redes social entre otras.

Sin tener en cuenta que el computador se está convirtiendo en un elemento del día a día del ecosistema educativo, tan común como una revista por esta razón las investigaciones en entornos personales de aprendizaje parte de las investigaciones en el CETIS

(Bransford, 1999) Sugiere que “aprender en el panorama en el que uno está requiere una red de conexiones que enlazan la propia con un espacio más grande”, la idea de PLE que hace concreta esta declaración.

Cada individuo posee su propia red de aprendizaje en las instituciones educativas, los amigos, las bibliotecas o el internet. Para esto se debe aprender a vivir en un ambiente donde el aprendizaje vaya de la mano con los recursos tecnológicos de que se dispone, de cómo usarlos en dirección de sus actividades de manera productiva y divertida para salir del tradicionalismo la tecnología nos brinda múltiples recursos entre uno de ellos esta lo fácil que es obtener un título online por esta razón la idea de crear un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje).

Crear un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje) representa un alejamiento del modelo en el que el estudiante es un consumidor de la información por medio de canales independientes, tales como la biblioteca, libros de texto, para ir a un modelo donde los estudiantes establecen conexiones en un abanico cada vez mayor de recursos que ellos mismos seleccionan y organiza.

4.1.3.2. Justificación

Esta propuesta pretende ofrecer una amplia variedad de herramientas tecnológicas que brinda la internet para buscar, editar y compartir el conocimiento ya sea de manear individual o colaborativa, el mismo que cubrirá las necesidades personales del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la ciudad de Babahoyo

Este manual muestra paso a paso de cómo crear y manejar el mismo el que tendrá una colección visual de bloques con herramientas tecnológicas que serán configuradas y organizadas según las necesidades del autoaprendizaje de cada estudiante.

El PLE ayuda al estudiante en la realización de tareas escolares brindando un auge de fuentes de información a las que puede acceder gratuitamente, reproducirla y retroalimentarla bajo las condiciones estipuladas por el autor o autores.

4.2.2. OBJETIVOS

4.2.2.1. General

Utilizar el manual de SymbalooEdu para crear un Entorno Personal de Aprendizaje y desarrollar el autoaprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.2.2.2. Específicos

- Organizar las herramientas tecnológicas para que se les facilite a los estudiantes la creación de su propio PLE el cual servirá para el desarrollo del autoaprendizaje.
- Estructurar el manual para que facilite a los estudiantes el manejo de las herramientas tecnológicas.
- Entregar un manual a los estudiantes y docentes con el fin de que lo utilicen para sus actividades educativas.

4.3.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.3.1. Título

Manual de SymbalooEdu para crear un Entorno Personal de Aprendizaje y desarrollar el autoaprendizaje en los estudiantes de 10^{mo} año de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

Manual de



symbalooEDU



SymbalooEDU

Symbaloo es un escritorio online, es decir, un escritorio al que podemos tener acceso desde cualquier ordenador, teléfono móvil o tableta con conexión a internet, sin necesidad de instalar nada, con solo acceder a la web de Symbaloo. Es muy útil para tener organizadas todas las páginas web o URLs que nos interesen en un tablero o webmix, de manera muy visual y atractiva. También sirve para seguir las novedades de las páginas web que queramos, mediante RSS.

Una función, muy importante hoy en día, es la de compartir conocimiento, pues bien, con Symbaloo podemos compartir nuestros webmixes con las personas que queramos, o con el público en general; y al revés: nosotros podemos buscar y acceder a webmixes que otras personas han querido compartir. Dicho esto, enseguida se vislumbran los usos educativos de esta herramienta; estos son los que yo me planteo:

- ✚ Los alumnos y profesores pueden usar symbaloo para “curar” contenidos, es decir, “guardar” todas las páginas o URLs que les interesen, pudiendo organizarlas por temáticas en cada pestaña.
- ✚ Los profesores pueden compartir un webmix con sus alumnos, en el que estén los enlaces a tareas y recursos para un trabajo concreto a realizar. Los mismos pueden encargar a los alumnos hacer un webmix de recursos sobre un tema o para un trabajo, para que luego se lo presenten; y también pueden encargarles que lo compartan públicamente en la galería, prestando así un servicio a los demás.

Los alumnos o profesores pueden usar la galería de webmixes públicos para encontrar o “curar” contenidos o recursos.

Los profesores podrían usar Symbaloo para hacer un webmix con los enlaces a cada portfolio del alumno (u hoja de calificaciones, o de asistencia, etc), con la foto de cada alumno como icono.

Utilidades Didácticas

- ✚ Establecer una página de inicio común para todos los ordenadores de un mismo colegio, pudiendo acceder también desde casa.
- ✚ Tener organizados todos los enlaces de las herramientas educativas usadas por cada aula ahorrando así en el tiempo destinado a la búsqueda.
- ✚ Guardar marcadores que le hayan sido de ayuda en la realización de tareas escolares al igual que organizar su Escritorio Symbaloo por asignaturas.

Glosario

Registro: Para comenzar debemos crearnos una cuenta. Hacemos click en ‘Registrarse’ y rellenamos el formulario con nuestros datos.

Webmixes: Un Webmix es un conjunto de bloques. Cada bloque es un enlace a una app, widget o página web. En la parte superior izquierda hacemos click en el menú desplegable y seleccionamos ‘Añadir un Webmix’.

Añadir un Webmix vacío: Si seleccionamos esta opción, empezaremos a crear un Webmix desde cero. La nueva pantalla principal que aparece será nuestro Escritorio Symbaloo, aquí añadiremos un nuevo acceso directo. Hacemos click en cualquiera de los bloques vacíos de

nuestra pantalla y a continuación nos dará varias opciones: la primera es ‘Crear un Bloque’ donde personalizaremos nosotros mismos todos los datos del enlace que queremos guardar.

La segunda es ‘Buscar bloque en la Galería’. En la Galería se encuentran todos los Webmixes y bloques creados por otros usuarios y son públicos. Los bloques más famosos ya estarán creados y no será necesario hacerlo nosotros, simplemente habrá que buscarlos, seleccionarlos y aparecerán en nuestro escritorio Symbaloo.

Buscar un Webmix en la Galería: En este caso pasa lo mismo que en el paso anterior con los bloques. Se puede buscar en la galería directamente un Webmix de un tema específico como por ejemplo ‘Noticias’ o ‘Redes Sociales’ y añadirlo a nuestra cuenta.

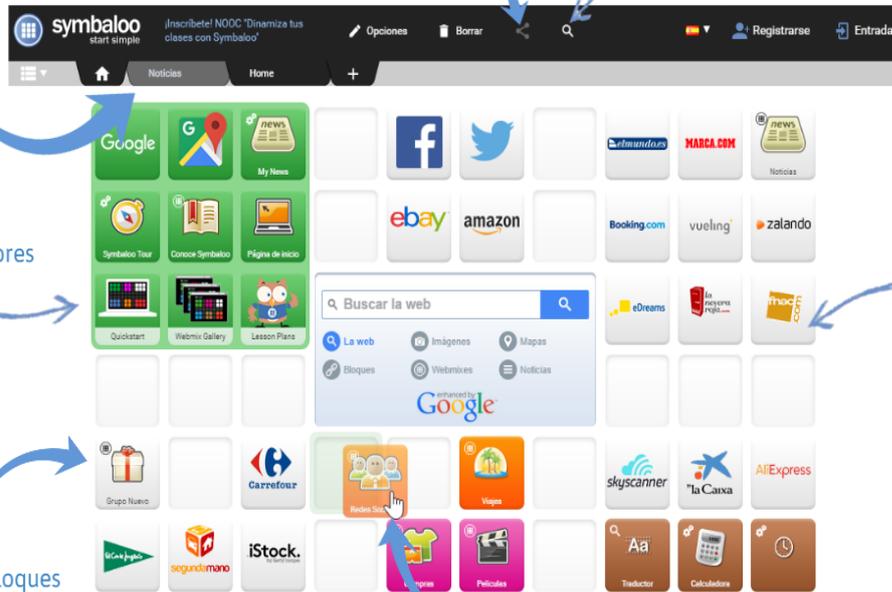
Compartir: Una vez tenemos nuestro Webmix creado si hacemos click en el botón superior ‘compartir’ nos dará dos posibilidades ‘público’ y ‘privado’. La diferencia está que si elegimos ‘público’ nuestra creación será agregada a la galería para que otros usuarios puedan usarlo.

Conoce Symbaloo

Utiliza una pestaña distinta para cada tema

Comparte tus webmixes

Busca y añade tus páginas web favoritas



Añade tus marcadores según el tema de tus bloques

Haz click en un bloque y navega por la web

Crea grupos que contengan varios bloques de un mismo tema

Desliza los bloques a una casilla diferente



SYMBALOO

Para tu comodidad

1. Crea una cuenta

(¡Es fácil y gratis!)

- Sólo se requiere email y contraseña
- No vuelvas a perder tus favoritos
- Utiliza tus ajustes en cualquier dispositivo, momento y lugar



REGISTRATE AQUÍ

2. Symbaloo como página de inicio

(¡Y comienza rápido con tus favoritos!)



✓ Instala directamente symbaloo

1. CREA

Aprende cómo crear tu Symbaloo Personal

1. Añade un bloque

¿Quieres añadir un bloque nuevo a tu webmix? Selecciona "Bloques" en la parte azul de la casilla de búsqueda. Escribe el nombre de la web o empresa en la casilla de búsqueda.

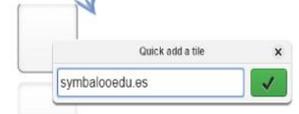


Añade un bloque que no se encuentre en Symbaloo

Haz click con el botón izquierdo en un bloque vacío y te aparecerá un desplegable con distintas opciones para crear y personalizar tu nuevo bloque (ver siguiente pág.)



También puedes escribir directamente la url haciendo click con el botón derecho en un bloque vacío



Marca-páginas de Symbaloo

Descarga e instala esta extensión en tu navegador para que al visitar una página puedas añadirla directamente como un bloque

Puedes ponerle un nombre, color e icono



Con este botón puedes añadir inmediatamente el sitio web que estás visitando a tu Symbaloo



Consíguelo aquí

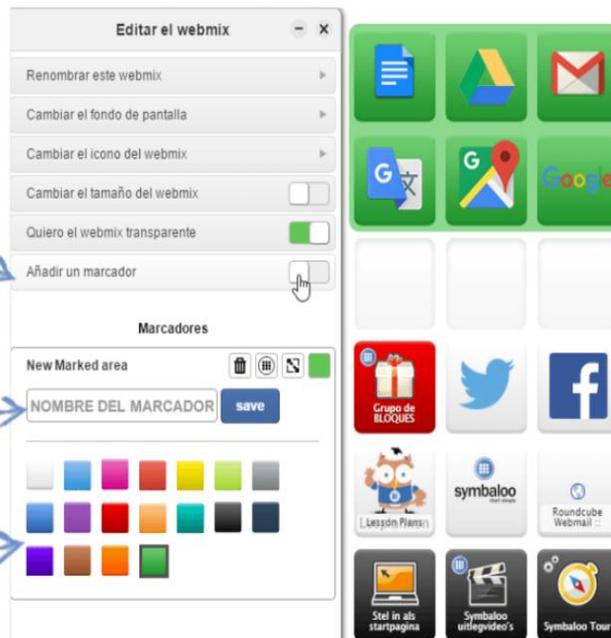


2. Añade marcadores de distintos colores

1 Activa la casilla de Añadir un marcador

2 Dale un nombre a tu marcador

3 Elige el color de tu marcador

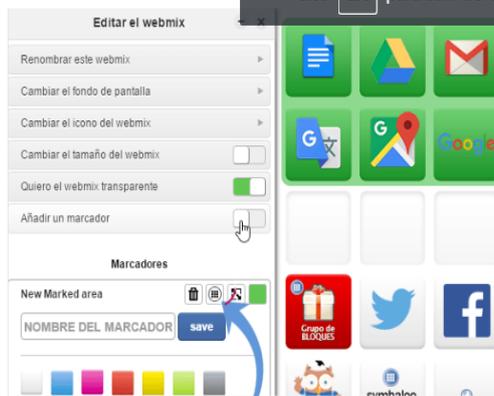


- Puedes añadir marcadores de distintos colores
- Elige los bloques que quieras tener con el mismo color de fondo
- También puedes asignar un nombre al marcador. Así identificarás mejor los bloques que pertenezcan a la misma temática.

Genialy

3. Crea grupos con los bloques que elijas

Pulsa **Esc** para salir del modo de pantalla completa



Así queda al pulsar la pestaña

Una vez que tengas el marcador, pulsa en esta pestaña para reducirlo a un solo bloque

Si quieres desagruparlo, simplemente tienes que ponerte encima del bloque de grupo y hacer click con el botón derecho en "Desagrupar"



Al pulsar en el bloque de grupo te aparecerán todos los enlaces

Genialy

4. Añadir un webmix

Para crear un webmix nuevo, haz click en "+"



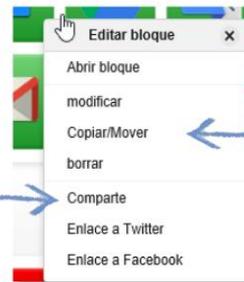
Añadir un webmix

También puedes dirigirte a la pestaña de la esquina superior izquierda y pulsas en "Añadir un webmix"



5. Modifica tu webmix

¿Quiéres editar un bloque, moverlo o copiarlo a otro webmix, o hacer otros cambios? Haz click con el botón derecho encima de un bloque



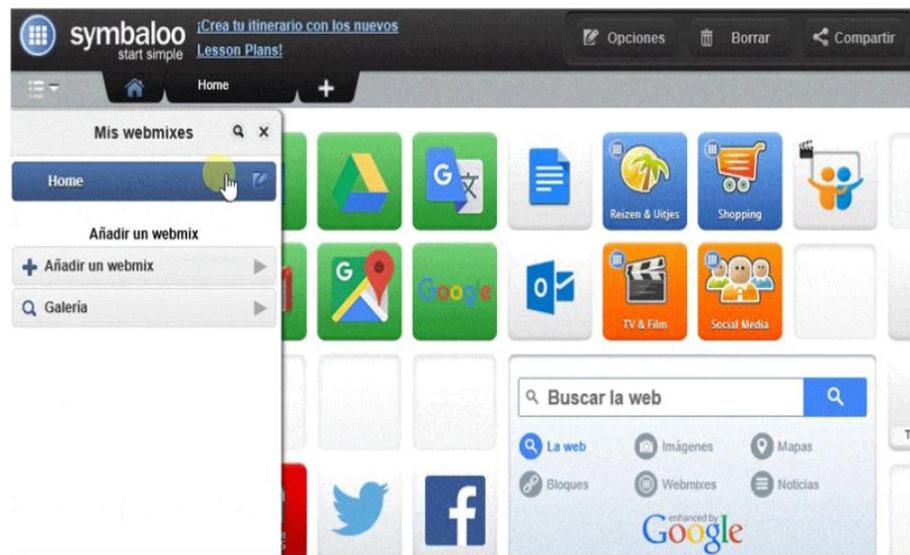
Edita, borra, mueve o copia un bloque

Comparte un bloque en Facebook o Twitter



6. Edita tu webmix

Puedes editar tu webmix haciendo click en el desplegable de la derecha y buscar el icono del lápiz, o también pulsando en la pestaña "Opciones"



Con la Opción de Editar Webmix puedes cambiar el nombre de tu webmix, editar su fondo con una de las fotos predefinidas o si prefieres puedes subir una foto desde tu dispositivo. Además puedes añadir un pequeño icono identificativo en la pestaña de cada webmix.



También puedes modificar el tamaño de tu webmix, así como hacerlo transparente.

6. Edita tu webmix

Puedes editar tu webmix haciendo click en el desplegable de la derecha y buscar el icono del lápiz, o también pulsando en la pestaña "Opciones"



Con la Opción de Editar Webmix puedes cambiar el nombre de tu webmix, editar su fondo con una de las fotos predefinidas o si prefieres puedes subir una foto desde tu dispositivo. Además puedes añadir un pequeño icono identificativo en la pestaña de cada webmix.

Genialy también puedes modificar el tamaño de tu webmix, así como hacerlo transparente.

Borra tu webmix

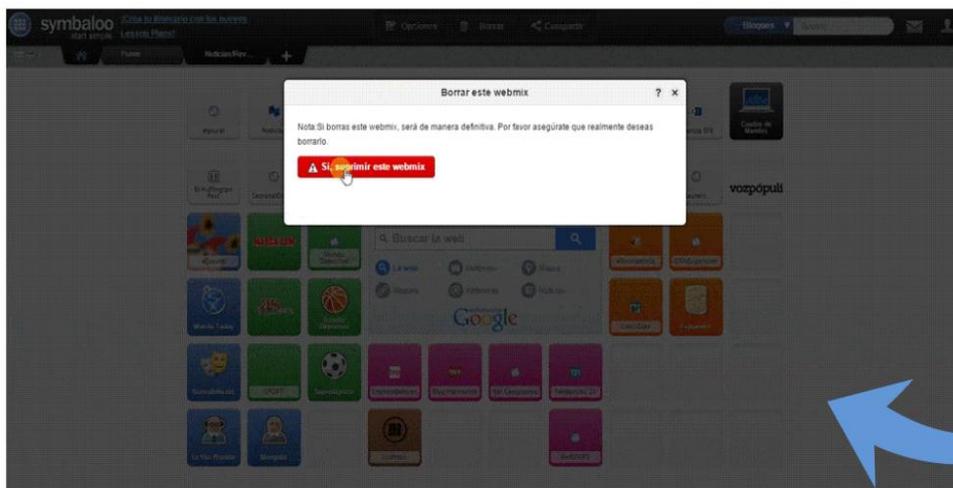


Si haces click en Borrar, te aparecerá otra ventana para que confirmes si quieres borrar el webmix de manera definitiva pulsando en "Sí, suprimir este webmix"

Recuerda estar seguro de que deseas borrar el webmix antes de pulsar el botón rojo, ya que el webmix **desaparecerá de manera permanente** sin opción a recuperarlo

Genialy

Borra tu webmix



Si haces click en Borrar, te aparecerá otra ventana para que confirmes si quieres borrar el webmix de manera definitiva pulsando en "Si, suprimir este webmix"

Recuerda estar seguro de que deseas borrar el webmix antes de pulsar el botón rojo, ya que el webmix **desaparecerá de manera permanente** sin opción a recuperarlo



2. COMPARTE

Cómo compartir tu webmix en Symbaloo

1. Pulsa "Compartir"

¡Comparte tu webmix!



2. Elige compartir con el mundo o con amigos

(para mantenerlo privado)

- Disponible en Google
- En la galería de Symbaloo
- Continuar actualizando
- Por email
- Facebook o Twitter
- No aparecerá en la galería



3. ¡Difunde tu webmix!

Este es el link de tu webmix

Envía tu webmix a través de Twitter, Facebook o un email

Compartir este webmix con todo el mundo

¿Quieres compartir tu webmix? ¡Copia el enlace siguiente y pégalo donde quieras!

<https://www.symbaloo.com/mix/>

Compartir por mail

Compartir Symbaloo: Noticias/Revistas Webmix
<https://www.symbaloo.com/mix/noticias-revistas1> via @symbaloo

Compartir el webmix via

twitter (Identificate primero por favor)
 facebook (Identificate primero por favor)

Utiliza este código embebido para incrustar el webmix en tu página o blog

¿Qué pasa si comparto mi webmix?

Cuando compartes tu webmix, Symbaloo te da un link. Si lo compartes con todo el mundo, se mostrará en buscadores como Google y Bing. En la galería puedes ver el número de usuarios que lo están utilizando. Elige el nombre cuidadosamente y escribe una buena descripción, ¡así conseguirás que más usuarios lo encuentren!



3. DESCUBRE

Cómo descubrir webmixes de otros usuarios

1. Navegar a través de webmixes

Hemos reunido los mejores webmixes y los tendrás disponibles en la "Galería". Podrás encontrar webmixes muy buenos con una gran variedad de temas, además de poder ver los que tú has publicado

Para buscar en la Galería puedes dirigirte a esta pestaña

También podrás buscar en la galería rápidamente desde tu página de inicio

o desde tu caja central si utilizas Google



Descripción	País	Cuenta desde la que	Puntuación	Ver este webmix
EDU-Symbaloo Puede d'crear 21 webmixes d'diversos		5370	★★★★	Ver este webmix
Library Symbaloo		49457	★★★★	Ver este webmix
Symbaloo EDU 02 de febrero de 2014 02 de febrero de 2014 02 de febrero de 2014		8429	★★★★	Ver este webmix

¿Quién hace estos webmixes?

Todos los webmixes que encuentras en la Galería los han creado usuarios de Symbaloo. Estos usuarios pueden representar a empresas, organizaciones, colegios o universidades. Crean los webmixes para sus empleados, clientes o estudiantes. También pueden crearlos usuarios individuales.

2. Edita los webmixes que añades de la galería

Si deseas poder cambiar y editar un webmix que hayas encontrado en la galería, para adaptarlo a tus preferencias, debes dirigirte al icono de **Compartir**



Te aparecerá un desplegable a la izquierda de la pantalla, y una vez que hagas click en **"Parar actualizaciones"** podrás comenzar a realizar todos los cambios que quieras en el webmix



SYMBALOO

Algunos trucos adicionales...

Nombres de los bloques



Haz click en el bloque y vete directamente a esa página



Haz click y lee los titulares en la casilla central



Busca en Google, Wikipedia o mapas desde Sybaloo



Haz click en el bloque de radio y escúchala directamente



Utiliza herramientas desde la casilla central

Preferencias

- Elegir qué aparece en la casilla central por defecto
- Si los links se abren en la misma ventana o en otra
- Qué webmix se abre primero

Ajusta tus preferencias aquí



4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

En la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la ciudad de Babahoyo los docentes y estudiantes deben utilizar el manual de SymbalooEdu para tener organizadas las herramientas tecnológicas que forman su Entorno Personal de Aprendizaje el cual fue propuesto para con el propósito de desarrollar el autoaprendizaje de los estudiantes para que aprender no sea una exigencia del docentes sino que sea de su propio interés ya que tiene todos las herramientas necesarias para hacerlo.

Para los docentes de la institución es un reto esta propuesta ya que deben convertirse expertos aprendices de la era digital, para lo cual deber tomar cursos en línea, aprendiendo unos de otro y viviendo en carne propia las nuevas posibilidades de la tecnología que esperando que las lleven sus aulas lo aprendido y pueda transformar el aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente si logramos implementar el manual de SymbalooEdu en la presente alternativa propuesta, estimamos que se logrará avances significativos a fin de mejorar el desarrollo del autoaprendizaje en los estudiantes de 10^{mo} año de la presente unidad educativa.

BIBLIOGRAFÍA

Aula planeta. (2017). Recuperado el 7 de junio de 2017

ADELL, & CASTAÑEDA. (2010). Los entornos personales de aprendizaje (PLEs). TRE Università degli studi, 15.

Adell, J. (2011). "El blog CC-Conocity". (J. Sierra, Entrevistador)

Adell, J. (2011). Entornos Personales de Aprendizaje. Portal Calaméo.

Adell, J. (2013). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación.

Adell, J. C. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. Roma TRE Università degli studi.

Adell, L. C. (2016.). «Entornos Personales de Aprendizaje:.

Aedo, R. R., Ramos, E. C., & Romero, M. E. (2008). UN MODELO DE AUTOAPRENDIZAJE CON INTEGRACIÓN DE LAS TIC Y LOS MÉTODOS DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 137-149.

Attwell, G. (2007). Personal Learning environments-the future of elearning.

ATWELL. (2007). Personal Learning Environments: the future of learning?

Balestrini. (2006). Población y muestra.

Blog de WordPress.com. (23 de Octubre de 2010).

Barrios, W. G. (2012). De Moodle a Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). Departamento de Informática. Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura., 104.

Barroso Osuna, J. y. (2012). La formación desde la perspectiva de los entornos personales de aprendizaje (PLE). Revista Apertura. Vol 4, No 1, 20.

Brandt. (1998). Estrategias de aprendizaje.

- Cabero Almenara, J., Marín Díaz, V., & Infante, A. (2011). CREACIÓN DE UN ENTORNO PERSONAL PARA EL APRENDIZAJE: DESARROLLO DE UNA EXPERIENCIA. Revista electrónica de Tecnología Educativa.
- CABERO, J. V. (2011). Entornos Educativos adaptados a la Web. 2.0: Entornos personales de aprendizajes. Congreso EDUTEC 2011.
- Calvo, S. (2012). Entornos Personales de Aprendizaje en Red: relación y reflexión Dialéctico-didáctica a partir de plataformas virtuales. Revista Iberoamericana de Educación, 60, 173-190.
- Castañeda, A. y. (2010). En COMPONENTES DE UN PLE (pág. 23).
- Castells, M. (2000). INTERNET Y LA SOCIEDAD RED. Conferencia de Presentación del, (pág.19). Catalunya .
- César Coll, C. M. (2008). Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías. Madrid: Morata.
- CONOLE, G. (2013). UNESCO review of ICT and general administration in educational institutions. MOSCOW: PRESA.
- Cristina Neimann E, M. I. (1993). El contrato del aprendizaje. Madelln.
- Cuban, L. (2003). Why is it so hard to get good schools? Teachers college.
- Downes, S. (2005). E-learning 2.0. ACM eLearn Magazine.
- Engel, A., & Coll, C. (2016). Los entornos personales de aprendizaje en contextos de educación forma. Revista Cultura y Educación, 34.
- Gonzales, F. (2014). Herramientas Tecnologicas y Digitales para el Desarrollo de la Educación. Congreso Internacional Educativo , (pág. 16).
- Garcia, V. (2008).

- Humanante Ramos, P. R. (2013). porte de las Aulas Virtuales a los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) de los estudiantes de la Carrera de Informática Aplicada a la Educación de la Universidad Nacional de Chimborazo. Chimborazo.
- Iasci, P. (2015). EL PLE PARA LA CLASE DE ITALIANO. TENDENCIAS PEDAGÓGICAS N° 25, 12.
- Irene Aguilar Juárez, J. A. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales. Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad.
- Jackson, P. W. (2010).
- Julio Cabero Almenara, J. B. (2010). El diseño de Entornos Personales de Aprendizaje y la formación de. Digital Education, 37.
- ALDONADO, E. S. (2004). E V A L U A C I Ó N D E L O S C E N T R O S D E A U T O A P R E N D I Z A J E. nuevo leon.
- Moncada, O. J. (2011). Moodle y la Web 2.0. REVISTA ESPECIALIZADA DEL INSTITUTO CENTROAMERICANO DE ADMINISTRACION Y SUPERVISION DE LA EDUCACION , 105.
- MORALES, M. A. (2002). "ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA APOYAR EL. Monterrey: tesis.
- ONU. (2012). Calidad de la Educación.
- Ormrod, J. E. (2005). Aprendizaje humano. Pearson/Prentice Hall, 50.
- Salinas, J. y. (2012). using symbaloo EDU as a PLE Organizer in Higher Education. En Proceedings of the PLE. Aveiro Portu.
- Silva, J. (2016). Revista Bayard. Obtenido de <https://www.conmishijos.com/educacion/lectura-escritura/disortografia-en-los-ninos/>

Tello Díaz-Maroto, I., de Miguel Barcala, L., & López Carrillo, M. D. (2012). ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE EN EL ESPACIO. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 123-142.

Urdaneta, C. E. R., Fernández, M. S., Izquierdo, S. J., & Pérez, L. R. G. (2015). Entornos personales de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 15.

Väljataga, T. y. (2010). Learner control and personal learnin. *Interactive Learning Environment*, 277.

Victoria I. Marín, A. L. (2014). CULTIVANDO EL PLE: UNA ESTRATEGIA PARA LA INTEGRACIÓN DE APRENDIZAJES EN LA UNIVERSIDAD. *REVISTA ELECTRONICA DE TECNOLOGIA EDUCATIVA*, 12.

Victoria Marín, F. N. (2014). Entornos y redes personales de de aprendizaje. *Revista Científica de Educomunicación*, 43.

LINKOGRAFIAS

Weller. (2011). La abundancia de las Tecnologías.

Vidal, G. (2011). Temas para la educación. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7922.pdf>

UNESCO. (21 de AGOSTO de 2004). World Declaration and Framework for Priority Action for Change and Development in Higher Education. Recuperado el 4 de AGOSTO de 2017, de http://portal.unesco.org/education/en/ev.php-URL_ID=7152&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Torres Kompen, R. P. (2008). Building Web 2.0-based personal learning. Lisbon: EDEN.

Tsvetkova. (1977). Obtenido de <https://carolaini.files.wordpress.com/2010/01/disortografia.doc>

- Tsvetkova, L. (2008). Psicología y pedagogía. Obtenido de Disortografía: clasificación:
<http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/07/disortografa-clasificacin.html>
- Sanmarcos. (2011). Análisis de los conocimientos. Obtenido de
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2952/1/BERMERO%20XAVIER-%20NARV%20C3%81EZ%20MAR%20C3%8DA.pdf>
- Paavola, S. y. (18 de junio de 2004). "Triological" processes of mediation through conceptual.
 Recuperado el 4 de agosto de 2017, de
http://www.academia.edu/533526/_Triological_processes_of_mediation_through_conceptual_
- Piaget, J. (1896-1980). NTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA " - UNED - CURSO DE ACCESO.
 Obtenido de <http://www.e-torredebabel.com/Uned-Parla/Asignaturas/IntroduccionPsicologia/ResumenManual-Capitulo10.htm>
- Robert, K. Y. (2002). Metodología. Obtenido de
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lmk/gallegos_p_va/capitulo3.pdf
- Kant, L. (1724 – 1804). Obtenido de <https://es.slideshare.net/cancerf8/el-cognoscitivismo>
- Lexus. (2007).
- Lorenardza. (6 de Octubre de 2016). Blogdiario. Recuperado el 1 de agosto de 2017, de
<http://lorenardza.blogspot.es/1475789922/ventajas-y-desventajas-del-autoaprendizaje/>
- Inec. (2012). Tecnologías de la Información y Comunicación TICs. Recuperado el 11 de junio de 2017, de Intituto Nacional de Estadística y Censos del Ecuador:
http://www.inec.gob.ec/sitio_tics2012/presentacion.pdf
- Inec. (2012). Tecnologías de la Información y Comunicación TICs. Recuperado el 11 de junio de 2017, de www.inec.gob.ec
- Fernández, J. (2005). Hispanoteca: Lengua y Cultura. Obtenido de <http://www.hispanoteca.eu/Foro-preguntas/ARCHIVO-Foro/Destreza.htm>

- Frias, J. (6 de Febrero de 2017). La educación y las formas de autoaprendizaje. Recuperado el 30 de julio de 2017, de <http://educaprendizaje2017.blogspot.com/2017/02/tipos-de-autoaprendizaje.html>
- Garcia, E. (Septiembre de 2010). Materiales Educativos Digitales. Blog Universia, <http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>.
- Gine, M. (9 de Junio de 2008). Psicología y pedagogía. Obtenido de Disortografía: concepto y causas: <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/06/disortografa-concepto-y-causas.html>
- Hakkarainen, K. y. (21 de JUNIO de 2007). From monological and dialogical to triological approaches. Recuperado el 12 de MAYO de 2017, de Escalate: http://escalate.org.il/construction_knowledge/papers/
- DRAE. (2005). Hispanoteca. Obtenido de <http://hispanoteca.eu/Foro-preguntas/ARCHIVO-Foro/Destreza.htm>
- EDUCAUSE. (2009). Personal Learning Environments. EDUCASE. Recuperado el 30 de junio de 2017, de <http://www.educause.edu/eli>
- <http://www.fotonostra.com/digital/whatsapp.htm>

ALEXOS

Encuesta para los estudiantes de la Unidad Educativa

“Clemente Baquerizo”

Estimadas(os) estudiantes, con la finalidad de recopilar información respecto al problema de investigación ¿Qué impacto tiene la creación de un PLE en el auto-aprendizaje de los estudiantes de 10mo año de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la Ciudad de Babahoyo de la Provincia de Los Ríos en el año 2017? le solicitamos responder la siguiente encuesta, teniendo en cuenta el instructivo.

Instructivo.

Sexo: () Hombre () Mujer

Lea con detenimiento las preguntas.

- Marque varias alternativas.

- Responda con honestidad.

1. ¿Tienes ordenador?

Si () No ()

2. ¿Tienes conexión a Internet en casa?

Si () No ()

3. ¿Cuántas horas al día pasas conectado a la red en cualquier dispositivo?

_____ horas al día aproximadamente.

4. Valora del 1 al 5 tu competencia en TIC -tecnologías de la información y la comunicación- (1 muy poco competente, 5 extremadamente competente)

5. ¿Qué aplicación web utilizas para buscar información?

Google

Google académico

6. ¿Qué sueles hacer cuando estás conectado?

() Redes sociales. Señala cuáles: () Facebook () Twitter () LinkedIn () Instagram

Otras (especifica cuáles) _____

Ver películas/vídeos

Leer periódicos, revistas, etc.

Estar en contacto con mis amigos a través de WhatsApp, Line, Telegram, etc.

Leer y responder correos electrónicos

Buscar información

7. ¿Utilizas las herramientas previamente mencionadas para:

Ocio

Estudios

8. Cuando trabajas en tus asignaturas lo haces:

Solo

Con compañeros

• A veces solo y a veces en grupo

9. ¿Utilizas el ordenador en tus estudios para tareas que no requieran una conexión a Internet? (Por ejemplo, tienes tus apuntes en formato electrónico, creas distintas carpetas para cada asignatura, etc.)

No

Sí (explica cómo)

10. ¿Sabes lo que es un PLE (Personal Learning Environment, Entorno Personal de Aprendizaje)?

No

Sí (explica brevemente en qué consiste)

—

Encuesta para los docentes de la Unidad Educativa

“Clemente Baquerizo”

Estimadas(os) docentes, con la finalidad de recopilar información respecto al problema de investigación ¿Qué impacto tiene la creación de un PLE en el auto-aprendizaje de los estudiantes de 10mo año de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” de la Ciudad de Babahoyo de la Provincia de Los Ríos en el año 2017? le solicitamos responder la siguiente encuesta, teniendo en cuenta el instructivo.

Instructivo

Sexo: () Hombre () Mujer

Lea con detenimiento las preguntas.

- Marque varias alternativas.

- Responda con honestidad.

1. Si su salón de clases cuenta con medios tecnológicos o si en su centro escolar cuenta con dichas herramientas ¿Desarrolla usted sus clases utilizando dichos medios?

() Si

() No

2. ¿Con qué frecuencia hace uso de estos medios para apoyar su labor docente?

() Nunca

() Rara vez

() Siempre

3. La utilización de los medios tecnológicos, que la escuela secundaria ha puesto a su disposición en los salones de red escolar, aula digital y taller de computo, ha contribuido a mejorar la impartición de sus clases de manera:

() Significativa

() Alternativa

() Irrelevante

4. ¿Entre qué porcentaje considera usted que utiliza las TIC en su(s) clase(s)?

Entre 75% y 100%

Entre 50% y 75%

Entre 25% y 50%

0%

5. Empleas los medios tecnológicos en los trabajos de grupo:

Si

No

6. Desde su punto de vista, ¿cuáles son los beneficios del uso de las TIC en el salón de clase?

Disponibilidad de equipo y materiales

Pérdida de tiempo

Poca Comunicación

Optimización de tiempo

Adecuaciones a la curricular

Flexibles

Variedad de información

Apoyos visuales

Aprendizaje significativo

Motivación

Tareas autónomas

Ansiedad

7. ¿Ha tomado recientemente cursos para el conocimiento de las TIC?

Si

No

8. ¿Utiliza usted las nuevas tecnologías para comunicarse con sus alumnos?

Blogs

Correo electrónico

Chat

Plataformas educativas

Facebook

Tweeter

Dispositivos móviles (whatsapp, telegram, viber etc.)

9. Comparte con sus estudiantes los materiales digitales que realiza para cada clase.

Si

No

10. Para usted, profesor(a), ¿Sabes lo que es un PLE (Personal Learning Environment, Entorno Personal de Aprendizaje)?

No

Sí (explica brevemente en qué consiste)

**RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “CLEMENTE BAQUERIZO”**

1.- ¿Tienes ordenador?

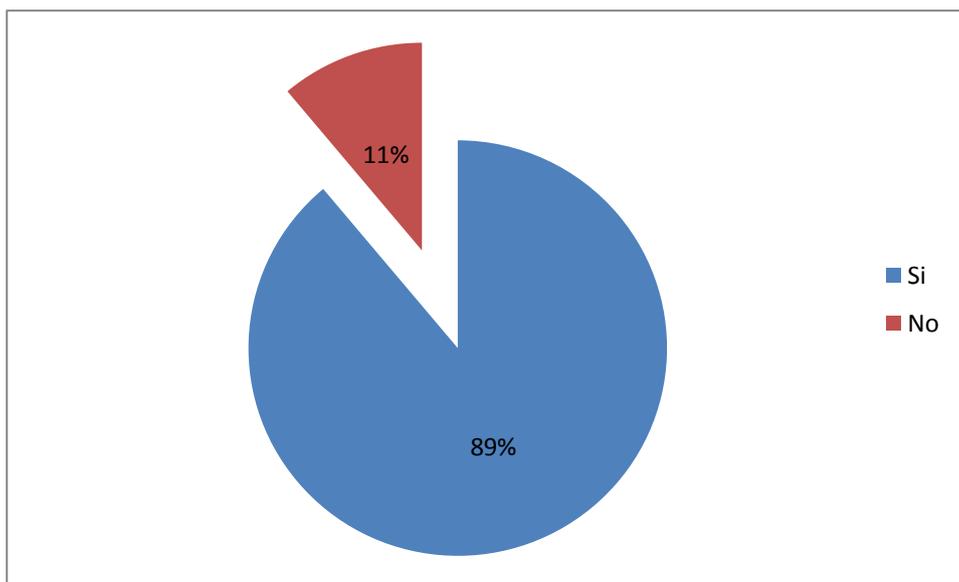
CUADRO 5

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	80	89%
No	10	11%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 8 ORDENADOR



ANALISIS: Un 89% de la población encuestada expresa que si tiene un ordenador, mientras que el 10% restante posee otro dispositivo.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los estudiantes tienen un ordenador en casa lo cual facilitara nuestro proyecto dado que se necesita un computador para crear nuestro Entorno Personal de Aprendizaje y los que no cuentan con el mismo posee otro dispositivo .

2.- ¿Tienes conexión a Internet en casa?

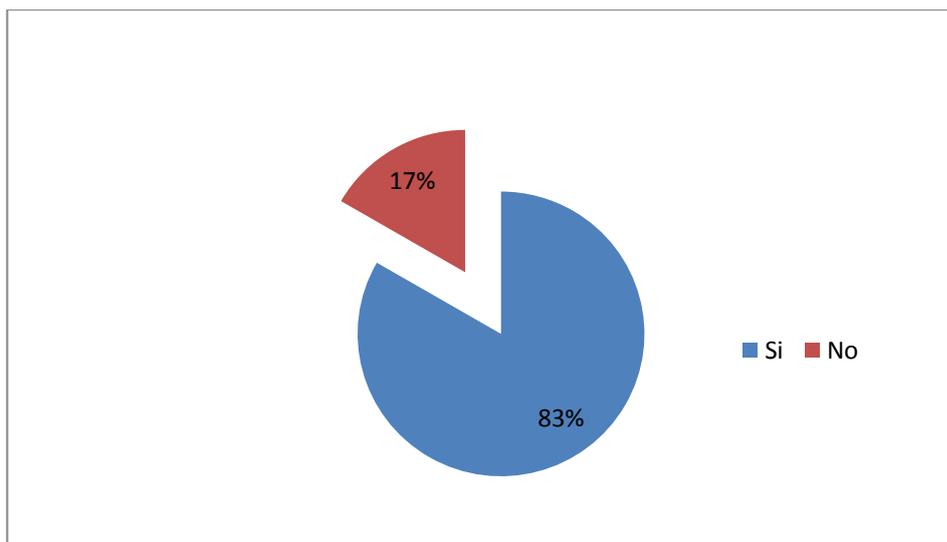
CUADRO 6

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	75	83%
No	15	17%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipy Angeline

GRAFICO 9 INTERNET



ANÁLISIS: Se indica en este gráfico que el 83% tiene internet y solo un 17% no lo posee.

INTERPRETACIÓN: Como se puede observar casi en su totalidad los estudiantes tienen acceso a internet y los que no poseen es por su situación económica pero tienen accesibilidad a un cyber.

3.- ¿Cuántas horas al día pasas conectado a la red en cualquier dispositivo?

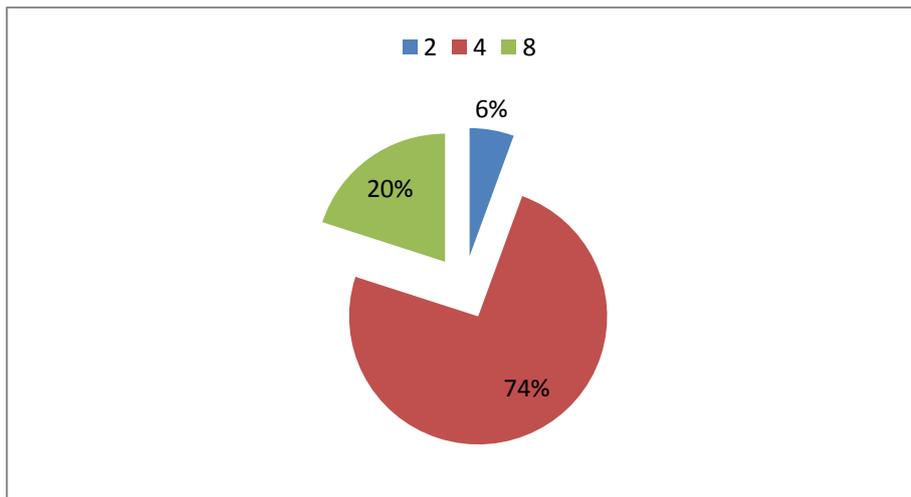
CUADRO 7

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
2	5	6%
4	67	74%
8	18	20%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 10 CONECTADO A LA RED



ANÁLISIS: Se indica en este gráfico que el 74% de estudiantes esta 8 horas conectado a la red, el 20% pasa cuatro horas mientras que el 6% solo pasa 2 horas.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a lo interpretado en el grafico se puede constatar que la mayoría de los estudiantes dedican buen tiempo a la red razón por la cual tiene dominio de las herramientas tecnológicas solo que desconocen el uso que le pueden dar para sus actividades educativas y las ventajas que tienen para desarrollar sus autoaprendizaje.

4.- Valora del 1 al 5 tu competencia en TIC -tecnologías de la información y la comunicación.

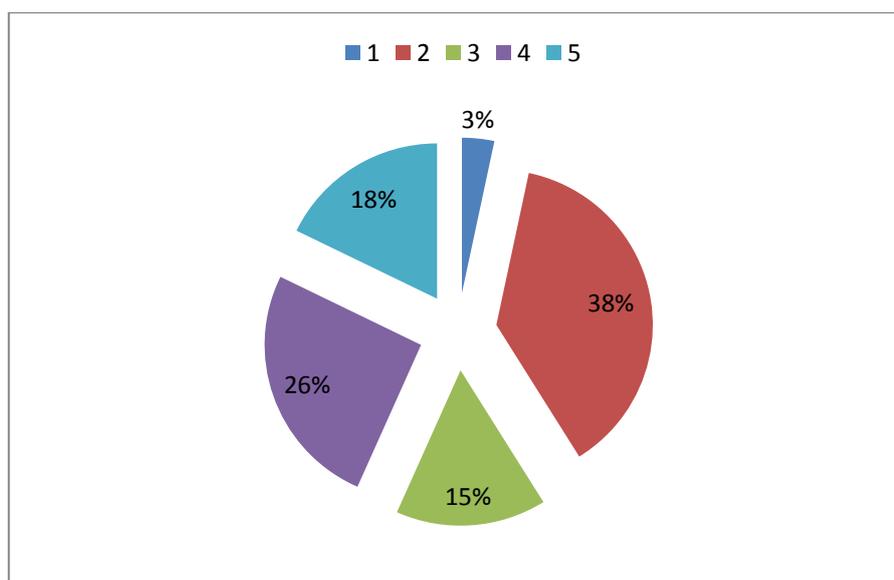
CUADRO 8

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
1	3	3%
2	34	38%
3	14	16%
4	23	26%
5	16	18%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 11 COPETENCIAS EN TIC



ANALISIS: Un 3%, 15% y el 18% de la población encuestada manifiesta q no tiene competencias informáticas, mientras que el 26%y 38% restante si las posee.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar en el gráfico que los estudiantes si tienen competencias informáticas razón por la cual el tema de investigación va a despertar el interés en los mismos.

5.- ¿Qué aplicación web utilizas para buscar información?

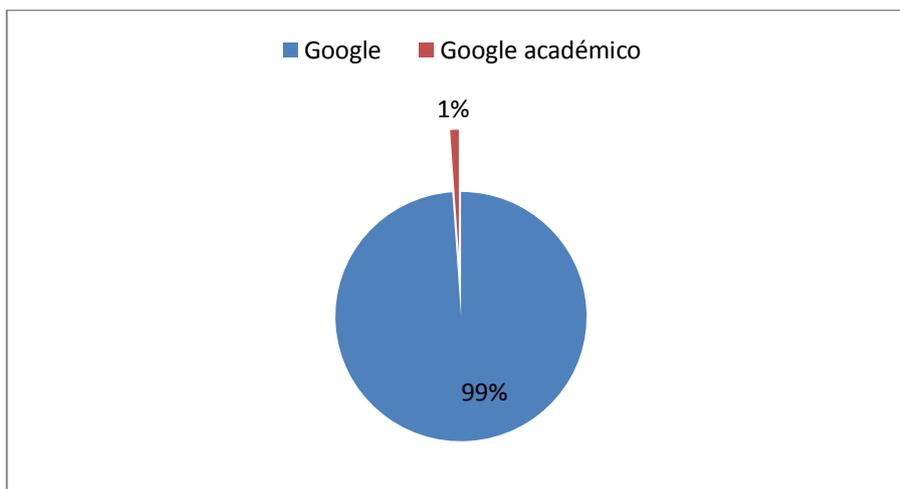
CUADRO 9

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Google	89	1%
Google académico	1	99%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipy Angeline

GRAFICO 12 BUSCADORES



ANALISIS: Un 99% de la población encuestada expresa que es buscador que utilizan para sus investigaciones es google, mientras que el 1% restante usa google académico.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los estudiantes no utilizan google académico porque desconocen las ventajas que brindan para las actividades educativas.

6.- ¿Qué sueles hacer cuando estás conectado?

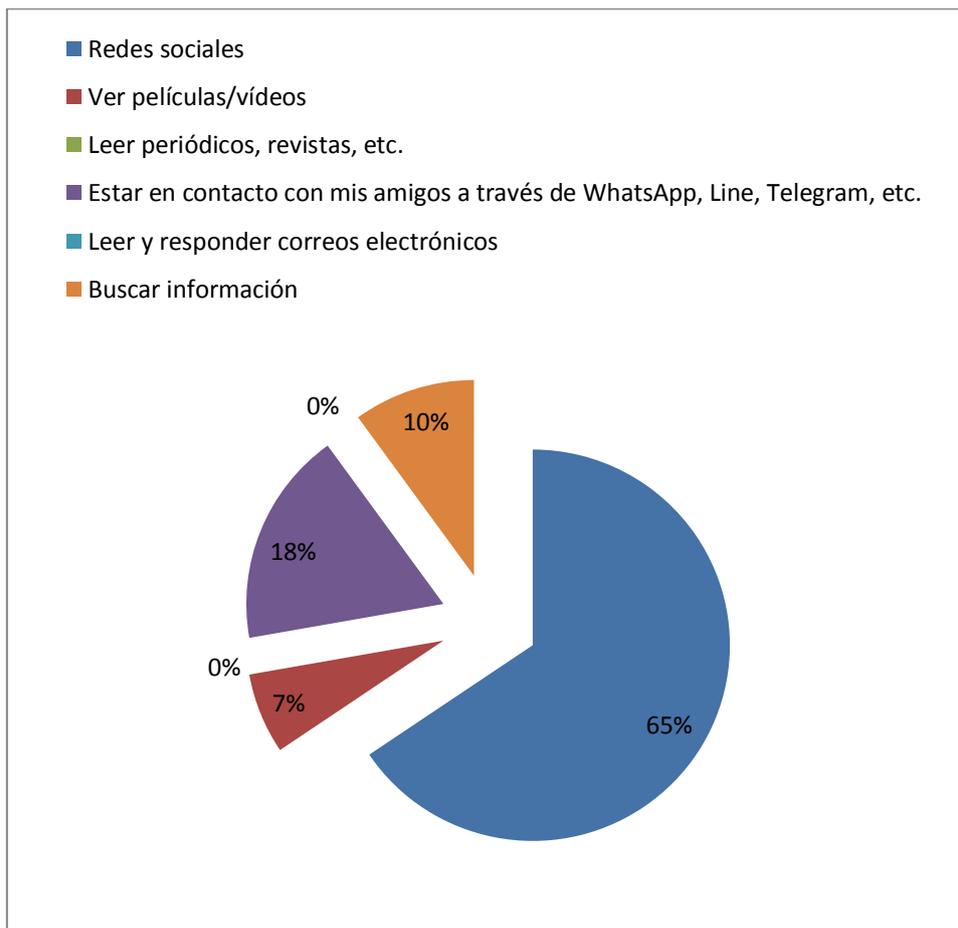
CUADRO 10

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Redes sociales	59	66%
Ver películas/vídeos	6	7%
Leer periódicos, revistas, etc.	0	0%
Estar en contacto con mis amigos a través de WhatsApp, Line, Telegram, etc.	16	18%
Leer y responder correos electrónicos	0	0%
Buscar información	9	10%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipy Angeline

GRAFICO 13 CONECTADO



ANALISIS: Un 7% de la población encuestada expresa que utiliza la red para ver películas y el 10% usa el telegram, mientras que el 65% restante pasa conectado en las redes sociales.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los estudiantes utilizan las redes sociales para facilitar nuestro proyecto por las ventajas que brindan las mismas para comunicarse.

7.- ¿Utilizas las herramientas previamente mencionadas para:

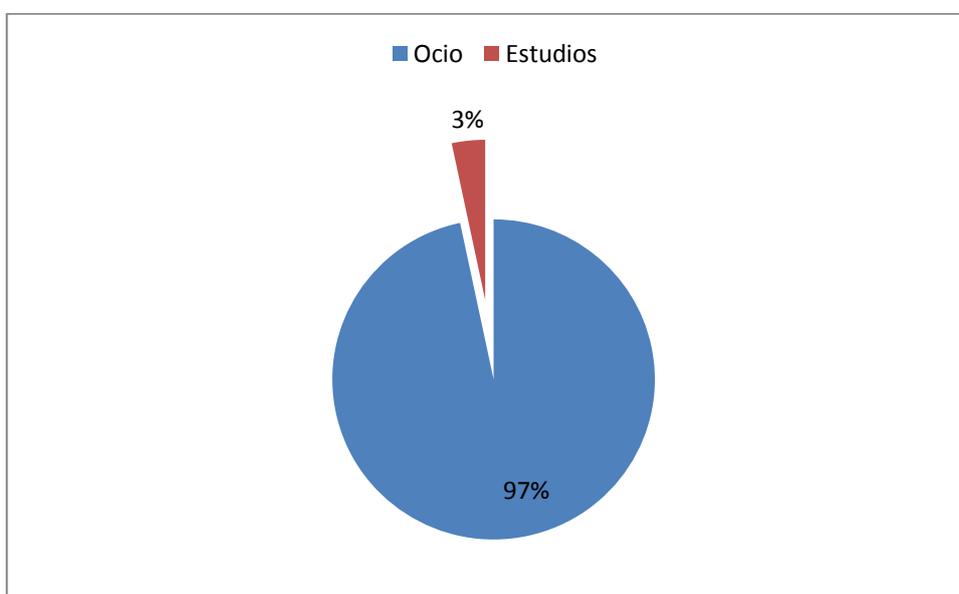
CUADRO 11

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Ocio	87	97%
Estudios	3	3%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 14 USO DE HERRAMIENTAS



ANÁLISIS: Un 97% de la población encuestada expresa que utilizan las web para el ocio, mientras que el 3% restante para estudiar.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los estudiantes no emplean la web para estudiar desconociendo la utilidad para desarrollar su autoaprendizaje.

8.- Cuando trabajas en tus asignaturas lo haces:

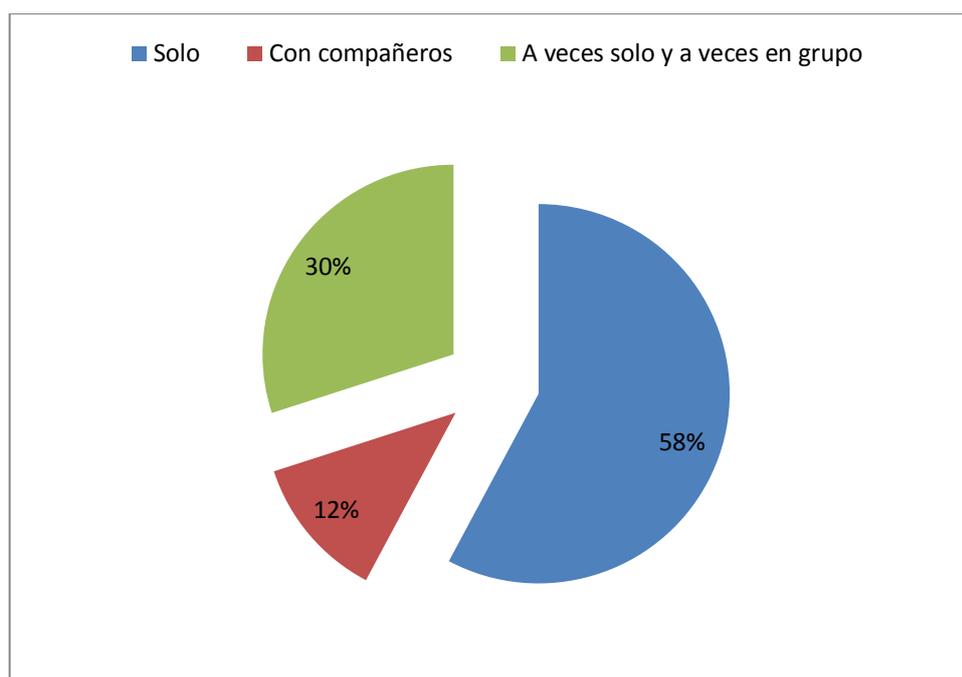
CUADRO 12

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Solo	52	58%
Con compañeros	11	12%
A veces solo y a veces en grupo	27	30%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline.

GRAFICO 15 TRABAJO



ANÁLISIS: Un 58% de la población encuestada trabaja solo en sus asignaturas, mientras que el 30% y 12% restante lo hace en grupo y a veces en compañía.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los estudiantes prefieren trabajar solos porque no han utilizado las herramientas tecnológicas en los trabajos en grupo.

9.- ¿Utilizas el ordenador en tus estudios para tareas que no requieran una conexión a Internet? (Por ejemplo, tienes tus apuntes en formato electrónico, creas distintas carpetas para cada asignatura, etc.).

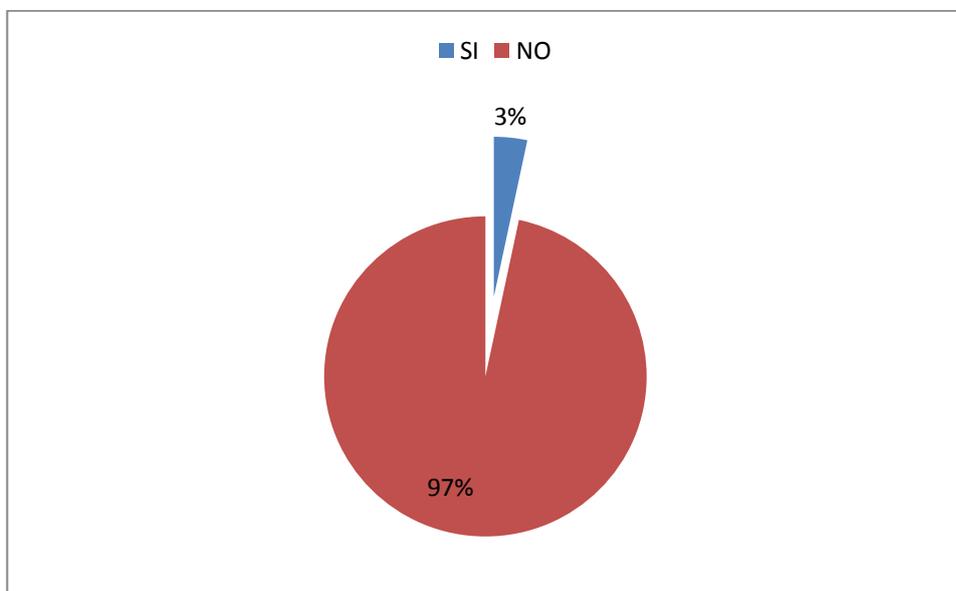
CUADRO 13

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
No	3	3%
Sí	87	97%
TOTAL	90	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline.

GRAFICO 16 USO DEL COMPUTADOR



ANALISIS: Un 97% de la población encuestada expresa que no usa el ordenador para sus estudios, mientras que el 3% restante si lo hace.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los estudiantes no conocen lo útil que es el ordenador para sus estudios ya que les ahorra tiempo y les brinda un auge de información para sus actividades educativas.

10.- ¿Sabes lo que es un PLE (Personal Learning Environment, Entorno Personal de Aprendizaje)?

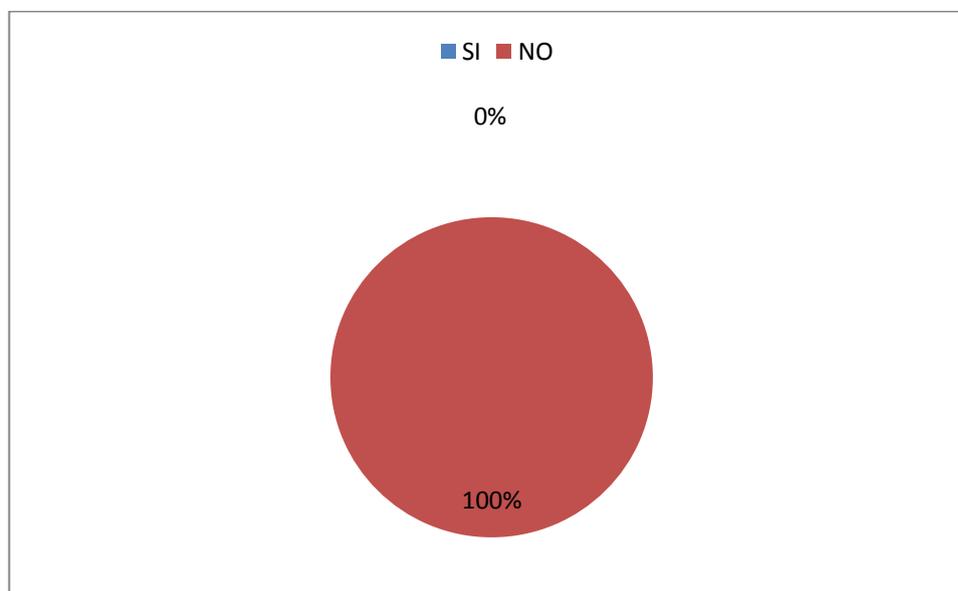
CUADRO 14

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
No	0	0%
Sí	90	100%
TOTAL	90	100

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipy Angeline.

GRAFICO 17 PLE



ANÁLISIS: Un 100% de la población encuestada no conoce que es un PLE.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los estudiantes no conocen que es un PLE lo cual hará que la investigación sea motivadora para los estudiantes por las nuevas habilidades que van a adquirir.

Resultados de la Encuesta a los docentes de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”

1. Si su salón de clases cuenta con medios tecnológicos o si en su centro escolar cuenta con dichas herramientas ¿Desarrolla usted sus clases utilizando dichos medios?

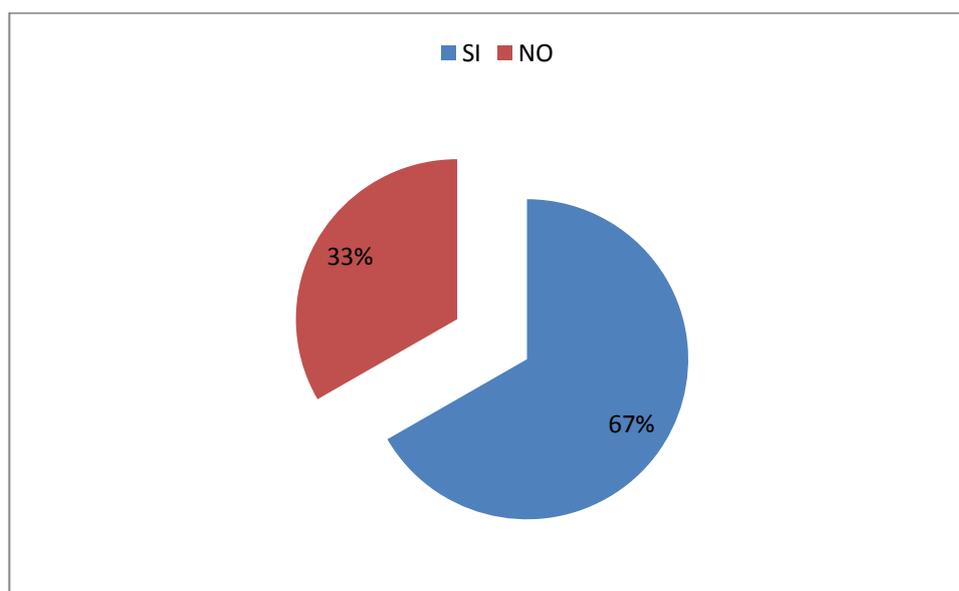
CUADRO 15

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Sí	6	67%
No	3	33%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline.

GRAFICO 18 MEDIOS TECNOLOGICOS



ANALISIS: Un 67% de los docentes encuestados expresa que si utilizaría los medios tecnológicos para sus clases, mientras que el 33% restante no lo haría.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que la mayoría de los docentes estaría de acuerdo en cambiar su pizarrón por medios tecnológicos para sus clases los mismos que le ahorrarán tiempo y convertirán su metodología en innovadora.

2. ¿Con qué frecuencia hace uso de estos medios para apoyar su labor docente?

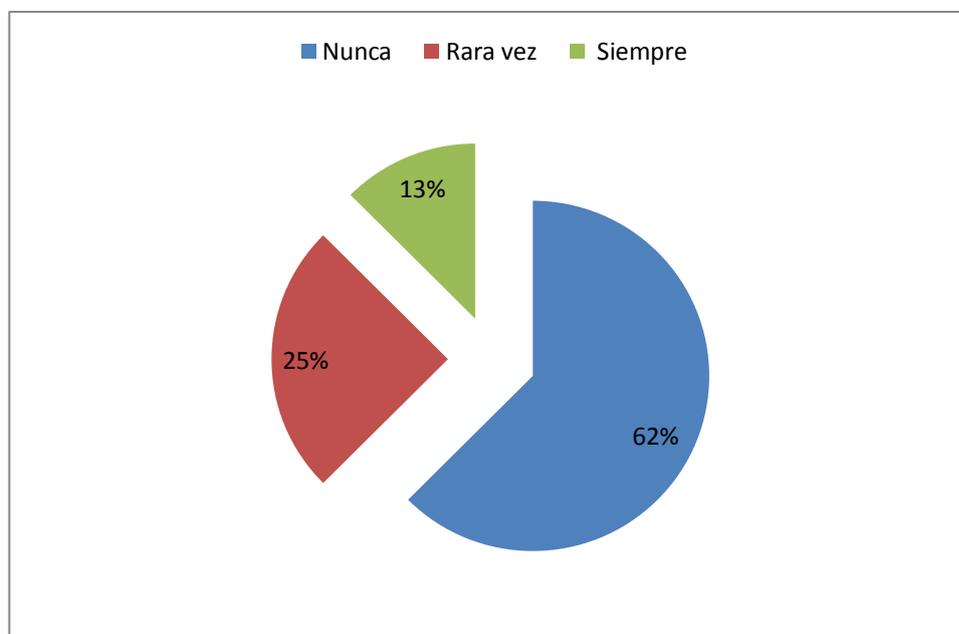
CUADRO 16

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	63%
Rara vez	2	25%
Siempre	1	13%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 19 LABOR DOCENTE



ANALISIS: Un 62% de los docentes encuestados no utilizan en sus clases los medios tecnológicos, el 25% los hace a veces y mientras que el 13% restante siempre lo usa.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que la mayoría de los docentes no usa los medios tecnológicos en sus clases porque desconocen la utilización que se le da y las ventajas que brinda al autoaprendizaje de sus estudiantes.

3. La utilización de los medios tecnológicos, que la escuela secundaria ha puesto a su disposición en los salones de red escolar, aula digital y taller de computo, ha contribuido a mejorar la impartición de sus clases de manera:

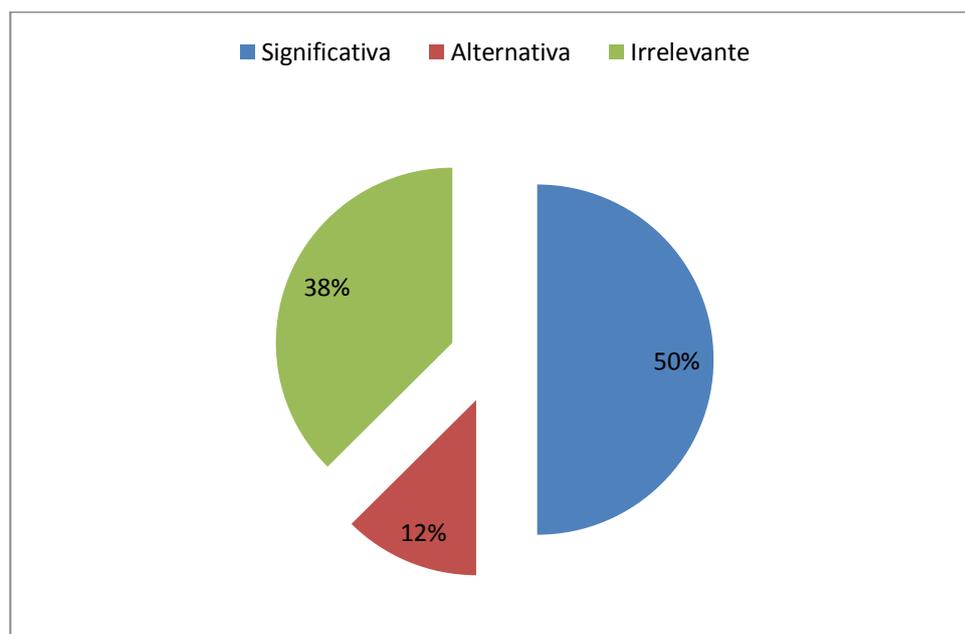
CUADRO 17

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Significativa	4	50%
Alternativa	1	13%
Irrelevante	3	38%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline.

GRAFICO 20 AULAS VIRTUALES



ANALISIS: Un 50% de la población encuestada expresa que los medios tecnológicos son alternativos para las clases, el 38% piensa que son significativos, mientras que el 12% restante es irrelevante.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los docentes piensan que los medios tecnológicos son una manera alternativa para sus clases pero necesitan una actualización sobre el tema.

4.- ¿Entre qué porcentaje considera usted que utiliza las TIC en su(s) clase(s)?

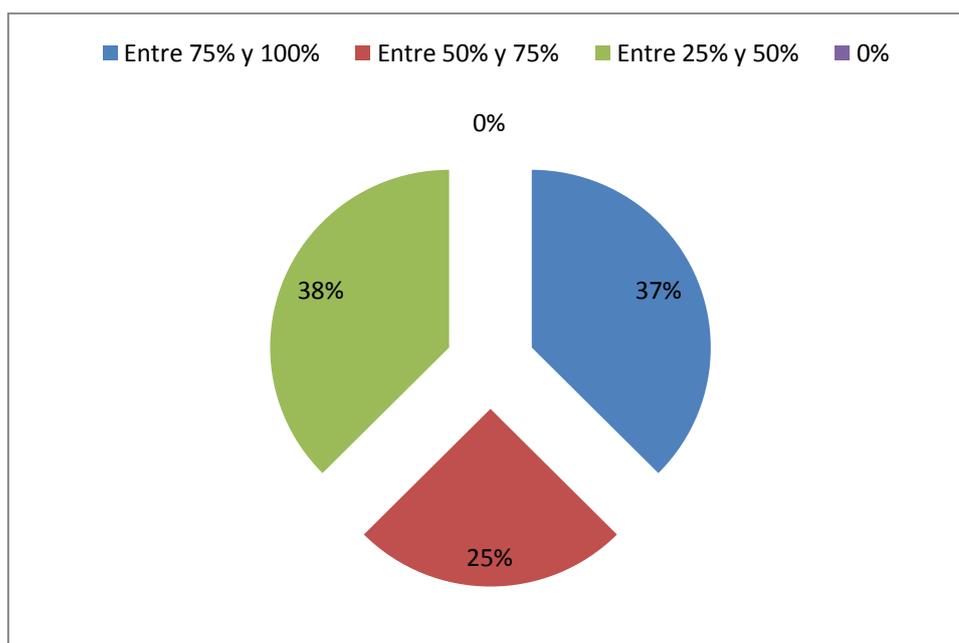
CUADRO 18

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Entre 75% y 100%	3	38%
Entre 50% y 75%	2	25%
Entre 25% y 50%	3	38%
0%	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline.

GRAFICO 21 USO DE TIC EN CLASES



ANALISIS: Un 38% de la población encuestada expresa la importancia de las TIC's en las clases, mientras que el 37% y 25% restante no lo cree importante.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los docentes creen la importancia de las TIC's en sus clases pero no las utilizan por la falta de tiempo.

5.- Empleas los medios tecnológicos en los trabajo de grupo:

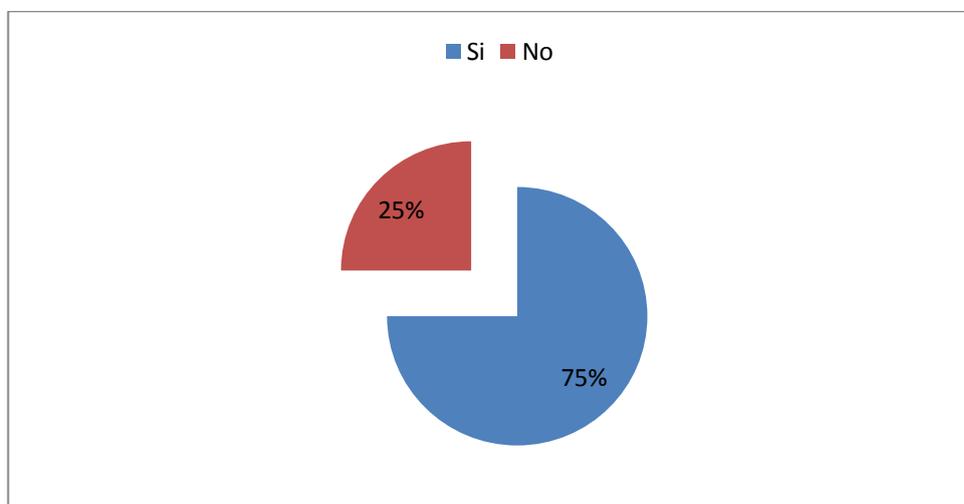
CUADRO 19

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
No	6	75%
Sí	2	25%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa "Clemente Baquerizo".

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline.

GRAFICO 22 TRABAJO EN GRUPO



ANALISIS: Un 75% de la población encuestada expresa que no utiliza los medios tecnológicos en sus trabajos en grupo, mientras que el 25% restante si lo usa.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los docentes en su mayoría no usa en sus trabajos en grupo los medios tecnológicos porque en clases no pueden por el corto tiempo desconociendo que lo pueden hacer desde sus casas.

6.- Desde su punto de vista, ¿cuáles son los beneficios del uso de las TIC en el salón de clase?

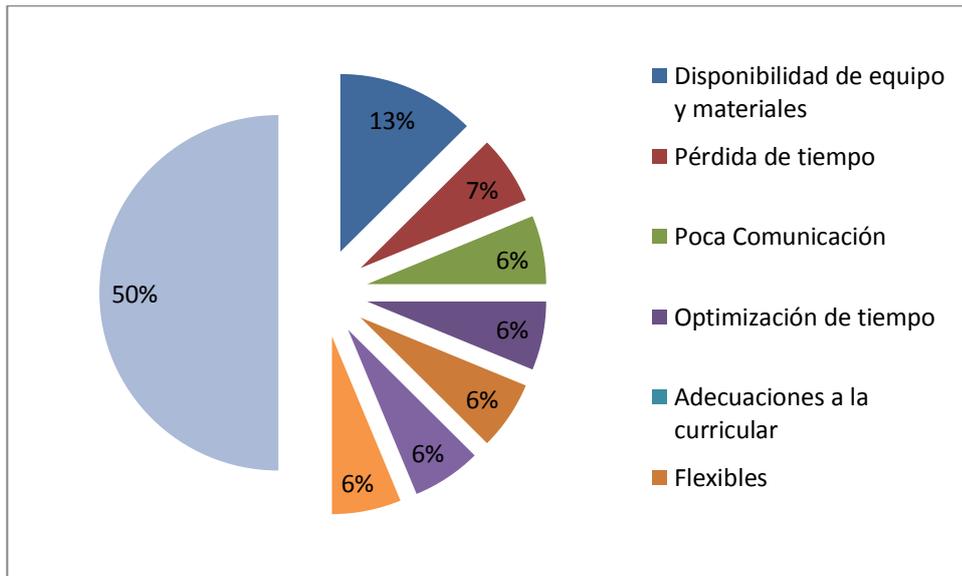
CUADRO 20

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Disponibilidad de equipo y materiales	2	25%
Pérdida de tiempo	1	13%
Poca Comunicación	1	13%
Optimización de tiempo	1	13%
Adecuaciones a la curricular		0%
Flexibles	1	13%
Variedad de información		0%
Apoyos visuales		0%
Aprendizaje significativo		0%
Motivación	1	13%
Tareas autónomas		0%
Ansiedad	1	13%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 23 BENEFICIO DE LAS TIC



ANALISIS: Un 50% de la población encuestada expresa que es dispone equipos y materiales TIC'S, mientras que los restante dan otras alternativas.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que la mayoría de los docentes tiene los materiales necesarios para el proyecto.

7.- ¿Ha tomado recientemente cursos para el conocimiento de las TIC?

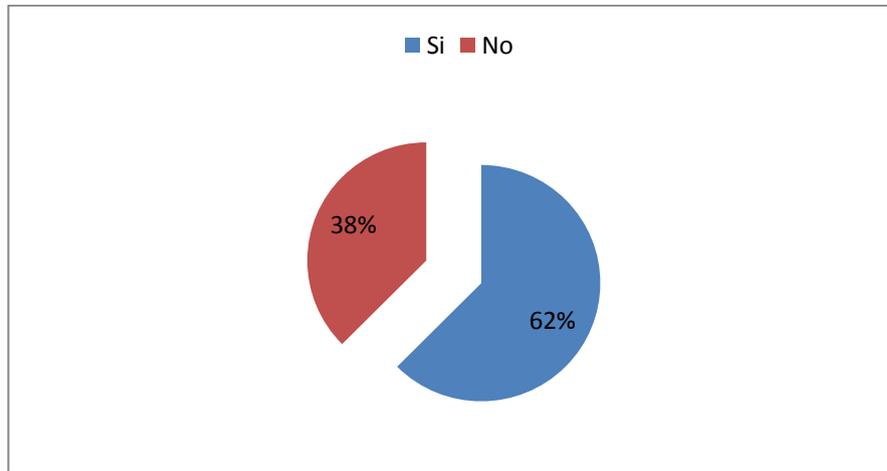
GRAFICO

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
No	5	63%
Sí	3	38%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 24 CAPACITACIONES



ANALISIS: Un 62% de los docentes no ha tomado cursos de actualización, mientras que el 38% restante si lo ha hecho.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los mayoría de los docentes no se actualiza lo cual provoca que desconozcan la importancia de crear un entorno personal de aprendizaje.

8.- ¿Utiliza usted las nuevas tecnologías para comunicarse con sus alumnos?

CUADRO 21

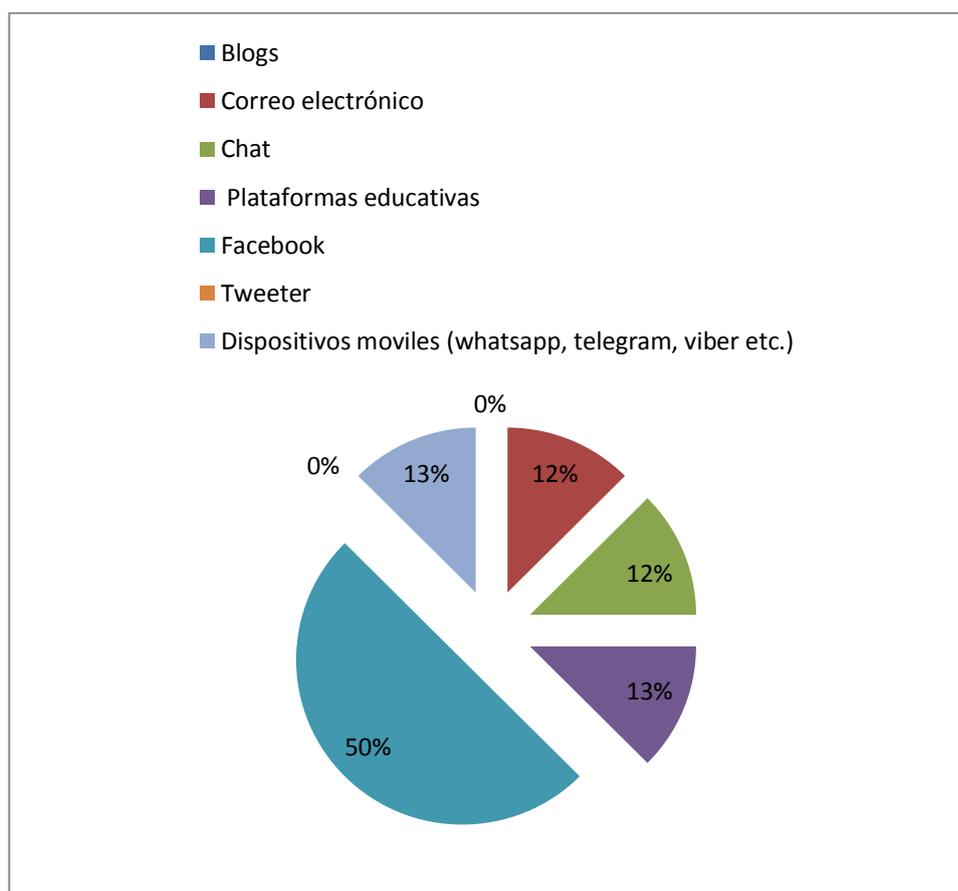
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Blogs	0	0%
Correo electrónico	1	13%
Chat	1	13%
Plataformas educativas	1	13%
Facebook	4	50%

Tweeter	0	0%
Dispositivos móviles (whatsapp, telegram, viber etc.)	1	13%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 25 COMUNICACION



ANALISIS: Un 50% de la población encuestada expresa que usa una plataforma virtual, y las restante usan las aulas tradicionales.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que algunos docentes se comunican con medios electrónicos con sus estudiantes.

9.- Comparte con sus estudiantes los materiales digitales que realiza para cada clase.

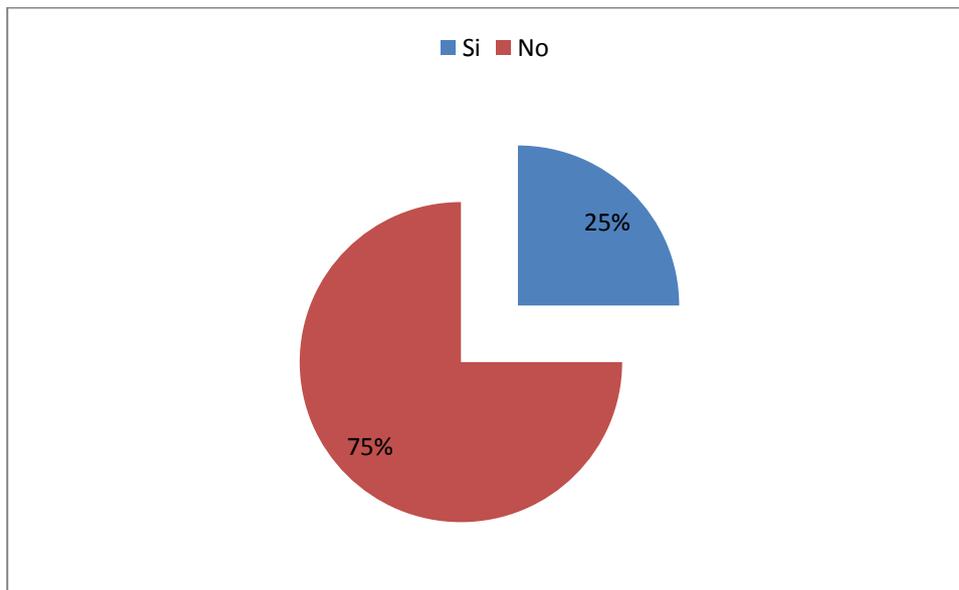
CUADRO 22

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
No	2	25%
Sí	6	75%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline

GRAFICO 26 MATERIALES DIGITALES



ANÁLISIS: Un 75% de la población encuestada expresa que si utiliza los materiales digitales, mientras que el 25% restante no.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los docentes si usan recursos en sus clases.

10.- Para usted, profesor(a), ¿Sabes lo que es un PLE (Personal Learning Environment, Entorno Personal de Aprendizaje)?

CUADRO 23

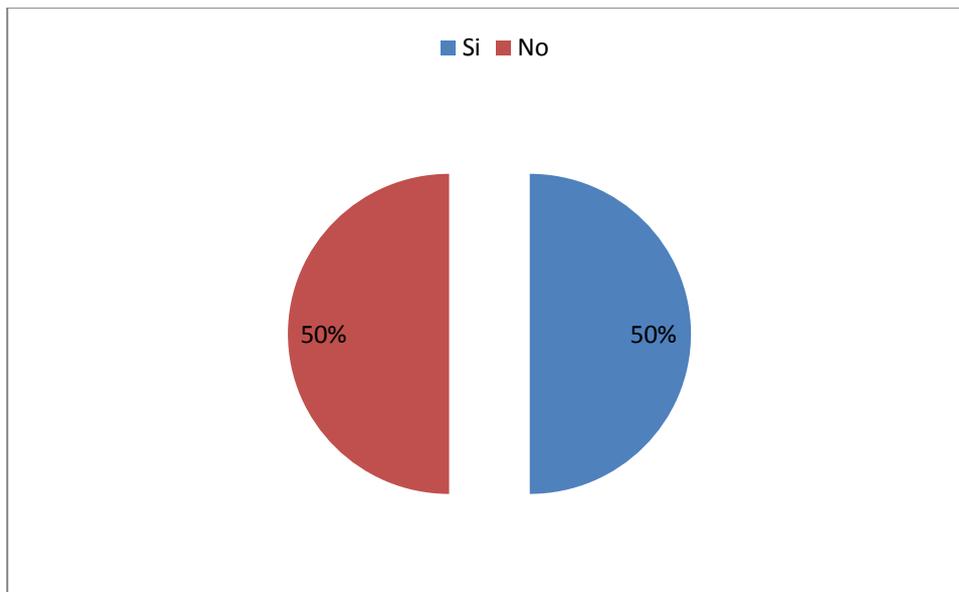
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
No	4	50%

Sí	4	50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “Clemente Baquerizo”.

Elaborado por: Martínez Ocampo Lipsy Angeline.

GRAFICO 27 USA EL PLE



ANALISIS: Un 50% de la población encuestada expresa que si conoce sobre tener un entorno personal de aprendizaje, mientras que el 50% restante no conoce.

INTERPRETACIÓN: Es notorio al observar el gráfico que los docentes en la mitad conoce el tema.