



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



SECED

DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU APORTE EN EL APRENDIZAJE
INTERACTIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PUEBLOVIEJO PERIODO 2021-2022

AUTORA:

CORNEJO ZAMBRANO VERONICA ANTONELA

TUTOR:

MSC. GUEVARA ESPINOZA JUAN CARLOS

BABAHOYO – 2022



RESUMEN

La actual investigación pretende generar y establecer una nueva forma de conducir el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de recursos tecnológicos y su aporte en el aprendizaje interactivo de los estudiantes del décimo año de educación básica de la unidad educativa Pueblo Viejo periodo 2021-2022.

Para el logro de este propósito se analizan contenidos que hagan referencia a recursos tecnológicos y su aporte en el aprendizaje interactivo de los estudiantes, quienes actúan en condiciones de variables que conducirán la propuesta. En este trabajo investigativo se adjunta variedad de recursos tecnológicos con los contenidos de la materia básica de la computación y la información científica que mediante la utilización de esta aplicación se tornará más comprensible en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

De esta manera la forma de complementar el aprendizaje de los estudiantes se llevará a cabo mediante la utilización de variados recursos tecnológicos, obviamente estos recursos deberán estar en la internet y poder fortalecer la enseñanza de los escolares y poder ser vista desde cualquier parte del país e incluso del mundo entero de manera mucho más rápida y efectiva, puesto que el uso de la página web no necesita de mobiliaria, ni amplios estantes no existen horarios para consultas o retiros, pueden ser visitadas por los estudiantes, docentes y todo aquel que desea realizar consulta sobre los temas aplicados para los estudiantes de décimo año. También será un aspecto relevante, ya que a su vez la institución no aplica los diferentes recursos tecnológicos existentes para fortalecer el aprendizaje de los escolares.

Palabras clave: Recursos tecnológicos, Enseñanza, Aprendizaje, Aprendizaje significativo, Información, Digital.

ABSTRACT

The current research aims to generate and establish a new way of conducting the teaching-learning process, through technological resources and their contribution to the interactive learning of the students of the tenth year of basic education of the Pueblo Viejo educational unit, period 2021-2022.

For the achievement of this purpose, contents that refer to technological resources and their contribution to the interactive learning of students, who act in conditions of variables that will lead the proposal, are analyzed. In this investigative work, a variety of technological resources are attached with the contents of the basic subject of computing and scientific information that, through the use of this application, will become more understandable in the teaching-learning process of students.

In this way, the way to complement student learning is carried out through the use of various technological resources, obviously these resources must be on the internet and be able to strengthen the teaching of schoolchildren and be able to be seen from anywhere in the country and even from the entire world in a much faster and more effective way, since the use of the website does not require furniture, nor large shelves, there are no hours for consultations or withdrawals, they can be visited by students, teachers and anyone who wishes to carry out query about applied topics for tenth year students. It will also be a relevant aspect, since in his view the institution does not apply the different existing technological resources to strengthen the learning of schoolchildren.

Keywords: technological resources, teaching, learning, meaningful learning, information, digital.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	¡Error! Marcador no definido.
Planteamiento del problema.....	¡Error! Marcador no definido.
Justificación	4
Objetivo.....	5
Lineas de investigación.....	5
Sustentos Teóricos	6
Marco metodológico	17
Resultados Obtenidos.....	¡Error! Marcador no definido.
Discusion de resultados.....	20
CONCLUSIONES	20
RECOMENDACIONES.....	21
BIBLIOGRAFÍA	22
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación posee como tema de estudio los recursos tecnológicos y su aporte en el aprendizaje interactivo de los estudiantes del décimo año de educación básica de la unidad educativa Pueblo Viejo periodo 2021-2022, siendo la línea de investigación de la carrera: Educación epistemología y pedagogía informática, cuya sublínea es: la pedagogía de la informática y la línea de la Facultad: Talento humano educación y docencia

Actualmente, los estudiantes tienen mucho tiempo en el tiempo, los estudiantes han cambiado a investigar a los estudiantes de una manera más común, con el progreso e implementación de nuevas tecnologías agregadas en educación como a iPad u otras marcas, teléfonos móviles e Internet. Para usar estas herramientas, se necesita un entorno ideal y una nueva forma de estimular a los estudiantes más dinámicos. Recursos tecnológicos, como una herramienta o sustancia sin falta de muebles, sin estantes anchos, así como asesoramiento, informes y calendario de comunicación máxima para cualquier persona que busque información; Así es como se descubren los estudiantes y los miembros de una sociedad educativa y social, lo que está sucediendo de acuerdo con la educación, la economía, la política, la sociedad y la tecnología.

Además, lo que hace posible utilizar los recursos tecnológicos es que se puede acceder a la que se puede acceder en cualquier momento al día y en cualquier lugar del mundo en línea y con el deseo de que los estudiantes deben pasar y servirles nuevos conocimientos de cobre para desarrollar sus conocimientos en esta área y después de este recurso recién utilizado debe evaluarse continuamente para saber que sus ventajas y desventajas incluyen su uso como una herramienta para promover el aprendizaje de los estudiantes.

El interés de desarrollar esta investigación surge a partir de la observación ya que se aprecia la nula aplicación de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de décimo año en la unidad educativa Puebloviejo. Para llegar a esta valoración se realizó la observación, entrevista a los estudiantes todo con el fin de obtener el diagnóstico y a su vez determinar las técnicas a trabajar. Los estudiantes buscan el interés de incorporar en el proceso de enseñanza aprendizaje recursos tecnológicos más aun cuando atraviesan problemas de clases en líneas. Una vez concluido el proceso, se procedió a desarrollar las conclusiones y a sugerir las recomendaciones apropiadas para el caso, y por último se concluyó con las referencias bibliográficas que sirven de sustento científico a este caso.

Planteamiento del problema

Hoy en día hablar de tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han convertido en uno de los agentes más poderosos en dependencia al favorecimiento de negocios y avances en la sociedad presente. Según (Colás Bravo, 2018) Su papel como medio de comunicación y de socialización, así como sus funciones en busca de mejorar procesos en campos de la economía, la salud o el ocio, han convertido a las Tic en un elemento fundamental de cambio, incluso en aspectos cotidianos de nuestro día a día. La introducción de las Tic está transformando nuestra sociedad en todos los ámbitos, también nuestra cultura científica, base sobre la cual se instaura el desarrollo de la sociedad moderna.

La grieta analógica, que se refiere a las sociedades con o sin acceso a Internet y TI en general, en términos de facilidad de acceso a las nuevas tecnologías y la diferencia entre quienes están capacitados en el uso de TI y las personas no capacitadas. Gran parte de la población no tiene acceso a las TIC, lo que da lugar a una nueva forma de exclusión social, surgida por

factores económicos o por falta de conocimiento y formación sobre las mismas, dando lugar a una nueva taxonomía de la especie humana.

Desde el 2008, el Ministerio de Educación Nacional presentó a la comunidad educativa el documento Adecuación a las TIC, en el desarrollo profesional de los para orientar los procedimientos de formación en el uso de las TIC. se entregó a los docentes del país. Se han identificado vías para preparar a los docentes de forma estructurada, para abordar el uso de las TIC en la pedagogía, para participar en redes, comunidades virtuales y proyectos colaborativos, y para sistematizar experiencias significativas con el uso de las TIC.

En la actualidad esta incidencia se encuentra en condiciones que afectan el desarrollo de las capacidades de los escolares por falta de los recursos tecnológicos en la unidad educativa Puebloviejo del mismo Cantón ya que mediante la aplicación de instrumentos de investigación se pudo apreciar la necesidad existente de resolver la problemática existente dentro del centro educativo, para lograr en los escolares competencias en el uso y manejo de recursos tecnológicos que son los que impera en este mundo globalizado y de esta manera lograr aprendizajes interactivos y enfrentar los retos que nos brinda la sociedad en pleno siglo XXI. Reconocimientos a las nuevas herramientas web, multimedia y tecnológicas, lo que importa no son los productos que se recomienda, sino para quién es decir, el usuario es el protagonista; en este caso, el estudiante se convierte en los protagonistas de su propia formación académica teniendo en cuenta que la organización tiene como misión garantizar el derecho a una educación que permita el respeto a las diferencias y la socialización para adquirir habilidades para la vida, fortalece procesos autónomos que permitan construir sus sueños e ideales, con una visión global de su entorno, que los hace competitivos en el mundo actual. Asimismo, los preparan para la

vida, el trabajo y la educación superior, de esta manera el campo contribuye al logro de las metas organizacionales.

Justificación

El estudio de estado actual debe seguirse los recursos tecnológicos y contribuir a la interacción del décimo año de maestros con información seleccionada durante la implementación de prácticas de práctica profesional, más y más y más y más monitoreo técnico y tecnológico y la implementación del uso de computadoras en Las personas deben ser fáciles de acceso a las necesidades.

La tecnología de los estudiantes ha sido verificada y satisfactoria y satisfactoria todas sus necesidades. Su efecto creado para la educación de baja tecnología no puede sentirse cómodo sobre la base de la base de que los estudiantes necesitan un presupuesto débil en la organización, y la falta de tecnología completa, y se produce una rara vez para los maestros y estudiantes por capacitación que le permite Para aprovechar los programas actuales. Además, si no hay información, porque los maestros no conocen la técnica en profundidad, como el uso de equipos informáticos, para proporcionar el conocimiento de los estudiantes, lo que lleva a la capacitación de estudiantes limitados.

Por otro lado, la necesidad de resolver este problema es mejorar el aprendizaje sobre el proceso de enseñanza entre los estudiantes aprovechando las nuevas tecnologías de educación y la provisión y el desarrollo de la capacidad administrativa. La presente investigación se realizará debido a la facilidad de recopilación de información, la disponibilidad de fuentes bibliográficas que cubran el tema elegido, los recursos tecnológicos adecuados para el desarrollo de este trabajo y la disponibilidad de soporte. Avalados y autorizados por las autoridades competentes de la institución. La encuesta quedará grabada como un medio de

orientación para los estudiantes de la Universidad Técnica de Babahoyo, y también se pondrá a disposición de todos los trabajadores de la Unidad Educativa Pueblo Viejo para que sirva como proyecto en los programas educativos destinados a mejorar la calidad de la educación y por ende el aprendizaje de los estudiantes.

Objetivo general

Determinar la influencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje interactivo de los estudiantes del décimo año de la unidad educativa Pueblo Viejo.

Objetivos específicos

Diagnosticar el uso de las TIC enfocadas en las herramientas web interactivas en la educación de los estudiantes de décimo año de la unidad educativa Pueblo Viejo.

Emparejar herramientas web interactivas y sus posibles usos académicos en el aprendizaje interactivos de los estudiantes.

Reconocer la contribución de las herramientas web interactivas como recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje interactivo en la educación básica de la unidad educativa Pueblo Viejo en un ambiente virtual.

Líneas de investigación

Las líneas de investigación son:

Universidad: Educación y desarrollo social

Facultad: Talento humano educación y docencia

Carrera: Educación, epistemología y pedagogía informática

Sub línea de la carrera: Pedagogía de la informática

Sustentación teórica

Recursos tecnológicos

Según (Pérez) Pérez Flores Alberto define a los recursos tecnológicos como “Es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual). “Estos recursos, son utilizados como parte de un currículo que integre a la tecnología al ser considerada como una necesidad en las actividades que permitan reforzar las capacidades de los estudiantes”

Según el autor existen gran variedad de recursos tecnológicos un destino para el procesamiento de datos, así como para la organización entendida como simulador, que se encarga de construir capacidades y habilidades para la creación, el diseño y la documentación, menciona a las Tics como esos medios tecnológicos que se integran a la educación para generar aprendizajes significativos en los escolares, más aún en la actualidad que el mundo se encuentra globalizado. Los recursos tecnológicos se entienden como herramientas de apoyo para la realización de diversas actividades. En el ámbito académico, se utilizan para satisfacer necesidades que conducen al logro de metas, tales como: la enseñanza y el aprendizaje de docentes y estudiantes

Tecnología educativa en la actualidad

Serrano Sánchez et al citado por (Torres Cañizález Pablo y Cobo Beltrán John) en el 2017 determina que la tecnología educativa constituye una disciplina encargada del estudio de los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje; en cuyo campo se encuentran los recursos aplicados con fines formativos e instruccionales, diseñados originalmente como respuesta a las necesidades e inquietudes de los

usuarios. Estos autores coinciden en el estudio del uso de las TIC'S en el proceso de enseñanza y aprendizaje (tanto en contextos formales como no formales), así como el impacto de las tecnologías en el mundo educativo en general a través de las tecnologías educativas. Alegan que todo radica en un enfoque socio sistémico, donde ésta siempre analiza procesos mediados con y desde una perspectiva holística e integradora.

Elementos que componen los Recursos Tecnológicos.

Estos recursos vienen con la aparición de la tecnología y poseen distintos niveles de uso.

Existen tres tipos de recursos:

- a) Según Sánchez (2008) citado por (Pérez), las TIC denominadas como Tecnologías de la Información y las Comunicaciones que sugieren a utilizar las redes sociales como herramientas sobre un tema de interés; asimismo, las TIC cubren la necesidad para la transformación de una gestión de la información, siendo su uso particular en los programas y ordenadores que facilitan la creación, modificación, almacenamiento, protección y recuperación de la información. De acuerdo a Herrera (2015) citado por (Pérez), la tecnología está relacionada en todos los aspectos al conocimiento, con efectos mayores que trascienden y alcanzan mayores objetivos de aprendizajes, favoreciendo a los estudiantes, así como a los profesores, haciendo la docencia más dinámica e integral. Las TIC en la educación es, según Hernández (2017) citado por (Pérez), uno de los procesos que conforman un ambiente educativo positivo, al construir una forma didáctica y al consolidar que este aprendizaje sea significativo, capaz de lograr transformaciones que mejoren la calidad educativa. Asimismo, los estudiantes que se involucren en el uso de las TIC amplían mejor sus conocimientos, adquiriéndolos de forma adelantada, aclarando dudas con el uso de videos didácticos. Sin embargo, este

uso de las tecnologías también ha sido un gran reto para cada estudiante y cada educando, debido a su avance rápido y la adaptación de cada uno con el uso de las tecnologías. Por ello, el logro de los objetivos con el uso de las TIC es, según el autor una labor que depende mucho de los educandos, la forma en como estructuren el ambiente de trabajo, donde los estudiantes no se sientan frustrados, sino se sientan familiarizados y, satisfechos de recibir más de lo esperado. Asimismo, los autores, precisaron que, las inclusiones de las TIC deben utilizarse para establecer políticas educativas garantizando la igualdad de oportunidades con una buena calidad al alcance de todos, hacer uso de estrategias que se relacionen a la implementación de las TIC, definición de indicadores de calidad, desarrollo y empleo de estándares tecnológicos y educativos, realización de contenidos digitales educativos y tecnológico, identificación de necesidades que implique la formación de profesores a fin de que se mantengan siempre actualizados, la transformación de las organizaciones escolares, así como, la inclusión de TIC en las distintas materias y/o asignaturas. La TIC son utilizados en los colegios como herramientas de informatización de la gestión y herramientas digitales de gran uso.

- b) Las TAC son Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento con espacios de aprendizajes y de generación de conocimientos, creando comunidades digitales, artículos de interés y otros que aporten valor en las redes sociales; las cuales son las TIC empleadas como herramientas didácticas al servicio del aprendizaje. Es por medio de las TAC que se utilizan herramientas de los TIC para tener un mejor manejo de la gestión del conocimiento, por tal motivo, su manejo va más allá de cómo utilizarlas permitiendo una mayor exploración de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje y el

conocimiento. Los TAC poseen recursos como edición de video donde los docentes y estudiantes puede editar y también crear videos de forma más fácil, videos interactivos que convierten los videos en lecciones interactivas que entretengan a los estudiantes, audio con aplicaciones para compartir y crear, imagen para crear infografías distintas que sirvan como lenguaje visible, gestión del aula como rúbricas, banco de recursos, listas, grupos; así también, gamificación recursos que dan sentido a los contenidos de la currícula, comunicación que sea más fluida, evaluación donde compruebe el aprendizaje adquirido, presentaciones que sean llamativos y profesionales, trabajo colaborativo o integrador, generadores de actividades personalizadas, derecho de autor considerados en la transmisión de imágenes, textos, audios o videos, buscadores de navegación segura donde los estudiantes adquieran videos seguros y de contenido permitido, mapas mentales con aplicaciones que permitan crearlos, producciones para las creaciones de los estudiantes. Asimismo, según Bertazzi y Mallo (2019) citado por (Pérez), si se utiliza adecuadamente las TAC para captar la atención de los estudiantes, permitiendo la interacción entre estudiantes y docentes, para que el aprendizaje incremente e impacte positivamente a los estudiantes. En ese sentido, las TAC comprenden más de lo que implica usar los TIC, pero tal como indica Zambrano y Balladares (2017), estas van más allá de saber cómo utilizar las TIC, con sus herramientas tecnológicas que están al alcance de la adquisición del conocimiento y del aprendizaje.

- c) Los TEP que significan Tecnologías del Empoderamiento y la Participación, los usuarios hacen uso de estos espacios como participación ciudadana o de comunidades según sea el interés común o causas solidarias. El empoderamiento en la participación de las tecnologías sirve para la cohesión social de determinados grupos al compartir

intereses, ideas, propuestas, beneficiando a todo un sistema económico, social y cultural en el que se desarrollan. Entonces, al hablar de los TEP, es porque las tecnologías cumplen un rol necesario en el conocimiento y el aprendizaje. En este sentido, los TEP son tecnologías que se aplican para fomentar la participación de los estudiantes, pero también involucran a las personas sobre temas políticos y sociales, por eso, es que las tecnologías de empoderamiento sirven e incluyen a la participación de la ciudadanía en general, generando así concientización y empoderamiento en la posición de una persona frente a la sociedad. Es a partir de allí, que se concede el poder de la información en distintos puntos de vista y dan origen a un nuevo mundo del empoderamiento y participación de quienes reciben la información, existiendo entre ellos un conocimiento individual y colectivo, toda vez que el aprendizaje será proactiva potenciando las habilidades de cada individuo a través de la participación, fomentando el aumento de las capacidades de inteligencia. Por otro lado, se dice que los TEP rompen aquellos paradigmas de la educación, al fomentar sistemas educativos con diseños y estructuras para la educación en los distintos niveles de aprendizaje. Por esa razón, las TAC no están limitadas sólo en la enseñanza, abarcando más allá para todo aquel que desee empoderarse de información.

Podemos afirmar que las Aulas Virtuales, son un recurso tecnológico muy utilizado en las actividades educativas y que cumplen las tres características de los recursos tecnológicos. Carmary (2013) citado por (Pérez) que menciona que el aula virtual debe contemplar los siguientes elementos:

Foro: Es también conocido como aquel sitio de interacción entre oyentes y participantes, sobre la discusión de algún tema de interés principalmente académico; también,

puede considerarse como la reunión generando discusión en el auditorio. Por eso, es considerada como una técnica académica de comunicación, grupal que también puede estar controlado por un moderador.

Entonces, para la participación de los foros, se requiere del conocimiento de la tecnología, lo que en actualmente los educandos vienen activando a fin de que los estudiantes participen de manera virtual mediante debates en los foros.

Páginas Web: Son sitios digitales o documentos de carácter multimediático, utilizado por muchas personas, en la búsqueda de información, publicidad, ventas, compras, educación. En el ámbito educativo, las páginas web son amplias y están limitadas al aprendizaje, pero también están clasificadas para los distintos niveles educativo, pero lo más importante de ello, es que estos sitios se encuentran al alcance de todo, con datos actualizados.

Wikis: Los wikis se utilizan en el campo de internet, lo cual se refieren a las páginas web con contenido de edición para muchos usuarios. Estas páginas, están desarrolladas por la colaboración de los sujetos que suben información, es decir, los internautas, quienes modifican, agregan o eliminan información.

Chat: Esta palabra, tiene el significado de conversar, platicar. Entonces, existen sitios donde se integran chats para facilitar el diálogo y la comunicación verbal, visual y también auditiva.

Correo electrónico: Es un servicio que ayuda a envía y recibir información, mensajes para uno y varios destinatarios; así como, receptores de la información, ubicados en cualquier parte del mundo. Los correos electrónicos son utilizados por distintos programas que ofrecen correos electrónicos, los mismos que se crean con datos e información básica de los usuarios.

En ese sentido, las aulas virtuales deben incluir todas las herramientas necesarias para el desarrollo académico, hay que incluir también, bibliotecas virtuales y redes sociales para lograr aprendizajes significativos.

Tipos de recursos tecnológicos

Recursos tecnológicos tangibles, cuando se trata de herramientas, piezas de maquinaria, elementos concretos, físicos, que podemos aplicar a una tarea determinada.

Recursos tecnológicos intangibles, cuando por el contrario se trata de elementos incorpóreos, abstractos, como son los programas informáticos (software) o Internet. (Etecé)

Importancia de los recursos tecnológicos

Tal y como dijimos antes, los recursos tecnológicos tienden a ser los primeros en considerarse en el mundo de hoy, debido a que permiten más que nunca antes en la historia llevar a cabo tareas de manera novedosa. Por ejemplo, lo que el comercio online representó para los negocios, o las TIC (Tecnologías de Información y Comunicaciones) para la vida personal y afectiva, son apenas ejemplos del gigantesco potencial que hay en la tecnología aplicada, es decir, el potencial que tiene para resolver problemas. Ningún otro elemento desarrollado por la humanidad posee esa capacidad de transformación de la realidad, como la tecnología (Etecé), por esa razón que los docentes deben estar debidamente capacitados para lograr transformar en sus estudiantes estructuras mentales y que puedan procesar de manera ágil la información.

Las TIC en el enfoque Flipped

Bergmann y Sams, 2014; Prieto, 2017 citado por (Serrano Pastor, R. M y Casanova López, O.) Se hace necesario que los recursos tecnológicos sirvan de apoyo a la metodología que el docente haya planteado seleccionado como apropiada para el proceso educativo

propuesto. En esta elección del método óptimo para afrontar el proceso de enseñanza-aprendizaje universitario se encuentra el enfoque de aprendizaje inverso o Flipped. La base de dicho enfoque es el cambio de la clase magistral del docente y el rol pasivo del estudiante a una activación de este último en su propio aprendizaje tanto en el estudio previo antes de la clase, como en su participación en las sesiones presenciales gracias a la propuesta de actividades interactivas; el material previo a la clase es suministrado o indicado por el profesor, siendo éste un potenciador y director de dicho aprendizaje durante la clase. El enfoque pedagógico inverso brinda mayor autonomía a los estudiantes, les ofrece recursos multimedia para el estudio y convierte el aula en un espacio interactivo más fluido entre profesores, alumnado y compañeros.

Por todo lo expuesto, según el autor se hace necesario estudiar cuáles son los recursos tecnológicos más adecuados para desarrollar el enfoque Flipped Learning en el ámbito educativo y analizar cuáles son las potencialidades y limitaciones que ofrecen al mismo tiempo para poder utilizarlas.

Aprendizaje interactivo

(Guillén) El aprendizaje interactivo se refiere al enfoque didáctico que incluye el uso de las herramientas digitales. Un método de enseñanza que se desarrolla con los avances de las nuevas tecnologías y que, gracias a la implementación de estas nuevas plataformas, es capaz de generar los beneficios que os presentamos a continuación para cualquier empresa o institución que opte por su implementación.

Estrategia didáctica para el aprendizaje interactivo en ambientes en línea en el postgrado

“los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo”. (Cinthya Rodríguez Hernández)

Descripción de las etapas de la estrategia didáctica

Etapa 1: Orientación

Objetivo: comprobar la situación del aprendizaje de los estudiantes y realizar actividades previas a la implementación de la estrategia que son esenciales para garantizar el éxito en la implementación de la misma.

Acciones:

Realizar el diagnóstico. Puede utilizarse la herramienta Cuestionario para la aplicación del instrumento.

Determinar cuáles son las habilidades necesarias a desarrollar por los estudiantes para en trabajo con las TIC en el curso y cuáles son los que tienen mayores dificultades.

Realizar un análisis sobre los contenidos tratados en el curso para decidir cuáles serán desarrollados utilizando el ambiente en línea

Definir las actividades que pueden ser utilizadas para el desarrollo del aprendizaje interactivo y cuales herramientas TIC serán empleadas en función del medio o soporte en que se presentarán.

Publicar en el ambiente en línea la información necesaria para las acciones de la etapa de ejecución: documentación, guía de actividades, calendario, objetivos, bibliografía y cualquier otro dato que considere importante el profesor. Se puede utilizar la herramienta Lección.

Etapa 2. Ejecución

Objetivo: desarrollar en el proceso de enseñanza aprendizaje las acciones establecidas para la ejecución de la estrategia.

Acciones:

Construir un glosario colaborativo

Registrar en la herramienta Wikicuaterno de la plataforma Moodle los contenidos y actividades que se trabajaron en la clase del día, comentando los elementos más interesantes y qué dificultades se presentaron.

Buscar en Internet para reconocer la información existente, determinar la que se necesita o actualizar la que se tiene. En este caso debe considerarse: los buscadores seleccionados, los índices (las páginas o espacios unidos a los buscadores donde se presentan espacios de información o información organizada por categorías o clases), definir palabras claves, operadores lógicos, importancia del autor, análisis de referencias, identificación de las revistas que publican sobre el tema, entre otros elementos.

Hacer fichas bibliográficas digitales de autores revisados utilizando gestores bibliográficos como Zotero.

Hacer informes (título, introducción, desarrollo, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos), donde se asuman y critiquen criterios expresados por diferentes autores, tomando una posición personal, apoyándose en las herramientas de ofimática para la realización de documentos de texto, presentaciones electrónicas y hojas de cálculo.

Utilizar el correo electrónico y el chat para enviar información y obtener criterios de otros estudiantes, profesores o especialistas.

Buscar o crear materiales digitales para la presentación de un resultado de investigación, como gráficos, ensayos sobre pros y contras, aspectos positivos y negativos, síntesis de lluvia de ideas, sumarios, reflexiones, esquemas, entre otros.

Compartir materiales utilizando la herramienta de la plataforma más conveniente (foro, etiquetas, archivo de audio, taller, Wiki, entre otras) para su análisis y discusión por parte de los estudiantes y el profesor.

Estudiar con materiales interactivos: tutoriales, ejercicios y actividades prácticas basadas en la ejercitación del pensamiento crítico o del pensamiento creativo, a partir del análisis, la ejercitación o la solución de problemas.

Responder preguntas en foros que hayan sido planteadas por el profesor sobre un tema o sobre el resultado de actividades desarrolladas por otro estudiante.

Participar en ejercicios de discusión abierta de carácter formal en grupo, con la intervención del profesor como moderador iniciando el debate o de un estudiante que se designe. Esto permite a los estudiantes la defensa de sus propias ideas, la crítica de contraposiciones, ejercitar habilidades de análisis y comunicación, soporta la construcción interactiva de conocimiento a través de la negociación social en un ambiente virtual.

Integrar un grupo de investigación donde cada estudiante es responsable de una parte del problema. Luego organizar, procesar y compartir la información, publicándola en el ambiente de aprendizaje a través de la herramienta establecida para que sea visible por todos.

Realizar trabajos de investigación y su socialización a través de la herramienta Taller para establecer entregas de avances y recibir retroalimentación de los miembros del grupo, con el fin de culminar con un resultado, que, de una u otra forma, ha sido validado.

Etapa 3. Evaluación

Objetivo: valorar los resultados de las acciones realizadas por los estudiantes de la Maestría en Educación para el desarrollo del aprendizaje interactivo en línea.

Acciones:

Analizar los progresos de los estudiantes en el uso de las TIC y estimular la motivación por el trabajo en ambientes en línea.

Asignar al estudiante la investigación de un tema que relacione el curso, su realidad educativa y su proyecto de tesis. Para determinar los temas se pueden emplear técnicas como trabajo en parejas, discusión en grupo, lluvia de ideas, rueda de ideas, votación, grupos de investigación, debate y foro.

Abrir un espacio con la herramienta Taller de la plataforma Moodle para que cada estudiante exponga su trabajo ante los demás compañeros.

Realizar evaluaciones sistemáticas, para ello Moodle utiliza una serie de escalas para la calificación de los trabajos y actividades que llevan a cabo los estudiantes, algunas de las cuales se incluyen en la plataforma de forma predeterminada y otras pueden ser creadas por el profesor. El módulo encuesta va a permitir al profesorado recoger información sobre los estudiantes, sobre los temas que interesen en relación al curso.

Realizar el autocontrol de tareas para determinar errores y sus causas, tanto en el resultado como en el proceder para retroalimentarse de ello y realizar acciones correctivas. Puede utilizarse para ello la herramienta Tareas.

Crear apuntes de clase mediante la utilización del Wiki, donde todos los estudiantes pueden colaborar y hacer las observaciones correspondientes, hasta obtener un resultado final que sirva de guía general del curso.

Potenciar en los estudiantes la comunicación y el compromiso con el logro de objetivos relacionados con el desarrollo del aprendizaje interactivo en ambientes de línea y las habilidades infotecnológicas.

Marco metodológico

El cuadro metodológico del plan incluye el tipo de investigación, las técnicas, los instrumentos y los procedimientos de la manera que se recogerán los datos, como serán

analizados y aclarados para llevar a cabo el estudio; para manifestar al problema planteado y obtener los objetivos del proyecto de esta manera se puede plantear alternativas de posibles soluciones que mejoren la situación actual de la problemática investigada.

Investigación descriptiva

El proyecto tiene la función de investigación descriptiva, básicamente se dirige tratando de establecer la causa de los hechos o fenómenos experimentados.

La investigación descriptiva es aquella utilizada, como su nombre lo indica, para informar la situación de escenarios, eventos, personas, grupos o comunidades abordadas y analizadas. Sin embargo, la investigación descriptiva es algo más que almacenar y tratar datos. El científico debe especificar su análisis y el conocimiento que implicará.

En general, los principales pasos a seguir en una encuesta descriptiva son: considerar las características de la población encuestada, definir la audiencia y formular hipótesis, diferenciar las técnicas de recolección de datos y las fuentes a consultar para lograr resultados que permitan ser difundidos.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

En el presente estudio de caso se utilizaron dos herramientas, una encuesta a estudiantes y una entrevista de grupo focal realizada a docentes de comunicación académica enfocándose en recursos tecnológicos para lograr aprendizajes interactivos. la técnica indica de cómo hacer, para alcanzar un fin o hechos propuestos; tiene un carácter práctico y operativo.

Mientras que la herramienta de recopilación de datos es cualquier recurso utilizado por el investigador para acceder a los fenómenos y extraer información de ellos para la investigación. Este es el recurso que utiliza para almacenar información o datos sobre variables. La herramienta agrega todo el trabajo de investigación previo, sintetizando los aportes del marco

teórico en la selección de los datos correspondientes a los indicadores, y por ende a la variable o conceptos utilizados.

La encuesta.

La encuesta es una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos de investigación estandarizados en los que se recopila y analiza una serie de datos de una muestra de casos que son representativos de una población o universo más grande, con el fin de descubrir, describir, predecir y/o explicar una amplia gama de características.

Resultados

El presente estudio de caso se realizó el primer instrumento (Encuesta sobre los recursos tecnológicos en el aprendizaje interactivos), 10 ítems conformados por 5 dimensiones, con una muestra de 45 estudiantes. Y el segundo instrumento (Entrevista – Grupo focal sobre los recursos tecnológicos en aprendizaje interactivos), 10 ítems conformados por 5 dimensiones, con una muestra de 5 docentes de diferentes áreas de la media académica (Matemáticas, Lengua y Literatura, Inglés, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales).

Se aplicó el instrumento denominado cuestionario de encuesta sobre los recursos tecnológicos en el aprendizaje interactivos a los estudiantes de la media técnica académica; con una muestra de 45 Estudiante del grado 10°

El cuestionario consta de 10 preguntas distribuidas en 5 dimensiones:

1. Conocimiento de las herramientas Tic y Ambientes virtuales de aprendizaje.
2. Uso de las herramientas Tic y Ambientes virtuales de aprendizaje.
3. Disponibilidad de los recursos tecnológicos.
4. Estrategias pedagógicas con el uso de las Tic.
5. Apropiación e Innovación con el uso de las Tic.

1. ¿Los programas o herramientas web interactivas son conocidos por los estudiantes de la unidad educativa Pueblo Viejo?

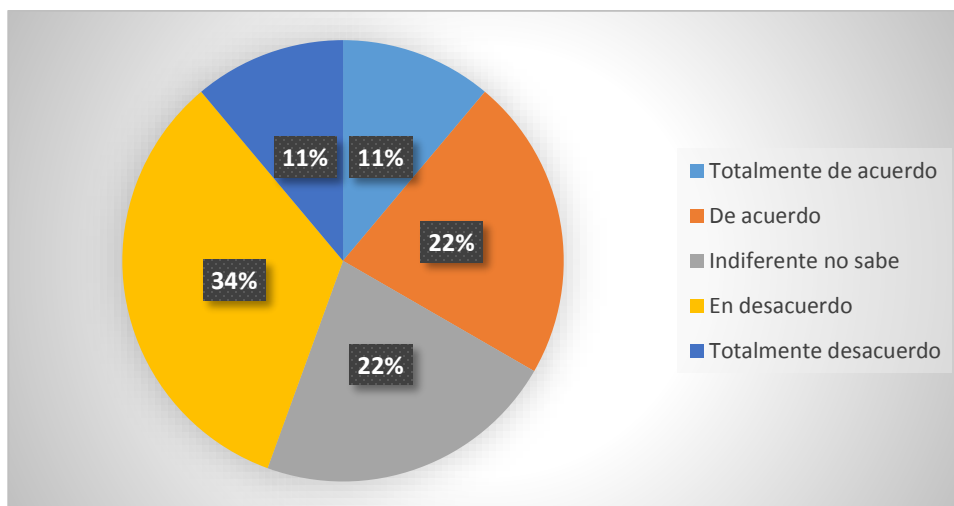
Tabla N° 1.

Programas o herramientas web interactivas son conocidos por los estudiantes

Válidos	Frecuencia	Porcentaje válido
Totalmente de acuerdo	5	11%
De acuerdo	10	22%
Indiferente no sabe	10	22%
En desacuerdo	15	34%
Totalmente desacuerdo	5	11%
TOTAL	45	100%

Gráfico N° 1.

Programas o herramientas web interactivas son conocidos por los estudiantes



Fuente: Estudiantes UE Pueblo Viejo

Elaborado: Verónica Antonela Cornejo Zambrano

Análisis: e interpretación:

Al analizar los resultados de la pregunta se concluye que los estudiantes en un 34% manifiestan que están en desacuerdo que los programas o herramientas web sean conocidos por ellos, otra parte manifestó en un 22% de acuerdo, el 22% indiferente no sabe, 11% totalmente de acuerdo y el 11% totalmente en desacuerdo. Por lo tanto, entendemos que la mayoría de los estudiantes que están en desacuerdo conocer programas capacitación en cuanto a uso de las Tics.

2 ¿Con la ayuda de las Tic le gustaría que las clases fueran interactivas y dinámicas?

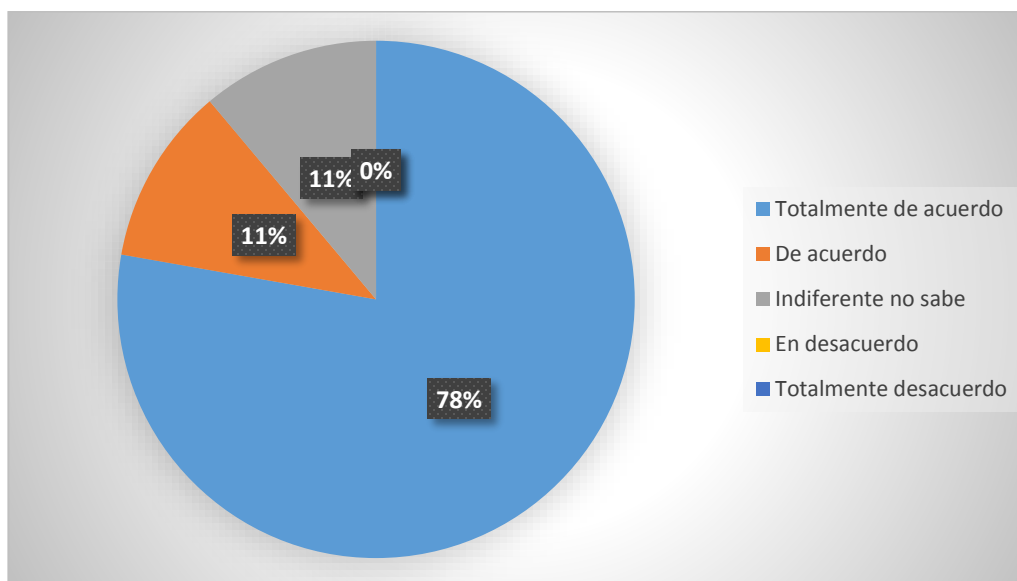
Tabla N° 2.

Le gustaría que las clases fueran interactivas y dinámicas

Válidos	Frecuencia	Porcentaje válido
Totalmente de acuerdo	35	78%
De acuerdo	5	11%
Indiferente no sabe	5	11%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
TOTAL	45	100%

Gráfico N° 2.

Le gustaría que las clases fueran interactivas y dinámicas



Fuente: Estudiantes UE Pueblo Viejo

Elaborado: Verónica Antonela Cornejo Zambrano

Análisis: e interpretación:

Los resultados de la pregunta se determinan que los estudiantes en un 78% manifiestan que les gustaría que las clases sean interactivas y dinámicas por otra parte manifestó el 11% de acuerdo y el otro 11% indiferente. Por lo que interpretamos que el estudiantado si le gustaría que las clases fueran interactivas y dinámica.

3. ¿Los estudiantes poseen un computador, Tablet, celular con conexión a internet para realizar las tareas y/o actividades académicas fuera del aula?

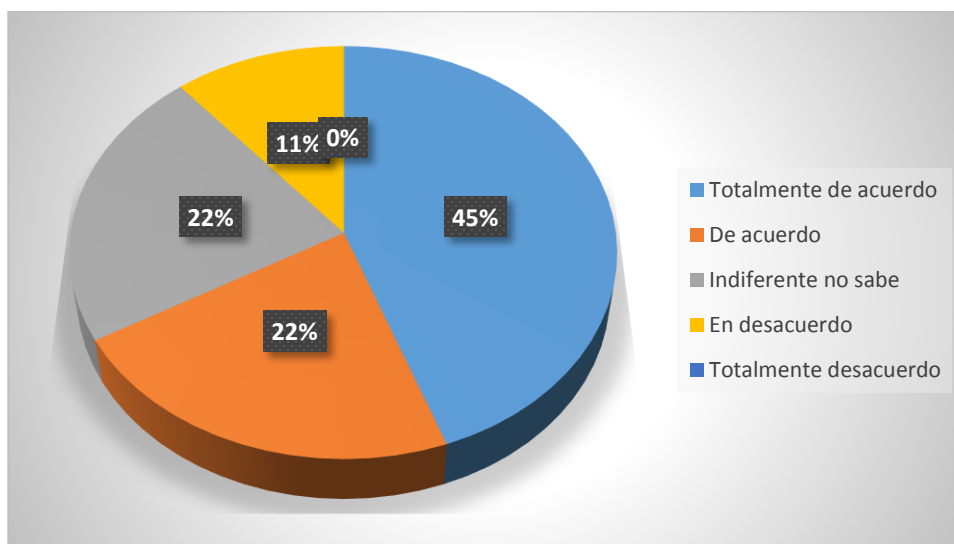
Tabla N° 3.

Poseen un computador, Tablet, celular con conexión a internet

Válidos	Frecuencia	Porcentaje válido
Totalmente de acuerdo	20	45%
De acuerdo	10	22%
Indiferente no sabe	10	22%
En desacuerdo	5	11%
Totalmente desacuerdo	0	0%
TOTAL	45	100%

Gráfico N° 3.

Poseen un computador, Tablet, celular con conexión a internet



Fuente: Estudiantes UE Pueblo Viejo

Elaborado: Verónica Antonela Cornejo Zambrano

Análisis: e interpretación:

Los resultados de la pregunta demuestran en su totalidad que los estudiantes en un 45% considera que poseen un computador, Tablet, celular con conexión a internet, un 22% dice que, de acuerdo, otro 22% expresa que no sabe y el 11% de desacuerdo. Por lo que interpretamos que los estudiantes poseen un computador, Tablet, celular con conexión a internet.

Discusión de resultados

Según los datos obtenidos se puede apreciar que los docentes necesitan ser fortalecidos en el uso de manejo de recursos tecnológicos, para lograr aprendizajes interactivos en los escolares ya que el establecimiento cuenta con las herramientas Web interactivas, las armazones virtuales de aprendizajes mediadas por las Tic, al proceso de aprendizaje en los estudiantes de la educación media de la Institución Educativa Pueblo Viejo, por lo que urge la importancia de que los docentes estén debidamente preparados en el manejo de recursos tecnológicos y poder lograr en los escolares entren en ámbito de los cambios que nos exige el mundo contemporáneo.

Se debe optimizar el conocimiento y el uso del internet para servicio de los escolares que al manejar sea con la intención de hacer sus trabajos escolares, que el uso de este moderado sea para el socorro de su aprendizaje y consiga instrucciones efectivas acerca de sus ocupaciones.

Conclusiones

En base a los efectos arrojados en la investigación y la aplicación de instrumentos, articulados con los objetivos propuestos planteados, se presenta las siguientes conclusiones:

Los resultados del análisis de los instrumentos muestra una tendencia favorable en la escala valorativa de la encuesta y confirman la relación de la entrevista – docentes de la unidad educativa Pueblo Viejo en las áreas de (Matemáticas, Lengua y Literatura, Inglés, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales), entre las dimensiones de cada una de las preguntas trazadas, a la población estudiantil de la unidad educativa Pueblo Viejo (10°); inciden en el buen desempeño académico de los estudiantes mediante procesos de enseñanza y aprendizaje basados en las herramientas web interactivas mediadas por las Tic y TIC.

Se logra interpretar el objeto de estudio, trabajados en la investigación, los elementos teóricos, conceptual, diseño metodológico de este trabajo investigativo, durante el desarrollo del estudio de caso; está ligado a un enfoque cualitativo – cuantitativo - mixto de un modelo pedagógico constructivista y conectivismo, aprendizaje significativo y mediado para la era digital debido a que se manejan en un ambiente de las Tic, para un aprendizaje dentro de los planes curriculares académicos marcadas por las nuevas tecnologías.

La contribución de las herramientas Web interactivas, las plataformas virtuales de aprendizajes mediadas por las Tic, al proceso de aprendizaje en los estudiantes de la educación media de la Institución Educativa Pueblo Viejo, es una realidad en la nueva era digital Tic, transformando una cultura social educativa tecnológica, innovadora, dinámica, interactiva, creativa y autoaprendizaje de la población estudiantil, mejorando el desempeño en los saberes académicos incorporándolos en la era de la comunicación y de las tics

Recomendaciones

De acuerdo con los datos arrojados con la información obtenida y los instrumentos aplicados a la comunidad estudiantil de la media académica, referente a las variables y categorías investigadas, se encontró que la institución Educativa Puebloviejo, posee la infraestructura y los recursos técnicos para el desarrollo del proyecto: recursos humanos, software, hardware.

Se recomienda realizar mantenimiento de los recursos tecnológicos y la conexión de la red de internet periódicamente existente en la institución, para mejorar considerando la navegabilidad, accesos y cobertura en la utilización de los equipos tecnológicos para los procesos de enseñanza y aprendizaje Tic.

Es importante la capacitación pedagógica de la comunidad estudiantil como de docentes y estudiantes en el uso de las Herramientas Web Interactivas, mediadas por las Tic, Implementar las Tic en el PEI (Planes educativos institucionales), en el currículo de la media académica, ayuda a los programas y normas de las políticas públicas proyectadas por el gobierno nacional y las normas internacionales de educación basadas en las Tic.

De acuerdo a los estándares, competencias, desempeños de los diferentes planes de las áreas académicas, se deben emplear estrategias transversales planteadas en el uso de las Tic; un currículo exploratorio en el uso de las herramientas web interactivas, acompañado de una plataforma de ambientes virtuales de aprendizajes en el aula de clase, no solo busca facilitar la labor de docente en materiales didácticos y pedagógicos en actividades dinámicas e interactivas, sino motivar al estudiante mejorando su desempeño académico y formando al individuo autónomo de su propio aprendizaje, creativo, innovador, explorador, de una manera íntegra hacia la sociedad centralizada y globalizada por las TIC.

Referencias

Cintha Rodríguez Hernández, M. I. (2018). Estrategia didáctica para el aprendizaje

interactivo en ambientes en línea en el postgrado. *Conrado*, pagina 14-23.

Etecé. (16 de junio de 2021). <https://concepto.de/recursos-de-una-empresa/>. Recuperado el 18

de marzo de 2022

Guillén, E. (2020). Definición y beneficios del aprendizaje interactivo. pagina 11.

Pérez, A. F. (2020). *Relacion entre los recursos tecnologicos y el logro de aprendizaje*

significativo de los estudiantes de post grado del instituto para la calidad de la

educacion de la universidad San Marti n de Porres. Lima - Peru: Universidad San

Martin de Porres.

Serrano Pastor, R. M y Casanova López, O. (2018). Recursos tecnológicos y educativos

destinados al enfoque pedagógico Flipped Learning. *REDU Revista de Docencia*

Universitaria, pagina 155-173 .

Torres Cañizález Pablo y Cobo Beltrán John . (2017). Tecnología educativa y su papel en el

logro de los fines de la educación. *Educere*, pp. 31-40.

Anexo No 1

ENCUESTA SOBRE LAS HERRAMIENTAS WEB INTERACTIVAS

Encuestados: Estudiantes de décimo año UE Puebloviejo

Diagnosticar el uso de los recursos tecnológicos enfocadas al aprendizaje interactivo en la unidad educativa Puebloviejo del cantón Puebloviejo provincia de Los Ríos.

INSTRUCCIONES: A continuación, usted encontrará un conjunto de ítems relacionados con el uso de los recursos tecnológicos interactivas, marque con una “X” un solo número de la escala según su consideración.

Tabla A.9.

Cuestionario de encuesta

Totalmente de acuerdo	5
De acuerdo	4
Indiferente no sabe	3
En desacuerdo	2
Totalmente desacuerdo	1

1. Conocimiento de las herramientas Tic y Ambientes virtuales de aprendizaje

1. ¿Los programas o herramientas web interactivas son conocidos por los estudiantes de la unidad educativa Puebloviejo?
2. ¿Los Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) son conocidos por los estudiantes de la institución educativa?

2. Uso de las herramientas Tic y Ambientes virtuales de aprendizaje

- 3 ¿Las herramientas tecnológicas son utilizadas por los docentes para realizar actividades académicas en clases?
- 4 ¿Han utilizado plataformas virtuales y/o herramientas web interactivas en las aulas de clases?

3. Disponibilidad de los recursos tecnológicos

- 5 ¿Los estudiantes poseen un computador, Tablet, celular con conexión a internet para realizar las tareas y/o actividades académicas fuera del aula?
- 6 ¿La IE cuenta con los recursos tecnológicos de hardware, software y conectividad para trabajar actividades interactivas?

4. Estrategias pedagógicas con el uso de las Tic

- 7 ¿En el aula de Tecnología e Informática se utilizan estrategias pedagógicas para el uso de las Tic y herramientas web?
- 8 ¿La utilización de recursos tecnológicos, como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza son importante para su formación integral?

5. Apropiación e Innovación con el uso de las Tic

- 9 ¿Con la ayuda de las Tic le gustaría que las clases fueran interactivas y dinámicas?
- 10 ¿El nivel de formación en Tic de los docentes en la Institución Educativa es satisfactorio?

Nota. Encuesta,

Verónica Cornejo 2022

Anexo No 2

ENTREVISTA –SOBRE LAS HERRAMIENTAS WEB INTERACTIVAS

Encuestados: Docentes de la media académica Diagnosticar el uso de las TIC enfocadas en las herramientas web interactivas en educación media de la unidad educativa Puebloviejo

INSTRUCCIONES: A continuación, usted encontrará un conjunto de ítems relacionados con el uso de las herramientas web interactivas, responda según su criterio.

Entrevista – Docentes

No. PREGUNTAS

1. Conocimiento de las herramientas Tic

- 1 ¿Los programas o herramientas web interactivas son conocidos por los estudiantes de la unidad educativa Puebloviejo?
- 2 ¿Los Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) son conocidos por los docentes de la unidad educativa Puebloviejo?

2. Uso de las herramientas Tic y Ambientes virtuales de aprendizaje

- 3 ¿En el aula de clases utiliza herramientas Tic como estrategias pedagógicas para el desarrollo de las actividades académicas?
- 4 ¿Los docentes de la media académica de la Institución Educativa han utilizado plataformas virtuales y/o herramientas web interactivas en las actividades académicas?

3. Disponibilidad de los recursos tecnológicos

- 5 ¿Los docentes de la media académica poseen computador, Tablet, celular con conexión a internet para realizar las tareas y/o actividades académicas en el aula de clases?

- 6 ¿Los docentes de la media academia se le facilita obtener aplicaciones, videos o software académicas Off/line para realizar las tareas y/o actividades académicas en el aula de clases?

4. Estrategias pedagógicas con el uso de las Tic

- 7 ¿Existen material e internet que te gustaría trabajar en alguna clase en la escuela y compartir con los estudiantes?
- 8 ¿Las redes sociales como Facebook, Twitter, WhatsApp, etc. ¿Se pueden utilizar con fines académicos?

5. Apropiación e Innovación con el uso de las Tic

- 9 ¿Realizar cursos de actualización sobre temas relacionadas a las Tic, facilita su quehacer como docente en su área académica?
- 10 ¿Le gustaría que los docentes realizaran las clases interactivas y dinámicas con la ayuda de las Tic?

Nota. Encuesta,

Verónica Cornejo 2022