



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

PROYECTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

ESTRATEGIA DE CONTENIDOS VIRTUALES PARA MEJORAR EL PROCESO
DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA LOS
BABAHOYOS, VENTANAS.

AUTOR:

ING. SAGNAY CARBO NELSON ALBERTO

TUTOR:

LIC. MENDIBURU ROJAS AUGUSTO FRANKLIN PH.D.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

BABAHOYO, 2022

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y mi cariño a mi amada madre Sra. Electra Carbo, a mi querido padre Sr. Nelson Sagnay, por todo su esfuerzo y sacrificio brindado hacia mí, porque en los momentos difíciles siempre han estado motivándome para que continúe hacia adelante y ser el profesional que soy ahora.

A mi novia Lcda. Mayra Sánchez, por todo su apoyo incondicional por estar siempre conmigo en todo este tiempo.

En general a mi familia, amigos y personas especiales en mi vida, por cada una de sus palabras de aliento para culminar con éxito este nuevo reto en mi vida profesional.

EL AUTOR.

AGRADECIMIENTO

Primero a Dios, por ser nuestro creador y permitirme gozar de mi familia y de este preciado momento.

También expreso mis agradecimientos a la Universidad Técnica de Babahoyo y al departamento de Post Grado, por su dedicación y esmero permanente en nuestra formación personal.

Agradecimiento especial a mi tutor Lic. Augusto Franklin Mendiburu Rojas Ph.D, por su asesoría y dirección en la presente investigación.

Gracias a mi Padre Sr. Nelson Sagnay Guamán, a mi madre Sra. Electra Carbo González y también a las personas que me apoyaron incondicionalmente en el desarrollo de la presente Tesis.

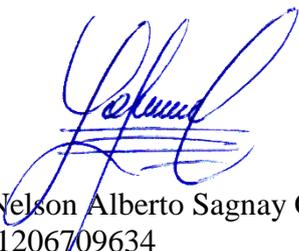
EL AUTOR

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL

Quien suscribe **ING. NELSON ALBERTO SAGNAY CARBO** C.C N° **1206709634** hace constar que es el autor del proyecto del trabajo de investigación titulado “**Estrategia De Contenidos Virtuales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje En La Unidad Educativa Los Babahoyos, Ventanas.**” el cual constituye una elaboración personal realizada únicamente con la dirección del asesor de dicho trabajo, **LIC. AUGUSTO FRANKLIN MENDIBURU ROJAS PH.D.**

En tal sentido, manifiesto “la responsabilidad del contenido de este trabajo le corresponde exclusivamente a su autor; y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Técnica de Babahoyo”.

Atentamente,



Ing. Nelson Alberto Sagnay Carbo
C.C. 1206709634

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICO: haber asesorado el desarrollo del proyecto de titulación del Ingeniero en Sistemas Nelson Alberto Sagnay Carbo, tesis de investigación previo la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa, titulada “ESTRATEGIA DE CONTENIDOS VIRTUALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA LOS BABAHOYOS, VENTANAS”, la cual está sujeta a disposiciones establecidas en el Reglamento de Titulación de Posgrado de la Universidad Técnica de Babahoyo.

Es todo cuanto puedo decir, en honor a la verdad.

Babahoyo, 29 de marzo de 2022.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**AUGUSTO FRANKLIN
MENDIBURU ROJAS**

Lic. Augusto Franklin Mendiburu Rojas Ph.D.
PROFESOR ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND

Habiendo sido nombrado profesor asesor del Trabajo Final del Proyecto de Investigación, certifico que el presente trabajo ha sido elaborado por el Ingeniero en Sistemas Nelson Alberto Sagnay Carbo con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa.

Se informa que el trabajo de titulación: “ESTRATEGIA DE CONTENIDOS VIRTUALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA LOS BABAHOYOS, VENTANAS”, ha sido orientado durante todo el período de ejecución en el programa antiplagio URKUND, quedando el 6 % de coincidencias.

URKUND

Documento: [INVESTIGACIÓN FINAL SAGNAY NELSON 15-3.docx](#) (D131951980)

Presentado: 2022-03-29 13:09 (-05:00)

Presentado por: Augusto Mendiburu (amendiburur@utb.edu.ec)

Recibido: amendiburur.utb@analysis.orkund.com

6% de estas 35 páginas, se componen de texto presente en 10 fuentes.

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	CARLOS MOSQUERA FLOR INFORME FINAL.docx
	CARLOS MOSQUERA FLOR INFORME FINAL.docx
	MAURA 27 - 1.docx
	tesis terminada ROXANA.docx

71% # 1 Activo

Archivo de registro Urkund: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO /... 71%

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
MAESTRIA EN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
PROYECTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
TÍTULO:
ESTRATEGIA DE CONTENIDOS VIRTUALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
EN LA UNIDAD EDUCATIVA
LOS BABAHOYOS, VENTANAS.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
MAESTRIA EN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
PROYECTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
TÍTULO:
ESTRATEGIA VIRTUAL DE ENSEÑANZA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS
DE LA UNIDAD EDUCATIVA "

Avalado por:



Lic. Augusto Franklin Mendiburu Rojas Ph.D.
PROFESOR ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL	iv
INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA	1
1.1. Formulación del Problema	1
1.2. Justificación	2
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	5
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	14
3.1. Diseño de la investigación	14
3.1.1. Tipo de Investigación	14
3.1.2. Población y Muestra	15
3.2. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	16
3.3. Técnicas de Análisis de Resultados	16
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	17
4.1. Resultados obtenidos en la Investigación	17
4.2. Análisis e Interpretación de datos	18
4.4. Discusión de resultados	32
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	34
5.1. Conclusiones	34

5.2. Recomendaciones	35
PROPUESTA	36
CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA	50
ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Los contenidos virtuales, adaptabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje</i>	18
Tabla 2 <i>Las estrategias de contenidos virtuales, un seguimiento pausado a la educación</i>	19
Tabla 3 <i>El contenido audio visual, está potenciando las estrategias de contenidos virtuales</i>	20
Tabla 4 <i>Las técnicas de comprensión, vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje</i>	21
Tabla 5 <i>El proceso de enseñanza aprendizaje, está fortaleciendo con el uso de contenidos virtuales</i>	22
Tabla 6 <i>El uso de la tecnología, mejorando las dinámicas del proceso de enseñanza aprendizaje</i>	23
Tabla 7 <i>Prueba de Hipótesis General</i>	24
Tabla 8 <i>Prueba de hipótesis específica 01</i>	25
Tabla 9 <i>Prueba de hipótesis específica 02</i>	26
Tabla 10 <i>Prueba de hipótesis específica 03</i>	27
Tabla 11 <i>Prueba de normalidad</i>	27
Tabla 12 <i>Correlación entre las variables Estrategia De Contenidos Virtuales y el Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020</i>	28
Tabla 13 <i>Nivel de Relación entre las variables Estrategia De Contenidos Virtuales frente a el Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020</i>	28
Tabla 14 <i>Correlación entre la Dimensión Adaptables (Flexibilidad) y la Variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020</i>	29
Tabla 15 <i>Nivel de Relación entre la Dimensión Adaptables (Flexibilidad) frente a la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020</i>	29

Tabla 16 <i>Correlación entre la Dimensión Interacción y la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020</i>	30
Tabla 17 <i>Nivel de Relación entre la dimensión Interacción frente a la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020</i>	30
Tabla 18 <i>Correlación entre la Dimensión Potencialidad (Fortaleza) y la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020</i>	31
Tabla 19 <i>Nivel de Relación entre La Potencialidad (Fortaleza) frente a la variable el Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020</i>	31
Tabla 20 <i>Recursos físicos para utilizar las estrategias virtuales de aprendizaje en un ordenador</i>	39
Tabla 21 <i>Recursos físicos para utilizar las estrategias virtuales en un dispositivo móvil</i>	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Los contenidos virtuales, adaptabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje</i>	18
Figura 2 <i>Las estrategias de contenidos virtuales, un seguimiento pausado a la educación</i>	19
Figura 3 <i>El contenido audio visual, está potenciando las estrategias de contenidos virtuales</i>	20
Figura 4 <i>Las técnicas de comprensión, vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje</i>	21
Figura 5 <i>El proceso de enseñanza aprendizaje, está fortaleciendo con el uso de contenidos virtuales</i>	22
Figura 6 <i>El uso de la tecnología, mejorando las dinámicas del proceso de enseñanza aprendizaje.</i>	23
Figura 7 <i>Ubicación sectorial de la institución</i>	36
Figura 8 <i>Ventana de la plataforma de aprendizaje de Microsoft Teams</i>	43
Figura 9 <i>Aplicación de estrategia de Videos Interactivos por medio la aplicación de PowToon</i>	44
Figura 10 <i>Aplicación de la estrategia gamificación por medio Genially</i>	46
Figura 11 <i>Aplicación de la estrategia de cuestionarios por medio de Kahoot....</i>	47
Figura 12 <i>Aplicación de la estrategia de presentaciones interactivas por medio de GoConqr</i>	48

RESUMEN

La presente investigación se basó en el diseño de una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Los Babahoyos - Ventanas, el cual surge por la resistencia de los docentes en adaptarse a las nuevas tecnologías de comunicación, por ende, una estrategia de contenidos virtuales permitirá motivar a que aprendan los estudiantes de forma rápida y sobre todo apegada a la actualidad, el objetivo del proyecto es Proponer una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, Ventanas. La investigación está conformada por una población de 110 estudiantes, asimismo la investigación fue de tipo aplicada, con enfoque mixto y alcance descriptivo y explicativo, con la finalidad de dar respuestas a las interrogantes planteadas. La técnica para el desarrollo fue la encuesta, para lo cual se utilizó un cuestionario conformado por 21 preguntas cerradas basándose en la escala de Licker de cinco alternativas, concluyendo mediante la aplicación de la correlación de Spearman que las estrategias pertinentes son estrategia LMS, estrategia de animaciones virtuales, estrategia de gamificación, estrategia de cuestionarios virtuales, y Estrategia de presentaciones virtuales y que utilizando una plataforma de aprendizaje virtual y herramientas digitales promueven un aprendizaje eficaz, por lo tanto se puede afirmar que los estudiantes pueden mejorar su aprendizaje mediante las estrategias mencionadas anteriormente, y así desarrollar nuevas destrezas de aprendizaje que permitan obtener mejores conocimientos y estar preparados para la sociedad.

Palabras clave: estrategias, metodología, estrategia metodológica, enseñanza, aprendizaje.

ABSTRACT

The present investigation was based on the design of a virtual content strategy to improve the teaching-learning process in the Los Babahoyos - Ventanas Educational Unit, which arises from the resistance of teachers to adapt to new communication technologies, therefore , a virtual content strategy will motivate students to learn quickly and above all attached to the present, the objective of the project is to propose a virtual content strategy to improve the teaching-learning process in the Los Babahoyos Educational Unit, Windows . The research is made up of a population of 110 students, likewise the research was of an applied type, with a mixed approach and descriptive and explanatory scope, in order to provide answers to the questions raised. The technique for development was the survey, for which a questionnaire made up of 21 closed questions was used based on the Licker scale of five alternatives, concluding through the application of Spearman's correlation that the relevant strategies are LMS strategy, virtual animations, gamification strategy, virtual quiz strategy, and virtual presentation strategy and that using a virtual learning platform and digital tools promote effective learning, therefore it can be said that students can improve their learning through the strategies mentioned previously, and thus develop new learning skills that allow them to obtain better knowledge and be prepared for society.

Keywords: strategies, methodology, methodological strategy, teaching, learning.

INTRODUCCIÓN

La estrategia es un plan de acción para lograr los objetivos deseados a corto, mediano y largo plazo, el cual toma una dirección establecida para lograr un estado deseado en el futuro, por otra parte, una estrategia permite desarrollar metas a futuro en lugar de las operaciones de rutina, es decir, se ocupa de la probabilidad de innovaciones o nuevos métodos, por lo consiguiente una alternativa a implementar en el ámbito educativo son las estrategias de contenidos virtuales.

Las estrategias de contenidos virtuales es la adquisición de conocimientos que tiene lugar a través de tecnologías y medios electrónicos, por lo general este tipo de enseñanza se lleva a cabo en Internet, donde los estudiantes pueden acceder a sus materiales de aprendizaje en línea en cualquier lugar y momento, además posibilidad de que los estudiantes aprendan bajo su propio ritmo y elijan sus propios entornos de aprendizaje, por este motivo se propone el diseño de estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Los Babahoyos.

En la actualidad las necesidades educativas de los estudiantes están cambiando, por ende, los docentes deben implementar nuevas técnicas de enseñanza, ya sea que haya sido educador de mucha experiencia o novato, siempre debe buscar formas de mejorar la calidad de su enseñanza, los estudiantes necesitan aprender una amplia gama de habilidades, por lo tanto, es extremadamente importante que los maestros tengan una amplia gama de estrategias para garantizar que todos los alumnos puedan lograr los mejores resultados posibles.

Por lo tanto, la presente investigación se basó en estudiar las diferentes referencias bibliográficas sobre estrategia de contenidos virtuales y se organiza primero por la contextualización del problema; su justificación, comprendida en teórica, práctica y social;; el marco teórico que comprende las bases teóricas; la metodología que describe el tipo y diseño de la investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimientos y análisis, así como también los resultados de la investigación, la discusión, las conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del Problema

Los cambios en los procesos educativos han venido variando desde hace varios años debido a la inserción de la tecnología en las aulas de clases esto ha hecho que los métodos, técnicas y procesos de enseñanza y aprendizaje cambien, dichos procesos no han tenido el tratamiento adecuado debido a que no se han generado espacios de sensibilización y socialización que introduzcan a los actores educativos en las dinámicas propias de un entorno tecnológico de aprendizaje.

En España, de acuerdo con el equipo de redacción del periódico CN Cadiz noticia añaden que, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje han diseñado una serie de “entornos gamificados” en otras palabras han creado una estrategia didáctica basada en juegos que consisten en salas de escape educativas con naturaleza matemática, donde se tratarán los contenidos curriculares de un curso concreto, como explican desde la UCA (CN Cadiznoticia, 2020, párr. 2).

En América Latina las políticas educativas han propuesto nuevas destrezas para el mejoramiento del proceso educativo, la introducción de las tecnológicas de comunicación mediante inversiones y equipamientos tecnológicos en las escuelas y colegios respondiendo con ello al crecimiento de las expectativas sociales y económicas, sin embargo, Francesc (2015) en su investigación nos dice: Como bien es cierto se ha comentado en varias ocasiones que si un profesor de finales de siglo hoy en día entra en un aula típica de una Institución en América Latina se encontraría con un aula tradicional. Sin embargo, no son muchos quienes parecen darse cuenta de que este mismo profesor decimonónico se sorprendería por las demandas de los currículos de hoy (p. 11).

Como lo explica el autor ha existido un estancamiento por parte de los docentes, muchas veces debido a la resistencia en adaptarse a las nuevas tecnologías, esto nos conlleva a que los procesos de aprendizaje actual se vean afectado.

En el contexto actual, uno de los principales ítems de progreso es la educación, la misma que permiten un mejoramiento económico, y también su incremento de productividad, y hoy en día esta educación presenta un cambio, y es la forma de

llegar a cada estudiante a esta forma la llamamos virtual, el cambio en el sistema de enseñanza a una modalidad a distancia otorga además una mayor responsabilidad a los estudiantes y a sus familias sobre su propio camino de aprendizaje (León, 2020, parr.1). Según la autora es responsabilidad absoluta de los estudiantes y padres de familia.

Según Orihuela (2020), en su artículo publicado en la revista Medium nos afirma que el uso de la tecnología tiene un papel complementario en la educación, siendo el profesor y el aula los recursos tecnológicos fuentes de información que son de soporte para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (p. 1).

En el contexto local Diario El Mercurio de la ciudad de Cuenca en su editorial (2020) nos presenta «B-Learning Ecuador», una propuesta educativa para los tiempos de pandemia, presenta como una alternativa viable, debido a que permite mantener de forma sostenida el proceso de enseñanza y aprendizaje, por otra parte los procesos de cuarentena han afectado las planificaciones escolares presenciales y, esa ausencia de alumnos en las aulas, ha llevado a que el cuerpo docente busque nuevas formas para impartir sus clases (p.2).

En base a esta problemática se pretende convertir estos recursos que se los brinda de forma tradicional, ahora convertirnos en virtual, generar estrategias nos permiten llegar a más estudiantes de una forma más rápida y sobre todo apegada a la actualidad.

Analizando esta problemática existente se plantea la siguiente pregunta. ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, Ventanas?

1.2. Justificación

En la actualidad las Unidades Educativas no integran contenidos virtuales que nos permitan mejorar la recepción del conocimiento por parte de los estudiantes, mucho menos existe un entorno virtual de aprendizaje que le permita hacerlo, y en las unidades educativas que lo aplican tienen problemas en el método que se para su enseñanza así mismo no existe un medio que le permita mejor el material didáctico disponible existente.

En lo teórico justifica porque el conocimiento que existe se verá reforzado y podrá permitir ampliar un conocimiento que sirva de base para poder tratar temas o temáticas referidos a lo mismo, en otro nivel y en otro contexto.

En lo práctico justifica por que ayuda a resolver problemas prácticos de una manera directa ya con el conocimiento obtenido entonces es más fácil visualizar una alternativa de solución. Además, en lo práctico, se pretende realizar un aporte mediante la creación de contenidos virtuales que sean aplicadas a niveles de bachillerato como medio para desarrollar competencias en los estudiantes y así beneficiar a la institución.

La presente investigación tiene relevancia pues ayuda además del alumnado, al docente pues mejora el rol del educador el mismo que se enfoca más en enseñar y en ayudar a los alumnos a aprender. Se justifica en base a la necesidad de realizar la creación de una estrategia de contenidos virtuales que ayuden tanto al estudiantado como a los docentes.

En lo social justifica porque justamente toda mejora que se logre con este trabajo de investigación permitirá visionar soluciones de la comunidad y con ello tender a mejorar las condiciones de vida de todos los miembros de la comunidad educativa y en general. Nuestra investigación además permitirá ayudar a la Unidad Educativa Los Babahoyos, puesto que los estudiantes muestran un interés por aprender haciendo uso de las tecnologías, mediante su conectividad. Se puede decir que la mayoría de sus estudiantes de bachillerato poseen conexión a internet, pero no todos poseen un computador en casa. Es allí donde se ve la necesidad de crear estos recursos que ayudaran a que los docentes lleguen con mayor claridad a cada uno de sus estudiantes.

Mediante el diseño de estos contenidos virtuales se terminará la existencia de un proceso de enseñanza aprendizaje mejorado, su aplicación es muy práctica pues una de sus dimensiones a investigar es su flexibilidad y adaptación a cualquier medio virtual de enseñanza, esto ayuda significativamente a que los estudiantes puedan obtener mayor acceso a estos contenidos virtuales.

Se ve la necesidad de desarrollar estos contenidos por la falta de interés y la desmotivación al recibir las clases de forma aun tradicional, implicara un gran impacto a la sociedad pues al convertir el aula tradicional en una forma avanzada de aprendizaje llevara al estudiante a una mayor comprensión.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de esta investigación se ha realizado una investigación bibliográfica, de termino y contexto que nos permitirán conocer las definiciones de los contenidos abarcados en cada una de las variables de investigación, por un lado tendremos ESTRATEGIA DE CONTENIDOS VIRTUALES, y por otro lado EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, cada una de ellas con sus diferentes dimensiones que analizaremos a lo largo de este proceso, estos análisis nos permiten dar respuesta a nuestra interrogante y objetivos aquí planteados.

Antes de empezar a detallar cada una de las variables analicemos contextos basados en investigaciones previas que nos dan su punto de vista sobre las estrategias de contenidos virtuales y los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Antecedentes de investigación.

De acuerdo con los autores Arzuaga et al. (2020). En una de las conclusiones de su investigación Estrategias Docentes para el proceso de enseñanza aprendizaje, nos indican que: En el mismo sentido, las estrategias docentes representan operaciones mentales manipulables, procedimientos o actividades que se seleccionan con la finalidad de facilitar la adquisición de aprendizaje significativo; en otras palabras, representa un recurso decidido y planificado por el docente con el objeto de impartir una buena clase y alcanzar en el estudiante un aprendizaje optimo; aun cuando la decisión de aprender significativamente es de quien aprende, no deja de estar entre las responsabilidades del docente (p. 55).

Si bien es cierto, las estrategias de enseñanza y aprendizaje han cambiado debido a la integración de las tecnológicas que nos permiten un avance significativo en la educación, desde el punto de vista de Mendoza (2020), nos dice que en el año 2016 se realizó una campaña para mejorar la educación, en donde se brindaba presupuesto a la educación e inversión en tecnología, permitiendo que los docentes aplicaran sus clases mediante la utilización de recursos tecnológicos, concluyendo que en Ecuador se han suscitado una serie de procesos, y avances en cuanto al uso de las tecnologías desde 1990 hasta 2018 (p. 3)

Después de analizar el contexto en Colombia, Botello, Cardeño y Ramírez. (2020), cuyas conclusiones señalan que El promover las bondades integrales de las TIC en el aprendizaje autónomo a través de una estrategia tecnológica de interacción social basada en G Suite, contribuiría a incrementar las competencias tecnológicas del estudiante para la racionalización del saber hacer. (p. 267). Nos podemos dar cuenta que el uso de los tics dentro de la educación y dentro de un aula de clase refuerzan el conocimiento de los estudiantes.

Según la investigación del autor Villacres (2015) en su tesis de entornos virtuales aplicados al proceso de Enseñanza-aprendizaje plantea que con la implementación de un entorno Virtual basado en la plataforma MOODLE aplicando estrategias didácticas virtuales para el acompañamiento de los estudiantes en el desarrollo de su aprendizaje autónomo y colaborativo en la construcción del conocimiento, permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes y que estén listos aplicar sus conocimientos y contribuyan al desarrollo sociedad (p. 71).

Según como lo afirma Moreno et al. (2020) en su investigación desarrollada en Colombia señala que el uso tecnologías de la información y comunicación evidentemente afectaron en su conjunto la educación superior y a la educación media, pero también permitió potenciar y facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje para que sea más incluyente (p. 161).

Las estrategias utilizadas por Isaza et al. (2016) para la educación nos dice que se implementó un entorno virtual de aprendizaje EDU 2.0, que está basado en tres módulos de formación: entornos virtuales de aprendizaje; Software educativo; y TIC en la educación, estos permitieron formar al docente con un conocimiento base relacionado con la informática y su uso educativo, el apoyo virtual a la prespecialidad, el tutor virtual y las simulaciones computarizadas para el área de electromecánica (p. 94).

Según Figueredo (2020), en su investigación concluye que la estrategia propuesta fue relevante al estar sustentada en la teoría de la comprensión de la información de Gagne y fundamentada desde el aprendizaje basado en tareas, lo cual permitió crear actividades dinámicas y atractivas para los estudiantes (p. 181), como lo indica este

autor se favorecen indirectamente a las habilidades los estudiantes el cual consiste en aprendizaje basado en tareas.

De la misma manera en el trabajo realizado en Instituto Tecnológico Superior Pelileo por Carrillo et al. (2019) en una de sus conclusiones nos dice que los beneficios que ofrecen los objetos virtuales de aprendizaje en la educación son un aprendizaje con interfaz interactivo, entretenimiento, accesibilidad a contenidos extra, entre otros, por ello es importante que los docentes tomen prioridad en la posibilidad de utilizar OVA, pues inclusive permite cuidar el medio ambiente y evitar el uso de papel (p. 299).

Por su parte, Gómez (2020) en su investigación aplicada en la Universidad Tecnológica Indoamérica del Ecuador nos dice que los recursos tecnológicos como la webquest, introducen al aprendizaje basado en problema, con una posibilidad de utilizar los elementos propios de entornos digitales en ambientes virtuales, de una manera educativa e implementando las TIC como técnica para la gestión pedagógica (p. 178).

Bases teóricas

Estrategias de contenidos virtuales

En la actualidad en las aulas educativas se ve necesaria la implementación nuevas estrategias para la enseñanza, tal es el caso de las estrategias de contenidos virtuales, para determinar su conceptualización conozcamos que es una estrategia, que son contenidos virtuales y sus dimensiones.

Estrategia educativa.

Para la autora Nolasco (2018), en su publicación nos dice que las estrategias para la enseñanza son los procesos y los recursos que utilizan los docentes para impartir las clases, el cual pueden ser usadas acorde a las nuevas tendencias donde el estudiante participa de manera más activa en la clase, y así mismo colabora con sus demás compañeros, nutriéndose de valores y afectos creciendo así su intelecto (párr. 3).

De la misma manera podemos contrastar con lo dicho por Guárate (2019) en su publicación que nos afirma que las estrategias en la educación son el conjunto,

procedimiento que el docente emplea para planificar, aplicar y evaluar conocimientos, con el objetivo de fortalecer el proceso educativo, además indica que con esto lograrán que los estudiantes desarrollen mejores competencias educativas (párr. 1).

Por otro lado, tenemos que las estrategias educativas son métodos, procedimientos o recursos que son utilizados por el docente con el afán de conseguir que sus estudiantes obtengan un aprendizaje significativo, de la misma manera al ser aplicadas estas estrategias convierten al proceso educativo en un evento más participativo y de mayor interés para el alumnado, y de esta manera además se prepara al alumno para la sociedad (Montagund, 2018, párr. 2).

Contenidos virtuales

Analicemos lo que nos proponen los siguientes autores en sus distintas investigaciones y publicaciones.

Según González, et al. (2015) en su artículo expone que la sociedad educativa impone nuevos retos y nuevos contextos, y esto conlleva a utilizar las tecnologías de la información y comunicación, las mismas que permiten acercar a los individuos a realizar un proceso formativo y ser parte de una comunidad de conocimiento, debido a que se constituye en una estrategia para la inclusión social (p. 115).

Entornos virtuales de aprendizaje

Para los autores Ramírez et al. (2020), nos dicen que el cambio de las diferentes metodologías ha dado un giro a la conceptualización tecnológica, estos cambios hacen ver a la computadora como una herramienta para el aprendizaje, un ejemplo muy claro es el Aprendizaje Basado en Computador (CBL) que va de la mano con el proceso pedagógico actualmente conocido como e-learning, ha llevado a determinar a la tecnología como un sitio de práctica social, esto implica que los estudiantes interactúen en sitios de prácticas mediado por herramientas tecnológicas (p. 20).

En base a esto podemos decir que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) vienen siendo diseñados con el afán de crear nuevas condiciones pedagógicas que

favorecen significativamente al aprendizaje, según Romero (2020) nos dice que un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el espacio que se crea en Internet para propiciar el intercambio de conocimientos entre instituciones educativas y estudiantes, utilizando plataformas que permiten realizar un proceso de aprendizaje (párr. 1).

Según Sánchez (2014, citado en Guerra, 2020) nos dice que un EVE/A sirve para distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.) y acceder a ellos, para realizar debates y discusiones en línea sobre aspectos del programa de la asignatura, para integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación de expertos o profesionales externos en los debates o charlas (p. 12).

Uso de los EVAS

Según Vera et al. (2018) refiere al uso de los entornos virtuales y nos dice que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje muestra un cambio de paradigma, en los procesos que realiza el docente, en el Ecuador existen potencialidades para el uso de los EVAS dentro de las universidades, sin embargo, como es de conocimiento de todos los docentes carecen de conocimientos sobre los beneficios de las plataformas virtuales (p. 186).

Para el autor Mata (2020) nos afirma que la educación virtual comparte semejanzas con la educación a distancia, se diferencian únicamente en los espacios que se desarrollan, lo cual plantea, tanto la oportunidad de generar aprendizajes colaborativos, como los retos de reducir la distancia de los actores del proceso educativo y la creación efectiva de Entornos Virtuales de Aprendizaje (párr. 10).

De esta manera, este modelo de enseñanza-aprendizaje a distancia en el aula virtual como espacio educativo, representa la actualización de la modalidad clásica de educación a distancia, pero desarrollada en entornos exclusivamente virtuales (UNESCO, 2017, p. 17).

Desde el punto de vista de Hassan et al. (2019) en su análisis nos argumenta que la evolución actual en la investigación de análisis de aprendizaje multidisciplinario plantea desafíos significativos para la explotación del análisis de comportamiento al fusionar flujos de datos hacia la toma de decisiones avanzada, actualmente se ve

necesario el uso la intervención de modelos pedagógicos que vienen de la mano con el uso de herramientas virtuales para el aprendizaje. (p. 1).

Herramientas virtuales

Al hablar de herramientas virtuales tenemos que considerar algo muy importante, es por ello que primero conoceremos que las herramientas educativas son aquellas que están destinadas a la enseñanza y el aprendizaje autónomo de los estudiantes y estas permite el desarrollo de ciertas habilidades.

Según los editores de la página Educación 3.0 (2020) expresa que para gestionar el tiempo dentro y fuera del aula es esencial para que los docentes puedan llevar a cabo todas las tareas pendientes o preparar sus lecciones con suficiente antelación (párr. 1), y para ello proponen el uso de las herramientas educativas en este caso virtuales, a continuación, se detallan varias herramientas o espacios virtuales que pueden ser usados por el docente.

LMS (Learning Management System)

En ese mismo contexto, Cacciavillani (2019) en su publicación, nos da la conceptualización de los Sistema de gestión de aprendizaje un software de LMS está diseñado para administrar, distribuir y evaluar actividades dirigidas a la formación, es por ello que en los últimos años se ha incrementado el uso de estas plataformas, enmarcados en la formación y en la educación (párr. 8).

Características de los LMS (Sistema de Gestión del Aprendizaje)

Según Maldonado (2015), nos da a conocer las características de los LMS.

- Interactividad
- Flexibilidad
- Escalabilidad
- Estandarización
- Usabilidad
- Funcionalidad
- Ubicuidad
- Persuabilidad

- Accesibilidad

Interactividad de las estrategias Virtuales

Según Vasco (2020), en su publicación en el diario el comercio señala que la interactividad y la preparación previa de la clase permiten alcanzar los objetivos y resultados además de evitar que los alumnos se distraigan. Menciona que para que se logre una correcta conectividad y participación es indispensable la interacción entre el profesor y los estudiantes, todo esto junto a los contenidos (párr. 2).

Una vez analizada y determinada nuestra primera variable, ahora vamos a realizar un análisis de la segunda variable con sus dimensiones.

El proceso de enseñanza aprendizaje

A lo largo de la historia este proceso se ha enfrentado a cambios de la misma forma las estrategias de aprendizaje, según Hurtado (2018) manifiesta que durante el proceso de enseñanza-aprendizaje el rol protagonista ya no es solo para el profesor, sino que los estudiantes y padres de familia están participando activamente en los procesos, es importante tener en cuenta las estrategias de aprendizaje que emplean los estudiantes para adquirir el conocimiento, el cual se encuentra mediado por la creatividad (p. 17).

El aprendizaje

Desde nuestra perspectiva el aprendizaje es la Adquisición del conocimiento mediante algún objeto de estudio, inclusive mediante la experiencia. Entre los diferentes conceptos analizamos el aprendizaje continuo.

Según el autor Gómez (2020), nos indica que el aprendizaje para toda la vida y conecta las experiencias las personas aprenden por medio de vivencias familiares, de su medio social del círculo de amigos de los entornos tecnológicos digitales que hoy día especialmente los jóvenes usan en sus actividades cotidianas para formar hábitos y desarrollarlos durante toda su etapa académica y laboral (p. 2).

Estrategias de aprendizaje

Al referirnos a estrategias de aprendizaje podemos indicar que son guías secuenciales, adaptables y flexibles que nos permiten alcanzar un logro o un objetivo en particular, en palabras de Hernández-Palacios et al. (2020) nos dice las estrategias de aprendizaje representan las conductas y pensamientos que un estudiante usa en el proceso de aprendizaje durante su formación académica. En este documento se proponen tres clasificaciones derivadas de una búsqueda en la literatura encontrada. Sin embargo, se destaca la clasificación realizada por Weinstein y Mayer que describe las estrategias de aprendizaje como de repetición, de elaboración y de organización. Finalmente se ilustra el aprendizaje cooperativo como estrategias de enseñanza en grupos heterogéneos (p. 59).

Esto nos indica que las estrategias de aprendizaje no solo son guías si no también se las define como de repetición, de elaboración y de organización. De la misma manera estos tipos de aprendizajes se ven mejorados por otros factores, uno de ellos es el aprendizaje basado en proyectos.

Aprendizaje Basado en proyecto (ABP)

Gómez (2020) investigador de la Universidad Tecnológica Indoamérica, manifiesta el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) promueve el aprendizaje activo, direccionado a logros, situado, colaborativo y que interactúa que permite la gestión por medios de ambientes virtuales el resultado de este tipo de enseñanza es la adquisición de los conocimientos por medio de las creaciones de webquest evidenciando a los estudiantes muy participativos en ambientes virtuales (p. 171).

Técnicas de comprensión

Según Guerra et al (2015) menciona que el conocimiento es relativamente estable para el lector, en la medida que el conocimiento que tiene de su propia cognición no cambia repentinamente además es el que el individuo posee al enfrentarse a un problema, una lectura, además es la recuperación de la información que a su vez es almacenada en la memoria, en otras palabras es algo que solo le pasa al que aprende y es el mismo individuo el que es capaz de manipular, sin embargo, se tienen

dificultades al explicar las acciones propias, quizás porque su desarrollo depende del tipo de tareas que se realizan (p. 5).

Enseñanza

Para la autora Raffino (2020), en su publicación nos dice que la enseñanza refiere a la transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas. Si bien esta acción suele ser relacionada solo con ciertos ámbitos académicos, cabe destacar que no es el único medio de aprendizaje. Pueden ser mencionadas otras instituciones, como religiosas o clubes y también fuera de las mismas, sea en familia, actividades culturales, con amigos etc. En estos últimos casos la enseñanza deja de ser estrictamente planificada, para tomar una forma mucho más improvisada. Sin embargo, esto no significa que no puede tener efectos trascendentales sobre aquella persona que reciba las enseñanzas (párr. 1).

Estrategias de enseñanza aprendizaje

Para el autor Prieto (2015) mediante un análisis publicado nos afirma que las estrategias de enseñanza aprendizaje, son instrumentos que permiten a los docentes contribuir en la implementación y desarrollo de las destrezas y competencias de los estudiantes, las partes principales de una estrategia según el autor son, inicio, desarrollo y cierre, es de suma importancia usar estas estrategias de enseñanza de forma permanente aplicando a las competencias que corresponda (p. 345)

El Proceso de E-A: Soporte tecnológico

El proceso de enseñanza aprendizaje junto con las Tics brindan a la educación un completo positivo a la hora de planificar y de impartir el conocimiento, de acuerdo con Pita et al. (2020) cuya propuesta radica en brindar indicaciones metodológicas referente a las herramientas tecnológicas educativas nos dice que los estudiantes a utilizar los recursos digitales dentro del proceso educativo utilizan diversas herramientas tecnológicas que los motiva aprender y por ende la aplicación de estas herramientas en la enseñanza en los centros educativos permiten mejorar su rendimiento académico (p. 13).

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

Diseño No experimental

Este tipo de investigaciones no manipula deliberadamente las variables que busca interpretar, sino que se contenta con observar los fenómenos de su interés en su ambiente natural, para luego describirlos y analizarlos sin necesidad de emularlos en un entorno controlado. (Raffino, 2020, párr.2). Es de corte Transversal, porque tomará una unidad de tiempo

3.1.1. Tipo de Investigación

Según el propósito:

En el presente trabajo desarrollaremos la investigación aplicada. Al usar este tipo de investigación nos permitirá aplicar una solución al problema ya conocido, de la misma manera una de las características de esta investigación es la obtención de resultados mediante la aplicación, haciendo énfasis a lo dicho por la autora Rodríguez (2019).

La investigación aplicada es el tipo de investigación en la cual el problema está establecido y es conocido por el investigador, por lo que utiliza la investigación para dar respuesta a preguntas específicas. En este tipo de investigación el énfasis del estudio está en la resolución práctica de problemas. Se centra específicamente en cómo se pueden llevar a la práctica las teorías generales. Su motivación va hacia la resolución de los problemas que se plantean en un momento dado. (párr. 2).

Según el enfoque

Enfoque Mixto

Investigación múltiple, investigación integrativa, investigación mixta, son algunos de los nombres que ha recibido este tipo de investigación, que ha generado diferentes discusiones y controversias a lo largo de los años.

Salas (2020, citado en, Barrantes, 2014, p.100). El enfoque mixto puede ser comprendido como “(...) un proceso que recolecta, analiza y vierte datos cuantitativos y cualitativos, en un mismo estudio”.

Según el alcance

Es de tipo descriptivo y explicativo.

Investigación Descriptiva

Los estudios descriptivos sirven para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno o planteamiento y sus componentes (variables). (Hernández-Sampieri, Mendoza, 2018, pág. 116)

Explicativa (Propositiva): pretenden encontrar las razones que provocan ciertos fenómenos o establecer relaciones de causalidad entre variables. (Hernández-Sampieri, Mendoza, 2018, pág. 116), asimismo se busca plantear una propuesta de solución que ayude a resolver el problema.

Investigación Explicativa

Es simplemente dar a conocer cuáles son los motivos y las causas de la investigación, exponiendo de forma clara, de forma que puedan encontrar las causas del problema de investigación, lo que conlleva a dar respuestas a las interrogantes planteadas. (Castillo et al., 2019, p. 73)

Por lo tanto, la presente investigación es explicativa porque se estableció la relación causa-efecto, que permitió presentar una propuesta que contribuye en la solución del problema.

3.1.2. Población y Muestra

Población

Es el colectivo que abarca a todos los elementos cuya característica o características queremos estudiar; dicho de otra manera, es el conjunto entero al que se desea describir o del que se necesita establecer conclusiones. (Salazar y Del Castillo, 2018, pág. 13).

Para la presente investigación se considera como población de estudio a 110 personas entre alumnos y profesores. Quienes son identificados con los criterios de Inclusión y Exclusión.

Muestra

La muestra de la presente investigación es igual a la población, con un total de 110 personas entre estudiantes y docentes.

3.2. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario

Los cuestionarios se diseñan para proporcionar alternativas útiles para la entrevista; sin embargo, muchas veces hay ciertas características que pueden ser apropiadas en ciertas circunstancias e inapropiadas en otra.

Pueden ser:

- Abiertas
- Cerradas

3.3. Técnicas de Análisis de Resultados

La aplicación de los cuestionarios se logrará a través del envío, a los respectivos correos institucionales a cada docente seleccionado, con quienes se establecerá un contacto previo para brindarles la información necesaria acerca del objetivo que se persigue con el recojo de datos, la importancia y la trascendencia que generará en la investigación que se está realizando, todo esto se coordinará previamente con las autoridades de la Institución educativa. Finalmente se procesarán los datos obtenidos con el uso de software estadístico como el SPSS y también el programa Excel, para luego plasmar en un informe de resultado las valoraciones que se obtengan.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados obtenidos en la Investigación

Los resultados en la presente investigación iniciaron a partir de la elaboración de la encuesta, la cual fue diseñada mediante la herramienta de Google Form y se la aplico a los docentes que forman parte de la Unidad Educativa Los Babahoyos, obteniendo resultados que permitieron plantear las hipótesis que se representaras en las pruebas estadísticas aplicadas.

Para realizar la recolección de información se contó una población de estudio que estuvo conformada por 110 personas, que forman parte de la Unidad Educativa Los Babahoyos, perteneciente al cantón Ventanas, las misma que se les pidió llenar un cuestionario conformado por 18 preguntas basadas en la escala de Liker, y que facilitaron el análisis de la investigación

La población por tener una cantidad pequeña, se toma como base el tamaño total y se la agrega a la muestra de la población total

4.2. Análisis e Interpretación de datos

Tabla 1

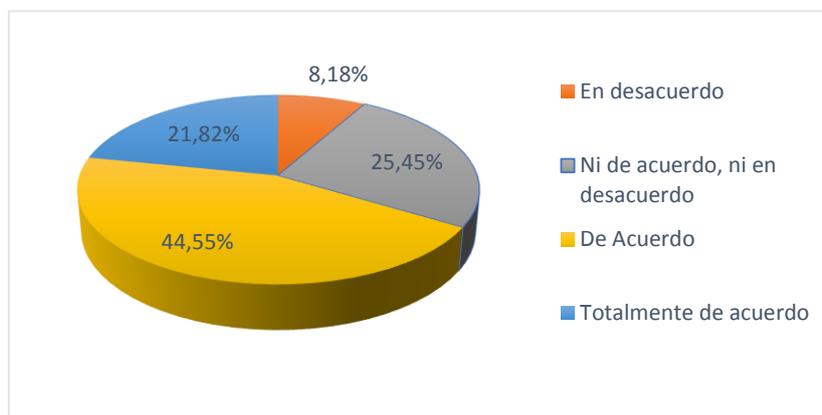
Los contenidos virtuales, adaptabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje

Descripción	fi	%
D	9	8,18%
N/D	28	25,45%
A	49	44,55%
TA	24	21,82%
TOTAL	110	100%

Fuente: El Autor

Figura 1

Los contenidos virtuales, adaptabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje

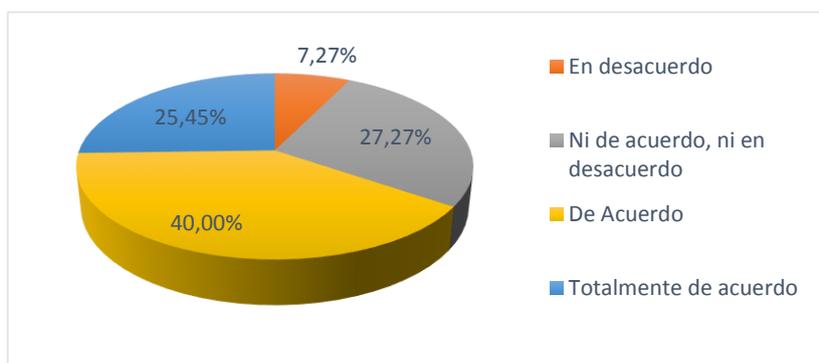


Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos, sobre los contenidos virtuales y su adaptabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, al respecto el 8% manifiesta estar en desacuerdo, el 25% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, sin embargo, el 44% opina estar de acuerdo, mientras que el 21% afirman estar totalmente de acuerdo.

Tabla 2*Las estrategias de contenidos virtuales, un seguimiento pausado a la educación*

Descripción	fi	%
D	8	7,27%
N/D	30	27,27%
A	44	40,00%
TA	28	25,45%
TOTAL	110	100%

Fuente: El Autor**Figura 2***Las estrategias de contenidos virtuales, un seguimiento pausado a la educación*

Interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta, sobre la interacción las estrategias de contenidos virtuales, como un seguimiento pausado a la educación, se evidencia que el 7% opina estar en desacuerdo, el 27% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 40% indica estar de acuerdo, no obstante, el 25% afirman estar totalmente de acuerdo.

Tabla 3

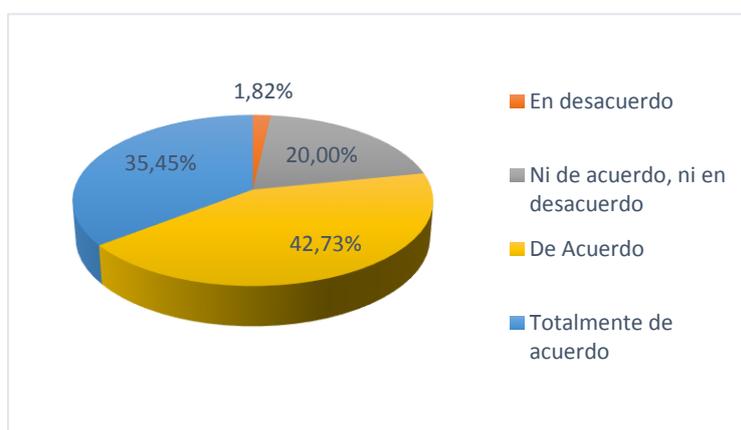
El contenido audio visual, está potenciando las estrategias de contenidos virtuales

Descripción	fi	%
D	2	1,82%
N/D	22	20,00%
A	47	42,73%
TA	39	35,45%
TOTAL	110	100%

Fuente: El Autor

Figura 3

El contenido audio visual, está potenciando las estrategias de contenidos virtuales



Interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta, sobre el uso de contenido audio visual, estaría potenciando las estrategias de contenidos virtuales, se evidencia que el 1% opina estar en desacuerdo, el 20% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 42% indica estar de acuerdo, mientras el 35% afirman estar totalmente de acuerdo.

Tabla 4

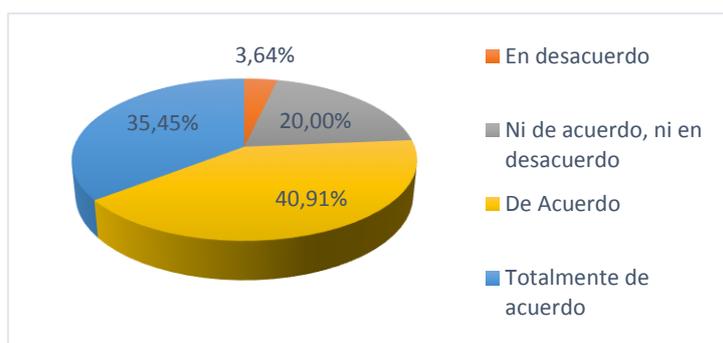
Las técnicas de comprensión, vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje

Descripción	fi	%
D	4	3,64%
N/D	22	20,00%
A	45	40,91%
TA	39	35,45%
TOTAL	110	100%

Fuente: El Autor

Figura 4

Las técnicas de comprensión, vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje



Interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta, sobre si las técnicas de comprensión, vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje, se evidencia que el 3% opina estar en desacuerdo, el 20% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 40% indica estar de acuerdo, mientras el 35% afirman estar totalmente de acuerdo.

Tabla5

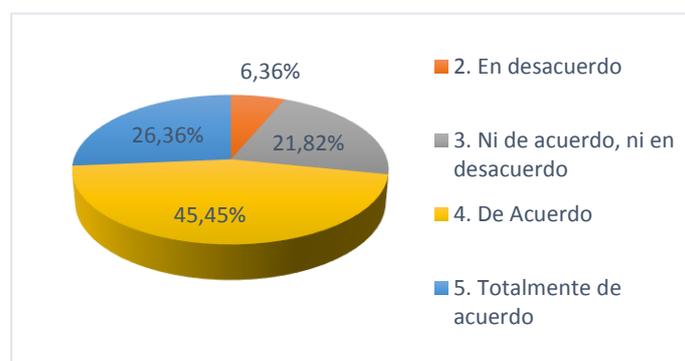
El proceso de enseñanza aprendizaje, está fortaleciendo con el uso de contenidos virtuales

Descripción	fi	%
D	7	6,36%
N/D	24	21,82%
A	50	45,45%
TA	29	26,36%
TOTAL	110	100%

Fuente: El Autor

Figura 5

El proceso de enseñanza aprendizaje, está fortaleciendo con el uso de contenidos virtuales



Interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta, sobre si el proceso de enseñanza aprendizaje, está fortaleciendo con el uso de contenidos virtuales, se evidencia que el 6% opina estar en desacuerdo, el 21% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 45% indica estar de acuerdo, mientras el 26% afirman estar totalmente de acuerdo.

Tabla 6

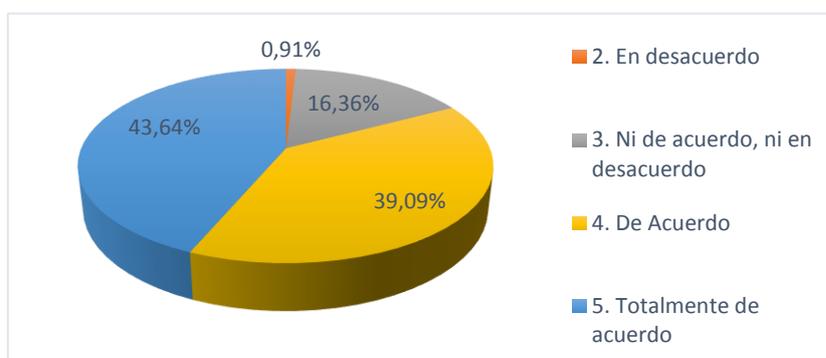
El uso de la tecnología, mejorando las dinámicas del proceso de enseñanza aprendizaje.

Descripción	fi	%
D	1	0,91%
N/D	18	16,36%
A	43	39,09%
TA	48	43,64%
TOTAL	110	100%

Fuente: El Autor

Figura 6

El uso de la tecnología, mejorando las dinámicas del proceso de enseñanza aprendizaje.



Interpretación

Mediante los datos obtenidos en la encuesta, sobre si el uso de la tecnología viene mejorando las dinámicas del proceso de enseñanza aprendizaje, se evidencia que el 0% opina estar en desacuerdo, el 16% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 39% indica estar de acuerdo, mientras el 43% afirman estar totalmente de acuerdo.

4.3. Pruebas estadísticas aplicadas

Resultados: Pruebas Estadísticas

Prueba Chí Cuadrado

1. Prueba de Hipótesis General

H₀: La Estrategia De Contenidos Virtuales No se relaciona significativamente con el Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020.

H₁: La Estrategia De Contenidos Virtuales se relaciona significativamente con el Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020.

Pruebas de chi-cuadrado de la Estrategia de Contenidos Virtuales vs el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Tabla 7
Prueba de Hipótesis General

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	46.091 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	50.241	4	,000
Asociación lineal por lineal	36.261	1	,000
N de casos válidos	110		

a. 4 casillas (44,4%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,50.

Interpretación:

Como el valor de sig. (valor crítico observado) $0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la variable Estrategia De Contenidos Virtuales se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje.

2. Prueba de Hipótesis Específica 01

H₀: La Dimensión Adaptables (Flexibilidad) No se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020.

H₁: La Dimensión Adaptables (Flexibilidad) se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020.

Pruebas de chi-cuadrado de la Dimensión Adaptable (Flexibilidad) vs Proceso De Enseñanza Aprendizaje

Tabla 8
Prueba de hipótesis específica 01

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	43.692 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	47.661	4	,000
Asociación lineal por lineal	37.501	1	,000
N de casos válidos	110		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,09.

Interpretación:

Como el valor de sig. (valor crítico observado) $0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la dimensión Adaptables (Flexibilidad) se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje.

Prueba de Hipótesis Específica 02

H₀: La Dimensión Interacción No se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020.

H₁: La Dimensión Interacción se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020.

Pruebas de chi-cuadrado de la Dimensión Interacción vs Proceso De Enseñanza Aprendizaje

Tabla 9
Prueba de hipótesis específica 02

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	26.855 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	28.612	4	,000
Asociación lineal por lineal	20.155	1	,000
N de casos válidos	110		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,14.

Interpretación:

Como el valor de sig. (valor crítico observado) $0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la dimensión Interacción se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje.

3. Prueba de Hipótesis Específica 03

H₀: La Dimensión Potencialidad (Fortaleza) No se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020.

H₁: La Dimensión Potencialidad (Fortaleza) se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020.

Pruebas de chi-cuadrado de la Dimensión Potencialidad vs Proceso De Enseñanza Aprendizaje

Tabla 10 Prueba de hipótesis específica 03

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	37.867 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	40.553	4	,000
Asociación lineal por lineal	31.100	1	,000
N de casos válidos	110		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,27.

Interpretación:

Como el valor de sig. (valor crítico observado) $0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir la dimensión Potencialidad (Fortaleza) se relaciona significativamente con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje.

Prueba de Normalidad

H₀: Las variables de investigación tienen distribución Normal

H₁: Las variables de investigación No tienen distribución Normal

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad		
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Estrategia De Contenidos Virtuales	0.138	110	0.000
Proceso De Enseñanza Aprendizaje	0.114	110	0.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Como el valor de significancia p es $0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que las variables de investigación No tienen distribución Normal, por lo cual, para analizar la correlación, deberá aplicarse el Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman.

Análisis de Correlación

Tabla 12 *Correlación entre las variables Estrategia De Contenidos Virtuales y el Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020*

Correlación de Rho de Spearman				
V. Independiente	V. Dependiente	Coeficiente de correlación	,673**	
Estrategia De Contenidos Virtuales	Proceso De Enseñanza Aprendizaje		Sig. (bilateral)	,000
			N	110

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05^*$ =relación significativa; $p < .01^{**}$ =relación muy significativa

En la tabla 12, se evidencia que la variable Estrategia De Contenidos Virtuales tiene una relación positiva moderada con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje ($\rho = .673^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Tabla 13 *Nivel de Relación entre las variables Estrategia De Contenidos Virtuales frente a el Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020*

		Proceso De Enseñanza Aprendizaje							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		f	%	f	%	f	%	F	%
Estrategia De Contenidos Virtuales	BAJO	1	0.91%	9	8.18%	1	0.91%	11	10.00
	MEDIO	4	3.64%	43	39.09%	11	10.00%	58	52.73
	ALTO	0	0.00%	7	6.36%	34	30.91%	41	37.27
	Total	5	4.55%	59	53.64%	46	41.82%	110	100.00

En la tabla 13, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la variable Estrategia De Contenidos Virtuales, frente a la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje, en la que se puede evidenciar que el nivel de relación es **medio** (39.09%) como el que predomina en esa relación.

Tabla 14

Correlación entre la Dimensión Adaptables (Flexibilidad) y la Variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coeficiente de correlación	,600**
La Adaptables (Flexibilidad)	Proceso De Enseñanza Aprendizaje	Sig. (bilateral)	,000
		N	110

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; p<.05*=relación significativa; p<.01**=relación muy significativa

En la tabla 14, se evidencia que la dimensión Adaptables (Flexibilidad) tiene una relación positiva moderada con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje (rho=.600**), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Tabla 15

Nivel de Relación entre la Dimensión Adaptables (Flexibilidad) frente a la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020

		Proceso De Enseñanza Aprendizaje							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		F	%	f	%	f	%	f	%
La Adaptables (Flexibilidad)	BAJO	0	0%	2	1.82%	0	0.00%	2	1.82
	MEDIO	5	5%	50	45.45%	13	11.82%	68	61.82
	ALTO	0	0%	7	6.36%	33	30.00%	40	36.36
	Total	5	4.55%	59	53.64%	46	41.82%	110	100.00

En la tabla 15, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Adaptables (Flexibilidad), frente a la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje, en la que se puede evidenciar que el nivel de relación es **medio** (45.45%) como el que predomina en esa relación.

Tabla 16

Correlación entre la Dimensión Interacción y la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coeficiente de correlación	,587**
El Interacción	Proceso De Enseñanza Aprendizaje	Sig. (bilateral)	,000
		N	110

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; p<.05*=relación significativa; p<.01**=relación muy significativa

En la tabla 16, se evidencia que la dimensión Interacción tiene una relación positiva moderada con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje (rho=.587**), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Tabla 17

Nivel de Relación entre la dimensión Interacción frente a la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020

		Proceso De Enseñanza Aprendizaje							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		F	%	f	%	f	%	F	%
El Interacción	BAJO	0	0.00%	2	1.82%	1	0.91%	3	2.73
	MEDIO	4	3.64%	38	34.55%	8	7.27%	50	45.45
	ALTO	1	0.91%	19	17.27%	37	33.64%	57	51.82
	Total	5	4.55%	59	53.64%	46	41.82%	110	100.00

En la tabla 17, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de El Interacción, frente a la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje, en la que se puede evidenciar que el nivel de relación es **medio** (34.55%) como el que predomina en esa relación.

Tabla 18

Correlación entre la Dimensión Potencialidad (Fortaleza) y la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coeficiente de correlación	,621**
La Potencialidad (Fortaleza)	Proceso De Enseñanza Aprendizaje	Sig. (bilateral)	,000
		N	110

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; p<.05*=relación significativa; p<.01**=relación muy significativa

En la tabla 18, se evidencia que la dimensión Potencialidad (Fortaleza) tiene una relación positiva moderada con la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje (rho=.621**), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Tabla 19

Nivel de Relación entre La Potencialidad (Fortaleza) frente a la variable el Proceso De Enseñanza Aprendizaje en La UE Los Babahoyos, Ventanas. 2020

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coeficiente de correlación	,621**
La Potencialidad (Fortaleza)	Proceso De Enseñanza Aprendizaje	Sig. (bilateral)	,000
		N	110

En la tabla 19, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de La Potencialidad (Fortaleza), frente a la variable Proceso De Enseñanza Aprendizaje, en la que se puede evidenciar que el nivel de relación es **medio** (40.00%) como el que predomina en esa relación.

4.4. Discusión de resultados

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 1, sobre si Los contenidos virtuales evidencian la adaptabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, se evidencia que el 7% opina estar en desacuerdo, el 27% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 40% indica estar de acuerdo, no obstante, el 25% afirman estar totalmente de acuerdo, esto concuerda con lo manifestado por Hernández-Palacios et al. (2020) en su publicación sobre estrategias de aprendizaje, señalando que la utilización de contenidos virtuales posibilitan un mejor aprendizaje en los estudiantes y se convierten en transmisores de conocimiento, los cuales se adaptan al proceso de enseñanza de aprendizaje de la actualidad (p. 59).

Por otra parte, en los resultados obtenidos en la tabla 2, sobre si las interacciones de las estrategias de contenidos virtuales vienen permitiendo un seguimiento pausado a la educación, se evidencia que el 7% opina estar en desacuerdo, el 27% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 40% indica estar de acuerdo, no obstante, el 25% afirman estar totalmente de acuerdo, esto corroboro con la publicación de Vasco (2020), en su publicación en el diario el comercio, comentando que la utilización de estrategias acompañadas con contenidos virtuales, permiten que los estudiantes interactúen e intercambien conocimientos, costumbres y formas de pensar, así como también se logra una conectividad y participación entre los docentes y estudiantes (p. 2).

Asimismo, en relación a los resultados obtenidos en la Tabla 3, referente a si el desarrollo de contenido audio visual, está potenciando las estrategias de contenidos virtuales, al respecto se evidencia que el 1% opina estar en desacuerdo, el 20% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 42% indica estar de acuerdo, mientras el 35% afirman estar totalmente de acuerdo, corroborando con lo manifestado por Guerra (2020) manifestando que la utilización de contenidos audio visuales como imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc. favorecen el aprendizaje permitiendo

utilizar contenidos relevantes y posibilitar la participación de los estudiantes para enriquecer sus conocimientos y e intercambiar información (p. 12).

Ahora bien, según los datos obtenidos en la tabla 4, sobre sí que las técnicas de comprensión vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje se evidencia que el 3% opina estar en desacuerdo, el 20% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 40% indica estar de acuerdo, mientras el 35% afirman estar totalmente de acuerdo con lo manifestado; en este sentido Figueredo (2020), señala que la utilización de estrategias de comprensión son relevantes y mejorar el aprendizaje, porque permiten crear actividades dinámicas y atractivas para los estudiantes, el cual desarrollan nuevas habilidades de aprendizaje en los estudiantes (p. 181).

De acuerdo con los datos obtenidos en la tabla 5, referente a si el proceso de enseñanza aprendizaje se está fortaleciendo con el uso de contenidos virtuales, se evidencia que el 3% opina estar en desacuerdo, el 20% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 40% indica estar de acuerdo, mientras el 35% afirman estar totalmente de acuerdo, corroborando con lo manifestado por Según González, et al. (2019) en su artículo exponiendo que en la actualidad la sociedad educativa impone nuevos retos y nuevos contextos, el cual los contenidos virtuales mediante el uso de las tecnologías de información y comunicación fortalecen el proceso de enseñanza, las mismas que permiten acercar a los individuos no solo para realizar un proceso formativo sino también para hacer parte de una comunidad de conocimiento (p. 115).

Finalmente, en los datos obtenidos en la tabla 6, referente a si el uso de la tecnología se está mejorando las dinámicas del proceso de enseñanza aprendizaje se evidencia que el 0% opina estar en desacuerdo, el 16% ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 39% indica estar de acuerdo, mientras el 43% afirman estar totalmente de acuerdo, corroborando con Ramírez et al. (2020), manifestando que el uso de dispositivos tecnológicos permiten utilizar un conjunto de herramientas de aprendizaje, el cual mediante el uso de prácticas dinámicas mejoran implican que los estudiantes interactúen en sitios de prácticas mejorando en si el proceso de enseñanza aprendizaje (p. 20).

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. El presente proyecto de investigación concluye con el diseño de una propuesta de una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Los Babahoyos, Ventanas, debido a la necesidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, el cual permita a los alumnos contar con herramientas digitales y obtengan un mejor aprendizaje, con una Correlación de Rho de Spearman de 0,673.
2. Se ha podido diagnosticar los puntos más relevantes que vienen afectando el aprendizaje, debido al bajo rendimiento académico que poseen los estudiantes, así como también a la falta de estrategias por parte de los docentes que permiten llegar a los estudiantes de una manera eficaz y sobre todo apegada a la actualidad educativa
3. Dentro de los factores influyentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, se analizaron y corroboraron problemas de falta de motivación en la enseñanza por parte de los docentes, así como también la ansiedad que presentan los estudiantes al momento de rendir un examen y la falta de confianza personal
4. Se elaboro una propuesta en base a las necesidades encontradas en el proyecto de investigación, los puntos determinados en el mismo focalizan ante una posible respuesta al problema. La presente propuesta se encuentra dividida en cuatro fases: en la fase 1 se realizará la difusión de la propuesta a los directivos de la institución; en la fase 2 se realizarán capacitaciones sobre las estrategias de contenidos virtuales, dirigidas a los maestros; fase 3 comprende el control y monitoreo.

5.2.Recomendaciones

- Se recomienda la implementación de la estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Los Babahoyos, debido a que serán de gran ayuda en la enseñanza de los docentes, porque los maestros podrán fomentar la utilización de herramientas digitales e incrementar destrezas de aprendizaje en los estudiantes para minimizar el bajo rendimiento por parte de los alumnos de la Institución.
- Motivar a las autoridades de la Unidad Educativa Los Babahoyos para la implementación de estrategias de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, así como también su aplicación a los docentes con la finalidad de aumentar el rendimiento académico de los estudiantes y se garantice una educación de calidad.
- Se sugiere utilizar herramientas virtuales de aprendizaje, como refuerzo de las clases académicas en el ciclo escolar, el cual mediante estas herramientas se podrán elaborar actividades que permitan motivar a los estudiantes en el proceso de las competencias académicas, y de esta manera desarrollarán destrezas de aprendizaje y como consecuencia mejoraran su rendimiento académico.
- Brindar capacitaciones a todo el personal docente de la Unidad Educativa Los Babahoyos, en el cual los orientes diversos estilos de enseñanzas para mejorar la formación académica de los estudiantes.
- Con la implementación de nuevas estrategias con herramientas virtuales ayudará a facilitar la intercomunicación entre docentes y alumnos, en el cual es de suma importancia ya que beneficiará el proceso de enseñanza y de esta manera obtener resultados óptimos.

PROPUESTA

1. Título de la propuesta

Estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, Ventanas.

Datos Generales:

Nombre de la propuesta: Estrategia de contenidos virtuales

Institución: Unidad Educativa Los Babahoyos

País: Ecuador.

Provincia: Los Ríos

Cantón: Ventanas

Dirección: Parroquia Los Ángeles, Calle Principal

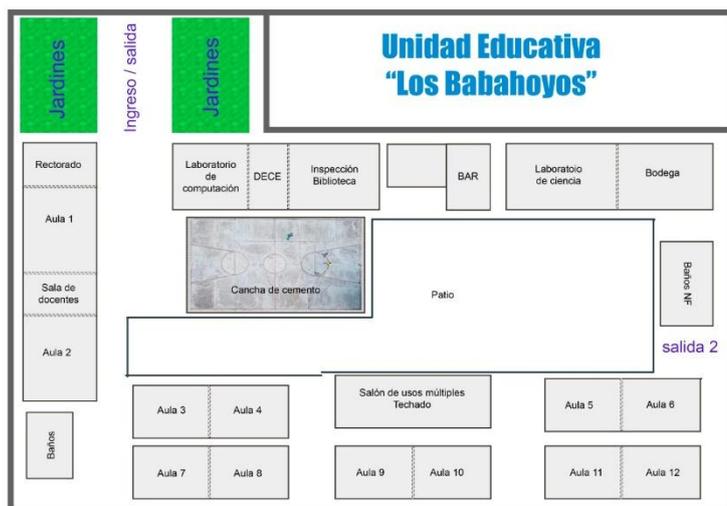
Responsable: Lcdo. Marlon Mallea Msc.

Beneficiarios: Docentes y estudiantes de la Unidad Educativa los Babahoyos

A continuación, se detalla un croquis de la ubicación del establecimiento educativo.

Figura 7

Ubicación sectorial de la institución



Fuente: Unidad Educativa Los Babahoyos

2. Justificación

Entonces, las estrategias de aprendizaje permite en los estudiantes obtener una mejor comprensión de la lección y hacer más fácil, y placentero el proceso de aprendizaje, por lo tanto, los estudiantes necesitan utilizar sus estrategias de aprendizaje como una de las herramientas para lograr sus objetivos, ya que solo hay ocho horas por día para que los estudiantes aprendan en el colegio pero no todo se puede enseñar en el aula, por lo consiguiente es de gran importancia utilizar una estrategia de contenidos virtuales porque permite organizar los materiales y las actividades en una plataforma educativa

En la actualidad muchos de los docentes no utilizan estrategias didácticas en las aulas de clases, ni en sus planes de estudios que desarrollen las capacidades de los estudiantes y los motiven en aprender, esto es debido a la falta de preparación por parte de los maestros, creando un desinterés por aprender en los estudiantes y por ende no consiguen buenos resultados académicos, por lo consiguiente es necesario que los docentes utilicen herramientas virtuales de aprendizaje que motiven a los estudiantes aprender y se encuentran interesados por aprender, así como también disfruten su aprendizaje y por lo tanto no se necesita ser obligado.

Es muy importante diseñar una estrategia que contenga contenidos virtuales, porque permite que una mejor presentación de la clase y los estudiantes realicen comentarios de manera inmediata, aumentado la participación de los alumnos y así mismo completen una determinada lección de manera completa, para luego ser evaluados de forma rápida y obtener un detalle del tema o del contenido a mejorar y del mismo modo poder realizar un acompañamiento hasta que obtengan los conocimientos necesarios para seguir el siguiente nivel.

Por otra parte, mediante la aplicación de una estrategia de contenidos virtuales los estudiantes tienen acceso a sus tareas, pruebas o materiales de práctica en cualquier momento del día, además los profesores pueden cargar, asignar y administrar lecciones para los estudiantes puedan acceder a ellas, asimismo los contenidos virtuales eliminan la ansiedad de levantar la mano al estudiante, y los vuelve más participativos en foros, paneles de discusión y colaboración de documentos.

3. Objetivo General

Diseñar una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, Ventanas.

4. Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente las ventajas que ofrece el diseñar una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje
- Detallar el diseño de la estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje
- Seleccionar las herramientas digitales pertinentes que se utilizarán como estrategia de contenido virtual en el aprendizaje online de la institución educativa donde se aplicará la propuesta, de acuerdo a las necesidades establecidas por los estudiantes.

5. Beneficiarios

De acuerdo a la investigación los beneficiarios directos serán 110 estudiantes de la Unidad Educativa los Babahoyos, que se encuentran distribuidos en seis paralelos en la sección de bachillerato en los cursos de primero, segundo y tercero de bachillerato, donde cada curso se divide por una nomenclatura de A-B, y se encuentran ubicados en diferentes especializaciones, como lo son bachillerato en ciencias e informática, cabe recalcar que estos alumnos habitan en el cantón Ventanas y en sus diferentes parroquias aledañas.

De la misma manera se puede mencionar que los beneficiarios indirectos del presente proyecto de investigación son 14 docentes que pertenecen a la misma institución, profesionales especializados en las diferentes profesiones académicas, por otra parte, también se benefician del proyecto las autoridades de la institución, el personal administrativo y por ultimo y no menos importante, los padres de familia y la comunidad académica en general

6. Factibilidad

Económica

El diseño de la estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje se considera factible económicamente, debido que no presenta gastos la utilización de las herramientas digitales para la enseñanza de los estudiantes, a causa de estas herramientas educativas poseen opciones para trabajar de manera gratuita y permite utilizarlas en la enseñanza de los estudiantes, donde los docentes no necesitaran conocimientos profundos de diseño, simplemente podrán seleccionar plantillas de forma gratuitas y modificarlas de acuerdo a la planificación de la clase y al gusto del docentes y estudiante, aunque evidentemente se pueden utilizar desde 0

Legal

Legalmente la elaboración del presente proyecto se fundamente en la ley de la Constitución de la República del Ecuador, en los artículos 26, 334 y 374, donde se instaure que los individuos pertenecientes al territorio ecuatoriano tienen como derecho legítimo un acceso digno a la educación, donde la nación tiene como prioridad asegurar que las personas de las diferentes regiones accedan a capacitarse, prepararse y se encuentren listos en la sociedad, de la misma manera fomenta la implementación y utilización de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el ámbito educativo

Técnica.

La utilización de las herramientas virtuales de aprendizaje será en los hogares de los estudiantes, de forma que podrán repasar los contenidos aprendidos en clase y garantizar que lo aprendido se almacene por mucho más tiempo, por lo cual accederán mediante la utilización de dispositivos electrónicos, teléfonos celulares, o ingresando directamente a las aplicaciones desde un computador de escritorio o personal

A continuación, en la Tabla 21 y 22 se especifican cuáles son los recursos físicos que se necesitan para poder utilizar las herramientas virtuales de aprendizaje, tanto para dispositivos móviles, así como también para ordenadores, mediante el cual se observa a continuación.

Tabla 20

Recursos físicos para utilizar las estrategias virtuales de aprendizaje en un ordenador

Recurso Físico	Detalle
Disco Duro	50 MB
Procesador	1.6 GHz
Micrófono	Grabar audio
Conexión internet	Conexión por datos o wifi
Cámara	Cámara Frontal y trasera
Memoria RAM	1 GB

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 21

Recursos físicos para utilizar las estrategias virtuales en un dispositivo móvil

Recurso Físico	Detalle
Memoria RAM	1 GB
Procesador	1.6 GHz
Cámara	Cámara Frontal y trasera
Micrófono	Grabar audio
Disco Duro	64 MB
Conexión internet	Conexión por datos o wifi

Fuente: Elaboración Propia

7. Descripción de la Propuesta

Para el diseño de la estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza para el aprendizaje en la Unidad Educativa Los Babahoyos, se utilizarán recursos digitales educativos, que permitan utilizar materiales digitales con el objetivo de desarrollar actividades que faciliten el aprendizaje, de modo que mediante la aplicación de ejercicios prácticos, se construirá los conocimientos en base a los temas y falencias que posean, de esta manera los estudiantes se sentirán motivados por aprender y puedan practicar, aumentar y reforzar sus conocimientos aprendidos en el aula de clase.

Las herramientas virtuales que se tomaron en cuenta para la elaboración de la estrategia de contenidos virtuales son las siguientes:

Estrategia LMS: Microsoft Teams

Estrategia de animaciones virtuales: PowToon

Estrategia de gamificación: Genially

Estrategia de cuestionarios virtuales: Kahoot

Estrategia de presentaciones virtuales: GoConqr

LMS (Learning Management System)

Según los autores Vidal et al. (2014) nos dice que: Un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) o Learning Management System (LMS), en general se dice que es un software que permite la creación online de entornos virtuales de aprendizaje de la manera más sencilla posible. Esta plataforma ofrece facilidad de comunicación y colaboración entre los participantes o actores del aprendizaje. También decimos que es una herramienta virtual para la enseñanza y aprendizaje, que se diseña en base al contenido o la necesidad del docente y/o estudiantes. Estos sistemas de gestión del aprendizaje están diseñados con el objetivo de brindar apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante el uso de herramientas que les permitan la interacción a los participantes (p. 603).

PowToon

Para la autora Muñoz (2020). Nos dice que: PowToon es una herramienta electrónica que crea videos animados para fines personales, educativos o uso comercial y profesional. Es una plataforma educativa gratuita, basado que se utiliza mediante la conexión a internet fácil de usar y permite crear presentaciones a través de tres simples y sencillos pasos: escribir un guion, grabar una voz en off y agregar elementos visuales. Los docentes sin pocos conocimientos pueden seleccionar uno de cinco tipos de plantillas ya creadas, mientras que los profesores más experimentados pueden elegir diseñar su propio guion gráfico y video en lugar de usar una plantilla (p. 14)

Genially

Por su parte Espeso (2019) nos emite la siguiente opinión sobre esta herramienta. Genially es un software fácil de usar que te permite agregar montones de elementos interactivos a tus diapositivas, así como también cargar PowerPoints y convertirlos

en una presentación Genially de manera gratuita, de la misma manera permite crear infografías animadas, presentaciones interactivas e incluso utilizar actividades de gamificación, se puede utilizar ayuda visual durante sus presentaciones orales (p. 23)

Kahoot

Desde el punto de vista de Moll (2016). Khoot es una plataforma de trivia y aprendizaje basada en juegos que se utiliza en aulas, oficinas y entornos sociales. Los maestros pueden crear un cuestionario para que los estudiantes compitan en equipo o individualmente. Los jugadores responden las preguntas en sus propios dispositivos, mientras que los juegos se muestran en una pantalla compartida para unirse a la lección, donde el formato y el número de preguntas dependen totalmente del maestro, por otra parte, se puede agregar videos, imágenes y diagramas a sus preguntas., además de diseñar un Kahoot, también se puede buscar entre muchos existentes juegos que han sido elaborado por otros docentes (p. 119).

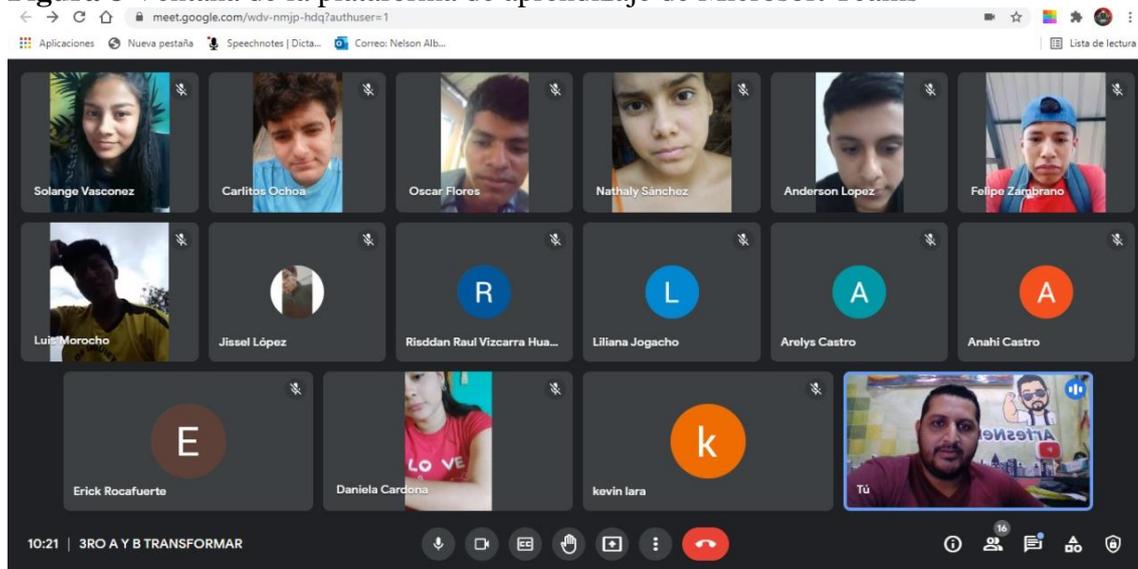
GoConqr

Para la autora Méndez (2018), nos afirma que: GoConqr es una herramienta de estudio online que permit ser personalizado, y que además es gratuito, esta herramienta ayuda a mejorar el aprendizaje. GoConqr incluye herramientas de aprendizaje muy llamativos que te van a permitir crear compartir y descubrir mapas mentales, fichas de estudio entre otros, además en esta misma herramienta se puede planificar el estudio y monitorizar el proceso en tiempo real, además de conectar con tus amigos y compañeros y compartir recursos y conocimiento (p. 1).

8. Metodología

La metodología de aprendizaje será de manera virtual, mediante un sistema de gestión de aprendiza (LSM), el cual se tomó como base para el diseño de la estrategia virtual la plataforma de aprendizaje de Microsoft Teams, porque permite la comunicación y la colaboración entre los docentes y los estudiantes, mediante la utilización de un chat interno, además esta herramienta tiene como opciones guardar y compartir archivos y organizar reuniones de un curso o paralelo asignado, los alumnos acceden a esta mediante un correo electrónico personal asignado por el ministerio de educación del Ecuador, y podrán utilizar los recursos educativo y estrategias diseñadas por los docentes.

Figura 8 Ventana de la plataforma de aprendizaje de Microsoft Teams



Fuente: Elaboración Propia

9. Evaluación

Los alumnos serán evaluados mediante la aplicación de un cuestionario en la plataforma de Microsoft Teams, el cual contiene una herramienta para elaborar formularios llamada Microsoft Forms, que permitirá evaluar a los estudiantes, recopilar comentarios de los padres de la familia acerca de la asignatura que se le está enseñando a su hijo, así como también colaborar las pruebas con otros profesores. Esta herramienta también permitirá crear encuestas, y ver los resultados a medida que los estudiantes completen el cuestionario, finalmente esto datos exportarlos para realizar los análisis correspondientes o agregar la calificación en la plataforma de notas del ministerio de educación del Ecuador.

10. Cronograma

Tiempo de la sesión: Cada una de las sesiones se ejecutarán con una duración de una hora en cada clase

Lugar de la aplicación de la Estrategia: Unidad Educativa Los Babahoyos y en los hogares de cada uno de los estudiantes.

Duración: La aplicación de la propuesta de aprendizaje virtual tiene como duración 8 semanas, y será desarrollada dos veces por semana.

Responsable: Lcdo. Marlon Mallea Msc.

11. Contenidos de las actividades

Estrategia # 1: Animaciones Virtuales

Tema:

Diviértete aprendiendo mientras observas una animación en PowToon

Objetivo

Fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, mediante la herramienta de animación virtual PowToon

Aplicaciones a utilizar

PowToon

Pasos del desarrollo de la estrategia:

En la estrategia de animaciones virtuales, los docentes utilizarán la herramienta PowToon, donde crearán videos animados introductorios para un tema específico de la planificación de la clase, así como también al iniciar una materia en la plataforma educativa los maestros pueden crear un video corto para presentarse a sí mismos y a la materia, declarar cual es la planificación de la clase, y las políticas del curso, asimismo los docentes tienen la opción de exportar el video y publicarlo en la plataforma de Microsoft Teams del curso, y enviarlo por WhatsApp a los estudiantes para mostrarlo el primer día de curso.

Por otra parte, los docentes podrán introducir o concluir planes de lecciones y temas y resaltar su relevancia puede ser una forma rápida de llamar la atención e interés de los estudiantes para que estén entusiasmados con su próximo aprendizaje. Al concluir una unidad de curso en particular, una revisión siempre es útil. Un PowToon no solo puede servir como repaso al final de una unidad, pero también puede servir como ayuda de estudio para un próximo examen.

Figura 9

Aplicación de estrategia de Videos Interactivos por medio la aplicación de PowToon



Fuente: El Autor

Estrategia # 2: Estrategia de Gamificación

Tema:

Aprendiendo mientras juego y me divierto en Genially

Objetivo

Promover el aprendizaje por medio del desarrollo de juegos interactivos en la aplicación de Genially

Aplicaciones a utilizar

Genially

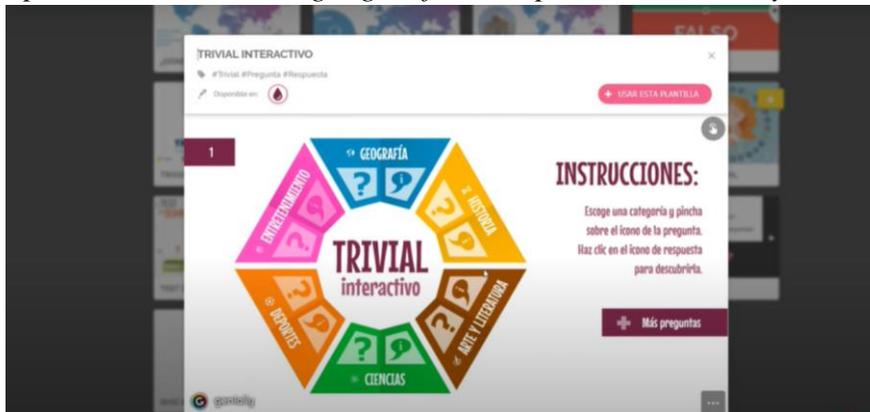
Pasos del desarrollo de la estrategia:

Para empezar, los docentes necesitan registrarse y crear una cuenta, una vez que esté todo listo, ingresarán a la página de inicio para comenzar su trabajo, y deberán escoger una de las distintas plantillas, esta herramienta ofrece una gran variedad de opciones, se pueden diseñar presentaciones, infografías, mapas, diseños interactivos, así como también plantillas de gamificación, las cuales se recomienda usar los juegos de estimulación cognitiva, porque son actividades destinadas a mejorar la memoria, el docente decidirá si usar una de las plantillas disponibles (recomendado) o crear el trabajo desde cero, por otra parte mientras edita las reglas del juego se puede insertar videos, imágenes, animaciones, etc. en cada una de las diapositivas explorando el menú de la izquierda, simplemente haciendo clic en el elemento que desea agregar y colocarlo donde está la presentación, una vez que el

maestro haya terminado, puede compartir Genially en la plataforma de Microsoft Tema, mediante un enlace o un código URL.

Figura 10

Aplicación de la estrategia gamificación por medio Genially



Fuente: El Autor

Estrategia # 3: Estrategia de Cuestionarios Virtuales

Tema: Resolviendo cuestionarios divertidos mediante Kahoot

Objetivo

Afianzar el aprendizaje mediante el desarrollo de test interactivos en la aplicación Kahoot.

Aplicaciones a utilizar

Kahoot

Pasos del desarrollo de la estrategia:

Primero los docentes deben iniciar sesión en sus respectivas cuentas, y seleccionar la casilla de verificación de un cuestionario de Kahoot que desee jugar, por otra parte, los maestros tienen la opción de diseñar un Kahoot de acuerdo a la planificación de la clase, luego elegir el modo Clásico (jugador contra jugadores) o Equipo (equipo contra equipo con dispositivos compartidos), cabe recalcar que en las opciones de los cuestionarios virtuales se pueden personalizar las bonificaciones de puntos, el generador de nombres, la aleatorización de preguntas y respuestas, unión en dos pasos para mayor seguridad, transiciones automáticas y visualización del pin del juego.

La pantalla mostrará el lobby del juego con el Game Pin # y las instrucciones para unirse, los estudiantes ingresan el Pin # en Kahoot! Mediante una aplicación móvil o en sus dispositivos electrónicos, asimismo ingresan un apodo y hacen clic en aceptar y aparecerá en su pantalla en el lobby del juego para comenzar el juego, las opciones de preguntas y respuestas se mostrarán en la pantalla de los docentes, mientras que las pantallas de los estudiantes se mostrarán en los botones de respuesta, el cual seleccionarán la opción de respuesta correspondiente al botón con el mismo color y forma que la opción de respuesta, una vez que todos los jugadores hayan respondido la pregunta, se mostrará en la pantalla del maestro la respuesta correcta y un gráfico de barras con la instantánea general de las respuestas de la clase, al final de cada pregunta, la Tabla de clasificación mostrará los cinco mejores puntajes, finalmente una vez que termine el juego, la información del ganador se mostrará en el podio y la pantalla del estudiante mostrará sus resultados personales y su clasificación, los docente puede obtener resultados para poder guardar una hoja de cálculo de Excel con los resultados de las respuestas y puntajes de los estudiantes.

Figura 11

Aplicación de la estrategia de cuestionarios por medio de Kahoot



Fuente: El Autor

Estrategia # 4: Estrategia de presentaciones virtuales

Tema:

Presentaciones virtuales mediante la herramienta GoConqr

Objetivo

Reforzar el entendimiento de los estudiantes mediante la aplicación GoConqr

Aplicaciones a utilizar

GoConqr

Pasos del desarrollo de la estrategia:

Para desarrollar la estrategia de presentaciones interactivas en GoConqr, los maestros ingresarán a su cuenta registrada en la plataforma, y seleccionarán en crear mapas mentales, luego podrán diseñar su presentación de acuerdo a la planificación de la clase para realizar una retroalimentación de una manera adecuada el tema, y luego procede al desarrollo de la actividad, donde se agregaran textos, imágenes, de acuerdo al título planteado y finalmente se publicara la actividad, para que pueda ser compartida en la plataforma de Microsoft Teams.

Figura 12 *Aplicación de la estrategia de presentaciones interactivas por medio de GoConqr*



Fuente: El Autor

12. Impacto de la propuesta

El impacto que obtendrá la presente propuesta será de nivel alto, porque utilizando una estrategia virtual para mejorar el proceso aprendizaje de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, perteneciente al cantón Ventanas, permitirá a los estudiantes aprender de una manera más simple y rápida, debido a que al utilizar una plataforma de aprendizaje la enseñanza se vuelve más flexible, especialmente en términos de tiempo, al tener acceso permanente y gratuito a todas las herramientas de aprendizaje, se les resulta fácil a los alumnos alinear sus planes de estudio con otras actividades que deseen realizar, además pueden trabajar a su propio ritmo, pueden observar las presentaciones, juegos y videos las veces que sean necesarias.

Por otra parte, los docentes pueden proponer comentarios personalizados e instantáneos a los estudiantes, generando menos estrés en los estudiantes, asimismo

ofrecen una solución que ahorra tiempo a los maestros que, de otro modo, tendrían que llevarse a casa las tareas de sus alumnos para calificarlas y distribuir las al día siguiente, asimismo los maestros poseen la oportunidad de impartir lecciones a los estudiantes en entornos de aprendizaje virtual. Las presentaciones multimedia, las herramientas de gamificación, los cuestionarios y las boletas de calificaciones en línea son solo algunas de las herramientas que los maestros usan para aumentar la experiencia educativa de su hijo, además de recibir educación de calidad por parte de los maestros, los niños tienen tiempo para disfrutar de juegos educativos para desarrollar sus habilidades en una variedad de temas planificados por el docente.

13. Resultados esperados

Con la propuesta de una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, se espera que los docentes posean una variedad de herramientas de aprendizaje atractivas y motivadoras para poder enseñar mediante su planificación de clases, asimismo poder relacionarse con los estudiantes y encaminarlos mientras ellos se divierten aprendiendo.

CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA

- Alburqueque, N., Melendez, M., & Resyes, P. (2019). Conjunto De Actividades “Four Than Words” Basado en la Teoría “The Four Strands” y su Influencia en la Producción Oral del Idioma Inglés en los Estudiantes del Curso Inglés I Sección “A” del Centro de Idiomas Ipnm, Santiago de Surco, Ugel. *Instituto Pedagógico Nacional Monterrico*, 18. <http://209.45.111.196/handle/ipnm/1672>
- Amante, Y., & Gómez, M. (2017). Estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje. *Tecnológico de Monterrey*, 6(1), 109. <https://bit.ly/32DC24Q>
- Amasifuen, C., & Martínez, H. (2020). La etnomatemática en alumnos de primer grado de secundaria en la I.E. Los educadores de San Borja. *Universidad San Ignacio de Loyola*, 15. <https://bit.ly/3f4KtLH>
- Antón, S. (2017). La clase invertida con Moodle para el aprendizaje de Inglés para fines específicos en Grado Superior. *Publicaciones Didácticas*, 19–23. <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/079005/articulo-pdf>
- Asaquivay, A. (2019). Universidad Nacional De Chimborazo. *Ejercicios de Core En La Incontinencia Urinaria Del Adulto Mayor*, p.13. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1381/1/UNACH-EC-AGR-2016-0002.pdf>
- Begoña, G. (2018). La evolución del e-learning : del aula virtual a la red. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21, 69–82. <https://bit.ly/32DC24Q>
- Campos, C. (2019). Motivación Intrínseca y el aprendizaje del Idioma Inglés en una Institución Educativa de Florencia de Mora-2019. *Universidad Cesar Vallejo*, 34. <https://bit.ly/32Bs4km>
- Carrión, A., & Acosta, M. E. (2020). *Investigación aplicada sobre cambio climático: aportes para ciudades de América Latina*. <https://bit.ly/3f4KtLH>
- Casadiego, C., & Seijas, O. (2020). Procedimientos metodológicos utilizados por los docentes en la aplicación de estrategias de enseñanza de la matemática. *Revista Ciencias de La Educación*, 30(55), 320–333. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/55/art16.pdf>
- Casillas, M., & González, M. (2018). Estudio psicométrico de un cuestionario para medir la competencia digital de estudiantes universitarios (CODIEU). *Eval Revistas*, 19(3), 69–81. <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks20181936981>
- Castillo, N., Briones, E., Espinoza, A., & Espinoza, J. (2019). El desarrollo de la educación inicial y su implicación en los recursos didácticos. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 67–80.
- Cedeño, R., Macías, M., Moreira, P., Vivero, N., & Toala, M. (2020). E-Learning en el Desarrollo de la Comprensión Auditiva y la Expresión Oral en el

- Aprendizaje del Idioma Inglés en la Educación Superior. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación*, 5, 71–82. <https://bit.ly/2IxkoZa>
- Cerón, A. (2019). Impacto De La Didáctica En El Rendimiento Académico De Estudiantes Universitarios. *Universidad Militar Nueva Granada*, 25. <https://bit.ly/3lwkWgQ>
- Chávez, M., Saltos, M., & Saltos, C. (2017). Situación de la agricultura familiar y el extractivismo en el Ecuador caso de estudio en las parroquias rurales del cantón Muisne. *Dominio de Las Ciencias*, 3(3), 689–713. <https://doi.org/10.23857/dc.v3i3>
- Chávez, N. (2018). Empleo de Procesos Didácticos del Área de Matemáticas en los Docentes de la Institución Educativa. *Universidad San Ignacio de Loyola*, 1–33. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/4929>
- Chen, C. (2019). Understanding mobile English-learning gaming adopters in the self-learning market: The Uses and Gratification Expectancy Model. *Computers & Education*, 126, 217–230. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.015>
- Chiappe, A. (2016). Tendencias Sobre Contenidos Educativos Digitales En América Latina. *International Institute for Educational Planning*, 9. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245673>
- Cobos, M., & Meseguer, R. (2020). Diseño de un módulo de cuestionarios para una aplicación de gamificación. *Universidad Politécnica de Catalunya*, 2. <https://bit.ly/2Kp2N73>
- Cortez, J. (2018). El marco teórico referencial y los enfoques de investigación. *Apthapi Ene. – Abr*, 4(1), 1036–1062. <http://ojs.agro.umsa.bo/index.php/ATP/article/view/198>
- Diario La Hora. (2019). Alternativa para aprender inglés. In *Aumenta generación de basura en los parques emblemáticos* (p. parr. 9). <https://bit.ly/3nkZvjk>
- Diario Primicias. (2019). *Ecuador tiene el peor nivel de inglés de América Latina* (p. parr. 2-5). <https://bit.ly/3kpDuxN>
- Escobar, F., Muñoz, L., & Silva, A. (2019). Heliyon Motivation and E-Learning English as a foreign language: A qualitative study. *Megazine Heliyon*, 5(August), 1. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02394>
- García, M., Miranda, M., & Iñesta, E. (2018). De Primaria: La Fotografía Y El Vídeo Como Recurso Oral. *Evsal Revistas*, 135–154.
- Gina, L., & Tigua, M. (2018). Métodos didácticos en las habilidades lingüísticas del subnivel elemental. Guía de métodos para las habilidades lingüísticas. *Universidad de Guayaquil*, 40–41. <https://bit.ly/2Itfo8a>
- Hao, Y., Lee, K. S., Chen, S. T., & Sim, S. C. (2019). An evaluative study of a mobile application for middle school students struggling with English vocabulary learning. In *Computers in Human Behavior* (Vol. 95). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.013>

- Kitagaki, I. (2018). Effect of English Short Sentences Memorization on the Speaking Skill and the E-learning of English. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 348–351. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.343>
- López, E., Cruz, L., Garcés, M., Medina, J., Valdés, R., & Hernández, R. (2020). Una experiencia docente investigativa con estudiantes de tercer año de Licenciatura en Nutrición. *Edumecentro*, 12(3), 82–101. <https://bit.ly/3eRJPks>
- López, J. (2018). Los Procesos Didácticos, Estrategias y uso de Materiales Estructurados o no Estructurados del Área de Matemática en el Nivel de Secundaria. *Universidad Inca Garcilaso de La Vega*, 1–105. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/344>
- Meneses, N. (2020). Así es como la tecnología y el juego te pueden ayudar a aprender inglés. *Diario El País*, parr. 2. https://elpais.com/economia/2020/03/25/actualidad/1585126604_629047.html
- Mínguez, R., & Pedreño, M. (2016). Las habilidades no cognitivas ante la exclusión socioeducativa. *Facultad de Ciencias de La Educación. Universidad de Murcia*, 50, 33–51. <https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/17>
- Morales, M., & Pineida, C. (2017). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020. *Universidad Central Del Ecuador*, 14. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20719>
- Nie, J., Zheng, C., Zeng, P., Zhou, B., Lei, L., & Wang, P. (2020). Using the theory of planned behavior and the role of social image to understand mobile English learning check-in behavior. *Computers & Education*, 156(59), 1. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103942>
- Núñez, E., & Ravina, R. (2018). Medida de la utilidad de los recursos digitales para el aprendizaje de idiomas. *Revista Científica Teorías, Enfoques y Aplicaciones En Las Ciencias Sociales*, 10(21), 39–48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6577490>
- Oliva, Y., & Perera, T. (2018). El Desarrollo de habilidades para el análisis Lingüístico en el idioma Inglés. *Universidad & Ciencias*, 7(3), 2018. <http://revistas.unica.cu/index.php/uciencia/article/view/932>
- Pacheco, P., & Zerda, M. (2018). Postproducción y educomunicación en el audiovisual infantil: un proceso creativo con responsabilidad. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 3(1), 17–28. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v3i1.1228>
- Pareja, N., & Margalef, L. (2018). Estrategias metodológicas de aprendizaje Activo. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 63(2008), 47–62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2795620>
- Pernia, R. (2017). Uso de videos como estrategia de enseñanza para la comprensión de la lectura en idioma inglés. *Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez*, 2. <https://bit.ly/2KE8IoE>

- Pinto, A., Sánchez, C., García, F., & Casillas, S. (2017). Students' perceptions and attitudes towards asynchronous technological tools in blended-learning training to improve grammatical competence in English as a second language. *Computers in Human Behavior*, 72, 632–643. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.071>
- Quiñones, A., & Marques, O. (2020). Cálculo de la muestra. *Libros Universidad Nacional Abierta Y a Distancia*, 2, 37–40. <https://bit.ly/32A1pnV>
- Rodríguez, L., Vallejo, G., Proaño, F., Romero, H., Solís, L., & Erazo, J. (2017). Diseño de una metodología m-learning para el aprendizaje del idioma inglés. *Boletín Virtual*, 6(2266–1536), 14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6132720>
- Rosales, A., Alonso, A., & Echizarraga, R. (2019). Los estilos de aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. *Revista Atlante*, 19(1), 95–114. <https://doi.org/10.5209/RCED.16419>
- Sánchez, M. (2018). M-learning en el Celexia Z. Estrategia educativa que incorpora el WhatsApp al E-learning para el desarrollo de la competencia oral y escrita del idioma inglés. *Hamut' Ay*, 5(1), 65. <https://doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1521>
- Santillán, L. (2016). “Gestores virtuales como herramienta de aprendizaje en la asignatura de informática aplicada en el segundo año de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo, período 2014-2015.” *Universidad Técnica Del Norte*, P. 31. <https://bit.ly/3knSR9V>
- Silva, A., & Escobar, F. (2020). Heliyon How an online tutor motivates E-learning English. *Heliyon*, 6, 1. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04630>
- Solis, S., & Ruiz, L. (2019). Estrategias de enseñanza etnoeducativas en la recuperación de la identidad cultural del pueblo afro ecuatoriano en la unidad educativa “Valle del Chota.” *Universidad Central Del Ecuador*, 20. <https://bit.ly/3nmMSE3>
- Tapia, J., Castillo, M., Damian, D., & Lara, A. (2018). Incidencia de las Plataformas Tecnológicas E-Learning para el Aprendizaje del Idioma Inglés en la Educación Superior. *Revista Atlante*, 20. <http://bit.ly/3knSR9V>
- Torres, M., & Yépez, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78), 861–882. <https://bit.ly/38Di7qj>
- Valencia, J. (2018). Herramientas virtuales para el aprendizaje de inglés del grado 4to de Primaria. *Corporación Universitaria Adventista*, 49. <https://bit.ly/2IwbgEo>
- Varga, M., Jurkovič, V., & Sierocka, H. (2020). English communicative competence and predominant language for online use through smartphones in Croatia as compared to Slovenia. *ExELL*, 6(2), 130–162. <https://doi.org/10.2478/exell-2020-0002>
- Velásquez, J., Gómez, E., Restrepo, X., Chávez, E., David, J., & Villada, J. (2019). Discusiones Metodológicas en el Estudio del Desarrollo de la Intencionalidad

- Compartida en Niños: Una Revisión Sistemática. *Psykhē*, 28(2), 1–10. http://www.psykhe.cl/index.php/psykhe/article/view/1330/pdf_132
- Ventura, J. (2017). Population or Sample. *Revista Cubana de Salud Pública.*, 43(3), 648. <https://doi.org/10.1097/00006199-199009000-00016>
- Vera, D. (2019). La Investigación Descriptiva para determinar la concurrencia de estudiantes que comen alimentos en la cafetería universitaria. *Universidad Técnica de Machala*, 2–27. <https://bit.ly/2IvzA9g>
- Vera, I. (2012). Implementación De Un Programa Radial Digital Con Contenidos Educativos Dirigidos A Jóvenes De 16 A 20 Años En El Cantón Ventanas, Provincia Los Ríos. *Universidad Técnica Babahoyo*, 7. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5135>
- Villegas, J., García, A., & Escalera, M. (2016). Revista internacional de lenguas extranjeras: RILE = International journal of foreign languages. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras = International Journal of Foreign Languages*, 0(5), 79–94. <https://doi.org/10.17345/rile201679-94>
- Vladimir, B., & Bogdan, W. (2017). A Comprehensive Adaptive System for E-learning of Foreign Languages. *Expert Systems With Applications*, 414. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2017.08.019>
- Wang, J., Tigelaar, D. E. H., & Admiraal, W. (2019). Connecting rural schools to quality education: Rural teachers' use of digital educational resources. *Computers in Human Behavior*, 101, 68–76. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.009>

ANEXOS

Anexo 1. Oficio dirigido a la rectora de la Unidad Educativa Los Babahoyos

Babahoyo, 7 septiembre de 2020

Master
Elizabeth de Mora
RECTORA
En su despacho. -

De mis consideraciones:

Yo, **Nelson Alberto Sagnay Carbo**, docente de la Unidad Educativa los Babahoyos, identificado con C.I **1206709634**, ante usted respetuosamente me presento y expongo:

Que actualmente estoy cursando la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Técnica de Babahoyo, por lo que solicito de la manera más comedida autorización para realizar una investigación en la Unidad Educativa Los Babahoyos, titulada: *“ESTRATEGIA DE CONTENIDOS VIRTUALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA LOS BABAHOYOS, VENTANAS.”* con el fin de obtener el título de *Magíster en Tecnología e Innovación Educativa*.

Por la atención que se sirva dar al presente, le anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

Ing. Nelson Alberto Sagnay Carbo
C.I. 1206709634

Anexo 2.- Formato de encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa Los Babahoyos

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA LOS BABAHOYO - VENTANAS – ECUADOR

La presente encuesta tiene como objetivo diseñar una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Los Babahoyos, Ventanas

INSTRUCCIONES:

Favor seleccione la alternativa que sea de su preferencia en base a las opciones presentadas. Dichos indicadores son los siguientes:

1= Totalmente en desacuerdo

2= En desacuerdo

3= Indeciso

4= De acuerdo

5= Totalmente de acuerdo

anexo 3.- Formato de encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa 16 de Mayo

1. ¿Cree usted que los contenidos virtuales evidencian adaptabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje? ----- 32

1. Totalmente en desacuerdo

2. En desacuerdo

3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

4. De Acuerdo

5. Totalmente de acuerdo

2. ¿Cree usted que los Sistemas de Gestión de Aprendizajes, vienen fortaleciendo los procesos de enseñanza aprendizaje?

1. Totalmente en desacuerdo

2. En desacuerdo

3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

4. De Acuerdo

5. Totalmente de acuerdo

3. ¿Cree usted que la flexibilidad de los contenidos virtuales, están permitiendo que los usuarios puedan interactuar de una manera más llamativa?

1. Totalmente en desacuerdo

2. En desacuerdo

3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo
- 4. ¿Cree usted que las estrategias de contenidos virtuales, vienen contribuyendo a eliminar las barreras geográficas?**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo
- 5. ¿Cree usted que las interacciones de las estrategias de contenidos virtuales vienen permitiendo un seguimiento pausado a la educación? - 29**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo
- 6. ¿Considera usted qué el uso de una correcta estrategia de contenidos virtuales, vienen generando una breve interacción?**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo
- 7. ¿Considera usted que el desarrollo de contenido audio visual, está potenciando las estrategias de contenidos virtuales? ---- 16**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo
- 8. ¿Cree usted que las estrategias virtuales vienen potenciando los paquetes de contenidos abiertos?**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo
- 9. ¿Considera usted que los simuladores virtuales se están logrando fortalecer las estrategias virtuales?**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo

5. Totalmente de acuerdo

10. ¿Cree usted que las aplicaciones de los saberes previos vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje?

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
4. De Acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

11. ¿Considera usted que la fundamentación teórica de los contenidos, viene mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
4. De Acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

12. ¿Cree usted que el proceso de enseñanza aprendizaje, se viene fortaleciendo con la retroalimentación del contenido?

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
4. De Acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

13. ¿Cree usted que las técnicas de comprensión vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje? - 7

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
4. De Acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

14. ¿Considera usted que las estrategias de aprendizaje vienen fortaleciendo el contexto pedagógico del proceso educativo?

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
4. De Acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

15. ¿Cree usted que el proceso de enseñanza aprendizaje se está fortaleciendo con el uso de contenidos virtuales? - 13

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
4. De Acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

- 16. ¿Usted considera que el soporte tecnológico viene mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje?**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo
- 17. ¿Considera usted que el uso de la tecnología se está mejorando las dinámicas del proceso de enseñanza aprendizaje?**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo
- 18. ¿Cree usted que manejo de las herramientas virtuales vienen mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje?**
1. Totalmente en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De Acuerdo
 5. Totalmente de acuerdo

Anexo 3. Avals De expertos

Validación de Propuesta de investigación

1

INFORMACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Nombre del Investigador: Nelson Alberto Sagnay Carbo.

Título de la Investigación: Estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, Ventanas.

Objetivo de la Investigación: Proponer una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, Ventanas. 2020

Título de la Propuesta: Estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, Ventanas.

Objetivo de la propuesta: Diseñar una estrategia de contenidos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa los Babahoyos, Ventanas.



VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)

<i>Criterio de Valoración</i>	APLICACIÓN DE PROPUESTA
-------------------------------	--------------------------------

CRITERIOS EVALUATIVOS

Condición	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Puntuación	1	2	3	4	5

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>					100	Excelente	5
<i>Redacción</i>					100	Excelente	5
<i>Claridad</i>					100	Excelente	5
<i>Consistencia</i>					100	Excelente	5
<i>Estructura</i>					100	Excelente	5
<i>Metodología</i>					100	Excelente	5
<u>Promedio de puntuación</u>							5

Regla Decisoria sobre puntuación

< a 3.00 Rechazado
 >= a 3.00 Aceptado

Puntaje de Decisión **ACEPTADO**

Observaciones:

Nombre del Experto:	Harry Adolfo Saltos Viteri
Cédula/Pasaporte:	1202843965
Email:	hsaltos@utb.edu.ec



Firmado electrónicamente por:
**HARRY ADOLFO
 SALTOS VITERI**

Firma

Fecha: 9/3/2022

RESUMEN DE HOJA DE VIDA DE EXPERTO

INGENIERO EN SISTEMAS, número de registro título 1013-04-531132

MAGISTER EN INGENIERIA Y SISTEMAS DE COMPUTACION Número registro SENESCYT 1042-09-702724
1042-13-86032546

MAGISTER EN DIRECCION DE EMPRESAS CON ENFASIS EN GERENCIA ESTRATEGICA. Número registro
SENESCYT 1042-13-86032546

DIPLOMA SUPERIOR EN DISEÑO DE PROYECTOS. Número registro SENESCYT 1013-07-662482

DIPLOMADO SUPERIOR EN GERENCIA DE SISTEMAS. Número registro SENESCYT 1042-05-590460

DIPLOMA SUPERIOR EN INVESTIGACION DE LA EDUCACION A DISTANCIA. Número registro SENESCYT 1042-
09-686733

ESPECIALISTA EN AUDITORIA DE SISTEMAS DE INFORMACION. Número registro SENESCYT 1042-06-
653411

Diplomado en Gestión de Proyectos Gubernamentales UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MÉXICO UNAM
MEXICO DF. 2013

MAESTRO – UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL 6 mese

MAESTRO – UNIVERSIDAD AGRARIA - GUAYAQUIL 2 años

MAESTRO – UNIVERSIDAD AUTONOMA DE LOS ANDES

- DIRECTOR DE ESCUELA DE SISTEMAS – BABAHOYO
- DIRECTOR DE TESIS 6 años

MAESTRO – UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO 28 años

EMPRESA ELECTRICA DE LOS RIOS 1 año

EMETEL – CHIMBORAZO 6 meses

NIPPON KOEI CO., LTD. INGENIEROS CONSULTORES DE JAPON 6 años

GOBIERNO AUTONOMO DESCENTRALIZADO PROVINCIAL DE LOS RIOS 17 años

-JEFE DE PLANIFICACION Y DESARROLLO (E) enero 2007

-DIRECTOR AMINISTRATIVO (E)

-COORDINADOR DE LA UNIDAD DE TECNOLOGIAS DE INFOR-MACION Y COMUNICACIONES

VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)

<i>Criterio de Valoración</i>	APLICACIÓN DE PROPUESTA
-------------------------------	--------------------------------

CRITERIOS EVALUATIVOS

Condición	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Puntuación	1	2	3	4	5

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>					100	Excelente	5
<i>Redacción</i>					100	Excelente	5
<i>Claridad</i>					100	Excelente	5
<i>Consistencia</i>					100	Excelente	5
<i>Estructura</i>					100	Excelente	5
<i>Metodología</i>					100	Excelente	5
<i>Promedio de puntuación</i>							5

Regla Decisoria sobre puntuación

< a 3.00 Rechazado
 >= a 3.00 Aceptado

Puntaje de Decisión **ACEPTADO**

Observaciones:

Nombre del Experto:	Dahik Solís Cecilia Elizabeth
Cédula/Pasaporte:	
Email:	cdahikth@utb.edu.ec



Firmado electrónicamente por:
 CECILIA
 ELIZABETH
 DAHIK SOLIS

Firma

Fecha: 9/3/2022

RESUMEN DE HOJA DE VIDA DE EXPERTO

Ingeniera en Sistemas e Informática. Magister en Docencia y Currículo. Magister en Enseñanza del Idioma Inglés como extranjero. Docente de la Universidad en el Centro de Idiomas y en la carrera de Comunicación social Técnica de Babahoyo desde el 2007. Actualmente docente titular en la carrera de Comunicación desde el 2019. Experiencia en publicación artículos desde el 2010 enfocados en el área de la enseñanza del idioma inglés a través del uso de recursos tecnológicos.



VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)

<i>Criterio de Valoración</i>	APLICACIÓN DE PROPUESTA
-------------------------------	--------------------------------

CRITERIOS EVALUATIVOS

Condición	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Puntuación	1	2	3	4	5

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>					100	Excelente	5
<i>Redacción</i>					100	Excelente	5
<i>Claridad</i>					100	Excelente	5
<i>Consistencia</i>					100	Excelente	5
<i>Estructura</i>					100	Excelente	5
<i>Metodología</i>					100	Excelente	5
<i>Promedio de puntuación</i>							5

Regla Decisoria sobre puntuación

< a 3.00 Rechazado

>= a 3.00 Aceptado

Puntaje de Decisión

ACEPTADO

Observaciones:

Nombre del Experto:	Raúl Armando Ramos Morocho
Cédula/Pasaporte:	060291733-8
Email:	rrosam@utb.edu.ec



Firmado electrónicamente por:
RAUL ARMANDO
RAMOS MOROCHO

Firma

Fecha: 9/3/2022

RESUMEN DE HOJA DE VIDA DE EXPERTO

Magister en Informática Aplicada. Magister en Docencia y Currículo. Ingeniero en Sistemas. Se ha desempeñado 22 años como docente de la carrera de sistemas en la UTB, docente investigador acreditado por la Senescyt, Miembro del comité científico 1º Congreso Internacional sobre Economía, Empresa y Sociedad, 3Ciencias, España. Participante en varias ponencias y escritor de múltiples artículos científicos. Director de la Escuela de Tecnologías de la Información y la Comunicación de la FAFI – UTB desde el año 2018 hasta

