



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**PROPUESTA DEL PROYECTO EN EL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN**

TÍTULO:

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE
VIRTUAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA 6 DE
OCTUBRE, VENTANAS-LOS RÍOS.

AUTOR:

PEÑA VASQUEZ HUGO ADRIAN

ASESOR:

MONTECÉ MOSQUERA FRANKLIN WASHINGTON

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

BABAHOYO 2022

DEDICATORIA

Esta Tesis está dedicada:

A Dios que es mi guía y fortaleza en todo momento

A mis padres Hugo y Digna quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir un sueño más, al inculcarme constancia y valentía, de no temer a las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mi hermano Hugo Alexander por su cariño y apoyo incondicional y palabras de aliento en los momentos más difíciles.

A toda mi familia que con sus oraciones, consejos y ejemplos hacen de mi cada día una mejor persona

AGRADECIMIENTO

Al finalizar este trabajo investigativo agradezco a Dios por darme vida, salud, fuerza e inspiración para el desarrollo del mismo y así obtener otro de mis anhelos más deseados. Gracias a mis padres y hermano por ser los promotores de mis sueños por confiar en mí, por los consejos valores y principios que me han inculcado.

Mi agradecimiento imperecedero a mis compañeros y compañeras por esa amistad sincera que siempre supieron darme y así con esfuerzo, dedicación y superando todos los obstáculos hemos llegado a culminar este proceso de titulación.

Agradeceré hoy, mañana y siempre a los Directivos, Docentes y Administrativos de la prestigiosa UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO que una vez más nos brindó la acogida necesaria y haber compartido sus valiosos conocimientos a lo largo de estos años de estudios.

Un agradecimiento especial a mi querido Amigo y Tutor Ab. Franklin Washington Montecé Mosquera, MSc. Por la confianza brindada y que gracias a sus consejos y correcciones hoy puedo culminar este trabajo de investigación.

En general agradezco a todas y cada una de las personas que han vivido conmigo la realización de esta tesis, con sus altos y bajos brindándome todo el apoyo, colaboración, ánimo y sobre todo cariño y amistad

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **ING. HUGO ADRIÁN PEÑA VASQUEZ**, portador de la cédula de ciudadanía 1205048703, en calidad de autor del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de MASTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA 6 DE OCTUBRE, VENTANAS-LOS RÍOS.

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



LCDO. HUGO ADRIÁN PEÑA VASQUEZ.

CI. 1205048703

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de investigación, designado por el Consejo de Postgrado, mediante Memo Circular No.-031-UTB-VIP-2022, de fecha 01 de febrero de 2022, por medio de la resolución N° 007-CP-VIP-UTB-2022, certifico que el ING. HUGO ADRIÁN PEÑA VASQUEZ., ha desarrollado el Proyecto titulado:

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA 6 DE OCTUBRE, VENTANAS-LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica de la realización del proyecto final de investigación, por lo que certifico que el posgradista, reproduzca el documento definitivo del Proyecto de investigación y lo entregue al CEPOS, para que proceda a designar la fecha que estime conveniente para la defensa del mismo.

Ab. Franklin Washington Montecé Mosquera, MSc.

C.I. 1202940142

Tutor del trabajo de tesis

INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND

CERTIFICACIÓN DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES

En mi calidad de Tutor del Proyecto Final de Investigación, elaborado por la Posgradista, Lcda. Yo, LCDO. HUGO ADRIÁN PEÑA VASQUEZ, con C.I. No 1205048703, con el tema: **METODOLOGÍAS ACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA 6 DE OCTUBRE, VENTANAS-LOS RÍOS.**



Document Information

Analyzed document	TRABAJO FINAL PARA REVISIÓN HUGO PEÑA.docx (D138608194)
Submitted	2022-05-31T03:57:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	fmontece@utb.edu.ec
Similarity	6%
Analysis address	fmontecem.utb@analysis.arkund.com

Sources included in the report

SA	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO / MAURA 27 - 1.docx Document MAURA 27 - 1.docx (D127583191) Submitted by: mgarcesv@utb.edu.ec Receiver: kdemora.utb@analysis.arkund.com	2
W	URL: http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/11148/C-UTB-CEPOS-TIE-000023.pdf?sequence=2&isAllowed=y Fetched: 2022-05-04T02:58:07.5930000	2
SA	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO / Jessenia Borja Peña.docx Document Jessenia Borja Peña.docx (D129151127) Submitted by: ediaz@utb.edu.ec Receiver: ediaz.utb@analysis.arkund.com	1

CERTIFICO, que el presente trabajo de investigación fue sometido al análisis en el Antiplagio, obteniendo un porcentaje del 6% el cual se encuentra dentro de los parámetros establecidos para la titulación, por lo tanto, se considera apto para la aprobación respectiva y defensa del mismo.

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

Ab. Franklin Washington Montecé Mosquera, MSc.

C.I. 1202940142

Tutor del trabajo final

ÍNDICE GENERAL

CARATULA	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL.....	iv
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	v
INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRAFICOS	xii
INDICE DE FIGURAS	xiv
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN.....	17
I. CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
I.1 Formulación del Problema.....	18
I.2 Justificación.....	20
1.3. Objetivos.....	22
1.3.1. Objetivo General.....	22
1.3.2. Objetivos Específicos	22
1.4. Formulación de Hipótesis.....	22
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. Antecedentes.....	23
2.2. Base Teórica.....	27
2.2.1. Variable dependiente: Metodologías activas.....	27

2.2.2. Variable dependiente: Aprendizaje Virtual	33
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	45
3.1. Diseño de la investigación.....	45
3.2. Tipo de la investigación.....	45
3.3. Población, muestra y unidad de análisis.....	47
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación.....	47
3.4.1. Técnicas de investigación.....	47
3.4.2. Instrumentos de investigación.....	48
3.5. Procedimiento y análisis.....	48
3.6. Aspectos Éticos.....	49
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
4.1 Resultados obtenidos en la Investigación.....	50
4.2 Pruebas estadísticas aplicadas.....	68
4.3. Análisis e Interpretación de datos.....	81
4.4 Discusión de resultados.....	83
4.5. Propuesta.	86
4.5.1. Título.....	86
4.5.2. Justificación.....	86
4.5.3. Objetivos.....	87
4.5.3.1. Objetivo General.....	87
4.5.3.2. Objetivos Específicos.....	87
4.5.4. Fundamentación.....	88
4.5.4.1. Fundamentación Teórica.....	88
4.5.4.3. Fundamentación Social.....	91
4.5.5. Desarrollo de la propuesta.....	92

4.5.6. Impacto de la propuesta.....	119
4.5.7. Resultados esperados de la propuesta.....	119
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	120
5.1. Conclusiones.....	120
5.2. Recomendaciones.....	121
CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA	122
Anexos.....	127
Anexo 1. Operacionalización de Variables.....	128
Anexo 2. Matriz de Consistencia.....	130
Anexo3. Modelo de Instrumento de Recolección de datos.....	131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Pregunta 1. ¿El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual?.....	50
Tabla 2. Pregunta 2. ¿Considera que el desarrollo de proyectos ayuda el fortalecimiento de conocimientos?.....	51
Tabla 3. Pregunta 3. ¿Usa juegos el docente para reforzar sus conocimientos durante el aprendizaje virtual?.....	52
Tabla 4. Pregunta 4. ¿Le gustaría realizar actividades cooperativas - grupales durante las clases virtuales?.....	53
Tabla 5. Pregunta 5. ¿Sus docentes le motivan a realizar trabajos en equipo o grupales?..	54
Tabla 6. Pregunta 6. ¿Los docentes aplican en las clases virtuales el trabajo grupal entre estudiantes?.....	55
Tabla 7. Pregunta 7. ¿Mantiene una comunicación activa a través de videoconferencias?	56
Tabla 8. Pregunta 8. ¿Comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual?	57
Tabla 9. Pregunta 9. ¿Participas activamente en la solución de problemas planteados por el docente?.....	58
Tabla 10. Pregunta 10. ¿Considera que las plataformas virtuales que utilizas para las clases son de fácil acceso y utilización?	59
Tabla 11. Pregunta 11. ¿El docente comparte en la plataforma virtual contenidos que le ayudan al desarrollo de aprendizajes?	60
Tabla 12. Pregunta 12. ¿Está de acuerdo con el contenido interactivo y dinámico que brinda las plataformas virtuales?	61
Tabla 13. Pregunta 13. ¿Comprende las actividades que el docente envía por la plataforma virtual?.....	62

Tabla 14. Pregunta 14. ¿Considera oportuna y útil las herramientas virtuales que usa el docente para el desarrollo de aprendizajes?	63
Tabla 15. Pregunta 15. ¿Usa el chat o la mensajería instantánea para contactarse con sus docentes?	64
Tabla 16. Pregunta 16. ¿Disponen ustedes de recursos tecnológicos para el cumplimiento de sus tareas en las clases virtuales?	65
Tabla 17. Pregunta 17. ¿Hace uso diariamente de la plataforma virtual para el cumplimiento de tareas?.....	66
Tabla 18. Pregunta 18. ¿Consideras oportunos los recursos que utiliza el docente para evaluar sus conocimientos?	67
Tabla 19. Prueba de hipótesis general las VI metodologías activas vs VD aprendizaje virtual.....	68
Tabla 20. Hipótesis específica dimensión metodologías vs aprendizaje virtual.....	70
Tabla 21. Hipótesis específica dimensión trabajo en equipo vs aprendizaje virtual.....	71
Tabla 22. Hipótesis específica comunicación asertiva vs aprendizaje virtual.....	72
Tabla 23. Prueba de Normalidad.....	74
Tabla 24. Correlación V.I. Metodologías activas y V.D. Aprendizaje Virtual.....	75
Tabla 25. Nivel de relación V.I. Metodologías activas y V.D. Aprendizaje Virtual.....	76
Tabla 26. Correlación de la Dimensión Metodologías y V.D. Aprendizaje Virtual.....	77
Tabla 27. Nivel de relación de la Dimensión Metodologías y V.D. Aprendizaje Virtual...	78
Tabla 28. Correlación de la Dimensión Trabajo en equipo y V.D. Aprendizaje Virtual....	79
Tabla 29 Relación de la Dimensión Trabajo en equipo y V.D. Aprendizaje Virtual.....	80
Tabla 30. Correlación Dimensión Comunicación Asertiva – VD Aprendizaje Virtual.....	81
Tabla 31. Relación de la Dimensión Comunicación Asertiva y V.D. Aprendizaje Virtual.....	82

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1. Pregunta 1. ¿El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual?.....	500
Gráfico 2. Pregunta 2. ¿Considera que el desarrollo de proyectos ayuda el fortalecimiento de conocimientos?	511
Gráfico 3. Pregunta 3. ¿Usa juegos el docente para reforzar sus conocimientos durante el aprendizaje virtual?.....	522
Gráfico 4. Pregunta 4. ¿Le gustaría realizar actividades cooperativas - grupales durante las clases virtuales?	533
Gráfico 5. Pregunta 5. ¿Sus docentes le motivan a realizar trabajos en equipo o grupales?	544
Gráfico 6. Pregunta 6. ¿Los docentes aplican en las clases virtuales el trabajo grupal entre estudiantes?.....	55
Gráfico 7. Pregunta 7. ¿Mantiene una comunicación activa a través de videoconferencias?	556
Gráfico 8. Pregunta 8. ¿Comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual?	57
Gráfico 9. Pregunta 9. ¿Participas activamente en la solución de problemas planteados por el docente?	58
Gráfico 10. Pregunta 10. ¿Considera que las plataformas virtuales que utilizas para las clases son de fácil acceso y utilización?	59
Gráfico 11. Pregunta 11. ¿El docente comparte en la plataforma virtual contenidos que le ayudan al desarrollo de aprendizajes?	600
Gráfico 12. Pregunta 12. ¿Está de acuerdo con el contenido interactivo y dinámico que brinda las plataformas virtuales?	611

Gráfico 13. Pregunta 13. ¿Comprende las actividades que el docente envía por la plataforma virtual?	622
Gráfico 14. Pregunta 14. ¿Considera oportuna y útil las herramientas virtuales que usa el docente para el desarrollo de aprendizajes?	633
Gráfico 15. Pregunta 15. ¿Usa el chat o la mensajería instantánea para contactarse con sus docentes?	644
Gráfico 16. Pregunta 16. ¿Disponen ustedes de recursos tecnológicos para el cumplimiento de sus tareas en las clases virtuales?.....	65
Gráfico 17. Pregunta 17. ¿Hace uso diariamente de la plataforma virtual para el cumplimiento de tareas?	66
Gráfico18. Pregunta 18. ¿Consideras oportunos los recursos que utiliza el docente para evaluar sus conocimientos?	67

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Google Classroom.....	94
Figura 2. Acceso a Classroom.....	96
Figura 3. Ingreso a Classroom.....	96
Figura 4. Acceso a una nueva clase.....	97
Figura 5. Crear una nueva clase	97
Figura 6. Agregar alumnos a una clase.....	98
Figura 7. Asignación de tareas.....	99
Figura 8. Aplicaciones gratis para hacer videollamadas grupales.....	99
Figura 9. Agregar alumnos.....	100
Figura 10. Canva.....	101
Figura 11. Pantalla de inicio Canva.....	103
Figura 12. Pantalla Edmodo.....	104
Figura 13. Registro Edmodo.....	106
Figura 14. Configuración de perfil.....	106
Figura 15. Registro de actividades.....	107
Figura 16. Creación de grupos Edmodo.....	108
Figura 17. Confirmación de creación de grupos Edmodo.....	108
Figura 18. Vista de grupos Edmodo.....	109
Figura 19. Educaplay.....	109
Figura 20. Opciones de Educaplay.....	111
Figura 21. Registro en Educaplay.....	115
Figura 22. Creación de actividad en Educaplay.....	116
Figura 23. Compartir recurso.....	117

RESUMEN

En el documento se realiza una investigación sobre Metodologías Activas y su influencia en el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa “6 de Octubre”, del cantón Ventanas, provincia de Los Ríos, Ecuador, misma que surge de la necesidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato motivando el aprendizaje a través de la integración de recursos tics en el desarrollo de las metodologías de enseñanza. La investigación se realiza siguiendo una estructura sistemática en donde se fueron obteniendo datos de los propios involucrados que luego se contrastaron con soportes teóricos y finalmente el planteamiento de una alternativa de solución. Se identifica en el estudio que los docentes usan metodologías activas, pero existen ciertos inconvenientes al momento de incluir recursos tics diferentes. Los tipos de investigación aplicados son descriptivos, bibliográficos y de campo, los instrumentos de recolección de datos fueron a base de encuesta aplicadas a los estudiantes de primero de bachillerato en donde se obtuvieron resultados claros y precisos; que llevaron a la deducción de incluir las tics en la aplicación de dichas metodologías para ello se incluyen en el documento algunas plataformas digitales de fácil acceso y manejo que aportaran eficientemente al aprendizajes de los estudiantes.

Palabras clave: Metodologías activas, Aprendizaje virtual, recursos tics.

ABSTRACT

In the document, an investigation is carried out on Active Methodologies and their influence on the virtual learning of the students of the Educational Unit "October 6", of the Ventanas canton, province of Los Ríos, Ecuador, which arises from the need to improve the learning of the students of First of Baccaalaureate motivating the learning through the integration of tics resources in the development of the teaching methodologies. The research is carried out following a systematic structure where data was obtained from those involved, which were then contrasted with theoretical supports and finally the approach of an alternative solution. It is identified in the study that teachers use active methodologies, but there are certain drawbacks when including different ICT resources. The types of research applied are descriptive, bibliographic and field, the data collection instruments were based on a survey applied to the students of the first year of high school where clear and precise results were obtained; that led to the deduction of including tics in the application of these methodologies, for this, some digital platforms of easy access and management that efficiently contribute to student learning are included in the document.

Keywords: Active methodologies, Virtual learning, TICS resources.

INTRODUCCIÓN

La tecnología, su uso, desarrollo y explotación ha demostrado inconmensurables avances evidenciando que el uso de elementos tecnológicos ya forma parte de nuestra vida cotidiana. El ámbito educativo no es ajeno a estos hechos, ya que existen diversos medios digitales que sirven como apoyo al desarrollo de la enseñanza aprendizaje. En el caso del teléfono celular que es el dispositivo tecnológico más usado en la actualidad, dando como punto de partida para llegar a una aseveración, de que este dispositivo electrónico se ha vuelto parte imprescindible en nuestras vidas.

La educación actual en países subdesarrollados está siendo afectada por la pandemia conocida como COVID-19, un problema global que marcó la vida del ser humano y con ello la salud, la educación siendo ésta pilar fundamental para el desarrollo de los pueblos. En nuestro país la educación no fue atendida como debe ser, poco y nada hicieron las autoridades de estado, dejando en la vulnerabilidad los procesos educativos.

Ante estos acontecimientos, la educación actual está siendo afectada por lo que difícilmente se llega a alcanzar los logros de aprendizajes plasmado en las planificaciones; sin embargo, queda bajo la responsabilidad de los padres de familia, contribuir con el docente en el acompañamiento de sus representado/a.

Las Metodologías Activas son: “Aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (Pág. 5).

La enseñanza basada en metodologías activas son estrategias motivacionales centradas en el estudiante, en su capacitación en competencias propias del saber de la disciplina. Estas estrategias conciben la comunicación asertiva como elemento fundamental.

I. CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

I.1 Formulación del Problema

Las metodologías activas comprenden un conjunto de actividades y recursos utilizadas para el desarrollo de aprendizajes. Dentro de este grupo se encuentran aquellas que utilizan recursos tecnológicos digitales. El incluir una metodología activa permitirá el establecimiento de una relación más dinámica, interactiva y motivadora entre los estudiantes de cada materia o temática desarrollada. La adecuada selección de una técnica activa permite el desarrollo competente y programado de habilidades, actitudes y valores de los estudiantes, fundamentales para el desarrollo del aprendizaje significativo.

En los actuales momentos el mundo atraviesa tiempos críticos por la pandemia provocada por el coronavirus COVID 19, esto ha provocado un desajuste a nivel educativo, económico y social que dio origen a un caos y una inestabilidad psico-emocional. La educación en todos los niveles está siendo afectada, ya que el gobierno no tomó las medidas precautelarias para atender las necesidades y proveer en este caso de recursos tecnológicos, como la instalación de internet gratuito en las zonas rurales, para poder responder a los requerimientos del periodo lectivo 2021-2022, básicamente para las familias más vulnerables.

Al iniciar las clases, los estudiantes de diferentes niveles de Educación General Básica y Bachillerato, no contaron con dichos recursos para adquirir los aprendizajes desde casa; tal es el caso que el uso del celular mediante una aplicación específica, utilizan para recibir sus clases virtuales y que por la falta de conectividad es casi imposible la enseñanza con eficacia; por lo tanto, los logros de aprendizajes no serán alcanzados en su totalidad. El docente también se ve afectado ya que no alcanzará a cumplir con lo planificado por lo que debe aplicar varias metodologías y recursos educativos para que puedan lograr los aprendizajes en los niños y niñas del sector rural.

Considerando el porcentaje de acceso a internet del 16,4% en el área rural, no garantiza la enseñanza de clases virtuales mediante el teléfono celular con la aplicación WhatsApp como recurso para la enseñanza aprendizaje, donde el docente debe formar grupos de 5 niños e impartir las clases.

Este recurso tecnológico actualmente nos brinda la facilidad para llegar con eficacia la enseñanza a los educandos, ya que la señal de internet es deficiente en el área rural y urbano marginal; por lo tanto, esto ocasionará una debacle en los aprendizajes. Es importante tener en cuenta la función de la familia como acompañamiento, guía para con sus hijos/as en este proceso, dentro de los lineamientos esta normado el compromiso de los padres de familia. En la Unidad Educativa “6 de Octubre”, Ventanas-Los Ríos, existe la necesidad de que sus docentes actualicen sus conocimientos en cuanto a nuevas metodologías activas; pues las que en la actualidad usan solo causan desinterés, desmotivación y un inadecuado desarrollo de su aprendizaje. El incorporar recursos innovadores genera múltiples beneficios entre ellos: la ayuda como herramientas pedagógicas en el proceso educativo.

De todo lo descrito en líneas anteriores se desprende la interrogante:

¿De qué manera influyen las metodologías activas en el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas-Los Ríos?

El uso de metodologías activas en el aprendizaje virtual ayudará al docente a mejorar su práctica pedagógica, y los estudiantes se sentirán motivados por el nuevo conocimiento. Con el desarrollo del presente estudio y su aplicación práctica se refleja en la orientación hacia el fortalecimiento del aprendizaje, especialmente en aquellos estudiantes que no alcanzan la motivación y para interesarse en los contenidos necesitan del uso de recursos y medios más

coloridos o de gráficos de tal forma que les facilite su comprensión y entendimiento de cualquier tema.

I.2 Justificación.

La educación actual está siendo afectada por lo que difícilmente se llegue a alcanzar los logros de aprendizajes acentuados en la planificación, es necesario una toma de conciencia no solo de los docentes, padres de familia, sino de las autoridades de educación, en dotar de mecanismos que conlleven a una educación virtual de calidad.

La educación es el pilar fundamental para el desarrollo de los pueblos y por ende se debe actuar con mucha responsabilidad donde exista una sinergia de estos tres actores, para no caer en una debacle educativa.

Es frecuente identificar alumnos que, aún no presenten problemas perceptivos y de razonamiento, que además demuestran conocimientos adecuados, con una capacidad memorística y capacidad intelectual relativamente normal, que pueden ser de clase social media o alta, considerados como personas con todos los aspectos a su favor para desenvolverse sin inconvenientes en el sistema educativo y que, a pesar de tener muchos elementos que generan ventajas en su entorno, tienen bajo rendimiento que determinan al final un ineludible fracaso escolar. El malestar que existe en profesores e incluso padres de familia sobre el cada vez más escaso interés con que éstos se enfrentan a las actividades escolares plantea considerar que se trata de un problema motivacional.

Es importante recalcar que cada familia, comunidad, parroquia o ciudad tienen realidades distintas que están determinadas por la disponibilidad de recursos, cultura, infraestructura etc. Por lo que, los actores educativos, sobre todo autoridades y docentes deben considerar los siguientes factores: 2.1. Conectividad Apenas el 36,0% de los hogares a nivel nacional tienen acceso a internet, 44, 6% en las áreas urbanas y 16,4% en las áreas rurales¹.

Tanto las Autoridades Educativas como los docentes conocedores de la realidad de su institución, deben evaluar la factibilidad de apoyarse en el uso de tecnologías, además, es importante considerar que incluso en las áreas urbanas existen estudiantes que no cuenten con acceso a internet. (MINEDUC, 2020) pág.2).

Por lo que se considera de mucha importancia la investigación, porque en la actualidad se evidencia que, en los centros educativos, utilizan de forma básica herramientas tecnológicas y no aprovechan la diversidad metodologías activas que por medio de un entorno virtual permite el trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, además desarrolla la creatividad al poder incorporar múltiples recursos multimedia y permite desarrollar un trabajo personalizada a nuestro entorno.

La Unidad Educativa 6 de octubre de la ciudad de Ventanas – Los Ríos, necesita innovar sus procesos de enseñanza a través de las metodologías activas la interiorización de nuevos conocimientos y sus docentes los mediadores entre la información y el conocimiento permitirán el desarrollo de aprendizajes significativos y que perduren para que el alumno lo relacione con su medio y sea capaz de resolver problemas.

Tiene una justificación teórica debido a que la investigación se sustentará a través de contenidos de fuentes de alta credibilidad relacionados con el tema de las metodologías activas y su influencia en el rendimiento académico, porque tiene gran importancia y está vigente en los establecimientos educativos que tienen esta problemática y además contribuirá en el afianzamiento del conocimiento para futuras investigaciones.

Tiene justificación práctica pues contribuirá a que tanto los docentes y estudiantes exploren nuevas estrategias de enseñanza- aprendizaje con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, además que implementen el uso de herramientas tecnológicas con una visión de desarrollo, enmarcada a los estándares establecidos por el Ministerio de educación.

Se justifica en lo social porque la investigación permitirá conocer la realidad en la que se encuentran sus variables de investigación y el beneficio que va a generar en post de mejorar el estatus social en el plano educativo.

1.3.Objetivos.

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia que tienen las metodologías activas en el aprendizaje virtual de los estudiantes en la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas-Los Ríos.

1.3.2. Objetivos Específicos

1. Establecer las características que evidencian las metodologías activas en los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas
2. Diagnosticar las características que evidencian el aprendizaje virtual en los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas
3. Analizar los factores que influyen en la relación entre las metodologías activas y el aprendizaje virtual en los estudiantes de la UE 6 de octubre, Ventanas
4. Estimar los resultados que generará la implementación de una metodología activa para mejorar el aprendizaje virtual en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

1.4.Formulación de Hipótesis

Las metodologías activas influyen de manera significativa en el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

La incorporación de las metodologías activas a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha generado varios cambios en los paradigmas tradicionales de la educación, con la finalidad de responder a las características y necesidades que los tiempos actuales imponen a las diferentes actividades de la vida cotidiana. (Bustos Sánchez & Coll Salvador, 2020).

En el ámbito internacional (Beltran, 2019), propone que los nuevos conocimientos a través de la lluvia de ideas y los debates interactivos de estudiantes facilitan el trabajo del docente al poder utilizar metodologías activas ya que, es de amplio conocimiento que las metodologías activas se han extendido en los últimos años respecto a su aplicación, situando al estudiante como centro del aprendizaje y forjando que éste sea más autónomo y participativo. Metodologías como: gamificación, aprendizaje Basado en Proyectos o la conocida “aula invertida” datan origen en el siglo XIX lo que determinó el cambio de mentalidad en la pedagogía suiza.

La enseñanza basada en metodologías activas son estrategias motivacionales centradas en el estudiante, en su capacitación en competencias propias del saber de la disciplina. Estas estrategias conciben la comunicación asertiva como elemento fundamental.

(Labrador & Andreu, 2008) expresa que son: “Aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (pag. 5).

Para (Mosquera Vergaray, 2018), Los cambios del siglo XXI exige a la educación, al rol del colegio y del docente una transformación en su trabajo diario, se habla de metodología activa al ingresar en el aula pero en la realidad se encuentran sesiones poco vigentes y acordes con los avances que ofrece el mundo globalizado; se siguen impartiendo sesiones donde la

prioridad son los contenidos, no se alcanzan las habilidades y actitudes que se espera que el alumno obtenga. Se observa un docente proponiendo estrategias didácticas, sin buscar la participación activa del estudiante, mucho menos buscar en ellos el desarrollo del pensamiento crítico.

En el ámbito local para (Puga Peña & Jaramillo Naranjo, 2015), “las metodologías activas permiten a los estudiantes construir conocimiento y aplicarlo integralmente en varios ámbitos de la vida (Labrador & Andreu, 2008, pág. 16). Por lo tanto es fundamental establecer una propuesta metodológica alternativa que contribuya a la construcción del conocimiento matemático, propiciando la inclusión de nuevas técnicas que faciliten un aprendizaje activo en la resolución de problemas contextualizados.”

En el trabajo realizado por Zambrano (2010) con el tema "Creación, implementación y validación de un modelo de aprendizaje virtual para la educación superior en tecnologías web 2.0, se establece que: "La intervención de los alumnos se propicia a través del contenido escrito como medio de comunicación, de esta manera, la Web captura información y acepta la distribución de la misma como instrumento colaborador en el aprendizaje"; este Es el tipo de aprendizaje que usa entornos virtuales cuyo recurso fundamental está basado en estrategias y metodologías que con medios de acceso efectivos facilitan el proceso de enseñanza.

Según (Area & Adell, 2009), es el aprendizaje caracterizado por las interacciones en el espacio virtual a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Según Jaganathan, (2016) como recurso que fomenta el aprendizaje colaborativo puede considerarse a las metodologías, además permite que los estudiantes puedan ser los actores principales del aprendizaje porque permite expresar sus pensamientos de forma libre sobre algún tema en común o que genere interés en particular

Según menciona Galbarro y Gómez del Castillo, (2018) una de las actividades con mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje son los grupos interactivos, porque se

proponen soluciones de manera grupal a las tareas que sean designadas por el docente, a través de la interacción de sus integrantes, cuya finalidad es que todos aprendan. (pag. 373-374).

Según Morales et al., (2016) el término rendimiento escolar tiene su origen en un modelo de medición de factores como la calidad, eficiencia y la productividad en el campo laboral, que luego se extiende a otros sectores, entre ellos el educativo, muchos autores utilizan sinónimos como aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento académico, sin embargo, otros autores prefieren ubicar al rendimiento escolar como un indicador del rendimiento académico (pag. 1-2).

En el ámbito regional (Espejo & Sarmiento, 2017) plantean que “Se trata entonces de implementar actividades de enseñanza-aprendizaje que promuevan el que los estudiantes sean activos y no pasivos. Una referencia importante en la literatura es el informe de la Asociación Para el Estudio de la Educación Superior Norteamericana (Bonwell & Eison, 1991), el cual señala que existirían ciertas características asociadas a la utilización de estrategias que promueven el aprendizaje activo en clases”.

Además según Ramirez-Vazquez et al., (2020) actualmente se emplea recursos que han dejado a un lado el modelo tradicional memorístico como el uso de pruebas objetivas, la observación directa que realiza el maestro hacia sus educandos, controles permanentes de estudios, incluyendo la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, se suele medir el rendimiento académico por niveles desde alto a bajo, concentrándose en aspectos neurológicos, psicológicos, funcionales y sociales e ignorando en ocasiones las de tipo científico, sociológico, ético y jurídico. (pag. 211-212).

Las ventajas de las metodologías activas de aprendizaje se enmarcan de manera principal en ser atractivas para el alumno, en su fácil combinación entre ellas, en la utilización de las TIC como recurso, en la toma de conciencia y reflexión con el entorno, en la colaboración

con otros agentes, en el aprendizaje autónomo del alumno, en la flexibilidad y versatilidad y, sobre todo, en el ajuste con el desarrollo competencial del alumno.

En el ámbito internacional se establece que el rendimiento académico en función del aprendizaje, en el contexto de la teoría constructivista, se entiende como un proceso de construcción del conocimiento esencialmente individual e interno que depende del nivel de desarrollo cognitivo, de los componentes motivacionales y emocionales, y es inseparable del contexto social y cultural en el que tiene lugar (Coll, 2002).

Según el Neurocientífico Desmutget (2020) advierte que el coeficiente intelectual disminuye por causas como el factor socioeconómico, niveles de salud, el sistema educativo, la alimentación, la generación a la que pertenece, presentando mayores problemas los nativos digitales al tener hábitos de estudios o entretenimiento empobrecedores frente a las pantallas, afectando significativamente al rendimiento académico.

Podemos encontrar otros aspectos que inciden en el rendimiento académico como lo señalan Ramírez-Vázquez, Escobar, Beléndez, y Arribas (2020) como son la inteligencia, la personalidad, la autoestima de los estudiantes, estilos de enseñanza y aprendizaje, ambiente familiar, que los agrupa en tres parámetros pedagógico, psicológico y ambiental. (pag. 213-221)

Así pues, Nieves y Zuluaga (2016) mencionan que el rendimiento académico se puede ver afectado por diversos motivos los mismos que pueden ser factores externos e internos y estos pueden interrelacionarse entre sí formando un engranaje sistémico con diversas condiciones complejas de analizar. (pag. 96-97)

Bajo el mismo contexto Guato y Reinoso (2017) mencionan que además los conflictos familiares especialmente dentro de los hogares disfuncionales, influyen en el rendimiento escolar y se ve reflejado de manera negativa en el desempeño escolar a través de conductas disruptivas, emociones depresivas, pérdida del interés por el estudio. (pag. 56).

2.2. Base Teórica

2.2.1. Variable Independiente: Metodologías activas

Metodologías de enseñanza

La metodología de la enseñanza es el conjunto de métodos, recursos y formas de enseñanza que utiliza el docente para llevar a cabo el desarrollo de los contenidos programáticos que conducen al alumno hacia el logro de un aprendizaje significativo. Donde este debe ser autónomo en su propio aprendizaje y el docente solo un facilitador de procesos de aprendizajes que propicie el desarrollo de las competencias, habilidades, actitudes y destrezas. (Gutierrez, 2018)

Ante lo descrito por el autor la metodología dentro de ese contexto del aprendizaje, constituyen las herramientas utilizada por el docente para ayudarle en su práctica pedagógica en el fortalecimiento de aprendizajes y así también para que el docente ejerce efectivamente su labor de orientador, guía, incentivador y no en transmisor de saber.

Aplicar una metodología activa desde el momento de la motivación por ello se debe considerar además la forma de aprender de cada niño y que responda a todas sus necesidades. Debe ser flexible y someterse a continuas revisiones para comprobar si es la adecuada para la internalización de los objetivos de aprendizaje y desarrollo de las competencias.

Metodologías activas.

Las metodologías activas son los diferentes métodos, estrategias y técnicas que utilizan los docentes, durante el proceso de aprendizaje con el propósito de promover un aprendizaje significativo y la participación eficaz de los estudiantes, pueden ser utilizadas en diferentes áreas. Se sustentan en principios propuestos por Piaget, Vygotsky y Ausubel; quienes determinan, que los estudiantes deben involucrarse de manera activa, comprometida y autónoma en su aprendizaje. (Pinto , 2015)

Un elemento fundamental, es el uso correcto de la tecnología, lo que involucra nuevos métodos, estrategias y roles en docentes y alumnos, por lo cual, surgen las metodologías activas como una respuesta favorable ante estas instancias y aunque su origen data desde el siglo XIX, se han popularizado en los últimos años. (Bravo Cobeña & Viguera Moreno, 2021, pág. 466).

Las metodologías activas pueden definirse como procesos interactivos de enseñanza-aprendizaje fundamentados en la comunicación activa y en la interconexión entre el profesorado, los estudiantes y el material didáctico. (Thinko, 2020)

De acuerdo a lo descrito por los autores las metodologías activas fomentan el trabajo en equipo e incentivan el espíritu crítico, dejando a un lado los procesos memorísticos de repetición de los contenidos que se imparten en clase; una forma de trabajar que prepara al alumnado para situaciones de la vida real y para su vida profesional.

Características de las metodologías activas.

- Las principales características de las metodologías activas de enseñanza-aprendizaje son:
- El alumnado en el centro: El estudiante adopta un papel protagonista, con una implicación muy alta por su parte y un papel autorreflexivo.
- Productivas: El aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo.
- Funcionales: Estas enseñanzas tienen lugar en un contexto basado en situaciones y problemas cotidianos y habituales en el mundo real, y en la práctica profesional.
- Transferibles y perdurables: El aprendizaje adquirido por estas metodologías es aplicable tanto a otras asignaturas como a la vida real.
- La evaluación es un proceso visible y transversal.

Beneficios de las metodologías activas.

(Thinko, 2020), presenta los siguientes beneficios sobre el uso de metodologías activas:

- Los estudiantes pueden comprender mejor el mundo que los rodea y cómo interactuar e intervenir en él de un modo más positivo.
- Este tipo de metodologías permiten asociar de una manera mucho más directa los intereses del alumnado con los contenidos del currículum, lo que incrementa notablemente su motivación e interés.
- Se fomenta la participación, el debate, la comunicación entre profesores y estudiantes y el pensamiento crítico.
- Permiten aprender a través de la indagación, el descubrimiento y la experiencia práctica.
- Se aprende a resolver problemas habituales en la vida de forma rápida y efectiva.
- Facilitan el aprendizaje autónomo.

Tipos de metodologías activas.

Aprendizaje cooperativo, este modelo teoriza el trabajo en grupo con lo que mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos.

El aprendizaje basado en problemas, es un proceso de aprendizaje cíclico compuesto de muchas etapas diferentes, comenzando por hacer preguntas y adquirir conocimientos que, por su vez, llevan a más preguntas en un ciclo creciente de complejidad.

Aprendizaje basado en proyectos o ABP. Es una de las metodologías educativas activas más conocidas y utilizadas. Consiste en el diseño, programación e implementación de un conjunto de tareas asociadas a una misma temática. Puede ser complejo y transversal, implicando a varias asignaturas o áreas. Culmina con una presentación, producto o ejecución de la solución, que refleja lo que el alumnado es capaz de hacer.

Gamificación, genera aprendizajes por medio de actividades lúdicas.

Aula invertida, Con este método no es el profesor el que se prepara un tema y lo expone en clase. Los alumnos desarrollan aprendizajes fuera de la clase (en casa mediante contenidos multimedia, en bibliotecas, museos...) para dejar tiempo en el aula a otras dinámicas: plantear dudas, hacer las tareas, actividades colectivas y participativas. El profesor actúa de guía o asesor.

Trabajo en equipo, El trabajo en equipo fomenta un sentido de lealtad, seguridad y autoestima que satisface las necesidades individuales de los integrantes, valorando su pertenencia, esforzándose por mantener relaciones positivas dentro y fuera del equipo. Al respecto (Jimenez, Pareja Cadavid, & Puerta Lasprilla, 2013) expresa: Esta es una modalidad de enseñanza-aprendizaje grupal que privilegia los siguientes aspectos: la interacción con otras personas y la ayuda continua y permanente entre ellas; el aporte de los conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas propias a favor del enriquecimiento del otro para el logro de un objetivo (pág. 8)

Comunicación Asertiva, La comunicación asertiva, una habilidad fundamental para el convivir. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, “una persona asertiva es aquella que expresa su opinión de manera firme”, clara, respetando tanto las ideas del otro como las propias.

Aplicación de metodologías activas en el aula.

Las metodologías activas en el aula son beneficiosas por su capacidad para fomentar la participación activa del estudiante, mejorar su motivación y estimular su espíritu crítico. Sin embargo, su aplicación práctica, tanto en la educación primaria como en la secundaria, no siempre es fácil. Para implementarlas con éxito es necesario superar hábitos, costumbres y

esquemas mentales que están muy enraizados en un sistema educativo a veces conservador y reticente a los cambios.

Para facilitar la implementación en un aula concreta de este tipo de metodologías algunos expertos recomiendan un trabajo previo por parte del profesor. Es importante realizar un estudio o sondeo previo que aporte información sobre el punto de partida en el que nos encontramos, tanto a nivel general como individual, en lo que respecta a: inquietudes de los alumnos, motivaciones, conocimientos en informática, etc.

Es también recomendable tratar de implicar a los alumnos desde el inicio haciéndoles partícipes y valorando su opinión sobre el tipo de metodología activa a utilizar o la elección de los proyectos.

Las metodologías activas favorecen la adopción e integración en el aula de las nuevas tecnologías: Internet, clases online, herramientas TICs, etc, las instituciones educativas deben sus docentes dejar de utilizar metodologías tradicionalistas que incluyan solo el uso de libros, cuadernos y clases magistrales; deben innovar en la creación de materiales didácticos adaptados a su alumnado, flexibles.

Las TIC también favorecen la interacción con el alumnado a través de herramientas, plataformas o materiales que son más afines a ellos.

Uso de metodologías activas en el aprendizaje virtual de bachillerato

En la educación secundaria, dado que el grado de madurez del estudiante es mayor, es posible diseñar e implementar metodologías activas con un grado más alto de complejidad y que requieran de labores de investigación y análisis de un nivel superior.

También es posible la utilización de herramientas informáticas complejas, que requieran de una experiencia de uso y unos conocimientos más elevados pero que, en

contrapartida, permitan obtener resultados de calidad que motiven a los alumnos y aumenten su autoestima.

Evaluación de las metodologías activas.

Uno de los aspectos que más preocupa a profesores y muy especialmente a los alumnos con relación a las metodologías activas es cómo evaluarlas. Para hacerlo usando criterios justos es muy importante tener en cuenta lo siguiente:

Es necesario definir previamente las competencias clave y los estándares de aprendizaje asociados a estos nuevos métodos de aprendizaje, teniendo en cuenta que pueden diferir de los que se utilizan en los sistemas educativos tradicionales.

La evaluación debe hacerse por objetivos y teniendo en cuenta todo el proceso, no solo el resultado final.

Se debe abrir la evaluación a otros agentes, de forma que no evalúen solo los docentes: coevaluación (entre alumnos), heteroevaluación (las familias, otros profesores) y autoevaluación.

Es importante que exista coherencia entre el método y el instrumento de evaluación que utilizemos. Se pueden combinar instrumentos tradicionales (exámenes o pruebas escritas) con otros más innovadores, siempre que sea coherente con la metodología de aprendizaje escogida.

Beneficios del uso de metodologías activas en el aprendizaje virtual.

(Global Campus Nebrija, 2016), expresa:

- Diversidad en cuanto a las técnicas y metodologías de enseñanza.
- Modelo orientado a la comunidad.
- Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.
- Flexibilidad.

- Implementación de estrategias centradas en el estudiante.
- Resolución de problemas desde diferentes enfoques.
- Trabajo colaborativo para lograr los objetivos de aprendizaje.
- Reemplazamiento de la estructura de base espacio/tiempo por una basada en

Contenidos

- Optimización del tiempo presencial.
- Promoción de la retroalimentación.
- Seguimiento y mediación docente.
- Contenidos digitales disponibles en múltiples formatos.
- El soporte tecnológico se sostiene en una plataforma.

2.2.2. Variable dependiente: Aprendizaje Virtual

Definición de aprendizaje.

El aprendizaje es el proceso a través del cual adquirimos ciertos conocimientos, competencias y habilidades que serán útiles y significativos para toda la vida; al respecto (Hidalgo Quevedo, 2019) expresa:

El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores, la persona se apropia del conocimiento en sus distintas dimensiones, conceptos, procedimientos y actitudes, esto es el resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

(Pag. 44)

De acuerdo a lo mencionado por la autora se puede afirmar que el aprendizaje es un proceso, que comprende una secuencia de etapas entregadas a los estudiantes para que conozca el nuevo conocimiento y lo relacione en su vida con acciones prácticas; por lo tanto, el

aprendizaje no es producto del paso del tiempo, ni de circunstancias es un hecho que se da paulatinamente.

Principios del aprendizaje

(Sarmiento Rafael, 2017) presenta siete principios que deben considerarse en el desarrollo de aprendizajes:

Principio 1. El conocimiento previo de los estudiantes puede ayudar u obstruir el aprendizaje. Este principio señala la importancia de conocer los aprendizajes previos de los estudiantes, ya que éste puede potenciar o impedir el aprendizaje de los estudiantes. El conocimiento previo tiene un efecto en cómo los estudiantes filtran e interpretan el nuevo material que están aprendiendo.

Principio 2. La forma en que los estudiantes organizan el conocimiento influye cómo aprenden y aplican lo que saben. Se basa en la atención sobre las estructuras de conexiones que los estudiantes hacen entre los distintos elementos del conocimiento. Es importante que los nuevos elementos sean incorporados formando conexiones precisas y significativas, lo que permitirá que el estudiante recupere estos elementos y los aplique cuando sea necesario.

Principio 3. La motivación de los estudiantes determina, dirige y sostiene lo que hacen para aprender. Esto implica, el interés del alumno por el nuevo conocimiento y su interiorización con su entorno.

Principio 4. Para desarrollar dominio sobre un tema, los estudiantes deben desarrollar recursos cognitivos, actitudinales y procedimentales, practicar su integración y saber cuándo aplicar lo que han aprendido.

Principio 5. Una práctica orientada por metas y acoplada con retroalimentación focalizada potencia la calidad del aprendizaje de los estudiantes. Este principio nos muestra la importancia de que el estudiante conozca los resultados de aprendizaje que son planteados para el curso en

cuestión (las metas) y que el profesor diseñe un sistema gradual para alcanzarlos, incluyendo un proceso de retroalimentación que permita acompañar el proceso del estudiante.

Principio 6. El nivel actual de desarrollo de los estudiantes interactúa con el clima social, emocional e intelectual de la clase impactando así al aprendizaje. Este principio señala la importancia de considerar la noción del clima de aula. Se trata aquí de una importante tarea (y desafío) que tiene el docente: construir espacios de aprendizaje que sean intelectualmente motivadores y desafiantes, socialmente nutritivos y emocionalmente motivadores y respetuosos de manera que los estudiantes se encuentren rodeados de un entorno que promueva su aprendizaje.

Principio 7. Para ser aprendices autónomos, los estudiantes deben aprender a monitorear y ajustar su forma de enfrentar el aprendizaje. La formación a lo largo de toda la vida, fruto de los cambios que han dado origen a nuestra actual Sociedad del Conocimiento, pide a gritos personas que sean capaces de aprender por sí mismas. La autonomía en el aprendizaje de los estudiantes es así un ideal que debemos perseguir como docentes, generando instancias meta cognitivas donde los estudiantes puedan ejercitar distintas estrategias de autorregulación y de auto gestión de su tiempo, esfuerzos y recursos de aprendizaje.

Características del aprendizaje.

En base a los autores (López & Fuentes , 2016) es importante considerar los diferentes elementos o cualidades de aprendizaje: ASPECTOS TEÓRICOS (que refuercen conocimientos) ASPECTOS PRÁCTICOS (que desarrollen habilidades) y EXPERIENCIAS CONCRETAS (que refuercen actitudes).

Los elementos del aprendizaje a considerar en un modelo andragógico son:

- **Percepción:** Función por la cual una persona establece contacto o interpreta objetos o características del medio ambiente. Cada persona percibe de manera diferente en relación con su historia personal y experiencias anteriores.
- **Atención:** Es la habilidad de la persona para concentrarse en una información específica del medio ambiente, seleccionada entre la variedad de informaciones presentes.
- **Comprensión:** Es la capacidad para descubrir y asimilar el sentido, la relación y significado de las cosas percibidas. La comprensión es una fase del proceso cognoscitivo muy importante, ya que determina en gran medida la aplicación adecuada de lo aprendido.
- **Reflexión:** Es el proceso interno mediante el cual una persona comprende los hechos y se hace consciente de su propia posición frente a ellos. Determina el descubrimiento de oposiciones y permite la oposición de cambios en planes de vida y proyectos. (p. 30 - 31)

Estrategias de aprendizaje.

Se consideran a las estrategias como un procesamiento más profundo de información nueva y son planeadas por el docente”. Son procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos a partir del objetivo y de las estrategias de aprendizaje independiente” (Alcázar, 2015)

Para (Rosales, 2007) citado de Ferreiro, las estrategias de enseñanza son procedimientos empleados por el profesor para hacer posible el aprendizaje del estudiante. Incluyen operaciones físicas y mentales para facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento.

Las estrategias de aprendizaje son actividades mentales que el alumno emplea para aprender. Es una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales que el estudiante desarrolla para procesar la información y aprenderla significativamente. (p. 6-7)

Aprendizaje virtual

El aprendizaje virtual es una estrategia educativa que facilita el manejo de la información y que permite la aplicación de nuevos métodos pedagógicos enfocados al desarrollo de aprendizajes significativos, los cuales están centrados en el estudiante y en la participación activa. Permite superar la calidad de los recursos presenciales, se ajusta al horario personal de los estudiantes y facilita la interacción continua entre compañeros y el docente por medio virtual. (ECURED, 2022)

El aprendizaje virtual supone un cambio en la consolidación del conocimiento y la información a través recursos innovadores, tecnológicos produciendo un aprendizaje resulta significativo y a la vez, potencia el trabajo autónomo en el estudiante, trae consigo a su vez beneficios a la comunidad educativa, el desarrollo de habilidades como la organización de información, el manejo de nuevos conceptos, la ampliación de lenguaje que favorece la comunicación y la conectividad. (Aguilar Gordón, 2020)

De acuerdo a las definiciones el aprendizaje virtual consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de recursos modernos, innovadores, tecnológicos, de redes de ordenadores con la finalidad de alcanzar objetivos educativos de calidad.

Características del aprendizaje virtual.

Según Stojanovic (2009), en el aprendizaje virtual se abren múltiples perspectivas de creación, diseño, y desarrollo de materiales, el diseño instruccional deja de ser lineal y

heurístico para convertirse en múltiple, variado y holístico, se genera una diversidad de interacciones que deben ser integradas en los procesos de enseñanza aprendizaje, se estimula el esfuerzo y refuerzo personal y grupal mediante escenarios que tienden a resolver problemas, casos, simulaciones y se facilita el acceso a la información de manera compartida a través de la facilitación de debates generadores de conocimientos, dentro de grupos de trabajo y discusión. (Pág.175)

Por otra parte, Regatto y Tapia (2016) exponen que las características de la educación virtual son:

- Es oportuna para datos, textos, gráficos, sonido, voz e imágenes mediante la programación periódica de tele clases.
- Es económica, porque no es necesario desplazarse hasta la presencia del docente o hasta el centro educativo.
- Soluciona dificultad del experto, a que viaje largos trayectos.
- Es compatible con la educación presencial en cumplimiento del programa académico.
- Es innovadora según la motivación interactiva de nuevos escenarios de aprendizaje
- Es moderno, porque permite conocer las últimas novedades a través de Internet y sistemas de información.
- Es motivadora ya que el estudiante no se está atrapado en un salón de 4x4.
- La educación virtual hace uso de las TICs, en especial de Internet para llevar a cabo los procesos comunicativos y de aprendizaje,
- Utiliza espacios virtuales o plataformas para habilitar los cursos.
- El alumno es el centro del proceso de aprendizaje.
- El docente es un facilitador virtual que guía al alumno en la obtención de dicho aprendizaje.

- En las plataformas el docente coloca los insumos necesarios o materiales de estudio para guiar al alumno en la adquisición del conocimiento.
- No existen horarios establecidos, ya que el alumno estudia cuando dispone de tiempo. Es más económico (tiempo y dinero) y el lugar de estudio puede ser cualquier espacio.
- La forma de evaluación es por medio de la creación de portafolios, tareas personales, ensayos o informes de lecturas, exposiciones grupales sincrónicas o asincrónicas, evaluaciones y autoevaluaciones en línea, uso de blogs y de wikis, etc.

Plataformas virtuales

Para (Cuyo & Gavilanez, 2019), Diaz plantea:

“La plataforma virtual es un entorno informático que se caracteriza por contar con un grupo de herramientas en la web orientada a la educación. En este mismo contexto Interclase determina como programa informático compuesto por recursos de hipertexto, configurado por el docente, para cubrir las necesidades educativas de manera sincrónica y asincrónica. Con este preámbulo una plataforma educativa es una herramienta web destinado para cumplir con procesos de enseñanza aprendizaje, en todas las modalidades.” (pág. 21)

Los ambientes virtuales de aprendizaje tienen cada vez mayor preponderancia en el proceso de enseñanza. La incursión tecnológica se ha convertido en un reto para los modelos pedagógicos. Es por ello que surge la imperiosa necesidad de aplicar estrategias innovadoras que propicien el desarrollo de competencias que puedan fomentar en los estudiantes su capacidad crítica y reflexiva de conocimientos básicos en distintos ámbitos. (Cedeño & Murillo, 2019).

Plataformas Virtuales Educativas

En base a las investigaciones de (Soca, 2015), se conoce como plataforma educativa virtual a la herramienta empleada para distribuir el conocimiento, donde se agrupan un

conjunto de equipos y software, donde debe funcionar el sistema que se desea desarrollar para las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje. En ella se incluyen foros, wikis, chat, debates y se pueden llevar las estadísticas de las evaluaciones.

La selección de una plataforma educativa dependerá de las necesidades que se tengan en cuanto a los contenidos que se plantean en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las plataformas tienen como principal función permitir la creación y gestión de cursos completos on-line sin contar con grandes conocimientos en temas de programación y elaboración de software.

De acuerdo con (Peralta, 2015) las plataformas educativas son espacios de intercambio de contenidos, mediante el uso de herramientas de participación, como foros, chat, videoconferencia, entre otras. En este mismo contexto para los autores Rodríguez, Vargas, Valenzuela y López (2017) las plataformas virtuales facilitan generar diversas actividades que permite la transferencia el aprendizaje, generando mayor participación y oportunidades de enriquecer el conocimiento.

Por lo tanto, las plataformas virtuales facilitan el acceso y la usabilidad de la información académica y promueve la interacción entre los participantes, esto permite la retroalimentación a los contenidos y la asimilación al conocimiento.

Las plataformas virtuales son herramientas de apoyo educativo, que permiten el desarrollo de habilidades digitales, también potencia el desarrollo de recursos educativos, permite la creación de una gama de contenidos propiciando cambios significativos.

Recursos virtuales para el aprendizaje

Los recursos virtuales comprenden los materiales didácticos virtuales utilizados por el docente, los cuales deben posibilitar el aprendizaje y se convierten a su vez en transmisores del conocimiento.

A continuación, (Ramirez, 2021), mencionan los siguientes:

Google Classroom, cuenta con la versión gratuita y en español de Google Workspace for Education que puede ser utilizada siempre y cuando se cumplan ciertos requisitos de acceso. Esta herramienta facilita no nada más la gestión del contenido sino también la evaluación del progreso del curso. También es compatible con otras aplicaciones de enseñanza que pueden complementar y apoyar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Classflow, es una herramienta por medio de la cual se pueden crear contenidos educativos e impartir clases a la vez. Es gratuita, sencilla y prioriza la interacción entre profesores y alumnos. Puede ser utilizada en conjunción con otras plataformas como Google Drive, Microsoft OneDrive y Dropbox

EdPuzzle, también gratuito para profesores y alumnos, esta plataforma facilita que se agregue la voz de los instructores a los materiales de educación y también permite monitorear si los alumnos están consultando el contenido compartido.

ClassDojo, es un recurso enfocado en etapas tempranas de educación, nombradas en EE. UU. como K-12, que se refiere a la educación primaria y secundaria. De acuerdo con su página, ClassDojo es y siempre será gratuito para los maestros. Cuenta con herramientas que ayudan en la creación de contenido para presentaciones.

CamStudio, Es un software de código abierto que te permite grabar tu pantalla y narrar las instrucciones que quieras que acompañen a esa grabación. Los videos se entregan en formato AVI de alta calidad, y el programa ofrece la posibilidad de convertirlos a videos streaming flash (SWFs).

Canvas, de uso libre para profesores y alumnos, en esta herramienta se pueden diseñar recursos de educación como rompecabezas, foros de discusión, y tareas. Canvas puede ser utilizado para audiencias en los primeros años de educación, pero también para niveles más avanzados incluyendo grados universitarios.

Prezi, el atractivo de Prezi reside en el hecho de que se pueden diseñar presentaciones altamente interactivas. Este software es compatible con programas de videoconferencia como Zoom, Microsoft Teams, y Google Meet. Las versiones más desarrolladas de Prezi tienen costo, pero la herramienta cuenta con un plan básico que es gratuito.

PowToon, en esta herramienta se pueden crear videos y presentaciones que incluyen animaciones. La interfaz es amigable y permite presentar el contenido de manera más atractiva. La plataforma tiene una versión libre de costo que limita la duración del contenido y la capacidad de almacenaje, aun así, la mayoría de los recursos de diseño se mantienen disponibles dentro de esta versión.

Medios de acceso

La comunicación digital entre el docente y el estudiante, es el vínculo esencial para realizar procesos didácticos clave en la educación en línea. Una buena comunicación digital materializa la interacción social con tus alumnos, facilita la comprensión del mensaje, propicia el contacto entre personas en diferentes momentos y facilita el intercambio de contenidos didácticos con tus estudiantes. (Cabañas Blandin, 2020)

Las herramientas de comunicación para la enseñanza virtual son plataformas que te sirven para complementar el proceso de enseñanza que previamente has establecido en plataformas como Google Classroom, que son ecosistemas ideales para impartir clases por internet.

Disponibilidad de recursos tecnológicos.

Entre los principales recursos tecnológicos para el aprendizaje virtual se tiene:

- Un computador o teléfono inteligente.
- Un buen micrófono

- Una buena Webcam
- Audífonos.
- Una conexión a internet estable

Evaluación del aprendizaje y rendimiento académico

En la actualidad, (Espejo & Sarmiento, 2017) determinan que “los profesores utilizan nuevas metodologías para acercar el proceso de enseñanza-aprendizaje a los contextos reales de los estudiantes. Aquellas metodologías centradas en el alumno que buscan la consecución de los objetivos curriculares desde diseños inclusivos y aplicaciones en el aula”,

Rendimiento académico Medible

Para evaluar al estudiante y medir su rendimiento académico el Ministerio de Educación ha establecido una escala cualitativa y cuantitativa definido en el Reglamento General a la Ley Orgánica De Educación Intercultural en su Art. 193 y 194 que está conformada por los siguientes criterios: Dominar los aprendizajes requeridos (DAR) con un rango de puntuación que van desde 9,00-10,00, como segundo criterio establece que el estudiante Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR) con un rango de puntuación que van desde 7,00-8,99, un tercer criterio establece que está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR) con un rango de puntuación que van desde 4,01 - 6,99 y finalmente establece No Alcanza los aprendizajes requeridos(NAAR) con una puntuación ≤ 4 . (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, pág. 8)

Rendimiento académico Dinámico

El rendimiento académico en el aspecto dinámico, responde al proceso de aprendizaje, está ligado a la capacidad y esfuerzo del estudiante, se determina por diversas variables como

la personalidad, actitudes y contextos, que se conjugan entre sí.(Albán, y Calero, 2017, pág. 214-218).

Según Intelisano (2017) Rendimiento Académico Dinámico también conocido como o Longitudinal por la característica de ser medible a largo tiempo los aprendizajes logrados el mismo que según el autor pueden ser períodos entre 2 a 4 años, a diferencia del estático que mide o infiere los aprendizajes que se adquieren en un período más corto generalmente en un ciclo ya sea por semestre o anual.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación.

No Experimental

En este tipo de investigación no se manipula las variables, se utiliza cuando no es practico o ético realizar una investigación experimental, lo que no deja de ser digno de investigar simplemente se clasifica como investigación no experimental. (Lynch, 2010, pág. 70).

Se utilizará el diseño no experimental, porque en el presente trabajo de investigación no se manipula las variables dependientes e independientes.

3.2. Tipo de investigación

3.2.1. Según el Propósito.

Aplicada

La investigación aplicada recibe el nombre de practica o empírica, se la considera como un proceso que permite transformar el conocimiento teórico que se extrae de la investigación básica en conceptos, prototipos y productos, la elaboración de conceptos debe contar con la participación de los usuarios finales para que corresponda a sus necesidades reales. (Lozada, 2019, pág. 38).

Esta investigación se desarrollará de manera ordenada y sistemática, con el fin de contribuir con estrategias que permitan mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

3.2.2. Según el Enfoque.

Mixta

La integración de la investigación cualitativa y cuantitativa se ha considerado durante algún tiempo como un factor característico de la investigación mixta, esta integración es lo que ayuda a los investigadores a maximizar el valor de esta poderosa metodología. (Guetterman, Molina-Azorin, y Fetters, 2020, pág. 430).

Se aplicará una investigación mixta, se efectuará la recolección y análisis de datos cualitativos y cuantitativos, luego se ejecutará su integración y discusión conjunta, para obtener un mayor entendimiento de las variables de estudio.

3.2.3. Según el Alcance.

Descriptiva

Se trata de explorar y explicar lo que está sucediendo con más detalle para poder proporcionar información adicional sobre un tema, ampliando la comprensión es aquí donde se recopila la mayor cantidad de información. (Hancock, y Algozzine, 2017, pág. 78).

Se va a realizar una descripción del problema con el fin de proporcionar información adicional, creando preguntas y analizando los datos.

3.2.4. Causal

El estudio causal centra su estudio en la relación que se encuentra entre las variables, su objetivo es conocer el efecto sea positivo o negativo en un producto o servicio cuando existe un cambio de la variable independiente, un estudio de investigación debe tener: grupos experimentales y de control, un tratamiento, una causa antes del efecto, cambios tanto en la causa como en el efecto y sin variables de confusión. (Small, y Mardis, 2018, pág. 149-159).

El estudio se centra en demostrar que las metodologías activas influyen significativamente en el aprendizaje virtual de los estudiantes de la unidad educativa 6 de octubre de la ciudad de Ventanas.

3.3. Población, muestra y unidad de análisis.

Población.

Son un conjunto discreto de elementos que comparten algunas características importantes y que los investigadores desean averiguar para poder describirlos para establecer conclusiones. (Atkinson, 2012, pág. 153).

La población de la presente investigación comprende a todos los estudiantes matriculados en el primer año de bachillerato de la unidad educativa 6 de octubre, Ventanas-Los Ríos.

Muestra.

Para la presente investigación se cuenta con una población de estudio a primer año de bachillerato que comprenden 90 estudiantes matriculados en la unidad educativa 6 de octubre, Ventanas-Los Ríos.

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnicas de investigación.

Encuesta

La encuesta es una técnica usada para la investigación y recopilación de datos de manera que se obtiene información sobre temas específicos. Se elabora una serie de preguntas, cuyos datos obtenidos serán resueltos con métodos estadísticos. (López et al., 2016, pág. 2).

Esta técnica comprende un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características.

La técnica a emplearse para la obtención de datos es la encuesta; misma, que se aplica a 90 estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 6 de octubre de la ciudad de Ventanas.

3.4.2. Instrumentos de investigación

Cuestionario

Para (Casas , Repullo Labradora, & Donado), el cuestionario es el documento que recoge de forma organizada los indicadores de las variables implicadas en el objetivo de la encuesta. (pág. 20). De esta definición podemos concluir que la palabra encuesta se utiliza para denominar a todo el proceso que se lleva a cabo, mientras la palabra cuestionario quedaría restringida al formulario que contiene las preguntas que son dirigidas a los sujetos objeto de estudio.

Para la aplicación de las encuestas en la investigación se hará uso de un cuestionario con preguntas cerradas dirigidas a los estudiantes de primero de bachillerato de Unidad Educativa 6 de Octubre de la ciudad de Ventanas – Los Ríos.

3.5. Procedimiento y análisis

La investigación surge de la necesidad existente en el plantel educativo en donde se evidencia que los procesos de aprendizajes virtuales que se están llevando sean más efectivos y de interacción del estudiante lo cual permite que despierte su interés, la información bibliográfica sobre el tema y demás fundamentos teóricos y prácticos del trabajo de

investigación se recurrieron a fuentes de sugerencia como textos que reflejan en la bibliografía correspondiente y varios documentos tomados de Internet para determinar los criterios en la elaboración de cuestionarios.

La recolección de información con respecto al tema se realizará a través de encuestas dirigidas a los estudiantes, preguntas que luego llevarán un proceso estadístico que permitirá el análisis de cada respuesta ordenadas y los datos mostrados en cuadros y gráficos estadísticos, para percibir y descifrar la información así mismo permitir reafirmar la hipótesis planteada previamente, desarrollando la presente investigación a través de un análisis certero.

3.6. Aspectos Éticos

El proyecto es escrito siguiendo las referencias de la Asociación Americana de Psicología (APA) Séptima edición, las citas asignadas se encuentran correctamente referenciadas. Los datos seleccionados y la investigación acerca de la Unidad Educativa “6 de Octubre” .

En la investigación los datos obtenidos a través de instrumentos son realizados en la Unidad Educativa “6 de Octubre”; mismos que son reales, y en ninguna de las fases han sido adulterados Los principios básicos considerados en la investigación son:

- *Respeto a los involucrados en la investigación:* Todas las personas que son parte y colaboran en la investigación han dado sus respuestas bajo su consentimiento, sin forzar sus repuestas.
- *Responsabilidad:* Expresa que se trata de la obligación de explicar o justificar el propio comportamiento y requiere que los individuos estén dispuestos a demostrar la validez de su trabajo o las razones para sus acciones.
- *Colaboración y convivencia:* Disponibilidad, dedicación y capacidad de relacionarse con cada uno de los involucrados en la investigación.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados obtenidos en la Investigación.

Encuesta a estudiantes

Tabla 1

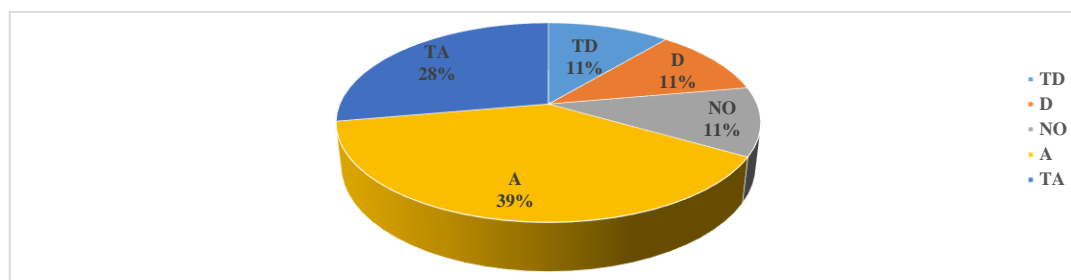
Pregunta 1. ¿El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	10	11
D	10	11
NO	10	11
A	35	39
TA	25	28
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 1

Pregunta 1. ¿El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta ¿El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual?, contestan: estar Totalmente en Desacuerdo el 11%, en Desacuerdo el 11%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 11%. Mientras que De acuerdo responde el 39% y Totalmente de acuerdo el 28%.

Tabla 2

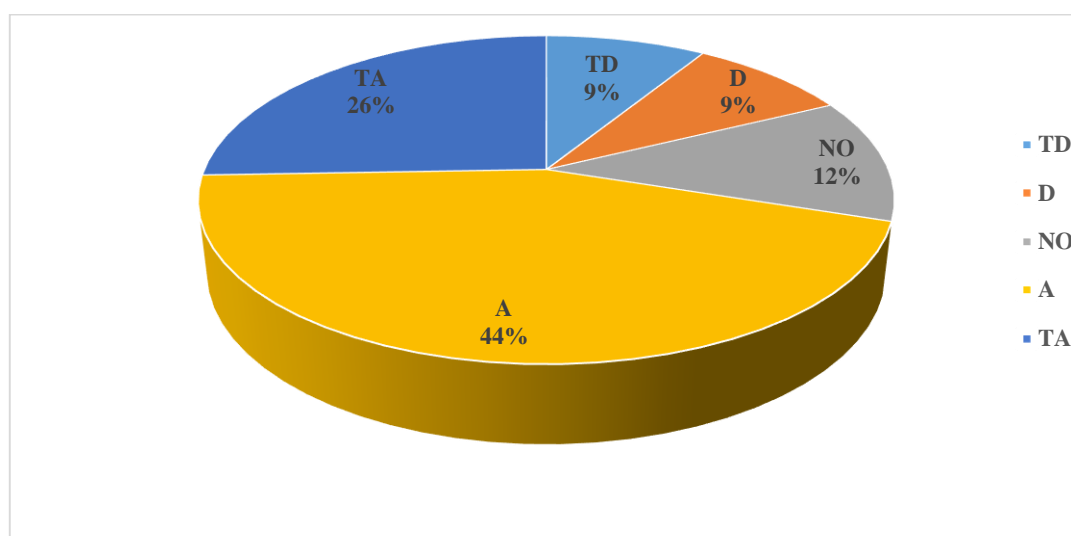
Pregunta 2. ¿Considera que el desarrollo de proyectos ayuda el fortalecimiento de conocimientos?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	8	9
D	8	9
NO	11	12
A	40	44
TA	23	26
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 2.

Pregunta 2. ¿Considera que el desarrollo de proyectos ayuda el fortalecimiento de conocimientos?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la pregunta 2 ¿Considera que el desarrollo de proyectos ayuda el fortalecimiento de conocimientos?, los encuestados contestan: estar Totalmente en Desacuerdo el 9%, en Desacuerdo el 9%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 12%. Mientras que De acuerdo responde el 44% y Totalmente de acuerdo el 26%.

Tabla 3.

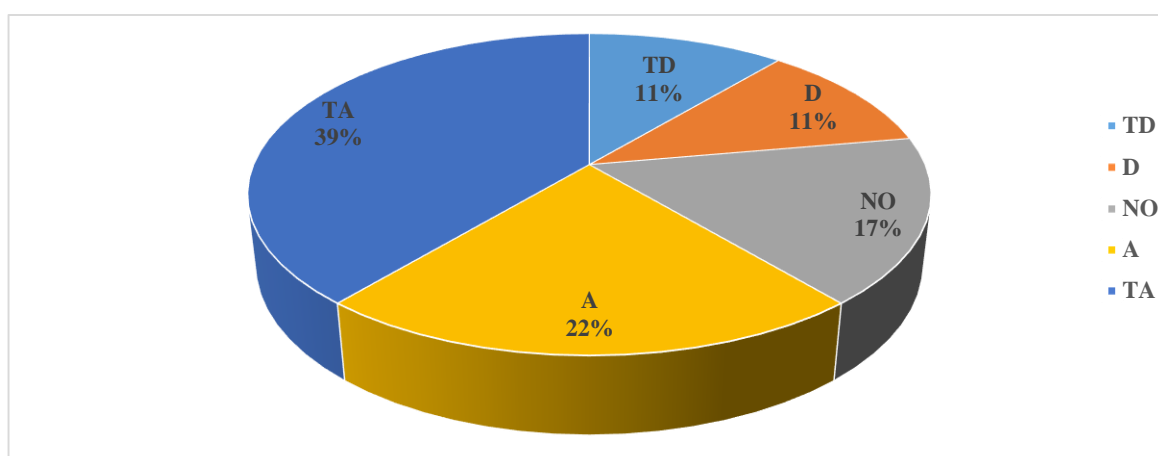
Pregunta 3. ¿Usa juegos el docente para reforzar sus conocimientos durante el aprendizaje virtual?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	10	11
D	10	11
NO	15	17
A	20	22
TA	35	39
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 3.

Pregunta 3. ¿Usa juegos el docente para reforzar sus conocimientos durante el aprendizaje virtual?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En tanto a la encuesta aplicada a estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta ¿Usa juegos el docente para reforzar sus conocimientos durante el aprendizaje virtual?, los encuestados contestan: estar Totalmente en Desacuerdo el 11%, en Desacuerdo el 11%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 17%. Mientras que De acuerdo responde el 22% y Totalmente de acuerdo el 39%.

Tabla 4.

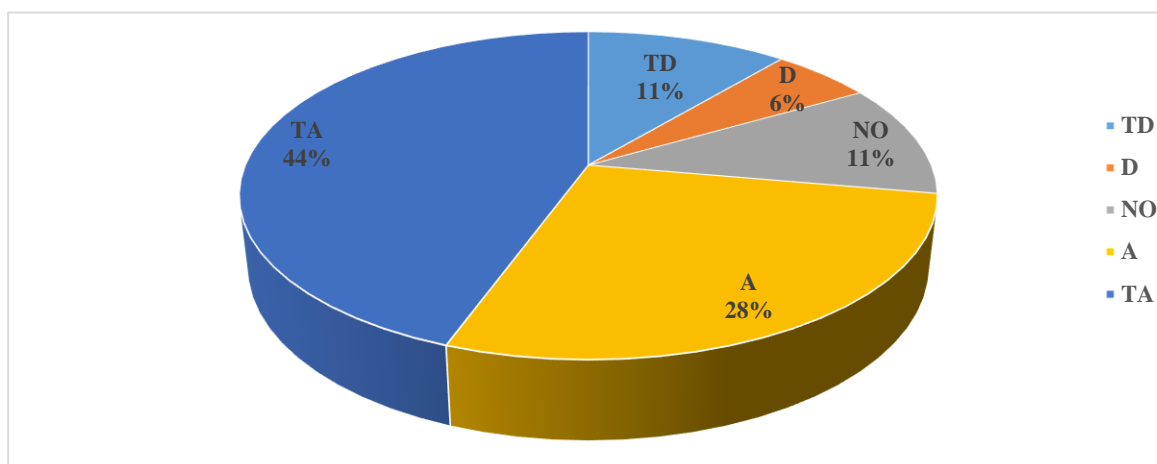
Pregunta 4. ¿Le gustaría realizar actividades cooperativas - grupales durante las clases virtuales?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	10	11
D	5	6
NO	10	11
A	25	28
TA	40	44
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 4.

Pregunta 4. ¿Le gustaría realizar actividades cooperativas - grupales durante las clases virtuales?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Como resultado a la encuesta los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta ¿Le gustaría realizar actividades cooperativas - grupales durante las clases virtuales?, indican: estar Totalmente en Desacuerdo el 11%, en Desacuerdo el 6%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 11%. Mientras que De acuerdo responde el 28% y Totalmente de acuerdo el 44%.

Tabla 5.

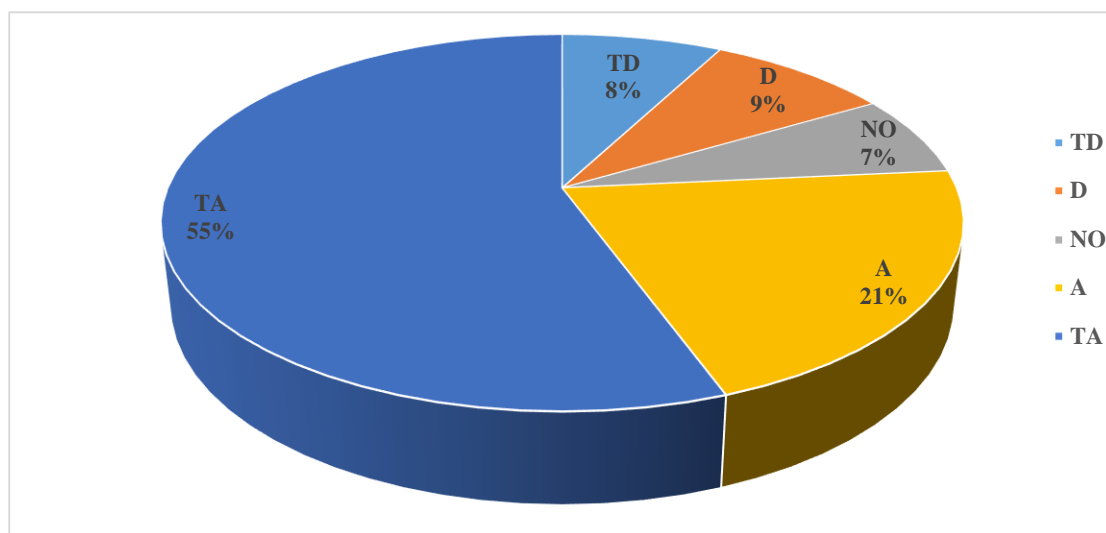
Pregunta 5. ¿Sus docentes le motivan a realizar trabajos en equipo o grupales?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	7	8
D	8	9
NO	6	7
A	19	21
TA	50	56
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 5.

Pregunta 5. ¿Sus docentes le motivan a realizar trabajos en equipo o grupales?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Como resultado de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 5, ¿Sus docentes le motivan a realizar trabajos en equipo o grupales?, ellos indican: estar Totalmente en Desacuerdo el 8%, en Desacuerdo el 9%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 7%. Mientras que De acuerdo responde el 21% y Totalmente de acuerdo el 56%.

Tabla 6.

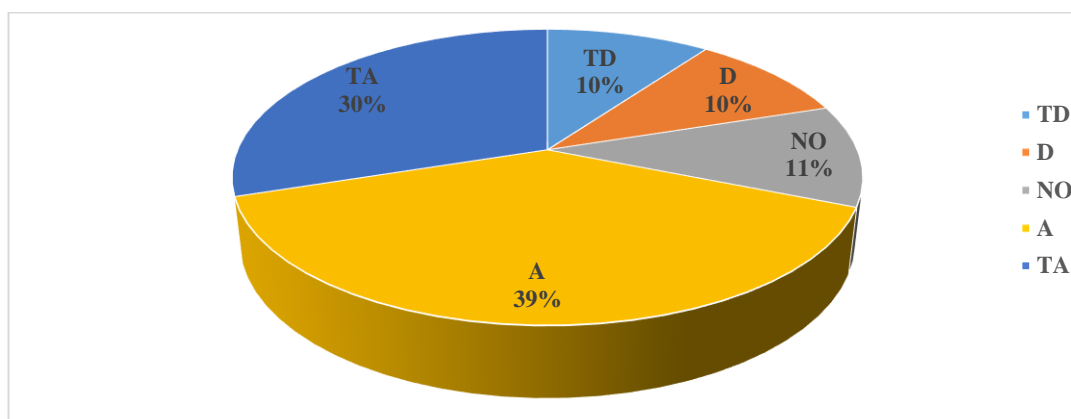
Pregunta 6. ¿Los docentes aplican en las clases virtuales el trabajo grupal entre estudiantes?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	9	10
D	9	10
NO	10	11
A	35	39
TA	27	30
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 6.

Pregunta 6. ¿Los docentes aplican en las clases virtuales el trabajo grupal entre estudiantes?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Como resultado de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta ¿Los docentes aplican en las clases virtuales el trabajo grupal entre estudiantes?, indican: estar Totalmente en Desacuerdo el 10%, en Desacuerdo el 10%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 11%. Mientras que De acuerdo responde el 39% y Totalmente de acuerdo el 30%.

Tabla 7.

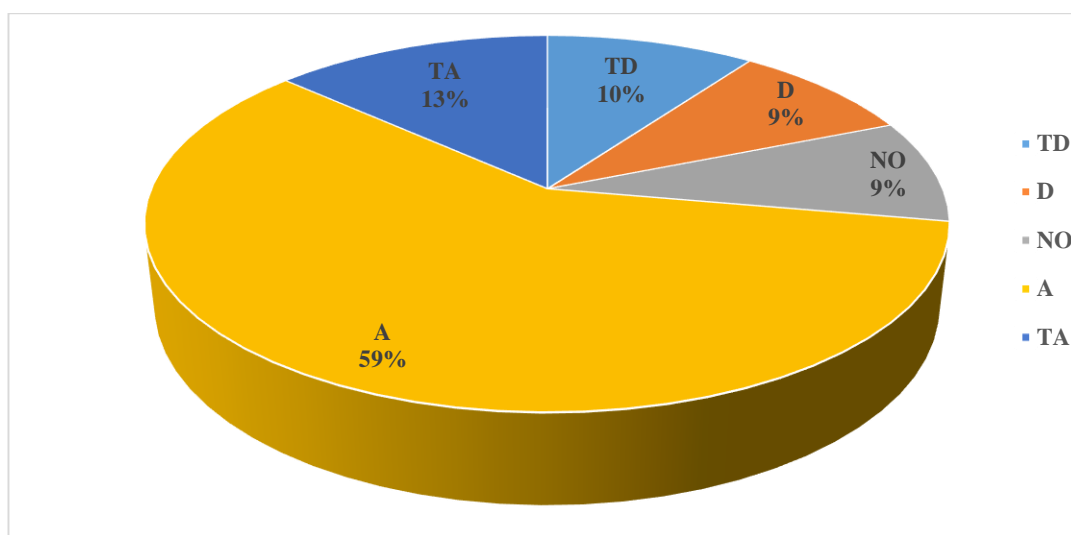
Pregunta 7. ¿Mantiene una comunicación activa a través de videoconferencias?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	9	10
D	8	9
NO	8	9
A	53	59
TA	12	13
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 7.

Pregunta 7. ¿Mantiene una comunicación activa a través de videoconferencias?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 7. ¿Mantiene una comunicación activa a través de videoconferencias?, ellos manifiestan: estar Totalmente en Desacuerdo el 10%, en Desacuerdo el 9%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 9%. Mientras que De acuerdo responde el 59% y Totalmente de acuerdo el 13%.

Tabla 8.

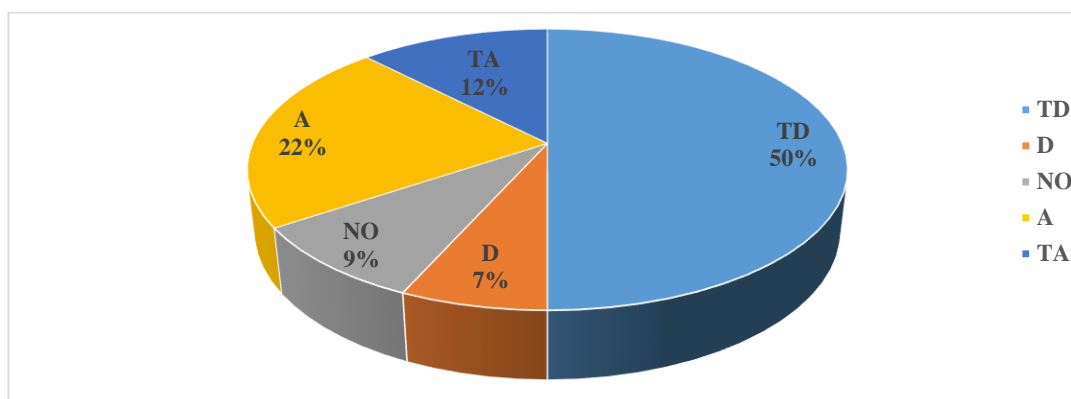
Pregunta 8. ¿Comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	45	50
D	6	7
NO	8	9
A	20	22
TA	11	12
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 8.

Pregunta 8. ¿Comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 8. ¿Comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual?, responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 50%, en Desacuerdo el 7%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 9%. Mientras que De acuerdo responde el 22% y Totalmente de acuerdo el 12%.

Tabla 9.

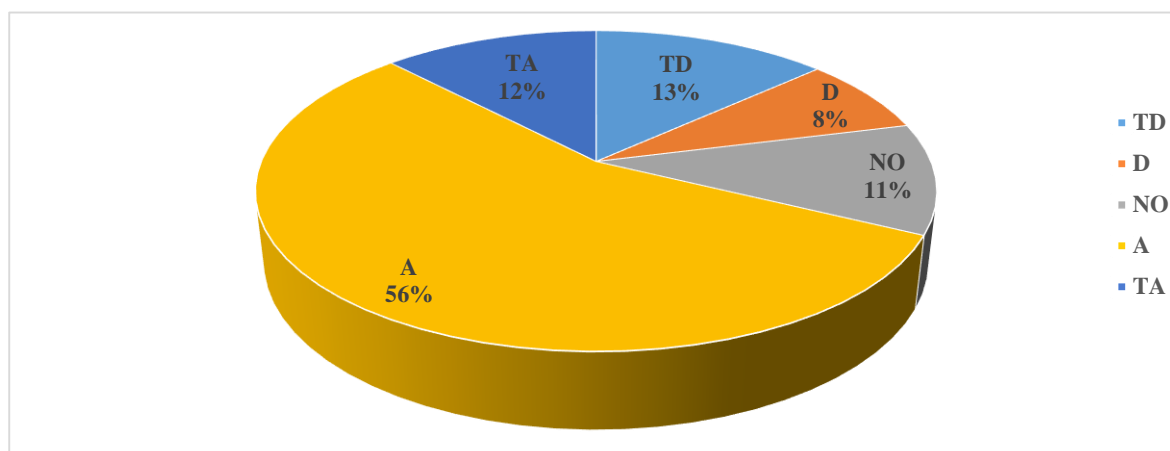
Pregunta 9. ¿Participas activamente en la solución de problemas planteados por el docente?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	12	13
D	7	8
NO	10	11
A	50	56
TA	11	12
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 9.

Pregunta 9. ¿Participas activamente en la solución de problemas planteados por el docente?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 9. ¿Participas activamente en la solución de problemas planteados por el docente?, responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 13%, en Desacuerdo el 8%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 11%. Mientras que De acuerdo responde el 56% y Totalmente de acuerdo el 12%.

Tabla 10.

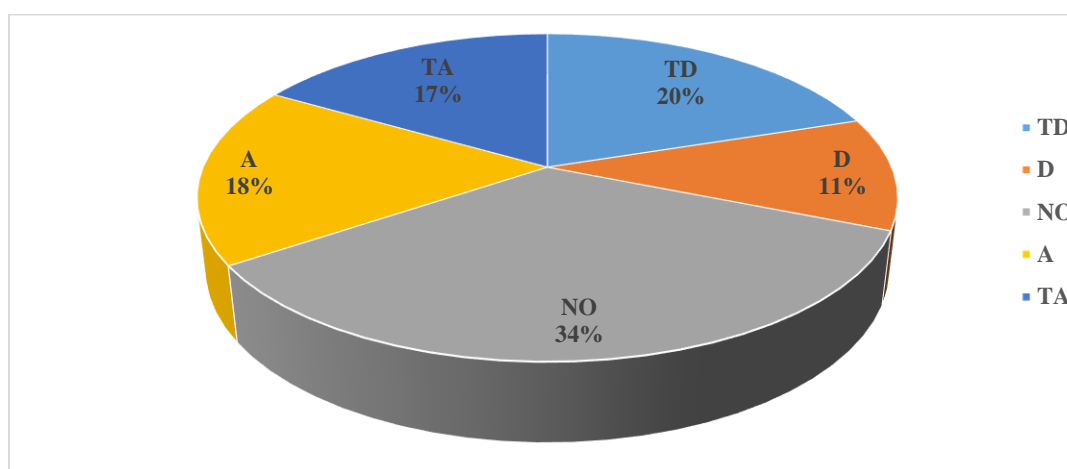
Pregunta 10. ¿Considera que las plataformas virtuales que utilizas para las clases son de fácil acceso y utilización?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	18	20
D	10	11
NO	31	34
A	16	18
TA	15	17
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 10.

Pregunta 10. ¿Considera que las plataformas virtuales que utilizas para las clases son de fácil acceso y utilización?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 10. ¿Considera que las plataformas virtuales que utilizas para las clases son de fácil acceso y utilización?, responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 20%, en Desacuerdo el 11%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 34%. Mientras que De acuerdo responde el 18% y Totalmente de acuerdo el 17%.

Tabla 11.

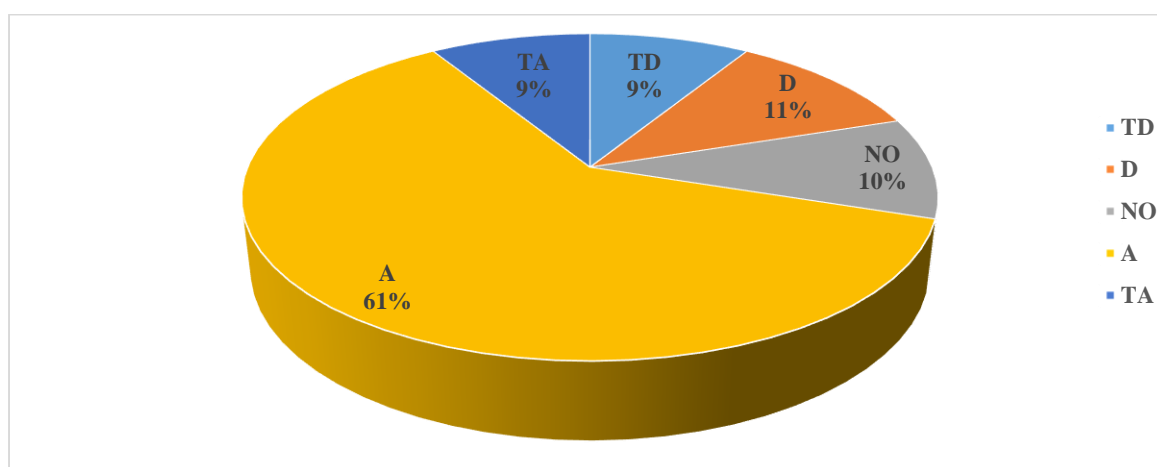
Pregunta 11. ¿El docente comparte en la plataforma virtual contenidos que le ayudan al desarrollo de aprendizajes?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	8	9
D	10	11
NO	9	10
A	55	61
TA	8	9
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 11.

Pregunta 11. ¿El docente comparte en la plataforma virtual contenidos que le ayudan al desarrollo de aprendizajes?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 11. ¿El docente comparte en la plataforma virtual contenidos que le ayudan al desarrollo de aprendizajes?, responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 9%, en Desacuerdo el 11%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 10%. Mientras que De acuerdo responde el 61% y Totalmente de acuerdo el 9%.

Tabla 12.

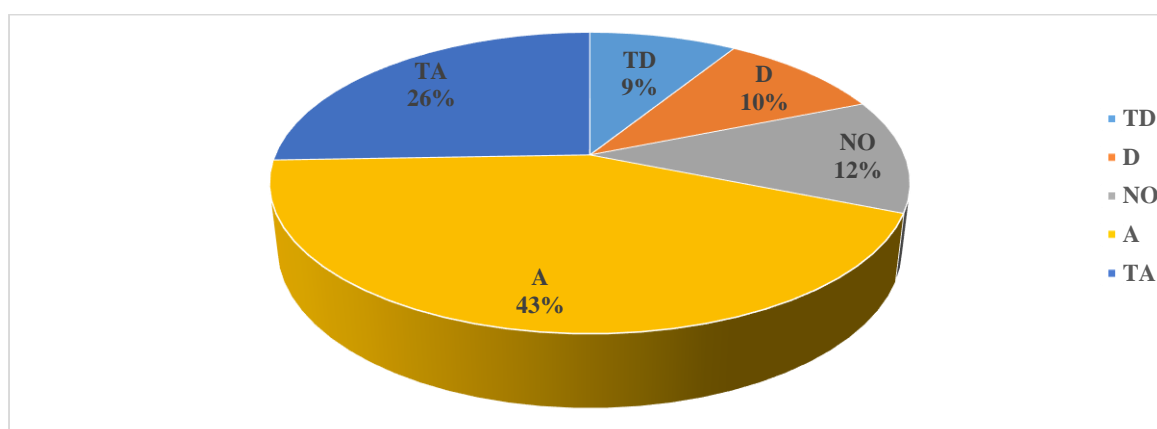
Pregunta 12. ¿Está de acuerdo con el contenido interactivo y dinámico que brinda las plataformas virtuales?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	8	9
D	9	10
NO	11	12
A	39	43
TA	23	26
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 12.

Pregunta 12. ¿Está de acuerdo con el contenido interactivo y dinámico que brinda las plataformas virtuales?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 12. ¿Está de acuerdo con el contenido interactivo y dinámico que brinda las plataformas virtuales?, responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 9%, en Desacuerdo el 10%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 12%. Mientras que De acuerdo responde el 43% y Totalmente de acuerdo el 26%.

Tabla 13.

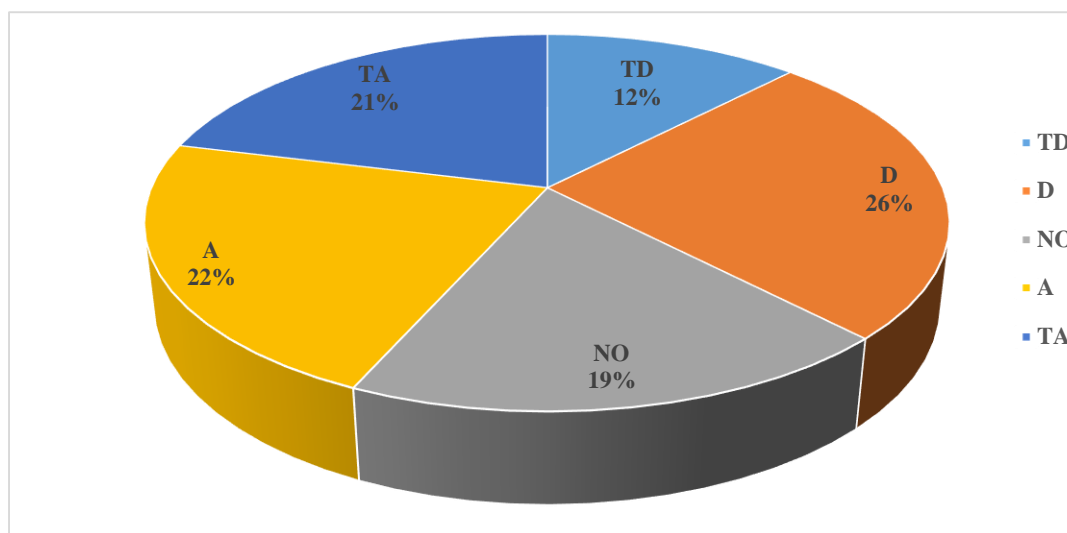
Pregunta 13. ¿Comprende las actividades que el docente envía por la plataforma virtual?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	11	12
D	23	26
NO	17	19
A	20	22
TA	19	21
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 13.

Pregunta 13. ¿Comprende las actividades que el docente envía por la plataforma virtual?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 13. ¿Comprende las actividades que el docente envía por la plataforma virtual?, manifiestan: estar Totalmente en Desacuerdo el 12%, en Desacuerdo el 26%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 19%. Mientras que De acuerdo responde el 22% y Totalmente de acuerdo el 21%.

Tabla 14.

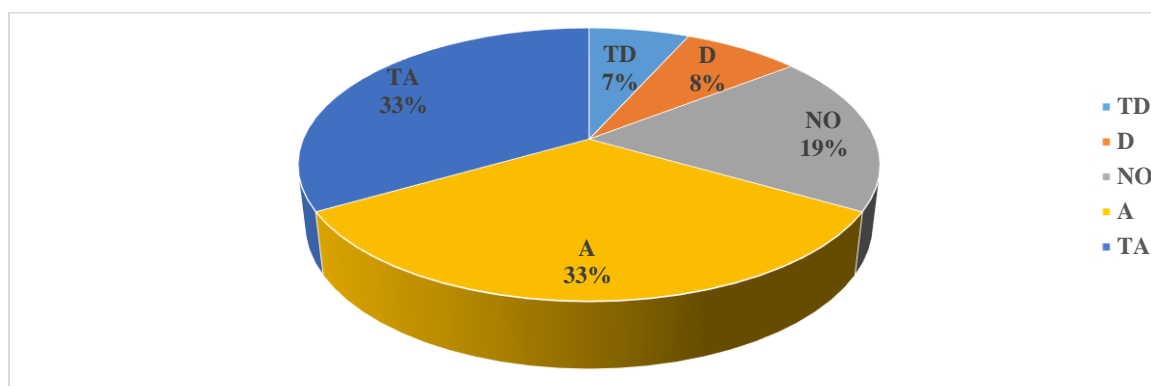
Pregunta 14. ¿Considera oportuno y útil el uso de herramientas virtuales para el desarrollo de aprendizajes?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	6	7
D	7	8
NO	17	19
A	30	33
TA	30	33
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 14.

Pregunta 14. ¿Considera oportuno y útil el uso de herramientas virtuales para el desarrollo de aprendizajes?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Según la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 14. ¿Considera oportuno y útil el uso de herramientas virtuales para el desarrollo de aprendizajes? manifiestan: estar Totalmente en Desacuerdo el 7%, en Desacuerdo el 8%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 19%. Mientras que De acuerdo responde el 33% y Totalmente de acuerdo el 33%.

Tabla 15.

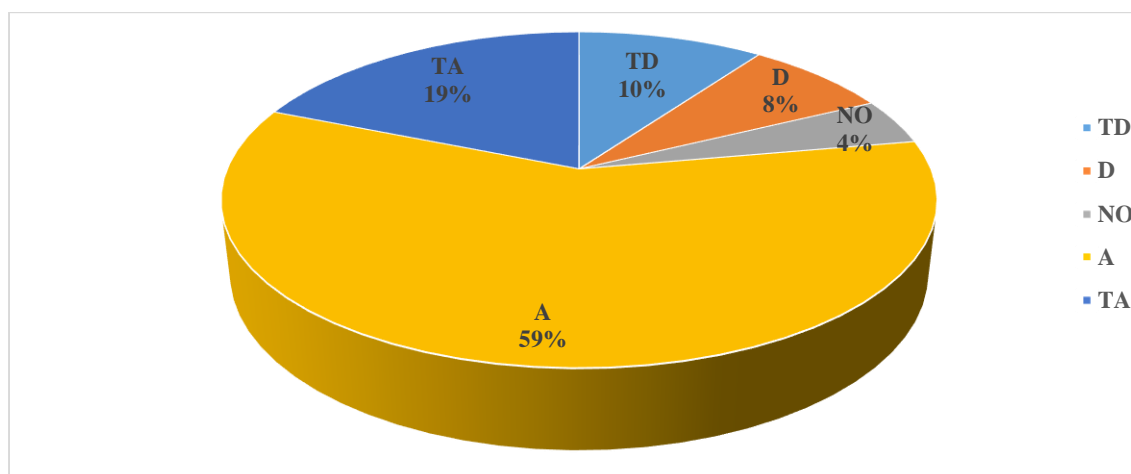
Pregunta 15. ¿Usa el chat o la mensajería instantánea para contactarse con sus docentes?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	9	10
D	7	8
NO	4	4
A	53	59
TA	17	19
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 15.

Pregunta 15. ¿Usa el chat o la mensajería instantánea para contactarse con sus docentes?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Los estudiantes encuestados de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 15. ¿Usa el chat o la mensajería instantánea para contactarse con sus docentes?, expresan: estar Totalmente en Desacuerdo el 10%, en Desacuerdo el 8%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 4%. Mientras que De acuerdo responde el 59% y Totalmente de acuerdo el 19%.

Tabla 16.

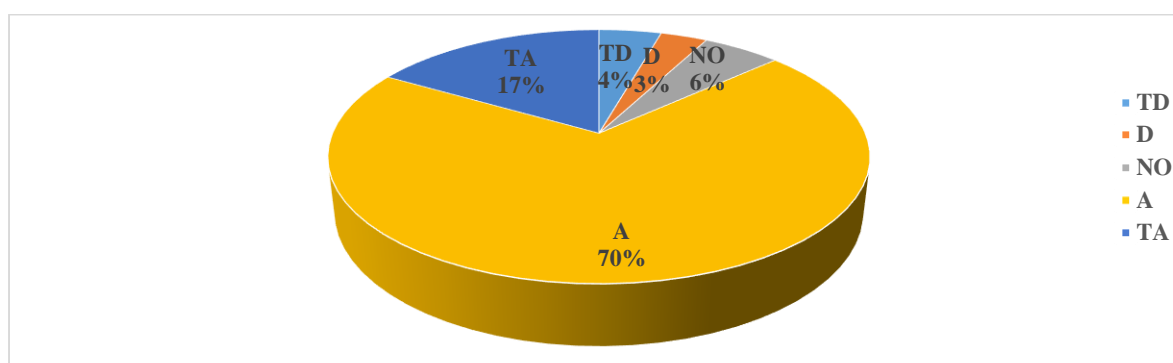
Pregunta 16. ¿Disponen ustedes de recursos tecnológicos para el cumplimiento de sus tareas en las clases virtuales?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	4	4
D	3	3
NO	5	6
A	63	70
TA	15	17
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 16.

Pregunta 16. ¿Disponen ustedes de recursos tecnológicos para el cumplimiento de sus tareas en las clases virtuales?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Con respecto a la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 16. ¿Disponen ustedes de recursos tecnológicos para el cumplimiento de sus tareas en las clases virtuales?, expresan: estar Totalmente en Desacuerdo el 4%, en Desacuerdo el 3%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 6%. Mientras que De acuerdo responde el 70% y Totalmente de acuerdo el 17%.

Tabla 17.

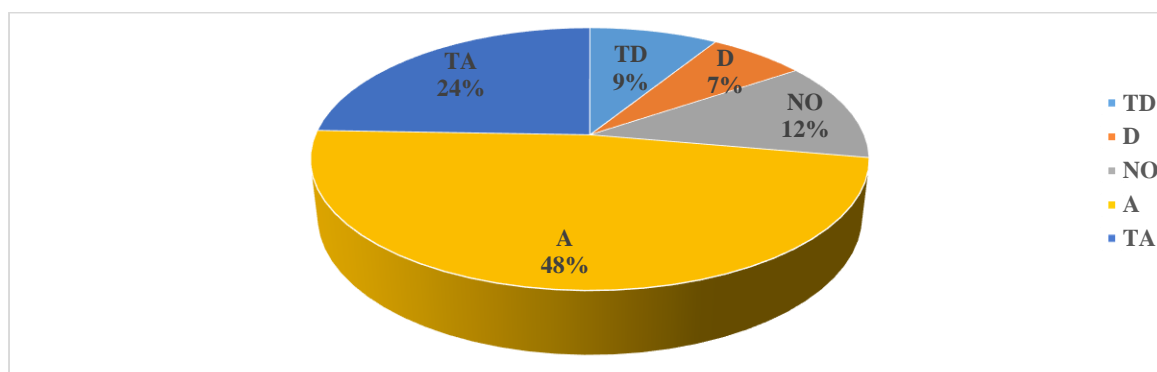
Pregunta 17. ¿Hace uso diariamente de la plataforma virtual para el cumplimiento de tareas?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	8	9
D	6	7
NO	11	12
A	43	48
TA	22	24
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 17.

Pregunta 17. ¿Hace uso diariamente de la plataforma virtual para el cumplimiento de tareas?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En tanto a la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 17. ¿Hace uso diariamente de la plataforma virtual para el cumplimiento de tareas?, expresan: estar Totalmente en Desacuerdo el 9%, en Desacuerdo el 7%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 12%. Mientras que De acuerdo responde el 48% y Totalmente de acuerdo el 24%.

Tabla 18.

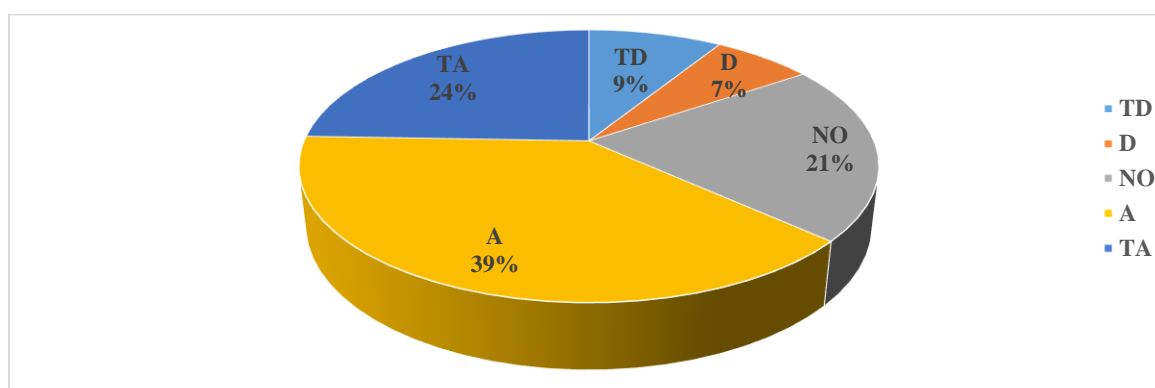
Pregunta 18. ¿Consideras oportunos los recursos que utiliza el docente para evaluar sus conocimientos?

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	8	9
D	6	7
NO	19	21
A	35	39
TA	22	24
TOTAL	90	100

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Gráfico 18.

Pregunta 18. ¿Consideras oportunos los recursos que utiliza el docente para evaluar sus conocimientos?



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Con respecto a la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “06 de Octubre”; en la pregunta 18. ¿Consideras oportunos los recursos que utiliza el docente para evaluar sus conocimientos?, expresan: estar Totalmente en Desacuerdo el 9%, en Desacuerdo el 7%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 21%. Mientras que De acuerdo responde el 39% y Totalmente de acuerdo el 24%.

4.2 Pruebas estadísticas aplicadas.

Las pruebas se aplican en base a las dimensiones e indicadores de las variables independientes y dependiente de la investigación.

4.2.1. Resultados: Pruebas Estadísticas Prueba Chí Cuadrado.

Prueba de Hipótesis General - Variable Dependiente Vs Variable Independiente

H0: Las metodologías activas no se relacionan significativamente del aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

H1: Las metodologías activas se relaciona significativamente con el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas

Tabla 19.

Prueba de hipótesis general las VI metodologías activas vs VD aprendizaje virtual

		VD_Aprendizaje Virtual			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
VI Metodologías Activas	BAJO	Recuento	0	3	1	4
		Esperado	,1	1,5	2,4	4,0
		% del total	0,0%	3,3%	1,1%	4,4%
	MEDIO	Recuento	2	16	8	26
		Esperado	,9	9,8	15,3	26,0
		% del total	2,2%	17,8%	8,9%	28,9%
	ALTO	Recuento	1	15	44	60
		Esperado	2,0	22,7	35,3	60,0
		% del total	1,1%	16,7%	48,9%	66,7%
Total	Recuento	3	34	53	90	
	Esperado	3,0	34,0	53,0	90,0	
	% del total	3,3%	37,8%	58,9%	100,0%	

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	16,458 ^a	4	,002
Razón de verosimilitud	16,506	4	,002
Asociación lineal por lineal	12,825	1	,000
N de casos válidos	90		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,13.

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Como el valor de sig. (Valor crítico observado) $p=0.002 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la variable metodologías Activas se relaciona significativamente con la variable aprendizaje virtual. Por lo cual, se considera importante que se incluyan en las clases virtuales de los estudiantes ya que con este tipo de metodologías innovadoras, participativas, cooperativas; el estudiante siempre sienta interés por el nuevo conocimiento.

Prueba de Hipótesis Específica 01

H0: Las metodologías no se relaciona significativamente del aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

H1: Las metodologías se relaciona significativamente con el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas

Tabla 20.*Hipótesis específica dimensión metodologías vs aprendizaje virtual*

Tabla cruzada 01		VD_Aprendizaje Virtual			Total		
		BAJO	MEDIO	ALTO			
Metodologías	BAJO	Recuento	0	3	3	6	
		Esperado	,2	2,3	3,5	6,0	
		% del total	0,0%	3,3%	3,3%	6,7%	
	VIDI	MEDIO	Recuento	1	16	8	25
			Esperado	,8	9,4	14,7	25,0
			% del total	1,1%	17,8%	8,9%	27,8%
	ALTO	ALTO	Recuento	2	15	42	59
			Esperado	2,0	22,3	34,7	59,0
			% del total	2,2%	16,7%	46,7%	65,6%
Total	Recuento	3	34	53	90		
	Esperado	3,0	34,0	53,0	90,0		
	% del total	3,3%	37,8%	58,9%	100,0%		

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	12,070a	4	,001
Razón de verosimilitud	12,292	4	,000
Asociación lineal por lineal	5,328	1	,002
N de casos válidos	90		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,20.

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez.

Interpretación

Como el valor de sig. (Valor crítico observado) $p=0.001 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la variable metodologías se relaciona significativamente con la variable aprendizaje Virtual. Ante los resultados se evidencia que la

metodología es importante en el aprendizaje virtual, pues ayuda al empoderamiento de conocimiento de los estudiantes.

Prueba de Hipótesis Específica 02

H0: El trabajo en equipo no se relaciona significativamente del aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

H1: El trabajo en equipo se relaciona significativamente con el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas

Tabla 21.

Hipótesis específica dimensión trabajo en equipo vs aprendizaje virtual

Tabla Cruzada 02		VD_Aprendizaje Virtual			Total
		BAJO	MEDIO	ALTO	
BAJO	Recuento	0	3	3	6
	Esperado	,2	2,3	3,5	6,0
	% del total	0,0%	3,3%	3,3%	6,7%
VIDI					
Trabajo en equipo	MEDIO Recuento	1	14	5	20
	Esperado	,7	7,6	11,8	20,0
	% del total	1,1%	15,6%	5,6%	22,2%
ALTO	Recuento	2	17	45	64
	Esperado	2,1	24,2	37,7	64,0
	% del total	2,2%	18,9%	50,0%	71,1%
Total	Recuento	3	34	53	90
	Esperado	3,0	34,0	53,0	90,0
	% del total	3,3%	37,8%	58,9%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	13,639 ^a	4	,004
Razón de verosimilitud	13,936	4	,005
Asociación lineal por lineal	5,848	1	,002
N de casos válidos	90		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,20.

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Como el valor de sig. (Valor crítico observado) $p=0.004 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la dimensión trabajo en equipo se relaciona significativamente con la variable aprendizaje virtual. De acuerdo a los resultados obtenido en la valoración de la hipótesis específica 02, se identificó que el trabajo en equipo es un enfoque positivo que permitirá un desarrollo eficiente del aprendizaje virtual de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 6 de octubre, del cantón Ventanas.

Prueba de Hipótesis Específica 03

H0: La comunicación asertiva no se relaciona significativamente del aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

H1: La comunicación asertiva se relaciona significativamente con el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas

Tabla 22.

Hipótesis específica dimensión comunicación asertiva vs aprendizaje virtual

Tabla Cruzada 03			VD_Aprendizaje Virtual			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
VI	BAJO	Recuento	1	2	0	3

Comunicación Asertiva	Esperado	,1	1,1	1,8	3,0	
	% del total	1,1%	2,2%	0,0%	3,3%	
	MEDIO	Recuento	2	22	17	41
	Esperado	1,4	15,5	24,1	41,0	
	% del total	2,2%	24,4%	18,9%	45,6%	
	ALTO	Recuento	0	10	36	46
	Esperado	1,5	17,4	27,1	46,0	
	% del total	0,0%	11,1%	40,0%	51,1%	
Total	Recuento	3	34	53	90	
	Esperado	3,0	34,0	53,0	90,0	
	% del total	3,3%	37,8%	58,9%	100,0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	23,271 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	21,336	4	,000
Asociación lineal por lineal	19,051	1	,000
N de casos válidos	90		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,10.

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Como el valor de sig. (Valor crítico observado) $p=0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la dimensión comunicación asertiva se relaciona significativamente con la variable aprendizaje virtual, es evidente, con estos resultados, que al existir una relación significativa con esta dimensión en la modalidad virtual los contenidos del nuevo conocimiento llegarán de forma efectiva y significativa a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 6 de Octubre del cantón Ventanas.

4.2.2. Prueba de Normalidad.

H0: Las variables de investigación tienen distribución Normal

H1: Las variables de investigación No tienen distribución Normal

Tabla 23.

Prueba de normalidad

Kolmogorov-Smirnova	Estadístico	gl	Sig.
Metodologías Activas	,212	90	,000
Aprendizaje Virtual	,183	90	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors.

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

Obteniendo un p-valor significativo igual a $0.000 < 0.05$, rechazamos la hipótesis nula, aceptamos la hipótesis alternativa, concluyendo que las variables en estudio no exhiben un comportamiento normalmente distribuido, lo que nos lleva a entender que la correlación entre variables debe ser realizada y analizada por el coeficiente Rho Spearman, desarrollado a continuación.

4.2.3. Análisis de Correlación

Se realiza un análisis de correlación entre la variable independiente metodologías activas y la variable dependiente aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, del cantón Ventanas.

Tabla 24.

Prueba de normalidad hipótesis general

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	, ,664*
Metodologías activas	Aprendizaje virtual	Sig. (bilateral)	,000
		N	90

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la tabla 24, se evidencia que la variable metodologías activas tiene una relación positiva alta con la variable el aprendizaje virtual ($\rho = .664^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables. De acuerdo a los datos obtenidos se afirma que las metodologías activas inciden significativamente en el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre del cantón Ventanas.

Nivel de relación

Distribución de porcentajes de las variables metodologías activas frente aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

Tabla 25.

Nivel de relación V.I. Metodologías activas y V.D. Aprendizaje Virtual.

VD: Aprendizaje Virtual				
	Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	0,0%	3,3%	1,1%	4,4%

VI: Metodologías Activas	Medio	2,2%	17,8%	8,9%	28,9%
	Alto	1,1%	16,7%	48,9%	66,7%
Total General		3,33%	37,78%	58,89%	100,00%

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la tabla 25 se observa la distribución de porcentajes de la variable metodologías activas, frente a la variable aprendizaje virtual, en la que se puede evidenciar el nivel alto (48.9%) como el que predomina en esa relación, evidenciando la incidencia significativa entre ambas variables, lo cual demuestra la viabilidad del desarrollo de la propuesta de investigación.

Correlación específica entre la VID1 y VD

Se realiza un análisis de correlación la entre la dimensión metodologías (VI) y la variable dependiente aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

Tabla 26.

Correlación de la Dimensión Metodologías y V.D. Aprendizaje Virtual

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,643**
Dimensión Metodologías	Aprendizaje virtual	Sig. (bilateral)	,000
		N	90

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

En la tabla 26, se evidencia que la dimensión metodologías tiene una relación positiva alta con la variable el aprendizaje virtual ($\rho=0.643^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Los resultados demuestran una relación significativa entre ambas variables, lo que sugiere que la aplicación de una eficiente metodología de aprendizaje, potenciará el aprendizaje de los estudiantes de primer año de secundaria de la unidad educativa 6 de octubre de Ventanas.

Nivel de relación

Distribución de porcentajes entre la dimensión metodologías frente aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

Tabla 27.

Nivel de relación de la Dimensión Metodologías y V.D. Aprendizaje Virtual

		VD: Aprendizaje Virtual			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Dimensión Metodologías	Bajo	0,0%	3,3%	3,3%	6,7%
	Medio	1,1%	17,8%	8,9%	27,8%
	Alto	2,2%	16,7%	46,7%	65,6%
Total General		3,33%	37,78%	58,89%	100,00%

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación

En la tabla 27 se observa la distribución de porcentajes de la dimensión metodología (VI), frente a la variable aprendizaje virtual, en la que se puede evidenciar el nivel alto (46.7%) como el que predomina en esa relación.

Correlación específica entre la VID2 y VD

Se realiza un análisis de correlación la entre la dimensión trabajo en equipo (VI) y la variable dependiente aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

Tabla 28.

Correlación de la Dimensión Trabajo en equipo y V.D. Aprendizaje Virtual.

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	, ,671**
Dimensión	Aprendizaje	Sig. (bilateral)	,000
Trabajo en equipo	virtual	N	90

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

En la tabla 28, se evidencia que la dimensión trabajo en equipo tiene una relación positiva moderada con la variable el aprendizaje virtual ($\rho=0.671^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables. De acuerdo a los resultados de la correlación, se determina que el trabajo en equipo es una metodología activa que permite un desarrollo eficiente del aprendizaje virtual de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 6 de octubre, del cantón Ventanas.

Nivel de relación

Distribución de porcentajes entre la dimensión trabajo en equipo (VI) frente aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas

Tabla 29.

Relación de la Dimensión Trabajo en equipo y V.D. Aprendizaje Virtual .

		VD: Aprendizaje Virtual			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Dimensión Trabajo en equipo	Bajo	0,0%	3,3%	3,3%	6,7%
	Medio	1,1%	15,6%	5,6%	22,2%
	Alto	2,2%	18,9%	50,0%	71,1%
Total General		3,33%	37,78%	58,89%	100,00%

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la tabla 29, se observa la distribución de porcentajes de la dimensión trabajo en equipo (VI), frente a la variable aprendizaje virtual, en la que se puede evidenciar el nivel alto (50%) como el que predomina en esa relación. Dado el nivel de relacionamiento, el trabajo en equipo es una forma positiva de desarrollar efectivamente el aprendizaje virtual de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 6 de octubre, del cantón Ventanas

Correlación entre la VID3 y VD

Se realiza un análisis de correlación la entre la dimensión comunicación asertiva (VI) y la variable dependiente aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

Tabla 30.

Correlación de la Dimensión Comunicación Asertiva y V.D. Aprendizaje Virtual.

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	, ,554**
Dimensión Comunicación Asertiva	Aprendizaje virtual	Sig. (bilateral)	,000
		N	90

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la tabla 30, se evidencia que la dimensión comunicación asertiva tiene una relación positiva alta con la variable el aprendizaje virtual ($\rho = .554^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Debido a la correlación positiva, el contenido de los nuevos conocimientos llegará de manera efectiva y significativa, aumentando el nivel de aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 6 de octubre del cantón Ventanas.

Nivel de relación

Distribución de porcentajes entre la dimensión comunicación asertiva (VI) frente aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.

Tabla 31.*Relación de la Dimensión Comunicación Asertiva y V.D. Aprendizaje Virtual.*

		VD: Aprendizaje Virtual			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Dimensión	Bajo	1,1%	2,2%	0,0%	3,3%
Comunicación					
asertiva	Medio	2,2%	24,4%	18,9%	45,6%
	Alto	0,0%	11,1%	40,0%	51,1%
Total		3,33%	37,78%	58,89%	100,00%
General					

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Interpretación.

En la tabla 31 se observa la distribución de porcentajes de la dimensión comunicación asertiva (VI), frente a la variable aprendizaje virtual, en la que se puede evidenciar el nivel alto (40%) como el que predomina en esa relación. Con esto se determina que una acertada comunicación establecerá altos niveles de aprendizaje en los estudiantes y la enseñanza del docente será más efectiva.

4.3. Análisis e interpretación de datos.

En este punto de la investigación se procede a realizar el análisis e interpretación de las respuestas obtenidas de las encuestas y que aportan a la factibilidad de la investigación, los problemas encontrados con sus respectivas alternativas de solución.

En cuanto al aspecto factible o de viabilidad, se analiza e interpretan las encuestas: En donde los estudiantes, manifiestan, que sus docentes hacen uso de metodologías activas durante el aprendizaje virtual y aquello se demuestra en la Tabla 1 - Pregunta 1. ¿El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual?, donde responden estar de acuerdo responde el 39% y Totalmente de acuerdo el 28%. En la Tabla 3. Pregunta 3. ¿Usa juegos el docente para reforzar sus conocimientos durante el aprendizaje virtual? los encuestados contestan: estar de acuerdo responde el 22% y Totalmente de acuerdo el 39%. Tabla 6. Pregunta 6. ¿Los docentes aplican en las clases virtuales el trabajo grupal entre estudiantes? indican: estar de acuerdo responde el 39% y Totalmente de acuerdo el 30%.

Como se evidencia de acuerdo a las respuestas de los estudiantes, sus docentes están haciendo uso de las metodologías activas en el aula. Por lo tanto, es viable el desarrollo de la investigación pues los estudiantes están siendo parte estas modernas e innovadoras formas de aprendizaje.

Sin embargo, existen problemas al momento de usar las plataformas y los recursos Tics; aquello, se evidencia en las respuestas dadas por los estudiantes en la Tabla 8 - pregunta 8. ¿Comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual?, responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 50%, en Desacuerdo el 7%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 9%. Y en la Tabla 10 - pregunta 10. ¿Considera que las plataformas virtuales que utilizas para las clases son de fácil acceso y utilización?, responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 20%, en Desacuerdo el 11%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 34%. Mientras que De acuerdo responde el 29% y Totalmente de acuerdo el 17%. Y finalmente en la Tabla 13 - pregunta 13. ¿Comprende las actividades que el docente envía por la plataforma virtual?,

manifiestan: estar Totalmente en Desacuerdo el 12%, en Desacuerdo el 26%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 19%.

Los resultados permiten deducir que no existe una correcta utilización de recursos tics y aquello debe ser abordado pues las metodologías activas también comprenden el uso de tecnologías y hoy en día a través de medios como el celular, una Tablet o un computador y el internet se tiene una gran gama de recursos que apoyan a fortalecer el aprendizaje; demostrándose que falta innovar y hacer uso de herramientas y aplicaciones de la web que ayudarán a mejorar el problema que están teniendo los alumnos. Seguidamente,

Ante el problema presente se plantea proporcionar al docente algunos recursos Tics de la web que ayudan al fortalecimiento de las metodologías activas y aquella alternativa tiene su soporte en la encuesta aplicada a docentes en la Tabla 14, ¿Considera oportuno y útil el uso de herramientas virtuales para el desarrollo de aprendizajes?, manifestando estar de acuerdo responde el 33% y Totalmente de acuerdo el 33%.; Considerándose también que la guía será de fácil implementación ya que los estudiantes a través de la encuesta en la Tabla 16 - pregunta 16. ¿Disponen ustedes de recursos tecnológicos para el cumplimiento de sus tareas en las clases virtuales?, expresan: estar De acuerdo responde el 70% y Totalmente de acuerdo el 17%.

Es decir, los estudiantes si tienen en su gran mayoría el medio tecnológico necesario para acceder y hacer uso de los recursos que se desea implementar.

4.4 Discusión de resultados.

Una vez realizado los análisis descriptivos y de resultados se procede a contratar las relaciones existentes entre las variables de la investigación y la determinación si se acepta o se rechaza la hipótesis nula.

Con respecto a la variable independiente metodologías activas el autor (Pinto , 2015) menciona: Las metodologías activas son los diferentes métodos, estrategias y técnicas que utilizan los docentes, durante el proceso de aprendizaje con el propósito de promover un aprendizaje significativo y la participación eficaz de los estudiantes.(pág. 35). Lo expuesto por el autor se corrobora con las respuestas expresadas por los estudiantes a través de la encuesta en la Tabla 1 - Pregunta 1. ¿El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual?, donde responden estar de acuerdo responde el 39% y Totalmente de acuerdo el 28%.; y, por los docentes de la Unidad Educativa “06 de Octubre” de la ciudad de Ventanas, lo que demuestran el grado de importancia que los docentes dan a este tipo de metodologías.

En tanto a la variable dependiente sobre el aprendizaje virtual (ECURED, 2022, pág. 5) expresa que el aprendizaje virtual es una estrategia educativa que facilita el manejo de la información y que permite la aplicación de nuevos métodos pedagógicos enfocados al desarrollo de aprendizajes significativos, los cuales están centrados en el estudiante y en la participación activa. Los estudiantes a través de la Tabla 8 de la encuesta en donde se pone en consideración si comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual, ellos responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 50%, en Desacuerdo el 7%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 9%; y, en la Tabla 10 donde se tiene en consideración la opinión sobre si las plataformas virtuales utilizadas para las clases son de fácil acceso y utilización?, responden: estar Totalmente en Desacuerdo el 20%, en Desacuerdo el 11%, Ni de acuerdo Ni en desacuerdo el 34%, evidenciándose que no utilizan adecuadamente los medios tecnológicos como aplicaciones y herramientas web y es entonces el aprendizaje virtual que está siendo afectado de los estudiantes.

Se hace luego un análisis de las dimensiones de la variable independiente y posteriormente la correlación con la variable dependiente. Teniendo así en la dimensión metodologías en donde (Gutiérrez, 2018) manifiesta que las metodologías ayudan al desarrollo de aprendizajes competencias, habilidades, actitudes y destrezas; afirmación, que se corrobora con las respuestas expresadas en la encuesta a estudiantes, Tabla 2 - pregunta 2 ¿Considera que el desarrollo de proyectos ayuda el fortalecimiento de conocimientos?, los encuestados contestan: Mientras que De acuerdo responde el 44% y Totalmente de acuerdo el 26%.; y, los docentes en la encuesta en la tabla 20, en donde 52% responden estar de acuerdo y el 12 % totalmente de acuerdo en que el aprendizaje basado en proyectos permite a los estudiantes el fortalecimiento de sus habilidades cognitivas, al existir total aceptación se demuestra que la aplicación de metodologías innovadoras mejoran y fortalecen aprendizajes en los estudiantes.

En tanto a la dimensión trabajo en equipo en la encuesta a estudiantes ellos en la tabla 5 - pregunta 5, ¿Sus docentes le motivan a realizar trabajos en equipo o grupales?, indican: estar De acuerdo responde el 21% y Totalmente de acuerdo el 56%; y, los docentes en la encuesta en la tabla 23. - Pregunta 5, Motiva a los estudiantes para que se integren al trabajo en equipo el 24% de docentes responder estar de acuerdo y el 52% totalmente de acuerdo lo cual se afirma lo mencionado por (Jimenez, Pareja Cadavid, & Puerta Lasprilla, 2013) expresa: quien indica que este tipo de metodología permite la interacción con otras personas y la ayuda continua y permanente entre ellas; el aporte de los conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas propias a favor del enriquecimiento del otro para el logro de un objetivo (pág. 8).

En tanto a la dimensión comunicación asertiva, los estudiantes en la encuesta en la Tabla 7 - pregunta 7. ¿Mantiene una comunicación activa a través de videoconferencias?, ellos manifiestan estar De acuerdo responde el 59% y Totalmente de acuerdo el 13%.. Los

porcentajes de muestras la utilización adecuada de este tipo de comunicación y al respecto La Real Academia Española (2020), indica: La comunicación asertiva, una habilidad fundamental para el convivir. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, “una persona asertiva es aquella que expresa su opinión de manera firme”, clara, respetando tanto las ideas del otro como las propias.

A través de las pruebas de Chi Cuadrado en la Tabla 19. Prueba de hipótesis general las VI metodologías activas vs VD aprendizaje virtual; al verificarse que el valor de sig. (Valor crítico observado) $p=0.002 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la variable metodologías Activas se relaciona significativamente con la variable aprendizaje virtual. Por lo cual, se considera importante que se incluyan en las clases virtuales de los estudiantes ya que con este tipo de metodologías innovadoras, participativas, cooperativas; el estudiante siempre sienta interés por el nuevo conocimiento.

4.5. Propuesta.

4.5.1. Título.

Guía de Recursos Tics (Tecnología de la Información y comunicación), para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos).

4.5.2. Justificación.

La presente propuesta a realizarse consiste en el Diseño de una Guía de Recursos Tics para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos); es un documento que se diseña con la finalidad de entregar al

docente herramientas innovadores que le ayudan a fortalecer el aprendizaje virtual de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa

Los recursos seleccionados que se incluyen en la guía son de acuerdo a la metodología que se vaya a aplicar en el aula. Se diseñó la propuesta con la perspectiva de que el docente tenga una herramienta innovadora. Dinámica y que despierte el interés del estudiante por el nuevo conocimiento.

La propuesta beneficiará a toda la comunidad educativa del plantel. En dónde el docente mejorará su trabajo áulico y a su vez el aprendizaje virtual sea más divertido, pero sobre todo fortaleciendo significativamente los conceptos y desarrollado nuevas e innovadoras habilidades digitales en los estudiantes.

4.5.3. Objetivos.

4.5.3.1. Objetivo General

Guía de Recursos Tics (Tecnología de la Información y comunicación), para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos).

4.5.3.2. Objetivos Específicos.

- Conceptualizar fundamentos teóricos sobre el uso de metodológicas activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos) para mejorar el aprendizaje virtual
- Establecer diversos Recursos Tics para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos), que permitan motivar a los estudiantes por el desarrollo de nuevos conocimientos durante

el aprendizaje virtual.

- Estimar los resultados de la implementación de Recursos Tics como parte de las metodologías activas para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes.

4.5.4. Fundamentación.

4.5.4.1. Fundamentación Teórica.

Metodologías activas.

Comprende los métodos, técnicas y demás recursos sistematizados que pueden ser usados para el desarrollo de determinada actividad de aprendizaje. Entre ellos se consideran: estudio de caso, análisis de objeto – sistemas, análisis de servicios – procesos, simulaciones, juego de roles, socialización de conceptos. (Tarazona, 2009).

Las metodologías activas son todas las actividades que realiza el docente en el aula de clases para alcanzar un proceso de enseñanza – aprendizaje de calidad. Debido a mejor elección de la técnica a emplearse, el aprendizaje de los estudiantes será un éxito; por ello se deja de lado las técnicas tradicionales de enseñanza, sino más bien se busca en conjunto con la implementación de las TICs, lograr un aprendizaje significativo y una correcta aprehensión del conocimiento científico.

Beneficios del uso de técnicas activas.

Las metodologías activas logran desarrollar la actitud crítica, reflexiva y participativa en los educandos, cabe destacar lo importante que es ver a los alumnos elaborar su material

didáctico para luego explicar con sus propias palabras al exponer el tema o el conocimiento que lograron, cumpliéndose de esta manera el aprendizaje significativo y el desarrollo

Permite también descubrir nuevos líderes, diferenciar los estilos de aprendizaje, y es indispensable destacar el oportuno asesoramiento del docente, durante el proceso del aprendizaje. (Tobon, 2005), manifiesta que la aplicación de técnicas activas permite en los estudiantes el desarrollo de las siguientes habilidades y actitudes:

- Se convierta en responsable de su propio aprendizaje.
- Asuma un papel participativo y colaborativo en el proceso a través de ciertas actividades.
- Tome contacto con su entorno.
- Se comprometa en un proceso de reflexión con lo que hace.
- Desarrolle la autonomía.
- Utilice la tecnología como recurso útil para enriquecer su aprendizaje.
- Construye su conocimiento y adquiere mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso.
- Permiten la participación del estudiante en el proceso de evaluación de su aprendizaje. Esto conduce al desarrollo de su autonomía, de su capacidad de tomar decisiones y de asumir la responsabilidad de las consecuencias de sus actos.

Tipos de metodologías activas

Son variadas las metodologías activas que pueden ser utilizadas en el aula siguiendo los principios de las metodologías activas, como, por ejemplo:

- El juego a través de la gamificación
- La cooperación entre compañeros con el Aprendizaje Cooperativo

- La resolución de problemas mediante el Aprendizaje Basado en Problemas
- La creación de proyectos con el Aprendizaje Basado en Proyectos
- El fomento del pensamiento crítico a través del Aprendizaje Basado en el Pensamiento.

En la presente propuesta puntualmente se hace referencias a aquellas metodologías que el docente ha venido aplicado con sus estudiantes en el aula; a continuación, se describen:

- **Aprendizaje colaborativo.**

El aprendizaje colaborativo es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. (Tecnologico Monterrey, 2022)

En este tipo de metodología, los estudiantes son responsables de manera individual de la parte de la tarea que les corresponde, sin embargo, todos en el grupo deben comprender las tareas que les han sido asignadas al resto de los compañeros. El grupo debe tener claras las metas y debe ser capaz de medir su propio progreso en términos de esfuerzo tanto individual como grupal.

- **Trabajo en equipo.**

El trabajo en equipo es una metodología, en donde los estudiantes desarrollan actividades concretas en grupo y de forma cooperativa. Su importancia radica en el impacto que esta modalidad tiene en términos de aprendizaje, pues es una estrategia que aporta al desarrollo de diversas competencias de orden intelectual y social importantes para el desarrollo cognitivo y que favorece la formación de actitudes y

valores, como la actitud de escucha, la tolerancia y la apertura, entre otras.

- **Gamificación (juegos)**

La gamificación es una metodología que hace uso de técnicas y del diseño de juegos en contexto para involucrar a los estudiantes y facilitar el desarrollo de conocimiento; promueve la motivación y el interés; y, a si mismo vuelve más divertido el proceso de aprender.

4.5.4.2. Fundamentación Práctica.

Para los estudiantes la aplicación de la propuesta, será de gran trascendencia y utilidad práctica, promueve un cambio en el proceso de aprendizaje. Por otra parte, ellos estarán motivados, ya que estas herramientas motivaran su interés por el estudio y la calidad de aprendizaje virtual de la institución será el más eficiente.

4.5.4.3. Fundamentación Social.

Al ser una propuesta educativa está conlleva al desarrollo social de toda la comunidad del plantel siendo estos estudiantes, padres, docentes, y directivos; ya que al mejorar la calidad de aprendizaje de los alumnos estos adquieren habilidades: por un lado, reflexivas y de buena convivencia; y, por otra, parte el manejo de las nuevas tecnologías que son parte de una globalización siendo entontes el aporte del proyecto total para el desarrollo de la sociedad.

4.5.5. Factibilidad de la propuesta.

La propuesta que se desarrolla es factible ya que surge de la necesidad de mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa “6 de Octubre” del cantón Ventanas, Considerándose, viable porque permitirá el desarrollo de nuevas e innovadoras

habilidades tanto para estudiantes como para docentes al utilizar recursos los recursos tics en el desarrollo de conocimiento; finalmente, es factible porque se cuenta con la aceptación y el apoyo de la comunidad educativa. Así también se tiene los recursos materiales y económicos necesarios para la realización de la misma.

4.5.5. Desarrollo de la propuesta.

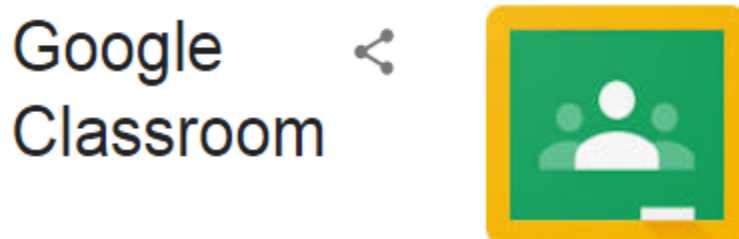
La Guía de Recursos Tics para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos), está compuesta de una serie de aplicaciones fáciles de utilizar y que están en la web, las mismas que ayudaran a despertar el interés del estudiante por las actividades que este realice.

4.5.5.1. Herramientas tecnológicas



Figura 1.

Google Classroom



Fuente: Google Classroom – Plataforma Educativa

Descripción del recurso.

Google Classroom es una herramienta creada por Google en 2014, y destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje o Learning Management System.

Metodología.

Aprendizaje Colaborativo

Propósitos.

- Permite gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje o Learning Management System.
- Brinda a los alumnos la posibilidad de ajustar la configuración de accesibilidad para que puedan aprender de la forma ideal para ellos, incluso en varios idiomas.
- Mantén el rumbo de todos con las páginas de trabajos pendientes de los alumnos y trabajos para revisar del profesor, así como con las fechas límite que aparecen automáticamente en los calendarios de los alumnos cuando se crea el trabajo en clase.
- Sube documentos de trabajo del curso automáticamente como plantillas para que cada alumno obtenga su propia copia de una tarea cuando esta se crea.
- Permite que los alumnos verifiquen su propio trabajo para encontrar citas recomendadas mediante el escaneo en comparación con cientos de miles de millones de páginas web y más de 40 millones de libros con informes de originalidad.
- Permite que los alumnos saquen una foto de su tarea en papel y la envíen rápida y fácilmente con la captura de imágenes mejorada.

Características fundamentales.

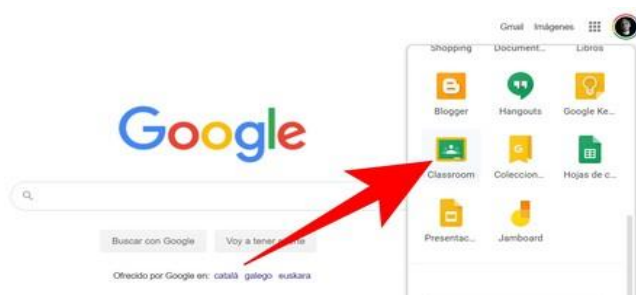
Es una herramienta de Google que permite gestionar las clases online, y puede utilizarse tanto para el aprendizaje presencial, también para el aprendizaje 100% a distancia, o incluso para el aprendizaje mixto. Se podrán crear documentos, compartir información en diferentes formatos, agendar reuniones y realizarlas virtualmente. Los alumnos también podrán acceder desde cualquier dispositivo a sus clases, sus apuntes o sus tareas asignadas.

La principal ventaja de Google Classroom es que se trata de un servicio totalmente gratuito, con tener una cuenta de Gmail ya tienes acceso, y los centros educativos pueden acceder con sus cuentas de GSuite. También es bastante fácil de utilizar, e incorpora métodos de comunicación en tiempo real entre profesores y alumnos.

La herramienta permite la asignación de tareas de forma selectiva, permite compartir documentos con todas las clases, y facilita la organización de la información al generar estructuras automáticas de carpetas para organizar los recursos. Tiene aplicaciones para móviles y tabletas además del cliente web, por lo que se puede acceder prácticamente desde cualquier lado.

Figura 2.

Acceso a Classroom

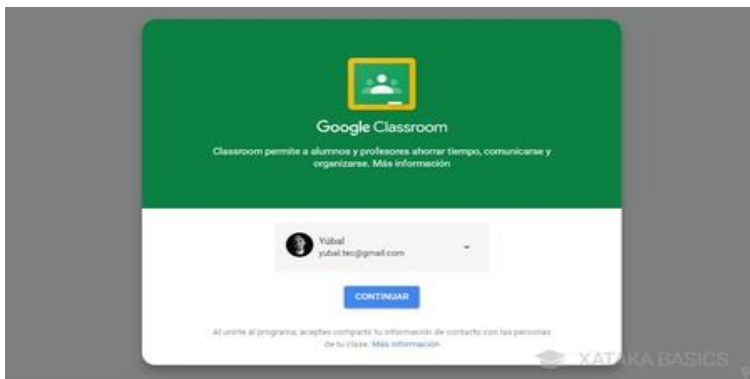


Elaborado por: Lic. Hugo Adrián Hugo Adrián Peña Vásquez.

Para acceder a Google Classroom, tienes que estar identificado con tu cuenta de Google (o Gmail) que quieras utilizar dentro de tu navegador. Una vez lo hayas hecho, puedes utilizar la web classroom.google.com para acceder directamente. También puedes entrar desde la web principal de [Google.com](https://www.google.com), pulsando en el botón de aplicaciones arriba a la derecha y seleccionando la de Google Classroom que te aparece con el icono de la pizarra.

Figura 3.

Ingreso a Classroom



Elaborado por: Lic. Hugo Adrián Hugo Adrián Peña Vásquez.

La primera vez que entres, tendrás que confirmar que quieres utilizar la cuenta con la que estás identificado pulsando en *Continuar*. Si pulsas sobre tu nombre, también podrás elegir la opción de identificarte con otra cuenta que prefieras utilizar en su lugar.

Figura 4.

Acceso a una nueva clase

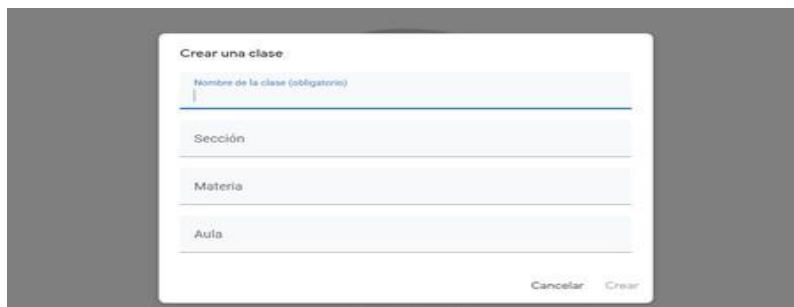


Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

A continuación, pulsa en el botón + que tienes arriba a la derecha, y se desplegará un pequeño menú en el que puedes elegir entre entrar en una clase ya creada o crear una nueva. Si eliges apuntarte a una clase, te pedirá la dirección URL específica de esa clase, y si le das a *Crear una clase* iniciarás el proceso para crear una nueva.

Figura 5.

Crear una nueva clase

The image shows a screenshot of a web form titled "Crear una clase" (Create a class). The form has a white background and is set against a dark grey background. It contains four text input fields: "Nombre de la clase (obligatorio)" (Class name - required), "Sección" (Section), "Materia" (Subject), and "Aula" (Classroom). At the bottom right of the form, there are two buttons: "Cancelar" (Cancel) and "Crear" (Create).

Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Irás a una pantalla en la que se te avisa que si utilizas Classroom en un centro educativo, debes gestionarlo desde una cuenta de GSuite para centros educativos. Después de ese aviso, viniendo de pulsar *Crear una clase* entrarás en la pantalla en la que tienes que escribir los datos de la clase. Tienes que ponerle un nombre, una sección, elegir la materia y especificar un aula.

Tras crear tu nueva clase, podrás entrar en ella. Cuando lo hagas, lo primero que harás será acceder al tablón principal con el resumen de toda tu clase. Arriba del todo puedes ver que hay varias pestañas con secciones en las que tienes que entrar. Pero en el tablón ya tendrás acceso directo a crear y programar anuncios, escribir publicaciones normales o responder a las de los alumnos.

Figura 6.

Agregar alumnos a una clase.

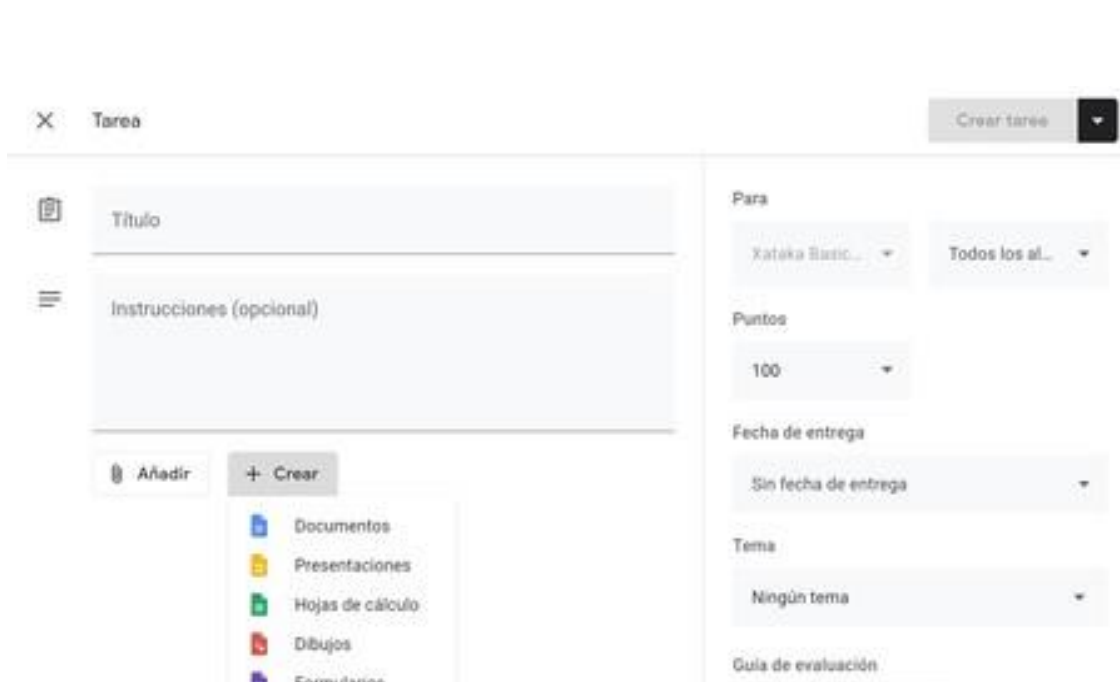


Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Si entras en la pestaña de *Trabajo de clase*, será donde veas todas las tareas que hayas creado. Aquí, puedes pulsar en el botón *Crear* para empezar a crear contenido para tu aula, que pueden ser tareas o preguntas, subir material u organizar todo el trabajo en módulos o unidades a través de la opción de *Temas*.

Figura 7.

Asignación de tareas.

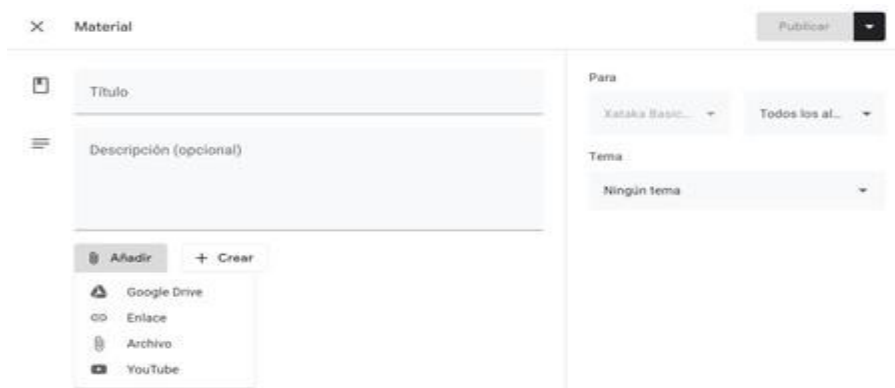


Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Si eliges la opción de crear tareas, entrarás en la ficha de creación donde puedes poner un título y descripción. Más abajo podrás adjuntar archivos de tu PC, y crear diferentes tipos de documentos ofimáticos con las herramientas de Google. A la derecha puedes especificar las fechas de entrega, el tema al que pertenece los puntos que se obtienen y subir una guía de evaluación. Aquí eres tú quien debe tomarse su tiempo para familiarizarse con el proceso y configurar las tareas.

Figura 8.

Aplicaciones gratis para hacer videollamadas grupales.



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez.

En cambio, si eliges la opción de subir material, podrás adjuntar archivos desde un enlace, desde tu ordenador, desde Google Drive o subir vídeos de YouTube. Este es material didáctico que tus alumnos podrán utilizar para estudiar, y a la derecha puedes especificar si pueden verlo todos los alumnos o sólo algunos, y especificar el tema.

Figura 9.

Agregar alumnos.



Elaborado por: Ing. Hugo Adrián Peña Vásquez

Por último, si entras en la pestaña de *Personas* podrás añadir nuevos alumnos y profesores a tu clase invitándoles a través de sus correos de Gmail, que enlazan a sus cuentas de Google. En esta lista también puedes gestionar alumnos silenciándolos o enviándoles correos. Hay una cuarta pestaña de *Calificaciones*, donde verás las notas de cada alumno dependiendo de cómo hayas ido calificando sus tareas.

APLICACIÓN CANVAS

Figura 10.

Canva



Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Canva_logo.png

Descripción del recurso.

Es una herramienta de uso libre para profesores y alumnos, en esta se pueden diseñar recursos de educación como rompecabezas, foros de discusión, y tareas. Canvas puede ser utilizado para audiencias en los primeros años de educación, pero también para niveles más avanzados incluyendo grados universitarios.

Metodología.

Aprendizaje en equipo.

Propósitos.

- Canva funciona a base de vectores, imágenes y texto, por lo que los proyectos realizados se pueden guardar para continuar editándose continuamente sin perder movimientos.
- El sitio web ofrece un catálogo de más de 15 millones de plantillas personalizables para editar y crear proyectos propios.
- Las plantillas cuentan con imágenes, estilos y diseño de texto propio, y el tamaño corresponde a la plataforma social y el uso (banners, posts, historias, web). Estas pueden utilizarse modificando los elementos preestablecidos para poder diseñar una imagen.
- Se puede realizar una infografía con dicho programa y es fácil de utilizar. El usuario se tiene que registrar en la página web de Canva.com y posteriormente puede crear los diseños que considere oportunos. También se pueden realizar líneas del tiempo.
- Es una herramienta perfecta para los profesores o docentes que estén empezando a trabajar de forma remota o a dar clases en línea, y también para todos los que quieran mejorar la creatividad dentro del salón de clases. El principal beneficio es que los

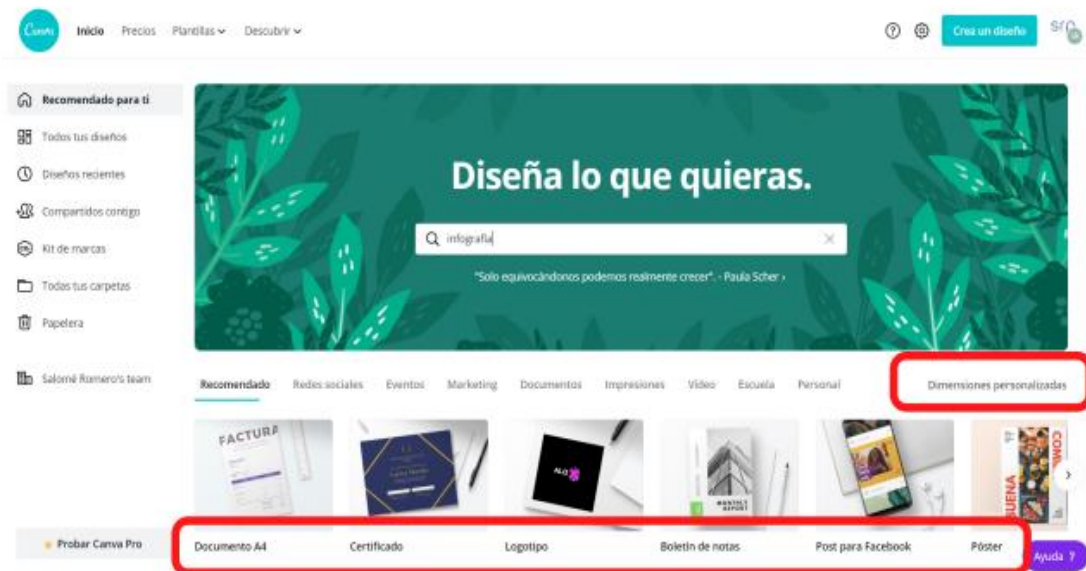
profesores y todos sus estudiantes pueden acceder a la plataforma completamente gratis para siempre.

Características fundamentales.

Canva para Educación permite que el aprendizaje y la enseñanza interactiva pueden darse de manera virtual. En estos momentos, en los que es imposible que los estudiantes se junten en un salón, o cuando simplemente prefieres el aprendizaje remoto, Canva para Educación puede ayudarte a ofrecer un entorno educativo que simule la continuidad educativa, la accesibilidad y la estructura que son tan importantes en la escuela tradicional. En pocas palabras, es una forma de seguir con tus clases en línea sin que la tecnología lenta e inadecuada te complique la vida.

Figura 11.

Pantalla de inicio Canva.



Fuente: https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf

Además, es compatible con otras plataformas, como Dropbox, Google Drive y Google Classroom, así que, una vez que inicies sesión en Canva para Educación, podrás utilizar todos los otros recursos que hayas creado y que uses en otras aplicaciones. Con funciones de diseño muy fáciles de usar y la función de inicio de sesión único para los estudiantes, Canva para Educación es una herramienta muy útil para todos.

Para los profesores, también es una forma de estimular la creatividad, mejorar la colaboración y optimizar el trabajo de los estudiantes.

La gran variedad de plantillas de Canva los ayudará a ti y a tus estudiantes a diseñar todo lo que siempre quisieron. Desde presentaciones en PowerPoint hasta llamativas infografías y hojas de trabajo, hay muy poco que tus estudiantes no puedan lograr cuando crean con Canva.

Para hacer uso de Canvas debes crear una cuenta de usuario a la cual le asignarás una contraseña, sigue los pasos que se indiquen y una vez creada podrás hacer uso de las plantillas presentes.

RED SOCIAL EDMODO

Figura 12.

Pantalla Edmodo



Fuente: <https://new.edmodo.com/login?language=es>

Descripción del recurso.

Edmodo es una red social especialmente diseñada para que estudiantes y docentes puedan intercambiar información, archivos y links en un entorno seguro. Edmodo permite desarrollar actividades con una mirada colaborativa, promoviendo la integración de recursos en un entorno delimitado y personalizado. Podemos asociarlo con la dinámica propia de las redes sociales. Es una aplicación con todas las características de la Web 2.0, con la posibilidad de integrar otras aplicaciones en su interior, y publicar sus resultados en documentos públicos y blogs.

Metodología.

Aprendizaje colaborativo.

Propósitos.

- Crear grupos para cada curso con privilegios de profesor para el envío de tareas. Esto permite manejar el intercambio de archivos (fotos – documentos) en un entorno seguro.
- Ampliar a otras personas, como la familia de los alumnos, algunas tareas o actividades, sin necesidad que sean miembros. • Intercambiar rápidamente archivos, por ejemplo, para el envío y recepción de tareas, redacciones, búsquedas de información, etc.
- Registrar una secuencia de actividades a lo largo del tiempo, gracias a su función calendario.

Características fundamentales.

Es una red social virtual que permite a profesores: administrar clases, exámenes, compartir contenido, recursos y comunicarse con padres y alumnos de forma directa y gratuita,

Para acceder primero debes registrarte

1. Ingresar en www.edmodo.com Paso a paso Registrarse
2. Seleccionar Profesor.
3. Completar el formulario y seleccionar Regístrate.

Figura 13.

Registro Edmodo



The screenshot shows a web browser window titled "Registro para Profesores". It contains a registration form with the following fields: "Usuario:" (text input), "Contraseña:" (text input), "Email:" (text input), "Título:" (dropdown menu with "[seleccionar]" selected), "Primer Nombre:" (text input), and "Apellido:" (text input). Below the form, there is a link "Usted acepta nuestros términos de servicio." and a "Regístrate" button.

Fuente: <https://new.edmodo.com>

Luego configurar perfil

Para configurar el perfil de usuario y agregar o modificar los datos personales, seleccionar **Preferencias**. Si bien esta opción no es obligatoria, sirve para enriquecer el perfil.

Figura 14.

Configuración de perfil.



The screenshot shows the "Preferencias" (Preferences) page in the Edmodo user interface. The page is divided into several sections: "Imagen para mostrar" (Profile picture) with an "Examinar" button (1); "Información Personal" (Personal Information) with fields for "Nombre", "Primer Nombre", "Apellido", "País", "Trabajo", and "Sexo" (2); "Contraseña" (Password) with fields for "Nueva Contraseña", "Confirmar Contraseña", and a "Cambiar Contraseña" button (3); "Escuela" (School) with an "Agregar" button (4); and "Notificaciones" (Notifications) with a "Tipo de notificación" dropdown (set to "[ninguno]") and a "Preferencias" section with checkboxes for "Mostrar notificaciones de conexión" and "Solo mostrar mis perfil a mis conexiones" (5). A "Guardar configuración" button is at the bottom of the notification section.

Fuente: <https://new.edmodo.com>

1. Para agregar una imagen en el perfil, en el recuadro Imagen para mostrar, ir a Examinar. Seleccionar una foto almacenada en la computadora que se desea subir o elegir alguna de las imágenes que ofrece la aplicación.
2. Para agregar o modificar los datos, seleccionar el recuadro Información Personal. Una vez realizados los cambios seleccionar Guardar Información.
3. Desde el recuadro Contraseña, se podrá cambiar la contraseña.
4. El recuadro Escuela permite incluir una escuela. Seleccionar Agregar. Se abrirá la ventana Cambiar Escuela. Completar los datos: • País • Nombre de la escuela.
5. En el recuadro Privacidad, tildar la opción Bloquear peticiones de conexión y/o Sólo mostrar mi perfil a mis conexiones. Seleccionar Guardar configuración.

Seguidamente crearás los grupos.

En Edmodo un grupo funciona como un aula virtual en la cual el docente publicará los contenidos e invitará a los estudiantes a interactuar en un espacio virtual común. Para crear un grupo, ir a la opción **Qué hacer ahora**, ubicada en la página central y seleccionar **Crea un grupo**.

Figura 15.

Registro de actividades



Fuente: <https://new.edmodo.com>

Se abrirá la ventana Crear un grupo. Completar los datos:

- Nombre del grupo: colocar el nombre del grupo.
- Grado: desplegar el menú con la flecha y elegir el grado escolar.
- Área del tema: desplegar el menú con la flecha y elegir el área en la que se va a especificar el grupo.
- Al terminar, seleccionar **Crear**.

Figura 16.

Creación de grupos Edmodo.

Fuente: <https://new.edmodo.com>

Al crear el grupo, aparecerá en la pantalla del perfil un mensaje con el nombre del grupo creado y un código para acceder. El código es necesario para que los estudiantes puedan unirse al grupo.

Figura 17.

Confirmación de creación de grupos Edmodo.



Fuente: <https://new.edmodo.com>

En la columna de la izquierda **Todos**, en la pestaña Grupos aparecerá el nombre del grupo que se creó. Para participar del grupo, seleccionar **Unirse**. También se podrá crear un nuevo grupo, en ese caso, seleccionar **Crear**.

Figura 18.

Vista de grupos Edmodo.



Fuente: <https://new.edmodo.com>.

PLATAFORMA EDUCAPLAY

Figura 19.

Educaplay



Fuente: <https://es.educaplay.com/>

Descripción del recurso.

La aplicación Educaplay es una plataforma on line que le permite el desarrollo de actividades educativas multimedia, como: crucigramas, sopa de letras, entre otras De tal manera permitiendo que los aprendizajes sean creativos, interactivos y participativos. Por la forma, colores y sonidos llaman la atención y el interés del alumno.

Metodología.

Gamificación

Propósitos.

- Despierta el interés de los estudiantes pues posee un entorno agradable.
- La aplicación es fácil de ser utilizada tanto para los alumnos y el profesorado.
- Actividades atractivas, interactivas y dinámicas.
- Permite al docente tener control de progresos.
- A los docentes les da la posibilidad de valorar de los ejercicios y los estudiantes pueden observar al momento los resultados.
- Las actividades dan la posibilidad de ser utilizadas con ordenadores, PDA y Pizarras Digitales.
- Desarrollo de actividades de forma sencilla.

Características fundamentales.

- La aplicación se encuentra el internet, solo se accede a través de la dirección antes mencionada, por lo tanto, no es necesario instalar nada en el ordenador.
- No necesita de un sistema operativo, pues trabaja Independiente.
- Utiliza la Tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y

- seguridad.
- Pantallas amigables con un entorno abierto, basado en el formato XML.

Tipos de actividades.

La plataforma Educaplay cuenta con diez tipos de actividades interactivas: Mapa, Adivinanza, Completar, Crucigrama, Diálogo, Dictado, Ordenar letras, Ordenar palabras, Relacionar, Sopa, Test y Colección. Las actividades se pueden elaborar con enunciados de texto, imagen y sonido.

Figura 20.

Opciones de Educaplay



Fuente: <https://es.educaplay.com/>

Mapa: Esta actividad consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema etc) una serie de puntos que tendremos que identificar con su nombre. Así por ejemplo

podemos identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, o los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto etc...

Adivinanza: Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Cada vez que pides una pista la puntuación que obtendrás disminuye, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de pistas. Pero cuidado, porque cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no debes superar. Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pistas va completándose y mostrándose con más claridad.

Completar: La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado. Existen dos métodos de completar los huecos:

- El primero, pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada. Si te equivocas, debes pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase.
- El segundo, escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado.

Crucigrama: Los crucigramas de Educaplay son autodefinidos multimedia que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para completar una palabra debes pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra. La definición de cada palabra puede venir dada por una de estas tres formas:

- Mediante una definición escrita, como es habitual.
- Mediante un sonido
- Mediante una imagen.

Diálogo: Esta actividad consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes. También permiten anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje. Disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua, y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases.

Dictado: Esta actividad es un dictado, y por tanto consiste en escribir exactamente el texto que nos redactan.

Ordenar letras: Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras:

- Escribiendo con el teclado la palabra completa.
- Pulsando sobre las letras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
- Pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. Es un método visual pero más lento que el anterior.

Ordenar palabras: Esta actividad consiste en ordenar las palabras que se nos presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras:

- Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta
- más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la
- ortografía de las palabras sobre todo en el aprendizaje de idiomas.
- Pulsando sobre las palabras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
- Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino. Es un método visual, pero

resulta más lento que el anterior.

Relacionar: Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente. Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como contrarios, sinónimos etc... Para clasificar las palabras se debe pulsar de manera consecutiva sobre los términos relacionados. Existen variaciones de esta actividad en la que debes encontrar todos los términos de un grupo, como por ejemplo todos los animales que son mamíferos y todos los que son aves etc...

Sopa de letras: Esta actividad es una sopa de letras en la que pulsando y arrastrando debes encontrar las palabras buscadas.

Test: Esta actividad consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test lo elige el usuario que crea el test. Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas sean elegidas aleatoriamente del total. Esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la percepción de estar realizando actividades diferentes.

Cada pregunta puede ser definida para que la respuesta sea dada de cualquier de estas fórmulas:

- De forma escrita
- Seleccionando una respuesta de entre varias opciones
- Seleccionando varias respuestas de entre varias opciones.

También es posible indicar en cada pregunta si ha de tener una respuesta de forma obligatoria, o por el contrario si es posible dejarla en blanco. Otra característica interesante de los test es que podemos establecer el porcentaje de aciertos mínimo para que el test se considere superado. En última instancia están las Colecciones, que no son un tipo de actividad propiamente dicha, sino un conjunto de actividades relacionadas por una misma temática u objetivo. Dependiendo del tipo de colección podrás realizar cada una de las actividades en el orden que quieras, o bien en el orden estricto establecido por la colección. Cada vez que completes una actividad se habilitará un botón en la parte superior derecha de la actividad desde la que podrás saltar a la siguiente actividad.

Registrarse y crear actividades en Educaplay

Para empezar a crear actividades, hay que registrarse y crear un espacio personal (Mi Educaplay).

Figura 21.

Registro en Educaplay



Fuente: <https://es.educaplay.com/>

Antes de seguir adelante, debemos comprobar la bandeja de entrada del correo con el que hemos cumplimentado el formulario para encontrar el mensaje de activación de nuestra cuenta Educaplay. Si no estuviera en la bandeja principal, es preciso revisar la carpeta de correo no deseado o spam para asegurarse de que lo hemos recibido. Si seguimos los pasos indicados en

el mensaje, hacemos clic sobre el enlace, que nos conduce directamente a Mi Educaplay, que tiene que tener el siguiente aspecto (**vacío**).

Figura 22.

Creación de actividad en Educaplay



Fuente: <https://es.educaplay.com/>

Ahora basta con clicar en Crear actividad y aparece un menú con los iconos de los distintos tipos de actividades. Tras poner el título y una breve descripción, pulsamos sobre Next y ya empezamos a configurar la actividad. Es necesario que los títulos y las descripciones tengan una longitud mínima, si no, aparecerá un sombreado rojo. Cada actividad tiene un proceso de creación diferente, por ello recomendamos visitar los video tutoriales para cada una de las actividades, a los que se accede a través del menú principal (la barra verde)>Actividades>Clicquemos sobre la actividad que queramos trabajar y en el margen derecho de la pantalla nos aparece un recuadro con este icono.



Además, justo debajo aparece un listado de ejemplos que nos pueden aportar ideas sobre cómo desarrollar la actividad.

Es importante señalar que si no añadimos etiquetas o palabras clave no podemos empezar a crear la actividad.

Después de crear una actividad, se puede visionar en Educaplay o se puede seguir editando o borrar desde **Mi Educaplay**.

Si damos por concluida la actividad, el paso siguiente es insertarla en nuestro blog. Para ello, nos fijamos en que, en el margen derecho de la actividad, donde aparece un recuadro como el que sigue:

Figura 23.

Compartir recurso.



Fuente: <https://es.educaplay.com/>

Ahora debemos copiar el código de Insertar y pegarlo en una nueva entrada del blog igual que hicimos con los vídeos (solapa HTML).

4.5.5.2 Propósitos de la guía.

La Guía de Recursos Tics para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos), es una propuesta que servirá de apoyo al trabajo pedagógico docente, y permitirá fortalecer el aprendizaje virtual de los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “6 de Octubre” del cantón Ventanas.

Los docentes aplicarán metodologías activas en donde el participante principal será el estudiante, despertando en él su interés por el nuevo conocimiento y a su vez el desarrollo de habilidades tecnológicas mientras realiza sus actividades curriculares.

Los estudiantes serán más participativos, desenvueltos en la comunicación, fomentando el trabajo cooperativo y en equipo; así también elaborarán trabajos mejores elaborados. Todo esto haciendo uso de los modernos medios tecnológicos.

4.5.5.3. Recomendaciones con respecto a la aplicación de la guía.

Los recursos tecnológicos han sido seleccionados para ser aplicados como estrategias de enseñanza con los estudiantes de primero de bachillerato; con la finalidad de fortalecer aprendizajes mediante el uso de medios tecnológicos como parte de las metodologías activas.

Se recomienda que los estudiantes y docentes cuenten con los recursos tecnológicos necesarios al momento de hacer uso de los recursos tics; para ello, podrán usar los medios tecnológicos que el colegio tenga como internet, computadoras y demás herramientas.

El docente deberá estar atento y tener control de las actividades que los estudiantes realicen con cada una de las aplicaciones, ser el guía y orientador para el desarrollo de las tareas que proponga.

4.5.5.4. Aplicación práctica de la propuesta.

PLANIFICACION SEIS SEMANAS FASE1_FASE2					
PLANIFICACIÓN BGU					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTE	Ing. Hugo Peña	AREA	CC. NN	ASIGNATURA	BIOLOGÍA
Unidad Didáctica N°	# 1	Título de la Unidad	EVOLUCION DE LOS SERES VIVOS	Valores u otros ejes transversales:	Protección a la naturaleza
Curso:	1 BGU A	Semanas	6	TIEMPO	2 horas
2. OBJETIVO DE LA UNIDAD APRENDIZAJE: Reconocer y valorar los aportes de la ciencia para comprender los aspectos básicos de la estructura y el funcionamiento de su propio cuerpo, con el fin de aplicar medidas de promoción, protección y prevención de la salud integral (U3, U5).					
CONCEPTOS ESCENCIALES SEMAN#1	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Diversidad biológica y conservación	CN.B.5.1.9. Analizar los tipos de diversidad biológica a nivel de genes, especies y ecosistemas, y plantear su importancia para el mantenimiento de la vida en el planeta.	<p>EXPERIENCIA</p> <p>Reconocer los elementos de un ecosistema a través de la realización de un crucigrama en EDUCAPLAY</p> <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Análisis con los estudiantes sobre el tema de los ecosistemas y los factores bióticos y abióticos que intervienen en ella, descargar diapositiva del CLASSROOM. Visualización de diapositivas del tema, para generar lluvia de ideas con los estudiantes <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicación del tema. Diferenciación de elementos, describiendo características de cada especie. 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> Diapositivas. Celular. Computadora. Internet. <p>Herramientas tecnológicas</p> <ul style="list-style-type: none"> Educaplay Canva Edmodo 	I.CN.B.5.2.2. Argumenta desde la sustentación científica los tipos de diversidad biológica (a nivel de genes, especies y ecosistemas) que existen en los biomas del mundo, la importancia de estos como evidencia de la evolución de la diversidad y la necesidad de identificar a las especies según criterios de clasificación taxonómicas (según un ancestro común y relaciones evolutivas) específicas. (I.2)	<ul style="list-style-type: none"> Participación activa individual y grupal Uso de Tics Análisis Reflexivo. Formulación de preguntas.

		<p style="text-align: center;">APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de una tarjeta motivadora para el cuidado de las especies a través de la aplica CANVA, el docente ilustra al estudiante como realizarla. • Compartir la tarjeta a través de su perfil de EDMODO, y solicitar que sus amigos opinen sobre su idea. • Contestar un formulario de pregunta sobre tema, enviado a través de la plataforma edmodo. 				
ELABORADO POR: ING. HUGO ADRIAN PEÑA VASQUEZ		REVISADO POR: ING. JOMAIRA ALEXANDRA ROMERO TROYA		APROBADO POR: LCDA. MARITZA PILAR ILBAY ZATAN		
FIRMA		FIRMA		FIRMA		
FECHA 26/05/2022		FECHA 26/05/2022		FECHA 26/05/2022		

4.5.6. Impacto de la propuesta.

Se considera un tema muy importante porque parte de una necesidad y ha sido construida luego de investigaciones a distintas fuentes bibliográficas, al ser una propuesta innovadora su impacto está orientada hacia los estudiantes y al mejoramiento de la calidad de aprendizaje virtual que recibirán los estudiantes de primero de bachillerato; sin olvidarnos, la gran ayuda que tendrá el docente en su práctica pedagógica.

4.5.8. Resultados esperados de la propuesta.

La propuesta, Guía de Recursos Tics para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos), es una propuesta que servirá de apoyo al trabajo pedagógico docente, y le ayudará a fortalecer el aprendizaje virtual de los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “6 de Octubre” del cantón Ventanas.

Se tiene el apoyo de directivos, docentes y estudiantes; quienes, colaboraran y están predispuestos a conocer recursos innovadores que les ayudará a mejorar su práctica pedagógica dentro del salón de clases.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

1. Luego de la investigación se determina que las metodologías activas comprenden una serie de herramientas didácticas innovadoras, motivadoras que influyen significativamente en el aprendizaje virtual, facilitando y despertando el interés del estudiante por el nuevo conocimiento y este lo interiorice significativamente y lo aplique en su diario vivir.
2. Con la investigación se establece que entre las características que evidencia el aprendizaje virtual, es la ayuda al alumno a continuar con el proceso educativo, dando facilidades del estudio desde casa, sin embargo, las encuestas aplicadas a estudiantes demuestran que ellos no comprenden con facilidad los contenidos que el docente les proporciona y no están de acuerdo con recursos tics que ellos le proporcionan.
3. Luego del análisis de datos obtenidos de las respuestas a las encuestas aplicadas a los estudiantes y la valoración de la hipótesis se determina que las metodologías activas inciden significativamente en el aprendizaje virtual y fortalece las capacidades cognitivas de los estudiantes, en donde los docentes utilizan metodologías activas de enseñanza, pero existe dificultad en el uso de los recursos tecnológicos por ende no se están aplicando adecuadamente las Tics en el desarrollo de las metodologías activas.
4. Con el diseño de la propuesta Guía de Recursos Tics para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos), ésta le servirá de apoyo al docente en su trabajo pedagógico y le ayudará a fortalecer el aprendizaje virtual de los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “6 de Octubre” del cantón Ventanas.

5.2. Recomendaciones

Las recomendaciones se plantean en función de las conclusiones obtenidas:

1. Fortalecer el uso de metodologías activas con la finalidad de motivar y facilitar en los estudiantes el interés por el nuevo conocimiento y sobre todo que lo interiorice significativamente y lo aplique en su diario vivir.
2. Fortalecer el aprendizaje virtual, con la implementación de recursos novedosos que motiven al alumno a continuar con el proceso educativo desde casa, desarrollando sus capacidades autónomas, de trabajo en equipo y finalmente el desarrollo de habilidades digitales muy necesarias en la sociedad actual.
3. Los docentes deben actualizar sus conocimientos en el uso de nuevos e innovadores recursos tecnológicos para incluirlos dentro de las metodologías activas, de tal manera que motive y fortalezca el aprendizaje virtual de los estudiantes.
4. Implementar la Guía de Recursos Tics para la implementación de metodologías activas basadas en el aprendizaje colaborativo, trabajo en equipo y gamificación (juegos), como parte del trabajo pedagógico docente, para a fortalecer el aprendizaje virtual de los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “6 de Octubre” del cantón Ventanas.

CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Gordón, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual. (XLVI), *Estudios Pedagógicos*. Quito, Ecuador. doi:DOI: 10.4067/S0718-07052020000300213
- Alcázar, A. (6 de nov de 2015). *Estrategias y Aprendizajes*. Obtenido de Estrategias Didácticas: <https://aprendizajesyestrategiasuanl.blogspot.com/2015/11/estrategias-didacticas.html>
- Area, M., & Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos. 391-424. Malaga, España. Obtenido de <https://blogs.fcecon.unr.edu.ar/asesoriapedagogica/wp-content/uploads/sites/3/2020/03/e-learning.pdf>
- Beltran, M. (2019). Metodologías activas. *Using Padlet for collaborative learning*. Obtenido de <https://doi.org/10.4995/head19.2019.9188>
- Bravo Cobeña, G., & Viguera Moreno, J. (2021). Metodologías Activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 6(54), 466. doi:DOI: 10.23857/pc.v6i2.2272
- Bustos Sánchez, A., & Coll Salvador, C. (2020). *Los Entornos Virtuales como espacios de Enseñanza y Aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis*. Mexico: Revista Mexicana de Investigación Educativa.
- Cabañas Blandin, R. (2020). *Conidea - Consultores educativos*. doi:<https://conidea.mx/mejorar-la-comunicacion-con-tus-estudiantes-en-linea/>
- Casas , A., Repullo Labradora, J., & Donado , J. (s.f.). a encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. 8(31), 527-538. Obtenido de <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion--13047738>

- Cedeño, E., & Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 119-127. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/workflow/submission/2156>
- Cuyo, M., & Gavilanez, w. (2019). LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE. Ambato, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29771/1/0503306011%20MARCO%20VINICIO%20CUYO%20SIGCHA.pdf>
- ECURED. (29 de enero de 2022). Obtenido de Educación Virtual: https://www.ecured.cu/Educaci%C3%B3n_Virtual
- Espejo, R., & Sarmiento, R. (2017). *Metodologías activas para el aprendizaje*. Santiago: Universidad Nacional de Chile.
- Global Campus Nebrija. (2016). Metodología de enseñanza y para el aprendizaje. Obtenido de <https://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-ensenanza-aprendizaje.pdf>
- Gutierrez, V. (2018). *Diario la Prensa "Metodología de la enseñanza"*. Obtenido de https://www.prensa.com/opinion/Metodologia-ensenanza_0_4945755479.html
- Hidalgo Quevedo, E. (2019). ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EL APRENDIZAJE DEL NIVEL ELEMENTAL EN LA E.G.B SULIMA GARCÍA VALAREZO. Ambato, Tungurahua, Ecuador. Obtenido de http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1298/1/HIDALGO_ERIKA_%20Tesis%20cd.pdf
- Jimenez, A., Pareja Cadavid, A., & Puerta Lasprilla, V. (2013). El trabajo en equipo como modalidad de enseñanza - aprendizaje. *Revista Iberoamericana*, 8-10. Obtenido de <https://www.enfermeria21.com/revistas/aladefe/articulo/58/el-trabajo-en-equipo->

como-modalidad-de-ensenanza-

aprendizaje/#:~:text=Esta%20es%20una%20modalidad%20de,el%20logro%20de%20un%20objetivo

Labrador, M., & Andreu, M. (2008). Metodologías Activas. España: Universidad politecnica de valencia. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S1665-2673201700010011700017&lng=en

López, F., & Fuentes , M. (Diciembre de 2016). CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE EN LOS SISTEMAS DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA. *Revista Académica de Investigación* . Obtenido de <file:///C:/Users/YOHANNA/AppData/Local/Temp/Dialnet-CaracteristicasDelAprendizajeEnLosSistemasDeEducac-7281216.pdf>

MINEDUC. (2020). Aprendizaje Basado en Proyectos. Ecuador.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Reglamento a la LOEI. Ecuador.

Ministerio de Educación. Dirección Operativa de Incorporación de Tecnologías. (2012). *Tutorial de Edmodo*. Buenos Aires: Ministerio de Educación.

Mosquera Vergaray, G. E. (2018). *IMPACTO DE LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍA ACTIVA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN, PARAMONGA*. Lima: Universidad San Martín de Porres.

Peralta, W. M. (20 de 08 de 2015). La plataforma virtual como herramienta de enseñanza. *Revista Vinculando*. Obtenido de <https://vinculando.org/beta/beneficios-plataforma-virtual-ensenanza.html>

- Pinto , E. (2015). Percepciones sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés de los. Colombia: Tesis de Postgrado, Universidad del Tolima]. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/51068331.pdf>
- Puga Peña, L. A., & Jaramillo Naranjo, L. M. (2015). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 291-314.
- Ramirez, A. (2021). *Bid - Mejorando vidas*. Obtenido de Recursos de enseñanza y materiales didácticos virtuales gratuitos: <https://blogs.iadb.org/conocimiento-abierto/es/recursos-y-materiales-de-ensenanza-virtuales/>
- Rosales, J. (2007). *ESTRATEGIAS DIDACTICAS*. Obtenido de <http://www.formaciondocente.com.mx/PublicacionesPedagogicas/Articulos/Estrategias%20Didacticas.pdf>
- Sarmiento Rafael. (2017). MANUAL DE APOYO DOCENTE METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE. Santiago, Chile: Universidad Central. Obtenido de https://www.postgradosucentral.cl/profesores/download/manual_metodologias.pdf
- Soca, E. (2015). El trabajo independiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubinfmed/cim-2015/cim152b.pdf>
- Tarazona, J. (2009). Técnicas activas de aprendizaje. Obtenido de <https://www.blogger.com/profile/01570470120517598233>
- Tecnologico Monterrey. (02 de 05 de 2022). Aprendizaje Colaborativo. Mexico.
- Thinko. (2020). *Metodologías activas*. Obtenido de <https://thinkoeducation.com/metodologias-activas/>
- Thinko. (2020). Métodos de trabajo. *Qué son las metodologías activas y cómo aplicarlas en el aula*. Obtenido de <https://thinkoeducation.com/metodologias->

Anexos

Anexo 1. Operacionalización de Variables.

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES (RELACIONADO CON EL MARCO TEÓRICO)					
Autor(a):	HUGO ADRIÁN PEÑA VASQUEZ				
Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento
V. Independiente Metodologías Activas	Labrador y Andreu (2008) que son: “Aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (p. 5)		Metodologías	Participación activa. Aprendizaje basado en proyectos Gamificación	¿El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual? ¿Considera que el desarrollo de proyectos ayuda el fortalecimiento de conocimientos? ¿Usa juegos el docente para reforzar sus conocimientos durante el aprendizaje virtual?
			Trabajo en equipo	Cooperación Motivación Planificación	¿Le gustaría realizar actividades cooperativas - grupales durante las clases virtuales? ¿Sus docentes le motivan a realizar trabajos en equipo o grupales? ¿Los docentes planifican en las clases virtuales el trabajo grupal entre estudiantes?
			Comunicación Asertiva	Comunicación activa	¿Mantiene una comunicación activa a través de videoconferencias?

				Comprensión Análisis crítico	¿Comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual? ¿Participas activamente en la solución de problemas planteados por el docente?
V. Dependiente Aprendizaje Virtual	Según Area y Adell (2009), es el aprendizaje caracterizado por las interacciones en el espacio virtual a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.		Plataformas virtuales	Acceso Contenido Interactividad	¿Considera que las plataformas virtuales que utilizas para las clases son de fácil acceso y utilización? ¿El docente comparte en la plataforma virtual contenidos que le ayudan al desarrollo de aprendizajes? ¿Está de acuerdo con el contenido interactivo y dinámico que brinda las plataformas virtuales?
			Recursos	Proceso de aprendizaje. Tics Conexión.	¿Comprende las actividades que el docente envía por la plataforma virtual? ¿Considera oportuno y útil el uso de herramientas tics para el desarrollo de aprendizajes? ¿Usa el chat o la mensajería instantánea para contactarse con sus docentes?
			medios de acceso	Disponibilidad de recursos tecnológicos. Tiempo de acceso al entorno virtual. Evaluación	¿Disponen ustedes de recursos tecnológicos para el cumplimiento de sus tareas en las clases virtuales? . ¿Hace uso diariamente de la plataforma virtual para el cumplimiento de tareas? ¿Consideras oportunos los recursos que utiliza el docente para evaluar sus conocimientos?

Elaborado por: Lcdo. Hugo Adrián Peña Vásquez.

Anexo 2. Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Autor(a):	PEÑA VASQUEZ HUGO ADRIAN						
TÍTULO	METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA 6 DE OCTUBRE, VENTANAS-LOS RÍOS						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN		
¿De qué forma las metodologías activas se relacionan con el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas-Los Ríos?	GENERAL: Determinar la influencia que tienen las metodologías activas en el aprendizaje virtual de los estudiantes en la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas-Los Ríos.	Las metodologías activas inciden significativamente en la función informativa del aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas-Los Ríos.	Independiente: Metodologías activas	<i>Metodologia</i>	Tipo de investigación.- Descriptiva		
	ESPECÍFICOS:			<i>Trabajo en equipo</i>			
	1. Establecer las características que evidencian las metodologías activas en los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas		<i>Comunicación Asertiva</i>	Dependiente: Aprendizaje Virtual		<i>Plataformas virtuales</i>	Diseño de investigación.- No experimental
	2. Diagnosticar las características que evidencian el aprendizaje virtual en los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas		<i>Recursos</i>				
3. Analizar los factores que influyen en la relación entre las metodologías activas y el aprendizaje virtual en los estudiantes de la UE 6 de octubre, Ventanas	<i>Medios de Acceso</i>						
4. Estimar los resultados que generará la implementación de una metodología activa para mejorar el aprendizaje virtual en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 6 de octubre, Ventanas.							

Anexo3. Modelo de Instrumento de Recolección de datos.

ENCUESTA						
Dirigida a Estudiantes						
	Items:					
	Totalmente de Acuerdo	5				
	De acuerdo	4				
	Ni acuerdo Ni desacuerdo	3				
	En Desacuerdo	2				
	Totalmente desacuerdo	1				
No.	PREGUNTAS	ESCALA DE VALORACIÓN				
		TD	D	NO	A	TA
		1	2	3	4	5
1	El docente desarrolla actividades en donde le permiten su participación activa y constante durante la clase virtual.					
2	Considera que el desarrollo de proyectos ayuda el fortalecimiento de conocimientos.					
3	Usa juegos el docente para reforzar sus conocimientos durante el aprendizaje virtual.					
4	Le gustaría realizar actividades cooperativas - grupales durante las clases virtuales.					
5	Sus docentes le motivan a realizar trabajos en equipo o grupales.					
6	Los docentes aplican en las clases virtuales el trabajo grupal entre estudiantes.					
7	Mantiene una comunicación activa a través de videoconferencias.					
8	Comprenden con facilidad las tareas asignadas durante el desarrollo de la clase virtual.					
9	Participas activamente en la solución de problemas planteados por el docente.					
10	Considera que las plataformas virtuales que utilizas para las clases son de fácil acceso y utilización.					
11	El docente comparte en la plataforma virtual contenidos que le ayudan al desarrollo de aprendizajes.					
12	Está de acuerdo con el contenido interactivo y dinámico que brinda las plataformas virtuales.					
13	Comprende las actividades que el docente envía por la plataforma virtual.					
14	Considera oportuna y útil las herramientas virtuales que usa el docente para el desarrollo de aprendizajes.					
15	Usa el chat o la mensajería instantánea para contactarse con sus docentes.					
16	Disponen ustedes de recursos tecnológicos para el cumplimiento de sus tareas en las clases virtuales.					
17	Haces uso diariamente de la plataforma virtual para el cumplimiento de tareas.					
18	Consideras oportunos los recursos que utiliza el docente para evaluar sus conocimientos.					