



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

TEMA:

**AMBIENTES DE APRENDIZAJES VIRTUALES Y SU APORTE EN
LOS PROCESOS DE ENSEÑANZAS-APRENDIZAJE EN
ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
ESCUELA JUAN E. VERDESOTO, CANTÓN BABAHOYO,
PROVINCIA DE LOS RÍOS 2023**

AUTOR:

CISNEROS AVILÉS GLORIA ESTEFANIA

TUTOR:

MSc. ARANA CADENA RICARDO MELECIO

BABAHOYO – 2023



AGRADECIMIENTO

A mis padres

“En primer lugar le agradezco a Dios y en segundo mis padres que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos “.

A mis hijos

“Ellos son los que con su cariño me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades”.

A mi tutor

“Le agradezco muy profundamente por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada. Gracias por su guía y todos sus consejos, los llevaré grabados para siempre en la memoria de mi futuro profesional”.

A todos mis docentes

“A lo largo de mi formación académica fueron muchos los docentes que, con sus imparticiones y conocimientos, lograron transmitir e inculcar cada enseñanza las cuales fueron bien recibidas y aprendidas.

Gracias a la casa de estudios

“Por último agradecer a la universidad técnica de Babahoyo y a la facultad de ciencias jurídicas, sociales y de la educación que me ha exigido tanto, pero al mismo tiempo me ha permitido obtener mi tan ansiado título. Agradezco a cada directivo por su trabajo y por su gestión, sin lo cual no estarían las bases ni las condiciones para aprender conocimientos”.

GLORIA ESTEFANIA CISNEROS AVILÉS



DEDICATORIA

Le dedico el resultado de este trabajo a todos mis seres queridos. En especial, a mis padres que me apoyaron y contuvieron los momentos malos y en los menos malos.

Gracias por enseñarme a afrontar las dificultades sin perder nunca la cabeza ni morir en el intento.

Me han enseñado a ser la persona que soy hoy, mis principios, mis valores, mi perseverancia y mi empeño. Todo esto con una enorme dosis de amor y sin pedir nada a cambio.

También, quiero dedicarles este trabajo a mis hijos Ian y Emma. Sus palabras de aliento y motivación días tras días, noches tras noches son sin duda alguna inspiración para afrontar todo tipo de reto con el que he culminado ahora.

Sin duda ellos son lo mejor que me ha pasado, y han llegado en el momento justo para darme el último empujón que me faltaba para terminar el proyecto.

GLORIA ESTEFANIA CISNEROS AVILÉS



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



1. ÍNDICE GENERAL

PORTADA

AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	ii
ÍNDICE GENERAL	ix
RESUMEN	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I DEL PROBLEMA	3
IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
MARCO CONTEXTUAL.....	3
CONTEXTO INTERNACIONAL... ..	3
CONTEXTO NACIONAL.....	4
CONTEXTO LOCAL.....	6
CONTEXTO INSTITUCIONAL.....	6
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA... ..	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
PROBLEMA GENERAL.....	8
SUB-PROBLEMA DERIVADO	8
JUSTIFICACIÓN	9
DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	10
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	11
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos.....	11
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
MARCO CONCEPTUAL	12
MARCO REFERENCIAL.....	18
ANTECEDENTES	18
CATEGORIAS DE ANÁLISIS	19



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



POSTURA TEÓRICA.....	20
HIPOTESIS	20
HIPOTESIS GENERAL... ..	20
SUB-HIPOTESIS ESPECIFICAS.....	21
VARIABLES... ..	21
CAPÍTULO III.....	22
RESULTADOS OBTENIDOS	22
PRUEBA ESTADISTICA APLICADA... ..	23
ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS.....	24
CONCLUSIONES... ..	38
RECOMENDACIONES... ..	38
CAPÍTULO IV	40
PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	40
ALTERNATIVA OBTENIDA.....	40
ALCANCE DE LA ALTERNATIVA.....	40
ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA... ..	41
JUSTIFICACIÓN	43
OBJETIVOS.....	43
OBJETIVO GENERAL... ..	43
OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	44
ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.....	44
COMPONENTE... ..	44
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	46
RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA... ..	49
RECOMENDACIONES... ..	49
BIBLIOGRAFÍA.....	51
ANEXOS	53



ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1.....	22
TABLA 2.....	24
TABLA 3.....	25
TABLA 4.....	26
TABLA 5.....	27
TABLA 6.....	28
TABLA 7.....	29
TABLA 8.....	30
TABLA 9.....	31
TABLA 10.....	32
TABLA 11.....	33
TABLA 12.....	34
TABLA 13.....	35
TABLA 14.....	36
TABLA 15.....	37



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



ÍNDICE DE GRÁFICOS.

GRÁFICO 1	24
GRÁFICO 2	25
GRÁFICO 3	26
GRÁFICO 4	27
GRÁFICO 5	28
GRÁFICO 6	29
GRÁFICO 7	30
GRÁFICO 8	31
GRÁFICO 9	32
GRÁFICO 10	33
GRÁFICO 11	34
GRÁFICO 12	35
GRÁFICO 13	36
GRÁFICO 14	37

RESUMEN

Los ambientes de aprendizaje virtuales representan una transformación significativa en la educación contemporánea. Estos entornos, basados en tecnología, permiten a los estudiantes acceder a una amplia gama de recursos educativos en línea y participar en experiencias de aprendizaje interactivas. La flexibilidad, la personalización y la accesibilidad son características clave de estos ambientes, lo que los convierte en herramientas poderosas para el aprendizaje a distancia y la educación en línea. Además, promueven la colaboración entre estudiantes y la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo, también plantean desafíos en cuanto a la seguridad y la privacidad de los datos. En última instancia, los ambientes de aprendizaje virtuales continúan evolucionando y desempeñan un papel fundamental en la educación moderna, brindando oportunidades de aprendizaje innovadoras y accesibles para una amplia gama de estudiantes.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos.

Dimensiones tecnológicas, publicación de materiales y actividades, la comunicación o interacción entre los miembros del grupo, la colaboración para la realización de tareas grupales.

Dimensiones educativas, promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación, multidireccionales, se trata de un ambiente de trabajo compartido para la construcción del conocimiento en base a la participación activa y la cooperación de todos los miembros del grupo

Palabras claves: plataforma de e-learning, blogs, wikis, redes sociales, correo electrónico interno

INTRODUCCIÓN

La investigación con el tema ambientes de aprendizajes virtuales y su aporte en los procesos de enseñanzas-aprendizaje en estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela Juan E. Verdesoto, cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos. Tiene como finalidad resolver la problemática de los ambientes de aprendizajes virtuales y su aporte en los procesos de enseñanzas-aprendizaje, su importancia en el desarrollo de los ambientes de aprendizajes, de tal manera que ello facilite el desarrollo de actividades cotidianas a favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo tanto, es necesario que los docentes dispongan de estrategias metodológicas que les permite identificar en si mismo y en sus educandos el estilo de aprendizaje.

La presente investigación se desarrolla bajo el enfoque cualitativo, se empleó la metodología del paradigma descriptivo, que permite diseñar instrumentos utilizando la observación, la entrevista y la encuesta facilitará recoger la información, que permitirán dar solución a través de una guía metodológica con actividades relacionadas al desarrollo de los ambientes de aprendizajes y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje y la técnicas que deben aprender los estudiantes. La investigación consta de tres capítulos que se explican a continuación.

Capítulo I. Del problema. Se describe el contexto internacional, el contexto nacional,

el local y el institucional, y los problemas en cuanto a la importancia de los ambientes de aprendizajes virtuales y su aportación a los procesos de enseñanza-aprendizaje, la delimitación del lugar de la investigación, la justificación donde se indica la importancia del estudio y los objetivos que darán solución al tema que se investiga.

Capítulo II. Marco Teórico o referencial. Describe la variable independiente y dependiente acerca de los ambientes de aprendizajes virtuales y su aporte a los procesos de enseñanza-aprendizaje, los antecedentes de investigación con aportes al tema tratado, la categoría de análisis donde se resaltan los puntos relevantes de la investigación, la postura teórica se refiere a la perspectiva del investigador y las hipótesis planteadas.

Capítulo III. Resultados de la investigación. Se describe las pruebas estadísticas aplicadas, el análisis e interpretación de datos, las conclusiones y recomendaciones específicas y generales.

Capítulo IV. Propuesta teórica de aplicación. Se describe la alternativa obtenida y el alcance de la alternativa, el antecedente, la justificación, los objetivos específicos y generales, el título, los componentes y los resultados esperados de la alternativa

CAPITULO I DEL PROBLEMA

1.1. Idea o Tema de Investigación

Ambientes de aprendizajes virtuales y su aporte en los procesos de enseñanzas-aprendizaje en estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Escuela Juan E. Verdesoto, cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos en el 2023

1.2. Marco Contextual

1.2.1. Contexto Internacional

En Bogotá, Colombia, se publicó un trabajo de titulación de postgrado realizado por Callejas y Méndez (Méndez, 2019), sobre la “Estrategia didáctica basada en un objeto virtual de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora”, el objetivo de estudio fue proponer una estrategia didáctica, basada en un objeto virtual de aprendizaje, para apoyar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes del “Liceo Nuevos Horizontes”.

Se fundamentó teóricamente en la comprensión lectora, las tecnologías de la información y comunicación, la teoría del aprendizaje significativo y el objeto virtual de aprendizaje. Por otra parte, la metodología utilizada fue de tipo cualitativo y un enfoque investigativo inductivo e interpretativo. Se aplicó la técnica de la observación y los instrumentos utilizados fueron: registros de observación, videgrabaciones y diarios de campo, los mismos que permitieron analizar las interacciones ente docente y estudiantes.

Finalmente, se determinó que, mediante la utilización de un entorno virtual de aprendizaje, se transformarían las prácticas educativas y se dio paso a la innovación, en el desarrollo de las clases y la reflexión de los actores involucrados. Mediante la indagación de diversas investigaciones realizadas, se concluyó que, en la actualidad, la tecnología está inmersa en la sociedad, es por ello que el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las instituciones educativas, debe contextualizarse para buscar y proponer estrategias innovadoras y recursos educativos digitales en los que los estudiantes sean el núcleo de su formación.

En tal sentido, ambiente virtual de aprendizaje hace referencia a las interacciones e interactividades mediadas por los recursos educativos digitales que facilitan el desarrollo de las actividades de aprendizaje, mediante la interactividad, la multimedia, la flexibilidad, la accesibilidad y la adaptabilidad. Es un entorno centrado en el estudiante y enfocado más en el aprendizaje que en la enseñanza, por lo tanto, el rol del docente o de la docente es ser un guía, facilitador y tutor que aporte al conocimiento; puesto que debe existir una comunicación horizontal entre maestros y estudiantes.

1.2.2. Contexto Nacional

Se encontró una investigación de las autoras Saldaña y Fajardo (Fajardo, 2020), llamada “Lectura en Educación Inicial y Preparatoria: Conocer para proponer”, cuya finalidad era conocer el abordaje de la lectura en Educación Inicial y Preparatoria en once instituciones educativas públicas, ubicadas en diferentes cantones de la provincia del Azuay.

La investigación fue desarrollada bajo el paradigma sociocrítico, para dicho estudio se empleó la investigación-acción cooperativa; como técnica de investigación, se usó la encuesta, a través de un cuestionario digital que evidenció que la mayoría de docentes utilizan los cuentos infantiles con actividades pasivas para motivar a leer. Por lo tanto, las autoras, mediante una propuesta para ocho instituciones, potenciaron la lectura con recursos innovadores y actividades lúdicas que permitieron a los docentes motivar y animar a los niños y niñas, con el fin de que los estudiantes sean autores de su propio aprendizaje.

Así mismo, en Esmeraldas, Ecuador, la autora Cedeño (Cedeño, 2017), publicó un artículo titulado “Estrategias metodológicas que utilizan las docentes para el inicio de la lectura en los niños y niñas de 3 y 4 años de Educación Inicial del Circuito 4 de la parroquia 5 de agosto”, cuyo objetivo era analizar la metodología utilizada por los educadores para adentrar a los infantes en el mundo de la lectura. En este estudio se abordó el desarrollo integral de los infantes y el rol del docente en relación al Currículo de Educación Inicial.

La autora utilizó el método cuantitativo 317 Universidad, aprendizajes y retos de los objetivos del desarrollo sostenible de tipo descriptivo, para llegar a un buen análisis de las estrategias metodológicas que utilizan los docentes en el nivel inicial para fomentar el interés por la lectura. La técnica de la encuesta y la observación permitieron desarrollar un análisis de los resultados. Se evidenció que existe un desconocimiento, por parte de los docentes, sobre estrategias innovadoras que motiven la lectura.

1.2.3. Contexto Local

En el cantón Babahoyo la tecnología se ha vuelto esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje como lo publica el periódico LA HORA del día 09 de enero donde manifiesta que hoy en día, la mayoría de los estudiantes se les hace fácil de adaptarse al uso de las nuevas tecnologías, porque en el campo de la educación, la implementación de las nuevas herramientas tecnológicas es cada vez mayores, y los sitios virtuales permiten reorganizar la educación para adaptarse a la actualidad.

En tal sentido, ambiente virtual de aprendizaje hace referencia a las interacciones e interactividades mediadas por los recursos educativos digitales que facilitan el desarrollo de las actividades de aprendizaje, mediante la interactividad, lo multimedia, la flexibilidad, la accesibilidad y la adaptabilidad. Es un entorno centrado en el estudiante y enfocado más en el aprendizaje que en la enseñanza; por lo tanto, el rol del docente o de la docente es ser un guía, facilitador y tutor que aporte al conocimiento, puesto que debe existir una comunicación horizontal entre maestros y estudiantes.

1.2.4. Contexto institucional

La educación se ha actualizado a través de las ventajas del mundo digital, pero en la actualidad los docentes de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto no aprovechan las ventajas que tienen los ambientes de aprendizajes virtuales, suelen presentarse en ambientes neutros con poca iluminación y con mucho ruido que entorpecen la clase, además uno de los principales problemas que afronta la institución es la escasa cobertura tecnológica que no le

permite el acceso a las clases, puesto que ayudan al desarrollo cognitivo de los estudiantes y favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los alumnos accedan y procesen información pertinente, donde gestionen y diseñen soluciones que combinen la diversidad de métodos de conocimiento que aporten al desarrollo de habilidades básicas necesarias para la vida.

1.3. Situación Problemática

En la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto se pudo observar que los docentes no utilizan ambientes de aprendizajes virtuales, y estos son entornos digitales que permiten a los estudiantes aprender en línea, a través de una computadora o dispositivo móvil. Los ambientes de aprendizajes virtuales ofrecen una variedad de recursos educativos, como videos, audios, texto, ejercicios interactivos, foros de discusión y chats. Los estudiantes pueden acceder a estos recursos a cualquier hora y desde cualquier lugar, lo que les permite personalizar su aprendizaje y adaptarlo a sus necesidades individuales.

Los ambientes de aprendizajes virtuales tienen una serie de ventajas sobre la educación tradicional presencial. En primer lugar, los ambientes de aprendizajes virtuales ofrecen una mayor flexibilidad, ya que los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y en el momento que les sea más conveniente, permiten a los estudiantes interactuar con sus pares de todo el mundo, lo que les ayuda a desarrollar sus habilidades de comunicación y colaboración, ofrecen una mayor variedad de recursos educativos, que pueden ser adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes.

La enseñanza-aprendizaje es un proceso mediante el cual los docentes ayudan al estudiante a adquirir nuevos conocimientos, habilidades y actitudes, es un proceso dinámico y complejo que involucra a los dos

actores de la educación: el docente y el estudiante. A través de este proceso los estudiantes adquieren los conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para su vida personal, profesional y social.

De esta manera se busca incorporar a todos los entes implicados para que los ambientes de aprendizaje virtuales empiecen a ser utilizados de una mejor manera y sirvan de aporte al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación objeto de estudio. Por otro lado, la creación de ambientes de aprendizajes virtuales puede ser sencilla, pero lastimosamente para los docentes que no tienen muchos conocimientos sobre ellos se les dificulta, he ahí por qué ellos se reusan a utilizarlos.

1.4. Planteamiento del problema

1.4.1. Problema General

¿De qué manera los ambientes de aprendizajes virtuales aportan en los procesos de enseñanzas-aprendizaje en estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Escuela Juan E. Verdesoto?

1.4.2. Sub problemas derivados

¿De qué manera los ambientes de aprendizajes virtuales aportan en los procesos de enseñanza-aprendizaje a estudiantes?

¿Cuál es la importancia de los ambientes de aprendizajes virtuales que aportan en los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes?

¿Qué tipo de planificación se podría utilizar con los ambientes de aprendizajes virtuales que aportan en los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes?

1.5. Justificación

El propósito de esta investigación es dar a conocer la importancia de los ambientes de aprendizajes virtuales en la educación que posibilitan las oportunidades para una formación integral del estudiante, esto conduce a aplicar cambios dentro del proceso enseñanza –aprendizaje para el desarrollo cognitivo donde los integrantes activos son los docentes y los alumnos del sexto año de educación básica de la Escuela Juan E. Verdesoto, cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.

Esta investigación tiene como aporte reforzar el uso de plataformas virtuales y como estas ayudan a la adquisición de nuevos conocimientos para enriquecer los procesos de enseñanza – aprendizaje, los ambientes de aprendizajes virtuales permiten implementar nuevas ideas y así tener como resultado una educación de calidad ante la pandemia que estamos viviendo en la actualidad en el Ecuador. El uso de un ambiente de aprendizaje virtual favorece la inclusión digital de estudiantes y profesores, y también puede estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje, dinamizando el aula. Para los profesores, estos ambientes pueden lograr diferentes tipos de aprendizaje. Además, también brindan apoyo para el desarrollo de prácticas docentes multidisciplinares, de modo que la información se pueda difundir a un gran número de personas al mismo tiempo sin restricciones geográficas.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes del sexto año de educación básica de la Escuela Juan E. Verdesoto, los docentes y padres de familia, mediante la implementación de nuevas

estrategias en los ambientes de aprendizajes virtuales que ayudaran a mejorar la calidad educativa que exige la actualidad y así poder beneficiar en los procesos de enseñanza – aprendizaje a los alumnos y tener una educación de excelencia, desde este punto de vista esta investigación es factible por que cuenta con autogestión y recursos materiales, humanos tecnológicos para ser investigada y tener una solución ante el problema.

1.6. Delimitación de la Investigación

El presente trabajo investigativo a realizar con el tema: Ambientes de aprendizajes virtuales y su aporte en los procesos de enseñanzas-aprendizaje en estudiantes del sexto año de educación básica de la Escuela Juan E. Verdesoto, Cantón Babahoyo, Provincia De Los Ríos, se encuentra delimitado de la siguiente manera:

Línea de investigación de la Universidad: Educación y desarrollo social

Línea de investigación de la Facultad: Talento Humano, Educación y Docencia

Línea de investigación de la carrera: Modelo Educativo

Área: Educación Básica

Sublínea de investigación: Ambientes de aprendizaje

Delimitación demográfica: Serán objetos de estudios 87 estudiantes y 4 docentes

Delimitación temporal: Periodo 2023 - 2024

1.7. Objetivos de investigación

1.8.1. Objetivo general

Identificar la manera en que los ambientes de aprendizajes virtuales aportan en los procesos de enseñanzas-aprendizaje en estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Escuela Juan E. Verdesoto

1.8.2. Objetivos específicos

Indicar de qué manera los ambientes de aprendizajes virtuales aportan en los procesos de enseñanza-aprendizaje a estudiantes

Determinar la importancia de los ambientes de aprendizajes virtuales que aportan en los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes

Proponer una planificación con el uso de los ambientes de aprendizajes virtuales como aporte en los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes

CAPITULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Marco Conceptual

Ambientes de aprendizaje virtuales

Son espacios de aprendizaje en línea que facilita el acceso a la educación y el conocimiento a una amplia audiencia, independientemente de su ubicación geográfica o disponibilidad de tiempo, suelen utilizar una variedad de herramientas y recursos educativos como videos, audio, texto, ejercicios interactivos, blogs, wikis y foros de discusión para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.

Los ambientes de aprendizaje virtuales han posibilitado la diversificación de los materiales didácticos que se emplean en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la creación de nuevas alternativas de interacción con el conocimiento y entre las personas; lo que ha logrado generar una mayor flexibilidad y apertura en la dinámica educativa de los aprendices en ambientes virtuales en la educación a distancia.

Los estudiantes del aprendizaje virtual comienzan a experimentar un acercamiento hacia la adquisición de habilidades. Para un desarrollo efectivo dentro del aula virtual, los alumnos deben elevar su conocimiento y no la mera transferencia de información. Se necesita una buena interacción de los involucrados en el proceso educativo, ya sea en tiempo real, sincrónico o diferido asincrónico. Según Castillo, Ramírez, y Ferrer (Castillo A. R., 2017), hay, además, un segundo y crítico aspecto de este entorno más amplio que la conversación y la interacción.

No es simplemente crear una red más para situar un aprendizaje episódico, sino para crear una que aprende y, por lo tanto, se adapta y da nueva forma a sí misma sobre la base de las conversaciones e interacciones. Los requerimientos del sistema promueven el desarrollo de las habilidades sociales y de cooperación. Son aspectos que fomentan la interacción de estudiante-docente o estudiante-estudiante, según la necesidad o dado el tema que se esté tratando. Las habilidades son promovidas por medio de las actividades que el docente ha establecido en su espacio de aula virtual.

A criterio de Espinoza y Rodríguez (Espinoza, 2017), los usos pedagógicos en los ambientes de aprendizaje son una respuesta tecnológica. Facilitan la distribución a partir de datos de muy diversa índole, como contenidos y recursos de comunicación propios de Internet. Los docentes virtuales tendrán la responsabilidad de enriquecer ese espacio de aprendizaje con contenidos claves para el estudiante. El empleo de íconos prácticos y actividades direccionadas a estimular el aprendizaje autónomo generan competencias.

Según Martínez (Martínez, 2017), las actividades y su adecuación al aprendizaje son fundamentales en este diseño educativo. Los conceptos de seguimiento y evaluación continuada exigen una continua retroalimentación de un uso más extendido de herramientas como los test, foros, preguntas o exámenes online.

Proceso enseñanza-aprendizaje

Es un proceso continuo que se desarrolla a lo largo del tiempo. El docente debe estar constantemente monitoreando el aprendizaje del estudiante y ajustando sus estrategias en función

de las necesidades individuales del estudiante, es esencial para el desarrollo y adquieren conocimientos, habilidades y valores que les permiten convertirse en ciudadanos productivos y responsables.

El asunto de enseñanza – aprendizaje es donde se origina la transmisión de sapiencias respecto de una explícita cuestión. Se determina por su inmensa complejidad y la incidencia de sus miembros que se sujetan entre sí con el fin de propagar los efectos logrados. En el entramado para alcanzar el rendimiento académico desde la representación del éxito o frustración en el contorno escolar, se insinúa un estudio anterior de los cuáles son las variables que se encuentran implícitas y profesan su influencia en forma directa o indirecta.

Cuando se intenta demostrar el principio del fracaso en las escuelas la tendencia es contar los subsiguientes saberes:

- falta en los programas de estudio;
- Masificación;
- Escasez de recursos;
- Influencia de la familia (en raras ocasiones)
- Responsabilizar siempre al docente de los problemas del estudiante.

En contraste, el magistral busca habilidades que van desde las fases de la organización de comprendidos, definición de objetivos claros, constante búsqueda de indagación transformadora, aplausos ante el éxito y promesa de ayuda sorprendente en la frustración.

Componentes del proceso de enseñanza – aprendizaje

A lo largo del tiempo, ha avanzado la determinación del sumario de enseñanza – aprendizaje. En este sentido, se pasó del pensamiento que estaba en el magistral como quien compartía el saber; hasta los enfoques más actuales, cuya orientación es más completa y centrada en el educando.

El asunto en sí mismo se compone como un todo desde la representación sistémica, donde todos los dispositivos trabajan en forma armónica originando un efecto sinérgico. Entre tales suplementarios del sistema se pueden enumerar:

- 1.- objetivos: son los que precisan a todos los innecesarios componentes valiéndose de guía.
- 2.- contenidos: se instituyen en ocupación del receptor, las necesidades del ambiente y van de la mano de los objetivos preestablecidos.
- 3.- formas de clasificación: su boceto penderá del objetivo trazado y los receptores del servicio.
- 4.- sistemáticas: se instituyen en base al alumno, los comprendidos, objetivos planteados, medio de recursos, etc.
- 5.- medios: son los materiales precisos para llevar a cabo la labor propuesta.
- 6.- valoración: solicitud de recolección de antecedentes para la inspección del beneficio del objetivo diseñado y la ulterior toma de disposiciones.

El provecho del éxito en la ejecución y realización del plan pedagógico está sumiso a una serie de inconstantes que quebrantan en el procedimiento de los representantes involucrados. En este sentido, se orientarán quienes se hallan completamente ordenados a los objetivos planeados y admiten en forma absoluta todo planteo que se hace desde la dirección. Mientras que otros, sólo se igualan con semblantes inseparables a los medios de promoción en los estratos sociales, pero no intervienen en la escala de servicios ni la cultura organizacional, por lo que se restringen al mero beneficio de los efectos precisos para adelantar. Por otro lado, se hallan aquellos que nada los estimula ya que logran conseguir los mismos objetivos por otra vía desigual, o bien no descifran que la oferta pedagógica tenga un acontecimiento importante en el futuro.

Este escenario compone un efectivo desafío para los magistrales que continúan y vigorosamente trabajan para que los alumnos se sientan motivados y participen de modo activo. Esta tarea trasciende a las aulas ya que el primordial objetivo es instituir el hábito de estudio y el beneficio por el desarrollo académico de representación tal que cada estudiante lo complete como parte de su vida y le consienta comprender qué campos del conocimiento profundizar. (pública, 2020)

Dimensiones del proceso enseñanza – aprendizaje

El conveniente discernimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje involucra un estudio profundo de tres espacios que componen su eje. En este sentido, cuando se hace referencia a la enseñanza las inadaptaciones trascienden el plano intelectual para encajar en asuntos morales y

anímicos. De este modo, la perspectiva integral del ser humano sobrelleva a extender la corrección accediendo que el alumno sea diestro en todo el potencial de sus aspiraciones, juicios de valor, raciocinio y manifestación de su voluntad individual.

En esta situación, la instrucción es el conjunto de saberes, clasificaciones y sistemáticas que contribuyen para que el alumno despliegue y optime sus potencialidades honestas, intelectuales y físicas. Por lo tanto, se compone en ordenadora del colegial como elemento humano, por lo que debe ser severo para que pueda desplegarse en todo su potencial.

Por otra parte, la instrucción es la forma en la que se trasfiere la comprensión en una determinada regla. Por consiguiente, se bosqueja una noción más restringida que el de instrucción, dejando de lado el aspecto completo para limitar a un saber determinado. La sistemática de instrucción se mantiene en el proceso de aprendizaje y los lineamientos de la instrucción.

Mientras que el proceso de aprendizaje establece la acción de educación y el tiempo que insume esa tarea, formando un auténtico proceso en sí mismo que prepara a los prójimos para ofrecer recursos a diferentes escenas. También, se determina por escuchar al hombre desde el instante de su origen como un hecho innato y automático que se plasma como acto automático de contestación a los estímulos. Además, es significativo el rol del aprendizaje intuitivo. (pública, 2020)

2.1.2. Marco Referencial

2.1.2.1. Antecedentes de investigación

Sistema generador de ambientes de enseñanza-aprendizaje constructivistas basados en objetos de aprendizaje (AMBAR): la interdisciplinariedad en los ambientes de aprendizaje en línea.

Este trabajo describe la base interdisciplinaria entre el diseño instruccional y la ingeniería de software de un Sistema Generador de Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje (AMBAR), una herramienta Web que permite a profesores y aprendices elaborar y participar en procesos de enseñanza aprendizaje constructivistas basados en Objetos de Aprendizaje reusables (OA). Se presenta la base conceptual de AMBAR, la cual incluye las definiciones y caracterizaciones de OA y sus repositorios, las teorías de aprendizaje constructivistas en las que se basa, como el Aprendizaje Generativo y la Teoría de la Flexibilidad Cognitiva, los estándares como SCORM e IMS Learning Design, y la visión de Web Semánticas.

Para el desarrollo de AMBAR se está utilizando un método Orientado a Objetos basado en el Lenguaje Unificado de Modelado (UML) y se están combinado metodologías propias del diseño instruccional con las de la ingeniería de Software, dentro de una visión interdisciplinaria. Actualmente, se cuenta con el primer prototipo del repositorio de OA, una ontología que permitirá la incorporación de mecanismos inteligentes de guía al usuario para la construcción asistida de los ambientes de aprendizaje, y un generador de Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje basados en las estrategias de formación de conceptos (Conceptool).

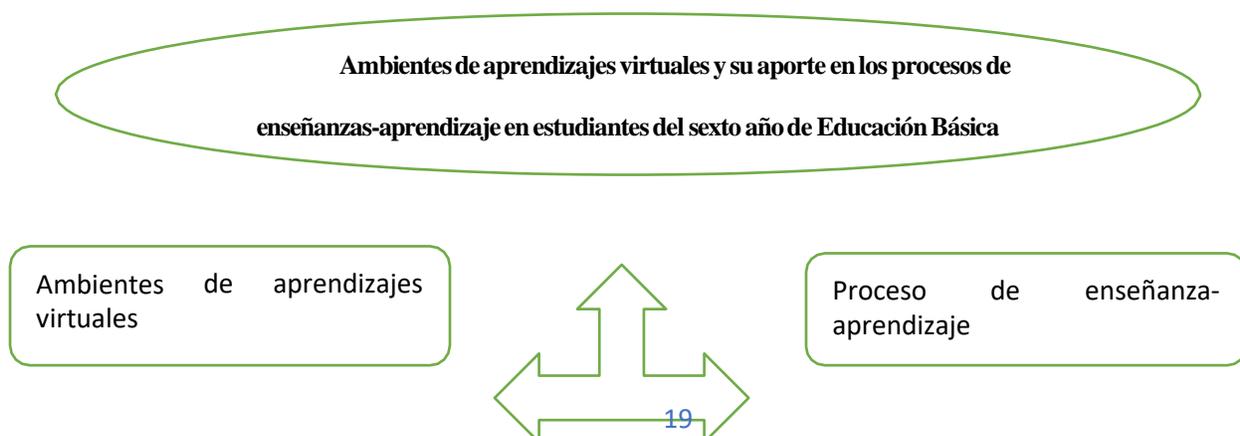
Repositorio de objetos de aprendizaje como recurso educativo abierto para el posgrado en ambiente virtual.

Los desarrollos tecnológicos electrónicos dedicados a la distribución del conocimiento especializado, determinan el estado del arte actual para la enseñanza abierta y a distancia y para la capacitación de trabajadores en el sitio mismo de trabajo. El presente artículo tiene como finalidad comunicar los resultados de la investigación del desarrollo tecnológico, denominado Repositorio de Objetos de Aprendizaje, que tiene como finalidad el diseño y aplicación de contenidos digitales para ser utilizados como recursos educativos abiertos en la Especialidad a distancia en ambiente virtual en Marketing Estratégico en los Negocios, Escuela Superior Contaduría Administración (ESCA) Instituto Politécnico Nacional (IPN) de México.

El desarrollo mencionado, se plantea como una estrategia metodológica para la integración de equipos académicos multidisciplinarios en el diseño y aplicación de contenidos digitales, entendidos como recursos educativos abiertos que apoyen el diseño instruccional de programas de posgrado en la modalidad virtual que se imparten en el IPN.

2.1.2.2. Categoría de análisis

Gráfico N° 1: Categoría de análisis



2.1.3. Postura teórica

Según (Abreu, 2018), los procesos de enseñanza y aprendizaje se integran para representar una unidad, enfocada en contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante y en favorecer la adquisición de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores.

La consideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje cada día se modifican porque los cambios se van realizando día a día para ir a la par con los avances de este siglo en cuanto a metodologías de enseñanza. En el principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses.

2.2. Hipótesis

2.2.1. Hipótesis general

Si se crean los ambientes de aprendizajes virtuales se aportará en los procesos de enseñanzas-aprendizaje en estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Escuela Juan E. Verdesoto.

2.2.2. Sub hipótesis específica

Si se crean los ambientes de aprendizaje se optimizará el proceso enseñanza-aprendizaje.

Si se selecciona los ambientes de aprendizaje adecuados por el docente en el aula se optimizará el proceso enseñanza-aprendizaje.

Si se crea una planificación con los ambientes de aprendizaje por el docente en el aula se mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje

2.2.3. Variables

Variable independiente: Ambientes de aprendizaje

Variable dependiente: Proceso de enseñanza – aprendizaje

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

Tabla # 1

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 1 Docentes	PREGUNTA 3 Estudiantes	
SI	1	8	2
NO	2	23	25
TAL VEZ	1	46	47
TOTAL	4	87	91
	0.13	0.87	1.00

FRECUENCIAS ESPERADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
SI	1.0	2.00	3
NO	1.0	49,0	50
TAL VEZ	2.0	36,0	38
TOTAL	4,0	87,0	91

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
SI	11.84	1.77	
NO	0.38	0.06	
TAL VEZ	0.56	0.08	Chi
TOTAL	12.78	1.91	14.69

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Nivel de significación y regla de decisión

Grado de libertad. - Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (3 - 1) (2 - 1)$$

$$GL = (2) (1)$$

$$GL = 2$$

Grado de significación

$\alpha = 0.05$ que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 14.69

La Chi cuadrada es 9,59 valor significativo mayor que el de chi cuadrada teórica, por lo que la hipótesis de trabajo es aceptada.

Se concluye entonces en base a la hipótesis planteada que la planificación estratégica si aporta positivamente en la calidad de enseñanza que reciben los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdezoto.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdezoto

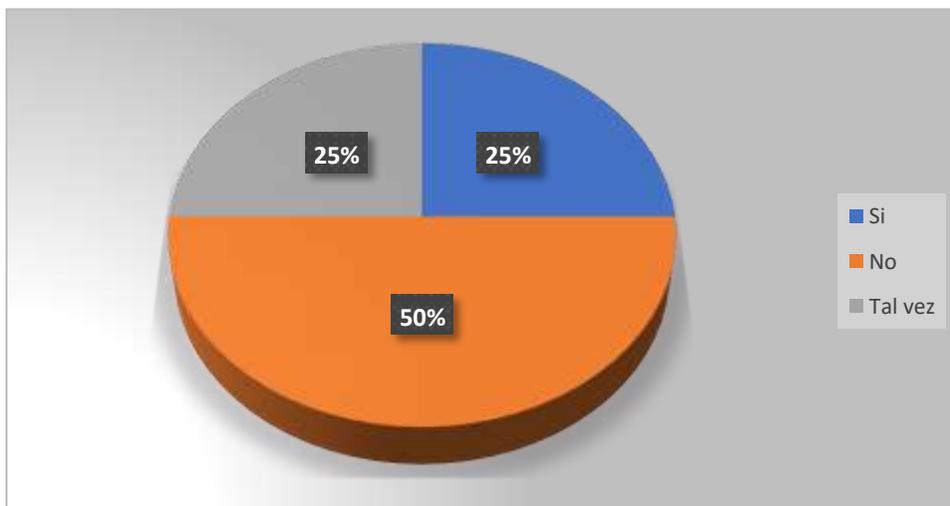
1.- ¿Sabes que son ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 2

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	25%
No	2	50%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 1



Análisis e interpretación

Según los encuestados respondieron que no conocen los ambientes de aprendizaje virtuales con un 50%, mientras que un 25% si y un 25% tal vez.

No siempre la aplicaciones de los entornos virtuales son favorales

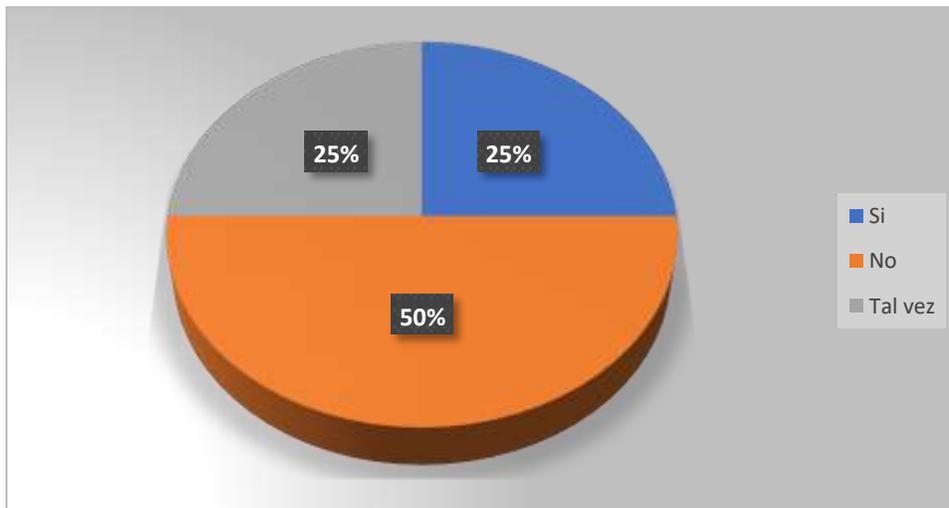
2.- ¿Utilizan los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 3

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	25%
No	2	50%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 2



Análisis e interpretación

Los encuestados manifestaron con un 50% que no utilizan los ambientes de aprendizaje, mientras que el 25% manifestaron que sí y el 25% tal vez.

Los docentes deben de utilizar los ambientes de aprendizaje virtuales para mejorar el aprendizaje de ellos estudiantes

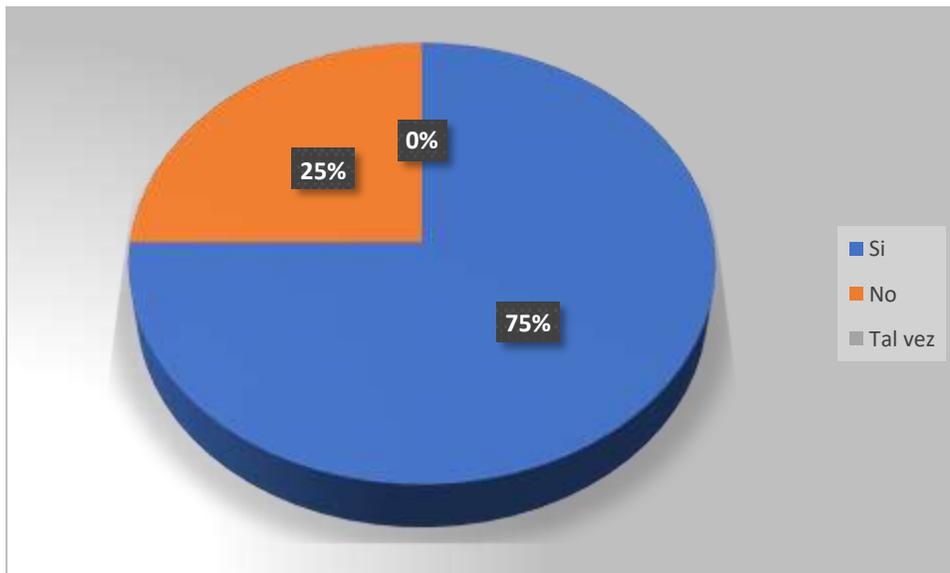
3.- ¿Consideras importante los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 4

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Tal vez	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 3



Análisis e interpretación

Los docentes respondieron con un 75% que si son consideran importantes los ambientes de aprendizaje virtuales, mientras el 25% manifestaron que no y 0% tal vez.

Esta técnica es muy importante para el desarrollo de las habilidades en los estudiantes

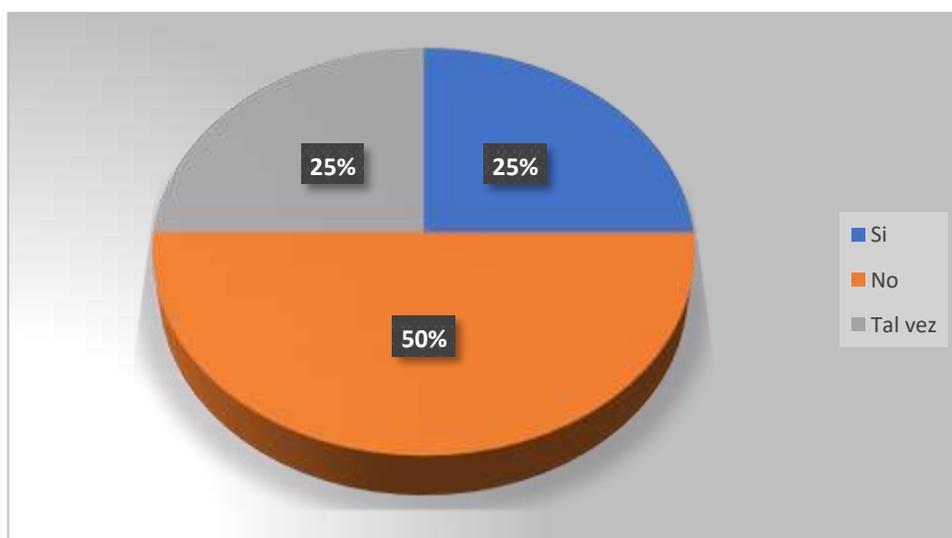
4.- ¿Conoces las ventajas de los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 5

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	25%
No	2	50%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 4



Análisis e interpretación

Según los encuestados manifestaron que no conocen las ventajas de los ambientes de aprendizaje virtuales con un 50%, mientras que el 25% manifestó que si y el 25% tal vez.

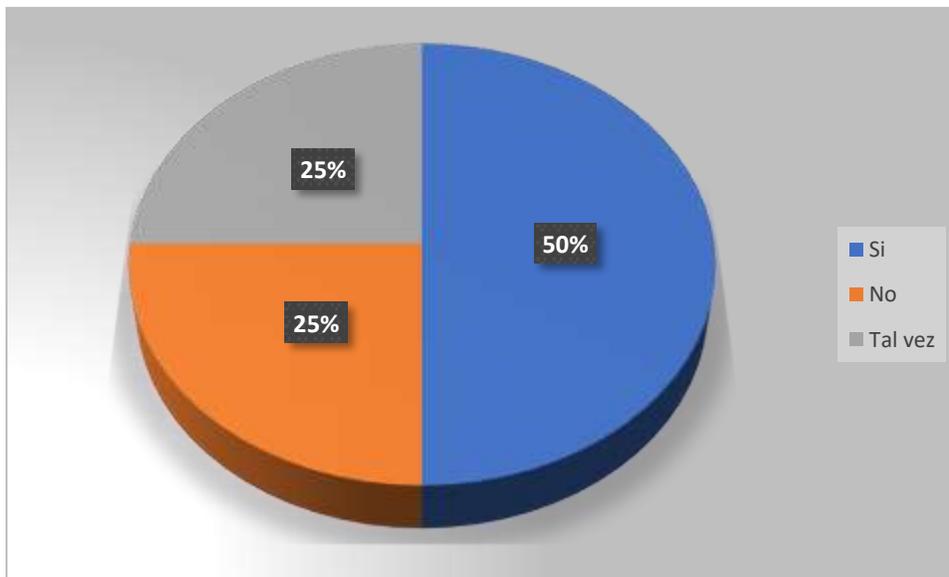
5.- ¿Conoces los desafíos de los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 6

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	50%
No	1	25%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 5



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron que si conocen los desafíos de los ambientes de aprendizaje virtuales con un 50%, mientras que el 25% manifestaron que no y el 25% manifestaron que tal vez.

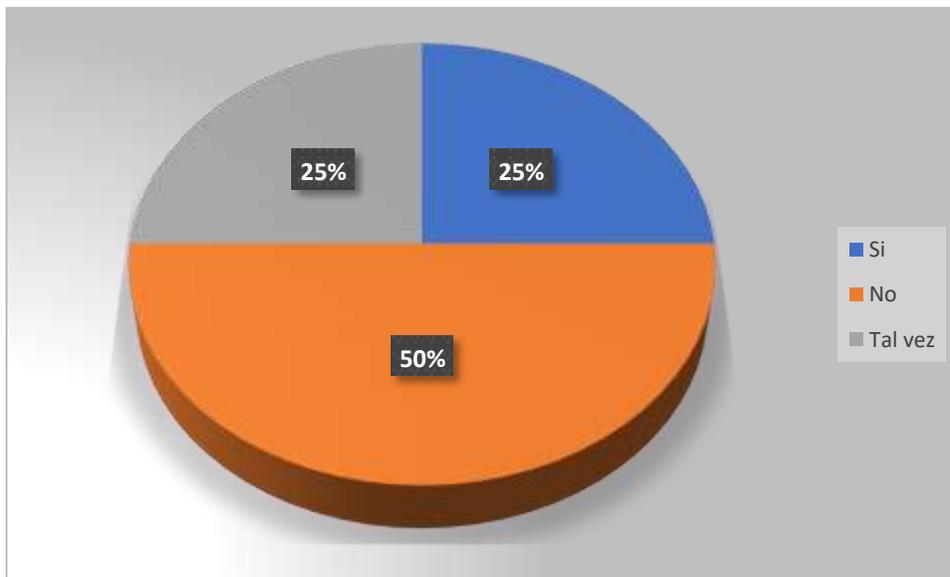
6.- ¿Conoces los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 7

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	25%
No	2	50%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 6



Análisis e interpretación

Para los encuestados de la institución educativa no conoces los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje virtuales, dando como resultados el 50% manifestó que no, el 25% manifestó que si y el 25% manifestó que tal vez.

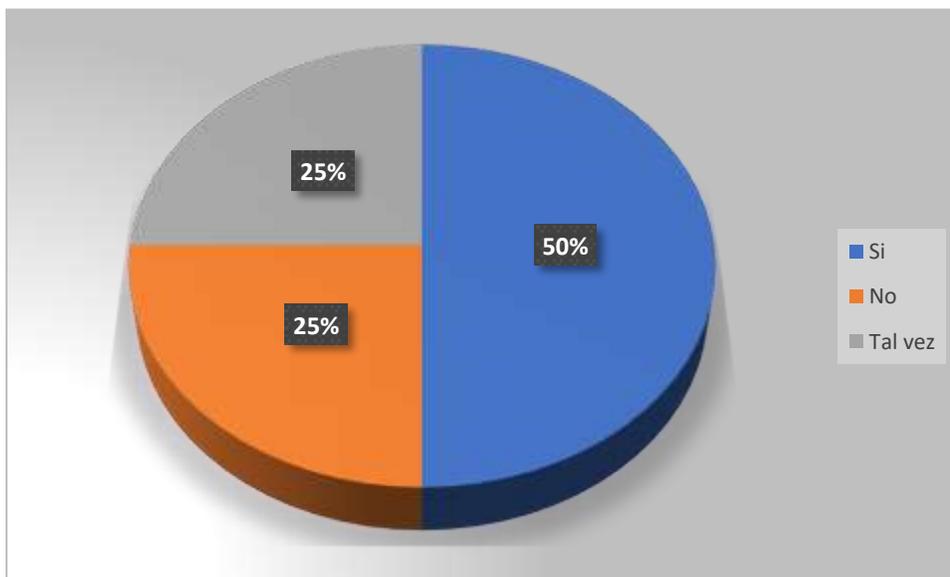
7.- ¿Se podrá mejorar el aprendizaje con los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 8

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	50%
No	1	25%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 7



Análisis e interpretación

Según los encuestados respondieron que creen que mejorar el aprendizaje con los ambientes de aprendizaje virtuales con un 50%, el 25% manifestaron que no y el 25% manifestaron que tal vez.

Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdezoto

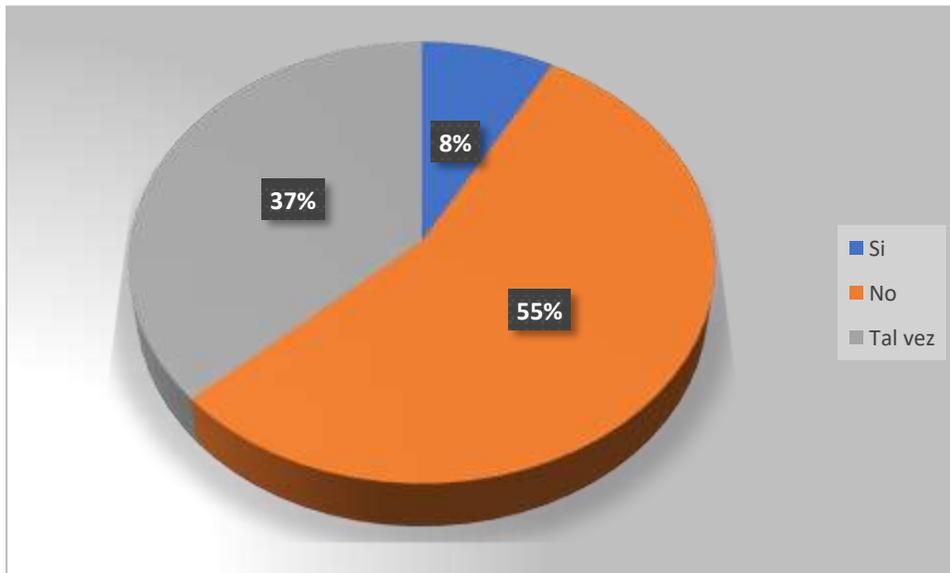
1.- ¿Conoce los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 9

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	8%
No	48	55%
Tal vez	32	37%
Total	87	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 8



Análisis e interpretación

Según la respuesta de los estudiantes encuestados manifiestan que no conocen los ambientes de aprendizaje virtuales siendo el 55% tal vez, mientras el 8 % menciona que sí y el 37 % manifestaron que no.

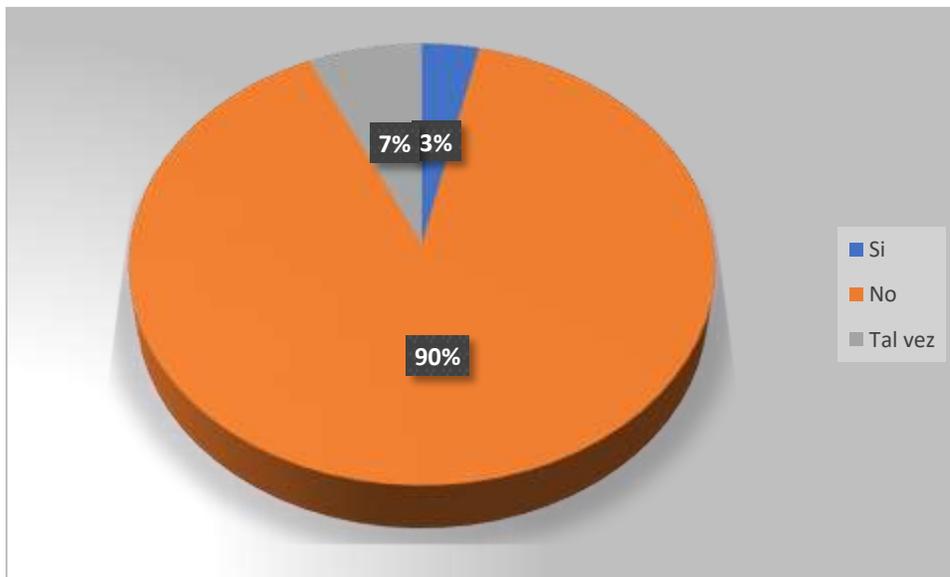
2.- ¿En clases utilizan los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 10

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	8%
No	78	90%
Tal vez	6	7%
Total	87	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 9



Análisis e interpretación

Según los encuestados respondieron que no utilizan los ambientes de aprendizaje virtuales en la clase; siendo el 90% no, y un 8 % mencionan que sí, mientras el 7 % menciona que tal vez

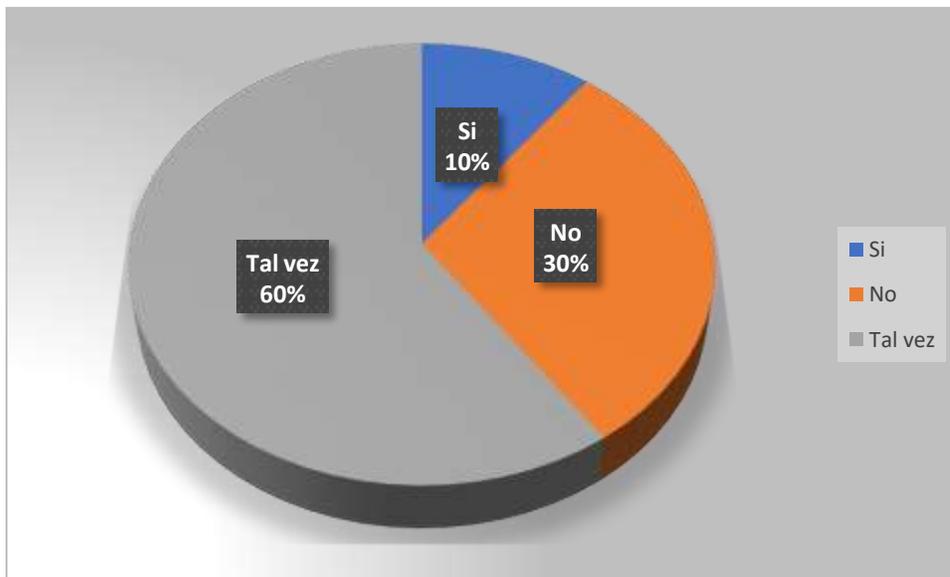
3.- ¿Creen que son importante los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 11

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	10%
No	23	30%
Tal vez	46	60%
Total	87	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 10



Análisis e interpretación

Los encuestados manifiestan que tal vez son importante los ambientes de aprendizaje virtuales con un 60%, mientras el 10% menciona que sí, el 30% dice que no.

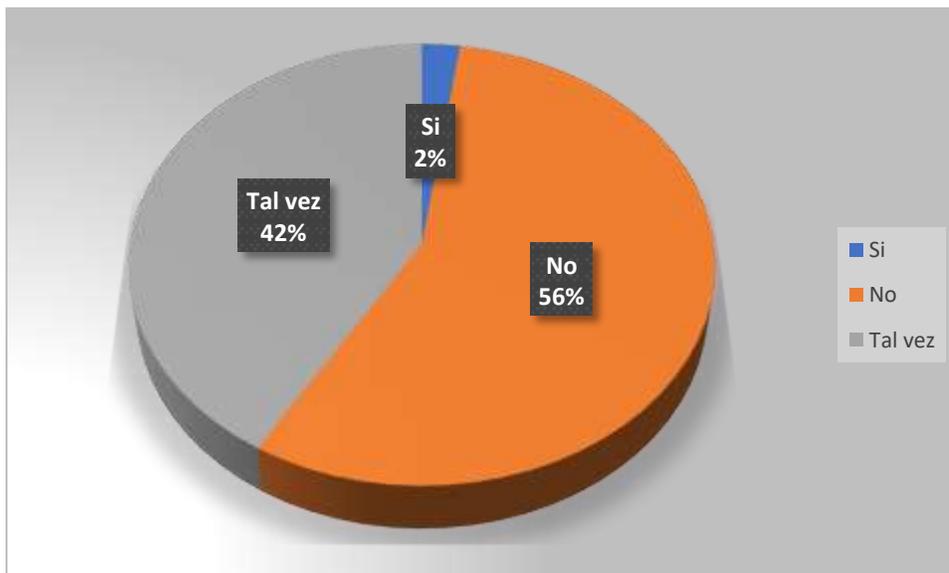
4.- ¿Han escuchado sobre las ventajas de los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 12

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	2%
No	49	56%
Tal vez	36	42%
Total	87	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 11



Análisis e interpretación

Los encuestados manifiestan que no han escuchado sobre las ventajas de los ambientes de aprendizaje virtuales con un 56%, mientras el 2% menciona que sí, y el 42% menciona que tal vez

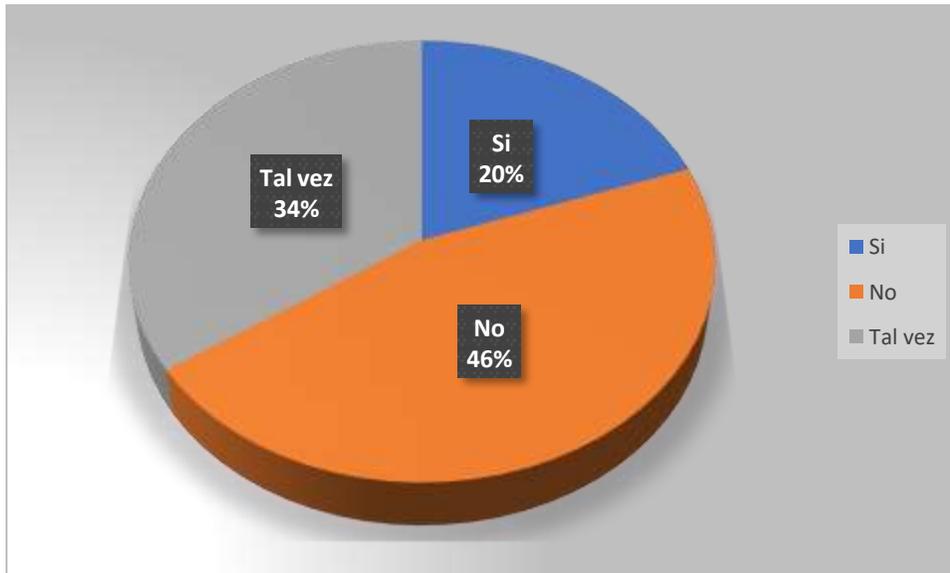
5.- ¿Conoces los desafíos de los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 13

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	20%
No	40	46%
Tal vez	30	34%
Total	87	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 12



Análisis e interpretación

Los encuestados respondieron que no conocen los desafíos de los ambientes de aprendizaje virtuales con el 46%, mientras el 20% manifiestan que sí, y el 34% dice que tal vez.

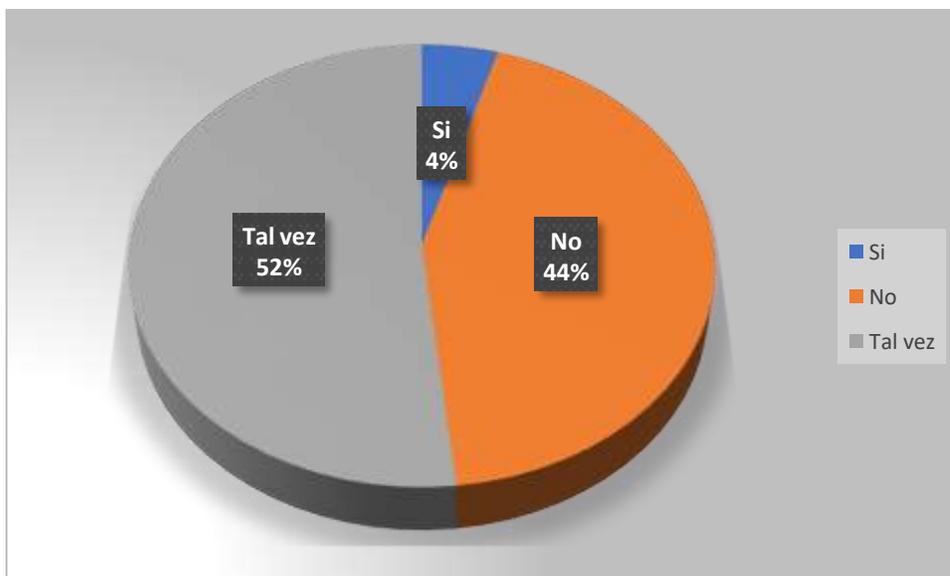
6.- ¿Conoces los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 14

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	4%
No	38	44%
Tal vez	45	52%
Total	87	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 13



Análisis e interpretación

Según los encuestados manifestaron que tal vez conocen los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje virtuales con 52%, mientras el 44% menciona que no y con un 4% dice que sí.

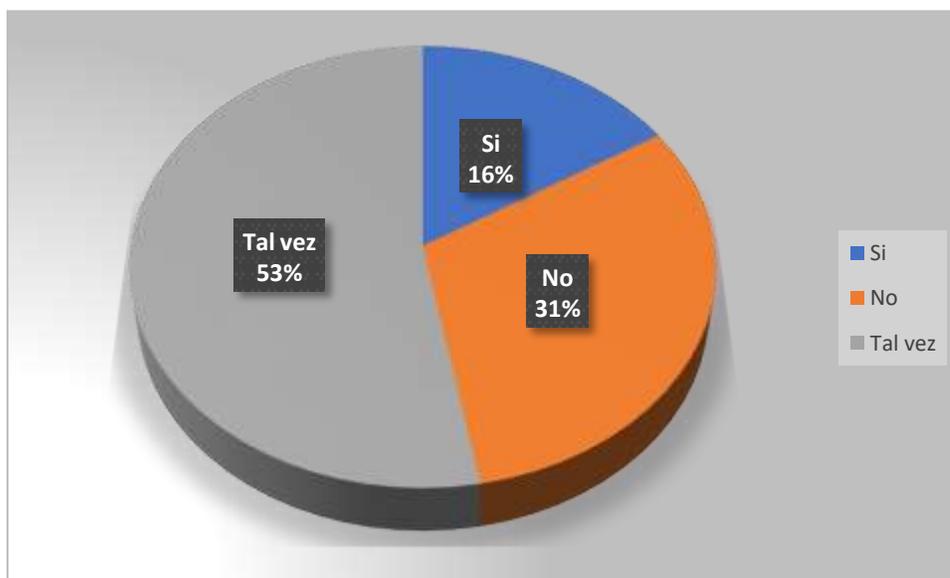
7.- ¿Han mejorado su aprendizaje con los ambientes de aprendizaje virtuales?

Tabla # 15

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	16%
No	27	31%
Tal vez	46	53%
Total	87	100%

Elaborado por: Gloria Cisneros

Gráfico # 14



Análisis e interpretación

Los encuestados manifestaron tal vez podría dar utilizando los ambientes de aprendizaje virtuales con un 53%, mientras que el 31% manifiesta que no y el 16% dice que sí.

3.2. Conclusiones generales y específicas

3.2.1. General

Los docentes manifiestan que los ambientes de aprendizaje virtuales que se utilizan en la institución no permiten mejorar el aprendizaje, mientras que los estudiantes justifican ya que el 53% de estos manifiestan que los docentes no utilizan los ambientes de aprendizaje virtuales.

El no uso de este recurso limita el proceso de enseñanza aprendizaje

3.2.2. Específicas

Los estudiantes en su mayoría están dispuestos a la utilización de los ambientes de aprendizaje virtuales como recursos ya que serán didácticos y permitirán la interacción

Los entornos virtuales son espacios que facilitan la comunicación a los alumnos y el acceso a diversos materiales y recursos. Principalmente, se caracterizan por su interactividad, flexibilidad, escalabilidad y ubicuidad respecto al aprendizaje. Son un mecanismo de motivación y evaluación.

Los entornos virtuales de aprendizaje, también conocidos como plataformas e-learning, han demostrado ser una herramienta eficaz para facilitar la educación a distancia y el aprendizaje en línea.

3.3.Recomendaciones generales y específicas

3.3.1. General

A los docentes y padres de familia analizar el nivel de aportación que han tenidos los ambientes de aprendizajes virtuales, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de educación Básica Juan E. Verdezoto, Cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.

3.3.2. Especifica

Se debe de identificar los ambientes de aprendizaje virtuales más apropiados para el uso por parte de los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdezoto.

A los docentes y directivos de la institución educativa que se determine la metodología que se aplicará para utilizar los ambientes de aprendizaje virtuales como recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje.

A las autoridades de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdezoto del cantón Babahoyo que se elabora una planificación para utilizar los ambientes de aprendizaje virtuales, en el proceso de enseñanza aprendizaje, para el uso por los docentes.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1. Alternativa obtenida

Con base en los resultados que se obtuvieron de la investigación se logró establecer que los ambientes de aprendizajes virtuales son aceptados por los estudiantes, y con la respectiva capacitación los docentes, estarán en condición de utilizarlos como recurso para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

4.1.2. Alcance de la alternativa

En relación a los objetivos planteados en el presente estudio y, debido al interés por los docentes y estudiantes, se plantea el siguiente alcance que es el propósito principal de la propuesta: lograr que los estudiantes mejoren su aprendizaje con el uso de los ambientes de aprendizaje virtuales como nuevo recurso educativo.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

La tecnología en la actualidad ejerce una influencia cada vez mayor en la educación, y de manera especial, en la enseñanza para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, que también desempeñan un papel importante en la formación inicial y permanente del docente. Por esta razón, el presente trabajo de investigación propone el desarrollo “Diseño de una planificación para el uso de los ambientes de aprendizaje virtuales como estrategia metodológica de los docentes de la Escuela de educación Básica Juan E. Verdesoto del Cantón Babahoyo”.

Las tecnologías con un apropiado enfoque pedagógicos y en un ambiente cultural y multidisciplinario permiten mejorar la calidad y el acceso a los programas educativos y, en particular, al desarrollo de la educación continua como respuesta a la demanda del aprendizaje a lo largo de toda la vida, lo cual genera la sociedad del conocimiento, así como promueve la difusión del conocimiento y la interacción con los actores relevantes de la sociedad civil.

Por lo expuesto anteriormente es necesario que los docentes desarrollen planificaciones como soporte para las clases presenciales, y al tomar conciencia de la necesidad de integrarlos a los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula, también se aprecia las limitaciones técnicas y profesionales. También es relevante observar cómo el uso de los ambientes de aprendizaje virtuales puede formar parte de las actividades docentes de básica media.

La práctica de la enseñanza en la institución educativa es significativamente impactada por el constante desarrollo de conocimientos y de nuevas tecnologías que caracteriza actualmente a la

sociedad. En el ámbito de la enseñanza de básica media, los avances presuponen el manejo de conceptos específicos, cuya transposición didáctica se torna en una cuestión relevante y necesaria para los docentes y estudiantes.

Por lo tanto, es importante que los docentes implementen los ambientes de aprendizaje virtuales en sus clases presenciales, así se lograrán cambios importantes para el autoaprendizaje, ya que los estudiantes son la generación de interacción en el aula.

La construcción personalizada del aprendizaje, es una motivación para la actualización continua de los docentes y de los estudiantes en la aplicación de los recursos en los ambientes de aprendizaje virtuales. Esto permitirá socializar el conocimiento. Por lo tanto, es necesario motivar una formación didáctico-tecnológica de los docentes, sea cual sea el nivel de integración de las tecnologías, en la escuela de educación básica Juan E. Verdesoto.

El profesorado necesita también una capacitación digital y una actualización didáctica que ayude a conocer, dominar e integrar los instrumentos tecnológicos y los nuevos elementos culturales en general en su práctica docente.

La tecnología de hoy en día es usada por los adolescentes para socializar, y se ha generado una gran variedad de recursos y herramientas, aunque no siempre para un buen uso. En estos días

ellos viven en medio de una civilización tecnológica y globalizada. Es por esto que la propuesta se mide como factible y aceptable.

4.1.3.2. Justificación

El uso de los ambientes de aprendizaje virtuales como parte de las herramientas en los procesos de enseñanza aprendizaje, es fundamental para el significativo nivel de desempeño académico de los estudiantes de básica media; con esta aplicación se logra el uso de variedad en la dinámica de las clases por lo que se logra el interés por aprender.

La situación del uso de los ambientes de aprendizaje virtuales en la educación es un factor que permite mejorar la capacidad del alumno por lo que este interactuará con las herramientas que el docente utiliza, por cuyo motivo, los resultados de las encuestas, aplicadas a docentes, alumnos dan factibilidad al mejoramiento de los procesos de enseñanza con el diseño de una planificación. Esta propuesta focaliza la necesidad de los docentes en sustentos teórico – práctico de la aplicación de los ambientes de aprendizaje virtuales, ya que están ligados a los intereses actuales de los alumnos.

4.2. Objetivos

4.2.2.1. General

Implementar ambientes de aprendizaje virtuales como estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica media de la escuela de educación básica Juan E. Verdesoto del cantón Babahoyo

4.2.2.2. Específicos

Sugerir una formación del docente con base en la valoración de los ambientes de aprendizaje virtuales y en el diseño de propuestas interactivas.

Seleccionar la información, relacionada a las respectivas cátedras que utilizan esta herramienta como recurso didáctico para mejorar el nivel de rendimiento académico de los alumnos.

Diseñar ambientes de aprendizaje virtuales para las respectivas materias de básica media y el uso efectivo de las estrategias metodológicas.

4.3. Estructura general de la propuesta

4.3.1. Título

Diseño de un ambiente de aprendizaje virtuales como estrategia metodológica para los docentes de la escuela de educación básica Juan E. Verdesoto del cantón Babahoyo

4.3.2. Componentes

Factibilidad de su aplicación

Contar con un ambiente de aprendizaje virtuales permite a los docentes opciones para adaptar la enseñanza a necesidades específicas de los estudiantes, con relación a las tecnologías en la básica media. En el caso de los estudiantes que se distraen fácilmente, podrán mantener una atención activa y concentrarse mejor en la clase y el trabajo.

Con la aplicación de ambientes de aprendizaje virtual los estudiantes que tienen problemas con las actuales tradicionales estrategias de enseñanza aprendizaje, utilizado por los docentes de la institución, podrán desarrollar y demostrar otras formas de comprensión, las cuales eventualmente pueden, mejorar el nivel del rendimiento académico. La factibilidad de involucrar estudiantes con actuales limitaciones de aprendizaje, aumentará de forma significativa.

Los docentes deberían utilizar la tecnología con el propósito de mejorar las habilidades y destrezas en el aprendizaje de los estudiantes. El uso de esta propuesta como estrategia de enseñanza aprendizaje en el nivel de rendimiento académico de los estudiantes no reemplaza al docente.

El docente tiene varios roles importantes en la asignatura, la cual se basa en el enriquecimiento de los alumnos en temas de interés y beneficio, además de la toma de decisiones que afecten o mejoren el nivel de aprendizaje de los estudiantes, por lo que es el responsable de indagar continuamente sobre el uso de estrategias metodológicas apropiadas, con las que se pueda mostrar formas de razonamiento para el estudiante.

Concomitante con lo expuesto en líneas anteriores, los ambientes de aprendizaje virtuales permiten a los docentes examinar los procesos que han seguido los estudiantes en las investigaciones y estudios. Es por esto que se da factibilidad a la propuesta de diseñar un ambiente virtual de aprendizaje, como estrategia de enseñanza para los estudiantes de la escuela de educación básica Juan E. Verdesoto del cantón Babahoyo.

4.4 Descripción de la propuesta

La propuesta planteada consiste en el diseño de un ambiente de aprendizaje virtual como estrategia de enseñanza para mejorar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de la escuela mencionada, para lo cual se planifico actividades tales como:

Foros de discusión: Crear debates o foros de discusión sobre temas relevantes, animar a los estudiantes a participar, hacer preguntas y responder a las contribuciones de sus compañeros. Esto promoverá la interacción y el intercambio de ideas.

Videoconferencias en vivo: Organizar sesiones en vivo a través de plataformas de videoconferencia para discutir temas claves, realizar demostraciones en tiempo real o llevar a cabo debates en vivo. Esto permite una interacción mas personal y una oportunidad para hacer preguntas en tiempo real.

Tareas en línea: Proporcionar actividades y asignaciones que los estudiantes deben completar en línea. Pueden ser ejercicios prácticos, investigaciones, escrituras de ensayos, resolución de problemas, o proyectos colaborativos.

Videotutoriales: Crear o compartir videos instructivos que los estudiantes puedan ver en su propio tiempo, los videos son una excelente manera de explicar conceptos complejos y mostrar procesos paso a paso.

Quizzes y evaluaciones en línea: Utilizar herramientas de evaluación en línea para crear cuestionarios y pruebas, esto permite realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata.

Juegos educativos: Emplear juegos en línea relacionados con el contenido del curso para motivar a los estudiantes y reforzar el aprendizaje de manera lúdica, plataformas como Kahoot; o Quizlet pueden ser útiles para esto.

Grupos de estudios virtuales: Anima a los estudiantes a formar grupos de estudios en línea donde puedan discutir el material del curso, resolver problemas juntos y compartir recursos, pueden utilizar herramientas de chat o videoconferencia para reunirse.

Blogs y diarios en línea: Pedir a los estudiantes que mantengan un blog o diario en línea donde puedan reflexionar sobre su aprendizaje, comentar sobre lecturas asignadas o discutir temas relacionados con el curso, esto fomenta la escritura crítica y la autorreflexión.

Recursos multimedia: Ofrecer una variedad de recursos multimedia, como podcasts, infografías y documentos interactivos para diversificar el contenido y adaptarlo a diferentes estilos de aprendizaje.

Encuestas y retroalimentación: Utilizar encuestas en línea para recopilar de los estudiantes sobre el ambiente de aprendizaje virtual y los materiales del curso, esto ayudara a realizar mejoras continuas.

Proyectos colaborativos: Fomentar la colaboración entre estudiantes a través de proyectos en línea, pueden trabajar juntos en la creación de presentaciones, informes o proyectos de investigación.

Sesiones de preguntas y respuestas (Q&A): Programar sesiones regulares de preguntas y respuestas en línea donde los estudiantes puedan hacer preguntas sobre el material del curso y recibir respuestas en tiempo real.

4.6. Resultados esperados de la alternativa

Con la aplicación de la presente propuesta alternativa se pretende brindar un programa para el uso de los ambientes de aprendizaje virtuales mediante una investigación de campo sobre una muestra para diseñar la propuesta interactiva, se logró determinar las causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes, por lo que con el análisis de los resultados obtenidos se logra factibilidad el cumplimiento del objetivo general, siendo de interés y necesidad en el aprendizaje significativo.

Además, esta se convierte en un ayuda para quienes se encargan de la enseñanza de los estudiantes garantizando de esta forma una mejoría en el proceso enseñanza aprendizaje.

4.7. Recomendaciones

Se recomienda a las autoridades de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto realizar de forma continua análisis del uso de los ambientes de aprendizaje virtuales de cada asignatura, con el propósito de valorar los resultados que se obtienen, así se podrá establecer el mejoramiento o cambio de las mismas.

Se debe determinar las causas de bajo proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, ya que esto permite identificar el nivel de calidad de cada cátedra y la complejidad que deberá tener el ambiente de aprendizaje virtuales, por lo que conlleva a posibles logros y reconocimientos.

Se debe valorar los aspectos que se han considerado para el diseño de los respectivos ambientes de aprendizaje virtuales, ya que al ser las asignaturas mantienen actualización constante en el material de contenido textual.

REFERENCIAS

- Castillo, A. R. (2017). *Aula virtual como estrategia para el aprendizaje de la Química Orgánica. Educ@ción en Contexto, II(5), 95-111.*
- Castillo, R. y. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ambito universitarios.* España: Ediciones d ela Universidad de Castilla-La Mancha.
- Cedeño. (2017). *Estrategias metodológicas que utilizan las docentes para el inicio de la lectura en los niños y niñas de 3 y 4 años de Educación Inicial .* Esmeraldas.
- Espinoza, L. A. (2017). *La generación de ambientes.*
- Eva, C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. ReHuso.
- Fajardo, S. y. (2020). *Lectura en Educación Inicial y Preparatoria: Conocer para proponer”.* Azuay.
- M., M. (2017). *Entornos virtuales de aprendizaje complejos e innovadores: una experiencia de creación participativa desde el paradigma emergente.* Educare.
- Martínez, A. M. (2017). *Factores que favorecen la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje. Tendencias Pedagógicas, 3, 43-58. Recuperado de <https://revistas.uam>.*
- Méndez, C. y. (2019). *Estrategia didáctica basada en un objeto virtual de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora.* Bogotá.

pública, C. d. (29 de diciembre de 2020). *egepperu.edu.pe*. Obtenido de *egepperu.edu.pe*:
<https://cegepperu.edu.pe/2020/12/29/procesos-de-ensenanza-sus-componentes-y-dimensiones/>

ANEXO

FORMATO DE ENCUESTAS A DOCENTES INSTRUCCIONES:

La información que se solicita pretende investigar opiniones sobre el tema Favor marque con X en el casillero que corresponda a la columna del número que refleje mejor criterio, tomando en cuenta los siguientes parámetros:

1.- ¿Sabes que son ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

2.- ¿Utilizan los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

3.- ¿Consideras importante los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

4.- ¿Conoces las ventajas de los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

5.- ¿Conoces los desafíos de los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

6.- ¿Conoces los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

7.- ¿Se podrá mejorar el aprendizaje con los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

FORMATO DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES INSTRUCCIONES:

La información que se solicita pretende investigar opiniones sobre el tema Favor marque con X en el casillero que corresponda a la columna del número que refleje mejor criterio, tomando en cuenta los siguientes parámetros:

1.- ¿Conoce los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

2.- ¿En clases utilizan los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

3.- ¿Creen que son importante los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

4.- ¿Han escuchado sobre las ventajas de los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

5.- ¿Conoces los desafíos de los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

6.- ¿Conoces los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ

7.- ¿Han mejorado su aprendizaje con los ambientes de aprendizaje virtuales?

SI

NO

TAL VEZ