# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE COMPUTACIÓN**

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

## MENCIÓN: COMPUTACIÓN

## TEMA

APLICACIÓN DE PLATAFORMA CANVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BABAHOYO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.


## AUTORA:

ERIKA PILAR CRUZ PACHECO

## TUTOR:

MSC. ALEX TOAPANTA SUNTAXI

## LECTOR:

MSC. SANDRA CARRERA ERAZO


**BABAHOYO- LOS RÍOS -ECUADOR**

**2017**

# DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a mi madre Pilar Pacheco ya que siempre estuvo ahí brindándome su apoyo incondicional, motivándome para seguir adelante, por su infinito amor y dedicación hacia sus hijas, por ser una mujer luchadora y trabajadora y sobre todo por ser padre y madre para nosotras , se lo dedico a ella, a mis hermanas Kerly y Paulina que de una u otra forma me ayudaron a que este sueño sea cumplido.

A mi Padre Celestial, mi Dios, por ser el guía en este largo camino de mi vida y darme la sabiduría necesaria para lograr mi objetivo. A mi hija por ser la motivación más importante en mi vida, a mi esposo por haberme brindado su confianza y apoyo.

A todos los que confiaron en mí y a los siempre me extendieron su mano. A todos ellos les quedo eternamente agradecida.

**Erika Cruz Pacheco**

## AGRADECIMIENTO

Quiero comenzar este agradecimiento dándole gracias siempre al Rey de Reyes, a mi Dios por ser el guía de mi vida, por haberme regalado salud, paciencia, inteligencia y sabiduría, para desarrollar este proyecto.

A mi madre por su inmenso apoyo, siempre incondicional, por haber estado siempre ahí en todo momento, por sus sabios consejos, y por todo el amor y paciencia que me tuviste, gracias por nunca dejar de creer en mí, y aquí estoy una vez más demostrándote que no fue en vano todo el esfuerzo y sacrificio hecho por tí para sacarnos adelante, no me alcanza la vida para agradecerte madre todo lo que has hecho por mí.

A mi hija, que, aunque ella llego hace poco a mi vida, ha sido el motor y motivación más importante en mi vida para cumplir con este proyecto. A mis Maestros quienes durante las largas jornadas de estudio se dedicaron a compartir sus conocimientos y consejos con nosotros.

A mis hermanas, a mi esposo, a mi familia, a personas que a pesar de no estar en tu vida están en tu corazón y todas aquellas personas que de una u otra manera me ayudaron a seguir adelante, gracias totales.

**Erika Cruz Pacheco**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

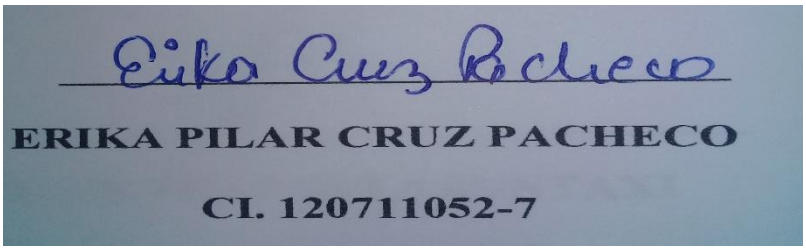
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**

## AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **ERIKA PILAR CRUZ PACHECO** portadora de la cédula de ciudadanía **120711052-7**, en calidad de autora del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **COMPUTACIÒN** declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

APLICACIÓN DE PLATAFORMA CANVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BABAHOYO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS

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



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE COMPUTACIÓN**

## CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN

**Babahoyo, 02 de Junio del 2017**

En mi calidad de Tutor del informe final, designado por el Consejo Directivo con oficio **No.-030-C-ECCM** con fecha **Febrero 24, 2017** mediante resolución **CD.FAC.C.J.S.E. SO-002-RES-003-2107** certifico que el sr(a) (ita) **Erika Pilar Cruz Pacheco**, ha desarrollado el informe final del proyecto titulado:

APLICACIÓN DE PLATAFORMA CANVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BABAHOYO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

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

**ALEX TOAPANTA SUNTAXI**

**DOCENTE DE LA FCJSE**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**

## CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**Babahoyo, 02 de Junio del 2017**

En mi calidad de Tutor del informe final, designado por el Consejo Directivo con oficio **No.-030-C-ECCM** con fecha **Febrero 24, 2017** mediante resolución **CD.FAC.C.J.S.E. SO-002-RES-003-2107** certifico que el sr(a) (ita) **Erika Pilar Cruz Pacheco**, ha desarrollado el informe final del proyecto titulado:

APLICACIÓN DE PLATAFORMA CANVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BABAHOYO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

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

**MSc. Sandra Carrera Erazo**
**DOCENTE DE LA FCJSE.**

# RESUMEN

Este proyecto de investigación nació de la necesidad de implementar la plataforma educativa Canvas como herramienta tecnológica para el aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo", ya que hoy en día la tecnología va evolucionando con el pasar del tiempo y el hecho de implantar aplicaciones interactivas dentro de la institución hace que la motivación en los estudiantes sea más interesante. Se analizó la posibilidad de implementar la plataforma Canvas por parte del docente y los estudiantes, mediante la utilización de una encuesta obtuvimos los resultados, a través de gráficos, analizamos y justificamos el trabajo y planteamos posibles soluciones. Mediante el resultado de la investigación determinamos aplicar una Guía didáctica para los estudiantes de tercero de bachillerato, herramienta didáctica que servirá de apoyo tanto para el docente durante y después de clases como para los estudiantes como herramienta de apoyo para complementar su aprendizaje.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE COMPUTACIÓN**

## RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **APLICACIÓN DE PLATAFORMA CANVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BABAHOYO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR LA SEÑORITA:

**ERIKA PILAR CRUZ PACHECO**

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

_____

EQUIVALENTE A:

_____

**TRIBUNAL:**

**LCDA. GLENDA INTRIAGO ALCÍVAR MSC.**
**DELEGADO DEL DECANO**

**LCDO. JUAN GUEVARA ESPINOZA. MSC.**
**PROFESOR ESPECIALIZADO**

**ING. DINORA CARPIO VERA, MSC.**
**DELEGADO H.CONSEJO DIRECTIVO**

**ING. SANTIAGO NIVELA VERA**
**SECRETARIO DE LA FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE COMPUTACIÓN**

# INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta. **Erika Pilar Cruz Pacheco**, cuyo tema es: **APLICACIÓN DE PLATAFORMA CANVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BABAHOYO, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[8%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

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

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

ALEX TOAPANTA SUNTAXI

DOCENTE DE LA FCJSE

# ÍNDICE

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ..... i

DEDICATORIA ..... ii

AGRADECIMIENTO ..... iii

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL ..... iv

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL ..... v

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL ..... vi

ÍNDICE ..... x

ÍNDICE DE TABLAS ..... xiii

ÍNDICE DE GRÁFICOS ..... xiv

ÍNDICE DE FIGURAS ..... xv

CAPÍTULO I ..... 3

DEL PROBLEMA ..... 3

1.2 MARCO CONTEXTUAL ..... 3

1.2.1. Contexto Internacional. ..... 3

1.2.2. Contexto Nacional ..... 4

1.2.3. Contexto Local. ..... 5

1.2.4 Contexto Institucional ..... 5

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 7

1.4.1 Problema General. ..... 7

1.6 JUSTIFICACIÒN ..... 8

CAPÍTULO II.....11
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....11
2.1. MARCO TEÓRICO.....11
2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación.....45
2.1.2.1. Antecedentes investigativos.....46
2.1.2.2. Categoría de Análisis.....46
2.1.3. Postura teórica.....47
2.2. HIPÓTESIS.....48
2.2.1. Hipótesis general.....48
2.2.2. Subhipotesis o derivados.....48
2.2.3 Variables.....49
CAPITULO III.-.....50
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....50
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....50
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.....50
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....55
3.2.1 Específicas.....55
3.2.2 General.....56
3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....56
3.3.1 Específicas.....56
3.3.2 General.....57
CAPÍTULO IV.-.....58
PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.....58
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....58
4.1.1 Alternativa obtenida.....58
4.1.2 Alcance de la alternativa.....58
4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa.....59

4.1.3.2 Justificación. 60
4.2 OBJETIVOS 61
4.2.1 Objetivo General. 61
4.2.2 Objetivo Específicos. 61
4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA. 62
4.3.1 Título. 62
4.3.2 Componentes. 62
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA 88
BIBLIOGRAFIA 90

# ÍNDICE DE TABLAS

**Tabla 1**: Interés de los estudiantes por aprender tecnología ..... 51
**Tabla 2.** Piensa que es importante utilizar una plataforma virtual. ..... 52
**Tabla 3.** Como consideras las clases del docente ..... 53
**Tabla 4.** Conocimientos sobre que es una Plataforma Virtual..... 54

# ÍNDICE DE GRÁFICOS

**Gráfico 1.** Interés de los estudiantes por aprender tecnología ..... 51
**Gráfico 2.** Como consideras las clases del docente ..... 53
**Gráfico 3**. Conocimientos sobre que es una Plataforma Virtual ..... 54

# ÍNDICE DE FIGURAS

**Figura 1.** Modelo conceptual de espacio virtual de aprendizaje ..... 17
**Figura 2.** Evolución del e-learning ..... 19
**Figura 3.** Conjunto de herramientas del LMS de código abierto ..... 21
**Figura 4.** Inicio de canvas ..... 65
**Figura 5.** Jerarquia ..... 66
**Figura 6**. Crear una cuenta Canvas ..... 67
**Figura 7.** Inscripción en canvas ..... 68
**Figura 8.** Crear cuenta ..... 69
**Figura 9.** Registro de estudiante ..... 69
**Figura 10.** Completar inscripción ..... 70
**Figura 11**.Ingreso a la plataforma ..... 71
**Figura 12.** Aceptar invitación a un curso ..... 72
**Figura 13**.Aceptacion de curso ..... 72
**Figura 14.** Herramienta chat ..... 73
**Figura 15.** Cursos en el panel de control ..... 74
**Figura 16.** Categoría de cursos ..... 74
**Figura 17.** Mis cursos ..... 75
**Figura 18.** Aceptación de una invitación a un curso ..... 76
**Figura 19.** Categoría de cursos ..... 78
**Figura 20.** Mis cursos ..... 79
**Figura 21.** Abrir tareas ..... 80
**Figura 22.** Ver tareas ..... 80
**Figura 23.** Ver resume de las tareas ..... 81
**Figura 24.** Fecha de disponibilad ..... 82

**Figura 25.** Filtrar tareas ..... 83
**Figura 26.** Ver abrir tareas ..... 84
**Figura 27.** Tareas con fecha de disponibilidad ..... 86
**Figura 28.** Recibimiento del correo de invitación ..... 87

# 1. INTRODUCCIÒN

Canvas es una plataforma de gran importancia en el ámbito educativo, orientado hacia los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo. Busca optimizar el aprendizaje, alcanzando desarrollar las destrezas y habilidades de los estudiantes, y que los docentes manejen esta nueva herramienta tecnológica teniendo en cuenta la importancia y los objetivos de la clase.

Podemos mencionar que la tecnología forma parte del futuro de la sociedad para desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje, incrustando esta herramienta novedosa en donde el alumno puede formar parte de la construcción de su propio conocimiento, desenvolviendo y manipulando esta plataforma web

El presente trabajo se encuentra organizado en cuatro capítulos.

**CAPÍTULO I.-** Hace referencia al problema, con el fin de señalar el uso de la plataforma Canvas, está compuesto por problema general, subproblemas, delimitación de la investigación, justificación, justificación, objetivos de la investigación; general y específico.

**CAPÍTULO II.-** Incluye, las fundamentaciones teóricas, las cuales tienen relación directa con el tema ya que son el sustento del trabajo pues tienen aproximación directa con el tema. Cuyas variables son la plataforma Canvas y el proceso de enseñanza- aprendizaje, en este capítulo también podemos descubrir las hipótesis.

**CAPÍTULO III.-** Tenemos el marco metodológico donde se detalla el tipo y el diseño de investigación, se menciona la población y muestra, tomadas en el estudio, así como también las técnicas e instrumentos de recolección de información.

**CAPÍTULO IV**.- Se detalla la propuesta como posible solución a la problemática de la investigación, sus objetivos, alcance, componentes así como los resultados esperados.

# CAPÍTULO I
# DEL PROBLEMA

## 1.1 TEMA DE INVESTIGACIÒN

Aplicación de Plataforma Canvas y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

## 1.2 MARCO CONTEXTUAL

### 1.2.1. Contexto Internacional.

Según (Polo, 2012) nos menciona que "Canvas, una nueva herramienta que se ejecuta en Internet (sin necesidad de instalarlo en nuestros servidores) para certificar su correcto funcionamiento y actualización constante".(p.1)

Canvas ofrece la posibilidad de configurar cursos como profesor y acceder a los mismos como estudiantes, estando disponibles en varios idiomas y permitiendo tanto la navegación por móviles como la recepción de mensajes en redes sociales.

En la actualidad se cuenta con una gran gama de plataformas virtuales que contribuyen al perfeccionamiento del aprendizaje de los estudiantes. La plataforma Canvas es una de las herramientas tecnológicas que permite la comunicación entre maestros y estudiantes, es importante el uso de esta plataforma dentro de las instituciones educativas para incentivar al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando las destrezas y habilidades, construyendo su propio conocimiento.

Podríamos decir, que el uso de la plataforma Canvas en clases además de ser una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ayuda al desarrollo cognitivo de los estudiantes, porque por medio de la utilización de esta plataforma se desarrollan las destrezas y habilidades de cada uno de ellos.

### 1.2.2. Contexto Nacional

Según (Soto, 2013) nos menciona que Canvas es

> Una plataforma de LMS gratuita que permite armar varios cursos. Habita en la nube con actualizaciones rápidas. Brinda la administración de cinco tipos de cuenta: instructor, estudiante, diseñador, observador y administrador. Se puede ingresar a través de teléfonos móviles y tabletas. Brinda acceso a múltiples aplicaciones educativas tanto para los instructores como para los estudiantes dentro de la misma plataforma.(p.1)

Permite subir grabar directamente desde la computadora un video y subir material multimedios. Permite crear un wiki dentro de la plataforma facilitando así la colaboración entre estudiantes. También se pueden integrar blogs y foros de discusión. Permite asociar actividades de evaluación con los objetivos de aprendizaje para facilitar el proceso de retroalimentación del curso. Permite compartir documentos entre cursos. Facilita el manejo del calendario y las notificaciones. Las asignaciones pueden ser sometidas dentro de la plataforma y los maestros pueden corregir las mismas y hacer anotaciones a través de la plataforma sin necesidad de bajarlas a su computadora. Luego pueden proveer retroalimentación a los estudiantes de varias formas, incluyendo audio, en la plataforma.

Les permite a los estudiantes crear contenido dentro de la plataforma para efectos de colaboración. También pueden crear su perfil. Es una excelente plataforma para manejar cursos online que posee muchas funcionalidades siendo una gratuita. La única desventaja que pudiera señalar es que es un poco más compleja que otras plataformas. Sin embargo, al

considerar la cantidad de funcionalidades que posee opto por pensar que es suficientemente amigable al usuario.

Con un solo propósito de hacer las clases interactivas de esta manera proyectamos establecer herramientas didácticas que sean interesantes e innovadoras pero que además tengas relación con la tecnología logrando de esta manera motivar al alumnado y que sea capaz de desarrollar sus propias habilidades cognitivas durante el proceso de aprendizaje logrando un mejoramiento diario en el estudiante.

### 1.2.3. Contexto Local.

El Cantón Babahoyo cuenta con un gran número de instituciones educativas tanto particulares como fiscales el objetivo de esta investigación es mejorar la calidad de la educación implementando nuevas herramientas tecnológicas que ayuden a incentivar al estudiante a aprender y desarrollar sus habilidades cognitivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje logrando así que pueda alcanzar un nivel de conocimiento aceptable dentro de las unidades educativas.

### 1.2.4 Contexto Institucional

El Instituto Técnico Superior y Tecnológico Babahoyo actualmente Unidad Educativa Babahoyo es una institución educativa que fue creada el 29 de Mayo de 1962 destinada a formar jóvenes solidarios, responsables, disciplinados y ávidos de conocimiento, comprometidos en el contexto mundial, donde el entendimiento mutuo y el respeto a la interculturalidad garanticen el buen vivir, alentamos a nuestros estudiantes a adoptar una actitud activa de aprendizaje durante toda su vida, a ser honestos, compasivos y a entender que otras personas, con sus diferencias, también pueden estar en lo cierto, se encuentra ubicada en la Av. Enrique Ponce Luque, parroquia Clemente Baquerizo, km 1 ½ vía Guayaquil es de sostenimiento fiscal y cuenta con 2391 estudiantes (1785 mujeres y 606 hombres), y un total de 100 profesores de los cuales 75 son mujeres y 25 hombres. Esta

dirigida por RECTOR Ms. Freddy Mora Villamar, Vicerrectora Ms. Rosa Avilés Montes, Inspectora General Lcda. Palmira Díaz Silva.

Para el año 2017, la UEB será una institución de excelencia académica en concordancia con los estándares de calidad educativa a nivel nacional e internacional; con infraestructura funcional y docentes competentes en la formación integral del estudiantado.

Es misión de la UEB educar y formar ciudadanos proactivos con habilidades y conocimientos para interactuar en el mundo, en concordancia con el modelo pedagógico socio-crítico-constructivista y los principios institucionales.

## 1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La tecnología hoy en día en la actualidad ha venido evolucionando, el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes va avanzando con la ayuda de las nuevas herramientas tecnológicas actuales, pero cabe mencionar que algunas instituciones aun no las conocen.

Además se tiene como objetivo investigar en este proyecto cual es la influencia de la plataforma Canvas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo del Cantón Babahoyo, ya que nos garantiza que mediante la utilización de esta plataforma el proceso de enseñanza-aprendizaje se perfeccionará, a través de la práctica diaria y ayuda del docente.

Motivar a los estudiantes para que su participación en clases sea constantemente activa, impulsar en ellos la idea de educarse con entusiasmo, y las ganas por descubrir cosas

nuevas, con el uso de esta plataforma, lograremos desarrollar las habilidades y destrezas de cada estudiante.

## 1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.4.1 Problema General.

¿De qué manera incide la Plataforma Canvas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?

### 1.4.2 Subproblemas o Derivados

- ¿Cómo incide la plataforma Canvas en el proceso enseñanza_aprendizaje de los estudiantes?

- ¿De qué manera afecta el uso indebido de la plataforma Canvas en el proceso enseñanza_aprendizaje de los estudiantes?

- ¿Por qué es importante el uso de los LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes?

## 1.5 DELIMITACION DE LA INVESTIGACION

**Objeto de Estudio:** Plataforma Canvas y Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

**Campo de Acción:** Tecnología Educativa

**Lugar y Tiempo:** La presente investigación se ejecutará con los estudiantes del 3ro de bachillerato de la especialización informática de la Unidad Educativa "Babahoyo" del cantón Babahoyo.

**Delimitación Espacial:** La presente investigación se realizará con los estudiantes 3ro de bachillerato de la especialización informática de la Unidad Educativa "Babahoyo" del cantón Babahoyo.

**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:** Tecnología Educativa

**Sub-Línea de investigación:** Transferencia conocimiento científicos y tecnológicos a la comunidad.

**Delimitación Temporal:** La presente investigación se lleva a cabo durante el periodo 2017.

**Limite Demográfico:** La Unidad Educativa "Babahoyo" se encuentra ubicada en la Av. Enrique Ponce Luque, parroquia Clemente Baquerizo, Km 1 ½ vía Guayaquil N: 09799757,2; E: 661760,094; H: 36,07, Zona 5, distrito 12D01, circuito 12D01_06.

## 1.6 JUSTIFICACIÒN

La investigación tiene gran importancia debido a que en la Unidad Educativa Babahoyo se imparten clases siguiendo un modelo tradicional donde se ha visto la necesidad de motivar el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto a docentes y estudiantes, logrando así mejorar sus conocimientos, desarrollando destrezas y habilidades, que ayudaran al

educando a que enfrente de mejor manera los requerimientos en el ámbito en el que se desenvolverá en el futuro como profesionales.

Actualmente, la explosión de la información académica y del conocimiento avanzado, empieza a producir importantes transformaciones en la función educativa en las instituciones. Los cambios que se buscan es garantizar oportunidades de formación permanente a la largo de la vida, para todos los estudiantes de la institución y aprovechar las nuevas tecnologías de información y comunicación para fines de enseñanza y aprendizaje. Planteamos que con el uso de esta plataforma alcancemos un buen rendimiento en el Proceso enseñanza-aprendizaje.

Además, esta investigación es relevante, ya que, tiene importancia tanto teoría como práctica al ir analizando una realidad presente y realizando conclusiones que llevaran a encontrar la posible solución a la problemática.

Para el desarrollo de la investigación, se pudo contar con el apoyo de las autoridades de la Unidad Educativa, de los docentes, estudiantes, padres de familia, además se cuentan con los recursos materiales, tecnológicos necesarios. Los principales beneficiaros de esta investigación son los estudiantes, docente y personal directivo de la Unidad Educativa "Babahoyo" objeto de estudio.

## 1.7 OBJETIVO DE INVESTIGACION

### 1.7.1 Objetivo General

Determinar la influencia de la Plataforma Canvas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

### 1.7.2 Objetivos Específicos

- Investigar cuales son las ventajas que tienen los LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Analizar de qué manera influye el uso de la plataforma Canvas, en el cumplimiento e interés de los estudiantes.

- Reconocer las plataformas virtuales de mayor impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

# CAPÍTULO II
# MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

## 2.1. MARCO TEÓRICO

### 2.1.1 Marco Conceptual

En el marco conceptual estudiaremos cada uno de los conceptos relacionados a las variables dependiente e independiente.

**Plataforma Canvas**

Según (Polo, 2012) Canvas, es

> Una nueva herramienta que se ejecuta en internet (sin necesidad de instalarlo en nuestros servidores) para garantizar su correcto funcionamiento y actualización constante.
>
> Canvas brinda la posibilidad de configurar cursos como profesor y acceder a los mismos como estudiantes, estando disponible en varios idiomas y permitiendo tanto la navegación por móviles como la recepción de mensajes en redes sociales y SMS. En su sitio se realizan asimilaciones con otros sistemas de este tipo, muestran también la experiencia que han tenido las universidades que lo están usando para ofrecer los cursos vía online.
>
> Podemos iniciar creando cursos de forma gratuita o a experimentar con una cuenta ya configurada, para ver si contiene todas las funciones necesarias para nuestra actividad profesional.(p.1)

Según (Hammond, 2011) nos menciona lo siguiente

Canvas fue lanzado en 2011 por una empresa de tecnología que ama la educación, llamada Instructure, y que ahora cuenta con más de 900 empleados, incluyendo a nuestro increíble equipo América Latina que habla con fluidez español, portugués, y brinda asistencia a toda la comunidad latina. Pero, cuando lo pensamos de verdad, Canvas está compuesto realmente por más de 2.000 Universidades, distritos escolares e instituciones de todo el mundo que lo usan. Y, no sorprendentemente, lo adoran. Así como acostumbramos decir: "Si nadie, lo usa ¿Para qué sirve?" Por eso nos enorgullece tanto ser el LMS que si se usa.(p.3)

Nos puede mencionar según Ryan John en su publicación CANVAS LMS COURSE DESING citado en (CRISTOBAL, 2016) que: "Una de las tendencias tecnológicas más potentes que llegan al campo de la educación es el desarrollo de la educación a distancia o también conocida como educación virtual." (p.20)

Por otro lado nos menciona según Cosano (2011), en su artículo Plataforma de aprendizaje Moodle como instrumento para el trabajo social en el contexto del espacio europeo de educación superior indica que:

> La plataforma Moodle como un sistema de enseñanza que permite a los profesores crear cursos on-line utilizando internet, lo cual nos permite diseñar y gestionar asignaturas. Menciona que esta plataforma fue credo por Martin Dougiamas, quien trabajó en la universidad Curtin y se ejecuta sin modificaciones bajo Unix, Windows, Linux, Mac OS, Netware y otros sistemas operativos. Está diseñado de manera modular y permite una gran flexibilidad para agregar y quitar funcionalidades en muchos niveles, es importante mencionar que Moodle se distribuye gratuitamente como software libre. También menciona que la actualización es fácil de una versión anterior a la siguiente. Los autores de la plataforma defienden que Moodle promueve

una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión, crítica, etc).(p.2)

Según Arias & Chacón (2010) citado en (CRISTOBAL, 2016) nos menciona lo siguiente:

> Pretende brindar a las plataformas elearning una herramienta que permita a los usuarios desarrollar mapas conceptuales ya sea en forma individual o colaborativa, para algún curso determinado o para un trabajo personal; todo esto a través de una interfaz web. Para lograr esta integración utilizó el servidor CmapServer y la plataforma e-learning .LRN (Learn, Research, Network) y todo esto sobre una distribución del sistema operativo GNU/Linux, esta integración se dividió en dos etapas.(p.3)

**¿Qué es lo que distingue a canvas?**

- **Facilidad de Uso**
  Los educadores anhelan dedicar el tiempo a la educación, no a la tecnología. Por eso creamos Canvas de una forma clara e intuitiva y abrimos caminos muy simples para la creación e intercambio de contenidos.

- **Accesibilidad**
  Sabemos que la personalización es primordial. No se trata de tómelo o déjelo. Se trata de que tome y lo adopte según lo necesite. Hicimos que Canvas estuviera abierto para que se pueda apropiar de él y le permita integrar las herramientas de interoperabilidad de aprendizaje que necesite.

- **Confiabilidad**
  Con seguridad, velocidad y el mejor tiempo de funcionamiento de la industria.

- **En la nube**
  Canvas se origina en la nube, lo cual significa que no tiene que preocuparse por el hosting, ni por las actualizaciones, las versiones, la copia de seguridad de los

datos ni por las fallas del servidor. Por lo tanto Canvas le ahorra tiempo, dinero y dolores de cabeza.

- **Movilidad**

  No ser móvil ya no es una opción, en especial cuando se trata de estudiantes. Para ser claros, Canvas dispone de gran compatibilidad para dispositivos móviles.

## La accesibilidad a las plataformas libres

### Definición de accesibilidad

Nos menciona (Bernes-Lee y Fischetti, 1999). Creador de la web, citado en (Valenzuela, 2015) define la accesibilidad como: "El arte de garantizar que, tan amplia y extensamente como sea posible, los medios, como el acceso a la web, estén disponibles para las personas, tengan o no deficiencias de un tipo u otro".(p.16)

Concluyendo según la definición de accesibilidad expuesta por Bernes-Lee se destaca que la accesibilidad es un arte y no una mera cuestión técnica. Para lograr la accesibilidad es necesario contar con conocimientos técnicos que se adquieren de manera fácil gracias a los documentos existentes, pero cabe destacar que también es necesario contar con cierta sensibilidad que se pueden obtener mediante la interacción directa con los usuarios de capacidades diferentes, observando y analizando su manera de navegar en interactuar con la web.

Continuando con la exposición de (Valenzuela, 2015) nos menciona que:

> En el contexto de las plataformas o entornos virtuales de aprendizaje, una plataforma o entorno es accesible cuando todos y cada uno de los actores de la experiencia de

enseñanza-aprendizaje consiguen sus objetivos de manera satisfactoria, eficaz y eficiente.

## Actores de la experiencia de enseñanza-aprendizaje

La accesibilidad de las plataformas o entornos de aprendizaje no sólo es importante para los alumnos, ya que la aplicación debe ser accesible para todos los actores de la experiencia de enseñanza-aprendizaje. En esta experiencia participan, por supuesto, los alumnos, profesores y tutores; aunque los administradores y desarrolladores participan también en el ciclo de personalización y adaptación de dicha experiencia, y en la constante mejora de la accesibilidad y usabilidad, como queda representado en el siguiente gráfico (pp.16-17)

## Relación entre accesibilidad y usabilidad

En la serie de normas ISO 9241 (ISO, 1998) citado por (Valenzuela, 2015) , la usabilidad se define de la siguiente manera: "La medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado."(p.18)

Concluyendo según el texto citado anteriormente podemos decir que la accesibilidad es la capacidad de un producto, servicio, entorno o instalación, para de esta manera ser usado por un grupo amplio de personas de diferentes capacidades, efectividad, eficiencias y satisfacción. También podemos mencionar que existe un objetivo final por parte de la accesibilidad y para la usabilidad, es conseguir eficiencia y satisfacción por parte de los usuarios

## Accesibilidad en plataformas de e-learning

> Al ser Internet un sistema abierto, diverso y heterogéneo surgen algunos problemas, que pueden deberse la heterogeneidad de plataformas y herramientas o a aspectos como la interoperabilidad entre los distintos sistemas, mismos que deben de corregirse para un funcionamiento óptimo. Dentro de este escenario se identifican problemas, como el alto costo de desarrollo de cursos para estos sistemas, o la baja posibilidad de reutilización/adaptación de contenidos o aplicaciones cuando cambia algún factor como la plataforma o el contexto educativo. El proceso de creación de aplicaciones y contenidos educativos de calidad es una labor ardua que requiere la colaboración de expertos en diversos temas (contenidos, tecnología, didáctica). Hasta ahora ha sido frecuente que contenidos educativos con un excelente desarrollo, por haber sido elaborados para una tecnología concreta, se han perdido cuando se ha cambiado de plataforma o se ha producido un cambio tecnológico. (p.37)

**Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje**

Nos menciona (Guri-Rosenblit 2005; Dondi 2008) citado en el trabajo de (Cesteros, s.f) podemos afirmar que:

> El uso ha transformado una gran parte de los espacios de enseñanza-tradicionales en espacios virtuales de aprendizaje (EVA). Comprender sin embargo, esta herramienta y saber cómo utilizarla para mejorar la enseñanza y el aprendizaje es una tarea realmente compleja un lenguaje confuso en el discurso del e-learning -con una gran cantidad de términos polisémicos y términos ambiguos-, y la contradicción entre la potencialidad teóricamente predicha para el e-learning a principios del años 2000, y los pobres resultados obtenidos, especialmente en términos económicos, en los siguientes años, convierten el e-learning en una cuestión aparentemente difícil de aplicar y poco rentable.(p.1)

**Las plataformas e-learning y los espacios de aprendizaje**

Según (Cesteros, s.f) nos menciona en su obra sobre las plataformas learning que:

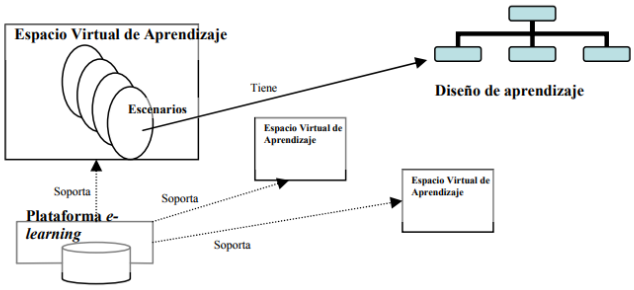
Una plataforma e-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se combina la enseñanza en Internet con experiencias en la clase presencial.(p.2)

Por otro lado bajo el concepto de (FERNÁNDEZ-VALMAYOR, 2008) nos dice que:

El objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los alumnos puedan interaccionar durante su proceso de formación. Un espacio de enseñanza y aprendizaje (EA) es el lugar donde se realiza el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias.(p.1)

Según (Britain, 2014) nos dice que : "Los espacios de aprendizaje pueden ser las aulas de un centro educativo, en la enseñanza presencial; los sitios en Internet, en la enseñanza no presencial, virtual o e-learning; o la combinación de ambos, en la enseñanza mixta o b-learning".(p.5)

**Figura 1.** Modelo conceptual de espacio virtual de aprendizaje




**Fuente:** (Cesteros, s.f)

## ¿Qué es un LMS?

Nos menciona (Silvina Mariel Castro, 2013) sobre que es un LMS:

> Learning Management System (LMS) o Sistema de Gestión del Aprendizaje, es un software instalado generalmente en un servidor web (puede instalarse en una intranet), que se emplea para crear, aprobar, administrar, almacenar, distribuir y gestionar las actividades de formación virtual (puede utilizarse como complemento de clases presenciales o para el aprendizaje a distancia).
>
> Un LMS se centra en gestionar contenidos creados por una gran variedad de fuentes diferentes. La labor de crear los contenidos para los cursos es desarrollada mediante un LCMS (Learning Content Management System). Los principales usuarios son los diseñadores instruccionales que utilizan los contenidos para estructurar los cursos, los profesores que utilizan los contenidos para complementar su material de clase y los alumnos que acceden a la herramienta para desarrollar sus tareas o completar sus conocimientos. Los LMS responden a las características que desde hace tiempo se venían señalando para las llamadas aulas virtuales en actividades de enseñanza y aprendizaje. Por ello, también son 30 llamados plataformas de aprendizaje, ya que se convierten en un repositorio tanto de los contenidos, instrucciones, materiales diversos y productos, como de las interacciones entre los actores educativos.(p.29)

Por otro lado Según Rodríguez et al. (2014) citado en (CRISTOBAL, 2016) define el término LMS como:

> Un software que permite la creación y gestión de entornos de aprendizaje en línea, de manera fácil y automatizada. Estas plataformas ofrecen grandes posibilidades de comunicación y colaboración entre los diferentes actores en el proceso de aprendizaje. Asimismo, sostiene que el LMS es una herramienta informática y telemática que se organiza en función de los objetivos formativos, de forma integral asociado a los principios de intervención psicopedagógica y organizativa. Están diseñados para apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente virtual mediante un conjunto de herramientas que permiten la interacción y colaboración entre los actores del proceso: estudiantes, profesores, contenido.(p.23)

Según (Cesteros, s.f) nos menciona sobre los LMS lo siguiente:

> Los LMS permiten crear y gestionar múltiples espacios virtuales de aprendizaje, privados para cada grupo de estudiantes y profesores. Estos EA se crean, normalmente, incorporando a una plantilla que puede personalizarse un conjunto de herramientas que el diseñador, el profesor o el administrador del sistema, considera necesarias para llevar a cabo los procesos de aprendizaje.(p.4)

Podemos concluir según los texto citados por varios autores bajo la definición de que un LMS es definido como, sistema de gestión del aprendizaje es un software que pude ser instalado en internet o en una intranet, este sistema se puede emplear para elaborar, administrar, y distribuir actividades de formación virtual en donde se lo puede utilizar como complemento de clases presenciales o para el aprendizaje a distancia

**Figura 2.** Evolución del e-learning

| Modelos de e-learning. | Características de los materiales y la tecnología de apoyo. |
|---|---|
| **PRIMERA GENERACIÓN**<br>Modelo centrado en los materiales | • Contenidos en formato papel<br>• Contenidos digitales reproduciendo libros<br>• Audio conferencia<br>• Videoconferencia<br>• Software instruccional |
| **SEGUNDA GENERACIÓN**<br>Modelo centrado en el aula virtual | • Entornos virtuales de aprendizaje<br>• Video *streaming*<br>• Materiales en línea<br>• Acceso a recursos en internet<br>• Inicio de interactividad: e-mail, foro |
| **TERCERA GENERACIÓN** | • Contenidos especializados en línea y también generados por los estudiantes.<br>• Reflexión (e-portafolios, blogs)<br>• Tecnologías muy interactivas (juegos, simulaciones, visualización en línea)<br>• M-learning(Mobile learning) |

**Fuente:** Evolución y retos de la educación virtual, Salvat, (2011)

**Funciones principales de un LMS**

Continuando con la exposición de (Cesteros, s.f) mencionamos a continuación sobre las cinco funciones principales de un lms:

El conjunto de herramientas de un LMS permite realizar cinco funciones principales: (1) la administración del EA; (2) la comunicación de los participantes; (3) la gestión de contenidos; (4) la gestión del trabajo en grupos, y (5) la evaluación. Aunque cada LMS tiene su propio conjunto de herramientas19 destacamos, a continuación, algunas de las más comunes para tener una visión general de cómo se puede implementar cada una de estas cuatro funciones.

1) Administración. Estas herramientas deben facilitar, en primer lugar, las operaciones de gestión de usuarios: como altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, la definición de roles y el control y seguimiento del acceso de los usuarios al EA o a sus diferentes partes. En segundo lugar, la gestión de los EA: creación, modificación, visibilidad y eliminación del EA o de sus partes – por ejemplo configuración del formato de la plantilla, incorporación, eliminación o definición de criterios de visibilidad de las herramientas.

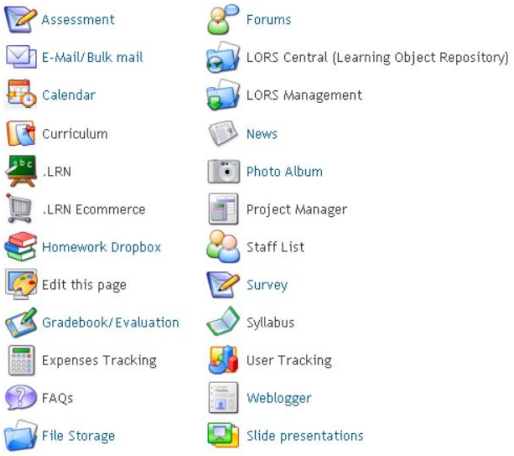
2) Comunicación. Las herramientas de comunicación permiten la interacción entre profesores y alumnos. Puede ser asíncrona con el correo electrónico, los foros, el calendario y los avisos; o síncrona, con las charlas (chats) o la pizarra electrónica. Estas herramientas permiten todos los sentidos de interacción: del profesor hacia alumnos, de los alumnos hacia profesor, de alumno con alumnos, alumnos entre sí, o todos con todos.

3) Gestión de contenidos. Para la gestión de contenidos los LMS disponen de un sistema de almacenamiento y gestión de archivos que permite realizar operaciones básicas sobre ellos, como visualizarlos, organizarlos en carpetas (directorios) y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos en el EA. Además, suele incorporar algún sistema para la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y alguna herramienta muy básica para la creación de contenidos21. No tienen restricciones respecto a los tipos de archivos, pero para su visualización es necesario que el usuario tenga

4) Gestión de grupos. Estas herramientas permiten realizar las operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos y la creación de "escenarios virtuales" para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo. Estos escenarios de grupo incluyen directorios o "carpetas" para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo.

5) Evaluación. Las herramientas para la evaluación permiten la creación, edición y realización de ciertos tipos de tests23, anónimos o nominales, de trabajos, la autocorrección o la corrección (con realimentación), la calificación y publicación de calificaciones y la visualización de información estadística sobre los resultados y, también, el progreso de cada alumno. (p.5-6)

**Figura 3.** Conjunto de herramientas del LMS de código abierto




**Fuente:** (Cesteros, s.f)

## Las características de los Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS)

Según Reyes (2012) citado en (CRISTOBAL, 2016) nos menciona que

> No existe un modelo universal o único para diseñar aulas virtuales por el contrario es muy cambiante, debido a que las entidades educativas buscan trascender las limitaciones de los espacios físicos de las aulas tradicionales es por ello que se busca reemplazar por entornos virtuales dinámicos de aprendizaje que busca cubrir todas las necesidades de los estudiantes. Las principales características que debe poseer un sistema de gestión de aprendizaje son: accesibilidad, sencillez, eficacia, flexibilidad didáctica y técnica.
>
> • Flexibilidad didáctica: indica que un sistema de gestión de aprendizaje debe adaptarse a los diversos escenarios de enseñanza, a los distintos niveles educativos y a las exigentes necesidades de los alumnos.
>
> • Flexibilidad técnica: indica que un LMS debe tomar en cuenta la capacidad de del requerimiento para adecuar sus herramientas a las exigencias de la entidad educativa, así como su capacidad de importación y exportación de los cursos.
>
> • Accesibilidad: factor de Alta importancia porque debe cumplir normas y estándares de calidad establecidas por entidades reguladoras educativas y así garantizar el acceso y uso del sistema de gestión de aprendizaje a los distintos estudiantes que presenten alguna discapacidad.

- Sencillez y eficacia: características de alta importancia ya que se busca que la plataforma permita al docente de una manera sencilla subir sus materiales digitales a dicha plataforma y a su vez el alumno debe tener la facilidad de interactuar, descargar, navegar todo el material correspondiente a su aula virtual; todos ellos sin la necesidad de ser un experto técnico en la materia.(p.25)

**Los tipos de LMS**

Según Clarenc, (2013), en su libro publicó que un LMS puede presentar tres tipos:

- Comercial: son de pago es decir para poder utilizar sus prestaciones y servicios se debe abonar un pago a la empresa que los desarrollo o en su defecto a la empresa que los distribuye. Por lo general presentan Alto documentación con múltiples funcionalidades que se adaptan al 7 crecimiento de la organización, esto quiere decir que cuantos más sea el abono efectuado mayores serán los servicios que recibirán a cambio, como por ejemplo una mesa de ayuda durante el tipo que dure el proyecto. Entre las plataformas de pago más conocidas y populares tenemos: Blackboard, Canvas, Saba, Ecollege, Fronter, SidWeb, E-duactiva, Catedra, etc.

- El software libre: nace con el propósito de originar menor costo, en sistemas de aprendizaje en línea, cabe mencionar que unas de estas plataformas son open source, es decir de código abierto. Es decir que son manipulables, pudiéndose usar, cambiar y distribuir libremente. Entre los principales sistemas de gestor de aprendizaje en esta sección tenemos: Dokeos, Moodle, Ganesha, Claroline, etc.

- En la nube: no son conocidas como plataformas LMS propiamente dichas, sino que sirven de apoyo a las clases presenciales como son (cursos online abiertos o masivos), entre los principales podemos mencionar: Udacity, Coursera, Edmodo, Wiziq, entre otros.(p.4)

**¿Para qué sirve un LMS?**

Para algunos autores como Álvarez G., (2012) citado en (Silvina Mariel Castro, 2013) menciona que:

> La función principal de un LMS es administrar estudiantes y dar seguimiento a su aprendizaje, participación y desempeño asociados con todo tipo de actividades de capacitación. Sin embargo, en el desarrollo del presente trabajo, se aprecia que el conjunto de funciones de un LMS abarcan un campo mucho más amplio, ya que se pretende no solamente la creación de un entorno virtual para el aprendizaje, sino un ambiente para que el aprendizaje se convierta en una verdadera experiencia.
>
> Entre las principales funciones que debe cumplir un LMS se encuentran las de administrar los usuarios, los recursos, los contenidos y las actividades para la enseñanza de un tema en particular; calendarizar, organizar y ordenar eventos; administrar el acceso; controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje; contar con herramientas para evaluar; generar los informes de avances; gestionar servicios de comunicación (como foros de discusión y videoconferencias, entre otros); permitir colaboración entre usuarios y posibilitar la conversación en línea.(p.2)

En conclusión podemos decir que un LMS sirve para administrar usuarios y recursos y actividades para implementar una enseñanza particular, controlando y siguiendo el proceso de aprendizaje.

**Características básicas de los LMS**

**Interactividad**

Según Bedoya (2007) citado en (Silvina Mariel Castro, 2013) la definía como "la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico"(p.37)

Se relaciona con la conversación bidireccional entre receptor y emisor. El receptor elige la parte del mensaje que le interesa, el emisor establece qué nivel de interactividad le dará a su mensaje y el receptor decidirá cómo utilizar esa interactividad.)

**Proceso de enseñanza-aprendizaje**

Según (Umednet, 2013) nos menciona que el proceso de enseñanza-aprendizaje es "un proceso durante el movimiento de la actividad cognocitiva de los alumnos medianta la guía del docente, para que puedan dominar los conocimientos, habilidades y habietos en la formación dentro del salón de clases".(p.1)

Se puede considerar que entre ambos procesos hay una relación entre el profesor y el alumno, en donde estimula, dirige y controla el aprendizaje de manera que el estudiante se convierte en un participante activo, teniendo en claro que la función del docente es "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".

**Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje**

(Umednet, 2013) nos menciona sobre los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje:

> Podemos mencionar que existen muchas personas que consideran a los objetivos, el contenido, métodos y su organización como mecanismo del proceso de enseñanza aprendizaje, los que conforman una relación lógica interna.

También podemos decir que los medios de enseñanza se los considera como el soporte material de los métodos en donde se definen en objetivo y el contenido de la educación, lo que se convierten en criterios para tomar decisiones para su selección y empleo. La relación entre el maestro y el alumno ocupa un lugar fundamental en el proceso docente-educativo, en donde el maestro tiene una función muy importante, además los medios de enseñanza logran multiplicar las posibilidades de llevar una acción más eficaz sobre los estudiantes.

Además algunos investigadores han profundizado el estudio sobre la teoría de los medios de enseñanza, la definición, metodología, influencias en el proceso de asimilar los conocimientos y desarrollar las habilidades.

Además la definición de los medios de enseñanza ha sido afrontada por diferentes autores, por ejemplo Lothar Klingberg los concibe como "los materiales necesarios para el maestro o el alumno, para poder llevar una estructura y conducción efectiva con relación al proceso de educación e instrucción":

Los medios de enseñanza podemos decir que son todos aquellos que componen el proceso docente-educativo que sirven de ayuda a los métodos de enseñanza para lograr los objetivos planteados. En esta definición los establecemos como medios de enseñanza tantos a los medios visuales y sonoros como a los objetos reales tales como libros de texto, los laboratorios de computo y a todos los recursos didácticos que sirven como apoyo al trabajo del maestro.

En donde se puede mencionar que los múltiples medios de enseñanza que son utilizados en la actualidad, resulta muy interesante para llevar a cabo este trabajo la computadora, en donde su principal uso e influencia es sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En las tesis de Gracia de la Vega y Pérez Fernández V. expresa: Las computadoras son máquinas de enseñar universales que permiten realizar funciones a un nivel cualitativamente superiores a los medios técnicos diseñados hasta el momento para utilizarlos los docentes. Este concepto señala las cualidades de potenciar el medio dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje aspecto que se debe tener en cuenta a la hora de su utilización en la docencia.

Comparando los medios técnicos de enseñanza con los audiovisuales, estos materiales tienen ciertas ventajas por su capacidad de atraer la atención de los estudiantes e interactuar, gracias a la utilización de sonidos, imágenes y videos, convirtiéndolos en medios de alta potencialidad en la docencia.(pp.12-13)

Según (Sánchez, 2012) llamamos aprendizaje al "cambio que se da con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta. El que aprende algo, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta".(p.2)

**Proceso de enseñanza-aprendizaje**

(Sánchez, 2012) nos menciona en su obre lo siguiente:

La distancia entre dos contextos (1 y 2) es el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe ser oculto por un grupo educativo (docentes-estudiantes) hasta lograr la solución del problema, que es el cambio de conducta del estudiante.

**Conocer realmente la situación del alumno**

Comúnmente sabemos lo que el alumno sabe, es y hace, dependiendo de su formación académica, o en el hecho de estar en un grupo donde la mayoría son de

una formación académica aceptable.No es suficiente sospechar cuales son las destrezas o conductas que posee el estudiante por tener una carrera o una profesión. Es importante conocer las capacidades y conductas que el estudiante posee realmente, ya que a partir de ello se plantean los objetivos del aprendizaje. Mientras mayor y más precisa sea el conocimiento más acertado van a ser, las decisiones que se toman durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Conocer lo que se quiere lograr del estudiante**

Lo primero que debe de hacer quien esté a cargo de programar la acción educativa, ya sea, el docente o algún miembro del equipo de trabajo, debe de ser la de convertir las metas indefinidas en conductas observables y evaluables. Por distintas razones:

Porque es la única manera de calcular la distancia que debemos cubrir entre lo que el estudiante es, y lo que debe ser, porque hace posible organizar sistemáticamente los aprendizajes facilitando la formulación de objetivos y porque es así como una vez realizado el proceso de aprendizaje, podremos observar como éste se produjo realmente y en qué medida.

**Ordenar secuencialmente los objetivos**

Una vez que tenemos claro las distintas conductas que tiene el estudiante, la siguiente actividad fundamental, es ordenarla secuencialmente, en vistas a un aprendizaje lógico en el espacio y en el tiempo.

**Plantear correctamente los objetivos**

Una vez definidos claramente los dos elementos anteriores, es posible plantear los objetivos. Esto es imprescindible para llevar adelante la programación de un proceso de aprendizaje.

- Porque nos exige establecer notoriamente la conducta final en procesos operativos.

- Porque el estudiante puede conocer lo que se anhela de él, lo cual es componente motivador y centra en gran medida su esfuerzo.

- Porque es la única forma de que el profesor y el estudiante puedan en cualquier momento observar y evaluar los logros obtenidos y en qué fase del proceso de aprendizaje se encuentran.

**Como organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Cuando programamos gran parte de la realidad que nos rodea, con ella contamos y en ella nos basamos, no podemos programar sin tener despejados los recursos económicos, medios, elemento humano, espacios y tiempos con lo que disponemos.

Para cada tipo de actividad tenemos que construir un grupo óptimo en donde la posibilidad de que el número ideal varié de un objetivo a otro. Sin embargo habrá actividades que necesiten tratamientos de grupos grandes, o grupos de trabajos individuales.

Los roles de ambos tanto docente-estudiante durante el proceso de interacción deben cambiar con suficiente flexibilidad. De tal manera el profesor comparta conocimientos y el estudiante reciba de una manera pasiva los conocimientos, pasando a una mezcla de actividades que necesitan un cambio de actitud en los participantes.

**Seleccionar medios y recursos adecuados**

Ya sea mediante la transferencia de un contenido, que sirva de actividad al estudiante o al profesor, o como herramienta de evaluación, los medios seleccionados deben ser capaces de:

- Acceder al tipo de respuesta requerido del estudiante para comprobar el logro del objetivo.

- Ser adecuados al propósito para transferir los datos.

- Ajustarse a las limitaciones del medio ambiente en el que se va a manejar (personal, tiempo, materiales, equipos y facilidades con que se cuenta).

Para alcanzar el objetivo que se pretende hay que elegir el medio más conveniente ya que los recursos son varios.

**Cómo evaluar el cambio que se produce**

Se menciona a continuación que para poder recoger, analizar y organizar la información requerida necesitamos tener una metodología clara, con el fin de evaluar las situaciones educativas. Programando y desarrollando los niveles de evaluación en el estudiante, en los componentes del grupo, empresa, etc, en los materiales utilizados, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje**

Según (Salinas, 2012) nos menciona que:

> La flexibilización de las instituciones de educación superior para ajustarse a las necesidades de la sociedad actual pasan por la utilización de las tecnologías de la información y comunicación (TICS) en los procesos de formación.
>
> Conseguir que esos procesos sean de calidad involucra cambios en la concepción de los estudiantes-usuarios, en relación con el diseño y distribución de la enseñanza y con los métodos de comunicación que el establecimiento forma, también se generan cambios en los profesores y cambios administrativos. Todo aquello involucra los cambios metodológicos en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje hacia un modelo más flexible.(p.1)

**¿Los entornos virtuales nos pueden asegurar un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad?**

Continuando con la exposición de (Salinas, 2012) nos dice que:

> Las Tics como elemento de formación (e-learning, enseñanza online, etc) vienen marcadas tanto por los avances de las telecomunicaciones y las tecnologías de la información, como por las transformaciones que en el campo de la enseñanza se dan por efecto de integración o adaptación de dichas tecnologías en los distintos contextos formativos.
>
> Cada tecnología o composición de ellas configura ejes propios que no afectan solo a donde y cuando se está realizando el aprendizaje, sino que también afecta a todos los componentes del sistema de enseñanza; estudiante, organización, profesor, curriculum, etc.
>
> Los nuevos sistemas de enseñanza ordenados alrededor de las telecomunicaciones y las tecnologías participativas solicitan una redefinición de los modelos tradicionales para trasladar a un tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje más flexible.

Hemos visto como se han desarrollado nuevos sistemas que aspiran explotar adecuadamente las potencialidades comunicativas de las Tics, tanto en el caso de aplicaciones en tiempo real, como sistemas asíncronos y de hipermedia distribuidas.

Estos sistemas presentan grandes oportunidades en la educación superior, tanto para los docentes como para los estudiantes, en métodos de accesibilidad, de flexibilidad y, en algunos casos, de costos.

En tres de los aspectos críticos de la educación superior actual la necesidad de aportar acceso a una cantidad cada vez mayor a la educación postsecundaria, en la necesidad de modalidades cada vez más flexibles en 2 términos de lugar, espacio, ritmo, itinerarios, etc. Y en la importancia que va tomando la financiación y consecuencia de los costos de la educación superior.

Dar respuesta adecuada a cada uno de estos tres frentes mediante el uso de las tics supone grandes retos para las instituciones. Sobre todo, si al mismo tiempo se quiere asegurar la calidad de estos mismos procesos. Desde este aspecto, las distintas experiencias desarrolladas en nuestras instituciones presentan un marcado sesgo que depende del origen del proyecto, del momento en el que aparecieron, de la cultura organizacional, etc.

Entre estos proyectos de e-learning, enseñanza semipresencialc, etc, que se han dado tanto en instituciones de educación superior, como en las empresas, podemos diferenciar tres enfoques:
Un enfoque tecnológico, que puede considerarse de periodos iniciales pero que en algunos casos perdura y que está basado en la idea de que la sofisticación del entorno tecnológico proporcionara la tan ansiada calidad del proceso e-a (que no es otra cosa

que un proceso de construcción del conocimiento y no de distribución de información.

El contenido es el rey, quien representa una segunda perspectiva que, vaticinando el fracaso el enfoque excesivamente tecnológico, ha basado la calidad del proceso en los contenidos y en la representación del conocimiento que estos ofrecen, pensando que materiales proporcionarían la calidad.
Un enfoque que se centra más en el estudiante y que, partiendo de criterios pedagógicos, basa la calidad de una adecuada combinación en cada caso de decisiones que tienen que ver con la tecnología a utilizar, con la función pedagógica que el entorno cumplirá y con los aspectos de organización del proceso dentro de dicho entorno.

El enfoque metodológico, que abordamos, entiende un entorno de aprendizajes como aquel espacio o comunidad organizados con el propósito de lograr el aprendizaje y que para que este tenga lugar requiere ciertos componentes ya señalados:

Una función pedagógica (que hace referencia a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría puestos en juego a la evaluación) la tecnología apropiada a la misma (que hace referencia a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y los aspectos organizativos (la organización del espacio, del calendario, de la gestión de la comunidad).

De esta manera, se considera la organización de procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de innovación pedagógica basado en la creación de las condiciones para desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse tanto de las organizaciones como de los individuos y desde esta perspectiva podemos entender.(pp.3-4)

**Ventajas del uso de las tics**

Según (Concha, 2008) **l**as tics tienen varias ventajas, de las cuales mencionaremos las más importantes:

- Interés. Motivación
- Interacción. Continúa actividad intelectual.
- Desarrollo de la iniciativa.
- Aprendizaje a partir de los errores
- Mayor comunicación entre profesores y alumnos
- Aprendizaje cooperativo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo.
- Visualización de simulaciones.

**Para los estudiantes**

- A menudo aprenden con menos tiempo
- Atractivo.
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
- Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Autoevaluación.
- Mayor proximidad del profesor.
- Flexibilidad en los estudios.
- Instrumentos para el proceso de la información.
- Ayudas para la Educación Especial.
- Ampliación del entorno vital. Más contactos.
- Más compañerismo y colaboración.

**Para los profesores**

- Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.
- Individualización. Tratamiento de la diversidad.
- Facilidades para la realización de agrupamientos.
- Mayor contacto con los estudiantes.
- Liberan al profesor de trabajos repetitivos.
- Facilitan la evaluación y control.
- Actualización profesional.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.
- Contactos con otros profesores y centros.(p.5)

**Desventajas del uso de las tics desde la perspectiva del aprendizaje**

Según (Concha, 2008) las desventajas de las tics son:

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.
- Aprendizajes incompletos y superficiales.
- Diálogos muy rígidos.
- Visión parcial de la realidad.
- Ansiedad.

**Para los estudiantes**

- Adicción.

- Aislamiento.
- Cansancio visual y otros problemas físicos.
- Inversión de tiempo.
- Sensación de desbordamiento.
- Comportamientos reprobables.
- Falta de conocimiento de los lenguajes.
- Recursos educativos con poca potencialidad didáctica.
- Virus.
- Esfuerzo económico.

**Para los profesores**

- Estrés.
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Desfases respecto a otras actividades.
- Problemas de mantenimiento de los ordenadores.
- Supeditación a los sistemas informáticos.
- Exigen una mayor dedicación.
- Necesidad de actualizar equipos y programas.

**Importancia de las tics en la educación superior**

Según (Concha, 2008) nos afirma lo siguiente:

> En una sociedad la educación superior es uno de los motores de desarrollo económico y uno de los polos de la educación a lo largo de la vida, en las últimas décadas ha aumentado la población que solicita o requiere ingresar a instituciones de educación superior como uno de los caminos que le permite ascender en el nivel social.
> Esta visión nos permite entender el nuevo orden mundial en el que deberá desarrollarse la educación de nuestro país ya que ésta constituirá un factor que le permitirá a Venezuela insertarse de mejor manera en el contexto internacional.

A principios de la presente década la educación superior abierta y a distancia cobró una nueva dimensión en la educación superior por el potencial que ésta representa en un mundo que reconoce cada vez más la importancia del conocimiento y la utilización de la alta tecnología, dando como resultado una ampliación de la oferta educativa en esta modalidad.

Una vez que se ha puesto en marcha este proceso de innovación tecnológica de la educación superior es importante considerar que ya no se puede dar marcha atrás como país, es necesario que se desarrollen sistemas educativos que aprovechen al máximo las TIC, y que permitan a Venezuela estar presente en la sociedad global que requerirá respuesta a necesidades distintas a las hasta ahora existentes.

La educación superior del futuro será una puerta de acceso a la sociedad del conocimiento, quizá la puerta más importante por su situación privilegiada para la generación y transmisión del saber humano. En la sociedad del conocimiento, la universidad tradicional coexistirá con universidades virtuales y con otras formas de universidad.

La formación de docentes en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación dentro de la Educación superior se hace eminente.

Queda clara la importancia del uso de las TIC en la educación superior en sistemas presenciales, virtuales o a distancia, y se han logrado avances sustanciales en la introducción de las TIC en diversas instituciones educativas. Sin embargo, todavía quedan muchos asuntos por atender

Uno de ellos es la formación de los docentes de educación superior en el uso de las TIC, desde mi perspectiva uno de los factores primordiales que puede incidir para el éxito o fracaso de los proyectos educativos que introducen las TIC son justamente

los profesores, ellos son los primeros que deben estar convencidos de las ventajas que ofrece al proceso de enseñanza y aprendizaje la utilización de tecnologías.

Esta formación de docentes es necesaria dado que en las institutos docentes de las distintas IES podemos encontrar una gran pluralidad de ideas y actitudes respecto de las TIC, habrá seguramente profesores que estén en total desacuerdo con el uso de las TIC y los habrá otros que estén del todo convencidos de las bondades de éstas, sin embargo, para que el proyecto funcione habrá que seguir distintos pasos para lograr que la mayoría de los docentes estén de acuerdo y quieran usar las TIC en su práctica docente.(pp. 4-5)

**Tics y escuela**

Según (educrea, 2009) nos menciona en su trabajo lo siguiente

Resulta evidente que las TIC tienen un protagonismo en nuestra sociedad. La educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades de cambio de la sociedad. La formación en los contextos formales no puede desligarse del uso de las TICs, que cada vez son más asequibles para el alumnado.
Precisamente, para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio,…) la escuela como servicio público ha de garantizar la preparación de las futuras generaciones y para ello debe integrar la nueva cultura: alfabetización digital, material didáctico, fuente de información, instrumento para realizar trabajos, etc. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador desde los primeros cursos, como un instrumento más, con diversas finalidades: lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas entre otras.

En la actualidad, muchos maestros y maestras solicitan y quieren contar con recursos informáticos y con Internet para su docencia, dando respuesta a los retos que les plantean estos nuevos canales de información. Sin embargo, la incorporación de las

> TIC a la enseñanza no sólo supone la dotación de ordenadores e infraestructuras de acceso a Internet, sino que su objetivo fundamental es: integrar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la gestión de los centros y en las relaciones de participación de la comunidad educativa, para mejorar la calidad de la enseñanza.
>
> Los profesores tienen la posibilidad de generar contenidos educativos en línea con los intereses o las particularidades de cada alumno, pudiendo adaptarse a grupos reducidos o incluso a un estudiante individual. Además, el docente ha de adquirir un nuevo rol y nuevos conocimientos, desde conocer adecuadamente la red y sus posibilidades hasta como utilizarla en el aula y enseñar a sus alumnos sus beneficios y desventajas.(pp. 6-7)

Según (Albero, 2002) nos menciona en su trabajo lo siguiente:

> El profesorado manifiesta que el uso de las TIC tiene beneficios muy positivos para la comunidad escolar, su alta implicación con las TIC ha mejorado su satisfacción personal, el rendimiento en su trabajo y la relación con el alumnado, debido a la amplia gama de posibilidades que ofrecen.
>
> Para continuar progresando en el uso de las TIC en el ámbito de la educación, se hace necesario conocer la actividad que se desarrolla en todo el mundo, así como los diversos planteamientos pedagógicos y estratégicos que se siguen. La popularización de las TIC en el ámbito educativo comporta y comportará en los próximos años, una gran revolución que contribuirá a la innovación del sistema educativo e implicará retos de renovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje.(p.1)

Si queremos que nuestra sociedad no solo sea de la información, sino también del conocimiento, será necesario trabajar desde un enfoque pedagógico para realizar un uso adecuado de las TIC, a través del cual la creación de comunidades de aprendizaje virtuales y el tratamiento de la información, la generación de nuevas estrategias de comunicación y

de aprendizaje sean imprescindibles. Para llevar a cabo estas acciones se necesita un profesorado formado en este ámbito, que involucre a las TIC en la enseñanza de su alumnado y los oriente en un uso adecuado de ellas.

> También conviene destacar la necesidad de llevar a cabo una nueva campaña de información y formación adecuada para el alumnado, progenitores y profesorado en el ámbito de las TIC. Creemos que dicha formación debe basarse en dos perspectivas, una tecnológica y otra humanística.(p.3-4)
> Es decir, que atienda a los medios, pero también a los fines de la educación (Naval y otros, 2003).

> En el ámbito educativo el uso de las TIC no se debe limitar a transmitir sólo conocimientos, aunque estos sean necesarios; además, debe procurar capacitar en determinadas destrezas la necesidad de formar en una actitud sanamente crítica ante las TIC. Con esto, queremos decir saber distinguir en qué nos ayudan y en qué nos limitan, para poder actuar en consecuencia. Este proceso debe estar presente y darse de manera integrada en la familia, en la escuela y en la sociedad.

> Desde la escuela se debe plantear la utilización del ordenador como recurso para favorecer:
>
> La estimulación de la creatividad.
> La experimentación y manipulación.
> Respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos.
> El trabajo en grupo favoreciendo la socialización.
> La curiosidad y espíritu de investigación.(p.2)

Continuando con la exposición de (educrea, 2009) nos dice que:

Las TICs en educación permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde diversas áreas del conocimiento, esto se da porque ahora estamos con una generación de niños/as a los cuales les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos y ellos mismos lo demandan.

A través de las TICs se consigue utilizar medios informáticos almacenando, procesando y difundiendo toda la información que el alumno/a necesita para su proceso de formación.

Hoy día la tecnología aplicada a la comunicación es una diferencia clara entre lo que es una sociedad desarrollada de otras sociedades más primarias, o que se encuentran en vías de desarrollo.

Nos permiten, por tanto, tratar la información y comunicarnos con otras comunidades, aunque se encuentren a grandes distancias. Ello es muy enriquecedor para nuestro proyecto educativo y para ayudar a integrar al conjunto de alumnos/as, cada vez mayor, que proceden de otros países, dado el fenómeno de la inmigración tan relevante que existe en España.(p.12)

**Ventajas de las Tic**

Según (educrea, 2009) nos centraremos en cuáles son las ventajas que tanto para el alumno/a como para el profesor tiene la aplicación de las TIC en las aulas:

**Motivación.** El alumno/a se encontrará más motivado utilizando las herramientas TICs puesto que le permite aprender la materia de forma más atractiva, amena, divertida, investigando de una forma sencilla. Quizá esta ventaja (motivación) es la más importante puesto que el docente puede ser muy buen comunicador pero si no tiene la motivación del grupo será muy difícil que consiga sus objetivos.

**Interés**. El interés por la materia es algo que a los docentes nos puede costar más de la cuenta dependiendo simplemente por el título de la misma, y a través de las TIC aumenta el interés del alumnado indiferentemente de la materia. Los recursos de animaciones, vídeos, audio, gráficos, textos y ejercicios interactivos que refuerzan la comprensión multimedia presentes en Internet aumentan el interés del alumnado complementando la oferta de contenidos tradicionales.

**Interactividad.** El alumno puede interactuar, se puede comunicar, puede intercambiar experiencias con otros compañeros del aula, del Centro o bien de otros Centros educativos enriqueciendo en gran medida su aprendizaje. Los estudios revelan que la interactividad favorece un proceso de enseñanza y aprendizaje más dinámico y didáctico. La actitud del usuario frente a la interactividad estimula la reflexión, el cálculo de consecuencias y provoca una mayor actividad cognitiva.

**Cooperación.** Las TICs posibilitan la realización de experiencias, trabajos o proyectos en común. Es más fácil trabajar juntos, aprender juntos, e incluso enseñar juntos, si hablamos del papel de los docentes. No nos referimos sólo al alumnado, también el docente puede colaborar con otros docentes, utilizar recursos que han funcionado bien en determinadas áreas de las que el alumno/a será el principal beneficiario. Se genera un mayor compañerismo y colaboración entre los alumnos/as.

**Iniciativa Y Creatividad**. El desarrollo de la iniciativa del alumno, el desarrollo de su imaginación y el aprendizaje por sí mismo.

**Comunicación.** Se fomenta la relación entre alumnos/as y profesores, lejos de la educación tradicional en la cual el alumno/a tenía un papel pasivo. La comunicación ya no es tan formal, tan directa sino mucho más abierta y naturalmente muy necesaria. Mayor comunicación entre profesores y alumnos/as (a través de correo electrónico, chats, foros) en donde se pueden compartir ideas, resolver dudas, etc.

**Autonomía.** Con la llegada de las TICs y la ayuda de Internet el alumno/a dispone de infinito número de canales y de gran cantidad de información. Puede ser más autónomo para buscar dicha información, aunque en principio necesite aprender a utilizarla y seleccionarla. Esta labor es muy importante y la deberá enseñar el docente. Los alumnos aprenden a tomar decisiones por sí mismos.

**Contínua Actividad Intelectual**. Con el uso de las TICs el alumno/a tiene que estar pensando continuamente.

**Alfabetización Digital Y Audiovisual.** Se favorece el proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer y utilizar adecuadamente las TICs.

Además podemos seguir mencionando bajo el concepto anterior mente citado que las TICs se utilizan como herramientas e instrumentos del proceso de enseñanza aprendizaje, tanto por parte del profesor como por el alumnado, sobre todo en lo que atañe a la búsqueda y presentación de información, pero las TICs pueden aportar algo más al sistema educativo.

Uno de los colectivos que se ve especialmente beneficiado por la aplicación de las TIC en la educación es el de las personas con discapacidad y es que, si el desarrollo tecnológico no tiene en cuenta las necesidades de este sector, se pueden dar nuevas formas de exclusión social.

Las personas ciegas o deficientes visuales tienen, como es obvio, serios problemas de accesibilidad a las TIC. Dicha dificultad se suple con los llamados “revisores de pantalla” que permiten interpretar la pantalla a través de una línea Braille añadida al teclado y un sistema de voz.

En caso de que no haya ceguera sino deficiencia visual, la solución radica en el tamaño de las fuentes, colores, contrastes, resolución de pantalla, etc.

El caso de los sordos es algo distinto, aunque si bien podría pensarse que al tener facultades visuales no deberían tener problemas para leer y escribir de forma correcta, la realidad es que muchos de ellos presentan problemas de lectura y escritura. El remedio en este caso consiste en establecer un vocabulario y una estructura de navegación sencilla. Adicionalmente, es necesario que los contenidos en audio vayan acompañados de subtítulos o descripciones textuales.

Además, la disponibilidad de las TIC en la escuela es una valiosa herramienta y constituye un componente esencial para evitar que los grupos económicamente desfavorecidos y las minorías se encuentren cada vez más aislados y alineados con respecto a las familias que tienen acceso a las TIC en sus hogares. Un acceso restringido a las nuevas tecnologías supondría un riesgo de exclusión social.

## INCONVENIENTES DE LAS TIC

Pero no todo son ventajas al usar las nuevas tecnologías en las aulas con los alumnos/as puesto que también conlleva una serie de inconvenientes a tener en cuenta tales como:

Según (educrea, 2009) nos menciona sobre las desventajas de las tics y nos dice lo siguiente

**Distracción.** El alumno/a se distrae consultando páginas web que le llaman la atención o páginas con las que está familiarizado, páginas lúdicas… y no podemos permitir que se confunda el aprendizaje con el juego. El juego puede servir para aprender, pero no al contrario.

**Adicción.** Puede provocar adicción a determinados programas como pueden ser chats, videojuegos. Los comportamientos adictivos pueden trastornar el desarrollo personal y social del individuo. Al respecto Adès y Lejoyeux (2003: 95) señalan a las TIC como una nueva adicción y advierten sobre el uso de Internet: "No se ha visto jamás que un progreso tecnológico produzca tan deprisa una patología. A juzgar por el volumen de las publicaciones médicas que se le consagran, la adicción a Internet es un asunto serio y, para algunos, temible".

**Pérdida De Tiempo.** La búsqueda de una información determinada en innumerables fuentes supone tiempo resultado del amplio "abanico" que ofrece la red.

**Fiabilidad De La Información.** Muchas de las informaciones que aparecen en Internet o no son fiables, o no son lícitas. Debemos enseñar a nuestros alumnos/as a distinguir qué se entiende por información fiable.

**Aislamiento.** La utilización constante de las herramientas informáticas en el día a día del alumno/a lo aísla de otras formas comunicativas, que son fundamentales en su desarrollo social y formativo. Debemos educar y enseñar a nuestros alumnos/as que tan importante es la utilización de las TICs como el aprendizaje y la sociabilidad con los que lo rodean.

**Aprendizajes Incompletos Y Superficiales.** La libre interacción de los alumnos/as con estos materiales hace que lleguen a confundir el conocimiento con la acumulación de datos.

**Ansiedad**. Ante la continua interacción con una máquina (ordenador).(p.3)

### 2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

#### 2.1.2.1. Antecedentes investigativos

**Plataforma Canvas**

Según (Castro, s.f) define a la plataforma canvas como

> Los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso docente - educativo que le sirven de soporte material a los métodos de enseñanza para posibilitar el logro de los objetivos planteados". En esta definición se reconoce como medios de enseñanza tanto a los medios visuales y sonoros como a los objetos reales, a los libros de textos, los laboratorios y a todos los recursos materiales que sirven de sustento al trabajo del maestro.

Mediante lo que nos menciona el autor, deducimos que todo medio o técnica de enseñanza que le sirva al estudiante de refuerzo es útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje podemos decir que el manejo de esta plataforma es de vital importancia dentro de los centros educativos ya que aporta para mejorar el proceso de enseñanza -aprendizaje de los estudiantes.

Con el pasar del tiempo la educación va evolucionando, el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes va cambiando debido a la creación de nuevas herramientas tecnológicas, pero debido a diversos factores algunas instituciones aún no cuentan con dichas herramientas.

#### 2.1.2.2. Categoría de Análisis

Dentro de la investigación las categorías de análisis son: Plataforma Canvas y el proceso de enseñanza_aprendizaje.

**Categoría 1: Plataforma Canvas:** Permite organizar formalmente varios cursos. Reside en la nube con actualizaciones rápidas. Ofrece el manejo de cinco tipos de cuenta: estudiante, observador, instructor, diseñador y administrador. Se puede acceder a través de teléfonos móviles y tabletas. Ofrece acceso a múltiples aplicaciones educativas tanto para los instructores como para los estudiantes dentro de la misma plataforma.

- **Subcategoría:** Conceptualización de la plataforma Canvas
- **Subcategoría:** Manejo y uso de Canvas.

**Categoría 2: Proceso de Enseñanza-Aprendizaje:**

- **Subcategorías:** Proceso de Enseñanza-Aprendizaje
- **Subcategoría:** Tipos de Aprendizaje
- **Subcategoría:** Estrategias de enseñanza

### 2.1.3. Postura teórica.

El autor de este proyecto está de acuerdo con la teoría de (Network, 2012), donde nos dice que:

> La plataforma Canvas está diseñado para salir de la "talla única para todos" para cursos en línea que llevan otros proveedores, lo que permite a las instituciones, ya que la estructura de los cursos está utilizando las herramientas que proporciona el sistema de gestión de aprendizaje. Esta plataforma es un sistema de gestión de aprendizaje disponible para tenerlo en propiedad (como propietario particular y a la venta también a instituciones) y otra versión en abierto.(p.3)

Por otro lado cabe recalcar que también se está de acuerdo bajo la teoría del aprendizaje significativo de (Ausubel-Novak-Hanesian, 2013), el cual nos afirma que:

> El aprendizaje significativo es cuando una nueva información (concepto, idea, proposición,) adquiere significado para el aprendiz a través de una especie de anclaje en aspectos relevantes de la estructura cognitiva, o sea en conceptos, ideas, proposiciones ya existentes en su estructura de conocimientos (o de significados) con determinado grado de claridad, estabilidad y diferenciación. (p.1)

Se puede concluir con las dos teorías mencionadas anteriormente que las plataformas virtuales tienen gran influencia en la educación ya que es capaz de reforzar el conocimiento dentro del aula y fuera del aula mediante los cursos online. Esta herramienta brinda nuevos sistemas de aprendizaje a los estudiantes generando el aprendizaje significativo o un aprendizaje duradero, obteniendo nueva información y nuevos conocimiento relevantes en las estructuras cognitivas, Además mediante la utilización de las Tics, y con las nuevas herramientas tecnológicas, ayudamos a mejorar la calidad de educación en los estudiantes logrando un cambio en ellos.

## 2.2. HIPÓTESIS

### 2.2.1. Hipótesis general

La implementación de la Plataforma Canvas mejorara el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo.

### 2.2.2. Subhipotesis o derivados

- Utilizando la plataforma Canvas los estudiantes tendrán un mejor desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Aplicando la plataforma Canvas contribuiremos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

- Creando seminarios sobre plataformas Canvas lograremos captar la atención de los estudiantes.

### 2.2.3 Variables

**Variable Independiente: Software**: Canvas

**Variable Dependiente:** Proceso de Enseñanza_aprendizaje

.

# CAPITULO III.-
# RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

## 3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Para efectuar nuestra investigación tomamos como población a todos los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa "Babahoyo", perteneciente a la ciudad de Babahoyo en la que obtuvimos como resultado que es necesario la implementación de nuevos instrumentos tecnológicos que ayuden al avance aprendizaje.

Como la población fue pequeña no hizo falta calcular la muestra y por lo tanto la investigación la efectuamos con toda la población.

| **INSTITUCIÓN** | **DOCENTES** | **ESTUDIANTES** |
|---|---|---|
| Unidad Educativa "Babahoyo" | 3 | 64 |
| **TOTAL** | **3** | **64** |

**Tabla 1:** Población de Investigación.
**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco

## Encuesta Aplicada al Docente

**1.- ¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por aprender algo nuevo con respecto a la tecnología?**

**Tabla 1**: Interés de los estudiantes por aprender tecnología

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Siempre** | 0 | 0% |
| **A veces** | 3 | 100% |
| **Nunca** | 0 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco
**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"

**Gráfico 1.** Interés de los estudiantes por aprender tecnología

**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** una vez realizada la tabulación de la encuesta referente a la alternativa que los estudiantes muestran interés por aprender algo nuevo con respecto a la tecnología se analizó que los docentes de la materia de computación, nos dicen que el 100% de los estudiantes a veces muestran interés por aprender algo nuevo de dicha asignatura.

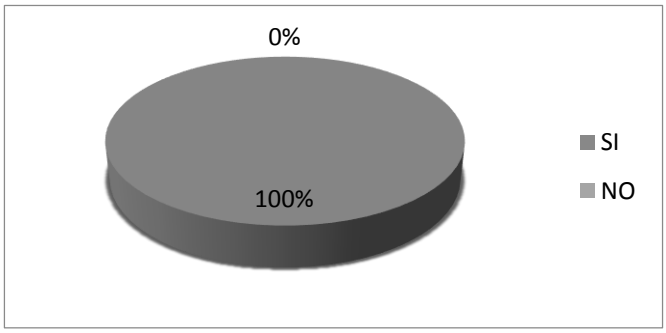
**2.- ¿Piensa Ud. Que es importante utilizar una plataforma virtual educativa durante y después de las clases?**

**Tabla 2.** Piensa que es importante utilizar una plataforma virtual.

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Sí** | 3 | 100% |
| **No** | 0 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco
**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"

**Gráfico 2.** Piensa que es importante utilizar una plataforma virtual.




**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** La mayor parte de los interrogados manifestaron con un 100% que sería importante utilizar la plataforma antes, durante y después de clases, ya que así la clases sería más interactiva y participativa.

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

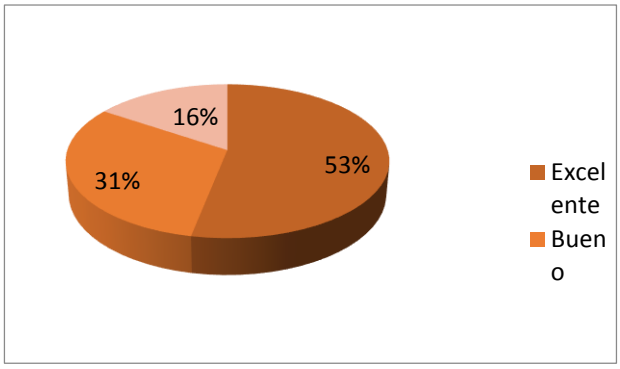
**1.- ¿Cómo considera usted que el docente imparte las clases de computación?**

**Tabla 3.** Como consideras las clases del docente

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Excelente** | 34 | 53% |
| **Bueno** | 20 | 31% |
| **Malo** | 10 | 16% |
| **Total** | 64 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco
**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo"

**Gráfico 2.** Como consideras las clases del docente




**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** El 53 % de los estudiantes considera que las clases que imparte el docente de computación son excelentes mientras que el 31% dice que las clases son

buenas y el 16% dicen que son malas. Con estos resultados llegamos a la conclusión de que el docente no está impartiendo sus clases de una manera adecuada por lo tanto necesita implementar nuevas herramientas tecnológicas que ayuden a mejorar sus clases.

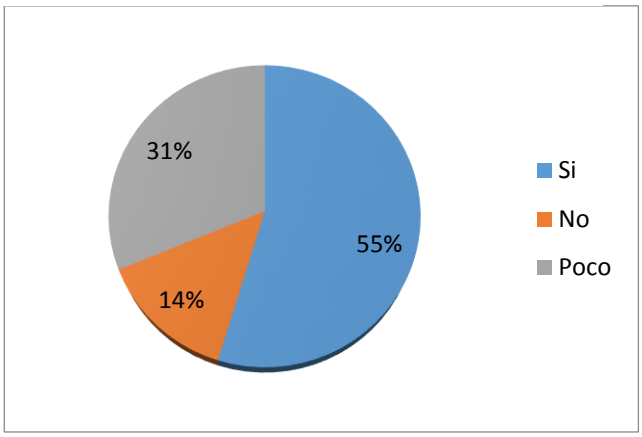
**2.- ¿Tiene usted conocimientos sobre que es una Plataforma Virtual Educativa?**

**Tabla 4.** Conocimientos sobre que es una Plataforma Virtual

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Si** | 35 | 55% |
| **No** | 9 | 14% |
| **Poco** | 20 | 31% |
| **Total** | 64 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco
**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo"

**Gráfico 3**. Conocimientos sobre que es una Plataforma Virtual




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** Según los resultados se interpreta un 55% de estudiantes saben sobre plataformas virtuales, un 31% conocen poco, han escuchado hablar acerca d plataformas y un 14% no conoce nada acerca del tema.

## 3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

### 3.2.1 Específicas.

- El docente encuestado reveló que los estudiantes a veces muestran interés por aprender algo nuevo sobre tecnología durante las clases, pero fuera del aula si se interesan por aprender cosas nuevas sobre tecnología.

- Según los docentes y los estudiantes encuestados piensan que es de mucha importancia manejar plataformas virtuales antes, durante y después de las clases ya que ayudarán a perfeccionar la calidad de enseñanza y permiten que las clases sean dinámicas y estarían en contacto siempre tanto maestro como estudiante.

- El docente nos manifestó que conoce poco sobre la plataforma virtual Canvas pero que le gustaría conocerla más a fondo para así hacer que forme parte de sus clases.

- Tanto estudiantes como docentes manifestaron que la institución de la que son parte ya cuenta con una plataforma virtual educativa que involucra estudiantes, docentes y padres de familia pero que solo les permite realizar un número determinado de actividades, y que les gustaría que si en algún momento llegasen a cambiar esta herramienta tecnología les gustaría que la nueva plataforma que vayan a utilizar contenga una ventana de chat donde puedan hacer video llamadas y clases en vivo porque de esa manera cuando el profesor o el estudiante llegara a faltar podrían observar la clase desde su hogar.

### 3.2.2 General.

Como conclusión tenemos que los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo" piensan que el manejo de nuevos instrumentos tecnológicos es importante al momento de impartir y recibir sus clases y están de acuerdo con la aplicación de esta plataforma, conocer más acerca de ella, su entorno, sus características, sus ventajas y desventajas, ya que en dicha institución durante el tiempo de educación escolar que lleva aun utilizan el modelo tradicional en sus clases, no han utilizado nunca algo que les llame la atención a los estudiantes y los motive a aprender cosas nuevas, ya que todas las clases se dictan sin alguna herramienta interactiva que permita interactuar entre docentes y estudiantes. Se anhela implementar la plataforma Canvas porque los estudiantes conociendo que esta plataforma permite trabajar con el docente durante y después de clases, y pueden estar en contacto con el docente mediante el chat que ofrece esta herramienta tecnológica, les gustaría conocer y trabajar más acerca de ella. Con la aprobación de esta plataforma en la unidad educativa impulsaremos el cambio hacia otro estilo educativo brindando al estudiante una enseñanza de calidad.

## 3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

### 3.3.1 Específicas.

- Le recomendamos al docente manejar una metodología de enseñanza más dinámica utilizando herramientas didácticas tecnológicas que permitan establecer la comunicación entre docente-estudiante y así lograr un mejor aprendizaje de la materia y que el docente se involucre con los estudiantes durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Tanto a docentes como estudiantes se le recomienda utilizar nuevos métodos de enseñanzas que permita innovar las clases en la que ambos se comprometan a

trabajar ya que la tecnología de hoy en día avanza de manera acelerada y ofrece al estudiante diversas formas de trabajar .

- Se recomienda al docente utilizar la plataforma educativa Canvas como herramienta de apoyo en sus clases, aprovechando que la Unidad Educativa "Babahoyo" cuenta con los recursos necesarios como lo es, amplias salas de computación e internet que son necesarias para poder trabajar con esta plataforma.

- Por último se recomienda al docente utilizar la plataforma virtual Canvas en sus clases, ya que nos ofrece diversas opciones para trabajar con estudiantes como: sala de chat, creación de documentos (Word, Excel, Powerpoint, etc), y muchas herramientas más que ayudarán en el proceso de enseñanza_aprendizaje de los estudiantes.

### 3.3.2 General.

Se recomienda a la Unidad Educativa "Babahoyo", la utilización de una manual digital sobre Plataforma Canvas, como herramienta de apoyo, para lograr un buen aprendizaje en los estudiantes de tercero de bachillerato de la institución. Esta guía multimedia ayudará para que los estudiantes tengan una idea de las funciones que tiene esta plataforma y hacer que la tecnología forme parte de sus actividades diarias.

# CAPÍTULO IV.-
# PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

## 4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

### 4.1.1 Alternativa obtenida.

Elaboración de un manual digital, como herramienta de apoyo que promueva el aprendizaje significativo y potencie la enseñanza virtual en la asignatura de Computación dirigido a los estudiantes de 3ro de bachillerato de la Unidad Educativa "Babahoyo", cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

### 4.1.2 Alcance de la alternativa.

- Se va a elaborar un manual digital , como herramienta de apoyo que promueva el aprendizaje significativo y potencie la enseñanza virtual en la asignatura de Computación

- El manual digital se lo va a elaborar con la herramienta Adobe Indesing, donde se va a diagramar su estructura, estableciendo los pasos de la utilización de la plataforma canvas, además este manual será presentado mediante una herramienta llamada flipbook para que de esta manera los estudiantes y docentes puedan leerlas de manera digital e interactiva.

- Este manual digital se va a desarrollar con el propósito de que se promueva el aprendizaje significativo y potencie la enseñanza virtual en la asignatura de Computación dirigido a los estudiantes de 3ro de bachillerato de la Unidad Educativa "Babahoyo", cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

### 4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa.

#### 4.1.3.1 Antecedentes.

En la Escuela Profesional de Ingenieria de Computacion y Sistema de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura en Lima-Perú, Adrián Matos y Marco Pastor (2016) en el trabajo de investigación "Integración de la plataforma e-learning canvas para la gestión de aulas en la USMP virtual", trabajo escrito como requisito para optar el título profesional de ingeniero de computación y sistemas, con objetivo integrar la plataforma e-learning Canvas con sistema de gestión de aulas para USMP virtual, utilizando herramientas tecnológicas de integración y añadiendo nuevas funcionalidades al software básico actual para mejorar u optimizar los proceso de admisión, inscripción de alumnos, inscripción docentes y creación de cursos.

Concluye que:

> La integración de esta plataforma y mejora de procesos en la gestión de aulas virtuales consiguió reducir el tiempo de carga de datos en la plataforma de gestión de aprendizaje (CANVAS); además también nos dice que la problemática de mantener la plataforma e-learning y lo sistema de empresa aislado. Sostiene que la reutilización y la integración de plataformas virtuales es una de las prioridades en el mundo del e-learnig. De poco sirve una herramienta tecnológica con un alto nivel de calidad, si solo es accesible por unos cuantos usuarios de una determinada plataforma.(p.14)

En la Universidad Nacional de Educación a Distancia en la facultad de Educación Departamento de Teoría de la Educación y Pedagogía Social en Madrid, Julio Rojas (2013) en su trabajo de investigación " Educación Virtual del discurso teórico a las practicas pedagógicas en la educación superior colombiana" tiene como objetivo realizar un estudio etnográfico en tres instituciones de educación superior de Colombia que permita establecer

la relación entre los discursos, las prácticas y los ambientes asociados con la educación virtual.

Concluye que:

> La virtualidad se constituyó, en este trabajo, en otro concepto de cruce interdisciplinar, que permitió establecer una clara delimitación institucional entre lo físico y lo virtual, que adjudica a este último una naturaleza que está relacionada exclusivamente con el aparato tecnológico y con sus posibilidades e impactos específicos en el mundo digital. Esta circunstancia se evidenció en las tres universidades estudiadas; todas ellas consideran, conceptualmente, el campus virtual como un escenario que existe básicamente en internet. Desde esta perspectiva, la dirección y la política universitaria crearon un velo entre el ambiente físico o presencial y los ambientes digitales, agrupados bajo la categoría de campus virtual.(p. 399)

Las plataformas online influyen de manera significativa en la educación teniendo un aporte significativo en los docentes y alumnos, para que de esta manera se pueda impartir la enseñanza virtual y se genere un buen aprendizaje de calidad en los estudiantes, además se puede mencionar que existe una problemática a la hora de mantener las plataformas e-learning, la razón es por que de poco sirve una herramienta tecnológica con un alto nivel de calidad, si solo es accesible por unos cuantos usuarios de una determinada plataforma.

**4.1.3.2 Justificación.**

En la actualidad es trascendental el uso de una plataforma educativa dentro de las unidades educativas, actualmente existen varias plataformas educativas en la que podemos trabajar de manera dinámica e interactiva sirviendo de gran ayuda para docentes y estudiantes, promoviendo así un mejor aprendizaje.

Además esta propuesta va dirigida a estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Babahoyo”, donde el manual digital podrá ser usado como

instrumento de apoyo para los estudiantes y docentes, nos permitirá desarrollar nuestras habilidades y nos hará partícipes de la construcción de nuevos conocimientos.

Utilizando el manual digital, se pretende dejar a un lado el modelo tradicional, manejado ya hace varias décadas, podríamos decir que esta herramienta va a fomentar el cambio en el método de enseñanza con la que los docentes han impartido sus clases, despertando el interés en sus estudiantes por aprender cosas nuevas. La importancia de esto es que el docente ya no será el eje principal de las clases sino también sus estudiantes ya que gracias a este manual los estudiantes podrán auto-educarse y tener más participación durante las clases.

## 4.2 OBJETIVOS.

### 4.2.1 Objetivo General.

Elaborar un manual digital, como herramienta de apoyo que promueva el aprendizaje significativo y potencie la enseñanza virtual en la asignatura de Computación dirigido a los estudiantes de 3ro de bachillerato de la Unidad Educativa "Babahoyo", cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

### 4.2.2 Objetivo Específicos.

- Analizar los elementos necesarios que debe llevar el manual digital que sirvan de ayuda tanto para el docente como para los estudiantes.

- Aplicar componentes necesarios en la interfaz del manual que sean del agrado tanto para el estudiante como para el docente.

- Involucrar al estudiante para que tenga una mayor participación en la construcción de su propio conocimiento.

## 4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

### 4.3.1 Título.

Elaboración de un manual digital, como herramienta de apoyo que promueva el aprendizaje significativo y potencie la enseñanza virtual en la asignatura de Computación dirigido a los estudiantes de 3ro de bachillerato de la Unidad Educativa "Babahoyo", cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

### 4.3.2 Componentes.

- A través del desarrollo del manual digital lograremos hacer más participativa e interactiva la clase.

- Con la utilización del manual digital se podrá trabajar de manera más dinámica, donde el estudiante será el eje principal porque le permitirá adquirir conocimientos nuevos.

- El manual digital permitirá al estudiante despejar cualquier duda que tenga sobre las clases y al docente desarrollar las clases, sin la necesidad de imprimir algún documento.

Unas de las principales características de un manual digital son: fácil de entender, es gratuito, lo puedes llevar y abrir donde quieras debido a que lo podrás guardar en tu teléfono móvil, Tablet o computador, etc.

# Manual Digital Sobre Plataforma Canvas

**AUTOR(A):** ERIKA PILAR CRUZ PACHECO

**2017-2018**

## Índice del Manual de Canvas

**Portada**

**Capítulo I: Introducción a la plataforma canvas**

Introducción a Canvas .

Cuentas y sub cuentas de Canvas

Creación de una cuenta en Canvas

**Capítulo 2: Inscripcion**

Completar inscripción en canvas

Registro como profesor

Registro como estudiante

**Capítulo 3: Aceptación de un curso**

Aceptar una invitación de un curso

Aceptar un curso

Ver cursos

Acceder  a un curso desde el panel de control

Categorías de cursos

Mis cursos

**Capítulo 4: ver tareas como estudiantes**

Abrir tareas

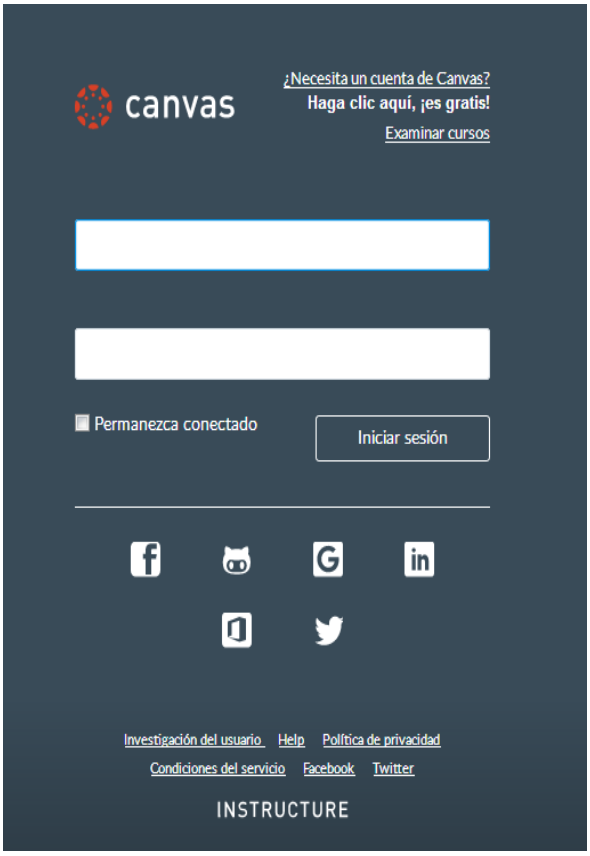
Ver tareas

Ver resume de las tareas

Ver fecha de expiración de las tareas

Filtrar tareas

**Figura 4.** Inicio de canvas




**Fuente:** Manual Digital

Según la Página Principal de Canvas Network nos dice que Canvas Network está diseñado para salir de la "talla única para todos" para cursos en línea que llevan otros proveedores, lo que permite a las instituciones, ya que la estructura de los cursos está utilizando las herramientas que proporciona el sistema de gestión de aprendizaje. Canvas Network es un sistema de gestión de aprendizaje disponible para tenerlo en propiedad (como propietario particular y a la venta también a instituciones) y otra versión en abierto. La versión propietaria es un LMS basados en estructura de alojamiento en nube en la misma empresa Instructure y asociado a Amazon Web Services.

Algunos de los aspectos más destacados del sistema de Canvas Network:

- Una opción para la inscripción pública y abierta.
- Creación y soporte para los portafolios
- Acceso a través de móviles o celulares.
- Integra un módulo de Analytics,
- Otro módulo de evaluación y notas
- Herramientas de multimedia integradas
- Gestión de resultados de tu propio aprendizaje en la plataforma (Relación con la visión que están tomando los MOOCs).
- Diversas herramientas de colaboración.

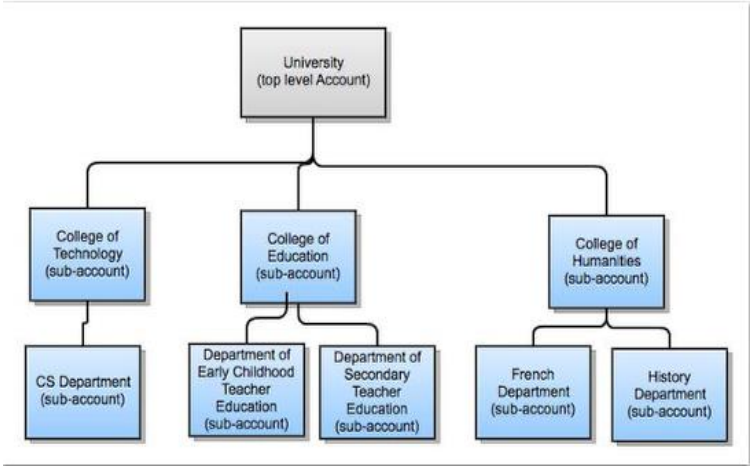
**Para crear una cuenta en Canvas primero debemos saber que son cuentas y que son subcuentas. Veamos**

**¿Qué son las cuentas y las subcuentas?**

La cuenta y subcuenta de los términos son unidades organizativas dentro de Canvas. Cada instancia de Canvas tiene el potencial de contener una jerarquía de cuentas y subcuentas pero comienza con una sola cuenta (referida como la cuenta de nivel superior).

La jerarquía es la siguiente:

**Figura 5.** Jerarquia




**Fuente:**https://es.guides.instructure.com/m/10548/l/110310-que-son-las-cuentas-y-las-subcuentas/show_image?image_id=8736957

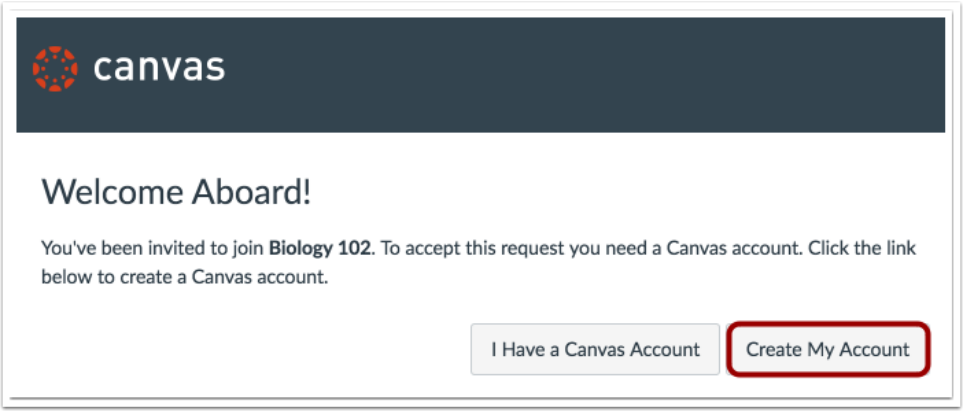
Una vez creada la jerarquía, se pueden asignar administradores a subcuentas específicas para limitar el alcance de lo que pueden cambiar así como también hacer que los cursos y personas que ellos administran sean más específicos y relevantes para los administradores.

El número de permisos se distribuyen al descender en la jerarquía, pero no hacia arriba. Los administradores en el nivel uno (o cuenta) en la jerarquía tienen permisos en ese nivel  y también en cualquier subcuenta de esa cuenta. Los administradores pueden mover cursos dentro de sus subcuentas, pero no entre ellas, a menos que también sean el administrador de la cuenta padre de cada subcuenta.

Con la excepción de los Términos, las importaciones del SIS, Autenticaciones y algunas cuantas configuraciones de cuentas, la mayoría de las configuraciones y objetos pueden ser modificados o en el caso de los permisos, se pueden sobrescribir en una cuenta.

**Crear una cuenta de Canvas**

**Figura 6**. Crear una cuenta Canvas



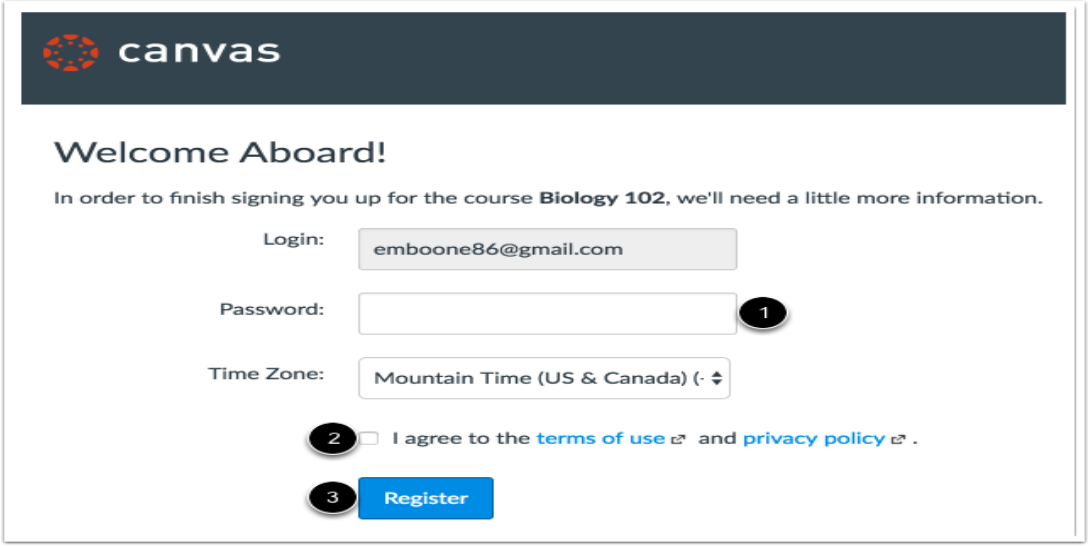

**Fuente:** Manual Digital

Haga clic en el botón **Crear mi cuenta (Create my account)**.

**Nota:** Si ya tiene una cuenta de Canvas, haga clic en el botón **Tengo una una cuenta de Canvas (I have a Canvas Account)** .Se le redirigirá a la página de inicio de Canvas.

## Completar inscripción

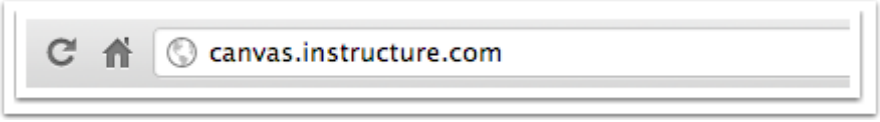
**Figura 7.** Inscripción en canvas




**Fuente:** Manual digital de Canvas

Cree una contraseña en el campo de Contraseña (Password) [1]. Luego haga clic en la casilla de los términos de uso (terms of use) [2] y haga clic en el botón de **Registrarse (Register)** [3].

## Crear su propia cuenta

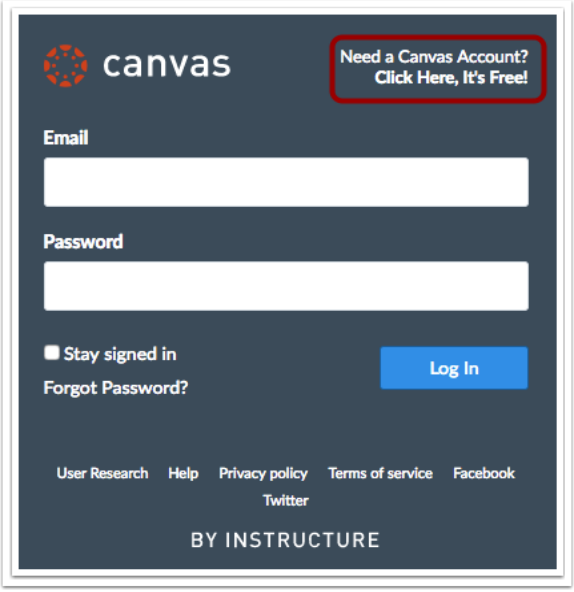



Ingresa la URL de registro de Canvas (*canvas.instructure.com*) en su buscador..

.

## Crear cuenta de Canvas

**Figura 8.** Crear cuenta




**Fuente:** Manual digital de canvas

Haga clic en ¿Necesita una cuenta de Canvas? Haga clic aquí ¡es gratis! (Need a Canvas Account? Click Here, It's Free).

## Registrarse como estudiante

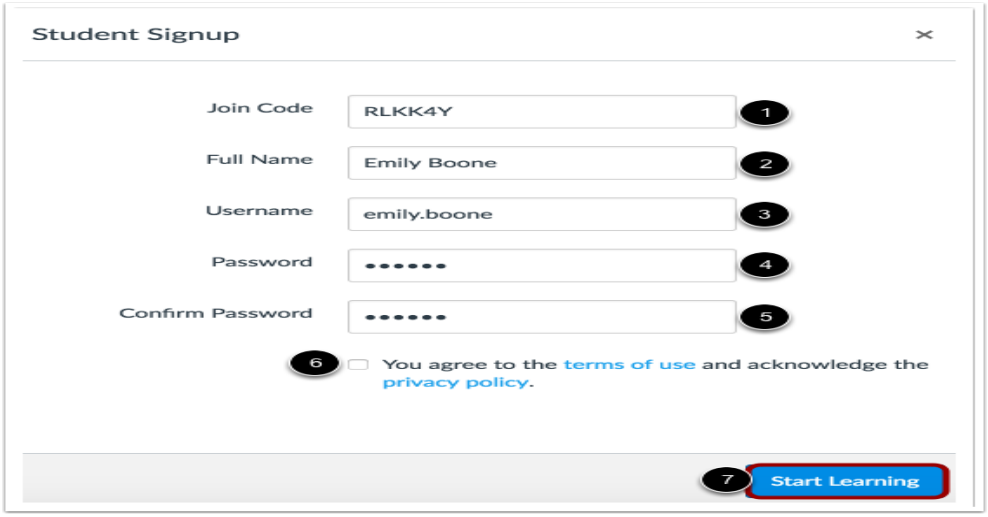
**Figura 9.** Registro de estudiante

**Fuente:** Manual digital de canvas

Haga clic en el botón de **Soy estudiante (I'm a student)**.

## Completar inscripción

**Figura 10.** Completar inscripción

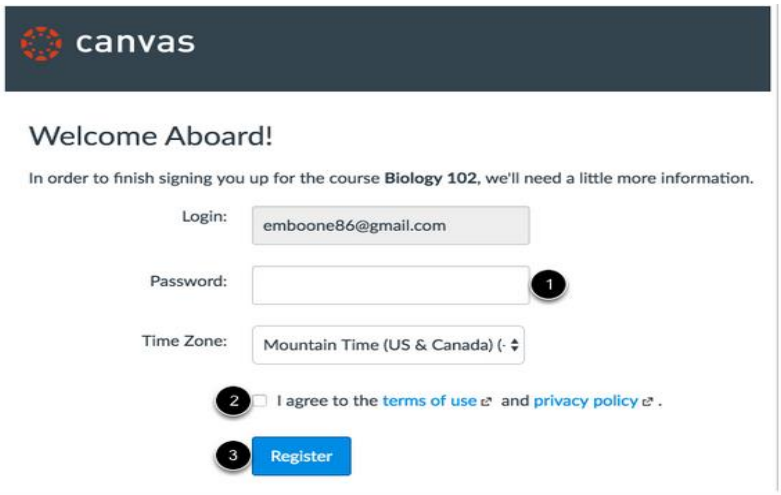



**Fuente:** Manual digital de canvas

Complete los siguientes campos:

1. Ingrese el código de acceso del curso en el campo de **código de acceso**. Su instructor le proporcionará este código.
2. Ingrese su nombre en el campo de **nombre completo**.
3. Ingrese su nombre de usuario en el campo de **nombre de usuario**.
4. Defina su contraseña escribiéndola en el campo de **contraseña**.
5. Confirme su contraseña escribiéndola en el campo de **confirmar contraseña**.
6. Acepte los términos de uso haciendo clic en la caja de verificación delos términos de uso
7. Haga clic en el botón de **Comenzar a aprender (Start Learning)**

**Figura 11**.Ingreso a la plataforma




Fuente: **Manual digital de canvas**

**¿Cómo me registro en una cuenta de Canvas como instructor?**

Si aún no tiene una cuenta de Canvas, necesitará crear una cuenta antes de que usted pueda acceder a Canvas.

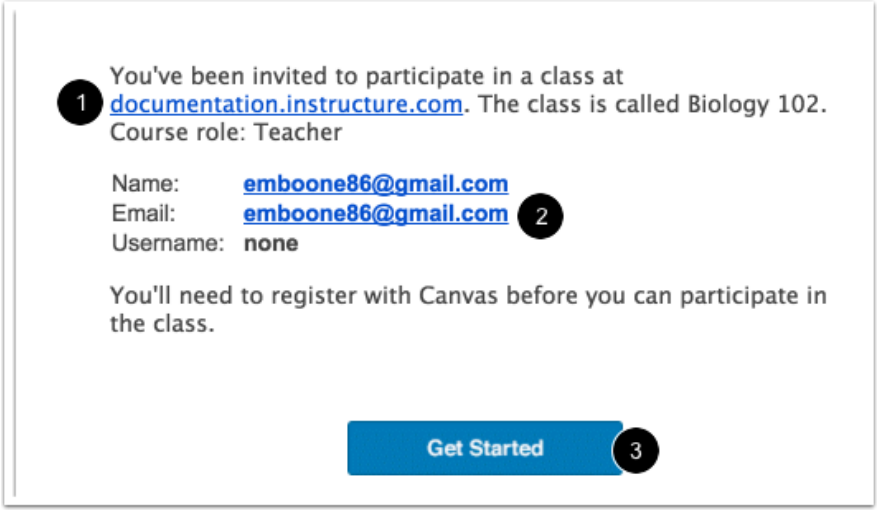
Si está usando Canvas a través de su institución, probablemente ya tiene una cuenta y necesita aceptar una invitación de curso. Su institución le mandará por correo electrónico su información de inicio de sesión. Si todavía no tiene una cuenta, puede crear una cuenta cuando acepte la invitación del curso. Si su institución está utilizando Canvas y usted está teniendo problemas con su cuenta, póngase en contacto con su administrador para ayuda.

Si su institución no está usando Canvas, puede crear su propia cuenta, también conocida como cuenta gratis para maestros, para crear sus propios cursos.

**Nota**: Las cuentas gratis para maestros siempre son gratis. Sin embargo, no contienen todas las funciones disponibles para los usuarios institucionales de Canvas.

## Aceptar una invitación para el curso

**Figura 12.** Aceptar invitación a un curso

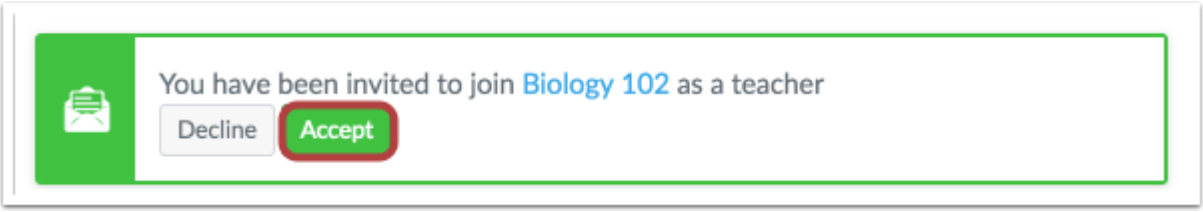



**Fuente:** Manual digital de canvas

Si se ha inscrito o ha sido invitado a un curso de Canvas, usted recibirá un correo electrónico que contiene la URL de Canvas de su institución [1] y su dirección de correo electrónico para el inicio de sesión [2]. Para aceptar la invitación de curso, haga clic en el botón **Comenzar (Get Started)** [3].

## Aceptar curso

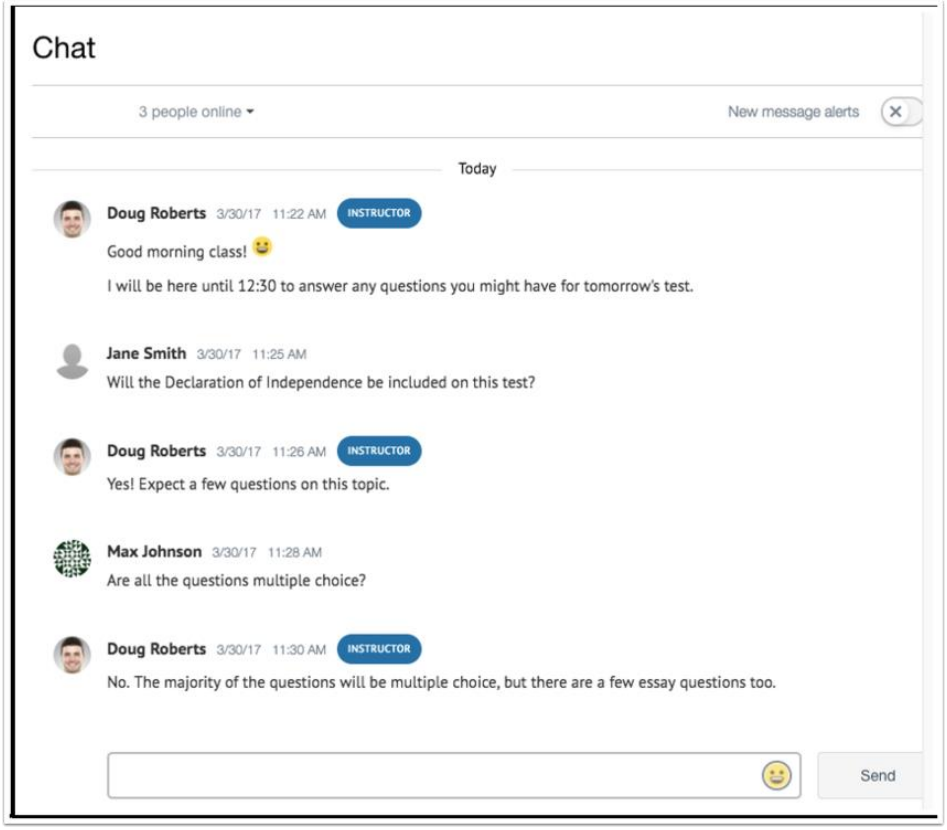
**Figura 13**.Aceptacion de curso




**Fuente:** Manual digital de canvas

Canvas le llevará a su curso y le pedirá que acepte la inscripción. Haga clic en el botón **Aceptar (Accept).**

**Figura 14.** Herramienta chat




**Fuente**: Manual digital canvas

Chat es una herramienta de curso que está disponible para todos los estudiantes del curso. Los chats no pueden limitarse a estudiantes específicos.

Los instructores pueden utilizar la herramienta de chat para permitir que los estudiantes estén en contacto con ellos cuando estén conectados en línea, crear horas de oficina virtual, llevar a cabo discusiones en grupo o sesiones de estudio.

Todos los usuarios en el curso también pueden acceder el historial de chat.

**Nota:** Los estudiantes no pueden eliminar los comentarios del chat.

**¿Cómo puedo ver mis cursos?**

Puede ver sus inscripciones actuales, anteriores y futuras en Canvas.

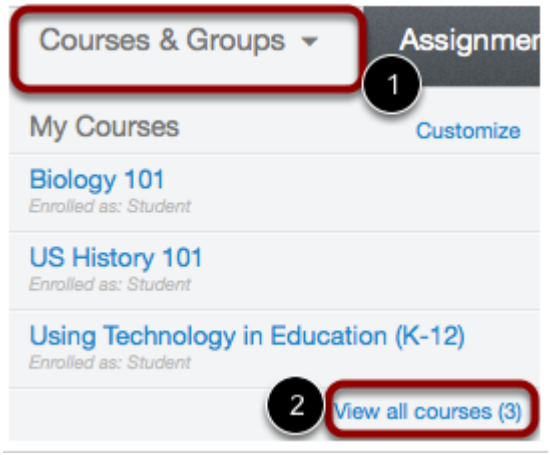
**Nota:** Algunas instituciones pueden desactivar la opción de que los estudiantes vean las Inscripciones Futuras

## Acceder a cursos en el panel de control

Abra la pestaña de Grupos y Cursos & en Navegación Global [1]. En la parte inferior del menú desplegable, haga clic en el enlace **Ver todos los cursos (View all curses)** [2].

Nota: Puede personalizar sus cursos que aparecen en el menú desplegable.

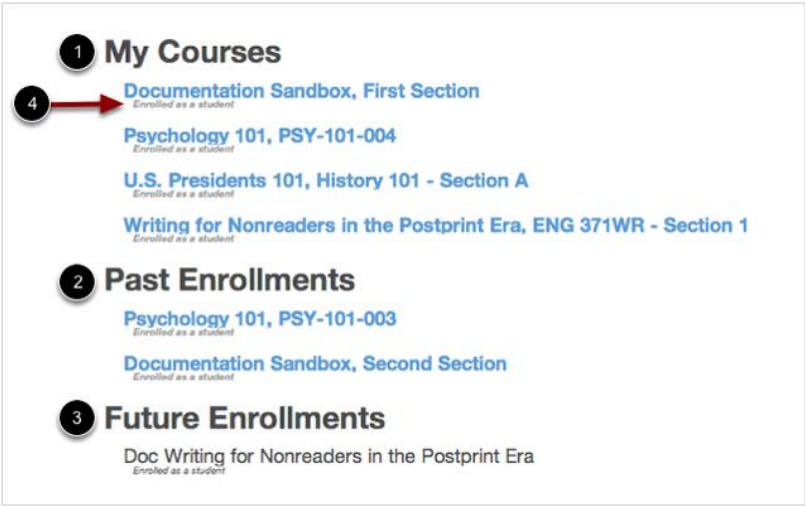
**Figura 15.** Cursos en el panel de control




**Fuente:** Manual digital de canvas

## Categorías de cursos

**Figura 16.** Categoría de cursos



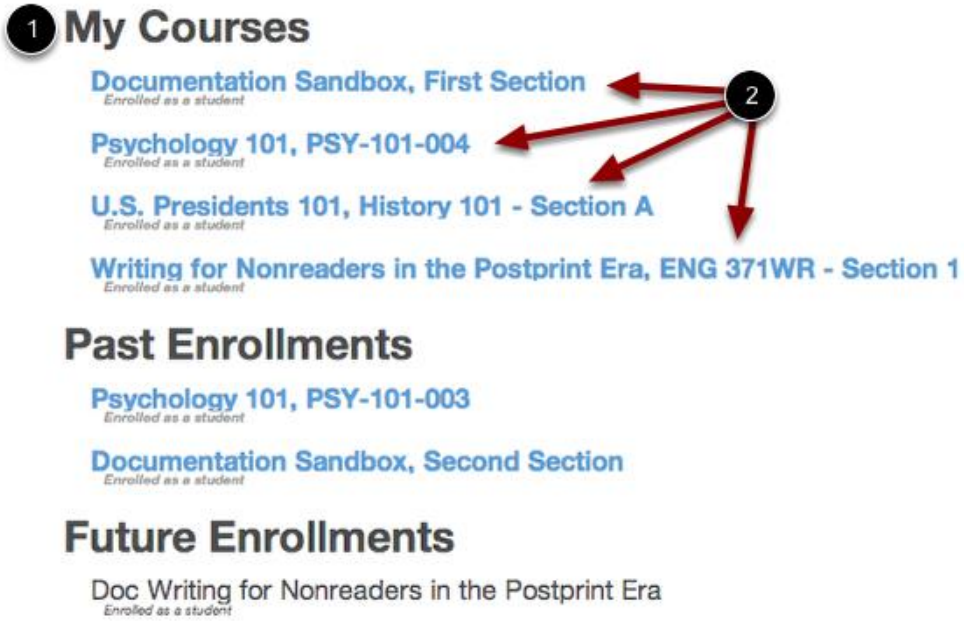

**Fuente:** Manual digital de canvas

Los cursos están organizados en tres categorías: mis cursos [1], últimas inscripciones [2] y futuras inscripciones [3].

Su estado de inscripción aparece bajo el nombre de cada curso [4]. Los Estados son estudiante, maestro, MA, observador, o diseñador.

**Mis cursos**

**Figura 17.** Mis cursos




**Fuente**: Manual digital de canvas

Cursos activos han sido publicados por la institución, administrador o instructor y están en progreso como parte del actual semestre o término. Se encuentran bajo el título de **Mis cursos (My courses)** [1]. Los cursos accesibles son identificados por el texto azul [2]; Haga clic en el nombre de un curso para abrir el curso.

**¿Cómo me registro en una cuenta de Canvas como instructor?**

Si aún no tiene una cuenta de Canvas, necesitará crear una cuenta antes de que usted pueda acceder a Canvas.

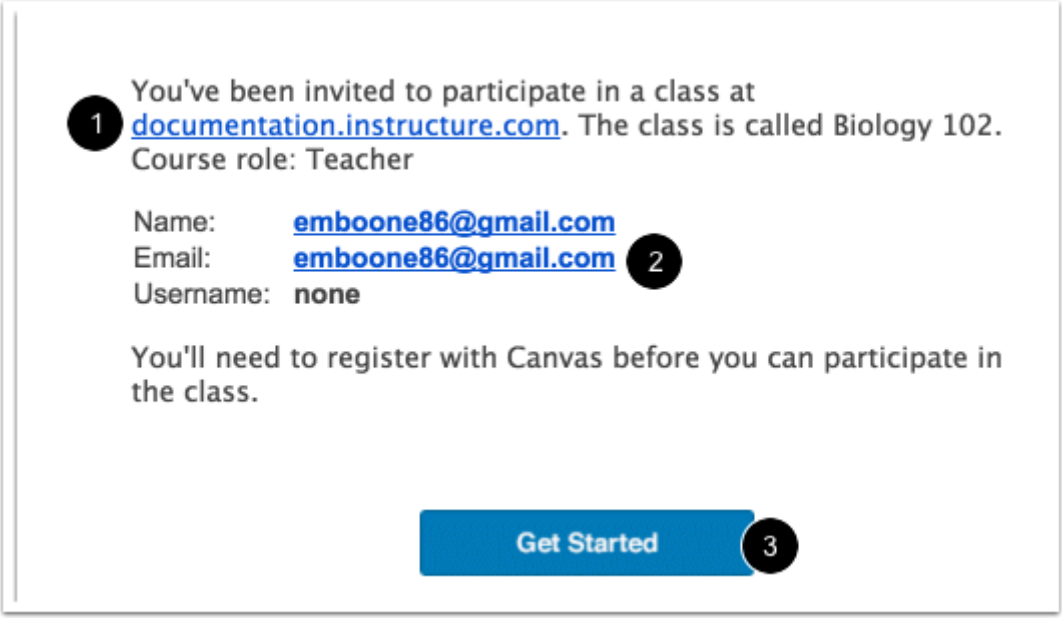
Si está usando Canvas a través de su institución, probablemente ya tiene una cuenta y necesita aceptar una invitación de curso. Su institución le mandará por correo electrónico su información de inicio de sesión. Si todavía no tiene una cuenta, puede crear una cuenta cuando acepte la invitación del curso. Si su institución está utilizando Canvas y usted está teniendo problemas con su cuenta, póngase en contacto con su administrador para ayuda.

Si su institución no está usando Canvas, puede crear su propia cuenta, también conocida como cuenta gratis para maestros, para crear sus propios cursos.

**Nota**: Las cuentas gratis para maestros siempre son gratis. Sin embargo, no contienen todas las funciones disponibles para los usuarios institucionales de Canvas.

**Aceptar una invitación para el curso**

**Figura 18.** Aceptación de una invitación a un curso




**Fuente:** Manual digital de canvas

Si se ha inscrito o ha sido invitado a un curso de Canvas, usted recibirá un correo electrónico que contiene la URL de Canvas de su institución [1] y su dirección de correo electrónico para el inicio de sesión [2]. Para aceptar la invitación de curso, haga clic en el botón **Comenzar (Get Started)** [3].

**¿Cómo puedo ver mis cursos?**

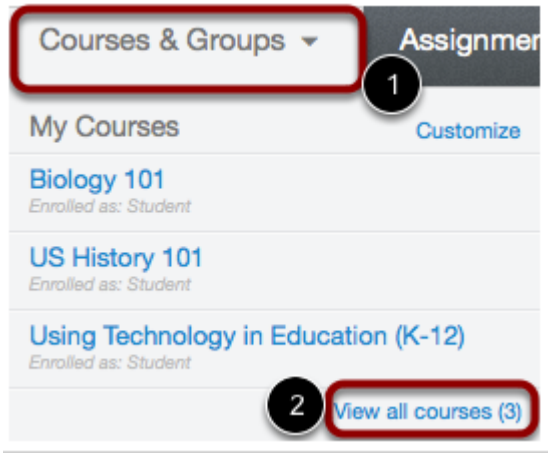
Puede ver sus inscripciones actuales, anteriores y futuras en Canvas.

**Nota:** Algunas instituciones pueden desactivar la opción de que los estudiantes vean las Inscripciones Futuras

**Acceder a cursos en el panel de control**

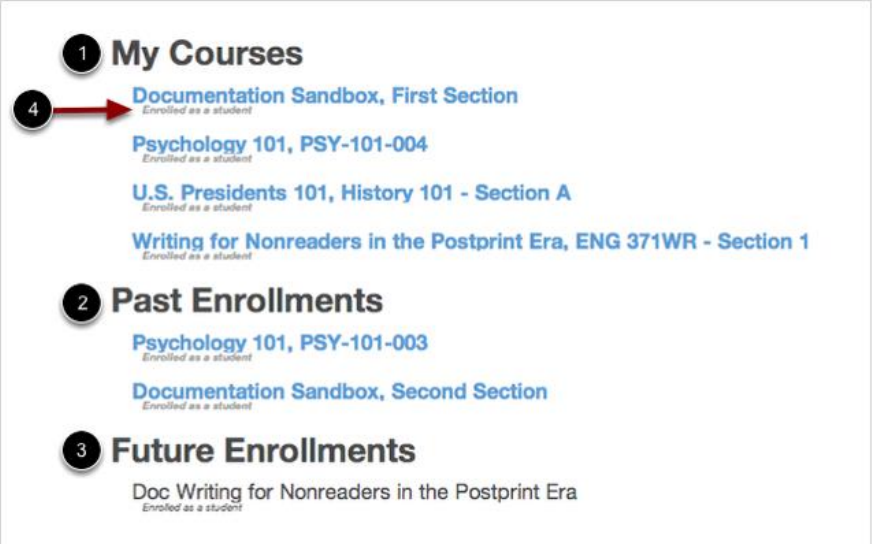
Abra la pestaña de Grupos y Cursos & en Navegación Global [1]. En la parte inferior del menú desplegable, haga clic en el enlace **Ver todos los cursos (View all curses)** [2].

Nota: Puede personalizar sus cursos que aparecen en el menú desplegable.



**Categorías de cursos**

**Figura 19.** Categoría de cursos



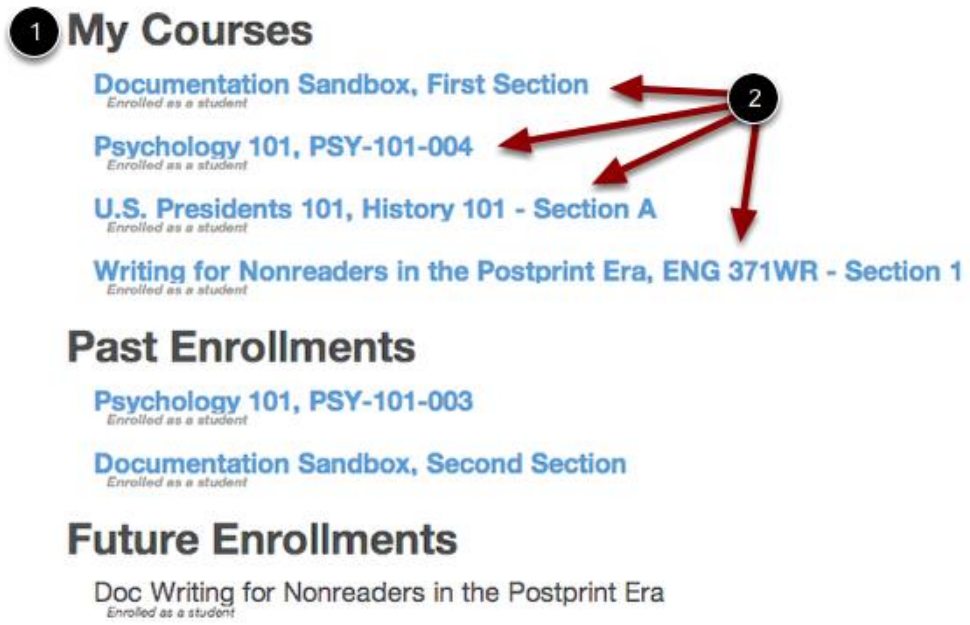

**Fuente:** Manual digital de canvas

Los cursos están organizados en tres categorías: mis cursos [1], últimas inscripciones [2] y futuras inscripciones [3].

Su estado de inscripción aparece bajo el nombre de cada curso [4]. Los Estados son estudiante, maestro, MA, observador, o diseñador.

**Mis cursos**

**Figura 20.** Mis cursos




**Fuente:** Manual digital de canvas

Cursos activos han sido publicados por la institución, administrador o instructor y están en progreso como parte del actual semestre o término. Se encuentran bajo el título de **Mis cursos (My courses)** [1]. Los cursos accesibles son identificados por el texto azul [2]; Haga clic en el nombre de un curso para abrir el curso.

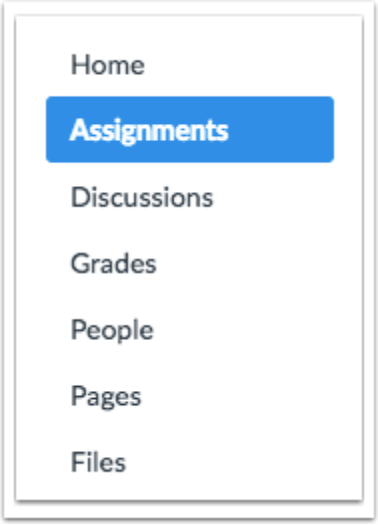
**¿Cómo veo las tareas como estudiante?**

Usted puede ver todas sus tareas en la Página de índice de Tareas.

**Nota:** El instructor puede optar por ocultar el enlace de Tareas en la Navegación del curso. Si no está disponible el enlace de Tareas, aún puede acceder a Tareas a través de otras áreas de Canvas.

## Abrir tareas

**Figura 21.** Abrir tareas

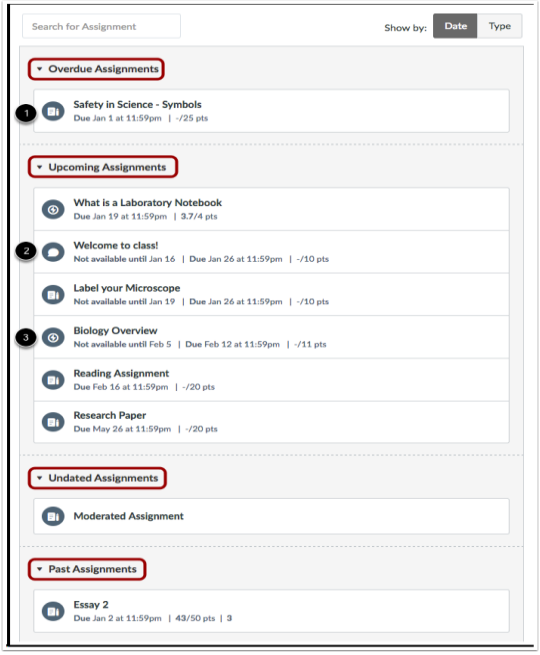



**Fuente:** Manual digital canvas

En la navegación del curso, haga clic en el enlace de **Tareas (Assignments).**

## Ver tareas

**Figura 22.** Ver tareas




**Fuente:** Manual digital de canvas

En Tareas usted puede ver todas las tareas en su curso.

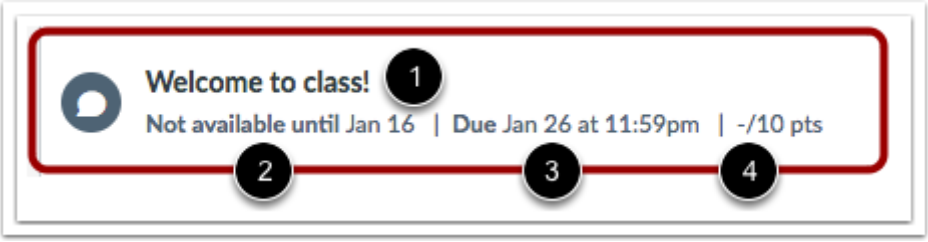
De forma predeterminada, las tareas se agrupan por tareas atrasadas, próximas tareas y tareas pasadas.

- **Tareas atrasadas:** tareas y discusiones cuya fecha de entrega ya ha pasado, aún están disponibles, no se han presentado y no han sido evaluadas.
- **Tareas que se aproximan:** tareas, discusiones y evaluaciones cuya fecha de entrega se aproxima.
- **Tareas sin fecha:** tareas, discusiones y evaluaciones que no tienen una fecha de entrega.
- **Tareas pasadas:** tareas y discusiones cuya fecha de entrega ya ha pasado y o bien no están disponibles, no se han presentado o no han recibido una calificación; evaluaciones cuya fecha de entrega ya ha pasado

Cada tarea también incluye un icono con el tipo de tarea: tarea, discusión o evaluación.

**Ver resumen de la tarea**

**Figura 23.** Ver resume de las tareas

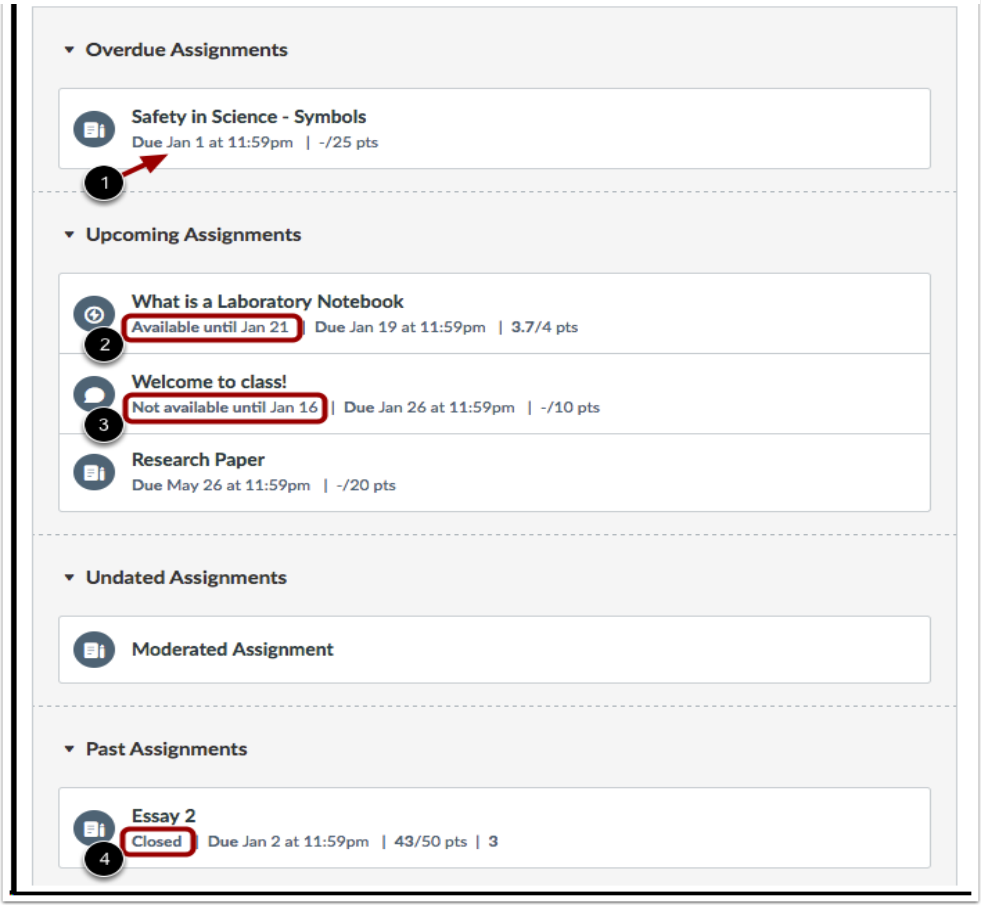



**Fuente:** Manual digital de canvas

Cada tarea muestra el nombre de tarea [1], cualquier fechas de disponibilidad para la tarea [2], fecha límite (si existe) [3] y el número de puntos que vale la tarea.

## Ver fechas de disponibilidad

**Figura 24.** Fecha de disponibilad




**Fuente:** Manual digital canvas

Las primeras fechas que usted puede ver se llaman fechas de disponibilidad. A veces su instructor sólo quiere que presente una tarea durante un intervalo de fechas especificado, así que las fechas de disponibilidad son el intervalo de tiempo en que la tarea es accesible para usted.

1. Si la tarea no tiene una fecha indicada, la tarea está abierta; Puedes enviar la tarea en cualquier momento durante su curso.
2. Si la tarea dice **Disponible hasta (Available until)** [fecha], puede enviar la tarea hasta la fecha especificada.

3. Si la tarea dice **No disponible hasta (Not available until)** [fecha], la tarea está cerrada hasta la fecha especificada.
4. Si la tarea dice **Cerrada (Closed ),** la tarea no puede aceptar presentaciones.

**Nota**: Si una fecha no incluye una hora, la fecha indicada pone de forma predeterminada las 12 am. Por lo tanto, el último día para la tarea es el día antes de la fecha listada. Por ejemplo, si una tarea está disponible hasta el 15 de diciembre, puede acceder a la discusión hasta el 14 de diciembre a las 11:59 pm.

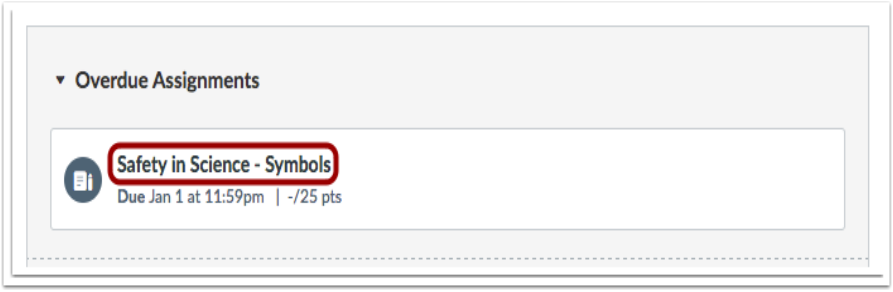
## Filtrar tareas

**Figura 25.** Filtrar tareas

**Fuente**: Manual digital canvas

Si su curso incluye Múltiples períodos de calificación, puede ver las tareas por período de calificaciones [1]. Puede buscar una tarea escribiendo un título de tarea o una palabra clave en el campo **Buscar tarea (Search for Assignment)** [2]. Usted puede agrupar las tareas por tipo [3].

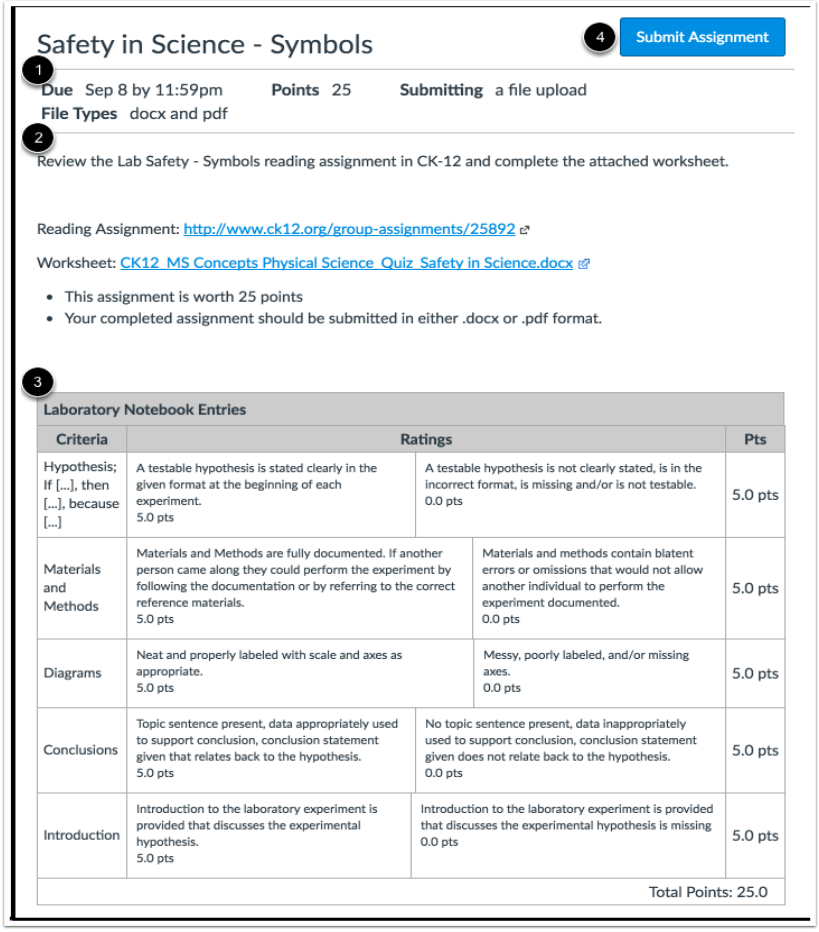
## Abrir tarea




Para ver los detalles de una tarea, haga clic en el nombre de la tarea.

## Ver abrir tarea

**Figura 26.**Ver abrir tareas



Safety in Science - Symbols

4 Submit Assignment

1 **Due** Sep 8 by 11:59pm **Points** 25 **Submitting** a file upload
**File Types** docx and pdf

2 Review the Lab Safety - Symbols reading assignment in CK-12 and complete the attached worksheet.

Reading Assignment: http://www.ck12.org/group-assignments/25892

Worksheet: CK12_MS Concepts Physical Science_Quiz_Safety in Science.docx

- This assignment is worth 25 points
- Your completed assignment should be submitted in either .docx or .pdf format.

3

| Laboratory Notebook Entries | | | |
|---|---|---|---|
| Criteria | Ratings | | Pts |
| Hypothesis; If [...], then [...], because [...] | A testable hypothesis is stated clearly in the given format at the beginning of each experiment. 5.0 pts | A testable hypothesis is not clearly stated, is in the incorrect format, is missing and/or is not testable. 0.0 pts | 5.0 pts |
| Materials and Methods | Materials and Methods are fully documented. If another person came along they could perform the experiment by following the documentation or by referring to the correct reference materials. 5.0 pts | Materials and methods contain blatent errors or omissions that would not allow another individual to perform the experiment documented. 0.0 pts | 5.0 pts |
| Diagrams | Neat and properly labeled with scale and axes as appropriate. 5.0 pts | Messy, poorly labeled, and/or missing axes. 0.0 pts | 5.0 pts |
| Conclusions | Topic sentence present, data appropriately used to support conclusion, conclusion statement given that relates back to the hypothesis. 5.0 pts | No topic sentence present, data inappropriately used to support conclusion, conclusion statement given does not relate back to the hypothesis. 0.0 pts | 5.0 pts |
| Introduction | Introduction to the laboratory experiment is provided that discusses the experimental hypothesis. 5.0 pts | Introduction to the laboratory experiment is provided that discusses the experimental hypothesis is missing 0.0 pts | 5.0 pts |
| | | | Total Points: 25.0 |

**Fuente:** Manual digital de canvas

Cuando una tarea está abierta para ser presentada en cualquier momento, puede ver la fecha límite, los puntos y los tipos de envío que se puede utilizar para la tarea [1]. No todas las tareas podrían tener una fecha de vencimiento.

También puede ver detalles adicionales:

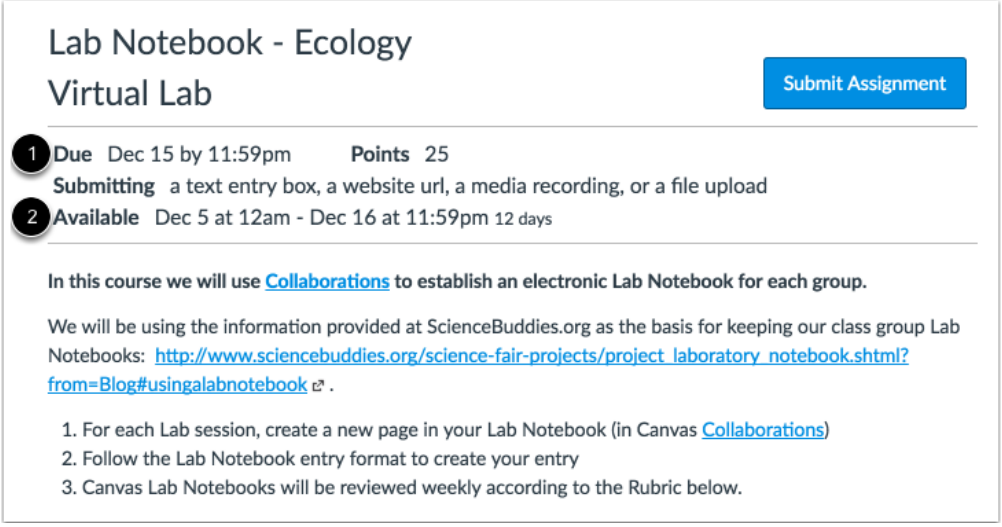
- **Instrucciones**: cualquier instrucción que su instructor tiene sobre la tarea. Tenga en cuenta que no puede descargar las instrucciones de la tarea a menos que su instructor haya incluido un enlace para descargarlas. También puede imprimir la pantalla o copiar y pegar las direcciones en un programa de procesamiento de textos, o también puede ver la tarea en la aplicación móvil de Canvas.
- **Rúbrica** [3]: cualquier criterio de clasificación que su instructor haya proporcionado para la tarea. Una tarea puede o no incluir una rúbrica. Antes de presentar su asignación, es posible que desee revisar la rúbrica de la asignación.

Por ejemplo, una tarea puede tener una fecha de vencimiento, pero no puede listar cualquier otra fecha. Si se va a perder la fecha de vencimiento, aún podría enviar la asignación para fines de crédito antes del último día del curso. Si la tarea no tiene una fecha de vencimiento, puede enviar la asignación en cualquier momento antes del último día del curso.

Para enviar su tarea, haga clic en el enlace **Enviar tarea (Submit Assignment)** [4].
**Nota:** Usted siempre puede volver a enviar una tarea a menos que su instructor haya fijado fechas de disponibilidad para la tarea.

**Ver tarea con fechas de disponibilidad**

**Figura 27.** Tareas con fecha de disponibilidad




**Fuente**: Manual digital de canvas

Cuando una tarea está abierta para usted durante las fechas de disponibilidad, usted puede ver toda la información disponible de la tarea además las fechas específicas en que la tarea está disponible para usted. Las fechas de disponibilidad pueden incluir una primera fecha disponible (fecha abierta), la última fecha disponible (bloqueado o cerrado) o ambas fechas para crear un rango total de fecha. La fecha límite puede ser antes o en la última fecha disponible (si hay una establecida).

Si no fuera a cumplir con la fecha de entrega para la presentación de la tarea, aún podría presentar la tarea hasta la última fecha disponible. Una vez que pase la última fecha, ya no puede enviar la tarea.

Cómo me inscribo para una cuenta de Canvas como estudiante?

Si aún no tiene una cuenta de Canvas, necesita crear una cuenta antes de que pueda iniciar una sesión en Canvas.

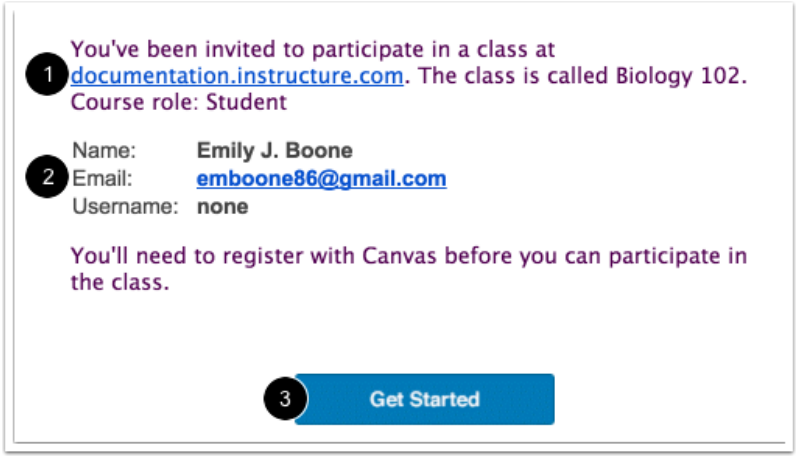
Si está usando Canvas a través de su institución, lo más probable es que ya tenga una cuenta y necesite aceptar la invitación del curso; su institución le enviará por correo electrónico la

información para iniciar sesión. Si aún no tiene una cuenta, puede crear una cuenta cuando acepte la invitación al curso.

Si no está usando Canvas a través de su institución, usted puede crear su propia cuenta. Su instructor le proporcionará un código de ingreso para que lo lleve directamente al curso. Este código se le enviará por separado desde el email de Canvas que le invita a unirse al curso. Si necesita crear una cuenta en Canvas pero no ha recibido su código de ingreso vía correo electrónico, póngase en contacto con su instructor o institución para obtener ayuda para entrar.

**Aceptar una invitación para el curso**

**Figura 28.** Recibimiento del correo de invitación




**Fuente:** Manual digital de canvas

Si ha sido inscrito o invitado a un curso de Canvas, usted recibirá un correo electrónico que contiene la URL de Canvas de su institución [1] y su dirección de correo electrónico para el inicio de sesión [2]. Para aceptar la invitación de curso, haga clic en el botón **Comenzar (Get Started)** [3].

## 4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Como resultado esperado de la alternativa, anhelamos conseguir la autoeducación de los estudiantes del 3ro de Bachillerato de la Unidad Educativa “Babahoyo” para que se preparen tanto dentro o fuera del salón de clases, siendo parte de la construcción de su propio conocimiento.

Además se espera que los docentes utilicen la plataforma canvas para trabajar dentro de clases como fuera de clases, reforzando de esta manera el conocimiento de lo estudiante y transmitir la enseñanza virtual mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Que se implementen nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como lo son las plataformas virtuales, y se enseñe lo establecido en este manual digital, así los estudiantes aprendan el manejo y se familiaricen con la interfaz de la plataforma canvas, cumpliendo de esta manera los objetivos y metas que se establecen.

# BIBLIOGRAFIA


Ausubel-Novak-Hanesian. (2013). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2° Edición.

Britain, L. (2014). Framework for the Pedagogical Evaluation of. Recuperado el 27 de julio de 2017, de http://www.cetis.ac.uk/members/pedagogy/files/4thMeet_framework/VLEfullReport.

Castro, V. G. (s.f). Plataforma Canvas .

Cesteros, A. F.-P. (s.f). Universidad Complutense de Madrid . Obtenido de Las plataformas e-learning para la enseñanza: http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf

Concha, E. d. (09 de 07 de 2008). Ermelinda de La Concha. Obtenido de Ermelinda de La Concha: https://ermelindaconcha.wordpress.com/2008/07/09/ventajas-y-desventajas-de-las-tics-del-uso-de-las-tics-en-la-educacion-superior-la-importancia-de-las-tics-en-la-educacion-superior/

CRISTOBAL, A. E. (2016). FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA. Obtenido de INTEGRACIÓN DE LA PLATAFORMA E-LEARNING CANVAS: http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/2659/1/matos_pastor.pdf

educrea. (11 de 2009). educrea. Obtenido de educrea: www.eduinnova.es

FERNÁNDEZ-VALMAYOR, A. C. (2008). El campus virtual en la universidad Complutense. Obtenido de revista de Medios y Comunicación 32: Monográfico TIC y Universidad: http://www.sav.us.es/pixelbit/actual/4.html

Hammond, R. (10 de 2011). Canvas. Obtenido de Canvas: https://www.canvaslms.com/latam/

Network, C. I. (2012). Canvas Instructure Network. Recuperado el 2017, de Canvas Instructure Network: https://es.guides.instructure.com/

Polo, J. D. (22 de 10 de 2012). Tecnologia, internet y marketing. Recuperado el 2015, de Tecnologia, internet y marketing: http://wwwhatsnew.com/2012/10/22/canvas-una-nueva-plataforma-para-crear-y-dar-cursos/

Salinas, J. (2012). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Recuperado el 2017, de Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje: http://mc142.uib.es:8080/rid=1K1RX87X3-25S6H65-4GJ/SALINAS,%20J.%20Cambios%20metodol%C3%B3gicos%20con%20las%20TIC.pdf

Sánchez, E. M.-S. (08 de 2012). Cine y Educación. Obtenido de Cine y Educación: http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm

Silvina Mariel Castro, C. A. (Diciembre de 2013). ANALIZAMOS 19 PLATAFORMAS DE E-LEARNING Investigación colaborativa sobre LMS . Obtenido de Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning. : http://cooperacionib.org/191191138-Analizamos-19-plataformas-de-eLearning-primera-investigacion-academica-colaborativa-mundial.pdf

Soto, M. (03 de 10 de 2013). E-learning, Integración Tecnológica y Multimedios. Recuperado el 2017, de E-learning, Integración Tecnológica y Multimedios: http://etel600msoto.blogspot.com/2013/10/canvas-es-una-plataforma-de-lms.html

Umednet. (07 de 2013). Umed.net. Recuperado el 22 de 02 de 2017, de Umed.net: http://www.eumed.net/libros-gratis/2009c/583/Proceso%20de%20ensenanza%20aprendizaje.htm

Valenzuela, M. d. (2015). Plataformas libres para la educación mediada por las TIC. Obtenido de Universidad Nacional Autónoma de México: http://web.cuaed.unam.mx/wp-content/uploads/2016/01/PDF/plataformas-libres.pdf

# ANEXOS

**Anexo 1.-Entrega de solicitud al colegio para realizar la encuesta**

Babahoyo, 23 de febrero del 2017

Lcdo. Freddy Mora V.

Rector de la Unidad Educativa Babahoyo

Presente.

En su despacho.-

En mi calidad de estudiante egresado de la carrera de Computación de la Universidad Técnica de Babahoyo (UTB), extiendo mis cordiales saludos y felicitaciones por la excelente labor que desarrolla en la Unidad Educativa Babahoyo.

En los actuales momentos me encuentro realizando mi proyecto de tesis con el tema "Aplicación de Plataforma Canvas y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos". Es en este marco y por medio del presente documento, solicito a usted me conceda unas entrevista para dialogar con los docentes y estudiantes del área de informática en base a la siguiente agenda:

- Plataformas Virtuales que se usa en el proceso de enseñanza en la institución
- Solicitar datos estadísticos de estudiantes y docentes del tercero de bachillerato especialización informática.
- Solicito su autorización para realizar una encuesta sobre mi tema a los estudiantes y docentes, ya mencionados.

Los resultados de mi investigación universitaria estarán a la entera disposición deseando contribuya a su excelente gestión.

Seguro de obtener una respuesta favorable, extiendo mis más sinceros agradecimientos

_____

Erika Cruz Pacheco

1207111052-7

**Anexo 2.-Encuesta al Estudiante**

**Instrucciones**

Lea y analice detenidamente cada una de las preguntas. Marque con una X la respuesta que crea conveniente.

**Estimado Estudiante:**

**Sírvase contestar de manera clara las siguientes preguntas, mismas que serán de mucha importancia para la investigación que realizaré.**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**UNIDAD EDUCATIVA:**……

**FECHA:**……

**CURSO:** 3ero de Bachillerato …. Informática

**1.- ¿Cómo considera usted que el docente imparte las clases de computación?**

EXCELENTE ( )

BUENO ( )

MALO ( )

**2.- ¿Tiene usted conocimientos sobre que es una Plataforma Virtual Educativa?**

SI ( )

NO ( )

POCO ( )

**3.- ¿Cree usted que el uso de plataformas virtuales ayudarían en su rendimiento académico**

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

**4.- ¿Le gustaría a usted que se implemente una Plataforma Educativa Virtual para trabajar en el aula?**

SI ( )

NO ( )

**5.- La Plataforma Virtual Canvas ofrece la posibilidad de configurar cursos como profesor y acceder a los mismos como estudiantes, estando disponible en varios idiomas y permitiendo**

**tanto la navegación por móviles como la recepción de mensajes en redes sociales y SMS. ¿Le gustaría trabajar con esta plataforma?**

SI ( )

NO ( )

**6.- ¿Le gustaría aprender a utilizar Plataforma Canvas para mejorar el proceso de enseñanza_aprendizaje?**

SI ( )

NO( )

**7.- ¿Cree usted que mediante el uso de esta plataforma mejoraría la calidad de educación?**

SI ( )

NO ( )

TAL VEZ ( )

**8.- ¿Piensa Usted que sería de gran aporte para los estudiantes utilizar esta plataforma?**

SI ( )

NO ( )

TAL VEZ ( )

**9.- ¿Considera importante que el docente de computación aplique este nuevo método de enseñanza?**

SI ( )

NO ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÒN!!!**

**Anexo 2.-Encuesta al Docente**

**Estimado Docente**

**Sírvase contestar de forma clara a las siguientes preguntas, mismas que serán de mucha utilidad para la investigación que se realizará.**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**UNIDAD EDUCATIVA**……

**FECHA**……

**DOCENTE EN**:… ……

**1.- ¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por aprender algo nuevo con respecto a la tecnología?**

SIEMPRE ( )

AVECES ( )

NUNCA ( )

**2.- ¿Piensa Ud. Que es importante utilizar una plataforma virtual educativa durante y después d las clases?**

SI ( )

NO ( )

**3.- ¿Piensa usted que en las instituciones educativas sea necesario implementar avances tecnológicos?**

MUY NECESARIO ( )

POCO NECESARIO ( )

NADA NECESARIO ( )

**4.- ¿Esta Ud. de acuerdo que al trabajar con una plataforma educativa, la clase será interactiva?**

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

**5.- ¿Tiene conocimiento usted sobre la Plataforma Educativa Canvas?**

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

**6.- ¿Cree Ud. que con el uso de esta plataforma, mejoraría el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes?**

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

**7.- ¿Cree Ud. que el uso de la plataforma Canvas tendría aceptación en los estudiantes?**

SI ( )

NO ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÒN!!!**

**Anexo 3.- Realización de la encuesta**

**Con el docente de la asignatura Herramientas Case de la Unidad Educativa Babahoyo.**

**Estableciendo un breve diálogo con el docente de la asignatura sobre la encuesta a realizar**

**Realizando la encuesta a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Babahoyo**

**Los estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Babahoyo realizando la encuesta**

### 3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas

**1.- ¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por aprender algo nuevo con respecto a la tecnología??**

**Tabla Nº2**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Siempre** | 0 | 0% |
| **A veces** | 3 | 100% |
| **Nunca** | 0 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco, 2017

**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"

**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco, 2017

**Análisis e interpretación.-** Se analizó que los docentes de la materia de computación, nos dicen que el 100% de los estudiantes a veces muestran interés por aprender algo nuevo de dicha asignatura.

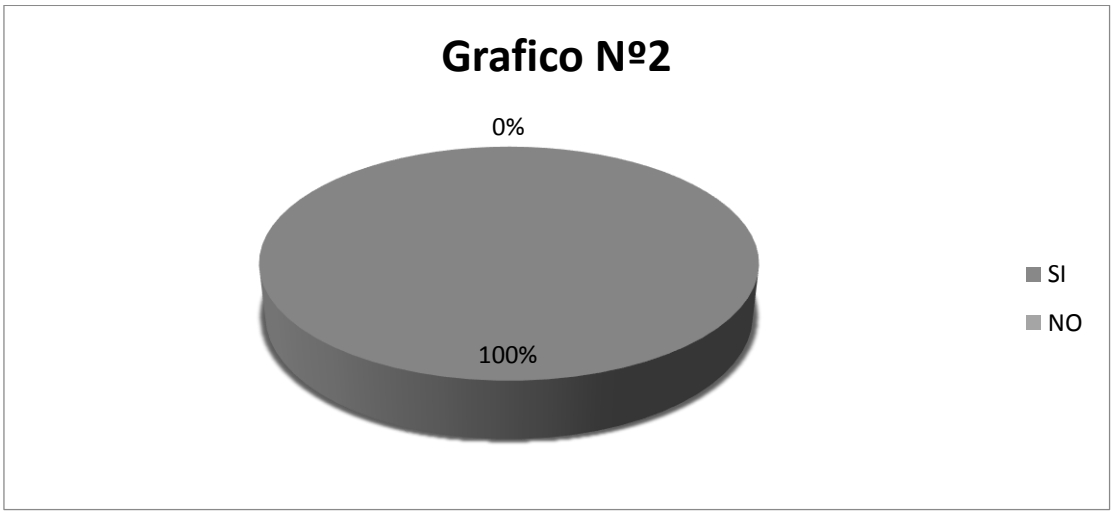
**2.- ¿Piensa Ud. Que es importante utilizar una plataforma virtual educativa durante y después d las clases?**

**Tabla Nº3**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Sí** | 3 | 100% |
| **No** | 0 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco

**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Cruz Pacheco

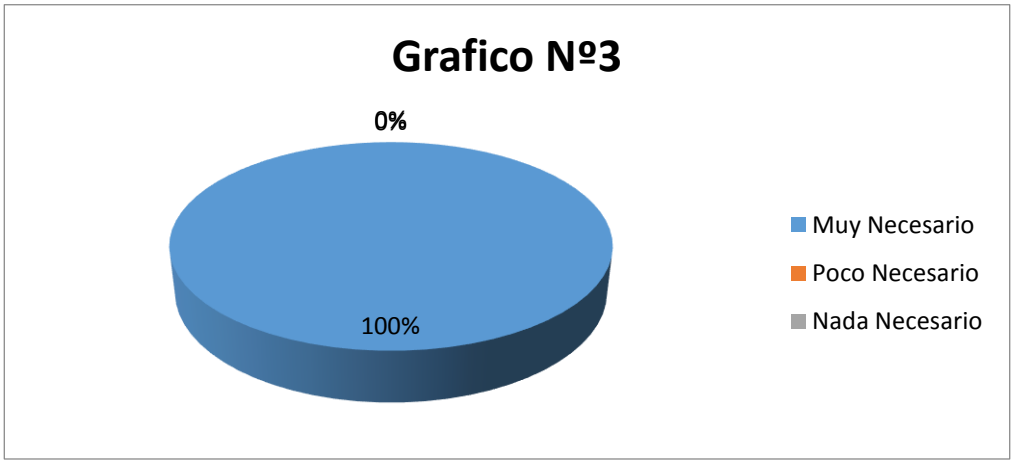
**Análisis e interpretación.-** Los docentes manifiestan que sería importante utilizar la plataforma antes, durante y después de clases, ya que así la clases sería más interactiva y participativa.

**3.- ¿Piensa usted que en las instituciones educativas sea necesario implementar avances tecnológicos?**

**Tabla Nº 4**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Muy Necesario** | 3 | 100% |
| **Poco Necesario** | 0 | 0% |
| **Nada Necesario** | 0 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco
**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

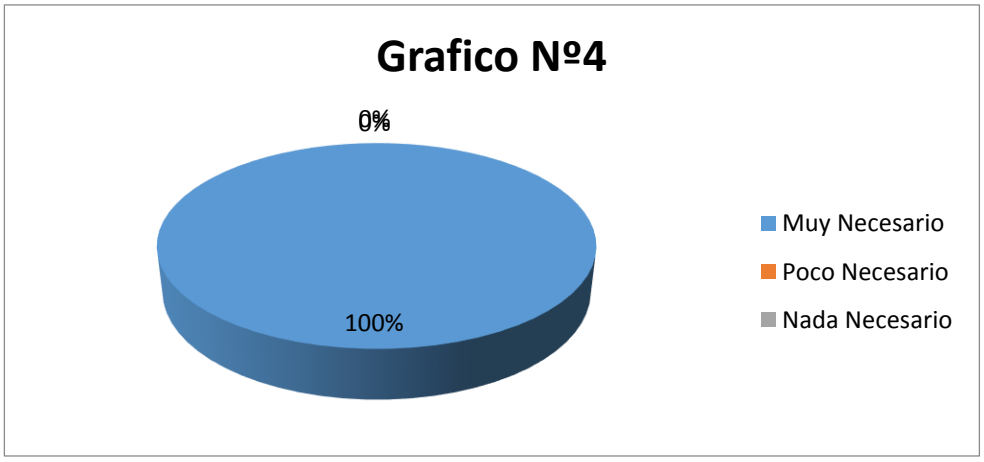
**Análisis e interpretación.-** Los docentes de la Unidad Educativa Babahoyo creen que es muy necesario implementar nuevos avances tecnológicos en las clases ya que debido a ello, se logra captar la atención y motivas a los estudiantes para que aprendan cosas nuevas.

**4.- ¿Esta Ud. de acuerdo que al trabajar con una plataforma educativa, la clase será interactiva?**

**Tabla Nº 5**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Mucho** | 3 | 100% |
| **Poco** | 0 | 0% |
| **Nada Necesario** | 0 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco
**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

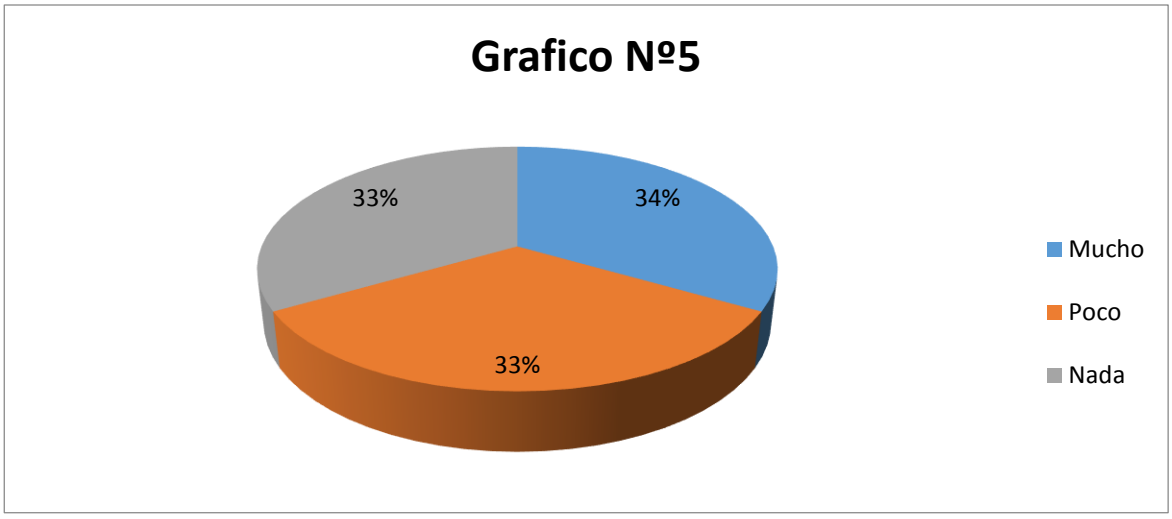
**Análisis e interpretación.-** Los docentes de la Unidad Educativa Babahoyo creen que utilizando nuevas técnicas de enseñanza como la utilización de esta plataforma la clase se volverá más dinámica e interactiva.

**5.- ¿Tiene conocimiento usted sobre la Plataforma Educativa Canvas?**

**Tabla Nº 5**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Mucho** | 1 | 100% |
| **Poco** | 1 | 0% |
| **Nada** | 1 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco
**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** De Los docentes de la Unidad Educativa Babahoyo solo 1 conoce acerca de esta plataforma.

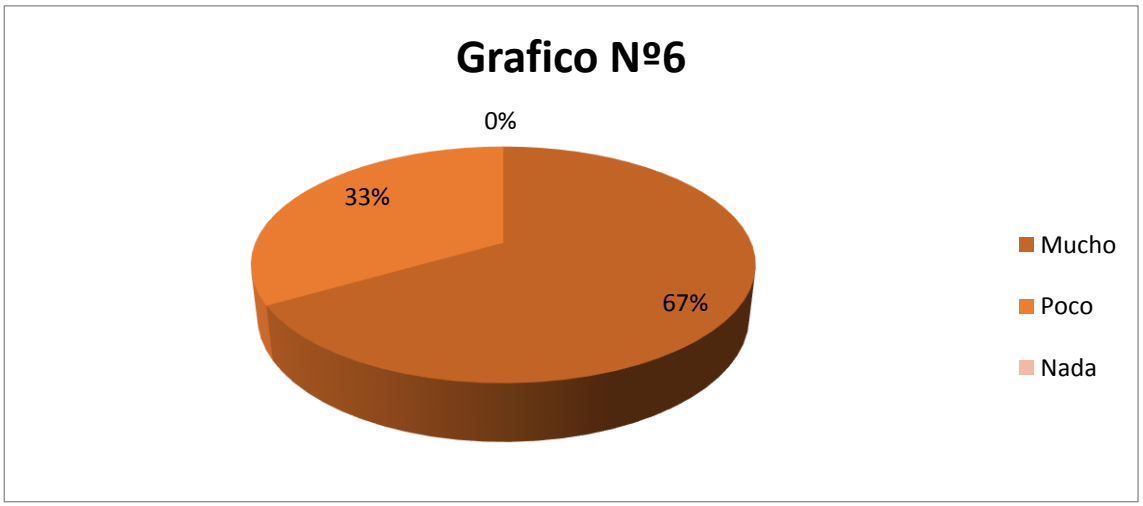
**6.- ¿Cree Ud. que con el uso de esta plataforma, mejoraría el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes?**

**Tabla Nº 6**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Mucho** | 2 | 100% |
| **Poco** | 1 | 100% |
| **Nada** | 0 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** Los docentes de la Unidad Educativa Babahoyo piensan que la plataforma seria de mucha importancia porque así estarían en contacto con los estudiantes dentro y fuera del aula.

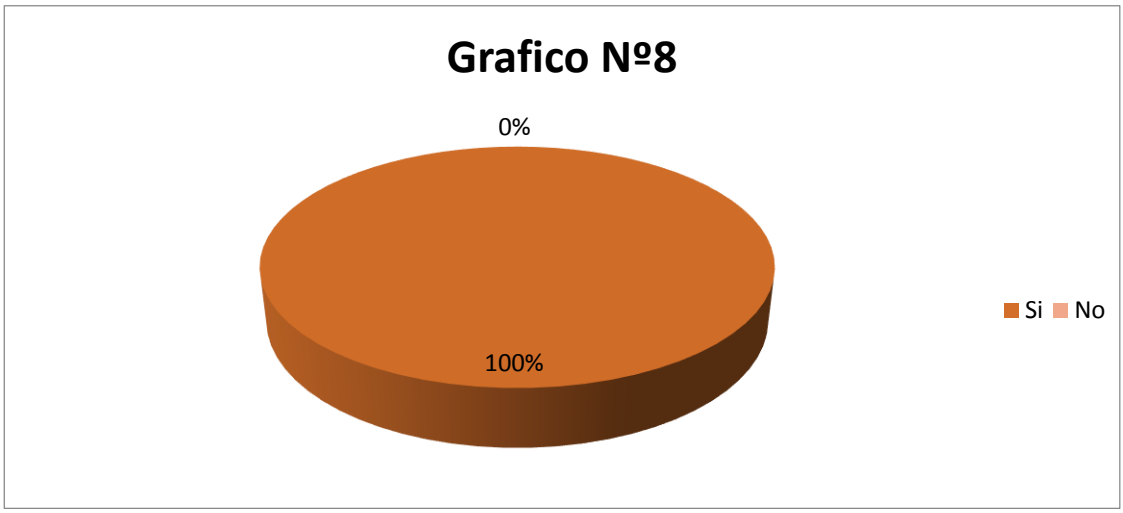
**7.- ¿Cree Ud. que el uso de la plataforma Canvas tendría aceptación en los estudiantes?**

**Tabla Nº 8**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Si** | 3 | 100% |
| **No** | 0 | 0% |
| **Total** | 3 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Docente de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** Los docentes de la Unidad Educativa Babahoyo creen que la plataforma si tendría aceptación de parte de los estudiantes porque si en clases les queda alguna duda podrán estar en contacto con el docente mediante esta plataforma.

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

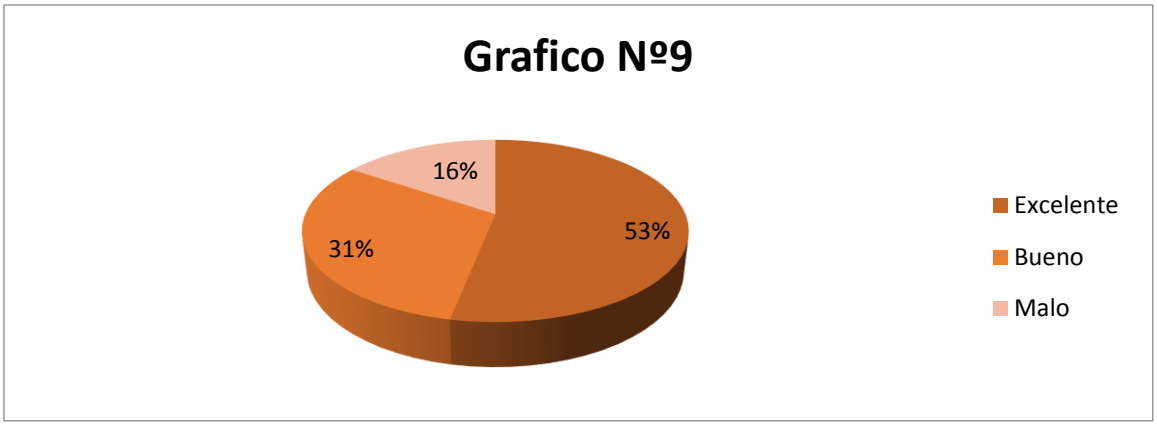
**1.- ¿Cómo considera usted que el docente imparte las clases de computación?**

**Tabla Nº 9**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Excelente** | 34 | 53% |
| **Bueno** | 20 | 31% |
| **Malo** | 10 | 16% |
| **Total** | 64 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por: Erika Cruz Pacheco**

**Análisis e interpretación.-** El 53 % de los estudiantes considera que las clases que imparte el docente de computación son excelentes mientras que el 31% dice que las clases son buenas y el 16% dicen que son malas. Con estos resultados llegamos a la conclusión de que

el docente no está impartiendo sus clases de una manera adecuada por lo tanto necesita implementar nuevas herramientas tecnológicas que ayuden a mejorar sus clases.

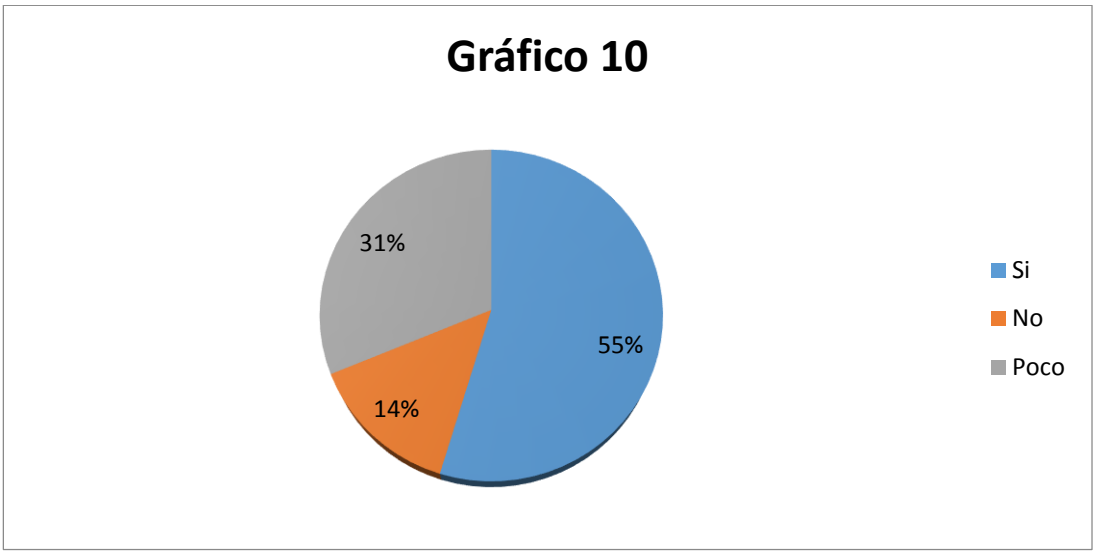
**2.- ¿Tiene usted conocimientos sobre que es una Plataforma Virtual Educativa?**

**Tabla Nº 10**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Si** | 35 | 55% |
| **No** | 9 | 14% |
| **Poco** | 20 | 31% |
| **Total** | 64 | 100% |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** Según los resultados se interpreta un 55% de estudiantes saben sobre plataformas virtuales, un 31% conocen poco, han escuchado hablar acerca d plataformas y un 14% no conoce nada acerca del tema.

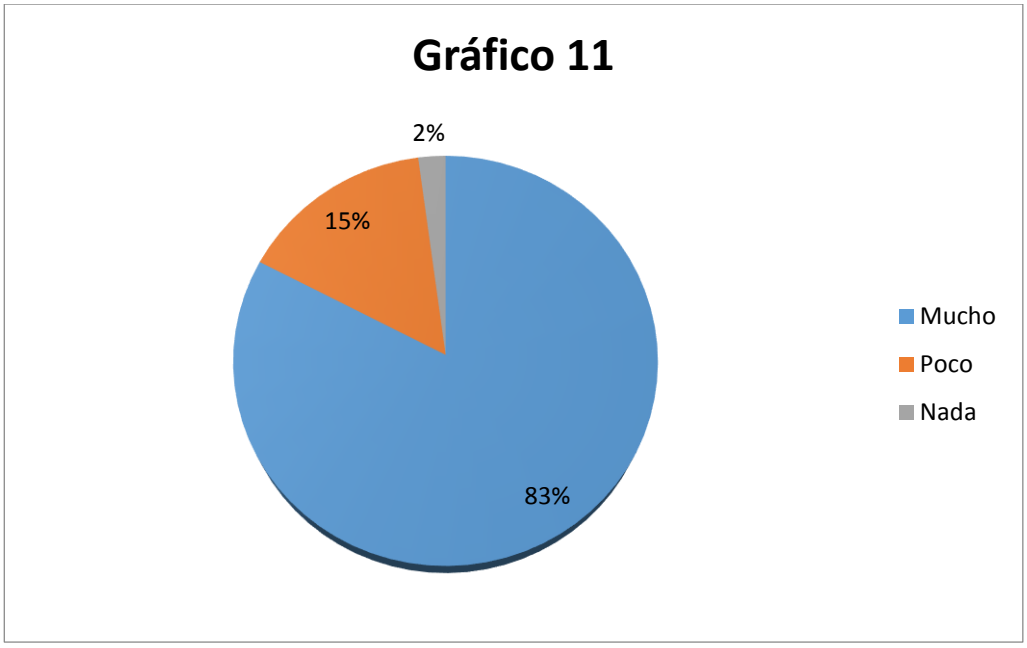
**3.- ¿Cree usted que el uso de plataformas virtuales ayudarían en su rendimiento académico?**

**Tabla Nº 11**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Mucho** | 54 | 83% |
| **Poco** | 10 | 15% |
| **Nada** | 0 | 2% |
| **Total** | 64 | 100 |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Babahoyo”




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** En esta pregunta se analiza que el 83% de los estudiantes manifiestan que esta plataforma ayudaría mucho en su aprendizaje y el 15% dice que sería de poca ayuda.

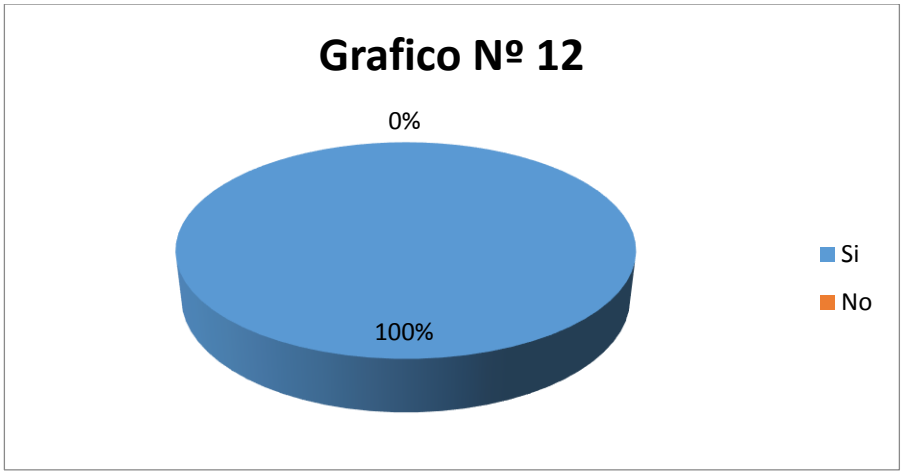
**4.- ¿Le gustaría a usted que se implemente una Plataforma Educativa Virtual para trabajar en el aula?**

**Tabla Nº 12**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Si** | 64 | 100% |
| **No** | 0 | 0% |
| **Total** | 64 | 100 |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Babahoyo”




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** Se analiza que el 100% de los estudiantes si les gustaría trabajar con una nueva plataforma educativa durante su jornada estudiantil que esté acorde con la tecnología actual.

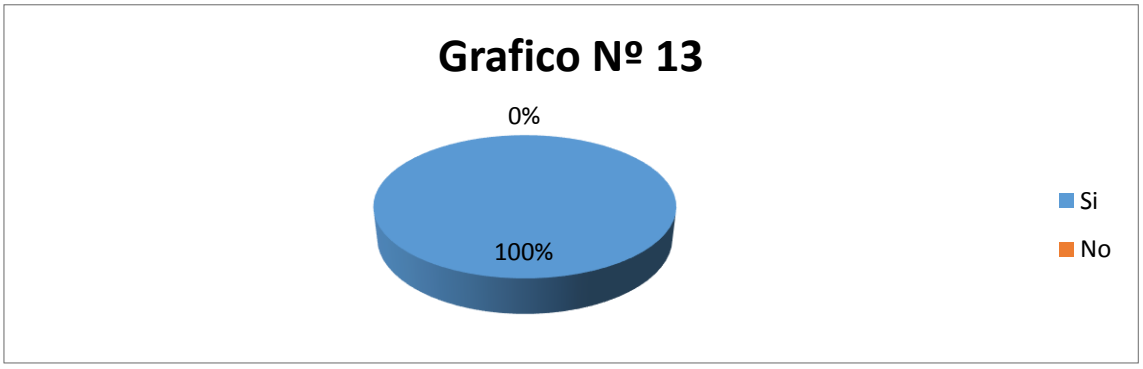
**5.- La Plataforma Virtual Canvas ofrece la posibilidad de configurar cursos como profesor y acceder a los mismos como estudiantes, estando disponible en varios idiomas y permitiendo tanto la navegación por móviles como la recepción de mensajes en redes sociales y SMS. ¿Le gustaría trabajar con esta plataforma?**

**Tabla Nº 13**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Si** | 64 | 100% |
| **No** | 0 | 0% |
| **Total** | 64 | 100 |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** Se analiza que el 100% de los estudiantes manifiestan que desearían trabajar y conocer más sobre la plataforma Canvas porque les parece que es una herramienta importante para utilizar antes y después de clases.

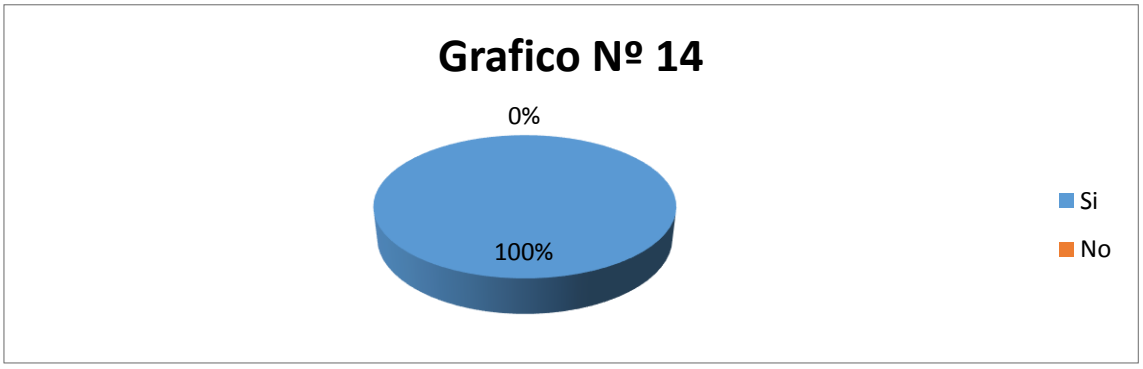
**6.- ¿Le gustaría aprender a utilizar Plataforma Canvas para mejorar el proceso de enseñanza_aprendizaje?**

**Tabla Nº 14**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Si** | 64 | 100% |
| **No** | 0 | 0% |
| **Total** | 64 | 100 |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** Se analiza que el 100% de los estudiantes manifiestan que desean saber más sobre la plataforma Canvas conocer su interfaz, sus características, sus ventajas, sus funciones y uso porque les parece que es una herramienta importante para utilizar antes y después de clases.

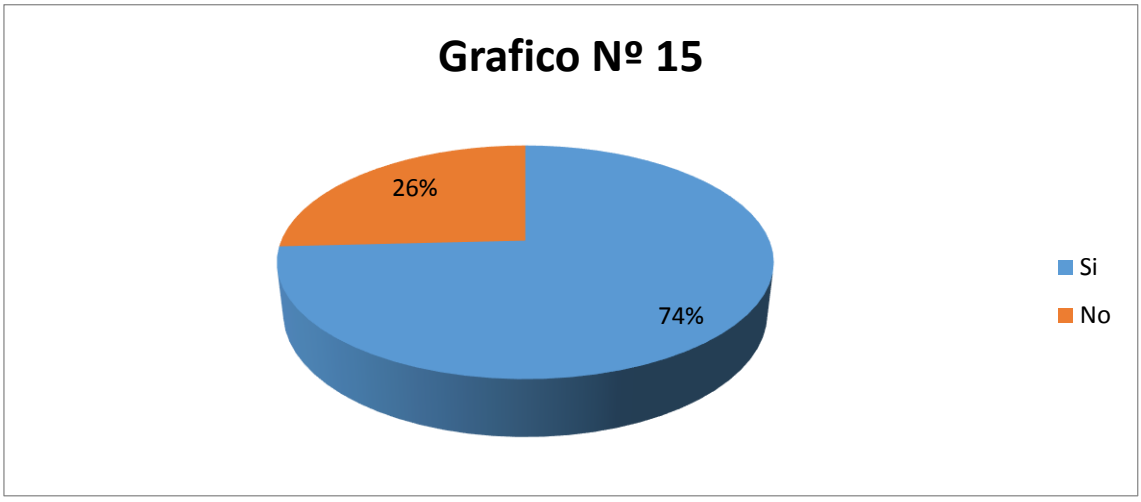
**7.- ¿Cree usted que mediante el uso de esta plataforma mejoraría la calidad de educación?**

**Tabla Nº 15**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Si** | 46 | 74% |
| **No** | 18 | 26% |
| **Total** | 64 | 100 |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** El 74% de los estudiantes piensan que el proceso de enseñanza mejorará con el uso de esta plataforma pero el 14 % piensan que no se efectuaría ningún cambio.

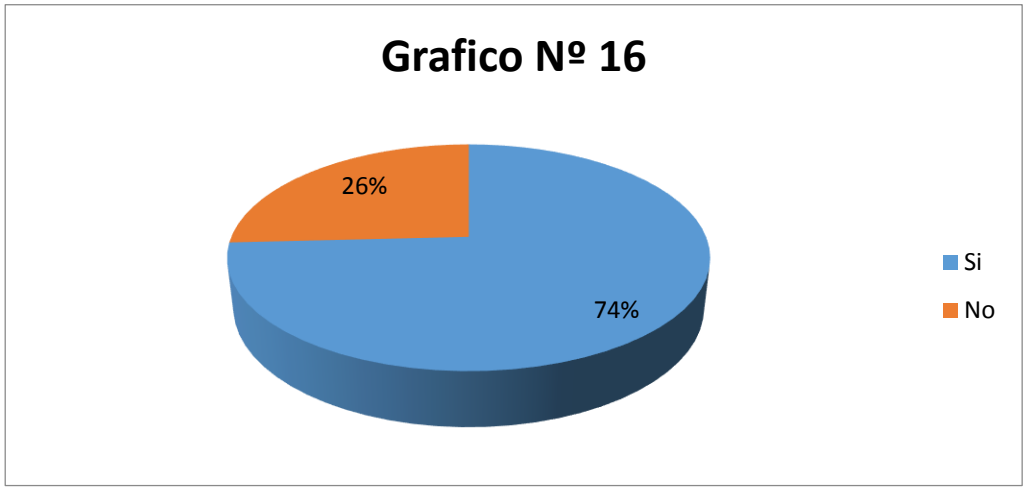
**8.- ¿Piensa Usted que sería de gran aporte para los estudiantes utilizar esta plataforma?**

**Tabla Nº 16**

| **Respuesta** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| **Si** | 64 | 74% |
| **No** | 0 | 0 |
| **Total** | 64 | 100 |

**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa "Babahoyo"




**Elaborado por:** Erika Pilar Cruz Pacheco

**Análisis e interpretación.-** El 74% de los estudiantes piensan que el proceso de enseñanza mejorará con el uso de esta plataforma pero el 14 % piensan que no se efectuaría ningún cambio.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**
**ESCUELA DE COMPUTACIÓN, COMERCIO Y SISTEMAS MULTIMEDIA**
**Matriz de interrelación - Problema - objetivos - Hipótesis**

| TEMA | PROBLEMA GENERAL | OBJETIVO GENERAL | HIPOTESIS | VARIABLES |
|---|---|---|---|---|
| **Aplicación de Plataforma Canvas y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.** | ¿De qué manera influye la Plataforma Canvas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos? | Determinar la influencia de la Plataforma Canvas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos. | La aplicación de la Plataforma Canvas influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo. | **INDEPENDIENTES**<br>Plataforma Canvas |
| | **Subproblemas** | **Objetivos específicos** | **Subhipótesis** | **Dependientes** |
| | • ¿Cómo incide la plataforma Canvas en el proceso enseñanza_aprendizaje de los estudiantes?<br>• ¿De qué manera afecta el uso indebido de la plataforma Canvas en el | Investigar cuales son las ventajas que tienen los LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje.<br>Analizar de qué manera influye el uso de la plataforma Canvas, en el cumplimiento e interés de los estudiantes. | Utilizando la plataforma Canvas los estudiantes tendrán un mejor desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje.<br>Aplicando la plataforma Canvas contribuiremos en el proceso de | Proceso de enseñanza-aprendizaje |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | proceso enseñanza_aprendizaje de los estudiantes?<br><br>• ¿Por qué es importante el uso de los LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes? | Reconocer las plataformas virtuales de mayor impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. | enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.<br><br>Creando seminarios sobre plataformas Canvas lograremos captar la atención de los estudiantes. | |
| Métodos<br><br>• Método inductivo<br>• Método deductivo<br>• Método de Investigación<br>• Método analítico | **Técnicas**<br>• Entrevista<br>• Encuesta<br>• Observación | **Estudiante:** ERIKA PILAR CRUZ PACHECO<br><br>**Carrera:** Computación<br><br>**Celular:** 0993478789<br><br>**Email:**erikitacruz1515gmail.com | | |