



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

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

**TEMA:**

EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU  
INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN DE LA  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**AUTOR:**

MARCOS VINICIO CALVACHE MORA

**TUTOR:**

Lcdo. VÍCTOR MANUEL RODRÍGUEZ QUIÑÓNEZ, Msc.

**LECTOR:**

Lcdo. ALEX VLADIMIR TOAPANTA SUNTAXI, Msc

**BABAHOYO - ECUADOR**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a Dios, porque ha sabido guiarme por el camino del bien, dándome sabiduría, inteligencia para culminar con éxito una etapa más de mi vida, y poder servir a la sociedad con mis conocimientos, para el progreso del país, el de mi familia y el mío en particular.

A mis padres y hermana, que con su apoyo incondicional, han enseñado que nunca se debe dejar de luchar por lo que se desea alcanzar.

A mi tutor por los consejos, brindados. Y a mis amigos quienes me han ofrecido su amistad sincera, y demás personas que colaboraron para este trabajo.

Marcos Vinicio  
Calvache Mora



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



## **DEDICATORIA**

A mis padres, por estar conmigo, por enseñarme a crecer si caigo debo levantarme, apoyarme y guiarme, por ser las bases que me ayudaron a llegar hasta aquí.

El presente trabajo es dedicado a mi familia quienes han sido parte fundamental para la elaboración del proyecto investigativo, ellos son quienes me dieron grandes enseñanzas y los principales protagonistas de este “sueño alcanzado”.

Marcos Vinicio  
Calvache Mora



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, **MARCOS VINICIO CALVACHE MORA**, portadora de la cédula de ciudadanía **120747306-5**, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **COMPUTACIÓN**, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

**EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.**

Por la presente autoriza a la Universidad Técnica de Babahoyo hacer uso de todos los contenidos que me pertenece

**MARCOS VINICIO CALVACHE MORA**  
**C.I.- 120747306-5**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

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

**Babahoyo, 15 de Junio del 2018**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No.-174-C-ECCM, con fecha 8 de septiembre de 2017, mediante resolución N.º CD-FAC.C.J.S.E-SO-008-RES-007-2017, certifico que el Sr. **MARCOS VINICIO CALVACHE MORA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU  
INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN DE LA  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, 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.

**Víctor Manuel Rodríguez Quiñónez, Msc**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

**Babahoyo, 19 de junio del 2018**

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No.-174-C-ECCM, con fecha 8 de septiembre de 2017, mediante resolución N.ºCD-FAC.C.J.S.E-SO-008-RES-007-2017, certifico que el Sr. **MARCOS VINICIO CALVACHE MORA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.**

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.

---

**Alex Vladimir Toapanta Suintaxi, Msc**  
**DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**RESUMEN**

El presente proyecto de investigación se ha realizado con el objetivo de evaluar los entornos virtuales de Aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes, con la intención de analizar cada uno de los entornos virtuales y la influencia que posee en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje y el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación en los procesos educativos, se propone analizar desde una perspectiva socio-cultural, los Entornos Virtuales de Aprendizaje como un instrumento de mediación, es decir, como un componente que añade a la actividad educativa dos orientaciones: como estructura de acción externa y fuente para representación interna. Formulando así, un entorno virtual de aprendizaje, al orientar modos propios de actuación tecnológica en el proceso educativo, por lo tanto, se utilizó la metodología de campo para el desarrollo del proceso investigativo, en la encuesta aplicada a las 3 plataformas Moodle obtuvo el 30 %, Chamilo obtuvo el 20 % y la plataforma Schoology obtuvo el 50% de aceptación por lo tanto el escenario de prueba virtual se lo realizó con la plataforma Schoology. Obteniendo como conclusión que la plataforma Schoology tuvo más aceptación que la plataforma Moodle y Chamilo debido a que los estudiantes tuvieron más facilidad en el manejo y uso de la plataforma Schoology denotando que esta plataforma ayuda a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la cual aplicaremos el curso didáctico del módulo básico de computación en la plataforma Schoology en los estudiantes de la Facultad de Ciencias, Jurídicas, Sociales y de la Educación.

**Palabra clave:** Evaluación de los entornos Virtuales, Rendimiento Académico, **Chamilo**, Schoology, Moodle.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**SUMMARY**

his research project has been carried out with the aim of evaluating the virtual learning environments and their impact on the academic performance of students, with the intention of analyzing each of the virtual environments and the influence it has on students during the learning process and the use of New Information and Communication Technologies in educational processes, it is proposed to analyze from a socio-cultural perspective, the Virtual Learning Environments as a mediation instrument, that is, as a component that it adds two orientations to the educational activity: as an external action structure and as a source for internal representation. Thus formulating a virtual learning environment, by orienting its own modes of technological action in the educational process, therefore, the field methodology was used for the development of the research process, in the survey applied to the 3 platforms, Moodle obtained the 30% the Chamilo platform obtained 20% and the Schoology platform obtained 50% acceptance therefore the virtual test scenario was done with the Schoology platform. Obtaining as conclusion that the schoology platform had more acceptance than the Moodle and Chamilo platform because the students had more facility in the use and management of the Schoology platform, denoting that this platform helps to improve the academic performance of the students in which we will apply Didactic course of the basic module of computing in the schoology platform in the students of the Faculty of Sciences, Legal, Social and Education

**Keyword:** Evaluation of Virtual Environments, Academic Performance, Chamilo, Schoology, Moodle.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.**

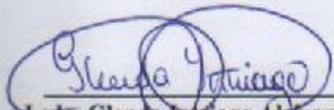
**PRESENTADO POR EL SR: MARCOS VINICIO CALVACHE MORA**

**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

9,59 (NUEVE COROS CINCUENTA Y NOVE)

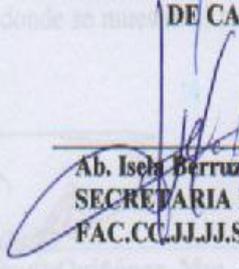
**EQUIVALENTE A:**

**TRIBUNAL:**

  
Lcda. Glenda Parriago Aleivar, Msc.  
**DELEGADA DEL DECANO**

  
Lcdo. Alex Toapanta Suintaxi, Msc.  
**DELEGADO DEL COORDINADOR  
DE CARRERA**

  
Lcdo. Víctor Romero Jácome, Msc.  
**DELEGADO DEL CIDE**

  
Ab. Isela Berruz Mosquera  
**SECRETARIA DE LA  
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE**





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA COMPUTACIÓN**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación del Sr. **MARCOS VINICIO CALVACHE MORA**, cuyo tema es: **EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**. 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.

**URKUND**

Documento	<a href="#">Informe Final Marcos Calvache urkund.docx</a> (D40299426)
Presentado	2018-06-21 10:36 (-05:00)
Presentado por	VICTOR MANUEL (vrodriguez@utb.edu.ec)
Recibido	vrodriguez.utb@analysis.arkund.com
Mensaje	Informe Final - Marcos Calvache <a href="#">Mostrar el mensaje completo</a> 8% de estas 35 páginas, se componen de texto presente en 6 fuentes.

99

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

  
Victor Manuel Rodríguez Quiñónez, Msc  
DOCENTE DE LA FCJSE.

# ÍNDICE

## Contenido

PORTADA.....	
AGRADECIMIENTO .....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iv
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.....	v
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.....	vi
RESUMEN .....	vii
SUMMARY.....	viii
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	ix
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND .....	x
ÍNDICE.....	xi
ÍNDICE DE TABLA .....	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICO.....	xv
ÍNDICE DE FIGURA .....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA .....	3
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1.Contexto Internacional. ....	3
1.2.2.Contexto Nacional. ....	4
1.2.3.Contexto Local. ....	6
1.2.4. Contexto Institucional.....	6
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	7
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.4.1. Problema general. ....	8
1.4.2. Subproblemas o derivados.....	8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.7.1 Objetivo general. ....	10

1.7.2	Objetivos específicos.....	10
CAPÍTULO II. - MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL .....		11
2.1.	MARCO TEÓRICO. ....	11
2.1.1.	Marco conceptual. ....	11
2.1.2.	Marco referencial sobre la problemática de investigación. ....	30
2.1.2.1.	Antecedentes investigativos. ....	30
2.1.2.2.	Categorías de análisis. ....	34
2.1.3.	Postura teórica. ....	34
2.2.	HIPÓTESIS. ....	36
2.2.1.	Hipótesis general .....	36
2.2.2.	Subhipótesis o derivadas. ....	36
2.2.3.	Variables.....	36
CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....		37
3.1.	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.1.1	Pruebas estadísticas aplicadas. ....	38
	Población .....	40
	Muestra .....	40
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.....	46
3.2	CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES .....	50
3.2.1	Específicas .....	50
3.2.2	General.....	50
3.3	RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	51
3.3.1	Específicas .....	51
3.3.2	General.....	51
4.1	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS .....	52
4.1.1	Alternativa obtenida .....	52
4.1.2.	Alcance de la alternativa.....	52
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativa .....	53
4.1.3.1.	Antecedentes.....	53
4.1.3.2.	Justificación .....	55
4.2.	OBJETIVOS .....	56
4.2.1.	Objetivo General.....	56
4.2.2.	Objetivo Específicos.....	56
4.3.	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA .....	57

4.3.1. Título .....	57
4.3.2. Componentes .....	57
4.4 RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA .....	87
Bibliografía .....	88

## ÍNDICE DE TABLA

Tabla N° 1 Población.....	40
Tabla N° 2 Chi-cuadrado Grupo n° 1 .....	42
Tabla N° 3 Chi-cuadrado Grupo n° 2 .....	44
Tabla N° 4 Elementos de la evaluación en el entorno virtual .....	46
Tabla N° 5 Ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo .....	47
Tabla N° 6 Factores mejoran los criterios de exclusión .....	48
Tabla N° 7 Rendimiento académico .....	49

## ÍNDICE DE GRÁFICO

Gráfico N° 1 Elementos de la evaluación en el entorno virtual .....	46
Gráfico N° 2 Ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo .....	47
Gráfico N° 3 Factores mejoran los criterios de exclusión .....	48
Gráfico N° 4 Rendimiento académico.....	49

## ÍNDICE DE FIGURA

Figura N° 1 Schoology .....	59
Figura N° 2 Creadores de Schoology .....	60
Figura N° 3 Características que tiene Schoology .....	60
Figura N° 4 Perfiles .....	61
Figura N° 5 Herramientas que ofrece .....	62
Figura N° 6 Visualización de la plataforma Schoology .....	64
Figura N° 7 Ingreso a la plataforma como Instructor .....	65
Figura N° 8 Ingresar como instructor .....	66
Figura N° 9 Opción de registro .....	66
Figura N° 10 Configuración del perfil.....	67
Figura N° 11 Modificación de Usuario .....	67
Figura N° 12 Personalización del perfil .....	68
Figura N° 13 Tipo de Idioma.....	68
Figura N° 14 Datos académicos .....	69
Figura N° 15 Crear cursos persona.....	69
Figura N° 16 Opción crear curso.....	70
Figura N° 17 Generar código.....	70
Figura N° 18 Registro y escogemos .....	71
Figura N° 19 Registrarse en schoology .....	71
Figura N° 20 Ingresando el código.....	72
Figura N° 21 Ingresar al curso.....	73
Figura N° 22 Curso a realizar .....	73
Figura N° 23 Ingreso como padre a la plataforma .....	74
Figura N° 24 Código de autorización.....	74
Figura N° 25 Desplegara varias opciones.....	75
Figura N° 26 Miembros del curso .....	75
Figura N° 27 Descargar código .....	76
Figura N° 28 Guardar un archivo .....	76
Figura N° 29 Opción descarga.....	77
Figura N° 30 Código para padre.....	77
Figura N° 31 Registrarse en schoology .....	78
Figura N° 32 Ingresando el código.....	79

Figura N° 33 Bienvenida por haber ingresado como padre.....	79
Figura N° 34 Opción curso .....	80
Figura N° 35 Visualizar las diferentes actividades.....	80
Figura N° 36 Editar el documento a ingresar .....	81
Figura N° 37 Adjuntar documento respectivo .....	81
Figura N° 38 Agregar archivo .....	82
Figura N° 39 Ingreso del documento.....	82
Figura N° 40 Paso 1 .....	83
Figura N° 41 Paso 2.....	83
Figura N° 42 Paso 3.....	84
Figura N° 43 Paso 1 .....	84
Figura N° 44 Paso 2.....	85
Figura N° 45 Paso 3.....	85
Figura N° 46 Paso 1 .....	86
Figura N° 47 Paso 2.....	86

# INTRODUCCIÓN

Es importante contar con experiencias significativas que ayuden a estudiar, comprender, investigar y desarrollar nuevas prácticas educativas. Por otra parte, ya hay un cambio en marcha en las metodologías docentes derivadas en buena medida de la irrupción de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTICs) y de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Estos cambios implican nuevas necesidades evaluadoras y nuevos perfiles computacionales de alumnos y de profesores. Se ha podido establecer que los estudiantes puedan comprender los conceptos, que permiten desarrollar el manejo de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo.

**El capítulo I** expresa todo aquello sobre el tema a estudiarse, en donde se presentará la idea o tema de investigación el cual involucra a los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) en conformación del marco contextual con sus contextos internacional, nacional, local e institucional, que permiten determinar la situación problemática, en focalizada en el planteamiento del problema por medio de su problema general y sus problemas derivados, en consecuencia se analizará la delimitación de la investigación con sus líneas, la justificación que da porque se quiere realizar este proyecto en consecuencia analizar el objetivo general y específico.

**El capítulo II** se expone todo lo referente al marco teórico subdivididas en marco conceptual con sus respectivas variables y sus derivadas con sus análisis, con citas textuales y parafraseo con el propósito de mejorar las alternativas desarrolladas en la investigación. En el marco referencial, con su antecedente investigativo, categorías de análisis y postura teórica con diferentes autores donde se argumenta relacionando el tema investigativo, hipótesis general y específicas y las variables.

**El capítulo III** se da a conocer el resultado de la investigación que permite conocer las pruebas estadísticas a partir de ellos podemos establecer el análisis e interpretación de datos y obtener como resultados las conclusiones y recomendaciones con posibles soluciones a las actividades dentro del proceso de la investigación.

**El capítulo IV** se establece todo lo referente a las actividades de la propuesta aplicable de los resultados de la investigación con el objetivo de identificar y conocer las diferentes situaciones que necesitan los docentes para poder conocer con claridad sobre la plataforma Schoology en el mejoramiento de los estudiantes.

# **CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA**

## **1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.**

Evaluación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje con enfoque al Rendimiento Académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.

## **1.2. MARCO CONTEXTUAL.**

### **1.2.1. Contexto Internacional.**

A nivel internacional se puede establecer la descripción de la práctica de metodología evaluadora en un contexto de formación universitaria, dentro del marco organizativo de cambio que supone la adaptación al espacio común europeo. “Se trata de una experiencia de formación con una fuerte componente de desarrollo docente y de actividades de aprendizaje on line” (Zapata, 2012, pág. 17).

El sentido, significado de las competencias en este contexto, su evaluación, herramientas y métodos, y problemas que plantea en la docencia virtual. El problema del fraude y de la autenticación. Señalamos la relevancia de contar con experiencias significativas que ayuden a estudiar, comprender, investigar y desarrollar nuevas iniciativas ayudándose de lo ya realizado.

Así como de revisar conceptos, analizar el sistema de evaluación, y reflexionar sobre las nuevas situaciones y factores en los que se desenvuelve la evaluación de aprendizajes, y la adquisición de competencias. Los nuevos perfiles de competencias previos y en desarrollo, los factores en presencia sobre riesgo de plagio académico, la autoría de las actividades es igualmente objeto de estudio y de reflexión. Finalmente se plantea, con las conclusiones.

En donde se ha podido establecer las diferentes posibilidades y tendencias en la Educación Superior e indaga sobre las posibilidades de implementación de foros virtuales en cátedras universitarias, dando las bases teórico-conceptuales para la formulación de estrategias y propuestas de acción didácticas.

Se procede al análisis de los antecedentes existentes sobre la temática, análisis documental de las formas de implementación y de los resultados obtenidos observa el ejercicio asincrónico propio de los foros que permite a los estudiantes articular sus ideas y opiniones desde distintas fuentes relacionadas al aprendizaje por medio de la interacción distribuidas en los espacios y tiempos vinculados en la enseñanza de los estudiantes.

En el campo de la educación superior, estos ambientes ofrecen una alternativa viable para evaluar el desempeño académico, tanto individual como grupal, en cursos presenciales de licenciatura, al facilitar el registro y tratamiento de datos, para ser utilizados como evidencias confiables en el proceso. El objetivo del presente estudio es el de establecer los factores que caracterizan a una evaluación efectiva en un ambiente virtual.

La evaluación del desempeño es un proceso educativo que tiene diferentes propósitos. El más evidente es el de calificar el nivel de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje propuestos en el programa o curso académico, mismo que se realiza durante periodos específicos del proceso y se consideran para la evaluación final del curso.

### **1.2.2. Contexto Nacional.**

A nivel nacional en el Ecuador se ha podido establecer en “la rápida difusión de los sistemas de gestión de la calidad ha revolucionado las organizaciones de nuestros días”. En el ámbito industrial, su impacto es tal que una empresa que no satisfaga los estándares de calidad exigidos por sus clientes o consumidores” lo tendrá muy difícil para hacer frente a sus competidores (Martínez, 2012, pág. 10).

Los sistemas de gestión de la calidad toman como punto de partida la idea de que satisfacer las necesidades de los clientes y hacerlo al menor coste posible es el objetivo de cualquier organización. Una empresa exitosa será aquella que sea capaz de identificar, interiorizar, satisfacer y superar de forma continua las expectativas de sus clientes en relación con los productos y servicios suministrados.

Lo revolucionario de esta noción de calidad radica en que es el propio cliente, el consumidor, el que determina si un producto es o no aceptable, convirtiéndose así en juez único y supremo de la calidad. La gestión de la calidad exige que el diseño de cualquier producto o servicio parta de un profundo conocimiento de las necesidades, preferencias, valores y criterios de compra de los clientes.

El problema radica en que la satisfacción de las necesidades de los clientes es un proceso complejo. La experiencia indica que las intuiciones de los directivos o empresarios sobre cuáles son los atributos de sus productos o servicios más valorados no tienen por qué coincidir, y de hecho no suelen hacerlo, con las preferencias efectivas de estos. De ahí la necesidad de recurrir a técnicas de investigación y modelos que permiten a las empresas identificar a sus clientes potenciales.

Las bibliotecas universitarias se enfrentan a los cambios cualitativos impuestos por la sociedad de la información y el conocimiento en los procesos, productos y servicios. Incorporar al flujo de trabajo de la biblioteca aspectos como la alfabetización informacional, la evaluación y la innovación constituye un reto esencial para la universidad actual y del futuro (Pinto & Fernández, 2012, pág. 15).

Según Pinto & Fernández, a partir de la información de América Latina y el Caribe, se describen cómo estos conceptos van integrándose en la filosofía de trabajo de estas instituciones y de las nuevas competencias que los bibliotecarios y documentalistas deben dominar para lograr el avance de la profesión hacia nuevos horizontes.

El tránsito de la “sociedad industrial” a la “sociedad de la información y el conocimiento” constituye razón suficiente para que a nivel global las organizaciones hayan tenido que suplir los estilos cerrados y conservadores de trabajo por una filosofía abierta a los cambios y orientada al aprendizaje de las personas y de la propia organización.

### **1.2.3. Contexto Local.**

En la provincia de Los Ríos se establece nuevas habilidades para Evaluación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje con enfoque al Rendimiento Académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, es importante señalar, que estos factores se combinan de muchas maneras para generar distintos niveles de calidad en el aprendizaje.

Como ocurre en el caso de las interacciones del orden, como las del tipo estudiante contenido; estudiante-profesor; estudiante-actividades; o las interacciones de los estudiantes, contenidos, tecnología; estudiante-actividades-tecnología. La noción de interacción compleja supone aquí una relación de todos los factores componentes con el aprendizaje, pero, no de manera aditiva que pudiera explicar dicho fenómeno en términos del impacto que cada uno factores.

El aprendizaje es una acción simultánea, global y recursiva de todos ellos sobre dicho fenómeno. Lo complejo es lo opuesto a lo simple, es lo intrincado, pluridimensional y multifactorial en su estructura, funcionamiento y resultados, como es el caso del aprendizaje, donde las interacciones de los factores componentes se auto-organizan en un sistema de nivel superior, mostrando, en consecuencia, propiedades emergentes y adaptativas no exhibidas.

### **1.2.4. Contexto Institucional.**

Por lo que se ha establecido dentro de la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje con enfoque al rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de

Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo. En donde se pretende conocer las diferentes falencias que existen en los estudiantes al momento de poner atención en aprender sobre el entorno virtual dentro del proceso de aprendizaje en correlación de las actividades vinculadas en el rendimiento académico.

En donde se ha establecido que la enseñanza de las actividades por medio de las evaluaciones dentro del entorno virtual en el aprendizaje de los estudiantes con el propósito de mejorar el rendimiento académico por medio de la línea de investigación de la universidad es la educación y desarrollo social, a través del talento humano educación y docencia, dentro de la tecnología educativa y a su vez estableciendo las actividades por medio de la transferencia conocimientos científicos y tecnológicos a la comunidad.

### **1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.**

En la Universidad Técnica de Babahoyo como herramienta para el aprendizaje en línea a partir de septiembre 2017 es obligatorio a los docentes y en especial a quienes conforma la Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación utilizar la plataforma Moodle que es una herramienta de gestión de aprendizaje (LMS) o más concretamente de Learning Content Management, por lo cual se considera un entorno virtual de aprendizaje comercial ya que necesita una licencia para su implementación y operatividad.

Según Sánchez (2014) establece que Moodle Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular) es una “plataforma de aprendizaje con proceso de mejorar la enseñanza a distancia de los alumnos por medio de esta herramienta porque es de mucha importancia para complementar la educación presencial” (pág. 2). Por esta razón se debe ingresar a la plataforma virtual en la cual los docentes realizaran actividades académicas con los estudiantes enfocados a mejorar el rendimiento académico por ello se debe verificar que los docentes utilicen esta herramienta educativa dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Hasta lo ahora investigado se ha detectado que la facultad como entorno virtual de aprendizaje cuenta únicamente con la plataforma Moodle pero el tema de investigación está orientado a evaluar los entornos virtuales por ellos siendo consecuente con la realidad para evaluar los (EVA) Entorno Virtual de Aprendizaje se desarrollara un ambiente de prueba considerando los entornos virtuales de aprendizaje Free Online los cuales se encuentra de manera gratuita en la red (EVA) Entorno Virtual de Aprendizaje comercial o software propio conlleva a contar con una inversión que esta fuera del alcance del investigador.

Pera el efecto se considerará los siguientes entornos virtuales de aprendizaje de software libre a utilizar

#### **1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

##### **1.4.1. Problema general.**

¿Cómo incide la evaluación de los Entornos Virtuales de aprendizaje en el Rendimiento Académico?

##### **1.4.2. Subproblemas o derivados.**

¿De qué manera influye la evaluación de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Cómo las herramientas web 2.0 fortalecen el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

¿Qué efectos tiene las Nuevas Tecnología de la Información en los resultados educativos de los estudiantes?

## 1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

La presente investigación referente evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje con enfoque al rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, se encontrará delimitada de la siguiente forma:

<b>Aspecto:</b>	Evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje con enfoque al rendimiento académico.
<b>Espacio demográfico</b>	Estudiantes, docentes
<b>Delineamiento espacial:</b>	Se desarrollará en la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.
<b>Delineamiento temporal:</b>	Período 2017
<b>Universidad Técnica de Babahoyo</b>	Educación y Desarrollo Social
<b>Líneas de Investigación Facultad</b>	Talento Humano Educación y Docencia
<b>Línea de Investigación de la Carrera</b>	Tecnología Educativa
<b>Sub- Líneas de Investigación</b>	Transferencia conocimientos científicos y tecnológicos a la comunidad.

## 1.6. JUSTIFICACIÓN.

Esta propuesta investigativa es relevante en el ámbito de la educación virtual, por cuanto permite que un aprendizaje sin restricción de tiempo o espacio, en el que el proceso metodológico es interactivo y cooperativo, pues en la educación virtual el docente es un facilitador y el estudiante hace uso de su creatividad y sus saberes tecnológicos para el éxito de sus actividades curriculares.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje son sistema que superan la barrera de espacio temporal o física lo cual son un elemento preciso para lograr las evoluciones educativas necesarias, con el internet como soporte de ambiente educativo e instrumento de comunicación, los estudiantes de cualquier parte del mundo y en cualquier zona puedan adherirse a los contenidos, siempre y cuando tengan o dispongan de la tecnología necesaria.

Por lo tanto, este proyecto busca evaluar cómo inciden las distintas plataformas virtuales orientadas a la educación, analizándolas de un enfoque académico que induzca a que el estudiante sea más creativo al momento de construir un autoaprendizaje sólido y que el docente seas un guía y orientador al momento de impartir una clase de acuerdo a las destrezas que exigen las NTICs.

## **1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.**

### **1.7.1 Objetivo general.**

Evaluar los Entornos Virtuales de Aprendizaje y su incidencia en el Rendimiento Académico.

### **1.7.2 Objetivos específicos.**

Demostrar cómo influye la Evaluación de los Entornos Virtuales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Identificar como las herramientas web 2.0 permitirán fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Explicar cómo las Nuevas Tecnología de la Información y sus efectos ayudarían en los resultados educativos de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II. - MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

### **2.1. MARCO TEÓRICO.**

En el presente proyecto de investigación consta como variable independiente **EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES** (causa) y como variable dependiente **RENDIMIENTO ACADÉMICO** (efecto) a continuación se tratará conceptos y teorías relacionados a las variables antes indicadas, así como su categoría e indicadores.

#### **2.1.1. Marco conceptual.**

La evaluación es un proceso contemplado en todas las actividades del ser humano que en base a sus resultados nos permite tomar decisiones en beneficios de la actividad que estamos desarrollando.

Es el comienzo la relevancia de contar con “experiencias significativas que ayuden a estudiar, comprender, investigar y desarrollar nuevas experiencias ayudándose de lo ya realizado. Ello permitirá posiblemente revisar conceptos y procedimientos en relación con la práctica de evaluación” (Zapata, 2012, pág. 10)

Según lo indicado por Zapata, se describe la experiencia extraemos elementos de referencia y conclusiones para otros casos. se a analizará, las experiencias significativas la cual nos va a ayudar a desarrollar la práctica de evaluación, los entornos virtuales de aprendizajes son escenarios ya que trabajan en ambiente web en donde se realizan tareas y actividades similares a las efectuadas en un aula de clases.

#### **Elementos.**

Incentiva el desarrollo de destrezas importantes en la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje que se encuentra relacionado con las actividades económicas y

sociales, la comunicación, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico dentro del enfoque del rendimiento académico en los estudiantes. Se han podido establecer grandes cambios por el tiempo y los costos a desarrollar por parte de uso de las técnicas implementadas para evaluar los grupos sociales numerosos y diversificados en el aprendizaje.

Las diferentes formas de evaluación dentro de los entornos virtuales han permitido el aprendizaje por medio de la integración de las actividades en el aprendizaje de los estudiantes en consecuencia del rendimiento académico en la retroalimentación inmediata de sus resultados. En donde se ofrece grandes oportunidades para practicar los diferentes conocimientos y destrezas adquiridas por medio de seminarios, charlas y/o talleres (Cano & Hernandez, 2013, pág. 19)

En esta cita anterior se analizó, los diferentes métodos de como evaluar las plataformas virtuales mediante las cuales adquirirán muchas destrezas

### **Usuario.**

En donde se ha podido determinar que la flexibilidad a la hora de perfilar enfoques de instrucción y aprendizaje de los estudiantes ante la evaluación de los entornos virtuales en el aprendizaje, por parte de la posibilidad de adaptación y uso a otros ámbitos educativos entorno al momento de diseñar e implementar sistema de ayuda y refuerzo para el estudiante entorno al aprendizaje de ellos.

Se ha analizado las diferentes disponibilidades en la evaluación de los entornos virtuales que son las herramientas por medio del diseño y la gestión de los programas de enseñanza virtual fácil de usar y con buenas posibilidades creativas. De una manera en donde se estable las posibilidades de organizar los contenidos mediante índices y mapas conceptuales que ayudan a la creación automática y/o manual de glosario de términos y versatilidad del mismo, por parte de la integración de multimedia (Belloch, 2014, pág. 20).

En la cita anterior se indagó, el diseño de gestión de los programas de enseñanza virtual EVA el cual nos ayudara mucho a desarrollar destrezas de aprendizaje en los entornos virtuales mediante distintos métodos y técnicas

### **Currículo.**

Se ha establecido que la identificación es uno de aspectos importantes en la transcendencia de los pensamientos positivos, disciplinas dentro de los procesos de la inclusión tecnológica que han permitido desarrollar nuevas metodologías de una manera constructiva, humanística en el aprendizaje de las actividades por parte de las NTICs en el ámbito educativo dentro de los programas de la alfabetización digital que permite mejorar las reformas educativas en el proceso de aprendizaje.

Se ha establecido por medio del uso de las plataformas educativas que han permitido mejorar e implementar actividades virtuales en los estudiantes, en donde se pretende conocer las habilidades, capacidades, tecnologías y conocimientos por medio de los entornos virtuales en los sectores del contexto social, económico y cultural en los procesos de aprendizaje de las TIC's para mejorar la enseñanza de los estudiantes (Camacho & Lara, 2013, pág. 12).

En la cita anterior se analizó, el uso de los entornos mediante currículo lo cual nos ayudara mucho en nuestra investigación ya que hablaremos de muchos contextos.

### **Clasificación:**

#### **Entorno Comercial**

WebCT o Blackboard - First Class - eCollege

## **WebCT o Blackboard**

Es un sistema comercial de aprendizaje virtual on line el cual es utilizado por instituciones educativas para el aprendizaje a través del internet lo cual lo hace una herramienta para el diseño de clases con entornos muy atractivos.

Las especificaciones “IMS ya han sido incorporadas por bastantes LMS, entre ellos WebCT, BlackBoard, EdCenter y LUVIT. WebCT, plataforma sobre la cual está montado e Campus, en todas sus versiones soporta IMS Content Packaging e IMS Question & Test Interoperability, mientras que la versión Campus Edition de WebCT” además presenta compatibilidad con IMS (Hernández E. , 2012, pág. 10).

En la cita anterior se indaga, la WebCT o BlackBoard la cual es una plataformas la cual podemos trabajar con los en instituciones ya sean públicas o privadas

## **First Class.**

First Class es un grupo de trabajo el cual no ayudara a trabajar por medio de correo electrónico conferencia en línea, servicios de voz fax esto nos ayudar mucho a los docentes

Primera clase es nuestros toques personales hacen lujo más lujoso. **(Flyer, 2015)** Afirma. “Es donde se van atender de la mejor manera dentro del espacio de trabajo de tranquilidad esto es decir estar más tiempo tranquilo para relajarse” (p.15). Y alguien a quien llamar en cualquier momento. O no en absoluto. Cada momento en Primera Clase, le ofrece el lujo de disfrutar de todas las cosas que usted desea. ¿La parte más lujosa? Ni siquiera tienes que preguntar.

En la cita anterior se analizó, First Class nos dice que es un espacio de trabajo de tranquilidad el cual necesita más tiempo para hacer las cosas tranquilas y con calma

## **ECollege.**

Es una compañía que se formó como empresa proveedora de software como servicio, también proporciona contenidos impresos y electrónicos en ambiente físico y virtual también es poseedora de sellos editoriales.

Opina (Hall, 1996) “Es una compañía de software con sede en Denver, EE. UU. Fundada en 1996, eCollege se formó como una empresa proveedora de "software como servicio" inicialmente con el nombre de "Real Education INC" (p. 23).

En la cita anterior se indaga, eCollege la cual es una corporación comercial que trabajo con programadores en desarrollo de software

## **Entorno de software libre:**

ATutor - Chamilo - Claroline – Docebo - Dokeos - LRN - FLE3 - Moodle - Olat - Sakai

## **ATutor.**

ATutor es el primer LCMS totalmente conforme lo cual permite la creación de contenidos dentro del sistema, se comercializa gratuitamente como software libre y ha sido desarrollado y actualizado en sus diferentes versiones.

Es un “Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje (LCMS, de sus siglas en inglés Learning Content Management System) (por tanto, es un sistema que permite la creación del contenido dentro del sistema) y un entorno de red social, de código abierto” (Encinas, 2012, pág. 23).

En la cita anterior se analizó, Atutor es cual es un LCMS es un sistema de código abierto basado en web este entorno ayudara a los estudiantes aprenden de una manera dinámica.

Desde el punto de vista de los administradores de la plataforma, su instalación o actualización es rápida y pueden desarrollar temas para cambiar la apariencia de la plataforma, así como instalar nuevos módulos para ampliar las funcionalidades de la misma. Los instructores pueden rápidamente crear, configurar y empaquetar cursos para su redistribución en red o importar cursos adaptados al estándar SCORM (Shareable Content Object Reference Model). Los estudiantes aprenden en un entorno adaptativo y social.

Con respecto a los usuarios involucrados, podemos decir que los docentes pueden rápidamente ensamblar, empaquetar y redistribuir contenido educativo, y llevar a cabo sus clases online; y los estudiantes pueden aprender en un entorno de aprendizaje adaptativo, dinámico y visualmente atractivo.

Los estudiantes deben presentar la documentación respectiva a los administradores para realizar la evaluación estándar, en donde se deben presentar temas que se han fáciles de crear las actividades y flexibles en la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje en la compatibilidad del sistema de Run-Time Environment de SCORM, completándose así la compatibilidad con SCORM 1.2.

Se establece que los docentes deben elegir las herramientas como libros, módulos, revistas y periódicos, para ser aplicados dentro de los salones de clase en el modo que facilita el contacto del docente con los estudiantes en la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje en el rendimiento académico se podrá ampliar las estadísticas del usos de los contenidos dentro del curso a desarrollarse.

## **Chamilo.**

Se trata de una plataforma de código libre el cual gestiona el aprendizaje de manera presencial, semi-presencial o virtual y se distribuye bajo licencia gratuita lo cual tiene como objetivo mejorar el acceso a la educación y el conocimiento

Según (Gómez & Borrego, 2016) manifiesta “es una solución de software libre, licenciada bajo la GNU/GPLv3, de gestión del E-learning o aprendizaje electrónico, desarrollada con el objetivo de mejorar el acceso a la educación y el conocimiento globalmente” (p. 22).

Chamilo es un software basado en E-learning el cual ayudara a mejorar el acceso a la educación y conocimiento global .Está sustentado por la Asociación Chamilo (asociación sin fines de lucro), la cual tiene como objetivo la promoción del software para la educación (y en particular de Chamilo

## **Claroline.**

Es una plataforma de enseñanza aprendizaje E-learning es decir un software de gestión de enseñanza, se los puedes adquirir gratuitamente esta maneras de educación requieren de soporte de plataformas tecnológicas para gestionar los ambientes virtuales de aprendizaje

Opina (Ramírez, 2013) “consiste en la educación y capacitación a través de Internet. Este tipo de enseñanza online permite la interacción del usuario con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas, también se le conoce como Educación a Distancia (EaD)” (p. 18).

En la cita anterior se analizó, Claroline es aprendizaje a través de internet, lo cual este tipo de aprendizaje online ayuda a la interacción del usuario con herramientas informáticas

Esta modalidad creó las bases para el desarrollo del aprendizaje en línea, el cual viene a resolver algunas dificultades en cuanto a tiempos, sincronización de agendas, asistencia y viajes, problemas típicos de la educación tradicional. El término de aprendizaje en línea o educación electrónica abarca un amplio paquete de aplicaciones y procesos, como el aprendizaje basado en web, capacitación basada en computadoras, salones de clases virtuales y colaboración digital (trabajo en grupo).

En concreto, la educación electrónica es la capacitación y adiestramiento de estudiantes y empleados usando materiales disponibles para web a través del Internet, llegando a ofrecer sofisticadas facilidades como flujo de audio y vídeo, presentaciones multimedia, vínculos a información relativa al tema publicada en la web, animación, libros electrónicos y aplicaciones para la generación y edición de imágenes.

Es adaptable a varios contextos de formación, Claroline no es usada únicamente por escuelas y universidades, también en centros de formación, asociaciones y compañías. La plataforma es adaptable y ofrece un entorno de trabajo flexible y ajustable.

### **Docebo.**

Es una plataforma conocida como aprendizaje de manejo de sistema Docebo es una tecnología enfocada en el usuario, aceptada por su facilidad de uso elegancia y capacidad de mesclar asesoría con el aprendizaje formal y social

Es una plataforma de aprendizaje en línea para la formación de socios, clientes y empleados. Cuenta con una interfaz de recursos humanos integrada y videoconferencia, lo que convierte a este sistema de gestión de aprendizaje basado en la nube en una opción popular para las organizaciones que buscan una solución completa para sus necesidades empresariales ampliadas. En este artículo, exploraré los entresijos de Docebo, incluyendo las características destacadas y usabilidad, para que

pueda determinar si es realmente la mejor opción para sus necesidades de aprendizaje y desarrollo (Pappas, 2017, pág. 11).

En la cita anterior se indago, Docebo es un sistema de gestión de aprendizaje basado en la nube la cual nos ayuda a buscar soluciones completas

### **Dokeos.**

Dekeos en un entorno de enseñanza online y de administración de contenidos de curso, también es un instrumento colaborativo para educación y educadores, el uso es muy fácil ya que pasee una interfaz de usuario.

Es una “suite de aprendizaje en línea basada en software libre. Se puede descargar en forma libre y siempre será gratuita bajo el soporte de la comunidad sin garantía alguna”. Provee todas las características que una aplicación de aprendizaje en línea necesita desde la autoría de cursos hasta reportes (Ramírez, 2013, pág. 18).

En la cita anterior se analizó, Dekeos la cual es basada en aprendizaje online y lo más factibles es que su licencia es gratuita y podemos acceder a ella fácilmente

### **LRN.**

LRN cuenta con unos sofisticados portales que nos permite administrar cursos y herramientas colaborativas, el cual soporta múltiples lenguajes lo cual no ayudara mucho ya que esta plataforma la podremos usar muladímente por su interfaz

Es el complejo ambiente regulatorio actual, mantener altos estándares de cumplimiento y desarrollar culturas éticas. (Seidman, 2016) Opina que “Las herramientas

de capacitación y consultoría de LRN (Learn Research Network) ayudan a las empresas a traducir sus valores en prácticas corporativas concretas que crean una ventaja competitiva sostenida” (p.20). Al trabajar con LRN, las organizaciones no tienen que optar entre seguir sus valores o maximizar utilidades, ni entre mejorar su reputación o incrementar sus ingresos.

En la cita anterior se indago, LRN es una herramienta que nos ayudara mucho en la parte práctica ya que es de aprendizaje y consultoría

### **FLE3.**

Es un ambiente de aprendizaje basado en la web, para ser muy específico Fle3 es un software de servidor para el aprendizaje colaborativo, esta herramienta fue creada para apoyar al alumno y al desarrollo de las expresiones del conocimiento.

Según (Helsinki, 2015) Está diseñado para apoyar el aprendizaje y el trabajo centrado en grupos que se concentra en crear y desarrollar expresiones de conocimiento (es decir, artefactos de conocimiento) y diseño. Fle3 contiene tres herramientas de aprendizaje y varias herramientas de administración (p. 9).

En la cita anterior se analizó, Fle3 está diseñado para apoyar el aprendizaje en grupo el cual ayuda a crear un conocimiento y aprendizaje

### **Moodle.**

Es una herramienta de gestión de cursos diseñada para ayudar al docente a crear sitios web y entornos de aprendizaje online, Moodle es un proyecto en constante evolución.

(Partners, 2014) Es una “plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarles a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Usted puede descargar el programa a su propio servidor web” (p.25) o pedirle a uno de nuestros Moodle Partners asista.

En la cita anterior se indago, Moodle es una plataforma diseñada para que los educadores tengo sus clases de una manera no tradicional si no que más dinámica

Moodle está construido por el proyecto Moodle, que está dirigido y coordinado por el Cuartel General Moodle, que está soportada financieramente por una red mundial de cerca de 80 compañías de servicio Moodle Partners (Socios Moodle).

### **Schoology.**

Schoology se ha convertido en uno de los principales impulsores de aprendizaje debido a que facilita la interacción de los docentes con los estudiantes. Para (Hernández L., 2013):

Esta plataforma es considerada como un LMS (Learning Management System) o en su traducción al español, como un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA), el cual por medio de la estructura con la que cuenta, organizada en forma de red social, facilita que los estudiantes aprendan rápidamente a utilizarla, aprovechando el conocimiento previo con el que cuentan sobre el manejo de Facebook. (pág. 31)

Plataforma educativa basada en redes sociales la cual ayudara al docente y estudiante a una mejor interacción y manejo de la misma mediante técnicas y método no tradiciones si no métodos didácticos y digitales.

## **Tecnología web y dispositivos móviles.**

Las tecnologías móviles son medio de comunicación e interacción que facilitan la comunicación entre los estudiantes y docente. Según Garita (2013) menciona:

En la actualidad, los dispositivos móviles forman un grupo sumamente heterogéneo y pueden incorporar casi cualquier componente de hardware y software que amplíe y diversifique su función inicial. El más frecuente, sin duda, es la conexión telefónica y la conexión a la Internet. La clasificación que se pueda hacer de estos aparatos está sujeta a diferentes valoraciones, y a veces no existe un acuerdo amplio para ubicar un dispositivo móvil en una determinada clase. (pág. 3)

Los dispositivos con tecnología móviles, mediante su software especializada permiten el acceso a escenarios virtuales, y además realizar el trabajo en línea dentro de los cursos o actividades académicas creadas para su cumplimiento dentro de los plazos establecidos, en otras desde los celulares, laptop, Tablet, se puede trabajar en plataformas virtuales.

### **Olat.**

Es una aplicación web la cual permite cualquier paradigma de enseñanza y aprendizaje online, Olat es un software libre de código abierto el cual también tiene soporte para diversos tipos de E-learning

Denominado “Sistema del Manejo de Aprendizaje compatible con cualquier tipo de aprendizaje, enseñanza y tutoría en línea con pocas restricciones educativas. OLAT es un software libre y es código abierto”. Su desarrollo empezó en 1999 en la Universidad de Zürich y OLAT ganó el premio MeDiDa-Prix en 2000 (Frankfurt, 2012, pág. 17).

En la cita anterior se analizó, Olat el cual es una herramienta para cualquier de aprendizaje online el cual va ayudar al docente a impartir su clase mucho más dinámica.

## **Sakai.**

Es un proyecto de enseñanza y aprendizaje el cual está enfocado en la educación superior, sakai es un software que ayudara mucho a los docentes a impartir sus clases de una manera dinámica y no tradicional.

Bienvenido a la demostración de Sakai. La configuración de demostración se ha creado para tener una instancia de Sakai funcionando de manera rápida y fácil. Para más información sobre la instalación de Sakai como solución, por favor revise los ficheros readme visite la página principal de Sakai [sakaiproject.org](http://sakaiproject.org), y la página del desarrollador de Sakai en [collab.sakaiproject.org](http://collab.sakaiproject.org) (Gateway, 2015, pág. 12) .

En la cita anterior se indago, cómo debemos tener una instalación de sakai de una manera rápida y segura ya que su instalación no es muy compleja y es muy sencilla.

## **Entorno de desarrollo propio.**

Por medio de los entornos de desarrollo propio se ha podido establecer grandes actividades para demostrar la lentitud en la transmisión de la evaluación de los entornos virtuales, especialmente en donde se ha observable en la recepción y/o presentación de documentos multimedia comprimidos o en tiempo real para mejorar el rendimiento académico.

Dentro de los entornos virtuales se ha establecido la interrupción inesperada de la comunicación en el enfoque al rendimiento académico, se ha podido establecer principalmente la causa del costo elevado de las tarifas planas en el desarrollo de la comunicación audiovisual en el tiempo real por parte de los servidores de información en el aprendizaje a través de la evaluación de los conectores establecidos en el suministro electrónico que nos permiten mejorar el aprendizaje de los estudiantes relacionados con las habilidades virtuales (Belloch, 2014, p.20).

En la cita anterior se analizó, entornos de desarrollo propio lo cual nos indica que son aquellos que nosotros somos los desarrolladores.

## **Ventajas y desventajas**

### **Ventajas.**

En el marco de los entornos virtuales se ha podido establecer como ventajas principales es en la focalización de las actividades centrales por medio de los intereses y posibilidades de los estudiantes por medio de la simulación de los pensamientos críticos, establecidos en las condiciones académicas de los estudiantes.

El ofrecimiento de nuevas condiciones en el mejoramiento del aprendizaje cooperativo de los estudiantes enmarcado en los entornos virtuales se ha podido establecer el proceso de aprendizaje activo de las habilidades de la estimulación y ofrecimientos de las condiciones para mejorar el aprendizaje exploratorio con el propósito de fomentar un estilo de aprendizaje más libre y autónomo (Galvis, 2014, pág. 16).

En la cita anterior se analizó, ventajas de los EVA nos dice que estimulan al estudiante mediante un aprendizaje libre y autónomo.

### **Desventajas.**

Se ha podido establecer que dentro de la desventaja se establece la escasa de la cobertura tecnológica, el facilismo, en donde los alumnos deben establecer que no es fácil practicar una enseñanza de las NTIC en donde se pretende resolver todos los problemas que se presentan en las actividades diarias.

Los problemas técnicos, “la falta de formación dentro de los problemas de seguridad y las barreras económicas y culturales por medio de las actividades establecidas dentro de los entornos virtuales en las habilidades de estudios” (Galvis, 2014, pág. 16).

En la cita anterior se indago la desventaja de los EVA las cuales puede ser por problemas económicos o la inseguridad al no saberlo manejarlos.

A Continuación, se tratará sobre la Variable Dependiente Correspondiente al Rendimiento Académico del cual se expondrán varios conceptos y teorías.

### **Blogs.**

Un blog, también llamado bitácoras o weblog, es un sitio web donde uno o varios autores (bloggers) publican regularmente artículos (llámense entradas o posts) de temas muy variopintos que son ordenados cronológicamente, de más actual a menos. Debajo de cada entrada se ofrece un espacio donde los lectores pueden dejar sus comentarios y varios botones para compartir el contenido en la social media (Lopez, 2013, pág. 1).

### **Redes sociales.**

Los humanos siempre nos hemos relacionado por grupos: familiares, laborales, sentimentales, etc. En una red social los individuos están interconectados, interactúan y pueden tener más de un tipo de relación entre ellos. En la actualidad, el análisis de las redes sociales se ha convertido en un método de estudio en ciencias como la antropología o la sociología. Internet y las nuevas tecnologías favorecen el desarrollo y ampliación de las redes sociales (Carbo, 2015, pág. 2).

### **Wikis.-**

Es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de una wiki pueden así crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen de una wiki una herramienta efectiva para la escritura colaborativa (Perez, 2014, pág. 1).

## **Rendimiento académico.**

El rendimiento académico nos hace referencia al conocimiento adquirido durante la vida académica o estudiantil, un estudiante con buenas notas es aquel que lleva un rendimiento académico excepcional.

(Navarro, 2013) En la “vida académica, habilidad y esfuerzo no son sinónimos; el esfuerzo no garantiza un éxito, y la habilidad empieza a cobrar mayor importancia” (p.10). Esto se debe a cierta capacidad cognitiva que le permite al alumno hacer una elaboración mental de las implicaciones causales que tiene el manejo de las autopercepciones de habilidad y esfuerzo.

El rendimiento académico es muy importante ya que mediante el vamos elaborar nuestro proyecto de investigación de una manera muy eficaz.

## **Factores**

### **Criterios de inclusión.**

El criterio de inclusión es el que nos va ayudar a medir los diferentes tipos de clases ya sean social cultural individual o familiares las cuales hacen que una unidad sea parte de una población en sus diferentes ámbitos.

(González, 2013) “El fracaso escolar es un término relativamente moderno cuya aparición fue precedida de algunos hechos entre los que se pueden destacar la obligatoriedad de la enseñanza, que dio lugar a la asistencia a las aulas de personas muy diferentes” (p.23). (Tanto en clase social y cultural como en características individuales o familiares), así como la tecnificación y el interés político-económico que progresivamente, ha ido alcanzando la educación de los ciudadanos.

En la siguiente cita se indaga, el criterio de inclusión mediante el fracaso escolar lo cual nos dice depende de las personas y el tipo de ambiente educacional.

### **Criterios de exclusión.**

El criterio de exclusión nos dice que son escenarios de estudios lo cual nos ayudara a poder medir las variables a estudiar y nos ayudara mucho a resolver nuestro problemática a resolver.

El impacto de los juicios docentes sobre el auto concepto académico de los alumnos está despertando un interés creciente en los últimos años. En términos generales, los esfuerzos se orientan a desentrañar el interjuego entre las expectativas valoraciones y atribuciones, de los maestros y la autopercepción del alumno sobre su desempeño escolar. No obstante, dado lo novedoso del fenómeno. (Omar, 2016, p.8).

En la siguiente cita se analizó, nos dice que los estudiantes están despertando un interés académico durante los últimos años.

### **Para Lograr un alto Rendimiento Académico.**

La solución para alcanzar un alto rendimiento académico de los estudiantes se ha podido establecer que las unidades de criterios que existen dentro del desarrollo de las actividades se encuentran vinculadas y asociadas con la firmeza de las autoridades de la institución, el respeto a un horario en familiarizarse más o menos flexibles en el fortalecimiento de las habilidades determinadas.

En donde se ha podido establecer la expresión de la calidad de estima y apreciación de los estudiantes, dentro de la ayuda y el estímulo dentro del proceso de los diálogos dentro de las actividades desarrolladas en los procesos de estudios.

## **Tipos de Rendimiento.**

### **Rendimiento Individual**

Una evaluación del rendimiento bien diseñada de ofrecer una evaluación adecuada (insesgada y de baja varianza) de los resultados obtenidos. Para ello la evaluación debe tener en cuenta medidas objetivas y subjetivas.

#### **Criterios objetivos de rendimiento.**

Es el desarrollo de los costos para utilizar criterios de los objetivos específicos dentro de la manipulación de las actividades dentro de las posibilidades de motivar al trabajador dentro de los esfuerzos de la evaluación de las externalidades dentro de la compensación de los trabajos por transferir y desarrolla dentro de la medida asociados a los criterios con los que se basa la evaluación objetiva mediante los problemas de horizonte temporal, las actividades que afectan inmediatamente la medida son compensada pero no aquellas actividades en las que hay un desfase o retraso en la observación del rendimiento académico de los estudiantes.

#### **Criterios subjetivos de rendimiento.**

En referencia a los criterios subjetivos del rendimiento académico (Teijeiro, 2015) afirma que:

Las medidas subjetivas de rendimiento acostumbran a ser de dos tipos: escalas ponderadas y basadas en objetivos. Los costos de utilizar la evaluación del rendimiento con criterios que crean la posibilidad de que el supervisor incumpla la promesa implícita de compensar un buen rendimiento, en donde se puede evitar compensar buen rendimiento en la medida que presten atención a sus preferencias personales, se

compensaría así a los supervisores puede ser influidos, los trabajadores dedicarán tiempo a que sean valorados positivamente y ello puede ser no productivo, (p.13)

En la siguiente cita se indaga, la evaluación al rendimiento académico ya sea mediante técnicas métodos o estrategia la cual nos indicara si lo hacemos bien o mal.

### **Rendimiento General.**

Es la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada. En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos (Calderón, 2014, pág. 16).

### **Rendimiento específico.**

Es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación de más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta paralelamente: sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

### **Rendimiento Social.**

La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste, sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla. Desde el punto de vista cuantitativo, el primer aspecto de influencia social es la extensión de la misma, manifestada a través de campo geográfico. Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.

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

### **2.1.2.1. Antecedentes investigativos.**

Como antecedente, se realizó investigaciones con otros trabajos a fines al tema de investigación, con el objetivo de conocer la forma, propósito y los resultados obtenidos en la investigación respectivamente.

En la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Ingeniería en Sistema, SISA LEMA Y MULLO CHICAIZA, desarrollo el trabajo de tesis de Titulación “Integración del entorno virtual de aprendizaje 2D y 3D para la Unidad Educativa a Distancia del Cañar Zhizhinquin Bajo CAT Azogues”, en el año 2017

Con el propósito de Implementar un entorno virtual de aprendizaje 2D y 3D con Moodle, OpenSim, Sloodle para la Unidad Educativa del Cañar Zhizhiquin Bajo CAT de Azogues en la materia de informática de los cursos de primero A y segundo A. (SISA LEMA Y MULLO CHICAIZA, 2017 <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/6738>) consultado el 4 de octubre del 2017.

Como resultado a este trabajo de investigación se obtuvo las siguientes conclusiones.

- Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios educativos alojados en la web, conformados por un conjunto de herramientas informáticas que hacen posible la interacción contenido-alumno, docente-alumno, estudiante-estudiante.
- La integración de Sloodle 2.1.11 con las plataformas de Moodle 2.5 y OpenSim 0.8.2.1 dio como resultado una conexión exitosa entre las plataformas al poder acceder a Moodle desde OpenSim y viceversa.

- El entorno virtual 3D permitió simular un ambiente educativo más interactivo, donde los estudiantes pueden hacer uso de los objetos que vienen integrados en el módulo de Sloodle 2.1.11
  
- A través del plugin Sloodle 2.1.11 y los objetos que se crearon en OpenSim 0.8.2.1 se realizó una configuración para realizar actividades dentro del entorno virtual 3D donde el estudiante experimento una nueva forma de aprendizaje.
  
- Las actividades realizadas por los estudiantes en el entorno virtual 2D de Moodle 2.5 y 3D de OpenSim 0.8.2.1 fueron almacenadas en la base de datos PostgreSql 9.4
  
- Mediante OpenSim 0.8.2.1 se pudo crear objetos virtuales enfocados al aprendizaje de los estudiantes tales como aulas, auditorios, sillas, entre otros objetos que permitieron un aprendizaje dinámico.
  
- La interacción alumno-docente en el entorno virtual de aprendizaje 2D y 3D, fue muy buena con un 83% de acuerdo a la encuesta realizada.

En la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Ingeniería en Sistema, MONTENEGRO SAGUAY Y QUINTANILLA GUERRERO, desarrollo el trabajo de tesis de Titulación “Análisis Comparativo de los Modelos de Evaluación de Calidad de Cursos Virtuales y Creación de un Sistema para Valorar Entornos Virtuales de Aprendizaje Aplicando el Modelo en el Departamento de Educación Virtual de la ESPOCH”, en el año 2012

Con el propósito de. Realizar un análisis comparativo de los modelos de evaluación de calidad de cursos virtuales y crear un sistema para valorar entornos virtuales de

aprendizaje, aplicando el modelo en el departamento de educación virtual de la ESPOCH. (MONTENEGRO SAGUAY Y QUINTANILLA GUERRERO, 2012 <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/1464>) consultado el 4 de octubre del 2017.

Como resultado a este trabajo de investigación se obtuvo las siguientes conclusiones.

- Debido al análisis de diferentes modelos de evaluación de calidad de cursos virtuales determina que el Modelo CALED tiene un mayor nivel de aceptación en cuanto a la evaluación de la educación, por su estructura y organización de funcionamiento.
- El planteamiento del modelo de evaluación de calidad de cursos virtuales CALED ha permitido que el curso “Herramientas de Análisis y Estructuración de Datos” sea aprobado y certificado.
- El sistema SVALCUV valora cursos virtuales de formación en entornos virtuales de aprendizaje (EVA's) por medio del registro de evaluación que comprende criterios de organización y ejecución de acuerdo al Modelo (CALED) seleccionado.
- La evaluación de un curso virtual aplicando el Sistema de Valoración (SVALCUV) basado en el Modelo CALED, genera resultados de la calidad, aceptación y condiciones del curso.
- La aplicación del modelo CALED mejora la calidad del curso “Herramientas de Análisis y Estructuración de Datos” en un 11,1% en su organización y ejecución ya que la aplicación de planes de mejora recomendadas generan nuevas particularidades al curso.

**(Lema Y Chicaiza, 2017.p.27)** menciona que:

Mundos Virtuales. - Es una representación de la realidad en la cual el usuario experimenta la sensación de estar en el mundo real en realidad está inmerso en una interacción hombre-máquina. Está asociado a términos como la Inteligencia Artificial y la Realidad Virtual ya que la simulación del entorno y el comportamiento humano es una base y realizamos a través de elementos como la computadora la cual provoca la inmersión de la persona en el mundo virtual. (p.27)

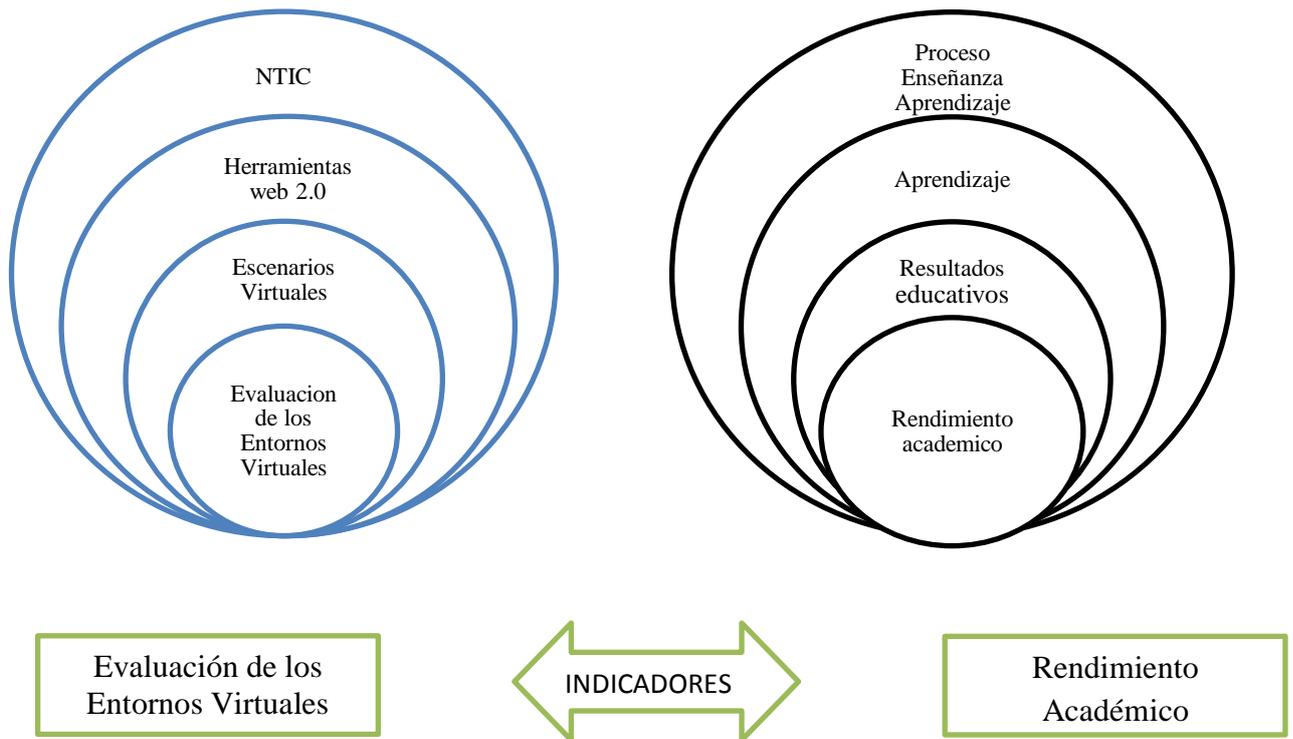
En la actualidad se ha tornado algo normal y habitual hablar de ya sea realidad virtual y mundos virtuales lo cual nos lleva a que el hombre interactúe mucho con las máquinas ya que los entornos virtuales son muchos lo cual esta investigación vamos a indicar cuál de todos ellos será el más adecuado factible y completo para poder trabajar en él.

**(Montenegro Y Quintanilla, 2012.p.23)** comenta que:

Evaluación de calidad de cursos virtuales. – “Al hablar de calidad se selecciona la opción que identifica “Calidad de Educación en cursos virtuales”, es decir garantizar un servicio educativo que prevea y genere acciones eficaces y eficientes a través de la web”. (p.23)

Hablar de la calidad educativa dirigida a los cursos virtuales es decir dialogar de los servicios educativos con calidad y efectividad ya que si interactuamos con plataformas virtuales la educación no será tan tradicional y el rendimiento académico de los estudiantes mejorar ya que al interactuar con dichas plataformas la mente del estudiante se ampliará más de conocimiento tecnológico.

### 2.1.2.2. Categorías de análisis.



**Fuente:** Universidad Técnica de Babahoyo  
**Elaborado por:** Marcos Vinicio Calvache Mora

### 2.1.3. Postura teórica.

Según (Guàrdia & Sangrà, 2012) opinan que “en el campo del diseño instruccional y los objetos de aprendizaje, como estrategia para la mejora del proceso de diseño de las actividades de evaluación de los aprendizajes en contextos de formación on-line” (p.13).

Dichas conclusiones y propuestas se han generado a partir de recientes estudios que se han llevado a cabo en el marco de nuestra universidad, los cuales han contemplado desde la tipología de actividades de evaluación continua a los diferentes procesos que se siguen para conceptualizarlas y planificarlas. Asimismo, se presentan algunas reflexiones derivadas de la experiencia en el desarrollo de herramientas y guías pedagógicas que se han venido utilizando desde la creación de nuestra Universidad hasta la actualidad.

También nos proponemos con este artículo manifestar la oportunidad que creemos que nos brindan la utilización del diseño instruccional y los objetos de aprendizaje, si ello se concibe desde una perspectiva pedagógica y no sólo tecnológica, y sugerimos algunas ideas que nos permitan seguir investigando y avanzando en este campo.

Según (Zapata, 2012) opina que “la descripción de un caso de puesta en práctica de metodología evaluadora en un contexto de formación universitaria, dentro del marco organizativo de cambio que supone la adaptación al espacio común europeo” (p.13).

Se trata de una experiencia de formación con una fuerte componente de desarrollo docente y de actividades de aprendizaje on line. Tomando como referencia este caso, y a medida que progresamos en su descripción, abordamos distintas dimensiones y elementos que lo componen: El sentido, significado de las competencias en este contexto, su evaluación, herramientas y métodos, y problemas que plantea en la docencia virtual.

El problema del fraude y de la autenticación. Señalamos la relevancia de contar con experiencias significativas que ayuden a estudiar, comprender, investigar y desarrollar nuevas iniciativas ayudándose de lo ya realizado. Así como de revisar conceptos, analizar el sistema de evaluación, y reflexionar sobre las nuevas situaciones y factores en los que se desenvuelve la evaluación de aprendizajes, y la adquisición de competencias.

En conjunto de prácticas de metodología evaluadora en un contexto de formación universitaria, dentro del marco de cambio que supone la adaptación al espacio común europeo, de evaluación de competencias. Lo hacemos, entre otros objetivos, con el de extraer conclusiones que permitan nuestra propia reflexión formativa y que sean posibles referencias a otros casos de una situación similar.

## **2.2. HIPÓTESIS.**

### **2.2.1. Hipótesis general**

Las evaluaciones de los entornos Virtuales de aprendizaje incidirán en el mejoramiento del rendimiento académico.

### **2.2.2. Subhipótesis o derivadas.**

Los entornos virtuales potenciarían el proceso de aprendizaje de los estudiantes

Las herramientas web 2.0 fortalecerán el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Las Nuevas Tecnología de la Información aportaran a mejorar los resultados educativos de los estudiantes

### **2.2.3. Variables.**

#### **Variable independiente. -**

Evaluación de los entornos virtuales

#### **Variable dependiente. –**

Rendimiento Académico

## **CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **1. Planteamiento de las hipótesis**

**H (1):** La evaluación de los entornos virtuales incidirá en mejorar el aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo con incidencia al rendimiento académico.

**H (0):** La evaluación de los entornos virtuales no incidirá en mejorar el aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo con incidencia al rendimiento académico.

#### **2. Señalamiento de variables:**

**Variable independiente:** Evaluación de los Entornos Virtuales

**Variable dependiente:** Rendimiento Académico

#### **3. Desarrollo**

Hipótesis Nula = H0

Hipótesis alternativa = H1

### **3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas.**

Cuando se analizan datos medidos por una variable cuantitativa continua, las pruebas estadísticas de estimación y contraste frecuentemente empleadas se basan en suponer que se ha obtenido una muestra aleatoria de una distribución de probabilidad de tipo normal o de Gauss. Pero en muchas ocasiones esta suposición no resulta válida, y en otras la sospecha de que no sea adecuada no resulta fácil de comprobar, por tratarse de muestras pequeñas. En estos casos disponemos de dos posibles mecanismos:

- Los datos se pueden transformar de tal manera que sigan una distribución normal o bien se puede acudir a pruebas estadísticas que no se basan en ninguna suposición en cuanto a la distribución de probabilidad a partir de la que fueron obtenidos los datos, y por ello se denominan pruebas no paramétricas (distribución free), mientras que las pruebas que suponen una distribución de probabilidad determinada para los datos se denominan pruebas paramétricas.

### **PRUEBAS NO PARAMÉTRICAS:**

Las pruebas estadísticas no paramétricas son las que, a pesar de basarse en determinadas suposiciones, no parten de la base de que los datos analizados adoptan una distribución normal.

Técnica estadística que no presupone ninguna distribución de probabilidad teórica de la distribución de nuestros datos, se denominan pruebas no paramétricas aquellas que no presuponen una distribución de probabilidad para los datos, por ello se conocen también como de distribución libre (distribución free) en la mayor parte de ellas los resultados estadísticos se derivan únicamente a partir de procedimientos de ordenación y recuento, por lo que su base lógica es de fácil comprensión.

Las pruebas no paramétricas no requieren asumir normalidad de la población y en su mayoría se basan en el ordenamiento de los datos, la población tiene que ser continua. El

parámetro que se usa para hacer las pruebas estadísticas es la Mediana y no la Media. Son técnicas estadísticas que no presuponen ningún modelo probabilístico teórico. Son menos potentes que las técnicas paramétricas, aunque tienen la ventaja que se pueden aplicar más fácilmente.

## **PRUEBAS PARAMÉTRICAS:**

Las pruebas estadísticas paramétricas, como la de la “t” de Student o el análisis de la varianza (ANOVA), se basan en que se supone una forma determinada de la distribución de valores, generalmente la distribución normal, en la población de la que se obtiene la muestra experimental. En contraposición de las técnicas no paramétricas, las técnicas paramétricas si presuponen una distribución teórica de probabilidad subyacente para la distribución de los datos.

Dentro de las pruebas paramétricas, las más habituales se basan en la distribución de probabilidad normal, y al estimar los parámetros del modelo se supone que los datos constituyen una muestra aleatoria de esa distribución, por lo que la elección del estimador y el cálculo de la precisión de la estimación, elementos básicos para construir intervalos de confianza y contrastar hipótesis, dependen del modelo probabilístico supuesto.

Cuando un procedimiento estadístico es poco sensible a alteraciones en el modelo probabilístico supuesto, es decir que los resultados obtenidos son aproximadamente válidos cuando éste varía, se dice que es un procedimiento robusto ya que mediante distintas pruebas se obtiene dicho resultado.

### **A. Elaboración de tablas de contingencia**

Pregunta N<sup>o</sup>3: ¿Los elementos de la evaluación en el entorno virtual son necesarios en el desarrollo del currículo?

Pregunta N<sup>o</sup>8: ¿Los estudiantes pueden mejorar las ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo?

Pregunta N<sup>a</sup>4: ¿Cree usted que los factores mejoran los criterios de exclusión en la enseñanza de los docentes?

Pregunta N<sup>a</sup>8: ¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma schoology?

## B. Modelo Estadístico

Tamaño de muestra = 86 personas

Chi cuadrado =  $\chi^2$

### Población

Para la población estimada es de 1.586 en donde se va han considerar el 7% con una estimación del 110 estudiantes y 70 docentes en donde se va han considerar el 14% con una estimación del 10 docentes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.

Tabla N<sup>o</sup> 1 Población

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	%
Estudiantes	110	86%
Docentes	10	14%
Total	120	100%

FUENTE: FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
ELABORADO: MARCOS VINICIO CALVACHE MORA

### Muestra

Para el cálculo y definición de la muestra se aplica la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{E^2(n - 1) + 1}$$

**En donde:**

**Simbología**

**n**= Tamaño de la muestra

**N**= Tamaño de la población

$E^2 = 0.05$  (error admisible)

**Estudiantes**

$$n = \frac{110}{(0.05)^2(110 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{110}{(0.0025)^2(110 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{110}{(0.0025)^2(109) + 1}$$

$$n = \frac{110}{(0.2725) + 1}$$

$$n = \frac{110}{1.2725}$$

**n**= 86 estudiantes

**Aplicación del Chi cuadrado.**

Prueba chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(Fo - Fe)^2}{Fe}$$

**Tabla N° 2 Chi-cuadrado Grupo n° 1**

**EJERCICIO CHI-CUADRADO**

	<b>FRECUENCIA OBSERVADA</b>		
	ALTERNATIVA 1 PREGUNTA 3	ALTERNATIVA 2 PREGUNTA 8	
Totalmente de acuerdo	12	22	<b>34</b>
De acuerdo	36	40	<b>76</b>
En desacuerdo	30	18	<b>48</b>
Totalmente en desacuerdo	8	6	<b>14</b>
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>86</b>	<b>172</b>
	<b>0,50</b>	<b>0,50</b>	1,00

	<b>FRECUENCIA ESPERADA</b>		
	ALTERNATIVA 1 PREGUNTA 3	ALTERNATIVA 2 PREGUNTA 8	
Totalmente de acuerdo	17,00	17,00	<b>34</b>
De acuerdo	38,00	38,00	<b>76</b>
En desacuerdo	24,00	24,00	<b>48</b>
Totalmente en desacuerdo	7,00	7,00	<b>14</b>
<b>TOTAL</b>	<b>86,00</b>	<b>86</b>	<b>172</b>

	ALTERNATIVA 1 PREGUNTA 3	ALTERNATIVA 2 PREGUNTA 8	<b>TOTAL</b>
Totalmente de acuerdo	1,47	1,47	
De acuerdo	0,11	0,11	
En desacuerdo	1,50	1,50	
Totalmente en desacuerdo	0,14	0,14	
<b>TOTAL</b>	<b>3,22</b>	<b>3,22</b>	<b>6,437</b>

CHI  
6,437 CUADRADO  
CHI  
4,570 TABULAR

**FUENTE:** FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**ELABORADO:** MARCOS VINICIO CALVACHE MORA

### Nivel de significación y regla de decisión

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

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

$$GL = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$GL = (3) (1)$$

$$GL = 3$$

### Grado de significación

$\alpha = 0,05$  que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 4,570

$$\begin{array}{l} X^2 \text{ calculada} \\ 6,437 \end{array} \geq \begin{array}{l} X^2 \text{ teórica} \\ 4,570 \end{array}$$

**Conclusión:** La CHI cuadrada calculada es 6,437 es un valor mayor que 4,570 que el de la chi cuadrada teórica, por lo que se acepta la hipótesis de trabajo y se rechaza la nula porque las variables son dependientes entre ellas.

Entonces en base a la hipótesis de trabajo planteada las plataformas educativas aportan en la evaluación de los entornos virtuales mejorando el aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo con enfoque al rendimiento académico.

**Tabla N° 3 Chi-cuadrado Grupo n° 2**

**EJERCICIO CHI-CUADRADO**

	<b>FRECUENCIA OBSERVADA</b>		
	ALTERNATIVA 1 PREGUNTA 4	ALTERNATIVA 2 PREGUNTA 8	
Totalmente de acuerdo	12	15	<b>27</b>
De acuerdo	40	60	<b>100</b>
En desacuerdo	25	6	<b>31</b>
Totalmente en desacuerdo	9	5	<b>14</b>
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>86</b>	<b>172</b>
	<b>0,50</b>	<b>0,50</b>	1,00

	<b>FRECUENCIA ESPERADA</b>		
	ALTERNATIVA 1 PREGUNTA 4	ALTERNATIVA 2 PREGUNTA 8	
Totalmente de acuerdo	13,50	13,50	<b>27</b>
De acuerdo	50,00	50,00	<b>100</b>
En desacuerdo	15,50	15,50	<b>31</b>
Totalmente en desacuerdo	7,00	7,00	<b>14</b>
<b>TOTAL</b>	<b>86,00</b>	<b>86</b>	<b>172</b>

	ALTERNATIVA 1 PREGUNTA 4	ALTERNATIVA 2 PREGUNTA 8	<b>TOTAL</b>
Totalmente de acuerdo	0,17	0,17	
De acuerdo	2,00	2,00	
En desacuerdo	5,82	5,82	
Totalmente en desacuerdo	0,57	0,57	
<b>TOTAL</b>	<b>8,56</b>	<b>8,56</b>	<b>17,121</b>

CHI  
17,121 CUADRADO  
14,940 **CHI TABULAR**

FUENTE: FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
ELABORADO: MARCOS VINICIO CALVACHE MORA

### **Nivel de significación y regla de decisión**

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

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

$$GL = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$GL = (3) (1)$$

$$GL = 3$$

### **Grado de significación**

$\alpha = 0,05$  que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 14,940

$$\begin{array}{l} X^2 \text{ calculada} \quad X^2 \text{ teórica} \\ 17,121 \quad \geq \quad 14,940 \end{array}$$

**Conclusión:** La CHI cuadrada calculada es 17,121 es un valor mayor que 14,940 que el de la chi cuadrada teórica, por lo que se acepta la hipótesis de trabajo y se rechaza la nula porque las variables son dependientes entre ellas.

Entonces en base a la hipótesis de trabajo planteada las plataformas educativas aportan en la evaluación de los entornos virtuales mejorando el aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo con enfoque al rendimiento académico.

### 3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

#### Alternativa 1

¿Los elementos de la evaluación en el entorno virtual son necesarios en el desarrollo del currículo?

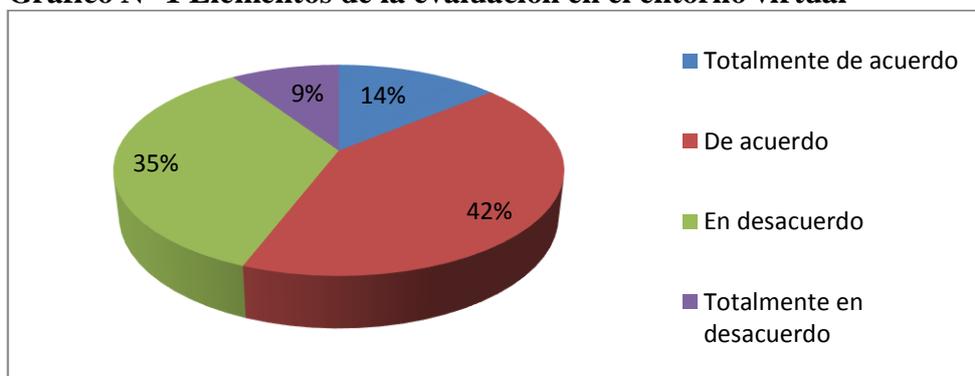
**Tabla N° 4 Elementos de la evaluación en el entorno virtual**

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	12	14%
2	De acuerdo	36	42%
3	En desacuerdo	30	35%
4	Totalmente en desacuerdo	8	9%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

FUENTE: FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

ELABORADO: MARCOS VINICIO CALVACHE MORA

**Gráfico N° 1 Elementos de la evaluación en el entorno virtual**



#### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 14% están en totalmente de acuerdo, el 42% de acuerdo, el 35% en desacuerdo y el 9% totalmente en desacuerdo, por medio de la evaluación en el entorno virtual.

#### Interpretación

Por lo que se ha podido establecer que los diferentes elementos ayudaran a la evaluación en el entorno virtual en el desarrollo del currículo para la mejorar el conocimiento y el rendimiento académico de los estudiantes.

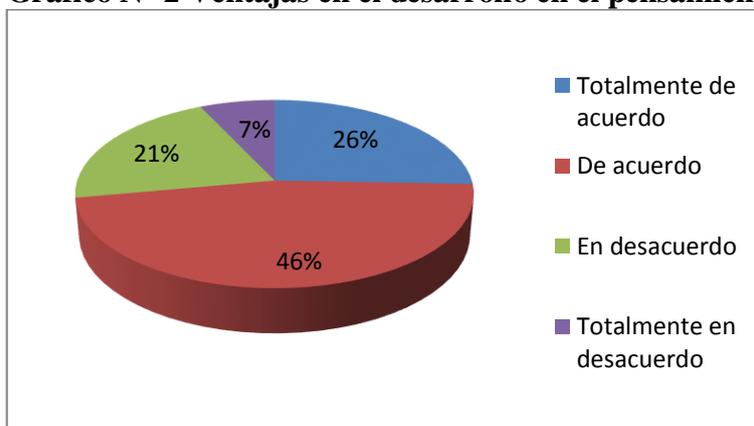
**¿Los estudiantes pueden mejorar las ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo?**

**Tabla N° 5 Ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo**

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	22	26%
2	De acuerdo	40	47%
3	En desacuerdo	18	21%
4	Totalmente en desacuerdo	6	7%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

FUENTE: FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
 ELABORADO: MARCOS VINICIO CALVACHE MORA

**Gráfico N° 2 Ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo**



**Análisis**

Según los encuestados manifiestan que el 26% están en totalmente de acuerdo, el 46% de acuerdo, el 21% en desacuerdo y el 7% totalmente en desacuerdo, por lo que se ha podido establecer por medio de las ventajas en el desarrollo del proceso de aprendizaje

**Interpretación**

Por lo que se ha podido establecer que los estudiantes pueden mejorar las ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo utilizando diferentes plataformas virtuales las cuales ayudaran a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

## Alternativa 2

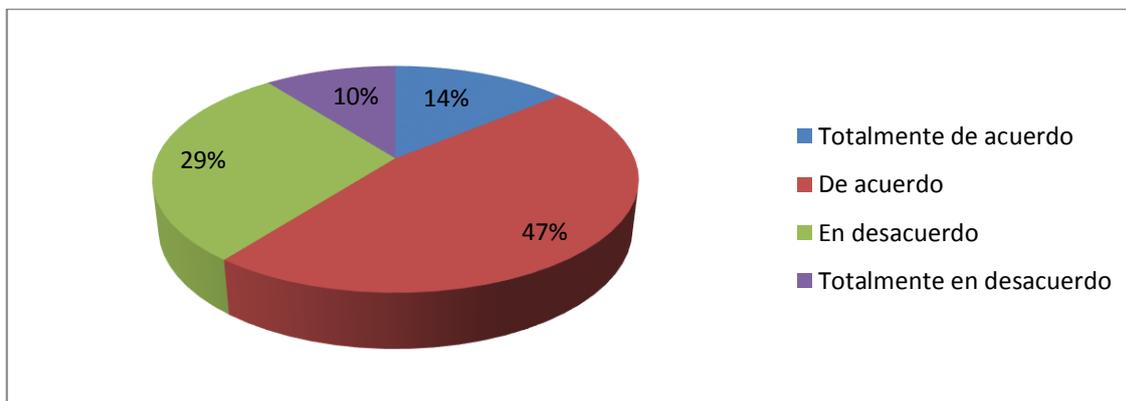
¿Cree usted que los factores mejoran los criterios de exclusión en la enseñanza de los docentes?

Tabla N° 6 Factores mejoran los criterios de exclusión

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	12	14%
2	De acuerdo	40	47%
3	En desacuerdo	25	29%
4	Totalmente en desacuerdo	9	10%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

FUENTE: FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
ELABORADO: MARCOS VINICIO CALVACHE MORA

Gráfico N° 3 Factores mejoran los criterios de exclusión



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 14% están en totalmente de acuerdo, el 47% de acuerdo, el 29% en desacuerdo y el 10% totalmente en desacuerdo, los criterios de exclusión dentro del proceso de aprendizaje en el entorno de los estudiantes.

### Interpretación

Por lo que se ha podido establecer los factores en donde mejorarán los criterios de exclusión en la enseñanza aprendizaje de los docentes, por medio de las actividades en las diferentes plataformas educativas las cuales darán motivaciones en el proceso de estudio de los estudiantes.

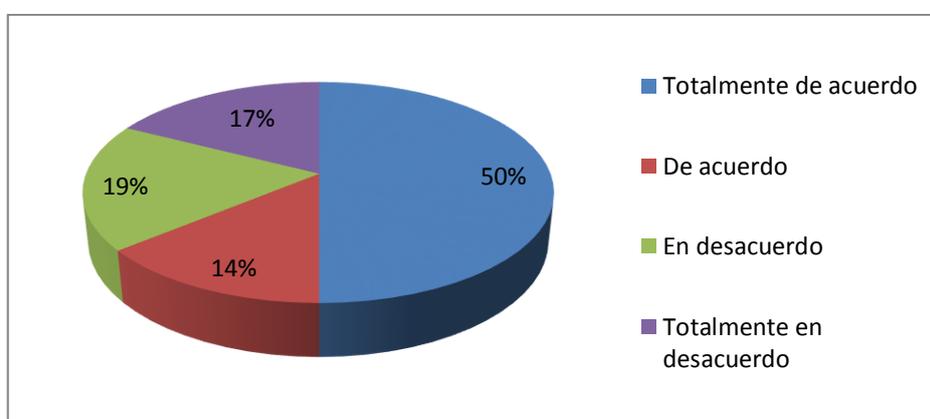
**¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma schoology?**

**Tabla N° 7 Rendimiento académico**

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	43	50%
2	De acuerdo	12	14%
3	En desacuerdo	16	19%
4	Totalmente en desacuerdo	15	17%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**ELABORADO:** MARCOS VINICIO CALVACHE MORA

**Gráfico N° 4 Rendimiento académico**



**Análisis**

Según los encuestados manifiestan que el 50% están en totalmente de acuerdo, el 14% de acuerdo, el 19% en desacuerdo y el 17% totalmente en desacuerdo, dentro del proceso del rendimiento académico.

**Interpretación**

Por lo que se ha podido establecer por medio del rendimiento académico se mejorará a través de la plataforma Schoology permite que todos los miembros de la comunidad educativa (docentes, padres y estudiantes) puedan utilizar un sistema dirigido a las necesidades y estilo de aprendizaje de la educación del mundo actual dentro del aprendizaje de los estudiantes.

## **3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

### **3.2.1 Específicas**

- En la encuesta aplicada a las 3 plataformas MOODLE obtuvo el 30 %, la plataforma CHAMILO obtuvo el 20 % y la plataforma SCHOOLGY obtuvo el 50% de aceptación por lo tanto el escenario de prueba virtual se lo realizó con plataforma SCHOOLGY.
- Poco interés en la implementación de nuevas actividades relacionadas en los entornos virtuales de aprendizaje.
- Los docentes tienen poco conocimiento sobre la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.
- Los docentes no cuentan con técnicas de enseñanzas por medio de la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje.

### **3.2.2 General**

Se llegó a la conclusión que la plataforma Schoology tuvo más aceptación que las plataformas Moodle y Chamilo debido a que los estudiantes tuvieron más facilidad en el manejo y uso de la plataforma Schoology con el fin de ayudar a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.

### **3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

#### **3.3.1 Específicas**

- Se recomienda la ejecución de nuevas estrategias para mejorar la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes por medio de la coordinación dentro de los equilibrios de los estudiantes.
- La Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo debe poner especial énfasis en las actividades desarrolladas en las técnicas sobre la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico.
- Es necesaria una mayor capacitación a los docentes sobre la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, para que de esta manera las puedan llevar a cabo mejor de aprendizaje.
- Se hace necesaria la implementación de material didáctico que ayuden al desarrollo de las técnicas de enseñanza sobre la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.

#### **3.3.2 General**

Considerando la virtualización de la educación y habiendo encuestado las tres plataformas virtuales de las cuales el mayor porcentaje de aceptación lo tuvo la plataforma Schoology. Se recomienda aplicar un curso en línea de manejo didáctico de la plataforma Schoology que involucrara la evaluación de las actividades educativas en línea

## **CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN**

### **4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1.1 Alternativa obtenida**

La propuesta se obtuvo luego de un análisis profundo de los resultados obtenidos por medio de las encuestas y tabulaciones desarrollados a los estudiantes, por lo que se estima la investigación es realizada en la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, cuyos resultados demostraron la necesidad del uso correcto de plataforma Schoology para el aprendizaje de los estudiantes.

#### **4.1.2. Alcance de la alternativa**

La propuesta es Curso didáctico virtual de computación en la plataforma Schoology para el aprendizaje de los estudiantes con el propósito de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, permitirá tanto a docentes como a los estudiantes obtener pautas que le ayuden a mejorar el desarrollo de los entornos virtuales, a la vez podrán seguir, beneficiando así a toda la comunidad educativa Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.

Para el estudio presentado en este estudio corrobora con la adquisición de este dominio por medio de la sociabilidad, ya que a través de las actividades de los diferentes momentos de los estudiantes actuará con más seguridad. Cuando se hace referencia a la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje se hace referencia el dominio de una amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico dentro de su edad sin ningún problema tampoco en lo educativo.

### **4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa**

#### **4.1.3.1. Antecedentes**

A través de los años, se ha estudiado la importancia de la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje tanto físico como psicológico, es por ello que se debe desarrollar correctamente en sus actividades para poder mejorar su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo Por medio de los sociales con autonomía que son parte de su diario vivir dentro del proceso de educación.

En la Universidad Técnica de Babahoyo, Centro de Estudios de Postgrado y Educación Continua, Lcda. Gladys Guevara Albán, desarrollo el trabajo de tesis de Titulación “Entornos virtuales aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes del instituto Tecnológico Superior Babahoyo”, en el año 2015 <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1689/1/T-UTB-CEPOS-MDC-0000036.pdf>, consultado el 01 de mayo del 2018.

Según (Guevara Albán, 2014) se analiza las opciones de la “Entornos virtuales aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes del instituto Tecnológico Superior Babahoyo” (pág. 43). Afirma que la aplicación de los Entornos Virtuales al proceso de enseñanza aprendizaje, incidiría en el mejoramiento del aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Babahoyo.

Como resultado a este trabajo de investigación se obtuvo las siguientes conclusiones.

1. La investigación ha determinado que los docentes y los educandos tienen en un alto porcentaje conocimiento y dominio sobre las tecnologías de la información y comunicación, lo cual facilita el aprendizaje autónomo y colaborativos bajo entornos virtuales en las diferentes carreras de la institución.
2. A pesar de los docentes tener un dominio sobre las tecnologías de la información y la comunicación, en su gran mayoría no la aplican en el proceso de enseñanza aprendizaje, por falta de apoyo tecnológico en el salón de clases, aclarando que los mismos si existen en los laboratorios de la institución.
3. Se ha determinado que los directivos de la institución no han realizado programas de capacitación en la utilización de tecnologías de la información y la comunicación, los conocimientos que poseen los docentes son adquiridos por iniciativa y recursos económicos propios.
4. Docentes y estudiantes consideran que la planificación académica tiene que estar de acuerdo al avance tecnológico, por lo cual consideran que es importante incorporar el uso de herramientas tecnológicas bajo entornos virtuales, lo cual ayudara a desarrollar un interaprendizaje, siendo factor decisivo en la comunicación online entre docentes y estudiantes entre las herramientas tecnológicas preferidas esta en chat, las wiki,
5. Se ha determinado que no existe una relación de trabajo académico fuera del horario de clases, lo que indica que no se está aplicando en el proceso educativo las tecnologías de la información y comunicación, es decir no hay aprendizaje colaborativo.

#### **4.1.3.2. Justificación**

Esta propuesta tiene su justificación en la necesidad de formar estudiantes capaces de desarrollar sus actividades rutinarias sin problema alguno, teniendo a su alcance en el uso correcto de plataforma Schoology dentro del aprendizaje de los estudiantes por medio de la estrategia que le permitirán aprender a través de diversas actividades, procedimientos que ayuden a los estudiante a desarrollar las actividades.

Son conocidas las ventajas del uso correcto de plataforma Schoology para el aprendizaje de los estudiantes, pero a la vez es conocida también las dificultades que se les pueden presentar a los estudiantes que no pudieron desarrollar perfectamente de los estudiantes, y las cuales les generan problemas tanto en la parte física como en la emocional de las personas.

Esta carencia genera como resultado un desarrollo de actividades que son insuficientes para el aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo. Y, por ello, se muestran por medio de los aprendizajes y en las destrezas sociales, en el desarrollo del lenguaje y en el descubrimiento de su propio cuerpo y de las actividades del aprendizaje.

Para lograr este dominio el uso correcto de plataforma Schoology dentro del aprendizaje de los estudiantes es necesario trabajar desde diferentes perspectivas para garantizar que se adquieran las diversas habilidades. De este modo, es imprescindible que no solo pueda realizar movimientos moderadamente amplios y sin ningún problema (dominio general), sino que, a su vez, pueda efectuar movimientos precisos y con equilibrio con cada uno de los segmentos del cuerpo (dominio segmentario), como elementos determinantes de futuras habilidades personales, profesionales y domésticas.

El avance del uso correcto de plataforma Schoology dentro del aprendizaje de los estudiantes es importante, porque le permite a los estudiantes en tomar conciencia en la

plataforma Schoology con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de todo momento y situación, le va a permitir mejorar el aprendizaje y la enseñanza del estudiante de la de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo.

## **4.2. OBJETIVOS**

### **4.2.1. Objetivo General**

Mejorar el uso correcto de plataforma Schoology dentro del aprendizaje de los estudiantes por medio un instructivo de actividades.

### **4.2.2. Objetivo Específicos**

- Desarrollar la coordinación de los estudiantes mediante al aprendizaje del uso correcto de plataforma Schoology.
- Servir de referencia para otras instituciones educativas en el uso correcto de plataforma Schoology dentro del aprendizaje de los estudiantes.
- Brindar pautas a los docentes que les permitan desarrollar el uso correcto de plataforma Schoology dentro del aprendizaje de los estudiantes l.

## **4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA**

### **4.3.1. Título**

Curso didáctico virtual de computación en la plataforma Schoology en los estudiantes de la Facultad de Ciencias, Jurídicas, Sociales y de la Educación.

### **4.3.2. Componentes**

Instructivo n° 1 Historia y actividades de la plataforma Schoology

Instructivo n° 2 Paso a paso de cómo crear una cuenta en la plataforma Schoology

Instructivo n° 3 Crear una cuenta como instructor en la plataforma Schoology

Instructivo n° 4 Crear una cuenta como estudiante o padre en la plataforma Schoology



Curso didáctico virtual de computación en la plataforma Schoolology en los estudiantes de la Facultad de Ciencias, Jurídicas, Sociales y de la Educación.



## INSTRUCTIVO N° 1

### HISTORIA Y ACTIVIDADES DE LA PLATAFORMA SCHOOLOGY

#### ¿Qué es Schoology y que significa?

Schoology es una plataforma gratuita de aprendizaje, sencilla y fácil de usar, pero también es una red social de docentes y estudiantes que comparten opiniones, recursos etc. Con Schoology se pueden crear grupos de alumnos, herramientas de evaluación, foros de debate, tableros de anuncio, subir recursos propios e incluso incluir recursos alojados en plataformas externas como Google Drive, Khan Academy, Dropbox, Evernote.

#### Figura N° 1 Schoology



Fuente: <https://alejandro301293.blogspot.com/2015/03/schoology.html>

#### ¿Quién creó schoology?

Schoology fue fundado por Jeremy Friedman, Ryan Hwang, Tim Trinidad y Bill Kindler en el 2008, cuando estudiaban en la Universidad de Washington en San Luis, con una única misión: reinventar la forma en que la tecnología está siendo implementada en el aprendizaje y las aulas de clase:

## Figura N° 2 Creadores de Schoology



Fuente: <https://alejandro301293.blogspot.com/2015/03/schoology.html>

### ¿Qué características tiene?

Lo único que se necesita para acceder es un registro previo. En el momento del registro, se ha de seleccionar el tipo de perfil: docente o alumno. En ese primer acceso, el idioma por defecto de la plataforma es el inglés, pero este se puede modificar: aunque no está bien visible esa posibilidad, la encontramos en la esquina inferior derecha. De momento se puede elegir entre español, malayo, inglés británico y francés.

## Figura N° 3 Características que tiene Schoology

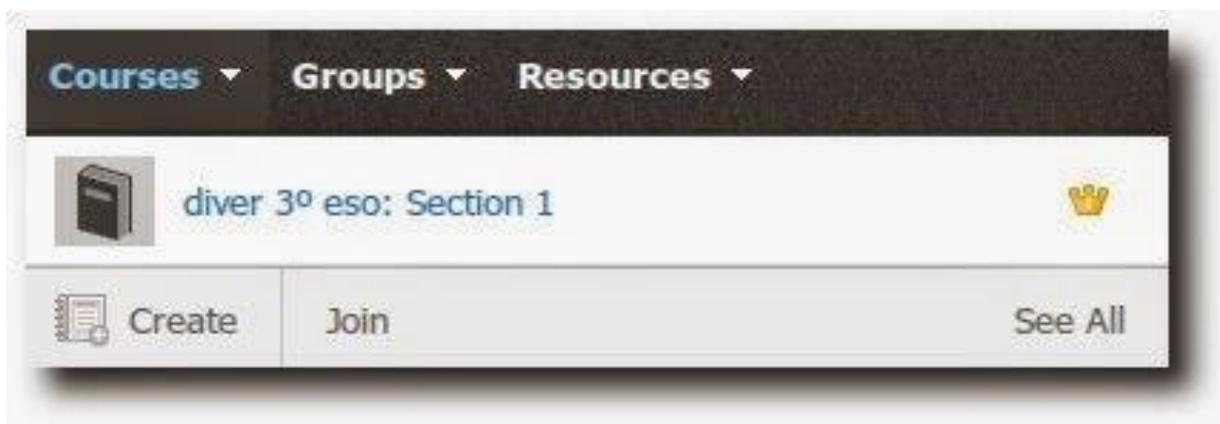


Fuente: <https://alejandro301293.blogspot.com/2015/03/schoology.html>

## ¿Qué perfiles se pueden crear?

Se pueden crear los perfiles curso o grupo deseado.

**Figura N° 4 Perfiles**



Fuente: <https://alejandro301293.blogspot.com/2015/03/schoology.html>

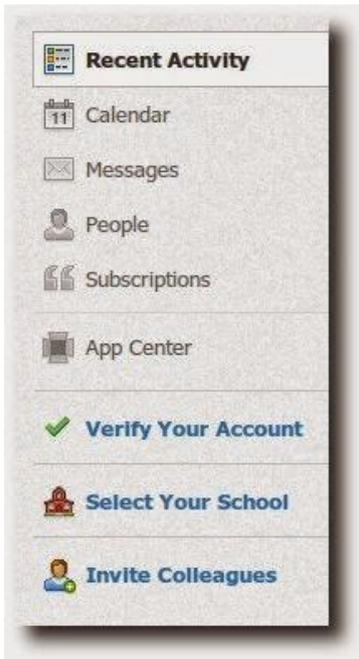
## Desde un curso o grupo

1. Utilice el menú principal para navegar hasta el perfil del curso o grupo deseado.
2. Haga clic en el enlace Agregar evento situado a la derecha de la columna derecha.
3. Complete la información requerida.
4. Haga clic en Crear para completar el procedimiento.

## ¿Qué herramientas ofrece?

La plataforma ofrece dos paquetes: el básico y el empresarial. El primero, permite a los maestros realizar innumerables tareas para mejorar la dinámica del curso y ver el progreso académico de cada estudiante: añadir usuarios a respectivos cursos; crear perfiles para cada materia; organizar grupos de discusión y trabajo; agendar un calendario sincronizado con todos los estudiantes; corregir y hacer anotaciones de las tareas de los alumnos, sin necesidad de repeticiones; manejar las calificaciones de una forma sencilla, con escalas personalizadas; conectarse con educadores de todo el mundo e intercambiar ideas; integrar otras plataformas y aplicaciones de educación con Schoology; entre otras.

**Figura N° 5 Herramientas que ofrece**



Fuete: <https://alejandro301293.blogspot.com/2015/03/schoology.html>

El paquete empresarial, por su parte, ofrece estas mismas opciones y herramientas adicionales que permiten subir publicaciones propias con un editor de texto sencillo; ver la carga académica que tiene cada estudiante, para asegurar que nunca se vaya a llenar de tareas que no puede cumplir en el tiempo requerido; rastrear la actividad del alumno en cuanto al uso de Schoology; entre otros.

### **CUALES SON LOS DATOS DE ACTIVIDADES DE SCHOOLOGY Y DE QUE DISPONE (EJEMP. BRARRA DE PROGRESO, ETC.)**

Cuando se accede a Schoology, aparece un espacio de trabajo donde vemos las actualizaciones recientes de los grupos del usuario, notificaciones, etc. A la izquierda aparece un listado de opciones así como un menú, disponible en su parte superior. El menú izquierdo muestra:

- Actividad Reciente.
- Calendario.

- Mensajes.
- Personas.
- Suscripciones.

Centro de Aplicaciones. Es de especial interés este elemento del menú, ya que desde él se pueden añadir aplicaciones de terceros, localizándolas a partir de diferentes criterios: tipo, área, niveles, recomendados para o por los más populares. En la parte superior se encuentran las opciones relativas a la creación y/o unión a cursos y grupos. Se dispone de una tercera opción, la de recursos con la posibilidad de que un usuario pueda crear o subir los propios u otros compartidos por otros usuarios. Una opción muy interesante es la opción de incorporar materiales alojados en otras plataformas de aprendizaje como Moodle o Blackboard.

## **QUE VENTAJAS TIENE Y QUE DESVENTAJAS TIENE.**

### **VENTAJAS**

La principal ventaja, al ser un servicio en la nube, es que no es necesario que instalar nada y con sólo registrarnos ya tenemos a nuestra disposición un interfaz desde el cuál podremos crear nuestros cursos e invitar a los potenciales alumnos.

### **DESVENTAJAS**

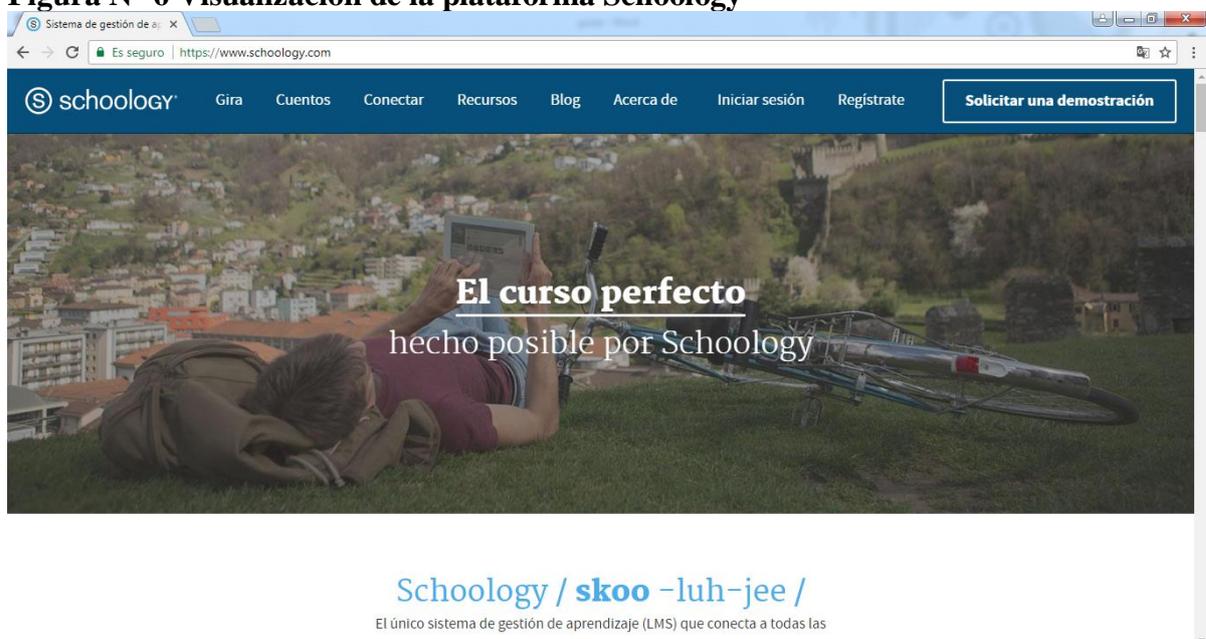
Como desventaja no tenemos control sobre qué es lo que pasa con nuestros datos, lo que para muchos puede resultar un inconveniente, aunque a estas alturas la fiabilidad y seguridad de las aplicaciones en la nube creo que debería ser un debate ya cerrado (aunque hay opiniones para todos los gustos).

## INSTRUCTIVO N° 2

### PASO A PASO DE CÓMO CREAR UNA CUENTA EN LA PLATAFORMA SCHOOLGY

- 1.- Debemos seleccionar el buscador de acceso a internet
- 2.- Luego en la opción del buscador escribimos Schoology
- 3.- Una vez establecida la opción Schoology, damos click e ingresamos a la plataforma.
- 4.- Al momento de ingresar a la plataforma nos despliega varias opciones que a continuación se detalla:
  - Gira
  - Cuentos
  - Conectar
  - Recursos
  - Blog
  - Acerca de
  - Iniciar sesión
  - Registrarse
  - Solicitar una demostración
- 5.- Cuando no estamos registrados debemos conocer que tenemos la opción de ingresar de la siguiente forma:
  - Instructor
  - Estudiante
  - Padre

**Figura N° 6 Visualización de la plataforma Schoology**



Fuente: <https://www.schoology.com>

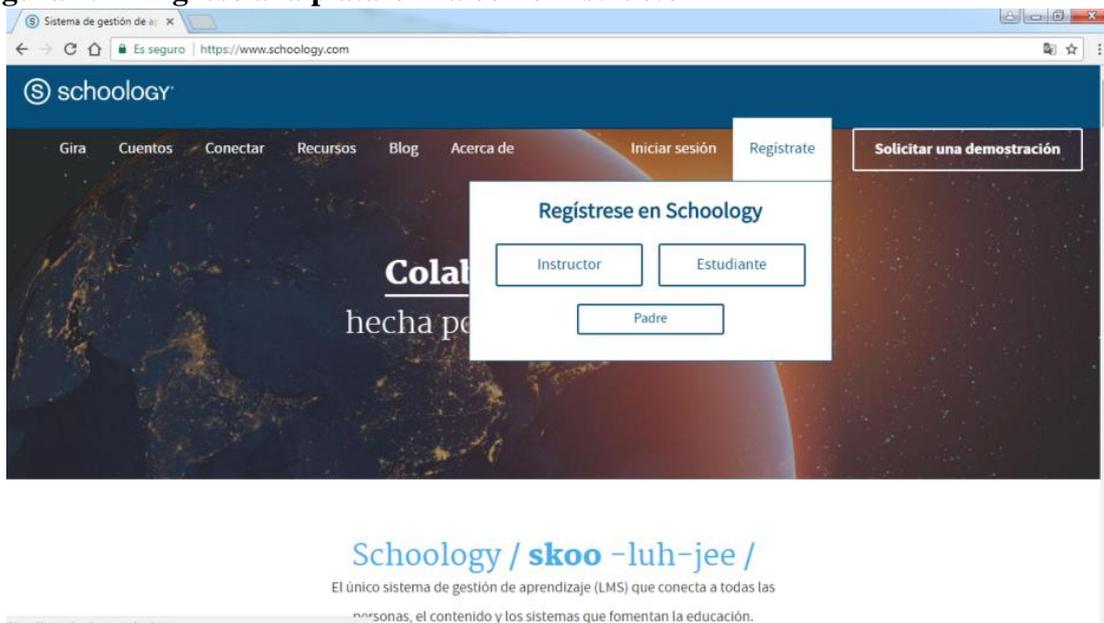
# INSTRUCTIVO N° 3

## CREAR UNA CUENTA COMO INSTRUCTOR EN LA PLATAFORMA SCHOOLGY

### Primer paso:

Para poder ingresar como instructor tenemos que primero registrarnos. Luego para formar parte del comando principal de las actividades a desarrollarse, véase en la imagen N° 1:

**Figura N° 7 Ingreso a la plataforma como Instructor**



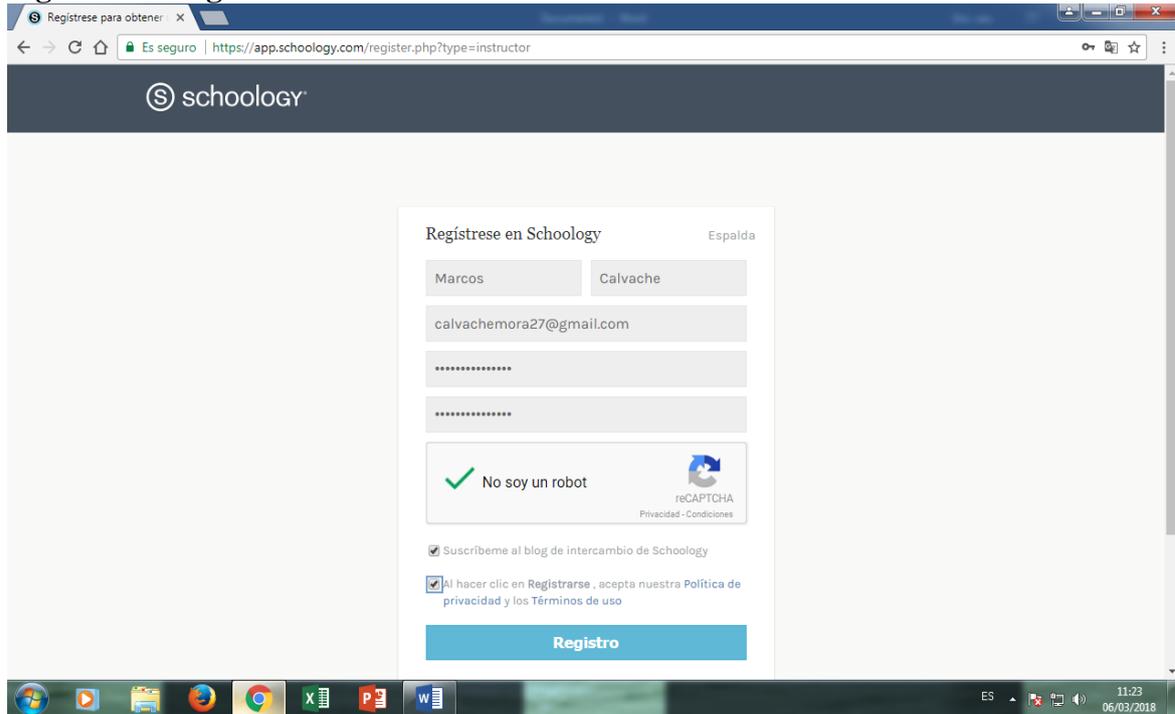
Fuente: <https://www.schoology.com/>

### Segundo paso:

Una vez ingresado a la plataforma como instructor se va desplegar un cuadro de diálogo en donde establece lo que debemos colocar:

- Apellido
- Nombre
- Correo
- Contraseña
- Verificación de la contraseña
- Patrón de escarcha (no soy un robot)
- Verificación de la cuenta
- Dar clip en registro

**Figura N° 8 Ingresar como instructor**

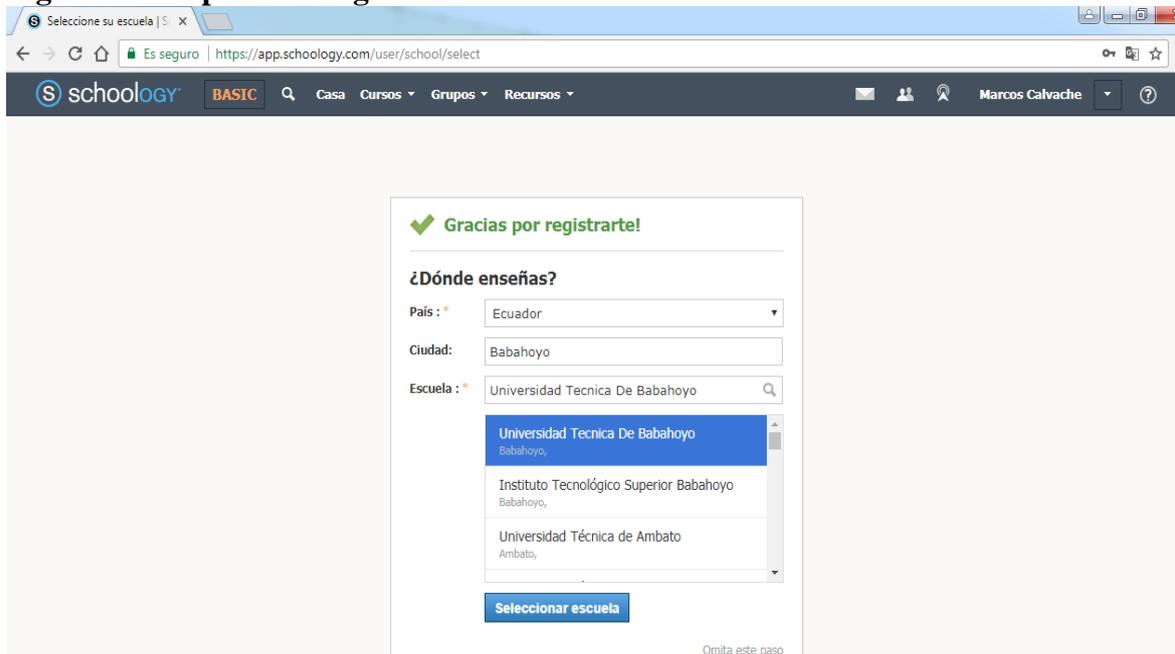


Fuente: <https://www.schoolology.com/>

**Tercer paso:**

Después de haber realizado el paso anterior nos sale una opción gracias por registrarte y debemos continuar con el proceso:

**Figura N° 9 Opción de registro**

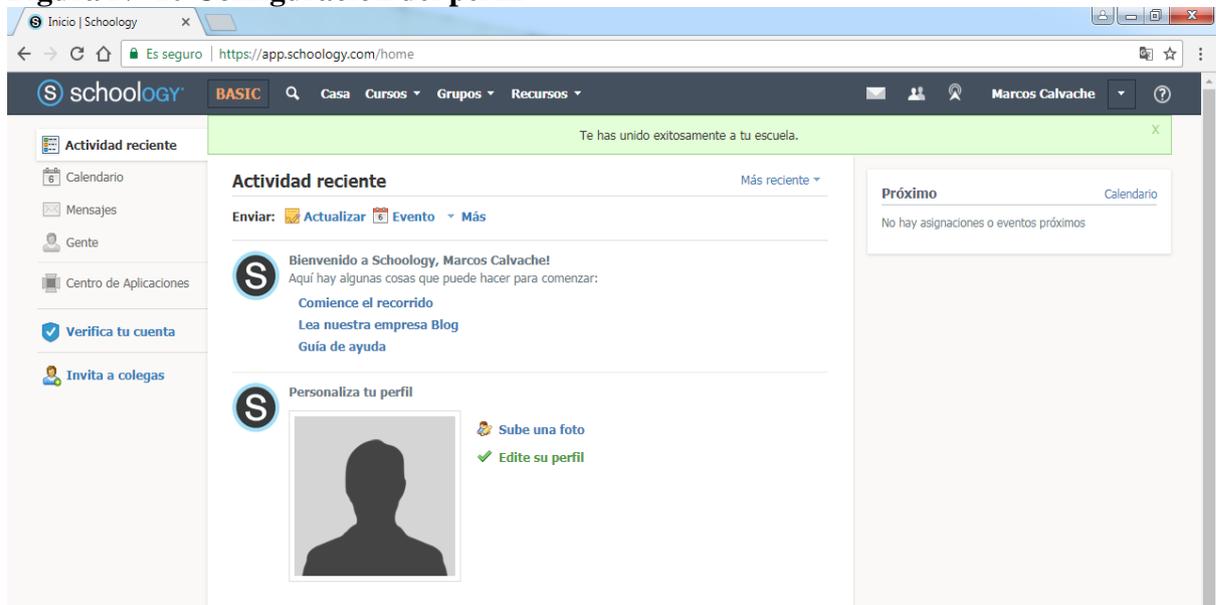


Fuente: <https://www.schoolology.com/>

## Cuarto paso:

Una vez ingresado en la plataforma Schoology podemos revisar las actividades reciente dentro de la configuración de la modificación del perfil.

**Figura N° 10 Configuración del perfil**



Fuente: <https://www.schoology.com/>

## Quinto paso:

Una vez ingresado en la plataforma Schoology en la modificación del usuario nos permite seleccionar las siguientes imágenes:

**Figura N° 11 Modificación de Usuario**

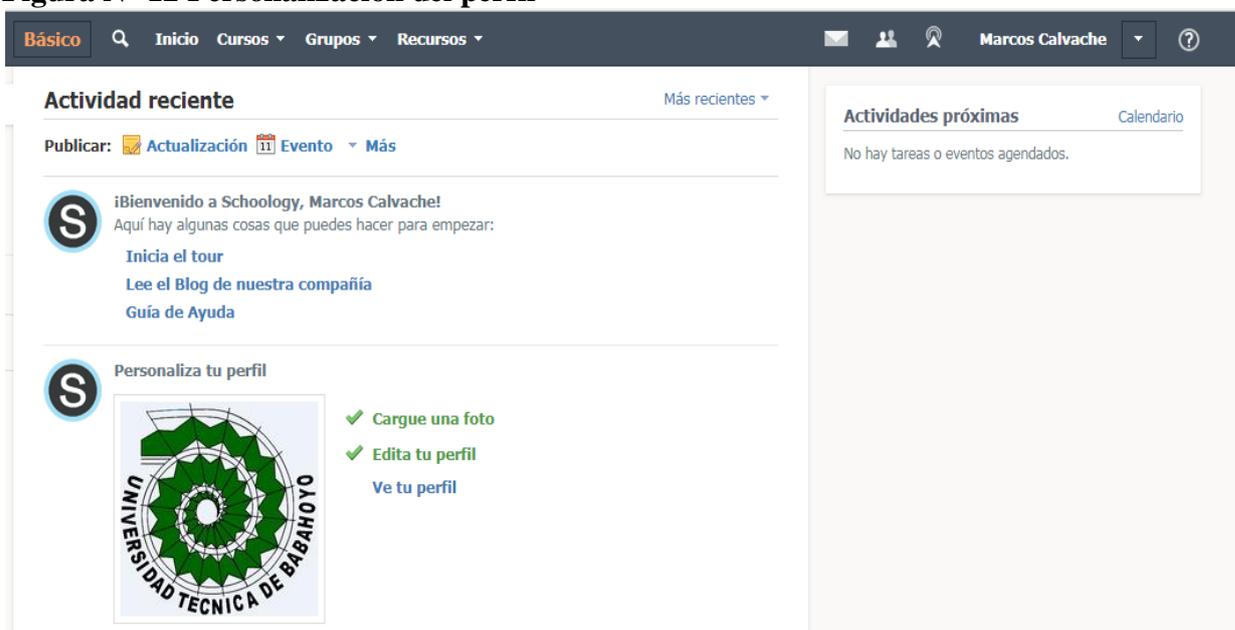


Fuente: <https://www.schoology.com/>

## Sexto paso:

Por medio de esta opción nos establece realizar la personalización del perfil, esto puede ser vinculada o relacionadas con imágenes se encuentra en tu PC o imagen personal

**Figura N° 12 Personalización del perfil**

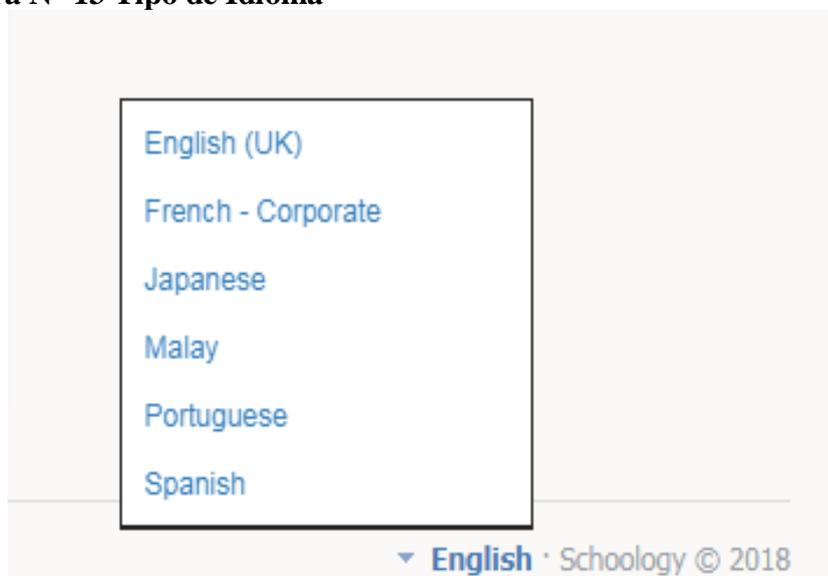


Fuente: <https://www.schoology.com/>

## Séptimo paso:

A través de esta opción nos permiten establecer el tipo de idioma a trabajar dentro de la plataforma.

**Figura N° 13 Tipo de Idioma**



Fuente: <https://www.schoology.com/>

## Octavo paso:

Esta opción nos permite poner datos personales y datos académicos los cuales se podrán visualizar a través de la plataforma.

**Figura N° 14 Datos académicos**

schoolology Básico Inicio Cursos Grupos Recursos Marcos Calvache

Actividad reciente Calendario Mensajes Personas Centro de aplicaciones Verifique su Cuenta Invitar a colegas

**Edita Información del Perfil**

Acerca de Mí Intereses & Actividades Información de Contacto

Materias Impartidas: Computacion

Niveles enseñados: Univercidad

Cargo: Docente

Biografía:

Género: Masculino

Cumpleaños: 27 Junio, 1991

Al hacer clic en **Guardar cambios**, está aceptando nuestra [Política de privacidad](#) y [Términos de uso](#)

**Guardar Cambios** Cancelar

Reporte · Blog de Schoolology · Política de privacidad · Condiciones de uso Español · Schoolology © 2018

Fuente: <https://www.schoolology.com/>

## Noveno paso:

En esta opción curso nos ayudara a crear cursos personalizados

**Figura N° 15 Crear cursos persona**

Básico Inicio Cursos Grupos Recursos Marcos Calvache

Actividad reciente No tienes cursos activos Más recientes

Publicar: Actualizar Crear Unirse Ver todos

Actividades próximas Calendario

No hay tareas o eventos agendados.

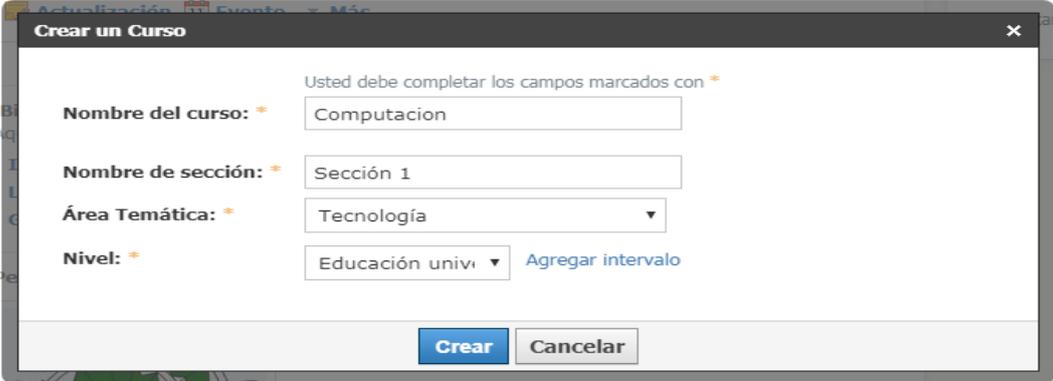
Esta actualización ha sido eliminada.

Fuente: <https://www.schoolology.com/>

### Decimo paso:

Una vez ingresada a la opción crear curso escogeremos el arena y nivel que vamos a realizar nuestro curso en la plataforma ya mencionada

**Figura N° 16 Opción crear curso**



Usted debe completar los campos marcados con \*

**Nombre del curso:** \*

**Nombre de sección:** \*

**Área Temática:** \*

**Nivel:** \*  [Agregar intervalo](#)

Fuente: <https://www.schoology.com/>

### Decimoprimer pasó:

Una vez creado el curso nos genera un código el cual por medio de ese el estudiante y padre podrán ingresar para ver cuáles son las tareas a realizar.

**Figura N° 17 Generar código**



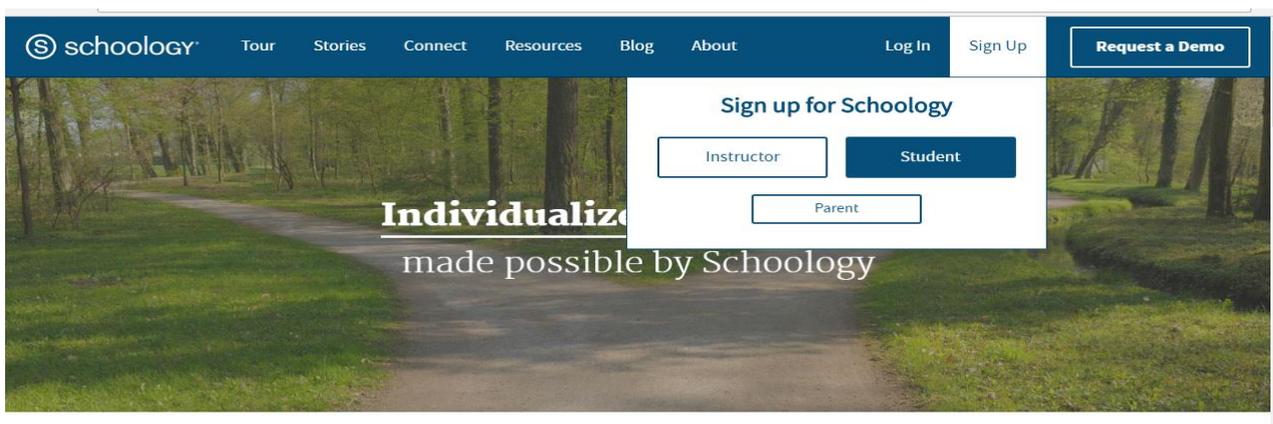
Fuente: [https://www.schoology.com](https://www.schoology.com/)

## INSTRUCTIVO N° 4 CREAR UNA CUENTA COMO ESTUDIANTE O PADRE EN LA PLATAFORMA SCHOOLGY

### Primer Paso:

Ingresamos a la página de la plataforma schoology nos dirigimos a la opción Registro y escogemos la opción estudiante la cual nos enviara al siguiente paso

Figura N° 18 Registro y escogemos

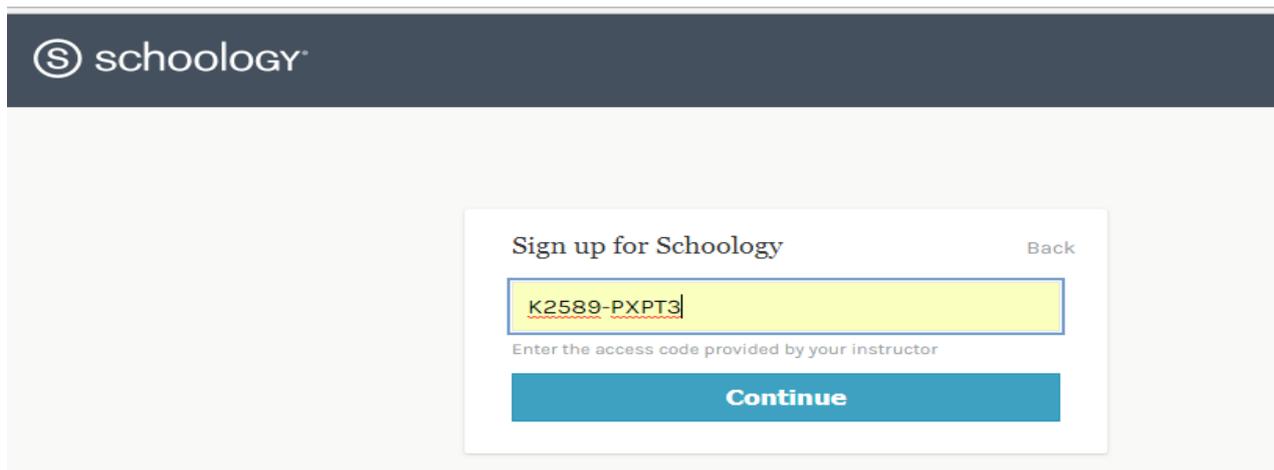


Fuente: <https://www.schoology.com/>

### Segundo Paso:

A continuación nos aparecerá una ventana de registrarse en schoology el cual una vez nuestro instructor o profesor haya creado el curso él nos dará un código con el cual ingresaremos tal como aparece en la imagen

Figura N° 19 Registrarse en schoology



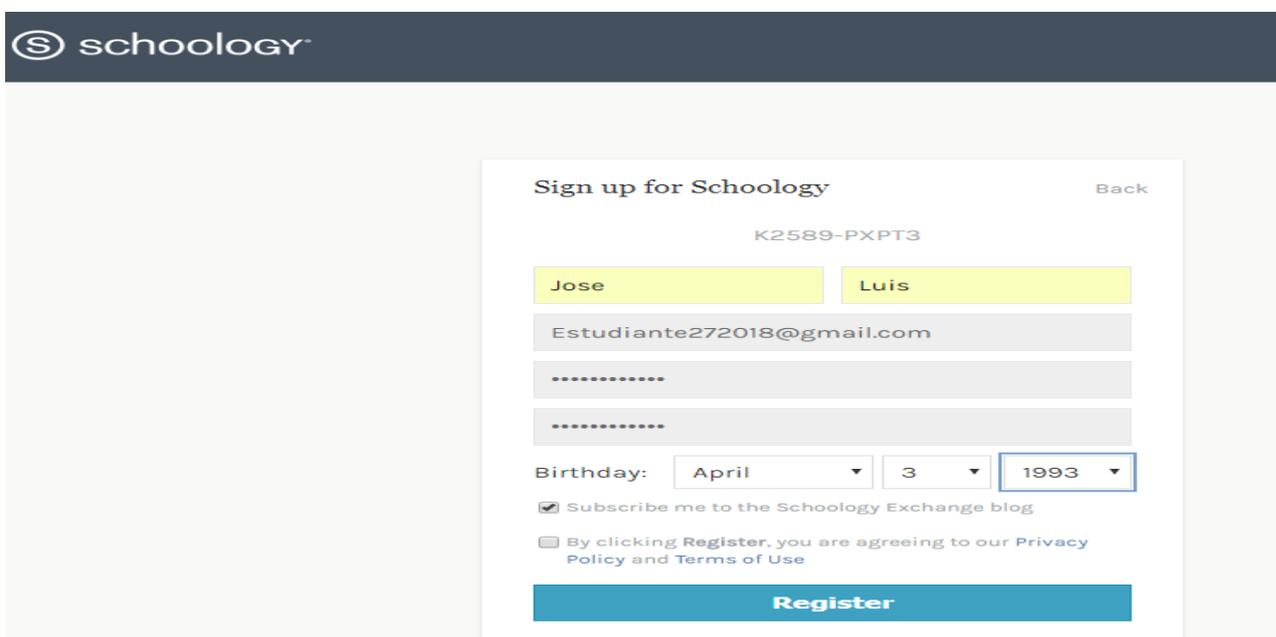
Fuente: <https://www.schoology.com/>

### Tercer paso:

Una vez ingresado el código se va desplegar un cuadro de diálogo en donde establece lo que debemos colocar:

- Apellido
- Nombre
- Correo
- Contraseña
- Verificación de la contraseña
- Fecha de nacimiento
- Patrón de escarcha (no soy un robot)
- Verificación de la cuenta
- Dar clip en registro

Figura N° 20 Ingresando el código



Sign up for Schoology Back

K2589-PXPT3

Jose Luis

Estudiante272018@gmail.com

.....

.....

Birthday: April 3 1993

Subscribe me to the Schoology Exchange blog

By clicking Register, you are agreeing to our Privacy Policy and Terms of Use

Register

Fuente: <https://www.schoology.com/>

### Cuarto Paso:

Ya ingresado todo los datos nos aparecerá el entorno de la plataforma y sus actividades el cual como somos estudiante vamos a ingresar al curso que nos ha creado nuestro instructor el cual damos clip en curso y aparecerá el curso de computación ya creado

**Figura N° 21 Ingresar al curso**



Fuente: <https://www.schoology.com/>

**Quinto paso:**

Una vez ingresado nos parecerán todas las actividades y materiales del curso a realizar una vez que nuestro instructor visualice las tareas podemos trabajar

**Figura N° 22 Curso a realizar**



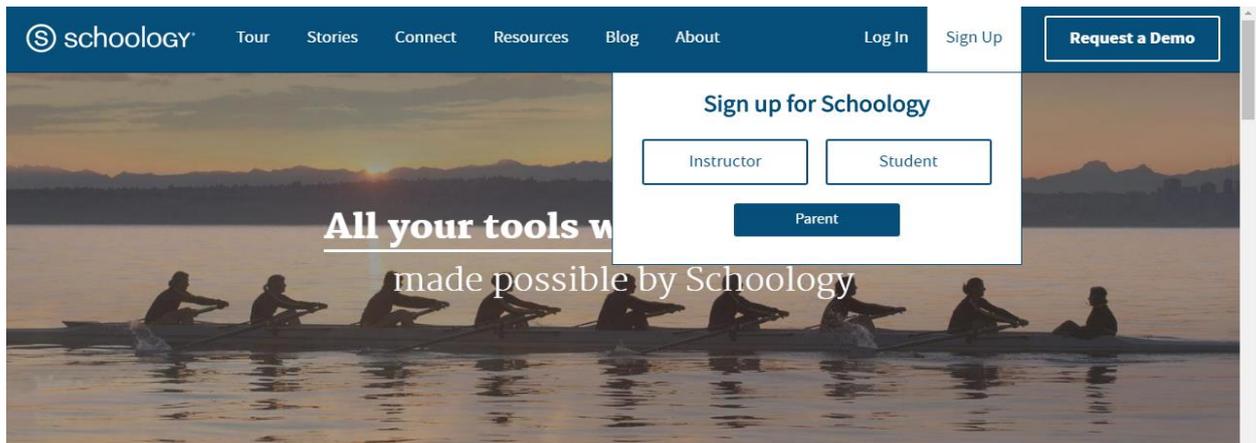
Fuente: <https://www.schoology.com/>

## COMO INGRESAR A LA PLATAFORMA SCHOOLGY COMO PADRE

### Primer Paso:

Ingresamos a la página de la plataforma schoology nos dirigimos a la opción Registro y escogemos la opción estudiante la cual nos enviara al siguiente paso:

Figura N° 23 Ingreso como padre a la plataforma



Fuente: <https://www.schoology.com/>

### Segundo paso:

En este paso tenemos que pedir el código de autorización el cual nos los dará el instructor nos dirigimos a la opción curso, computación

Figura N° 24 Código de autorización



Fuente: <https://www.schoology.com/>

### Tercer paso:

Una vez ingresados en el curso se nos desplegara varias opciones la cual tenemos que ir a la opción miembros y damos click

Figura N° 25 Desplegara varias opciones

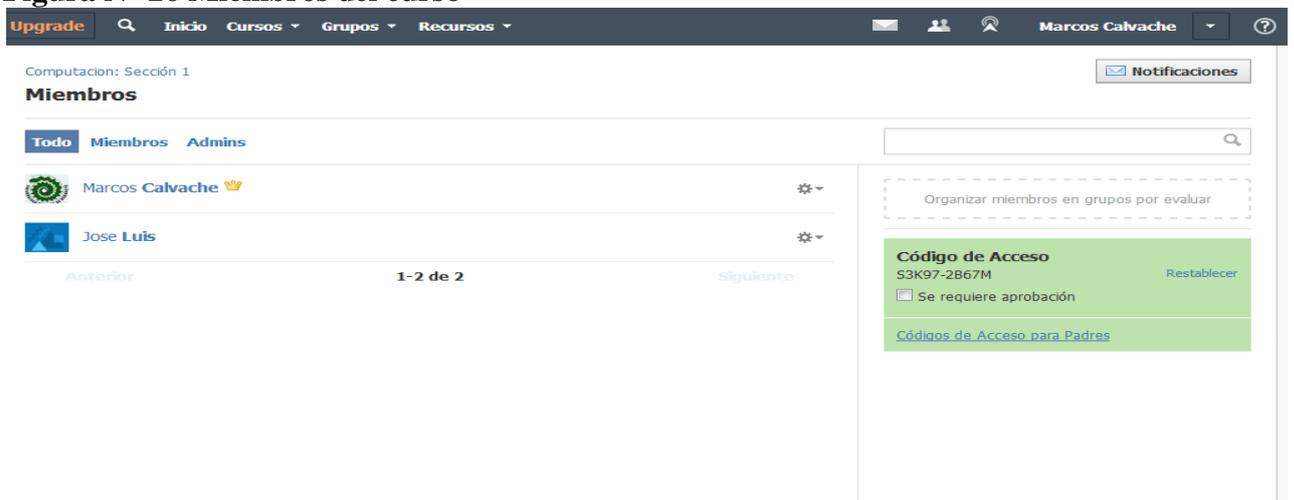


Fuente: <https://www.schoology.com>

### Cuarto paso:

A continuación visualizaremos los miembros del curso y su administrador a un lado encontraremos un cuadro con código de acceso y más un enlace con la opción código de acceso para padres le damos click y explicaremos cada paso detalladamente.

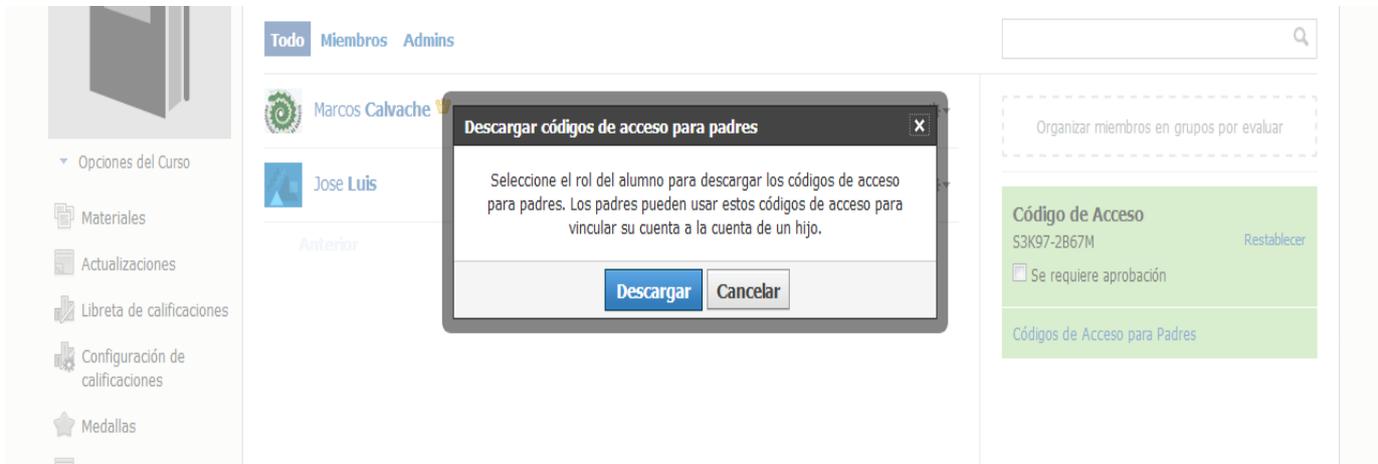
Figura N° 26 Miembros del curso



Fuente: <https://www.schoology.com>

- Una vez le damos clip nos mostrara la siguiente imagen descargar código de padre y le damos clip en descarga

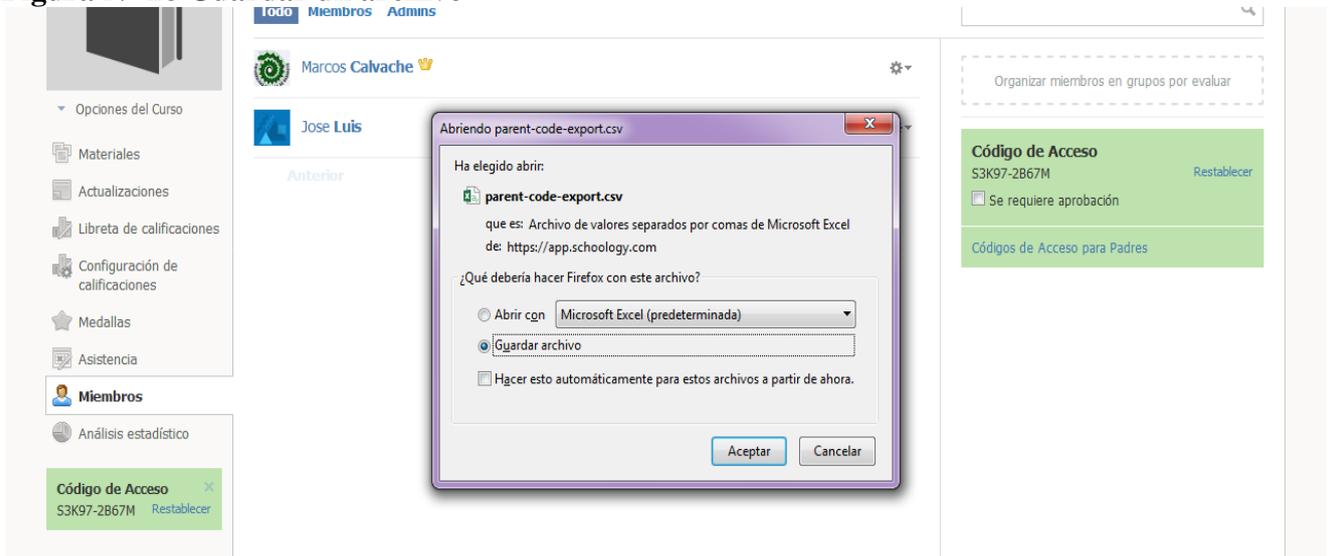
**Figura N° 27 Descargar código**



Fuente: <https://www.schoology.com>

- Nos mostrara un cuadro en cual nos indicara donde queremos guardar un archivo en Excel en cual lo guardamos predeterminadamente

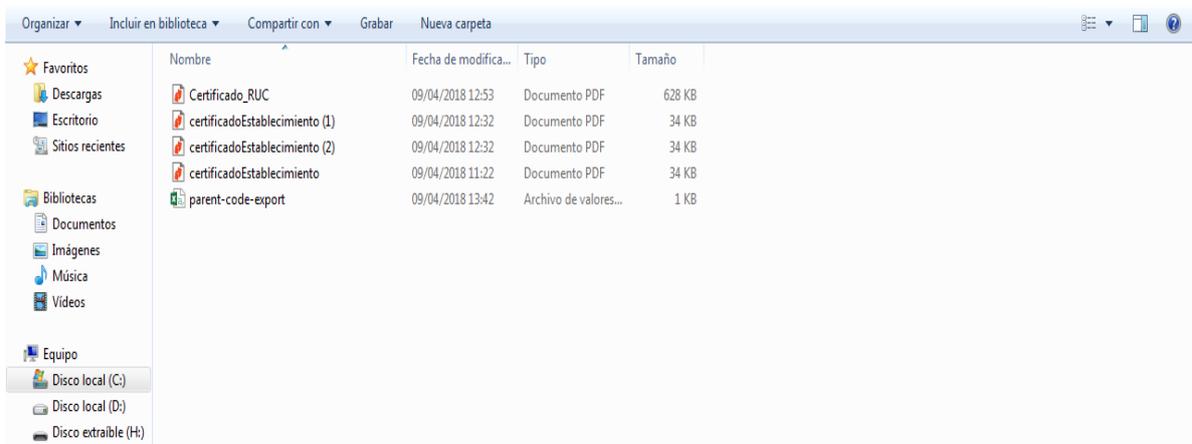
**Figura N° 28 Guardar un archivo**



Fuente: <https://www.schoology.com>

- Una vez descargado el archivo nos dirigimos a la opción descarga en mi caso o donde haya mandado a guardar el archivo que descargaron de damos doble click y lo abrimos.

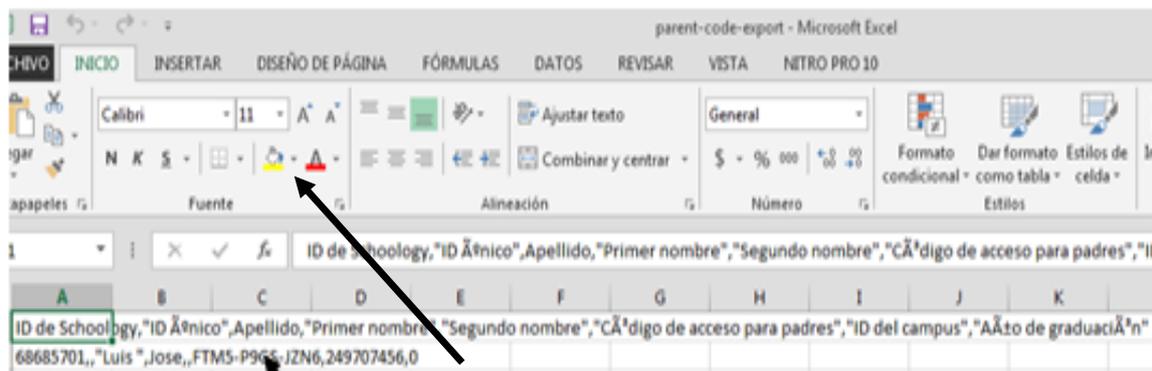
**Figura N° 29 Opción descarga**



Fuente: <https://www.schoology.com>

- En el siguiente paso visualizaremos lo que es el código para padre el cual indicaremos su uso en el siguiente paso

**Figura N° 30 Código para padre**

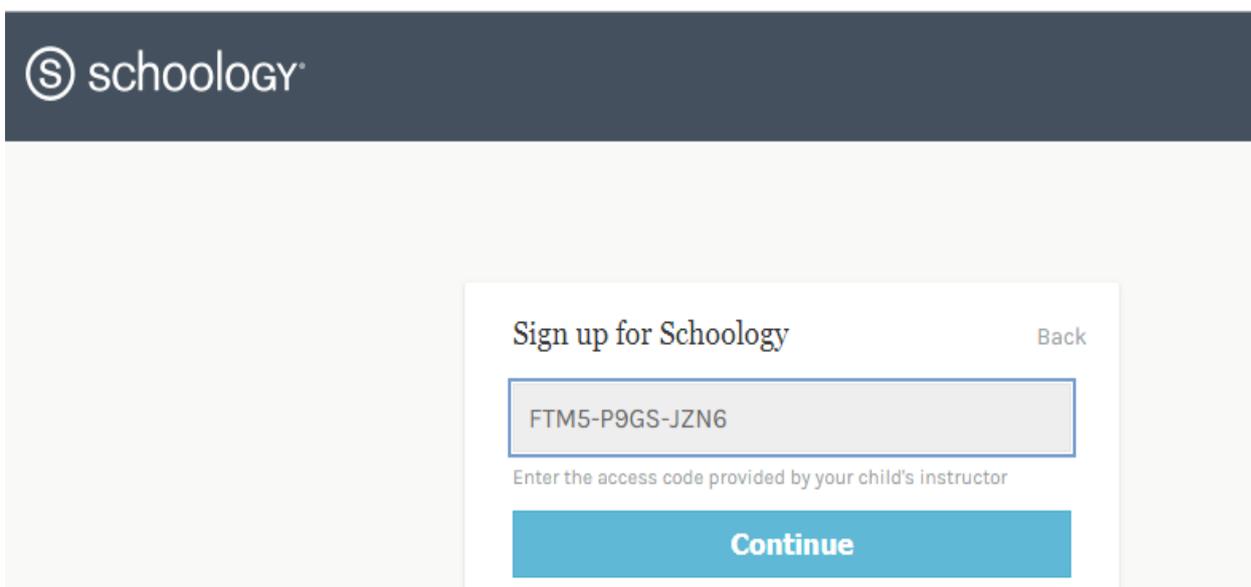


Fuente: <https://www.schoology.com>

### Quinto Paso:

Una vez obtenido en código lo ingresamos en la ventana de registrarse en schoology el cual una podremos ingresar al curso creado por el instructor para ver las actividades notas y registro que lleva con los estudiantes.

**Figura N° 31 Registrarse en schoology**



Fuente: <https://www.schoology.com>

### Sesto Paso:

Una vez ingresado el código se va desplegar un cuadro de diálogo en donde establece lo que debemos colocar:

- Apellido
- Nombre
- Correo
- Contraseña
- Verificación de la contraseña
- Fecha de nacimiento
- Patrón de escarcha (no soy un robot)
- Verificación de la cuenta
- Dar clip en registro

**Figura N° 32 Ingresando el código**

Sign up for Schoology Back

FTM5-P9GS-JZN6

Leonardo Vinicio

Padres201804@gmail.com

.....

.....

Subscribe me to the Schoology Exchange blog

By clicking Register, you are agreeing to our Privacy Policy and Terms of Use

**Register**

Fuente: <https://www.schoology.com>

### Séptimo Paso:

En este paso la plataforma nos dará la bienvenida por haber ingresado como padre y nos dará algunas indicación para seguir lo que tenemos que hacer es solo dar clip en la opción siguiente.

**Figura N° 33 Bienvenida por haber ingresado como padre**

Inicio Cursos Grupos

Jose Luis

¡Le damos la bienvenida a su cuenta de padres en Schoology!  
Haga clic en el botón "Siguiete" para iniciar el tour.

**Siguiete** Cerrar

Asistencia y calificaciones recientes

- Tareas con calificación
- Pruebas/cuestionarios con calificación
- Temas de discusión con calificación
- Asistencia

Actividades próximas

No hay tareas o eventos agendados.

Fuente: <https://www.schoology.com>

## Octavo Paso:

En el siguiente paso nos dirigimos a las opción curso y visualizaremos el curso de computación ya creado damos clip e ingresamos automáticamente.

Figura N° 34 Opción curso

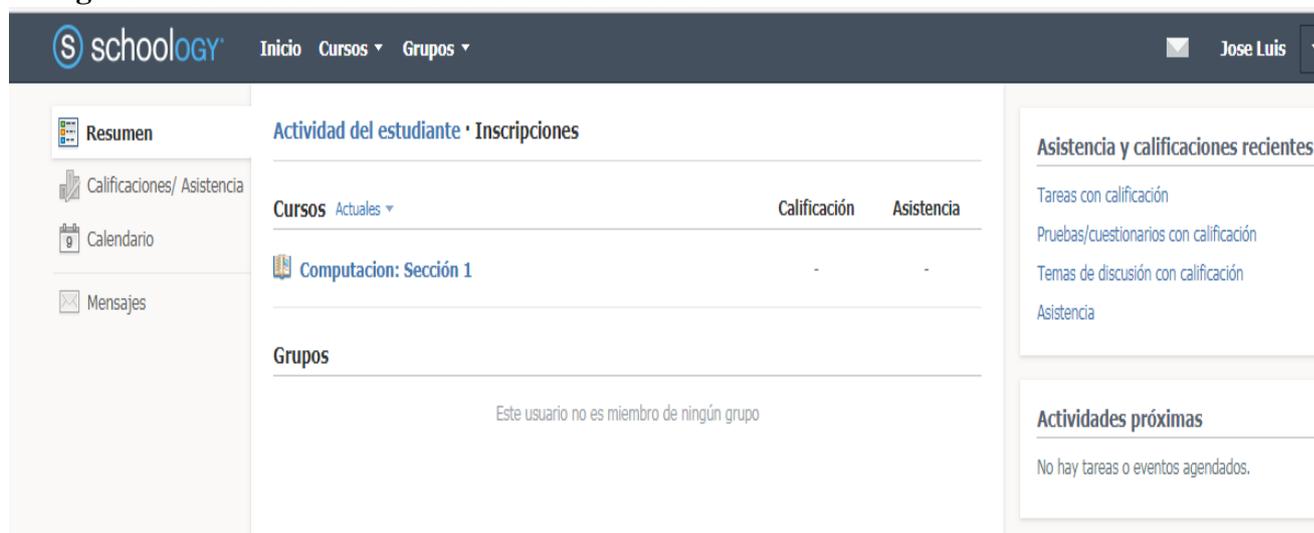


Fuente: <https://www.schoology.com>

## Noveno Paso:

Una vez ubicados en el curso podremos visualizar las diferentes actividades como calificaciones, actividades, asistencia, inscripciones de curso entre otras cosas.

Figura N° 35 Visualizar las diferentes actividades

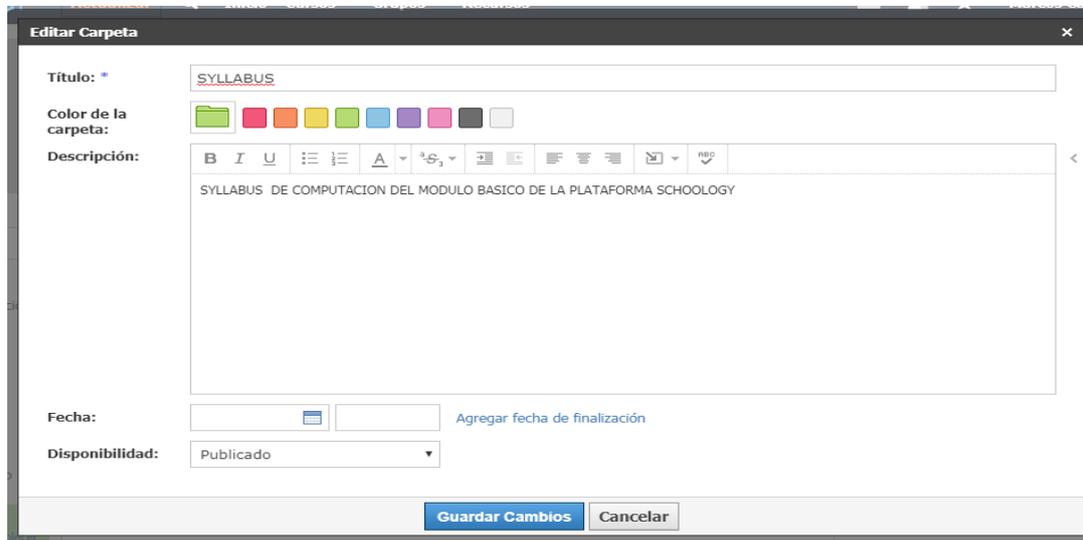


Fuente: <https://www.schoology.com>

## COMIENZO DEL SILABO Y PRIMERA UNIDAD

Esta unidad del syllabus lo que vamos hacer es crear una carpeta para lo consiguiente ir ingresando cada uno de los contenidos por unidad o sección como los vamos a ver a continuación.

**Figura N° 36 Editar el documento a ingresar**

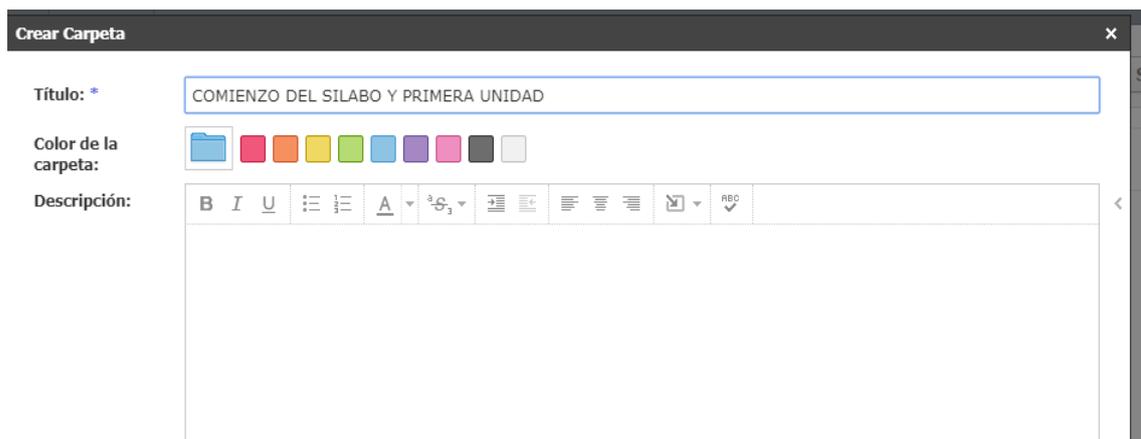


The screenshot shows the 'Editar Carpeta' (Edit Folder) window. The title is 'SYLLABUS'. The description is 'SYLLABUS DE COMPUTACION DEL MODULO BASICO DE LA PLATAFORMA SCHOOLGY'. The availability is set to 'Publicado'. There are buttons for 'Guardar Cambios' (Save Changes) and 'Cancelar' (Cancel).

Fuente: <https://www.schoology.com>

Una vez creada la carpeta comenzaremos a llenar el contenido de la primera unidad del syllabus los cuales podrán ser visualizados tanto en la plataforma para así darle su respectivo uso

**Figura N° 37 Adjuntar documento respectivo**

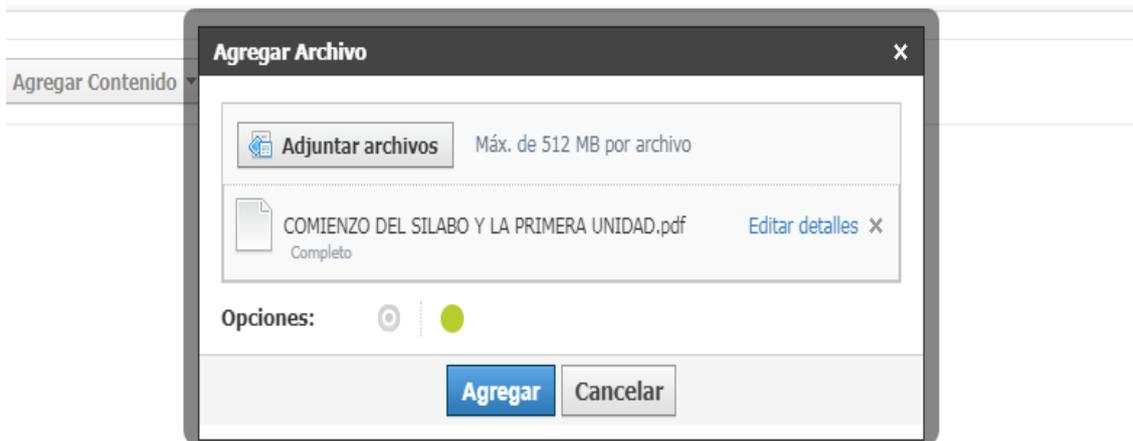


The screenshot shows the 'Crear Carpeta' (Create Folder) window. The title is 'COMIENZO DEL SILABO Y PRIMERA UNIDAD'. The description field is empty. There are buttons for 'Guardar Cambios' (Save Changes) and 'Cancelar' (Cancel).

Fuente: <https://www.schoology.com>

A continuación buscaremos el archivo donde está ubicado la primera unidad del syllabus y escogeremos adjuntar archivo esperamos que cargue y los subiremos a la plataforma

**Figura N° 38 Agregar archivo**



Fuente: <https://www.schoology.com>

Aquí nos muestra que el archivo ya está subido en la plataforma lista para visualizarlo y poder trabajar en la unidad.

**Figura N° 39 Ingreso del documento**

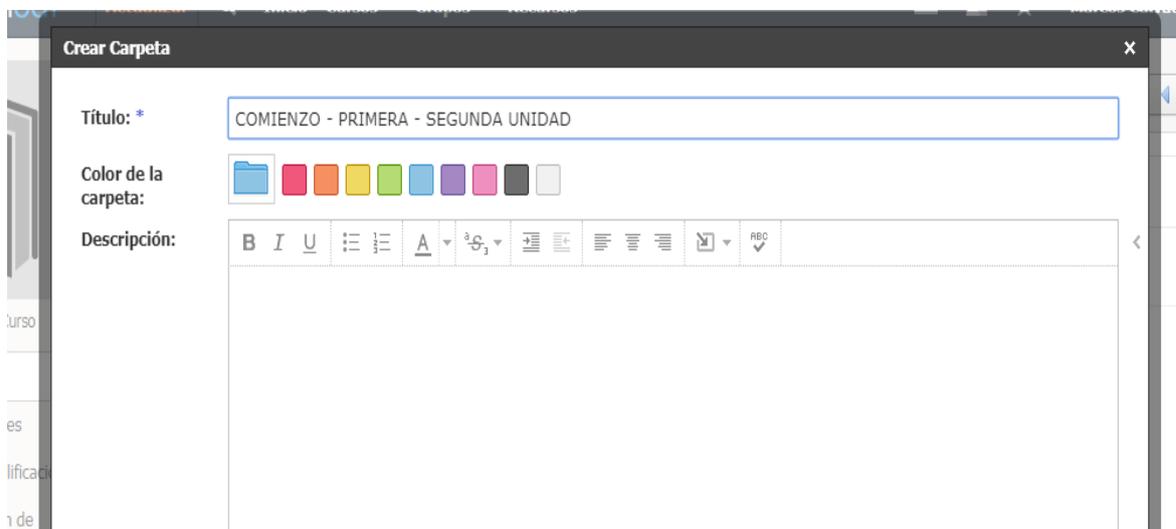


Fuente: <https://www.schoology.com>

## COMIENZO - PRIMERA - SEGUNDA UNIDAD

Esta es la segunda unidad del syllabus la cual también ingresaremos en una carpeta para después comenzar a subir el archivo.

**Figura N° 40 Paso 1**



Fuente: <https://www.schoology.com>

Aquí visualizamos el contenido a subir lo cual nos vamos a la unidad donde esté ubicado el archivo adjuntamos el archivo y lo subimos

**Figura N° 41 Paso 2**



Fuente: <https://www.schoology.com>

Aquí nos muestra que el archivo ya está subido en la plataforma lista para visualizarlo y poder trabajar en la unidad.

**Figura N° 42 Paso 3**

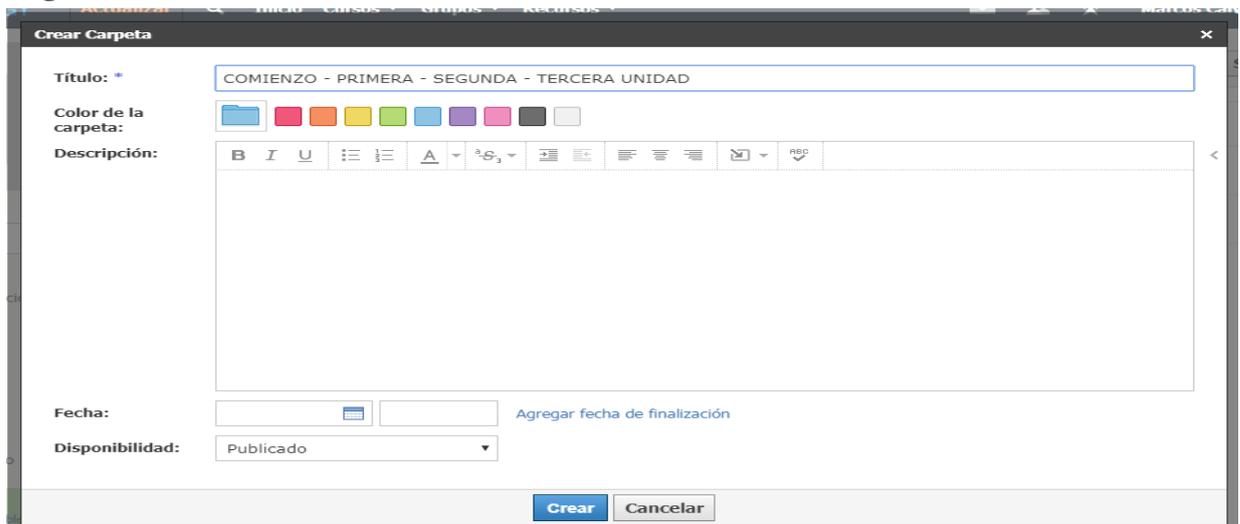


Fuente: <https://www.schoology.com>

### **COMIENZO - PRIMERA - SEGUNDA - TERCERA UNIDAD**

Esta es la tercera unidad en la que vamos a hacer es crear una carpeta para lo consiguiente ir ingresando cada uno de los contenidos de la tercera unidad o sección como los vamos a ver a continuación.

**Figura N° 43 Paso 1**



Fuente: <https://www.schoology.com>

Una vez creada la carpeta de la tercera unidad lo que vamos es buscar el archivo para lo consiguiente subirlo a la plataforma.

**Figura N° 44 Paso 2**



Fuente: <https://www.schoology.com>

Una vez subido el archivo se podrá visualizar el contenido de la tercera unidad para así poderlo visualizar correctamente.

**Figura N° 45 Paso 3**

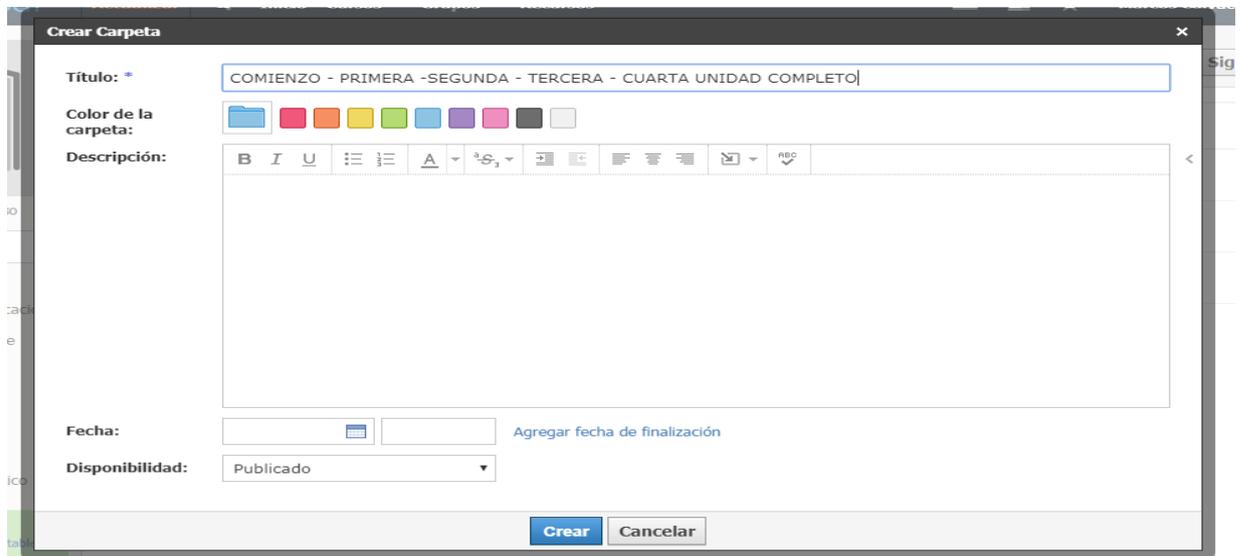


Fuente: <https://www.schoology.com>

## COMIENZO - PRIMERA -SEGUNDA - TERCERA - CUARTA UNIDA COMPLETO

En la siguiente y última unidad vamos a subir el syllabus completo para que lo pueda visualizar y vean el contenido completo.

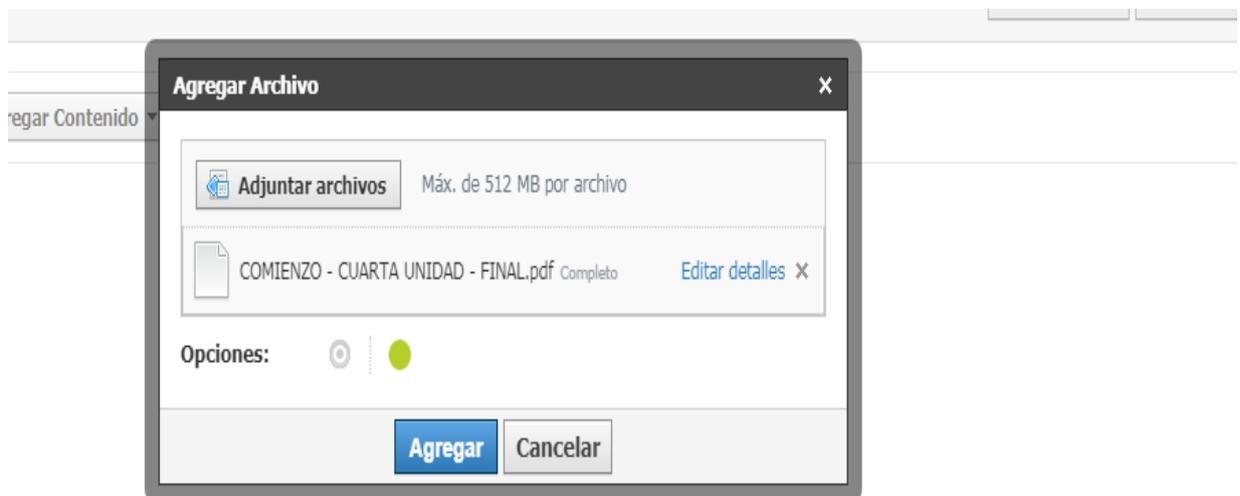
**Figura N° 46 Paso 1**



Fuente: <https://www.schoology.com>

Lo que aremos es buscar donde se encuentra ubicado el archivo y lo posterior comenzaremos a subir a la plataforma para su visualización

**Figura N° 47 Paso 2**



Fuente: <https://www.schoology.com>

#### **4.4 RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA**

- Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distinguen semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.
- Busca soluciones y repuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.
- Entiende en que consiste el experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.
- Integrar muchas posibilidades en torno a un curso de formación y la opción de incluir recursos propios y externos alojados en otras plataformas.
- Se puede instalar aplicaciones de terceros.
- Esto permitirá prever costos y consecuencias. Los sistemas técnicos se pueden evaluar en dos dimensiones una interna y otra externa ambas evaluaciones se integran en la toma de decisiones, mismas que pueden influir en el desarrollo e innovación tecnológica en la comunidad, la región, el país y del mismo planeta.

## Bibliografía

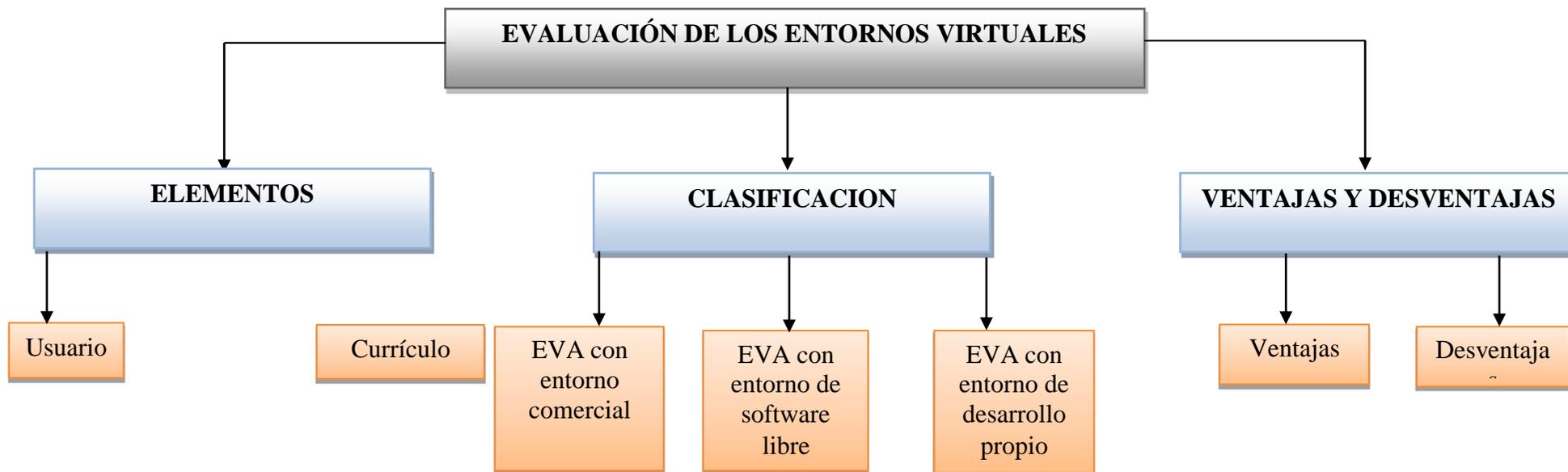
- Belloch, C. (2014). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Medellín.
- Calderón, N. (2014). *Rendimiento académico*. Bogotá.
- Camacho, M., & Lara, Y. (2013).  
*Diseño curricular para Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Universidad Técnica Nacional, Costa Rica*. Costa Rica.
- Cánchica de Medina, M. E. (2016). *Modelo Gavilán para el desarrollo de competencias en el manejo de información a través de Google Drive. Una experiencia innovadora*. Venezuela: Academia y Virtualidad, Vol 9, No 2 (2016).
- Cano, C., & Hernandez, S. (2013). *LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES*. Cali.
- Duart, J. M. (2012). *Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje*. Europa.
- Encinas, E. (2012). *Manual de uso diseñado y desarrollado*. Madrid - España.
- Flyer, K. (2015). *Primera Clase*. Bogotá.
- Frankfurt, G. (2012). *OLAT (entorno digital de enseñanza)*. Europa.
- Gallego, A., & Martínez, E. (2012). *ESTILOS DE APRENDIZAJE Y E-LEARNING. HACIA UN MAYOR RENDIMIENTO ACADÉMICO*. Madrid.
- Galvis, Á. (2014). *Ventajas y Desventajas*. Mexico.
- Gateway. (2015). *Sakai*. Europa.
- Gómez, M., & Borrego, V. (2016). *El proyecto Chamilo, libre para la educación*. Europa.
- González, C. (2013). *FACTORES DETERMINANTES DEL BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA*. MADRID.
- Guàrdia, L., & Sangrà, A. (2012). *Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje online*. Barcelona.
- Hall, P. (1996). *ECollege*. Canada.

- Helsinki, D. (2015). *Fle3 > Future Learning Environment*. Miami.
- Hernández, E. (2012). *Estándares y Especificaciones de E-learning: Ordenando el Desorden*. Maimi.
- Jaramillo, I. (2012). *Investigación, gestión y evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje*. Colombia.
- Martínez, M. J. (2012). *Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje*. Quito.
- Navarro, R. E. (2013). EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: CONCEPTO, INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* , 10.
- Omar, A. G. (2016). *La evaluación del rendimiento académico según los criterios de los profesores y la autopercepción de los alumnos*. Argentina.
- Pappas, C. (2017). *Docebo Review: A Modular Learning Management System With A Unique Design* . Estado Unidos.
- Partners, M. (2014). *Acerca de Moodle*. Nueva York.
- Pinto Molina, M., & Fernández Valdés, M. d. (2012). *Alfabetización informacional, innovación y evaluación como funciones de la biblioteca universitaria del siglo XXI: visión desde un enfoque cualitativo*. Quito.
- Ramírez, M. (2013). *Posts tagged 'Claroline'*. Mexico.
- Seidman, D. (2016). *LRN tangible lo tangible*. America Latina.
- Tagua de Pepa, M. A. (2012). *EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE CON ENFOQUE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO*. Argentina.
- Teijeiro, P. (2017). *Evaluación del rendimiento individual*. Portugal.
- Zapata, M. (2012). *Evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje y docencia universitaria*. Europa.

Zapata, M. (2012). *Evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje y docencia universitaria*. Madrid: Assesment of Competences in Higher Education Teaching and Virtual Learning Environments. .

Zapata, M. (2012). *Evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje y docencia universitaria*. Madrid.

# ANEXOS



**Elaborado por:** Responsable de la Investigación.

En relación al gráfico 1, las categorías de análisis parten desde las variables tanto independiente y dependiente de manera general hacia las conceptualizaciones puntuales del trabajo de investigación.



**Elaborado por:** Responsable de la Investigación.

En relación al gráfico 2, las categorías de análisis parten desde las variables tanto independiente y dependiente de manera general hacia las conceptualizaciones puntuales del trabajo de investigación.

<b>Problema</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>
¿Cómo incide la evaluación de los Entornos Virtuales de aprendizaje en el Rendimiento Académico?	Evaluar los Entornos Virtuales de Aprendizaje y su incidencia en el Rendimiento Académico.	Las evaluaciones de los entornos Virtuales incidirán el mejoramiento del rendimiento académico.	VI. Evaluación de los Entornos Virtuales de aprendizaje VD. Rendimiento Académico
<b>Subproblemas</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Sub-hipótesis</b>	<b>Variables</b>
¿De qué manera influye la evaluación de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje?	Demostrar cómo influye la Evaluación de los Entornos Virtuales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes	Los entornos virtuales potenciarían el proceso de aprendizaje de los estudiantes	VI. Evaluación de los Entornos Virtuales VD. Proceso de aprendizaje
¿Cómo las herramientas web 2.0 fortalecen el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes?	Identificar como las herramientas web 2.0 permitirán fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.	Las herramientas web 2.0 fortalecerán el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.	VI. Herramientas web 2.0 VD. Proceso de enseñanza aprendizaje
¿Qué efectos tiene las Nuevas Tecnología de la Información en los resultados educativos de los estudiantes?	Explicar cómo las Nuevas Tecnología de la Información y sus efectos ayudarían en el resultados educativos de los estudiantes	Las Nuevas Tecnología de la Información aportaran a mejorar los resultados educativos de los estudiantes	VI. Nuevas Tecnología de la Información VD. Resultados educativos

<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Métodos</b>	<b>Técnicas</b>
Los entornos virtuales potenciarían el proceso de aprendizaje de los estudiantes	Ventajas del Entornos Virtuales	Evaluación Entornos virtuales Rendimiento académico	Método teórico Método inductivo	Encuestas
Las herramientas web 2.0 fortalecerán el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.	Enfoque del rendimiento académico	Evaluación Entornos virtuales Rendimiento académico	Método teórico Método inductivo	Entrevista
Las Nuevas Tecnología de la Información aportaran a mejorar los resultados educativos de los estudiantes	Formas de aprendizaje	Evaluación Entornos virtuales Rendimiento académico	Método teórico Método inductivo	Encuestas

**ALTERNATIVAS PARA OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

<b>HIPÓTESIS</b>	<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>CATEGORIAS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>MÉTODOS</b>	<b>TÉCNICAS INSTRUMENTOS</b>	<b>ITEMS PREGUNTAS</b>	<b>ESCALA</b>
Las evaluaciones de los entornos Virtuales incidirán el mejoramiento del rendimiento académico.	Evaluación de los entornos virtuales  Variable Independiente	Rendimiento académico Variable Dependiente	Evaluación Entornos virtuales Rendimiento académico	Tipos de rendimiento	Método teórico Método inductivo	Encuesta Entrevista Cuestionario	Cómo estudiante cree usted que los tipos de rendimientos académicos van a permitir alcanzar un mejor desempeño dentro de las aulas de clase? Totalmente de acuerdo( ) De acuerdo( ) En desacuerdo( ) Totalmente en desacuerdo( )	Licker
<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>CATEGORIAS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>MÉTODOS</b>	<b>TÉCNICAS</b>	<b>ITEMS PREGUNTAS</b>	<b>ESCALA</b>
Los entornos virtuales potenciarían el proceso de aprendizaje de los estudiantes	Ventajas Del Entornos Virtuales	Desarrollo Del Aprendizaje	Evaluación Entornos virtuales Rendimiento académico	Ventajas y desventajas	Método teórico Método inductivo	Encuesta Entrevista Cuestionario	¿El docente utiliza la evaluación de los entornos virtuales para estimular el pensamiento crítico de los estudiantes? Totalmente de acuerdo( ) De acuerdo( ) En desacuerdo( ) Totalmente en desacuerdo( )	Licker
Las herramientas web 2.0 fortalecerán el proceso de enseñanza	Entornos Virtuales De Aprendizaje.	Enfoque Del Rendimiento Académico	Evaluación Entornos virtuales Rendimiento académico	Alto rendimiento académico	Método teórico Método inductivo	Encuesta Entrevista Cuestionario	¿Cree usted que el rendimiento académico debe tener un propósito y un alcance para mejorar el	Licker

aprendizaje en los estudiantes.							rendimiento de los estudiantes? Totalmente de acuerdo( ) De acuerdo( ) En desacuerdo( ) Totalmente en desacuerdo( )	
Las Nuevas Tecnología de la Información aportaran a mejorar los resultados educativos de los estudiantes	Seleccionará El Entorno Virtual	Mejorar El Rendimiento Académico.	Evaluación Entornos virtuales Rendimiento académico	Factores	Método teórico Método inductivo	Encuesta Entrevista Cuestionario	¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma schoology? Totalmente de acuerdo( ) De acuerdo( ) En desacuerdo( ) Totalmente en desacuerdo( )	Licker

## PREGUNTA DE ENCUESTA

### MARQUE CON UNA X

N°	Preguntas	Respuestas			
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿Cree usted que el rendimiento académico debe tener un propósito y un alcance para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?				
2	¿Cree usted que los factores mejoran el rendimiento académico por medio de los criterios de inclusión?				
3	¿Los elementos de la evaluación en el entorno virtual son necesarios en el desarrollo del currículo?				
4	¿El desarrollo de un buen currículo se podrá mejorar el aprendizaje de los estudiantes?				
5	¿Los WebCT o Blackboard son necesarios para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?				
6	¿Cree usted que la clasificación de los First Class y eCollege en el desarrollo de los estudiantes?				
7	¿El docente utiliza la evaluación de los entornos virtuales para estimular el pensamiento crítico de los estudiantes?				
8	¿Los estudiantes pueden mejorar las ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo?				
9	¿Cree usted como estudiante que con la aplicación de los problemas técnicos se podrá mejorar los entornos virtuales?				
10	¿Cree usted que las desventajas ocasionan problemas en los elementos básicos económicos en el aprendizaje de los estudiantes?				

N°	Preguntas	Respuestas			
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿Cree usted que el rendimiento académico debe tener un propósito y un alcance para mejorar el aprendizaje?				
2	¿Cree usted que los factores mejoran el rendimiento académico por medio de los criterios de inclusión?				
3	¿Cómo indican los criterios de exclusión en el rendimiento académico de los estudiantes?				
4	¿Cree usted que los factores mejoran los criterios de exclusión en la enseñanza de los docentes?				
5	¿Cree usted que los tipos de rendimientos académicos van a permitir alcanzar un mejor desempeño dentro de las aulas de clase?				
6	¿Cree usted que el rendimiento general y específicos son fundamentales para el rendimiento académico?				
7	¿Cree que el alto rendimiento académico tiene ventajas para mejorar la unidad de criterio esperado?				
8	¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma schoology?				
9	¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma Moodle?				
10	¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma Chamilo?				

## Tabulaciones

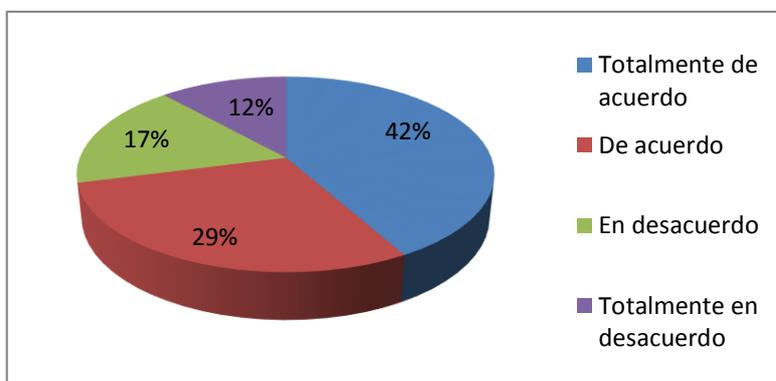
### Alternativa 1

**¿Cree usted que el rendimiento académico debe tener un propósito y un alcance para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?**

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	36	42%
2	De acuerdo	25	29%
3	En desacuerdo	15	17%
4	Totalmente en desacuerdo	10	12%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 42% están en totalmente de acuerdo, el 29% de acuerdo, el 17% en desacuerdo y el 12% totalmente en desacuerdo en el rendimiento académico de los estudiantes.

### Interpretación

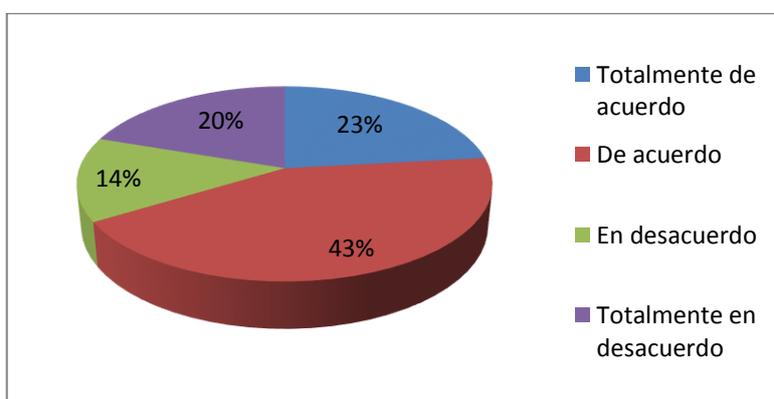
Por lo que se ha podido establecer que los docentes deben mejorar sus actividades de vinculadas por medio del rendimiento académico debe tener un propósito y un alcance para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

## ¿Cree usted que los factores mejoran el rendimiento académico por medio de los criterios de inclusión?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	20	23%
2	De acuerdo	37	43%
3	En desacuerdo	12	14%
4	Totalmente en desacuerdo	17	20%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 23% están en totalmente de acuerdo, el 43% de acuerdo, el 14% en desacuerdo y el 20% totalmente en desacuerdo por medio de los factores que fortalecen el rendimiento académico

### Interpretación

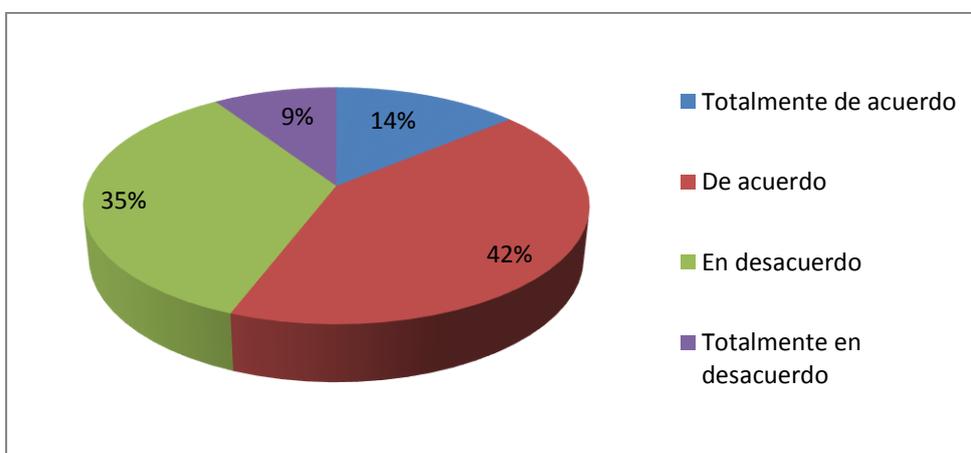
Por lo que se ha podido establecer el mejoramiento de los factores mejorarán el rendimiento académico por medio de los criterios de inclusión dentro del proceso de aprendizaje.

## ¿Los elementos de la evaluación en el entorno virtual son necesarios en el desarrollo del currículo?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	12	14%
2	De acuerdo	36	42%
3	En desacuerdo	30	35%
4	Totalmente en desacuerdo	8	9%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 14% están en totalmente de acuerdo, el 42% de acuerdo, el 35% en desacuerdo y el 9% totalmente en desacuerdo, por medio de la evaluación en el entorno virtual.

### Interpretación

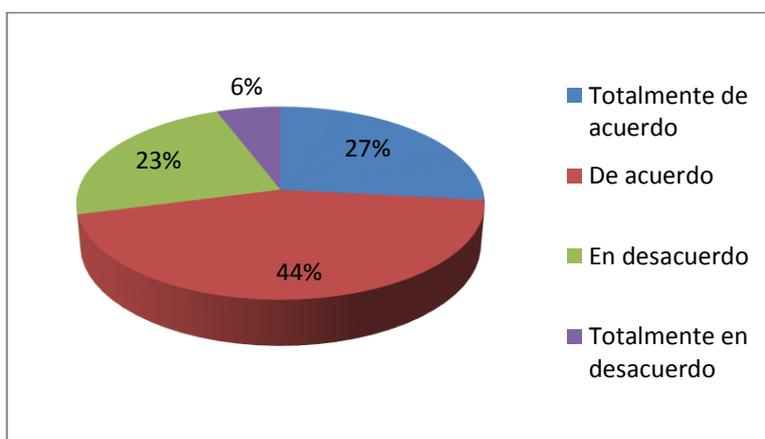
Por lo que se ha podido establecer que los diferentes elementos de la evaluación en el entorno virtual son necesarios en el desarrollo del currículo para la mejorar de los estudiantes.

## ¿El desarrollo de un buen currículo se podrá mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	23	27%
2	De acuerdo	38	44%
3	En desacuerdo	20	23%
4	Totalmente en desacuerdo	5	6%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 27% están en totalmente de acuerdo, el 44% de acuerdo, el 23% en desacuerdo y el 6% totalmente en desacuerdo, por medio del desarrollo de un buen currículo.

### Interpretación

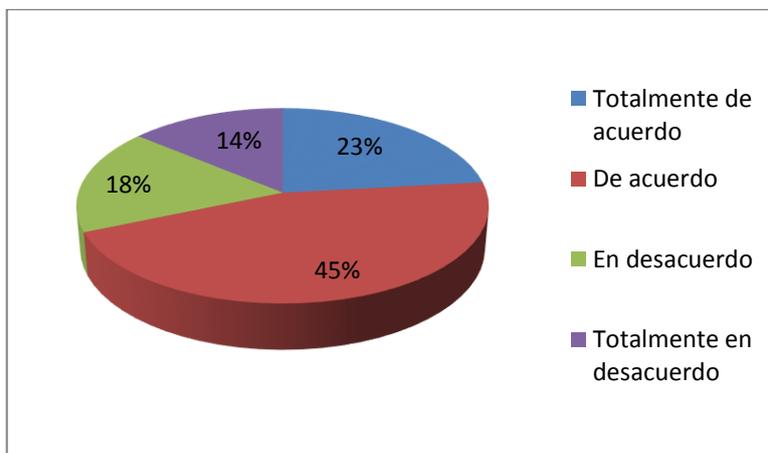
Por lo que se ha podido establecer que el desarrollo de un buen currículo se podrá mejorar el aprendizaje de los estudiantes dentro de los salones de clases para mejorar el proceso de estudios.

## ¿Los WebCT o Blackboard son necesarios para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	20	23%
2	De acuerdo	39	45%
3	En desacuerdo	15	18%
4	Totalmente en desacuerdo	12	14%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 23% están en totalmente de acuerdo, el 45% de acuerdo, el 18% en desacuerdo y el 14% totalmente en desacuerdo, por medio del aprendizaje de los estudiantes

### Interpretación

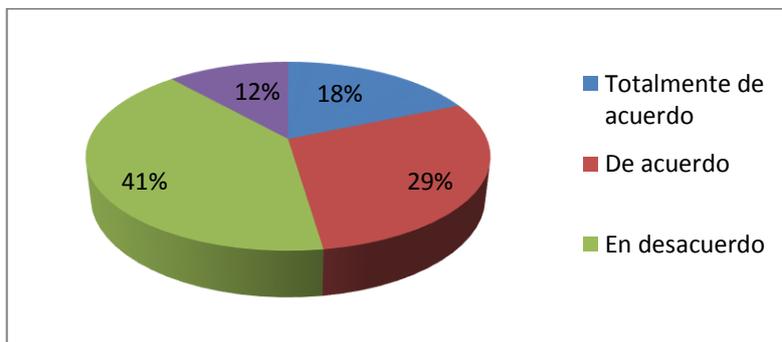
Por lo que se ha podido establecer que deben establecer que los WebCT o Blackboard son necesarios para mejorar el aprendizaje de los estudiantes dentro de los procesos de estudios.

## ¿Cree usted que la clasificación de los First Class y eCollege en el desarrollo de los estudiantes?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	16	18%
2	De acuerdo	25	29%
3	En desacuerdo	35	41%
4	Totalmente en desacuerdo	10	12%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 18% están en totalmente de acuerdo, el 29% de acuerdo, el 41% en desacuerdo y el 12% totalmente en desacuerdo, por medio de la clasificación de los First Class y eCollege.

### Interpretación

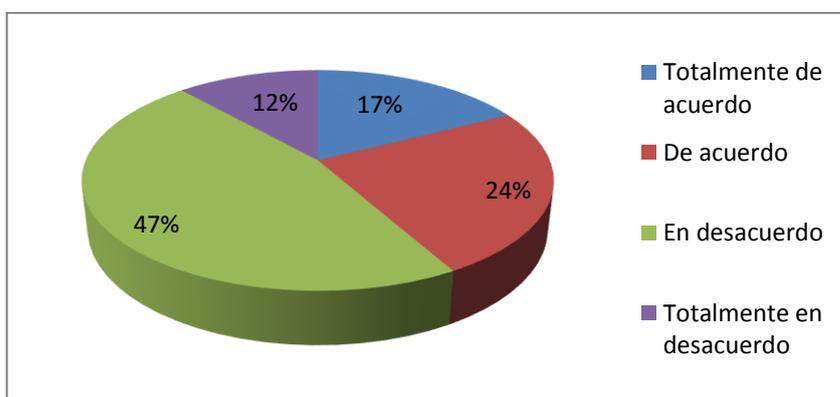
Por lo que se ha podido establecer por medio de la clasificación de los First Class y eCollege que son factores necesarios para mejorar el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

## ¿El docente utiliza la evaluación de los entornos virtuales para estimular el pensamiento crítico de los estudiantes?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	15	17%
2	De acuerdo	21	24%
3	En desacuerdo	40	47%
4	Totalmente en desacuerdo	10	12%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 17% están en totalmente de acuerdo, el 24% de acuerdo, el 47% en desacuerdo y el 12% totalmente en desacuerdo, por medio de los evaluación de los entornos virtuales.

### Interpretación

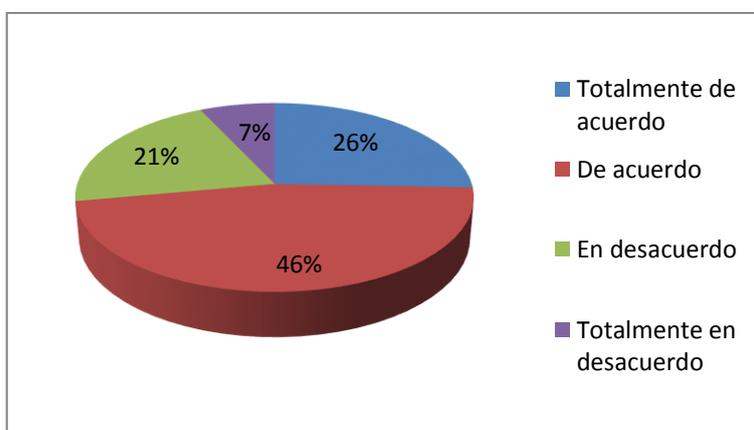
Por lo que se ha podido establecer que los docentes deben utilizar la evaluación de los entornos virtuales para estimular el pensamiento crítico de los estudiantes, con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

## ¿Los estudiantes pueden mejorar las ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	22	26%
2	De acuerdo	40	47%
3	En desacuerdo	18	21%
4	Totalmente en desacuerdo	6	7%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 26% están en totalmente de acuerdo, el 47% de acuerdo, el 21% en desacuerdo y el 7% totalmente en desacuerdo, por lo que se ha podido establecer por medio de las ventajas en el desarrollo del proceso de aprendizaje

### Interpretación

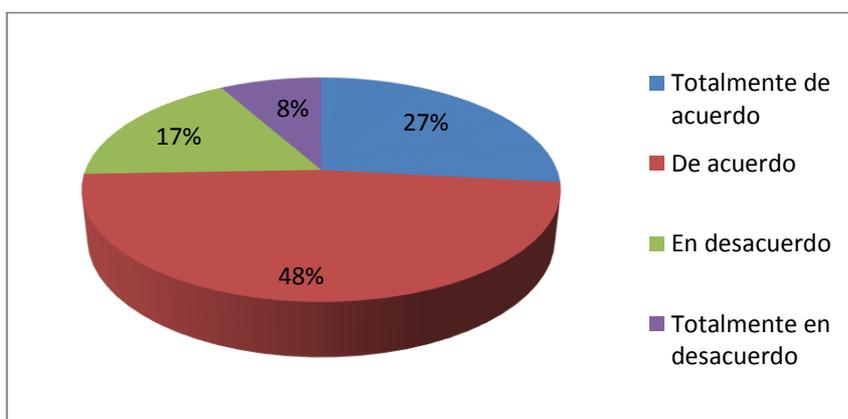
Por lo que se ha podido establecer que los estudiantes pueden mejorar las ventajas en el desarrollo en el pensamiento activo, con el propósito de mejorar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

**¿Cree usted como estudiante que con la aplicación de los problemas técnicos se podrá mejorar los entornos virtuales?**

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	23	27%
2	De acuerdo	41	48%
3	En desacuerdo	15	17%
4	Totalmente en desacuerdo	7	8%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



**Análisis**

Según los encuestados manifiestan que el 27% están en totalmente de acuerdo, el 48% de acuerdo, el 17% en desacuerdo y el 8% totalmente en desacuerdo, por medio de las aplicación de los problemas técnicos.

**Interpretación**

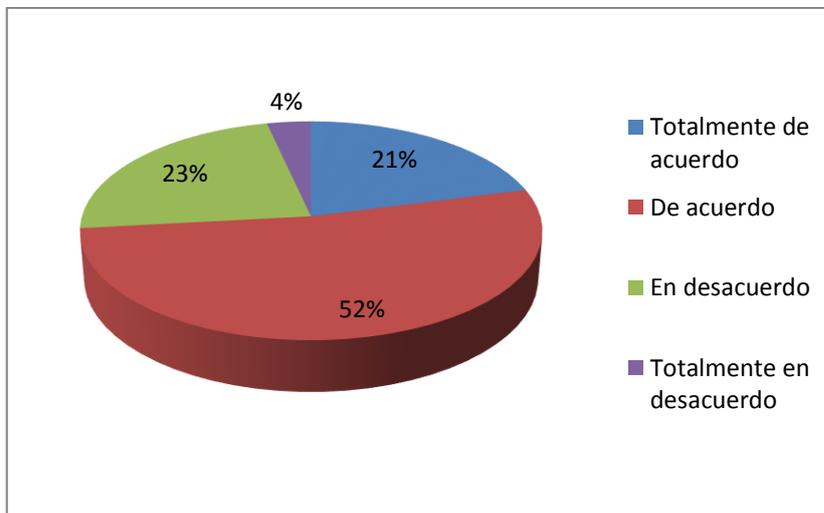
Por lo que se ha podido establecer que los estudiantes por medio de la aplicación de los problemas técnicos se podrá mejorar los entornos virtuales para el aprendizaje de los estudiantes.

**¿Cree usted que las desventajas ocasionan problemas en los elementos básicos económicos en el aprendizaje de los estudiantes?**

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	18	21%
2	De acuerdo	45	52%
3	En desacuerdo	20	23%
4	Totalmente en desacuerdo	3	3%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### **Análisis**

Según los encuestados manifiestan que el 21% están en totalmente de acuerdo, el 52% de acuerdo, el 23% en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo, por medio de las desventajas ocasionan problemas en los elementos básicos.

### **Interpretación**

Por lo que se ha podido establecer que las desventajas ocasionan problemas en los elementos básicos económicos en el aprendizaje de los estudiantes y por medio de las actividades en la evaluación de los entornos virtuales de aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico.

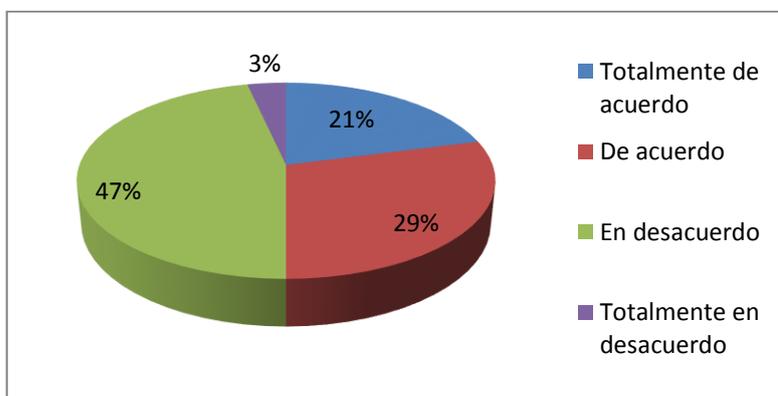
## Alternativa 2

¿Cree usted que el rendimiento académico debe tener un propósito y un alcance para mejorar el aprendizaje?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	18	21%
2	De acuerdo	25	29%
3	En desacuerdo	40	47%
4	Totalmente en desacuerdo	3	3%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 21% están en totalmente de acuerdo, el 29% de acuerdo, el 47% en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo, por medio del mejoramiento a través del rendimiento académico.

### Interpretación

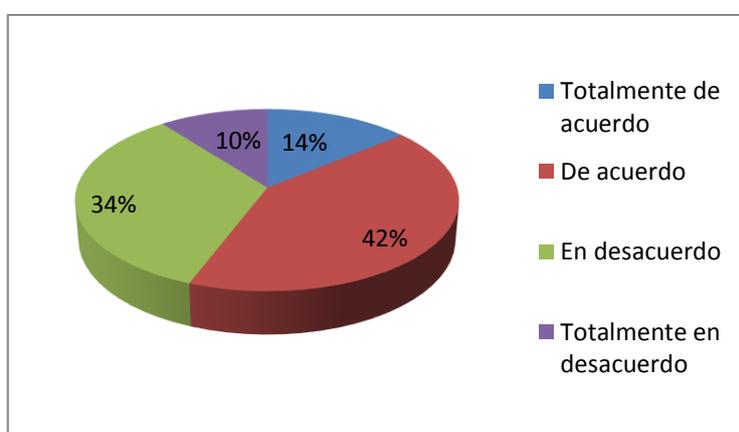
Por lo que se ha podido establecer por medio del rendimiento académico se puede mejorar por medio del propósito académico y un alcance para mejorar el aprendizaje de cada uno de ellos.

## ¿Cree usted que los factores mejoran el rendimiento académico por medio de los criterios de inclusión?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	12	14%
2	De acuerdo	36	42%
3	En desacuerdo	29	34%
4	Totalmente en desacuerdo	9	10%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 14% están en totalmente de acuerdo, el 42% de acuerdo, el 34% en desacuerdo y el 10% totalmente en desacuerdo, que por medio de los factores asociados en el aprendizaje se mejorarán el rendimiento académico.

### Interpretación

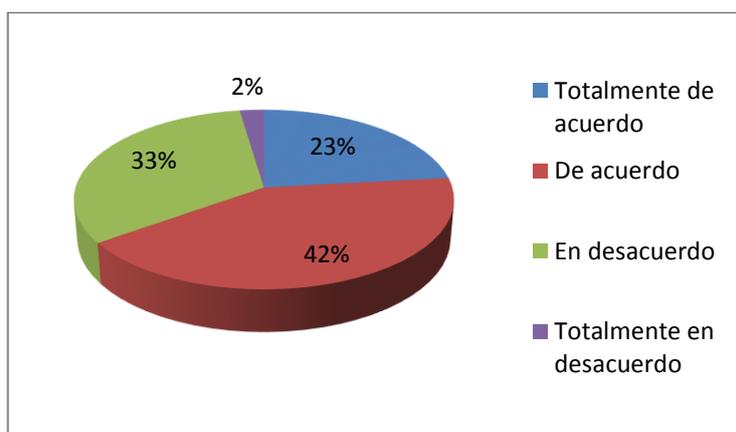
Por lo que se ha podido establecer que los docentes establecen que los factores de estudios se pueden mejorar el rendimiento académico de los estudiantes por medio de los criterios de inclusión.

## ¿Cómo indican los criterios de exclusión en el rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	20	23%
2	De acuerdo	36	42%
3	En desacuerdo	28	33%
4	Totalmente en desacuerdo	2	2%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 23% están en totalmente de acuerdo, el 42% de acuerdo, el 33% en desacuerdo y el 2% totalmente en desacuerdo, en los criterios de exclusión por medio del rendimiento académico.

### Interpretación

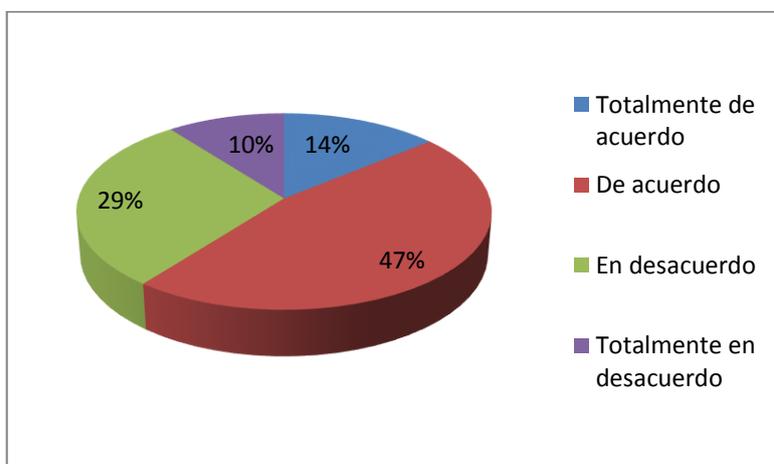
Por lo que se ha podido establecer que los criterios de exclusión en el rendimiento académico de los estudiantes por medio de las actividades a desarrollar en el aprendizaje de los estudiantes.

## ¿Cree usted que los factores mejoran los criterios de exclusión en la enseñanza de los docentes?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	12	14%
2	De acuerdo	40	47%
3	En desacuerdo	25	29%
4	Totalmente en desacuerdo	9	10%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 14% están en totalmente de acuerdo, el 47% de acuerdo, el 29% en desacuerdo y el 10% totalmente en desacuerdo, los criterios de exclusión dentro del proceso de aprendizaje en el entorno de los estudiantes.

### Interpretación

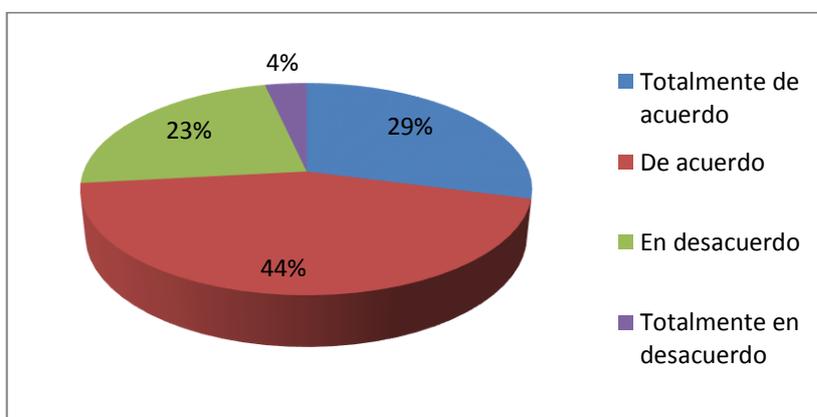
Por lo que se ha podido establecer los factores en donde mejorarán los criterios de exclusión en la enseñanza aprendizaje de los docentes, por medio de las actividades motivaciones en el proceso de estudio de los estudiantes.

**¿Cree usted que los tipos de rendimientos académicos van a permitir alcanzar un mejor desempeño dentro de las aulas de clase?**

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	25	29%
2	De acuerdo	38	44%
3	En desacuerdo	20	23%
4	Totalmente en desacuerdo	3	3%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



**Análisis**

Según los encuestados manifiestan que el 29% están en totalmente de acuerdo, el 44% de acuerdo, el 23% en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo, por medio del rendimiento académico.

**Interpretación**

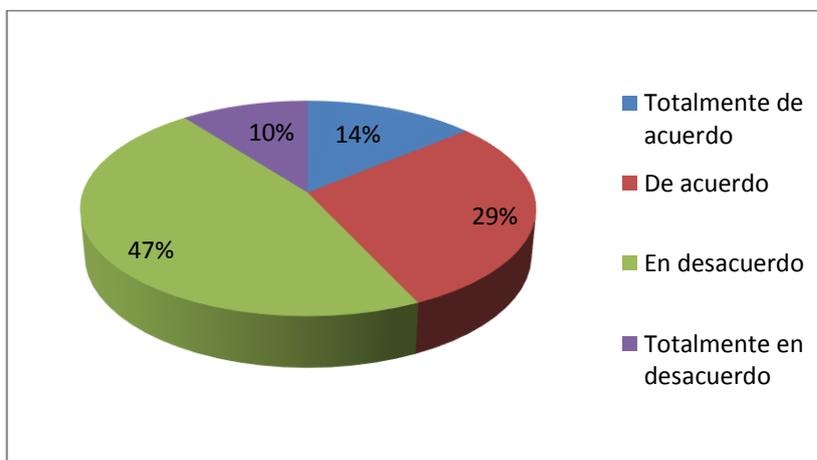
Por lo que se ha podido establecer el rendimientos académicos por medio de los tipos de aprendizaje que van a permitir alcanzar un mejor desempeño dentro de las aulas de clase por medio de los estudiantes.

**¿Cree usted que el rendimiento general y específicos son fundamentales para el rendimiento académico?**

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	12	14%
2	De acuerdo	25	29%
3	En desacuerdo	40	47%
4	Totalmente en desacuerdo	9	10%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



**Análisis**

Según los encuestados manifiestan que el 14% están en totalmente de acuerdo, el 29% de acuerdo, el 47% en desacuerdo y el 10% totalmente en desacuerdo, rendimiento general de los estudiantes.

**Interpretación**

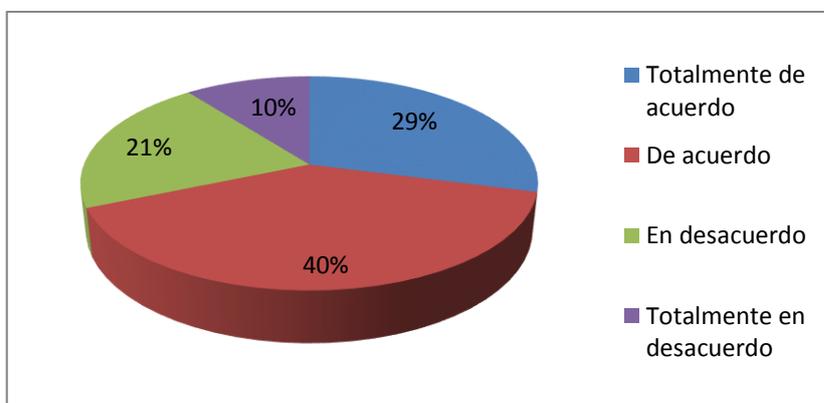
Por lo que se ha podido establecer el rendimiento general y específico son fundamentales para el rendimiento académico con el proceso de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

**¿Cree que el alto rendimiento académico tiene ventajas para mejorar la unidad de criterio esperado?**

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	25	29%
2	De acuerdo	34	40%
3	En desacuerdo	18	21%
4	Totalmente en desacuerdo	9	10%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### **Análisis**

Según los encuestados manifiestan que el 29% están en totalmente de acuerdo, el 40% de acuerdo, el 21% en desacuerdo y el 10% totalmente en desacuerdo, el alto rendimiento académico de los estudiantes.

### **Interpretación**

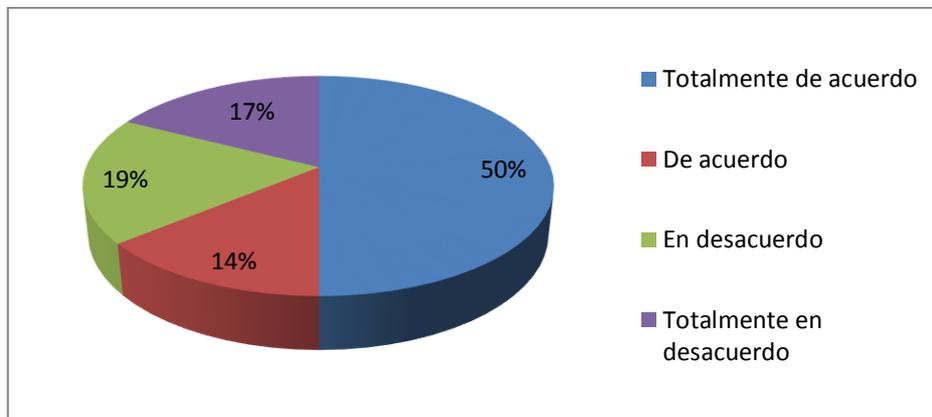
Por lo que se ha podido establecer que el alto rendimiento académico tiene ventajas para mejorar la unidad de criterio esperado en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

**¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma schoology?**

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	43	50%
2	De acuerdo	12	14%
3	En desacuerdo	16	19%
4	Totalmente en desacuerdo	15	17%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### **Análisis**

Según los encuestados manifiestan que el 50% están en totalmente de acuerdo, el 14% de acuerdo, el 19% en desacuerdo y el 17% totalmente en desacuerdo, dentro del proceso del rendimiento académico.

### **Interpretación**

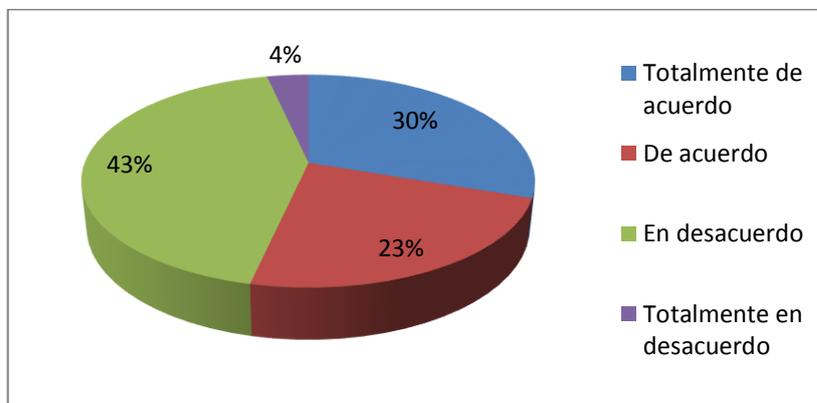
Por lo que se ha podido establecer por medio del rendimiento académico se mejorará a través de la plataforma schoology dentro del aprendizaje de los estudiantes.

## ¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma Moodle?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	26	30%
2	De acuerdo	20	23%
3	En desacuerdo	37	43%
4	Totalmente en desacuerdo	3	3%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 30% están en totalmente de acuerdo, el 23% de acuerdo, el 43% en desacuerdo y el 4% totalmente en desacuerdo, fortalecer el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes.

### Interpretación

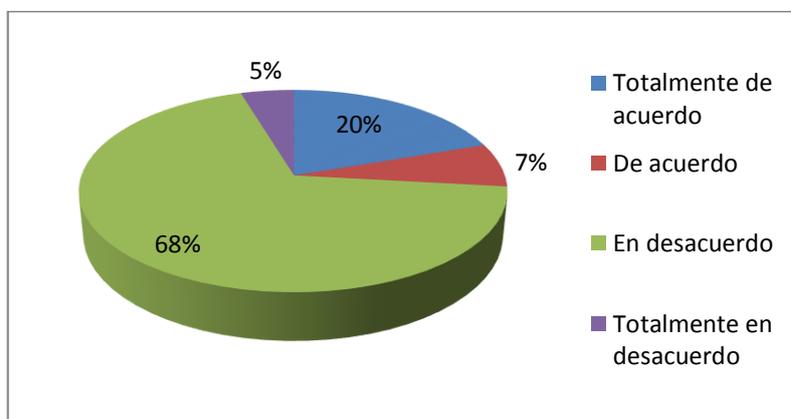
Por lo que se ha podido establecer el rendimiento académico se mejorará el aprendizaje de los estudiantes a través de la plataforma Moodle.

## ¿Crees usted que el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma Chamilo?

Tabla

N°	DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente de acuerdo	17	20%
2	De acuerdo	6	7%
3	En desacuerdo	59	69%
4	Totalmente en desacuerdo	4	5%
<b>TOTAL</b>		<b>86</b>	<b>100%</b>

Grafico



### Análisis

Según los encuestados manifiestan que el 20% están en totalmente de acuerdo, el 7% de acuerdo, el 68% en desacuerdo y el 5% totalmente en desacuerdo, fortalecer el rendimiento académico.

### Interpretación

Por lo que se ha podido establecer el rendimiento académico se mejorará por medio de la plataforma Chamilo.



**SYLLABUS DEL CURSO DIDÁCTICO DEL MÓDULO BÁSICO DE  
COMPUTACIÓN EN LA PLATAFORMA SCHOOLGY**

**I. INFORMACIÓN GENERAL**

1.1.	Carrera:	COMPUTACIÓN			
1.2.	Modalidad:	PRESENCIAL			
1.3.	Nombre de la asignatura:	CURSO DIDÁCTICO DEL MÓDULO BÁSICO DE COMPUTACIÓN EN LA PLATAFORMA SCHOOLGY			
1.4.	Periodo académico:	2017-2018			
1.6.	Eje de formación:	BÁSICO			
1.7.	Año/Semestre:	PRIMERO - SEGUNDO			
1.8.	Horas semanales:	Horas	10	Horas Autónomas	10
1.9.	Total Horas	Horas	40	Horas Autónomas	40
1.10.	Prerrequisito:	Propedéutico			
1.11.	Duración :	2 semanas	Fecha programada del módulo básico de computación en la plataforma schoology		
1.12.	Responsables:	MARCOS VINICIO CALVACHE MORA		E-mail:	<a href="mailto:marcos1820092009@gmail.com">marcos1820092009@gmail.com</a>

**II. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA O MÓDULO**

Los contenidos desarrollados en el curso didáctico del módulo básico de computación en la plataforma schoology son de naturaleza hipotética y experimental en el plano informático cuya finalidad es que es estudiante asimile como manipular adecuadamente destrezas de aprendizaje en la plataforma schoology.

La motivación para crear Schoology nació de la inconformidad de sus creadores con la plataforma virtual de la universidad, pues era poco funcional y estaba mal diseñada; algo que no se aleja mucho de la realidad colombiana, pues son pocas las universidades que cuentan con una interfaz virtual realmente útil. Entonces, decidieron crear un espacio más amigable y práctico, que se adaptara a la forma como están creciendo los nativos digitales; de ahí carácter de red social.



**III. COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA (RESULTADOS O LOGROS DEL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA)**

1. Aprender el funcionamiento básico de la plataforma Schoology en el mejoramiento de las tareas de los estudiantes.
2. Conocer el uso correcto de la plataforma Schoology al explorador sus funciones para mejorar el desarrollo de las actividades de los docentes y los estudiantes.
3. Realizar archivos de textos con contenidos ordenados e inserción de tablas, formas, imágenes, gráficos, etc. apoyado en la tecnología para satisfacer las necesidades académicas de cada estudiante.
4. Identificar y aplicar las herramientas de la plataforma Schoology seleccionando pertinentemente las funciones que este ofrece, lo que aportara significativamente con conocimientos para el desarrollo de sus actividades académicas de los estudiantes.
5. Diseñar y ejecutar presentaciones básicas audiovisual para realizar exposiciones que capten la atención del público, logrando que comprendan el tema de exposición.
6. Manejar las tendencias tecnológicas de internet con eficacia e integridad utilizandolos correos electrónicos.

**IV. UNIDADES DE ANÁLISIS**

<b>UNIDAD</b>	<b>TITULO DE LA UNIDAD</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>I</b>	Historia y actividades de la plataforma schoology	10 horas
<b>II</b>	Paso a paso de cómo crear una cuenta en la plataforma schoology	10 horas
<b>III</b>	Crear una cuenta como instructor en la plataforma schoology	10 horas
<b>IV</b>	Crear una cuenta como estudiante o padre en la plataforma schoology	10 horas



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y ADMINISTRACION**



**V. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA**  
**UNIDAD DE ANÁLISIS N°1: HISTORIAS Y ACTIVIDADES DE LA PLATAFORMA SCHOOLGY**  
**DURACIÓN: 10 HORAS**

Fechas	Resultados de aprendizaje de la asignatura	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Estrategias e instrumentos de evaluación		Dedicación de horas / semanales			Bibliografías recomendada
				Técnicas e instrumentos	Evidencias	Presenciales		Autónomo	
						T	P		
PRIMERA TUTORIA HORA 1 - 2	Aprender el funcionamiento básico de la plataforma Schoology en el mejoramiento de las tareas de los estudiantes.	¿Qué es la plataforma Schoology?  Historia	Exposiciones teóricas	Análisis de datos  Preguntas objetivas	Informe sobre las actividades desarrollado en el silabo.	1	1	2	www.schoology.com
SEGUNDA TUTORIA HORA 3		Importancia de la plataforma Schoology	Exhibición de las características básicas	Informes de investigación	Preguntas orales y escritas	1		1	
TERCERA TUTORIA HORA 4 - 5		Características y elementos de la plataforma Schoology	Investigación de las características y elementos	Tareas propuestas  Informes escritos	Exposiciones sobre esquema básico de la plataforma Schoology	1	1	2	



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y ADMINISTRACION**



**V. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA**

**UNIDAD DE ANÁLISIS N°2: PASÓ A PASO DE CÓMO CREAR UNA CUENTA EN LA PLATAFORMA SCHOOLOGY /**

**DURACIÓN: 10 HORAS**

Fechas	Resultados de aprendizaje de la asignatura	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Estrategias e instrumentos de evaluación		Dedicación de horas / semanales			Bibliografías recomendada
				Técnicas e instrumentos	Evidencias	Presenciales		Autónomo	
						T	P		
<b>IMERA TUTORIA</b> <b>HORA 1 - 2</b>	Conocer el uso correcto de la plataforma Schoology al explorador sus funciones para mejorar el desarrollo de las actividades de los docentes y los estudiantes.	<b>Ingreso al navegador</b>	<b>Exposiciones teóricas</b>	<b>Análisis de datos</b>	<b>Informe sobre las actividades desarrollado en el silabo.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>www.schoology.com</b>
<b>Buscar Schoology</b>		<b>Exhibición de las características básicas</b>							
<b>SEGUNDA TUTORIA</b> <b>HORA 3</b>		<b>Ingreso a la plataforma</b>	<b>Investigación de las características y elementos</b>	<b>Tareas propuestas</b>	<b>Exposiciones sobre esquema básico de la plataforma Schoology</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>TERCERA TUTORIA</b> <b>HORA 4 - 5</b>		<b>Seleccionar Instructor</b> <b>Estudiante</b> <b>Padre</b>		<b>Informes de investigación</b>	<b>Informes escritos</b>				



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y ADMINISTRACION**



**V. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA**

**UNIDAD DE ANÁLISIS N°3: CREAR UNA CUENTA COMO INSTRUCTOR EN LA PLATAFORMA SCHOOLGY/**

**DURACIÓN: 10 HORAS**

Fechas	Resultados de aprendizaje de la asignatura	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Estrategias e instrumentos de evaluación		Dedicación de horas / semanales			Bibliografías recomendada
				Técnicas e instrumentos	Evidencias	Presenciales		Autónomo	
						T	P		
PRIMERA TUTORIA HORA 1 - 2	Identificar y aplicar las herramientas de la plataforma Schoology seleccionando pertinentemente las funciones que este ofrece, lo que aportara significativamente con conocimientos para el desarrollo de sus actividades académicas de los estudiantes.	Llenar campos de datos y del correo	Exposiciones teóricas	Análisis de datos	Informe sobre las actividades desarrollado en el silabo.	1	1	2	www.schoology.com
SEGUNDA TUTORIA HORA 3		Apellido, nombres, correo, contraseña	Exhibición de las características básicas	Preguntas objetivas	Preguntas orales y escritas	1		1	
TERCERA TUTORIA HORA 4 - 5		Verificación de cuenta	Investigación de las características y elementos	Tareas propuestas	Exposiciones sobre esquema básico de la plataforma Schoology				
			Informes de investigación	Informes escritos					
						1	1	2	



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE COMPUTACION, COMERCIO Y ADMINISTRACION**



**V. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA**

**UNIDAD DE ANÁLISIS N°4: CREAR UNA CUENTA COMO ESTUDIANTE O PADRE EN LA PLATAFORMA SCHOOLGY**

**DURACIÓN: 10 HORAS**

Fechas	Resultados de aprendizaje de la asignatura	Contenidos	Estrategias de aprendizaje	Estrategias e instrumentos de evaluación		Dedicación de horas / semanales			Bibliografías recomendada
				Técnicas e instrumentos	Evidencias	Presenciales		Autónomo	
						T	P		
PRIMERA TUTORIA HORA 1 - 2	Diseñar y ejecutar presentaciones básicas audiovisual para realizar exposiciones que capten la atención del público, logrando que comprendan el tema de exposición.	Llenar campos de datos y del correo	Exposiciones teóricas	Análisis de datos	Informe sobre las actividades desarrollado en el silabo.	1	1	2	www.schoolgy.com
SEGUNDA TUTORIA HORA 3		Apellido, nombres, correo, contraseña	Exhibición de las características básicas	Preguntas objetivas	Preguntas orales y escritas	1		1	
TERCERA TUTORIA HORA 4 - 5		Verificación de cuenta	Investigación de las características y elementos	Tareas propuestas	Exposiciones sobre esquema básico de la plataforma Schoolgy	1	1	2	



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



## VI. FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA EN LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL EN EL ÁREA JURÍDICA, SOCIAL Y DE LA EDUCACIÓN

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA	CONTRIBUCIÓN	EL ESTUDIANTE DEBE:
Realizar archivos de textos con contenidos ordenados e inserción de tablas, formas, imágenes, gráficos, etc. apoyado en la tecnología para satisfacer las necesidades académicas de cada estudiante.	<b>ALTA</b>	Operar los recursos tecnológicos disponibles en los equipos informáticos, identificando las características propias de la plataforma Schoology para lograr los objetivos de aprendizaje y dar solución a las necesidades académicas.

### VII. RECURSOS NECESARIOS

- Reglamento para la ejecución de los ejes extracurriculares (módulos de computación) de la Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación
- Cronograma de actividades de módulos.
- Laboratorios de computación.
- Equipos audiovisuales apropiados.
- Redes de internet habilitadas.
- e- mail.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



## VIII. METODOLOGÍA GENERAL Y COMPROMISOS

La metodología que se utilizara en el desarrollo del módulo básico es el 80% practico y el 20% teórico, donde el docente tutor actuara como facilitador, y al inicio de cada tutoría explicara las temáticas de la unidad de análisis y cuáles son los logros de aprendizaje que se espera que el estudiante alcance en cada encuentro, previo al desarrollo de las actividades académicas el docente debe aplicar las estrategias necesarias para establecer el esquema conceptual de partida e identificar cuáles son los conocimientos previos que cada uno posee lo que permitirá rotar a los alumnos de manera que los estudiantes que tienen menor conocimiento sean ayudados por los que poseen conocimientos previos.

### **Respecto a los compromisos resaltar lo siguiente:**

Tomado del Reglamento para la ejecución de los ejes extracurriculares (módulos de computación) de la Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación

**Art. 33.** El estudiante deberá registrar mínimo el 85% de asistencia a las tutorías presenciales, para poder presentarse a la evaluación sumativa.

**Art. 34.** Se considerará atraso a 30 minutos de la hora regular de entrada, y pasado este tiempo, dos atrasos se considerarán una falta.

### **DE LAS JUSTIFICACIONES DOCENTE Y ESTUDIANTES**

**Art. 35.** El estudiante podrá justificar por una sola ocasión la inasistencia a una tutoría, adjuntando los debidos justificativos.

**Art. 36.** En caso de ausencia obligada del docente, este deberá presentar con tres días de anticipación los justificativos a la coordinación, y será de su absoluta responsabilidad comunicar a sus estudiantes de su inasistencia y establecer la fecha del nuevo encuentro.



## IX. EVALUACIÓN DE LOS LOGROS DE APRENDIZAJE

Tomado del Reglamento para la ejecución de los ejes extracurriculares (Módulos de Computación) de la Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación.

**Art. 22.** La valoración para la aprobación de cada nivel será de 0 a 10 puntos.

Para aprobar cada nivel el estudiante deberá obtener mínimo 7 puntos

La evaluación tendrá una duración máxima de dos horas, en concordancia con el cronograma de evaluaciones establecidos por la coordinación.

**Art. 23.** La evaluación consistirá en dos fases:

**Evaluación formativa** 40%: calificación asignada por el docente tutor.

El docente evaluará el desempeño y los trabajos prácticos que realice el alumno en horas clase.

**Evaluación Sumativa** 60%: calificación asignada por el docente evaluador.

Una vez culminado cada nivel, la coordinación fijará fecha y hora y designará al tutor para recibir la evaluación de los logros de aprendizajes, basados en las planificaciones de los SYLLABUS, para lo que se utilizarán las redes de datos en el envío y recepción de exámenes.

El docente evaluador de esta fase, se registrará a lo planificado por la dirección en cuanto a la fecha y hora de ingreso y egreso de los estudiantes. Por ningún concepto revisará y calificará una evaluación enviada fuera del plazo establecido.



**X. TEXTO Y OTRAS REFERENCIAS REQUERIDAS PARA EL  
DESARROLLO DE LA ASIGNATURA**

- [www.schoology.com](http://www.schoology.com)

**XI. RESPONSABLES DE LA ELABORACIÓN Y APROBACIÓN DEL  
SYLLABUS**

---

Docente del Módulo

---

Fecha de presentación:

Aprobado el syllabus por el Director de la ECCM:

Responsabilidad



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Babahoyo, 21 de noviembre del 2017

Lcdo.

Iván Montalvo Villalva, Msc

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

En su despacho.-

21-11-17

Vto  
D/-

De mi consideración:

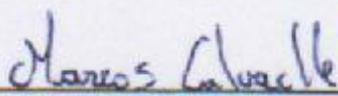
Autog cdo

Yo, **MARCOS VINICIO CALVACHE MORA** con cédula de identidad N° 120747306-5, egresado de la **CARRERA COMPUTACIÓN**, me dirijo ante usted para solicitarle la autorización correspondiente para observar los problemas que presenten los **DOCENTES Y ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN** de su institución a cargo y a su vez dialogar con el personal encargado, para aplicar la encuesta correspondientes a los docentes y estudiante, y así obtener el resultado esperado, y desarrollar el tema de investigación titulado:

**EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE CON ENFOQUE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.**

Por la gentil atención que se sirva dar a la presente, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

  
**MARCOS VINICIO CALVACHE MORA**  
C.I. 120747306-5

 21/11/2017



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

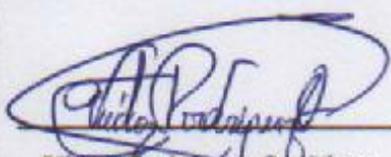
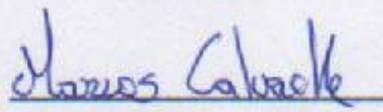


CARRERA: COMPUTACIÓN

SECCIONES DE TRABAJO TUTORIAL

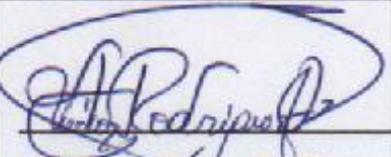
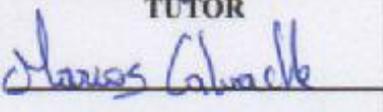
PRIMERA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 23 de noviembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Revisión de los capítulos del proyecto de investigación	1. Se analizó la información que se pondrá en el tercer y cuarto capítulo	 Victor Rodríguez Quiñónez TUTOR  Marcos Vinicio Calvache ESTUDIANTE

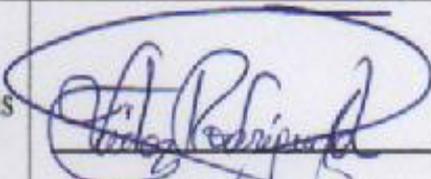
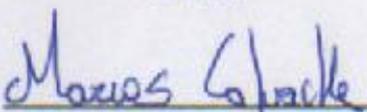
SEGUNDA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 28 de noviembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE TUTOR Y ESTUDIANTE
Elaboración las pruebas estadísticas	1. Se desarrolló las pruebas estadísticas y el análisis de interpretación de datos según el resultados de encuesta	 Victor Rodríguez Quiñónez TUTOR  Marcos Vinicio Calvache ESTUDIANTE

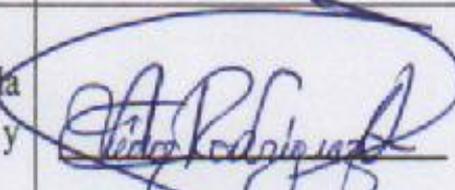
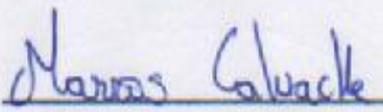
### TERCERA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 7 de diciembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Se Desarrolló las conclusiones	1. Realización de las conclusiones específicas y generales	 Víctor Rodríguez Quiñónez TUTOR  Marcos Vinicio Calvache ESTUDIANTE

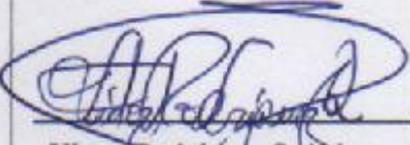
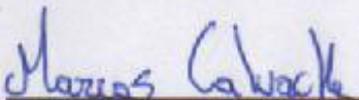
### CUARTA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 12 de diciembre del 2017

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Realización de las de recomendaciones informe final	1. Elaboración de la recomendaciones y conclusiones específicas y generales basadas al análisis de datos	 Víctor Rodríguez Quiñónez TUTOR  Marcos Vinicio Calvache ESTUDIANTE

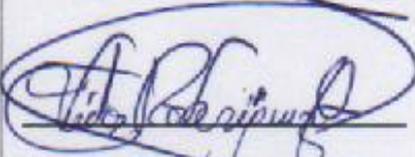
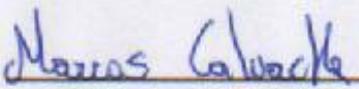
## QUINTA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 14 de febrero del 20178

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Elaboración de la propuesta general del informe final	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo de alternativas para la propuesta el cuarto capitulo</li> <li>2. Identificación de los puntos específicos que llevara el informe</li> </ol>	<div style="text-align: center;">   <hr/> <b>Víctor Rodríguez Quiñónez</b>  <b>TUTOR</b> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">   <hr/> <b>Marcos Vinicio Calvache</b>  <b>ESTUDIANTE</b> </div>

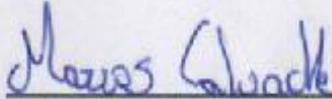
## SESTA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 21 de febrero del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Identificación de los beneficios de la propuesta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realización las actividades que se implementaran en la propuesta</li> <li>2. Realización de la estructura general de la propuesta a realizarse.</li> </ol>	<div style="text-align: center;">   <hr/> <b>Víctor Rodríguez Quiñónez</b>  <b>TUTOR</b> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">   <hr/> <b>Marcos Vinicio Calvache</b>  <b>ESTUDIANTE</b> </div>

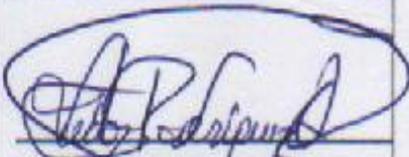
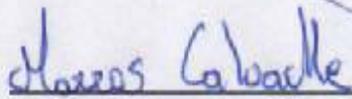
## SEPTIMA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 24 de mayo del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Revisión del informe final	1 Revisión del informe final sobre los puntos trabajados haciendo correcciones.	 Victor Rodríguez Quiñónez TUTOR  Marcos Vinicio Calvache ESTUDIANTE

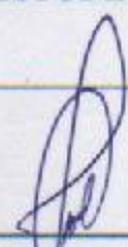
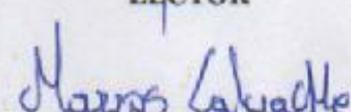
## OCTAVA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 11 de junio del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DE LA TUTORA Y ESTUDIANTE
Correcciones del informe final	1. Revisión del informe final	 Victor Rodríguez Quiñónez TUTOR  Marcos Vinicio Calvache ESTUDIANTE

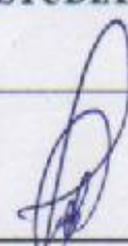
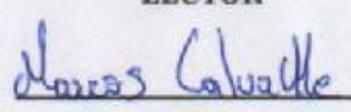
## NOVENA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 15 de junio del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL LECTOR Y ESTUDIANTE
Revisión del informe final	1. Revisión del informe final haciendo correcciones.	 Alex Toapanta Suintaxi LECTOR  Marcos Vinicio Calvache ESTUDIANTE

## DECIMA SECCIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 19 de junio del 2018

RESULTADO GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL LECTOR Y ESTUDIANTE
Correcciones del informe final	1. Revisión del informe final	 Alex Toapanta Suintaxi LECTOR  Marcos Vinicio Calvache ESTUDIANTE