



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



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

TEMA

PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO A ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LCDO. ALBERTO MALDONADO ITURBURO, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTOR

JEFFERSON JOEL CADENA BERMEO.

TUTOR

LCDA. MAYA ARACELY SANCHEZ SOTO, MSC

LECTOR

LCDO. RICHARD JAVIER TORRES VARGAS, MSC

BABAHOYO - ECUADOR

2018

DEDICATORIA.

Dedico este trabajo a papa Dios, por ser mi guía y sustento de vida, por darme la fortaleza y perseverancia necesaria para culminar una etapa más de formación académica profesional.

A mis padres por brindarme apoyo incondicional, durante todo el proceso de estudios. Gracias por inculcarme en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, que hicieron de mí una mejor persona.

A los docentes que han sido los gestores para que se desarrolle este proyecto, mi tutora la Msc. Malla Sánchez Soto y el lector Msc. Richard Torres Vargas.

Finalmente dedico este trabajo a mis amigos con los que compartí curso en la carrera de computación, por crear un espíritu de colaboración dentro y fuera del aula.

AGRADECIMIENTO.

Mediante el presente proyecto expreso mi gratitud a Dios en primer lugar por brindarme salud, fortaleza, sabiduría y sobre todo perseverancia, ya q en el camino hubo dificultades pero sin embargo se la afronto de la mejor manera las situaciones que se presentaron.

A mis padres por la confianza incondicional y el esfuerzo que realizan día a día, para apoyarme en los estudios, para convertirme en un profesional.

A los docentes que estuvieron impartiendo sus conocimientos a lo largo del proceso universitario, gracias a ellos en un futuro cercano, tendremos la oportunidad de poner en práctica las enseñanzas en el ámbito laboral que desempeñemos.

Agradezco también a mis amigos de curso que siempre me extendieron esa mano de ayuda, para resolver cualquier inquietud o situación problemática que se presentó en el transcurso de estudios.



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




AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo **CADENA BERMEO JEFFERSON JOEL** portador de la cédula de ciudadanía **1207743756**, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciado 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:

PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO A ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LCDO. ALBERTO MALDONADO ITURBURO, DEL CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS.

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



CADENA BERMEO JEFFERSON JOEL
C.I.- 1207743756



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



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

Babahoyo 29 de mayo de 2018

En mi calidad de Tutor del Informe final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio 111-C-ECCM, con fecha **14 DE JULIO DEL 2017**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017**, certifico que el Sr. (a) (ta) **CADENA BERMEO JEFFERSON JOEL**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO A ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LCDO. ALBERTO MALDONADO ITURBURO, DEL CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS.

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.

LCDA. MAYA ARACELY SANCHEZ SOTO. MSC

DOCENTE DE LA FCJSE.



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



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

Babahoyo 31 de mayo de 2018

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 111-C-ECCM, con fecha 14 de julio del 2017, mediante resolución N° CD-FAC.C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017, certifico que el Sr. (a) (ta) **CADENA BERMEO JEFFERSON JOEL**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO A ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LCDO. ALBERTO MALDONADO ITURBURO, DEL CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS.

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

MSC. RICHARD JAVIER TORRES VARGAS
DOCENTE DE LA FCJSE

RESUMEN

En la actualidad la educación se ve favorecida, gracias al gran auge de la tecnología, que brinda potentes herramientas que influyen de manera positiva en todas las áreas educativas, más el uso de la plataforma virtual mejora el rendimiento académico de los actores del proceso educativo, creando futuros profesionales de elite, que puedan desenvolverse en cualquier ámbito laboral de manera exitosa en esta sociedad altamente competitiva y exigente tanto nacional e internacional.

El vigente trabajo de investigación está centralizado al uso y manejo de una plataforma educativa virtual, con el propósito de fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes, el entorno virtual que se está llevando a cabo es Dokeos la cual permite al docente crear y gestionar clases virtuales favoreciendo la comunicación entre docente y el educando mediante las herramientas que posee la plataforma como; foros, chats, web cam etc. Con la incorporación de un sistema de gestión de contenido, el estudiante puede realizar una correcta retroalimentación de los contenidos impartidos anteriormente por el docente en el aula de clase.

Mediante las encuestas que se realizaron a docentes y estudiantes se obtuvo como resultado, que en la unidad educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo no se implementa plataforma virtual como medio de apoyo para las clases, por lo tanto se consideró la posibilidad de incorporar nuevas herramientas tecnológicas al momento de impartir las asignaturas que permitirán a los actores del proceso educativo obtener un aprendizaje activo y un alto grado cognitivo.

Con la información obtenida se planteó un manual de usuario para uso de la institución en el cual se explica y detalla por capítulos la manera de utilizar la plataforma virtual en base a objetivos planteados en cada capítulo y actividades de evaluación aplicadas al finalizar del mismo, siendo estas detalladas con facilidad para la obtención de conocimientos concretos.



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



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO A ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): CADENA BERMEO JEFFERSON JOEL

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

(8,75) ocho con setenta y cinco

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

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

**LCDO. VICTOR ROMERO
JACOME, MSC
DELEGADO DEL CIDE**

**LCDO. ALEX TOAPANTA
SUNTAXI, MSC
COORDINADOR DE LA
CARRERA**

**AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA
FAC. CC.JJ.SS.EE**



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

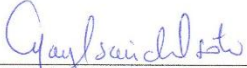
En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sr. (a)(ta) **CADENA BERMEO JEFFERSON JOEL**, cuyo tema es: **PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO A ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LCDO. ALBERTO MALDONADO ITURBURO, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[10%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

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



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


MSC. MAYA SANCHEZ
DOCENTE DE LA FCJSE.

INDICE

INFORME.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN.....	vii
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND.....	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO 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.....	5
1.2.3. Contexto local.....	7
1.2.4. Contexto institucional.....	8
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	9
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1.4.1. Problema general.....	10
1.4.2. Subproblemas o derivados.....	10

1.5.	DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.6.	JUSTIFICACIÓN.....	11
1.7.	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	12
1.7.1.	Objetivo general.	12
1.7.2.	Objetivos específicos.....	12
CAPITULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL		13
2.1.	MARCO TEÓRICO.....	13
2.1.1.	Marco conceptual.	13
2.1.2.	Marco referencial sobre la problemática de investigación.	27
2.1.2.1.	Antecedentes Investigativos.	27
2.1.2.2.	Categorías de análisis.	32
2.1.3.	Postura teórica.	31
2.2.	HIPÓTESIS	32
2.2.1.	Hipótesis general.....	32
2.2.2.	Subhipótesis o derivadas.	32
2.2.3.	Variables.....	32
3.1.	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas.	33
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.....	34
3.2.	CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	42
3.2.1.	Específicas.....	42
3.2.2.	General.	43
3.3.	RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.	43
3.3.1.	Específicas.....	43
3.3.2.	General.	44
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.....		45
4.1.	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.	45
4.1.1.	Alternativa obtenida.	45

4.1.2.	Alcance de la alternativa.	45
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativa.	46
4.1.3.1.	Antecedentes.	46
4.1.3.2.	Justificación.	48
4.2.	OBJETIVOS	49
4.2.1.	General.	49
4.2.2.	Específicos.	50
4.3.	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.	50
4.3.1.	Título.	50
4.3.2.	Componentes.	50
4.4.	RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.	86
	BIBLIOGRAFÍA.	87
	ANEXOS.	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cuadro de población	33
Tabla 2: Plataformas en el proceso educativo.	34
Tabla 3: Plataforma Educativa.....	35
Tabla 4: Plataforma en el aprendizaje activo.....	36
Tabla 7: Empleo de plataformas educativas.	38
Tabla 8: Uso de plataformas por el docente en la enseñanza.	39
Tabla 9: Sistema de gestión de contenidos.	40

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1: Categoría de análisis.....	32
Grafico 2: Plataformas en el proceso educativo.	34
Grafico 3: Plataforma Educativa.....	35
Grafico 4: Plataforma en el aprendizaje activo.....	36
Grafico 5: Conocimiento técnico en el uso de plataformas.	37
Grafico 6: Empleo de plataformas educativas.	38
Grafico 7: Uso de plataformas por el docente en la enseñanza.	39
Grafico 8: Sistema de gestión de contenidos.	40
Grafico 9: Sistemas de gestión en el interés por las clases.	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Logo de Dokeos.	52
Figura 2: Instalación Vcredist.....	54
Figura 3: Página oficial de Wampserver.....	55
Figura 4: Descarga de Wampserver.....	56
Figura 5: Interfaz inicial Wampserver.	56
Figura 6: Términos de licencia Wamp.....	57
Figura 7: Ubicación local del entorno a instalar.	57
Figura 8: Tareas adicionales de Wampserver.	58
Figura 9: Iniciando la instalacion del Wamp.....	58
Figura 10: Wampserver correctamente instalado.....	59
Figura 11: Descarga del paquete Dokeos.	59
Figura 12: Ejecución como administrador del Wamp.....	60
Figura 13: Reubicación de la carpeta Dokeos.....	60
Figura 14: Ubicación de Dokeos en el localhost.....	61
Figura 15: Inicio de la instalación de Dokeos.....	61
Figura 16: Lenguaje de instalación Dokeos.....	62
Figura 17: Parametros de inslatación recomendados.....	62
Figura 18: Terminos y condiciones Dokeos.	62
Figura 19: Comprobar conexión de base de datos.....	63
Figura 20: Idioma del entorno virtual.	63
Figura 21: Ventana de comprobación de datos.....	64
Figura 22: Instalación correctamente realizada.	64
Figura 23: Página principal de ingreso a Dokeos.	65
Figura 24: Ingreso y página inicial Dokeos.	66
Figura 25: Opcion mi agenda y eventos.	66
Figura 26: Informes de seguimiento a participantes.	67
Figura 27: Opción red social.....	67
Figura 28: Administración de la plataforma Dokeos.....	68
Figura 29: Crear un curso nuevo.....	70
Figura 30: Notificación creación del curso.....	70
Figura 31: Lista de cursos creados.....	71

Figura 32: Creación de contenidos del curso.....	71
Figura 33: Ventana de documentos del curso.....	72
Figura 34: Asignación de nombre al documento.....	72
Figura 35: Contenido del documento creado.....	72
Figura 36: Insertando contenido al documento.....	73
Figura 37: Validar el contenido del documento.....	73
Figura 38: Visualización del contenido creado.....	74
Figura 39: Selección de la opción mis cursos.....	74
Figura 40: Pestaña principal de foros.....	75
Figura 41: Añadir categoría de foros.....	75
Figura 42: Visualizar categoría creada.....	76
Figura 43: Acceso a la categoría creada.....	76
Figura 44: Añadir un foro en la categoría.....	76
Figura 45; Parámetros avanzados del foro.....	77
Figura 46: Foro creado en el curso.....	77
Figura 47: Crear documento para video.....	78
Figura 48: Opción para video.....	78
Figura 49: Insertar un nuevo video.....	79
Figura 50: Video insertado en el documento.....	79
Figura 51: Gestión de blog.....	80
Figura 52: Crear un nuevo blog.....	80
Figura 53: Guardando el blog creado.....	81
Figura 54: Visualización del blog creado.....	81
Figura 55: Opción nuevo artículo.....	82
Figura 56: Insertando datos al artículo.....	82
Figura 57: Creación de un grupo.....	83
Figura 58: Grupo creado satisfactoriamente.....	83
Figura 59: Inscripción automática al curso.....	84
Figura 60: Opción catálogo.....	84
Figura 61: Sesiones de formación.....	85

INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación hace referencia al uso de plataformas virtuales educativas para llevar a cabo un proceso educativo ajustado a los requerimientos que se contemplan en el currículo de educación vigente, el cual busca que los estudiantes se involucren en la investigación y desarrollo de la lectura; para ello se pone en consideración el uso de las plataformas educativas con las cuales los docentes y estudiantes podrán llevar a cabo un proceso educativo exitoso.

Las plataformas virtuales educativas hoy en la actualidad son una herramienta con gran impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje como recurso didáctico, ya que le permite al docente realizar la clase de forma virtual mediante contenidos interactivos, situación que conlleva a los estudiantes de la educación virtual a aprender de forma más activa pues no sólo recibe la instrucción del docente, sino que aprende a través de la búsqueda de información, la autorreflexión y las diversas actividades que realiza de manera individual y colaborativa.

Considerando que hay muchos sistemas de gestión de aprendizaje como herramienta de apoyo para las clases, se tendrá en consideración una sola plataforma como objeto de estudio en el presente trabajo investigativo, la misma que permitirá a los estudiantes adquirir conocimientos acertados que les ayude a mantener un aprendizaje activo durante el transcurso del proceso educativo, mejorando de una u otra forma su rendimiento académico.

La aparición de las herramientas tecnológicas dentro del proceso educativo ha tenido impactos favorables tanto para los docentes, como también para los estudiantes; dicha tecnología ha permitido que los docentes empleen nuevos métodos y técnicas de enseñanza que ayude a los estudiantes en el logro de los conocimientos; mientras que en los estudiantes estos recursos contribuyen en el desarrollo efectivo de tareas académicas.

En el capítulo número uno “DEL PROBLEMA” de la presente investigación se menciona información relevante, la cual está comprendida en la identificación y descripción de la situación problemática, el marco contextual detallando la influencia de la problemática a nivel internacional, nacional, local e institucional, además el planteamiento del problema, delimitación de la investigación, justificación y los objetivos que se pretende lograr con el correcto desarrollo de la investigación.

En el capítulo dos “MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL” se detallan las bases teóricas que sustenta el trabajo investigativo, además en este capítulo se menciona todo lo relacionado al marco conceptual, marco referencial sobre la problemática de investigación, la categoría de análisis, las posturas teóricas, las hipótesis que deben ser comprobadas para brindar una posible solución al problema y las variables de estudio, comprendidas en la investigación.

En el tercer capítulo se evidencian los “RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN” que se han obtenido mediante las pruebas estadísticas aplicadas, en una serie de encuestas dedicadas a docentes y estudiantes de la institución educativa; obteniendo así los cálculos estadísticos para el análisis e interpretación de los datos, se establecen también las respectivas conclusiones y recomendaciones generales y específicas del proceso de investigación.

En el cuarto capítulo se muestra la “PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN DE LOS RESULTADOS” en la cual se determina la alternativa obtenida, los alcances que esta tiene, se detallan también los aspectos básicos de esta alternativa; luego se describen los antecedentes investigativos, justificación de la propuesta, objetivos específicos y general; los componentes y estructura del manual establecido, así como también los resultados esperados en el proceso de aplicación de la alternativa.

CAPITULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.

Plataforma educativa Dokeos y su incidencia en el aprendizaje activo a estudiantes de 3er año de bachillerato de informática de la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo, del cantón Babahoyo, provincia los Ríos.

1.2. MARCO CONTEXTUAL.

1.2.1. Contexto internacional.

La integración de plataformas de sistema de gestión de contenidos son muy utilizadas por los países con nivel de desarrollo educativo, esta herramienta es muy importante en la educación en el siglo XXI, ya que a los educandos les gusta aprender interactuando mediante herramientas tecnológicas; a través de esta metodología de enseñanza el docente promueve el aprendizaje activo en los estudiantes, impartiendo los contenidos de manera más interactiva comparada con las clases dadas en el aula de forma tradicional.

Dokeos es utilizado en la ciudad del Salto Ubicada al norte de Uruguay en la escuela N° 5 Joaquín Santanna con el Objetivo de fomentar el trabajo colaborativo y la aproximación de los estudiantes hacía un mundo tecnológico que les permita adquirir sus conocimientos de una forma integral y dinámica, todo ello mediante acciones relacionadas a las clases, y de esta manera promover el uso pedagógico de Dokeos. (Dokeosla, 2015, pág. 4).

Se promueve el uso de la plataforma Dokeos en la escuela Joaquín Sant´anna, para que los actores de proceso educativo se familiaricen con esta potente herramienta

tecnológica que influye de manera positiva en el ámbito educativo, mejora la comunicación e interactividad entre docente estudiante, teniendo como resultado un alto grado de motivación e interés por aprender por parte de los estudiantes y una poderosa herramienta de trabajo para los docentes.

En Chile se presenta la experiencia en el desarrollo del Curso de la subespecialidad quirúrgica Urología, diseñando el Curso en Plataforma Virtual Dokeos, incluyendo contenidos e implementando interacción con el estudiante a través de anuncios y correos, entre otros. Los instrumentos de evaluación tienen orientación práctica, basados en casos clínicos reales, con innovadora incorporación de imágenes de alta resolución y videos, no aplicables en instrumentos evaluativos clásicos. (Boye, 2014, pág. 10).

Se impartió la clase quirúrgica urología mediante la plataforma Dokeos donde el docente pudo interactuar con los estudiantes por medio de contenidos interactivos, creando un escenario atractivo, esto facilitó realizar las prácticas de casos clínicos reales por parte de los educandos, mejorando así el proceso de adquisición de los conocimientos y contenidos que el docente preparó.

Las Universidades a distancia en Perú son consideradas como mecanismos de estudio adecuados para el desarrollo de competencias profesionales a quienes no tienen la posibilidad de acudir a las mismas a efectuar su formación, todo esto por factores asociados a su economía, la alternativa de la educación virtual es una de las opciones más acogidas por los estudiantes debido a que esta modalidad les permite efectuar sus tareas rutinarias y a la vez educarse desde la comodidad de sus hogares o entornos de trabajo (Posada, 2016, pág. 8).

En Perú, la Universidad Nacional Federico Villarreal es de gran prestigio brindando la educación a distancia utilizando la plataforma Dokeos, satisfaciendo las necesidades de las personas que se encuentran en ciudades donde la educación no es buena y desean tener una mejor calidad educativa, estas personas tienen la opción de escoger este método e-learning. La metodología que se aplica para la educación a distancia hace que la

manipulación de esta herramienta sea muy necesaria y esencial para llevar a cabo este proceso educativo.

La Universidad de Honduras José Cecilio del Valle ha adaptado la metodología e-learning desde el año 2013, mediante la plataforma Dokeos, ya que es un entorno de educación en línea, la misma que posibilita el desarrollo de actividades de administración de recursos didácticos con el propósito de impulsar el trabajo colaborativo que potencia los procesos de enseñanza-aprendizaje con el apoyo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) que le provee al Estudiante un Aula Virtual con todas las herramientas necesarias para brindarle un Entorno Personal de Aprendizaje (EPA). Los estudiantes aprenden a su propio ritmo en cualquier momento y desde cualquier lugar, sin límites de horarios. (Lanza, 2017, pág. 3)

Dentro de la institución superior José Cecilio del Valle se ha adaptado la metodología e-learning basado en la plataforma Dokeos para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el uso de las herramientas que ofrece la plataforma, permite crear un escenario atractivo la cual fortalece la comunicación entre docente-estudiante promoviendo la participación activa de los actores del proceso educativo, y mejorando la adquisición de los conocimientos, debido a que en ésta se publican los contenidos educativos impartidos por los docentes.

1.2.2. Contexto nacional.

Los entornos virtuales de aprendizaje en Ecuador han tenido a una repercusión positiva en el ámbito educativo a tal punto en que algunas instituciones educativas han adoptado dichos recursos con el propósito de dinamizar las tareas educativas y así propiciar el trabajo en conjunto, bajo la guía y colaboración docente – estudiante, mencionando de esta forma algunas ciudades que han acogido dichas tecnologías que pueden mencionar las siguientes:

El Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis Alfredo Martínez” de la ciudad de Ambato concluye que una de las soluciones para lograr en los estudiantes aprendizaje significativo, es el uso de la plataforma Dokeos, misma que por la pertinencia de su estructura, se la considera como material potencialmente significativo, lo cual se traduce en motivación y predisposición hacia aprendizaje. Serán entonces estos aspectos los que ayuden al cumplimiento de los objetivos planteados. Por cuanto se trata de una innovadora propuesta a este nivel causará un beneficio social en el corto y mediano plazos, y se espera que a largo plazo la idea se replique multidisciplinariamente. (Timbela, 2015, pág. 10)

El Instituto Superior Tecnológico tiene como objetivo hacer uso de la plataforma Dokeos, la misma que cuenta con diversas herramientas que permite realizar contenidos interactivos y significativos, al momento de impartir la clase por lo cual fortalecerá la motivación en los estudiantes ya que también ofrece una interfaz agradable que pueden ser utilizada por estudiantes y docente con conocimientos técnicos, sacando provecho de cada una de las opciones que esta brinda.

Dokeos ha hecho posible el desarrollo de portales web educativos, en la Escuela Aurelio Espinosa Polit de la ciudad de Quito, permitiendo el desarrollo de nuevas alternativas de enseñanza que contribuyan a la comunicación entre docentes y estudiantes. Dichas alternativas hacen necesario que el mediador sea el encargado de la generación de contenidos orientados al aprendizaje del estudiante todo esto plasmado en los portales web educativos desarrollados. (Hernández, 2015, pág. 8)

La Escuela Aurelio Espinosa Polit creó un aula virtual como prueba exploratoria teniendo en consideración modelos de aprendizaje y comunicación interactiva por medio de las herramientas que ofrece la plataforma, determinando el índice de influencia que dicha tecnología brinda al proceso educativo, y la interacción entre actores del acto educativo, considerando su oportuna aplicación en el aula de clases.

La plataforma educativo Dokeos es una herramienta idónea para la enseñanza-aprendizaje, dicha herramienta puede ser ajustada a las distintas asignaturas que se

imparten en las instituciones educativas; en la asignatura de inglés este entorno hace posible que los estudiantes puedan adquirir las competencias referentes a esta materia. En la Universidad Católica de la ciudad de Santo Domingo, Dokeos es empleado como herramienta de interacción pedagógica la misma que ha dado resultados increíbles en los estudiantes, ya que de esta forma han podido efectuar sus tareas de forma eficiente. (Andrade, 2015, pág. 111)

En la Universidad Católica se utilizó Dokeos para impartir las clases de inglés ya que posee diversas herramientas que permite al docente realizar video webcam con los estudiantes, la cual los actores del proceso educativo fortalecieron la pronunciación del inglés y están motivados con el uso de esta metodología de enseñanza que les facilita la adquisición de los conocimientos y la interacción entre docente y estudiantes, con la posibilidad de despejar dudas que suelen quedar en el aula de clases.

1.2.3. Contexto local.

En la provincia Los Ríos varias de las instituciones educativas secundarias públicas y privadas poseen recursos tecnológicos actualizados, a los cuales el único uso que le dan es para llevar a cabo clases tradicionales las mismas que comprenden la creación de documentos sencillos y manipulación del hardware; los docentes de varias de estas instituciones no se dedican a impartir conocimientos que permitan que los estudiantes puedan hacer uso de dicha tecnología para mejorar su proceso académico.

Los laboratorios de computación en algunas de las instituciones educativas de la ciudad de Babahoyo, son empleados para efectuar prácticas educativas en el área del bachillerato informática, dichas prácticas están comprendidas en el desarrollo de algoritmos y realización de trabajos académicos que permitan poner en práctica los conocimientos impartidos por sus docentes.

Los docentes no son creativo cuando se trata de realizar material didáctico, se sigue utilizando el dictado en las aulas de clases, en la cual toda la información está en el cuaderno de apuntes y no en el estudiante, esto afecta a los estudiantes ya que no desarrollan un aprendizaje activo y retrasan el aprendizaje académico que va dirigido al educando

1.2.4. Contexto institucional.

En la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo, el uso de las tecnologías de información y comunicación por parte de los docentes es deficiente al momento de impartir su asignatura, en la actualidad con el alto auge de la tecnología es necesario que toda institución educativa fomente el uso de la misma; por lo tanto en la presente institución educativa la comunidad en general debe hacer uso de distintos recursos tecnológicos en las actividades académicas.

En cuanto a la implementación de plataformas educativas, las autoridades de la institución no han hecho necesario el uso de las mismas, ya que en esta entidad solo se utilizan medios de mensajería electrónicos como el correo y redes sociales para la interacción con los estudiantes y la revisión de las tareas asignadas. Se está promoviendo el uso de métodos tradicionales para lograr el desarrollo del conocimiento, destrezas y capacidades, incitando en el estudiante la adquisición y desarrollo de destrezas orientadas al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La aceptación de las nuevas tecnologías no ha sido una tarea fácil, debido a que muchas personas no han tenido los conocimientos necesarios sobre el manejo y funcionamiento de dichas herramientas, por lo cual ha sido necesario la guía didáctica ante el ferviente empoderamiento de las TICs en las múltiples áreas, dichas áreas se han visto influenciadas por estos instrumentos que al fin y al cabo han tratado de dinamizar y sistematizar procesos que se llevaban a cabo de manera tradicional.

Las actividades que el docente diseñe para que sus estudiantes las realicen empleando el uso de un recurso tecnológico deben ser efectuadas de forma sigilosa, debido a que si estas actividades no están estructuradas correctamente se le hará sumamente complicado y fuera de contexto a los estudiantes que estarán inmersos en el proceso de formación. La motivación juega un papel muy importante en el proceso de formación, debido a que al mantener motivados a los estudiantes estos se centraran e involucraran mucho más a las clases planificadas por el docente todas estas siendo referidas al uso de las herramientas tecnológicas.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En la Unidad Educativa Alberto Lcdo. Maldonado Iturburo, se evidencia que los estudiantes no presentan el interés correspondiente por las clases que se les imparten en el aula de clases; la falta de motivación se evidencia por la necesidad de emplear nuevos métodos, técnicas e instrumentos educativos que les permitan involucrarse de manera más activa al proceso educativo, las mismas que les permitan adquirir los conocimientos necesarios de forma exitosa.

Al no emplearse los instrumentos tecnológicos necesarios como lo son las plataformas educativas, esto resulta perjudicial para los actores del proceso educativo, ya que las clases se vuelven aburridas y monótonas, a causa de esto no se presta interés por aprender y no hay un desarrollo a gran capacidad del grado cognitivo, ya que el estudiante se rige a las metodologías tradicionales que los docentes manejan en sus horas de clase.

Es necesario que el docente promueva el aprendizaje activo en los estudiantes mediante la utilización de herramientas tecnológicas, como las plataformas de sistema de gestión de contenido, mediante las cuales se puede dar clases a distancia o virtual de manera interactiva y hacer retroalimentación de los temas que los estudiantes no hayan tenido una comprensión significativa, con el objetivo de que ellos mejoren su rendimiento académico.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1. Problema general.

¿De qué manera la Plataforma Educativa Dokeos incide en el aprendizaje activo a estudiantes de 3er año de bachillerato de informática de la Lcdo. Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo, del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?

1.4.2. Subproblemas o derivados.

- ¿Cómo las plataformas virtuales aportan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes?
- ¿De qué manera los sistemas de gestión de contenidos promueven el interés de las clases a los estudiantes?
- ¿Cómo las herramientas e-learning mejoran el rendimiento educativo de los estudiantes?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

Campo: Educativo

Área: Educación

Aspecto: Tecnológico

Delimitación espacial: Esta investigación se la realizara en la ciudad de Babahoyo en la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

Delimitación Temporal: El problema se investiga en el periodo lectivo del año 2017-2018

Delimitación Demográfica: La presente investigación se realizara a los estudiantes del bachillerato informática y todos los docentes de la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

Líneas de investigación:

Línea de investigación facultad: Talento Humano Educación y Docencia

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la carrera: Investigación cultural y educativa-cultural.

Sub -líneas de investigación: Modelos pedagógicos y didácticos que se emplean en los procesos educativos con TIC.

1.6. JUSTIFICACIÓN.

La presente investigación es de gran importancia ya que hace referencia a la incorporación de plataformas de sistemas de gestión de contenido en el área educativa, donde el estudiante podrá ingresar a la plataforma y visualizar los contenidos que el docente sube sobre la información de la clase anteriormente explicada, ya sea con contenidos en Power Point, procesador de texto o PDF.

Para quien enseña también es de gran utilidad cuando tiene cargas horarias en exceso y no alcanza a explicar el tema en el aula, el docente tiene la viabilidad de utilizar la plataforma para interactuar con los estudiantes mediante herramientas que ofrece la plataforma como video conferencia, chats, foros, grupos, también puede evaluar a los estudiantes, de esta manera se incentivará a los estudiantes en el proceso de construcción de un aprendizaje significativo y por ende mejorará el rendimiento académico.

Por lo tanto se considera importante utilizar una plataforma educativa virtual en el proceso educativo; por ello en el presente proyecto hace referencia a la plataforma Dokeos con el objeto de potenciar el interés de los estudiantes por los contenidos de las clases, ya que ésta posee una gran variedad de opciones que propician el aprendizaje, y un correcto proceso de retroalimentación de los contenidos impartidos por los docentes en el aula educativa.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general.

Determinar la incidencia de la plataforma Educativa Dokeos en el aprendizaje activo a estudiantes del 3er año de bachillerato de informática de la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo, perteneciente al cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

1.7.2. Objetivos específicos.

- Analizar el aporte de las plataformas virtuales al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Establecer la forma en que los sistemas de gestión de contenidos promueven el interés de las clases a los estudiantes.
- Identificar las situaciones en que las herramientas e-learning mejoran el rendimiento educativo de los estudiantes.

CAPITULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO.

2.1.1. Marco conceptual.

Plataforma Dokeos.

Potente herramienta que permite al docente crear y gestionar clases virtuales, favoreciendo la comunicación docente-estudiante por medio del trabajo colaborativo que incita la participación y acelera el proceso formativo, mejorando de esta manera la adquisición de los conocimientos que son planificados previamente por los docentes. Esta herramienta posibilita el desarrollo más efectivo de las clases por sus múltiples opciones.

El entorno virtual Dokeos es medio de enseñanza – aprendizaje que emplea código abierto, es decir que su adquisición es gratuito, teniendo la posibilidad de modificarlo y ajustarlo a los requerimientos que el usuario desee, también hace posible que los estudiantes puedan publicar y descargar contenidos que permitan fortalecer sus ideas y así mejorar su rendimiento académico. (Magda, 2013, pág. 1)

La plataforma virtual permite a los usuarios modificar y mejorar las herramientas que se encuentran en la misma para una mejor funcionalidad al momento que se lleva a cabo el e-learning, mediante las potentes herramientas que ofrece Dokeos mejorando la comunicación entre docente-estudiante y así llevar a cabo tareas de colaboración que permitan el desarrollo de tareas con mínimo margen de error.

Permiten al docente preparar material didáctico con facilidad en distintos formatos y sin alterar la información, proporcionando contenidos interactivos a los estudiantes. Esto hace que los actores del proceso educativo se encuentren motivados por aprender y

desarrollen un alto grado cognitivo. Además con Dokeos el estudiante podrá estar al tanto de las tareas que el docente les asigne, teniendo el tiempo necesario para realizarlo de forma efectivo, siguiendo los requerimientos que el docente les solicita, efectuando exitosamente y mejorando de esta manera su proceso académico.

La plataforma Dokeos es una herramienta ampliamente usable por sus características. Para (Álvarez, 2013) esta es un medio de soporte en cuanto a extensiones:

Dokeos actualmente soporta dos tipos de extensiones:

Plugins: los cuales son archivos con una capacidad de bit muy bajo, pero que a la vez son indispensables para el buen funcionamiento de la interfaz de Dokeos. Los plugins hacen posible que las herramientas que posee Dokeos puedan ejecutarse sin ninguna complicación, logrando de este modo aprovechar al máximo las características que posee esta aplicación.

Herramientas: son adiciones que deben ser implantadas en la aplicación de Dokeos todo ello para asegurar una correcta funcionalidad de las características que posee esta aplicación. (p.52)

Todo este sistema de extensiones hace de Dokeos una plataforma altamente configurable con amplias posibilidades de configuración.

Aspectos técnicos de la plataforma tecnológica disponible.

Los aspectos que define esta plataforma tecnológica se describen en el siguiente concepto, el cual detalla características específicas de dicha plataforma tecnológica orientada a la educación:

“La aplicación Dokeos ha sido efectuado en su totalidad con el uso de lenguajes de computadora de alto nivel, tales como PHP y HTML, los mismos que han sido empleados para darle una apariencia sencilla y acoplable a las necesidades del usuario”. (virtual educa, 2013, pág. 2). Para hacer posible el uso del LMS Dokeos es de vital importancia tener el componente WampServer instalado en el computador.

WAMP permite servir páginas HTML a Internet, además de poder gestionar datos en ellas, al mismo tiempo WAMP, proporciona lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones Web, este gestor local propicia el desarrollo de contenidos web de forma segura, gracias al trabajo individual de quien genera los cometidos educativos para los estudiantes. (Rodríguez, 2014, pág. 1)

Herramientas que ofrece Dokeos.

Mario Lanza (2017) menciona que en la página principal de cada curso se encontrará las secciones o herramientas de las que dispone la plataforma Dokeos.

- **La Sección “Agenda”.-** Le permite al Estudiante conocer en todo momento la planificación del Curso respectivo.
- **La Sección “Anuncios”.-** Le permite al Estudiante revisar los anuncios del Curso, que eventualmente si el Docente/Tutor desea también los puede recibir automáticamente por correo electrónico.
- **La Sección “Enlaces”.-** Le permite al Estudiante tener a su disposición una biblioteca de hiperenlaces a recursos de aprendizaje de sitios en Internet de interés general o específico para el Curso.
- **La Sección “Documentos”.-** Le permite al Estudiante tener a su disposición una biblioteca de recursos de aprendizaje basada en documentos en formato digital (html, MS Office, OpenOffice, Acrobat PDF, Flash, QuickTime, etc.)
- **La Sección “Buzón de Tareas”.-** Se utiliza para facilitar el intercambio de Tareas entre el Docente/Tutor y los Estudiantes del Curso. El Docente/Tutor puede enviar archivos a uno o a muchos estudiantes; los Estudiantes pueden enviar archivos al Profesor.

- **La Sección “Trabajos”.-** Les permite a todos los Estudiantes el envío de documentos a su Docente/Tutor. Aunque esta herramienta puede utilizarse para recibir tareas.
- **La Sección “Foros”.-** Es una herramienta asincrónica de discusión. A diferencia del correo electrónico, las discusiones del Foro ocurren en un espacio público o semipúblico con varios participantes. El Docente/Tutor plantea una situación y los Estudiantes responden participan tipo debate.
- **La Sección “Chat”.-** Le ayuda al Docente/Tutor a interactuar en vivo con los Estudiantes del Curso. Si un Estudiante sube su foto al área de “Mi Perfil”, ésta aparecerá cuando se pulse en el nombre del usuario.
- **La Sección “Grupos”.-** Le permite al Docente/Tutor crear y manejar grupos de trabajo de sus Estudiantes. Cuando se crea un Curso no hay grupos y así ninguno de los Estudiantes está asignado a un grupo. Después de que se creen los grupos, los Estudiantes pueden ser agregados automáticamente o manualmente.
- **La Sección “Ejercicios”.-** Le permite al Docente/Tutor crear pruebas de evaluación y exámenes. Tipos de preguntas: Elección múltiple (una única solución válida); Elección múltiple (varias respuestas válidas); Rellenar los espacios en blanco (completación); Relacionar (términos pareados); Respuesta abierta; y, Zonas interactivas (imágenes sensibles).
- **La Sección “Usuarios”.-** Muestra la lista de los Estudiantes inscritos en el Curso. La herramienta “Usuarios” también le da al Docente/Tutor acceso a los informes de las actividades de cada Estudiante.
- **La Sección “Itinerarios de Aprendizaje”.-** Le permite al Docente/Tutor crear y poner a disposición de los Estudiantes itinerarios de aprendizaje por tema o parcial. Un itinerario de aprendizaje es una secuencia instruccional estructurada mediante el cual un Estudiante puede recorrer una serie de recursos de aprendizaje, incluyendo evaluaciones y foros de discusión. (p.10)

Plataforma virtual

Las plataformas virtuales son recursos que el internet ofrece de forma gratuita, es decir, estas herramientas son accesibles por cualquier persona que tenga interés en el desarrollo de tareas colaborativas que contribuyan al desarrollo efectivo de tareas. Con el uso de estas plataformas, los docentes y estudiantes pueden mantener un proceso activo de enseñanza-aprendizaje, motivando así la adquisición de los conocimientos.

Dokeos ha sido diseñado con el propósito de apoyar en las tareas educativas tanto a docentes como a estudiantes, en cuanto a los docentes dicha herramienta permite que estos puedan diseñar talleres y clases que lleguen a ser dinámicas y a gusto de los estudiantes, mientras que por parte de los estudiantes, esta herramienta hace posible que puedan retroalimentar y fortalecer sus conocimientos, teniendo a su vez una ayuda favorable para el cumplimiento de sus tareas académicas. (Rosales, 2013, pág. 15)

Dichas plataformas permiten generar clases en línea que pueden ser ajustadas a pensum académicos diversos, es decir, ya sea a clases presenciales, semipresenciales y a distancia, dentro del aula de clases estas herramientas permiten interactuar con contenidos académicos externos, mientras que cuando es empleada para clases a distancia, dichas herramientas contribuyen al logro de objetivos previamente planificados por el docente.

Toda plataforma de educación virtual tiene como fin brindar la posibilidad al usuario de administrar cursos online con total facilidad y desarrollar un enfoque educativo constructivista siendo así (Celis Osorio & Jiménez Builes, 2016) describen lo siguiente:

Las plataformas de educación virtual, también conocidas como sistemas de administración de aprendizaje (LMS: Learning Management System) nacieron para promover el enfoque constructivista de la educación. El constructivismo se basa en las ideas de que el conocimiento es construido activamente por el estudiante y de que la adquisición de conocimiento es un proceso adaptativo que envuelve la organización del mundo experimentado. Lo anterior, básicamente, quiere decir que

las personas aprenden mediante la interacción con el mundo que está alrededor y que el proceso de construcción del conocimiento comienza sobre las bases de los conocimientos ya adquiridos hasta el momento. En pocas palabras, el enfoque constructivista de la enseñanza destaca el activo papel del aprendizaje. En un aprendizaje activo es el propio estudiante el que va construyendo conceptos, significados y estrategias a partir de las experiencias a las que se ve enfrentado durante el proceso de enseñanza en tiempo real. El aprendizaje resulta entonces ser más eficaz y productivo para el estudiante. (p.6)

La adquisición de nuevos conocimientos por parte de quien aprende se considera un proceso activo, en el cual se construye y se desarrollan nuevos aprendizajes, con el uso de entornos virtuales educativos se establece un entorno de interacción de quien aprende con la tecnología de forma directa, mejorando de esta forma los trabajos de retroalimentación de contenidos que son esenciales para el desarrollo de tareas.

Los sistemas de gestión de aprendizaje poseen amplias generalidades o funciones que deben cumplir para ser una herramienta completa. Según (Cesteros, 2015) estas funciones son las siguientes:

Administración. Permite la gestión de los contenidos que se plasman en la página o portal web con la que se está trabajando, en este caso al ser direccionada a la educación permite la organización de los contenidos educativos con los que se trabaja.

Comunicación. Hace posible mantener conversaciones mediante chat digitales, los mismos que facilitaran el desarrollo de las tareas encomendadas, viéndolas desde un punto de colaboración entre pares y docente.

Gestión de contenidos. Es el proceso de administración de recursos internos de las aplicaciones digitales, tales como, carpetas, sub carpeta, libros, y demás contenidos que son importantes para el correcto funcionamiento de la aplicación.

Gestión de grupos. Esto permite restringir el acceso y denegar a quienes no forman parte de una comunidad de trabajo, al ser un trabajo educativo esto posibilita que los estudiantes puedan acceder y disfrutar de los contenidos que el docente plasma para ellos.

Evaluación. Al tener todo lo necesario para su estudio, la evaluación que permite tomar éste permite conocer los aportes y avances que el estudiante ha logrado. (p.5)

Todas las funciones que debe poseer un LMS son necesarias para que el usuario pueda desarrollar sus actividades de uso de la herramienta con todas las ventajas que la misma ofrece, además de aprovechar cada una de sus características que son importantes para la elaboración del contenido académico con la que tanto docentes y estudiantes pueden trabajar.

Sistemas de gestión de contenidos.

Los sistemas de gestión de contenidos son software que proporcionan un sinnúmero de opciones diseñadas para el logro de objetivos concretos, al ser aplicados dichos sistemas al contexto educativo, éstos proporcionan la facilidad para el desarrollo de contenidos interactivos a los cuales los docentes y estudiantes tienen acceso para el desarrollo apropiado de las tareas académicas, encomendadas por los docentes; además se puede lograr una retroalimentación acertada al manejar este tipo de sistemas.

Un gestor de contenidos es un repositorio web que permite la publicación de documentos y demás contenidos académicos o de cualquier otra índole. Estos tienen una interfaz simple que hace posible el trabajo de forma fácil y sin ninguna complicación. Todos los archivos que se cargan en un repositorio web hacen necesario el uso de bases de datos que tienen como función principal almacenar cada uno de los recursos que poseen estas páginas. (Vialfa, 2016, pág. 8)

Dichos sistemas de gestión son manipulados y ajustados a requerimientos concretos por partes de un moderador o administrador, el cual ajusta los contenidos de dicho sistema

al logro de estrategias y habilidades que permitan desarrollar y adquirir los conocimientos necesarios en el transcurso del proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello estos sistemas pueden ser empleados como instrumentos de interacción y colaboración. Cada uno de los contenidos que se generan en dicha plataformas son desarrollados para que cumplan objetivos educativos concretos.

Estos conocidos sistemas de gestión de contenidos son herramientas que incorporan una serie de actividades. “Los sistemas de gestión de contenidos permiten el uso de sistemas hipertextuales que hacen posible la publicación de contenidos en un repositorio electrónico, siempre y cuando se posea un almacenamiento suficiente para guardar los contenidos” (Cesteros, 2015). Todas las plataformas desarrolladas bajo sistema CMS brindan la posibilidad de administrar un entorno virtual con mayores beneficios.

Herramientas e-learning.

Son instrumentos de interacción los cuales pueden ser empleados por docentes y estudiantes que deseen llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje activo y colaborativo, además dichas herramientas propician la interacción entre cada uno de los actores del proceso educativo, considerando al encargado de efectuar el proceso de mediación y a quienes se les dirige el acto de enseñar, es decir a los estudiantes o interesados de la adquisición de los conocimientos.

Dichas herramientas son potentes servidores de contenidos interactivos orientados a los procesos de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes son los más beneficiados con este tipo de herramientas, debido a que les permite trabajar de forma remota sin ser necesario las clases presenciales o a la vez la presencia a la hora de entregar algún tipo de tarea en específico. (Universidad de Sevilla [US], 2015, pág. 23)

Estas herramientas brindan la posibilidad de llevar a cabo un acto de enseñar continuo, es decir, mediante estos recursos tecnológicos el acto de enseñar puede ir más allá de una tradicional aula de clases, donde muchas veces el docente es el único a quien el estudiante considera como la persona que sabe todo, sin considerar las ideas de los demás actores principales del proceso de enseñanza.

Herramientas b-learning.

Este término es utilizado para describir la manera en la que se desarrollan las clases de tipo semi-presencial; en la cual las clases presenciales se dan primero y se las complementa con las clases mediante herramientas virtuales. Según (Álvarez, 2013) se presentan algunas ventajas del b-learning en el ámbito educativo actual:

- **Optimización del tiempo presencial:** El docente no tendrá que repetir temas de clases anteriores para inducirlos a los nuevos contenidos.
- **Aumenta el número de estudiantes:** Al ser instituciones actualizadas, estas llamarán más la atención por los estudiantes que hoy en día se apasionan por las tecnologías.
- **Promueve la retroalimentación:** Los portales web hacen posible contar con los contenidos anteriores que el docente imparte teniendo la posibilidad de retroalimentar sus conocimientos.
- **Se enfoca en el objetivo de aprendizaje más que en el medio de llevarlo a cabo:** Al poseer un portal web o herramienta de interacción web no es necesario estar planificando los medios como hacer posible la comprensión de la materia ya que los estudiantes sabrán cual es la forma mas eficiente.
- **Diversidad en cuanto a las técnicas y metodologías de enseñanza:** Contar con una gran variedad de métodos y técnicas de enseñanza hacen posible que los estudiantes vean la motivación con la cual el docente prepara sus clases. (p.17)

De acuerdo a todos los puntos antes mencionados el b-learning es un medio de comunicación efectivo en el cual el estudiante tiene comunicación directa con el docente en la clase presencial, pero hay un complemento adicional que son las clases virtuales en la que todos los participantes de un curso se relacionan mediante el intercambio de información; todo esto es necesario para cumplir con las exigencias actuales de la educación en las tecnologías de la información y comunicación.

El Aprendizaje activo.

El papel del profesor en este proceso adquiere una gran relevancia, puesto que es quien guía a los estudiante en su proceso de búsqueda, quien orienta a cada educando para el desarrollo del conocimiento, quien facilita y posibilita diferentes actividades con el propósito que los actores del proceso educativo se impliquen y trabajen para obtener ciertos aprendizajes, y es, también, quien aclara aquellos conocimientos que suponen grandes dificultades a los estudiantes o que éstos no podrían conseguir de otra forma. (Morales, 2018)

Tiene como método central lograr que el estudiante comprenda los contenidos que el docente prepara ofreciendo a los estudiantes una variedad de experiencias en el aula mediante la incorporando de herramientas tecnológica de colaboración (Universidad Eafit [UE], 2017, pág. 14).

El proceso de aprendizaje activo de acuerdo a la conceptualización anterior se basa en el desarrollo de habilidades y potencialidades del estudiante en cuanto a su capacidad de reflexión y empoderamiento de la información. La adquisición de los conocimientos direccionado a los estudiantes es logrado mediante la aplicación me metodologías, técnicas e instrumentos necesarios que permiten la interacción entre docente y estudiante.

Los roles del profesor implican conocer los medios más sencillos para que los estudiantes tengan la posibilidad de lograr la adquisición de sus conocimientos de la forma más sencilla. Dentro de salón de clases el estudiante tiene la posibilidad de conocer los contenidos que el docente planifica. (Universidad Eafit [UE], 2017, pág. 25).

El docente juega un papel muy importante en la cual debe ser creativo al momento de utilizar metodologías para involucrar al estudiante a participar en actividades como resolución de problema, simulaciones u otras metodologías para que el estudiante se

encuentre motivado por aprender, por lo cual dicho maestro debe ser capaz de buscar las metodologías apropiadas para el logro de los objetivos de aprendizaje.

Para que exista aprendizaje activo los estudiantes deben hacer mucho más que simplemente oír; deben; leer, cuestionarse, escribir, discutir, aplicar conceptos, utilizar reglas y principios, resolver problema, bien sea por voluntad propia o porque estrategia utilizada por el profesor así lo exige, a situaciones que le demanden operaciones intelectuales de orden superior; análisis, síntesis, interpretación, inferencia y evaluación. El aprendizaje determina que: “El estudiante debe ser activo en el proceso y responsable del mismo. Tiene que ser consciente de lo que: se aprende, lo que se debe aprender y lo que aún no ha aprendido”. (Gomez, 2013, pág. 7).

El aprendizaje activo exige del estudiante un desarrollo integral en cuanto a la adquisición de conocimientos, para lo cual el docente que actúa como guía del conocimiento maneja un sinnúmero de recursos que propician el logro exitoso de dichos conocimientos, todo esto en mejora de la preparación académica de los estudiantes a su cargo.

Con este método los estudiantes dejan de ser espectadores, adquieren un mayor compromiso en las actividades aprenden a reconocer cuanta y cuando se necesita más información, ponen más énfasis en el desarrollo de habilidades, aprenden a aprender para aprender a hacer y a ser, incrementa su grado de motivación, desarrollan habilidades de orden superior y están preparados para transferir lo que se ha aprendido a problemas y escenarios nuevos (Gomez, 2013, pág. 7)

Hay un mayor compromiso por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje, ya que estar activo en el proceso académico requiere que el estudiante desarrolle todas sus habilidades cognitivas. El estudiante debe ser capaz de interactuar con los conocimientos previos que posee, empleándolos en el desarrollo de nuevas habilidades cognitivas.

El docente se convierte en un rediseñado de métodos eficientes para que sus estudiantes tengan la facilidad en el logro de los contenidos que el previamente planifica y que ellos deben conocer para desenvolverse y ser proactivos en la sociedad. Los estudiantes deben ser conscientes en que es necesario que conozcan todo ya que en la sociedad es indispensable conocer de forma holística. (Universidad Eafit [UE], 2017, pág. 23)

El docente en su rol de guía, crea las experiencias a sus estudiantes con uso de recursos tecnológicos de una manera responsable y con un alto grado de compromiso. Cada una de estas experiencias estas direccionas a lograr objetivos específicos que propicien un desarrollo cognitivo de los estudiantes, en donde los conocimientos previos son esenciales para que los estudiantes puedan intervenir y participar activamente en la clase.

El aprendizaje activo presenta muchos beneficios tanto para los estudiantes como para el docente, entre ellos Gómez (2014) destaca lo siguiente:

- Correcta utilización del vocabulario específico y técnico de la materia, los estudiantes escuchan y comentan los razonamientos de sus compañeros, lo cual les ayuda a darse cuenta de cuando necesitan mejorar su comprensión y le da la oportunidad unos de otros.
- Los estudiantes logran una comprensión más profunda de los conceptos de la asignatura. Trabajan los conceptos a los niveles cognitivos más elevados.
- Durante la sesión los estudiantes dedican más tiempo a comprender y entender los conceptos, a lograr que las ideas funcionen, en lugar de copiar al pie de la letra lo que el profesor está diciendo.
- Los profesores reciben una retroalimentación continua respecto a los que los estudiantes entienden y no entienden.

- El aprendizaje activo promueve una actitud positiva ante el aprendizaje y en consecuencia una mayor motivación hacia la materia.

- Los estudiantes se benefician de la interacción en clase con sus compañeros. Aprenden a escuchar de forma crítica, a preguntar aquello que no entienden y a plantear dudas cuando no están de acuerdo.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza se caracteriza por desarrollar metodologías, técnicas e instrumentos que permitan llevar a cabo la acción de impartir conocimientos o ideas a otras individuos dentro o fuera de un contexto educativo; mientras que el proceso de aprendizaje son los mecanismos que adoptan los estudiantes para lograr alcanzar y adquirir los conocimientos que se les imparte; al unificar dichos procesos estos masifican la idea de enseñar y aprender de forma bidireccional.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se correlacionan a tal punto en que se debe conocer todos los métodos de enseñar necesario que al fin y al cabo se conciben para que el acto de aprender sea el mejor ante una clase donde existe la diversidad de conocimiento. (Universidad Marista [UM], 2017, pág. 11)

Dentro de dicho proceso existen figuras protagónicas, una de estas es el docente, el cual es el encargado de direcciona los contenidos apropiados para que sean concebidos; mientras que los estudiantes son los encargados de adquirir los conocimientos que el docente imparte, manipulando los instrumentos o herramientas que dicho actor genera para que estos puedan lograr la adquisición de dichas ideas.

Interés de las clases.

Muchas veces los docentes deben generar ideas novedosas para que los estudiantes se interesen por las clases que estos planifican, entre dichas ideas está la utilización de recursos informáticos que posibiliten la utilización de contenidos extracurriculares para que los estudiantes puedan entender temas que suelen ser complejos. Cada uno de estos recursos tiene objetivos de aprendizaje concretos que se ajustan a requerimientos diferentes.

Actualmente los docentes se encuentran con un problema recurrente en la enseñanza que se hace notable en estos últimos años, inclusive en la educación superior: mantener la atención del educando. Sabemos que la atención de una persona a la que se le habla puede ser volátil según el tema del que hablemos, de la forma en que lo hacemos, el lenguaje que utilizamos, nuestro modo gestual, la posición física que adoptemos e incluso el momento en que queremos comunicar algo. (Belver, 2013, pág. 9).

En la actualidad existen muchos factores de distracción que provocan que los estudiantes no se concentren en lo que sus docentes les están impartiendo, trayendo como consecuencia el bajo rendimiento académico e incluso de deserción escolar; para ello los docentes deben generar alternativas que permitan que sus estudiantes se involucren por los contenidos que se les intenta transmitir, logrando que puedan ser asimilados y aplicados en la sociedad actual.

Recursos didácticos. Son cada uno de los instrumentos que los docentes y estudiantes emplean en el proceso educativo, con el fin de lograr la adquisición de conocimientos que permitan generar nuevas ideas y que al afianzarlas puedan influir positivamente en la solución de problemas sencillos que suelen presentarse en la vida cotidiana.

Los recursos didácticos, son implementos que pueden ser empleados por los docentes y estudiantes con el fin de apoyar el acto de enseñanza aprendizaje a tal

punto de mejorar la adquisición de las destrezas y conocimientos. Los recursos didácticos ayudan a los docentes a tener un mecanismo de apoyo que permita establecer una guía en el cumplimiento de los contenidos que deben ser impartidos a los estudiantes (Pérez, 2015, pág. 6)

Cada uno de los instrumentos que el docente emplea en su labor docente es considerado recursos didáctico, ya que el objetivo de dichos instrumentos es contribuir al logro del aprendizaje referente a la temática que el docente planifica, permitiendo así que los estudiantes puedan interactuar y adquirir efectivamente dichos conocimientos previamente planificados.

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación.

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.

La plataforma educativa Dokeos ha tenido gran acogida en la Universidad Santiago de Cali, ya que ha sido considerada como una herramienta fácil de aprender y con múltiples opciones que propician el desarrollo de contenidos esenciales en el proceso educativo. Dicha plataforma posee características simples que pueden ser adoptadas en los procesos formativos.

La gran mayoría de los docentes se familiariza con el entorno de Dokeos debido a que esta plataforma posee una interfaz sumamente amigable que puede ser comprendida hasta por personas sin conocimientos en informática, solamente vasca con observar su estructura y con un pequeño análisis se podrá empezar a trabajar en este sin problemas, todo de una forma muy simple. [VE], 2013)

El uso de Dokeos brinda la facilidad de administrar contenidos on-line de manera práctica y administrativa, posibilitando la adquisición de conocimientos apropiados a los

contenidos de clases que el docente imparte. Además esta herramienta puede ser considerada para el desarrollo exitoso del proceso de retroalimentación de conocimientos que propician el despeje de ciertas dudas que suelen quedar en el acto de enseñar.

La Universidad Nacional de San Luis, República Argentina emplea la plataforma Dokeos como recurso académico, con el proyecto denominado:

Herramientas informáticas para la gestión, desarrollo y evaluación de cursos online en las plataformas virtuales; con el uso de estas los docentes y estudiantes podrán cumplir satisfactoriamente el proceso de obtención y entrega de conocimientos de forma simple y clara. (Ponce, 2015, pág. 11)

Mediante el uso de la plataforma virtual el estudiante realiza sus tareas de forma individual y colaborativa, obteniendo información de interés propio, la cual marca su ritmo de aprendizaje direccionándola de forma enfatizada en una rama educativa estandarizada y acorde a su estructura educativa, siendo esta acoplada a las actividades académicas propuestas por sus maestros.

La Universidad de Boyacá es una institución que promueve el desarrollo de conocimientos todos estos mediante el uso de herramientas de información y comunicación, las mismas que han tenido una acogida favorable en múltiples áreas, siendo la educativa una de las más beneficiadas por estos instrumentos tecnológicos de gama alta, que han aportado a la educación.

La Vicerrectoría de Educación Virtual (VREV) es una dependencia orientada al análisis de las actividades educativas y al cumplimiento de las normativas establecidas en el ámbito académico de la institución de educación superior, estando ciertamente compuesta por estándares tecnológicos que contribuyen directamente al logro de objetivos de aprendizaje (Muñoz, 2015, pág. 4)

En la actualidad se están implementando plataformas virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, en la cual este recurso tecnológico posee potentes herramientas que permite brindar educación de elite, todo esto orientado al logro de conocimientos actualizados y pertinentes para ser competentes dentro de la sociedad del conocimiento.

2.1.2.2. Categorías de análisis.

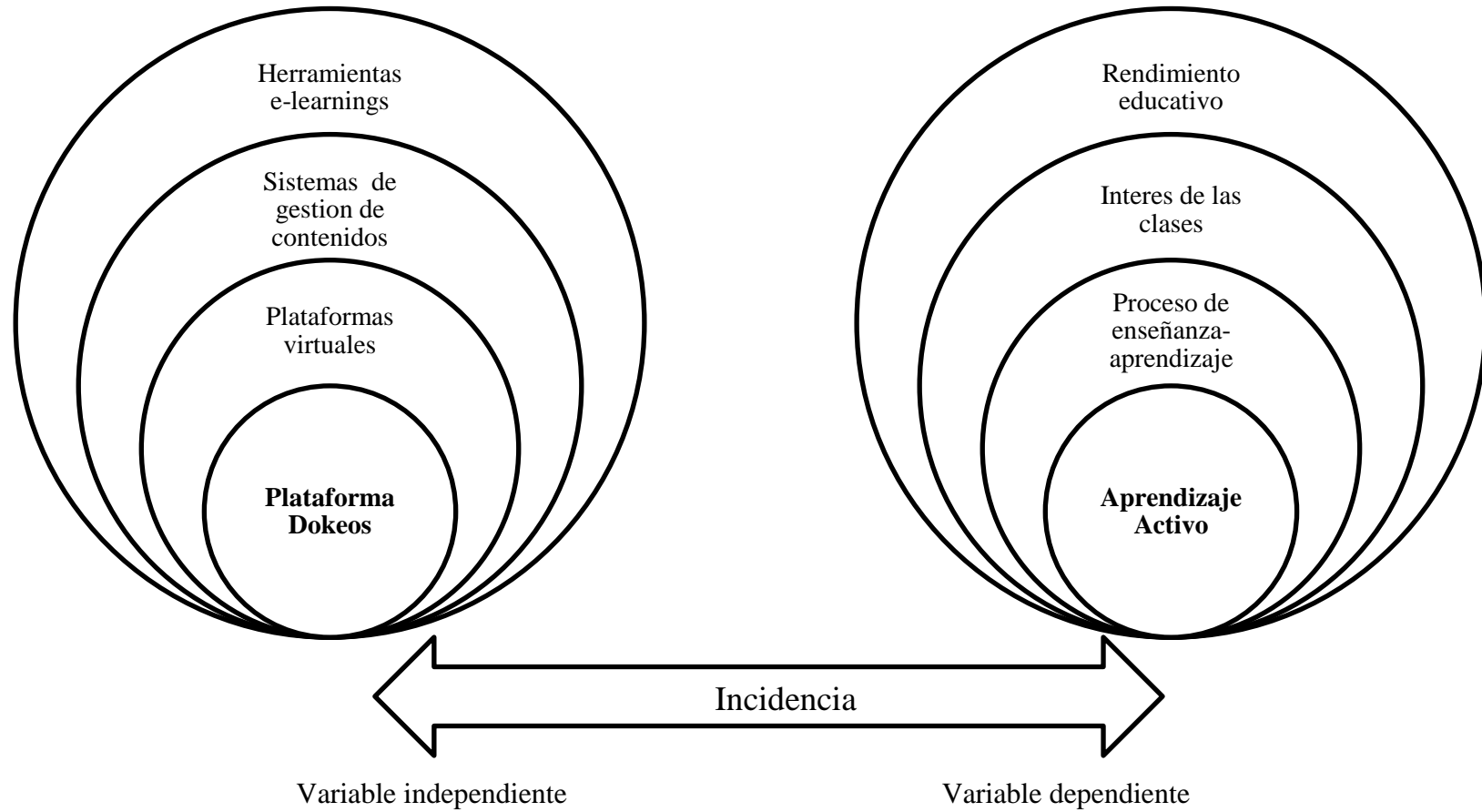


Grafico 1: Categoría de análisis

Elaborado por: Jefferson Cadena

2.1.3. Postura teórica.

La educación virtual es necesaria en las instituciones educativas a nivel mundial, siendo empleadas como complemento para las clases presenciales, mas no reemplazando las mismas; este medio de educación a distancia solo es un refuerzo para las clases dictadas en el aula. De acuerdo a Flores (2015) referente a las herramientas tecnológicas, afirma:

En este modelo de uso de aulas virtuales es necesario que el docente planifique y desarrolle las actividades que el estudiante realizará fuera del entorno presencial para evitar que se superpongan con las que se llevarán a cabo en el aula física. El uso del aula virtual se orienta no sólo como un recurso de apoyo a la enseñanza presencial, es un espacio donde se generan y desarrollan actividades didácticas, ya en forma de preguntas, debates, foros de comunicación. (p.3)

Según este autor, el proceso de enseñanza aprendizaje es un complemento de las clases presenciales y las clases virtuales mediante una plataforma educativa. Para lo cual el docente debe ser el encargado de planificar previamente cada uno de los temas que imparte a sus estudiantes. La utilización del aula virtual contribuye al estudio con la modalidad a distancia que facilita el acceso a la educación a los estudiantes con problemas de movilidad.

En la actualidad las plataformas virtuales son herramientas esenciales en el ámbito educativo capaz de formar profesionales mediante un proceso educación a distancia ya que posee una variedad de recursos que permiten tener una excelente comunicación entre docente-estudiante, brindándole una alternativa muy interesante para todo aquel que lleve una vida laboral agitada y pueda someterse a un proceso educativo de interés del mismo.

Según Ojuky Islas Maldonado (2015) sobre Tecnología Educativa, afirma:

El uso de las nuevas tecnologías ha ocasionado grandes impactos positivos en el ámbito educativo, por lo cual es indispensable que se sigan implementando. (pag. 7)

De acuerdo a los anteriores autores citados, la presente investigación se sustenta en la idea de Ojuky Islas Maldonado, el cual menciona que la tecnología actual brinda grandes aportes al área educativa, entre dichos aportes están los procesos de retroalimentación e interacción que puede tener el docente con el estudiante, además de la colaboración que pueda llegar a existir entre los actores del proceso formativo.

2.2. HIPÓTESIS.

2.2.1. Hipótesis general.

La plataforma Educativa Dokeos incidirá positivamente en el aprendizaje activo de los estudiantes.

2.2.2. Subhipótesis o derivadas.

- Las plataformas virtuales aportarán significativamente al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Los sistemas de gestión de contenidos promoverán el interés de las clases a los estudiantes.
- Las herramientas e-learning mejorarán el rendimiento educativo de los estudiantes.

2.2.3. Variables.

Variable Independiente: Plataforma Dokeos.

Variable Dependiente: Aprendizaje activo.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.

Los instrumentos aplicados para la obtención de los datos en la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo fueron en formato de encuestas: estableciendo así un formato de preguntas aplicadas a los estudiantes y una serie de preguntas para los docentes de informática de la institución académica.

En cuanto a la población está constituida por 75 involucrados del bachillerato informática de la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo, a los cuales se aplicaran los correspondientes instrumentos de recolección de datos; La muestra de la presente investigación está constituida por todos, para lo cual no se aplica la fórmula para su respectivo calculo, debido a que dichos datos no exceden a los 100 involucrados.

Tabla 1: *Cuadro de población*

INVOLUCRADOS	CANTIDAD	%
Estudiantes	68	91%
Docentes	7	9%
Total	75	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo
Elaborado por: Jefferson Cadena

3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro informática de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo.

1.¿SU DOCENTE HA INTEGRADO PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO?

Tabla 2: Plataformas en el proceso educativo.

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	10	15%
Frecuentemente	23	34%
Nunca	35	51%
TOTAL	68	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo
Elaborado por: Jefferson Cadena

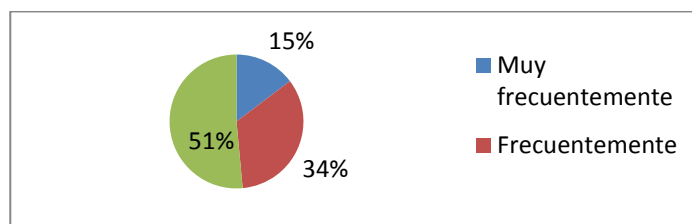


Gráfico 2: Plataformas en el proceso educativo.

Análisis: Del total de 100% de estudiantes evaluados un 15% indicó que muy frecuentemente el docente ha integrado plataformas virtuales en el desarrollo de sus clases, mientras que un 34% determinó que en proceso educativo solo se las aplica frecuentemente, y el 51% restante afirmó que el docente nunca las ha integrado en el quehacer académico.

Interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos en relación a la pregunta establecida sobre la integración de las plataformas virtuales en el proceso educativo de la institución, 35 de los encuestados seleccionaron la alternativa nunca, estableciendo así que la mayor parte de la población no está involucrada con el tema; entre tanto el otro 49% restante dividido entre la alternativa muy frecuente y frecuentemente tienen el conocimiento necesario para utilizar las conocidas plataformas e-learning en el desarrollo de las clases.

2. ¿SABE USTED QUE ES UNA PLATAFORMA EDUCATIVA?

Tabla 3: *Plataforma Educativa*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	54	79%
No	14	21%
TOTAL	68	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo
Elaborado por: Jefferson Cadena

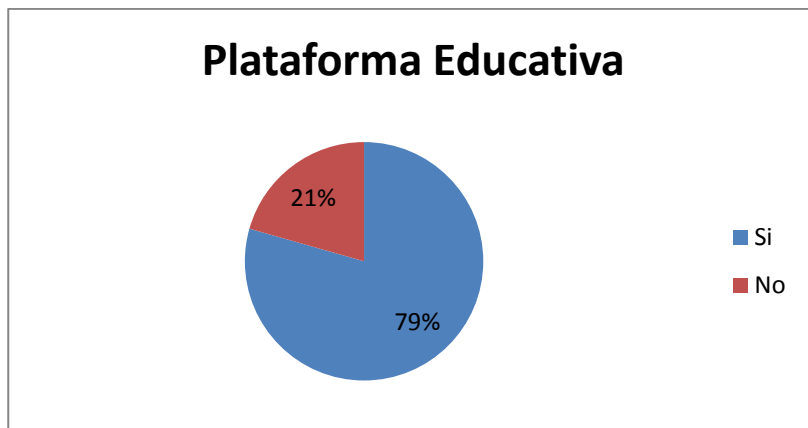


Gráfico 3: *Plataforma Educativa.*

Análisis: En cuanto al conocimiento de lo que son plataformas educativas un 79% de los encuestados seleccionó la alternativa del sí, mientras que el 21% restante indicó que no conoce sobre la pregunta planteada.

Interpretación: De toda la población encuestada en su mayoría un total de 54 estudiantes determinaron conocer lo que son las plataformas educativas; y solo 14 estudiantes del total indicaron no conocer del tema; por lo tanto se puede determinar que la mayor parte de los encuestados saben de qué se trata y a que se hace referencia cuando se nombra el termino plataforma en educación.

3. ¿CREE USTED QUE EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS CONTRIBUYE A SU APRENDIZAJE ACTIVO?

Tabla 4: *Plataforma en el aprendizaje activo.*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	32	47%
De acuerdo	33	49%
En desacuerdo	3	4%
TOTAL	68	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo
Elaborado por: Jefferson Cadena

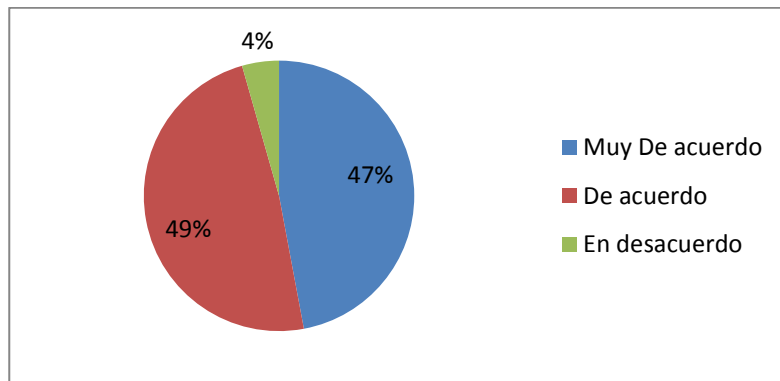


Gráfico 4: *Plataforma en el aprendizaje activo.*

Análisis: De acuerdo a la pregunta planteada sobre el uso de plataformas educativas para el desarrollo del aprendizaje activo, un 47% de la población encuestada estuvo muy de acuerdo, un 49% estuvo de acuerdo, y solo el 4% del total estuvo en desacuerdo.

Interpretación: Entre las primeras 2 alternativas de la opción muy de acuerdo y de acuerdo se obtiene un porcentaje global del 96%; lo que indica que el total general de los encuestados considera importante el uso de plataformas educativas como medio de contribución al desarrollo de un aprendizaje activo; solo 3 de los estudiantes estuvieron en desacuerdo.

4. ¿CREE USTED QUE SU NIVEL DE CONOCIMIENTO TÉCNICO LE FACILITA EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS?

Tabla 5: *Conocimiento técnico en el uso de plataformas.*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	45	66%
De acuerdo	22	32%
En desacuerdo	1	2%
TOTAL	68	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo
Elaborado por: Jefferson Cadena

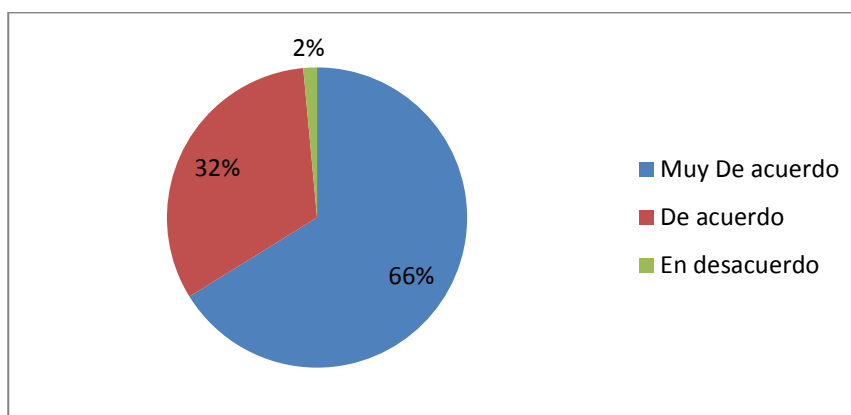


Gráfico 5: *Conocimiento técnico en el uso de plataformas.*

Análisis: En cuanto al uso de plataformas educativas en base al nivel de conocimiento técnico de los estudiantes un 66% estuvo muy de acuerdo, un 32% de acuerdo y el 2% restante en desacuerdo.

Interpretación:

Los estudiantes encuestados tuvieron en consideración su nivel técnico de conocimiento en informática para hacer uso de plataformas educativas; siendo así el 98% de la población total considero de vital importancia tener un conocimiento técnico para hacer uso de una herramienta tecnológica como son las conocidas plataformas virtuales; solo un 2% que representa a 1 de los estudiantes estuvo en desacuerdo.

Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo.

1. ¿USTED HA EMPLEADO PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO?

Tabla 6: *Empleo de plataformas educativas.*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy Frecuentemente	1	14%
Frecuentemente	0	0%
Nunca	6	86%
TOTAL	7	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo
Elaborado por: Jefferson Cadena

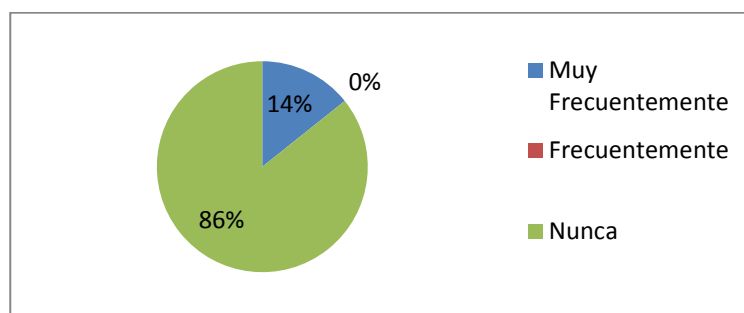


Gráfico 6: *Empleo de plataformas educativas.*

Análisis: En cuanto a la aplicación de plataformas educativas en el proceso académico un 14% de los docentes las ha utilizado, y un 86% indicó nunca haber utilizado este tipo de herramientas.

Interpretación: La mayor parte de la población docente, es decir, 6 de los 7 docentes encuestados indicaron que nunca han empleado este tipo de plataformas educativas en su rama de enseñanza; dolo uno de ellos dijo utilizar muy frecuentemente estas herramientas en su proceso educativo.

2. ¿LAS PLATAFORMAS VIRTUALES CONTRIBUYEN AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE?

Tabla 7: *Uso de plataformas por el docente en la enseñanza.*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	3	43%
De acuerdo	4	57%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo
Elaborado por: Jefferson Cadena

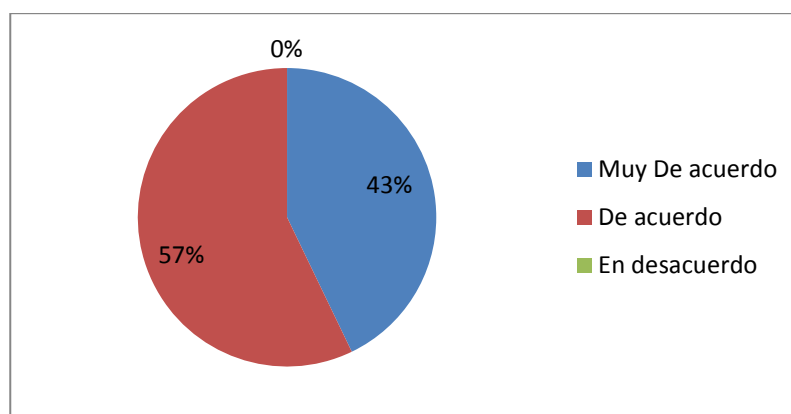


Gráfico 7: *Uso de plataformas por el docente en la enseñanza.*

Análisis: El 43% de la población docente determinó importante el uso de plataformas virtuales como medio de contribución al proceso de enseñanza aprendizaje, el 57% restante también estuvo de acuerdo; la alternativa en desacuerdo no obtuvo respuesta.

Interpretación: La población total de docentes está de acuerdo y considera importante el uso de plataformas virtuales en el proceso académico, con objeto de contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje en la institución educativa.

3. ¿CONOCE USTED QUE ES UN SISTEMA DE GESTIÓN DE CONTENIDOS?

Tabla 8: *Sistema de gestión de contenidos.*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	7	100%
No	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo

Elaborado por: Jefferson Cadena

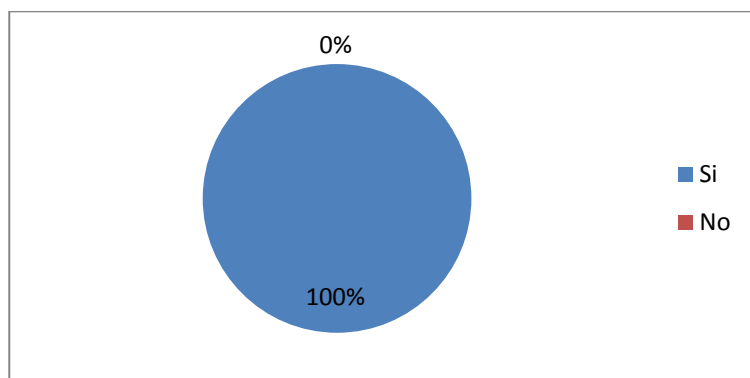


Gráfico 8: *Sistema de gestión de contenidos.*

Análisis: En cuanto a los sistemas de gestión de contenidos y a las alternativas establecidas el 100% de los docentes indicó conocer estas herramientas tecnológicas; Si fue la opción seleccionada por la muestra.

Interpretación: Todos los docentes encuestados indicaron que si conocen los sistemas de gestión de contenidos; por lo tanto no sería un problema en complejidad el manejo de estas herramientas y utilizarlas en el quehacer académico en conjunto con la carga horaria de clases impartidas.

4. ¿CREE USTED QUE LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS PROMUEVEN EL INTERÉS DE LAS CLASES A LOS ESTUDIANTES?

Tabla 9: *Sistemas de gestión en el interés por las clases.*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	1	14%
De acuerdo	6	86%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: U.E Alberto Maldonado Iturburo
Elaborado por: Jefferson Cadena

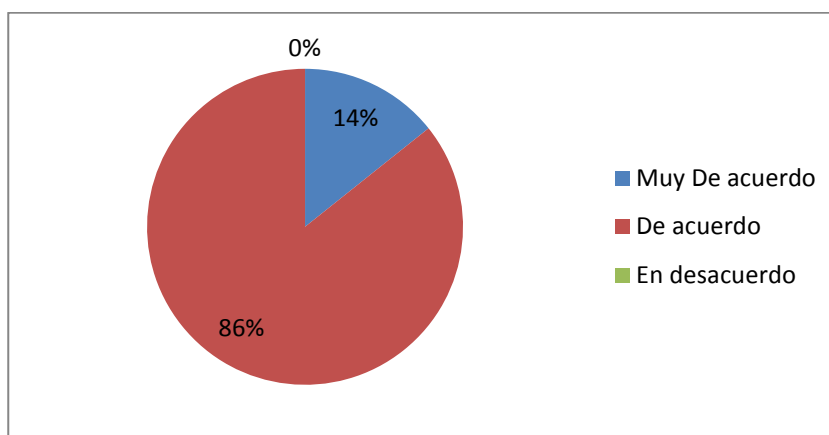


Gráfico 9: *Sistemas de gestión en el interés por las clases.*

Análisis:

En cuanto al uso de sistemas de gestión de contenidos para promover el interés de los estudiantes por las clases el 86% de los docentes estuvo de acuerdo; mientras que el 14% restante estuvo muy de acuerdo.

Interpretación:

Los docentes de la institución consideran importante el uso de sistemas de gestión de contenidos para promover el interés de las clases por parte de los estudiantes; el 100% de los educadores estuvo de acuerdo en utilizar este tipo de herramientas para incentivar a los estudiantes y que estos se interesen por los contenidos de las clases de una manera dinámica.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.2.1. Específicas.

- Los estudiantes del 3ro informática de la institución académica han utilizado de manera poco frecuente plataformas educativas en su proceso escolar; ya que la mayoría de las actividades académicas las han desarrollado mediante el uso de otros medios tecnológicos como el correo electrónico y las redes sociales.
- El uso de plataformas virtuales en el ámbito educativo contribuye al desarrollo de un aprendizaje activo; gran porcentaje de la población encuestada considera necesario el uso de este tipo de herramientas en el quehacer académico, con el fin de alcanzar los conocimientos necesarios en su rama de estudio.
- Para los estudiantes del área de informática les es factible el conocimiento técnico que tienen en el manejo de herramientas tecnológicas; se les torna un proceso más sencillo el familiarizarse con los conocidos LMS sistemas de gestión de aprendizaje y utilizar así todos los recursos que ofrece la plataforma que se esté utilizando de una manera óptima.
- El uso de las tecnologías de la información y comunicación por parte de los docentes en su proceso de enseñanza ha sido indispensable para que los estudiantes puedan desarrollar su conocimiento; sin embargo en cuanto a las plataformas educativas la mayoría de docentes de la institución ya mencionada, no han utilizado con frecuencia herramientas virtuales en el desarrollo de sus clases.
- La herramientas e-learning utilizadas en el desarrollo de trabajos colaborativos son apropiadas para que el docente motive a sus estudiantes en cuanto al trabajo en equipo y así poder obtener óptimos resultados en el rendimiento académico; es decir son un medio de ayuda que permiten establecer un proceso de comunicación entre los participantes de la comunidad educativa para reforzar los conocimientos de lo aprendido en la clase.

3.2.2. General.

Los sistemas de gestión de contenidos son considerados un medio de innovación en cuanto a la manera en la que el docente ha llevado las clases en la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo; por lo tanto en el proceso académico utilizar una plataforma educativa virtual facilitará la comunicación y el interés activo de la comunidad estudiantil, con el fin de generar en estos un aprendizaje significativo.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.3.1. Específicas.

- Capacitar a los estudiantes de tercero informática sobre la importancia de las plataformas educativas en su proceso de formación académica; con el fin de obtener un amplio conocimiento sobre estas herramientas tecnológicas como complemento a los medios electrónicos que ya utiliza.
- Se recomienda establecer actividades dinámicas y participativas con el uso de plataformas e-learning que promuevan el interés activo del estudiante; los contenidos de la asignatura, no solo los tendrá el docente, si no que los facilitará a la clase para que estos puedan en el transcurso de la asignatura construir su propio conocimiento y aprender activamente.
- Se recomienda ampliar los conocimientos técnicos que se tenga mediante una visita con el grupo de informática a un establecimiento o institución tecnológica, que se encuentre totalmente equipada con todos los recursos computacionales requeridos para hacer uso de una plataforma virtual, así mediante la práctica poder utilizar a futuro estos medios sin complejidad.
- Se recomienda a los docentes realizar un seminario previo de manejo de sistemas de gestión de aprendizaje y herramientas TICS en general, para así

mejorar su calidad en el proceso de enseñanza y estar actualizado en cuanto a los sistemas educativos en esta nueva era tecnológica.

- Con objeto de que los participantes de la asignatura refuercen sus conocimientos de lo aprendido en la clase presencial, se recomienda desarrollar actividades de trabajo colaborativo en línea, mediante el trabajo en equipo y así mejorar el rendimiento académico de los educandos.

3.3.2. General.

Implementar en la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo una plataforma educativa virtual con el fin de tener una herramienta de apoyo a las clases que se han dado de manera presencial; para que así haya una retroalimentación efectiva y el aprendizaje sea activo; se sugiere utilizar Dokeos por ser un entorno que permite administrar contenidos con total facilidad mediante la práctica.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1. Alternativa obtenida.

En el presente informe investigativo se tiene como fin elaborar un manual de la plataforma educativa Dokeos, que permita a los estudiantes del tercer año de bachillerato informática desarrollar un aprendizaje activo en su proceso estudiantil; siendo este documento de gran beneficio para el docente encargado de la asignatura, ya que podrá facilitar a sus estudiantes la información necesaria para hacer uso de la plataforma virtual mediante la guía del manual sin mayor complejidad.

Toda la información establecida en el manual será detallada para que quienes tengan acceso a la misma, puedan comprender y aplicar estos conocimientos en la práctica; se pretende así proporcionar a los participantes las bases necesarias para el desarrollo de las distintas actividades dentro del sistema virtual de aprendizaje, siendo este un manual ilustrativo con una fácil comprensión.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

En el manual de la plataforma educativa Dokeos se tendrán en consideración algunos puntos, que permitirán precisar y delimitar los aspectos que se pretenden alcanzar en el uso de un sistema educativo virtual por parte de los estudiantes del 3ro informática de la institución, tales puntos se describen a continuación:

- Con Dokeos el usuario tendrá la posibilidad de acceder a entornos de trabajo y colaboración con todos los participantes del curso virtual.

- Habrá un mayor control en los aspectos de seguridad, la información estará solo a disposición de quienes estén inscritos; ya que el acceso será restringido.
- Acceder a toda la información digital que proporcione el docente u otros usuarios para el desarrollo de las actividades establecidas.
- Se muestra un cronograma de presentación y revisión de tareas.
- El docente supervisa y controla el progreso académico de cada uno de sus estudiantes.
- Todos tienen la posibilidad de interactuar e intercambiar información.
- Proceso de evaluación de los aprendizajes adquiridos.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.

4.1.3.1. Antecedentes.

En amplios estudios relacionados sobre plataformas educativas virtuales se han descritos infinidad de estudios a nivel académico con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje de los educandos en las instituciones educativas; eh ahí la importancia de los distintos trabajos investigativos realizados por distintos autores descritos en el presente apartado. (Becerro, 2013) Describe en su estudio investigativo lo siguiente:

El diseño de los entornos virtuales educativos esta generalmente fundamentado en el desarrollo y adquisición de destrezas educativas que permitan a estudiantes y docentes lograr la adquisición de conocimientos sobre las temáticas que se tratan en el aula de clases, lo cual permitirá que los estudiantes tengan la oportunidad de mejorar su rendimiento. (p.3)

Todas las funciones descritas en el documento el autor las estableció con el fin de orientar al usuario en cuanto a la importancia de una plataforma virtual en el desarrollo de las clases y la manera que estas favorecen al docente en cuanto a su forma de llevar una asignatura y su calidad de enseñanza; el manual propuesto posee una estructura secuencial, lo cual parte de temas sencillos hasta más complejos.

En un estudio realizado por (Belloch, 2015) sobre los entornos virtuales de aprendizaje se refleja la importancia de estas herramientas en el área educativa, por lo tanto es este estudio se describen pautas esenciales a tener en consideración.

Las EVA con potentes herramientas de interacción que promueven el trabajo colaborativo entre estudiantes, los mismos que pueden desarrollar sus tareas con gran facilidad y sobre todo despejando ciertos márgenes de errores que pueden ser solucionado en cuanto al desarrollo de las tareas educativas. (p.3)

Todo proceso de selección de una plataforma virtual para el transcurso de formación depende del conocimiento técnico que el encargado de la enseñanza tenga, y la necesidad o requerimientos para cumplir con la formación académica de manera eficiente e integral de quienes tenga a cargo en el proceso de aprendizaje, en conjunto con las herramientas que permitan facilitar la adquisición de los conocimientos.

Con el avance y aumento de las tecnologías de la información y comunicación se ha llevado la educación a otro nivel promoviendo una calidad de enseñanza en línea que da soporte al proceso de enseñanza aprendizaje. Según (Estrada Lizarraga, Zaldivar, & Peraza, 2013) en su estudio describe:

En el desarrollo de este estudio participó un grupo de estudiantes inscritos en el programa de Maestría en Creatividad e Innovación Educativa de la Facultad de

Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Sinaloa, el cual consta de 12 estudiantes (10 mujeres y 2 hombres). Cabe mencionar que todos los estudiantes del programa de Maestría cuentan con experiencia como docentes en distintas áreas: Secundaria, Preparatoria, Universidad y en Enseñanza del Idioma Inglés. Primeramente, se formaron cuatro grupos de trabajo (3 estudiantes en cada grupo), cada uno de los grupos trabajó en el diseño, desarrollo e implementación de un curso en línea, tanto en la plataforma Moodle como en Dokeos. El cuestionario se aplicó tanto para la evaluación de la plataforma Moodle como de la plataforma Dokeos. Para responder al cuestionario, se consideró una opción de respuesta en tres niveles: nivel de desempeño alto, nivel de desempeño medio y nivel de desempeño bajo. (p.4)

El uso de las plataformas antes mencionadas han sido para la Universidad de Sinaloa un medio de innovación para el desarrollo de las distintas actividades académicas en cuanto a diseño, desarrollo e implementación de actividades, que mediante la interacción y mediación de un docente guía con conocimientos técnicos apropiados, han permitido desarrollar nuevas preparaciones.

4.1.3.2. Justificación.

La presente propuesta se desarrolla como un medio de estrategia didáctica para que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades necesarias en el manejo de plataformas virtuales, con el uso de la tecnología se pretende contribuir al fortalecimiento del nivel educativo actual, por lo tanto, un manual que facilite el desarrollo de las actividades académicas permitirá generar un aprendizaje activo; se describe por lo tanto de manera detallada cada una de las funciones que tiene la plataforma y así integrar estas al quehacer académico a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se considera imprescindible el uso de herramientas que generen en los estudiantes un interés activo y dinámico por los contenidos de las clases, el manual de Dokeos tiene un

enfoque basado en el desarrollo de competencias cognitivas, se accederá a información necesaria que será de fácil comprensión con el fin de utilizar el sistema virtual sin mayor complejidad; proporcionando una comunicación efectiva entre docente-estudiante, estudiante-estudiante, lo que conlleva a óptimos resultados en el rendimiento académico.

El trabajo virtual será de gran ayuda para los estudiantes y docentes de la unidad educativa, en el caso del encargado de la asignatura se establece un cambio en su calidad de enseñanza para así mejorar el proceso de comunicación con los participantes del curso e-learning, teniendo así el rol mediador en el avance de las actividades; mientras que a los estudiantes les será favorable el hecho de tener amplio acceso a la información contenida en el entorno para así desarrollar trabajos colaborativos y en equipo dentro de la herramienta virtual.

Razón por la cual se ha elaborado un manual de uso para la población involucrada en el presente estudio, con el fin de hacer más fácil para los informáticos el manejo de la plataforma Dokeos y aportar en el acceso a medios educativos. Esta herramienta se encontrará a disposición como un medio de renovación a las clases de tipo presencial, cumpliendo con la exigencia actual de la inclusión de las Tics en la educación.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. General.

Elaborar un manual de usuario de la plataforma educativa Dokeos para fomentar el aprendizaje activo y personal de los estudiantes de la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo.

4.2.2. Específicos.

- ❖ Estructurar de manera detallada cada uno de los contenidos del manual para que el estudiante tenga un avance progresivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ❖ Generar en los participantes del curso académico un proceso de autoaprendizaje mediante evaluaciones establecidas por el docente al final de la unidad estudiada.
- ❖ Describir de manera didáctica toda la información relacionada al uso del entorno virtual para que el estudiante mantenga un interés activo en el desarrollo de las clases.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

4.3.1. Título.

Manual de usuario de la plataforma educativa Dokeos como medio de aporte al aprendizaje activo de los estudiantes del 3ro de bachillerato informática de la Unidad Educativa Lcdo. Alberto Maldonado Iturburo.

4.3.2. Componentes.

UNIDAD 1:

CONCEPTOS DE LA PLATAFORMA Y PROCESO DE INSTALACIÓN.

- Objetivos de la unidad.
- Definición de Dokeos.
- Vcredist descarga e instalación.

- ¿Qué es Wampserver?
- Descarga del paquete de Wampserver.
- Proceso de instalación del Wampserver.
- Descarga de Dokeos.
- Instalación de Dokeos pasó a paso.

UNIDAD 2:

ADMINISTRACION DE DOKEOS.

- Objetivos de la unidad.
- Interfaz del entorno virtual.
- Ingreso o acceso a la plataforma.
- Mi agenda
- Informes
- Red social.
- Administración.

UNIDAD 3:

AMBIENTE DE TRABAJO VIRTUAL / HERRAMIENTAS.

- Objetivos de la unidad.
- Creación de cursos en el sistema.
- Crear contenidos del curso.
- Foros.
- Videos como contenido.
- Gestionar blog.
- Administración de grupos.
- Catálogo.
- Sesiones de formación.

UNIDAD EDUCATIVA
“ALBERTO MALDONADO ITURBURO”



Figura 1: *Logo de Dokeos.*
Fuente: wikipedia.org Autor: Thomas Depraetere

MANUAL DE USUARIO DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA
DOKEOS COMO MEDIO DE APORTE AL APRENDIZAJE ACTIVO
DE LOS ESTUDIANTES DEL 3RO DE BACHILLERATO
INFORMÁTICA.

AUTOR: JEFFERSON CADENA BERMEO.

2018

UNIDAD 1:

CONCEPTOS DE LA PLATAFORMA Y PROCESO DE INSTALACIÓN.

Objetivos de la unidad:

- Conocer las definiciones conceptuales del entorno virtual y sus componentes para tener un manejo adecuado del sistema Dokeos.
- Analizar la importancia de la plataforma educativa en cuanto a los conceptos establecidos para tener un conocimiento más técnico del entorno.
- Describir las herramientas utilizadas en el proceso de instalación de la plataforma con el fin de tener un correcto funcionamiento del sistema.

Definición de Dokeos.

La definición de la plataforma Dokeos según el congreso y feria profesional denominada (OpenExpo Europe, 2014) es la siguiente:

La plataforma Dokeos es una sencilla y potente herramienta web que facilita un aprendizaje más rápido gracias a una amplia gama de herramientas de formación, capacitación y entrenamiento. Las aulas virtuales de Dokeos favorecen la comunicación entre alumnos y tutores a través de un entorno de trabajo colaborativo que estimula la participación y acelera el proceso formativo. Dokeos permite a los educadores crear y gestionar cursos online mediante itinerarios de aprendizaje que ofrecen múltiples posibilidades pedagógicas y un seguimiento exhaustivo de análisis y evaluación. (p.1)

Esta herramienta educativa utilizada en el proceso académico permite desarrollar la participación activa de todos los estudiantes en conjunto con su tutor; teniendo así un proceso de aprendizaje continuo y activo.

Vcredist descarga e instalación. Para llevar a cabo la instalación de la plataforma virtual Dokeos tenemos que descargar los siguientes softwares o componentes, para generar el entorno virtual.

- Vcredist.
- Wampserver.
- Dokeos.

Descargar vcredist, de acuerdo a los requerimientos o capacidad que posee el sistema operativo ya sea de 32bits o 64 bits, clic en el siguiente enlace para realizar la descarga (<https://support.microsoft.com/en-us/help/2977003/the-latest-supported-visual-c-downloads>). Luego instalamos vcredist como administrador aceptamos términos y condiciones del software, clic en instalar.

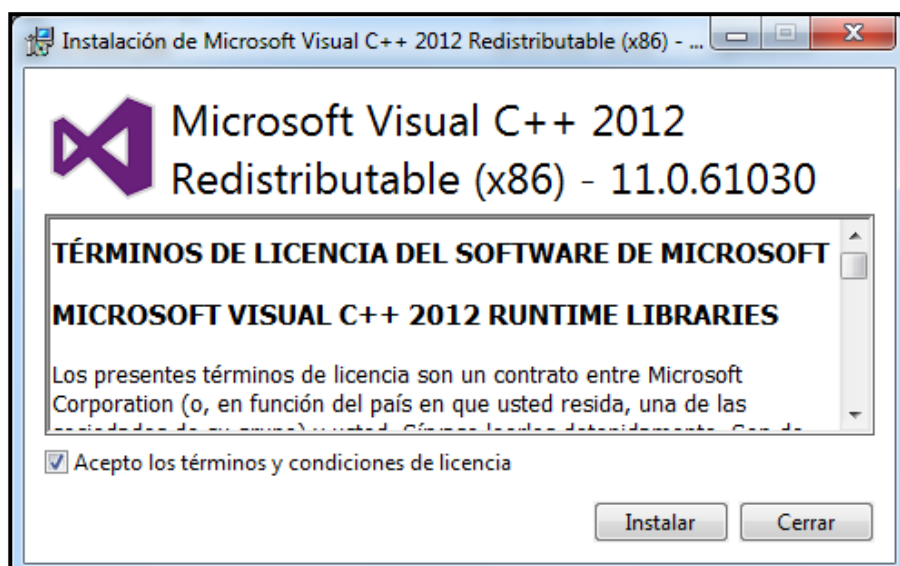


Figura 2: *Instalación Vcredist*
Fuente: microsoft.com
Autor: Microsoft Corporation

¿Qué es Wampserver?

Para poder utilizar la herramienta Dokeos es necesario el uso en conjunto con un entorno de desarrollo que le permita funcionar de manera óptima. (Plasencia, 2013)

Define:

WampServer es un entorno de desarrollo web para Windows en el cual se podrán crear aplicaciones web con Apache, PHP y base de datos en MySQL (motor de base de datos). Esta herramienta incluye además con un administrador de base de datos PHPMYAdmin con el cual podremos crear una nueva base de datos e ingresar la data de las tablas creadas en ella, realizar consultas y generar scripts SQL, como exportar e importar scripts de base de datos. (p.1)

Es considerado un entorno web muy completo que se adapta a los requerimientos y funciones de instalación de la plataforma educativa Dokeos.

Descarga del paquete de Wampserver.

Para generar la descarga, abrir un navegador de preferencia e ingresar a la página oficial de Wampserver que se encuentra en el siguiente enlace <http://www.wampserver.com/en/>



Figura 3: Página oficial de Wampserver

Fuente: wampserver.com

Autor: Romain Bourdon

Se procede a dar clic en la opción START USING WAMPSEVER, en la cual aparece la siguiente ventana donde se encuentran los instaladores de 32 bits y 64 bits, tener en cuenta de cuantos bits es el sistema operativo que posee la computadora en la que se va a instalar Wampserver, de acuerdo a esto descargamos el software compatible para nuestro Pc.



Figura 4: Descarga de Wampserver
Fuente: wampserver.com
Autor: Romain Bourdon

Proceso de instalación del Wampserver.

Buscar la carpeta donde se guardó el instalador wamp server una vez encontrado dar clic derecho ejecutar como administrador y clic en la opción si, aparecerá la siguiente ventana de bienvenida de la instalación, clic en next.

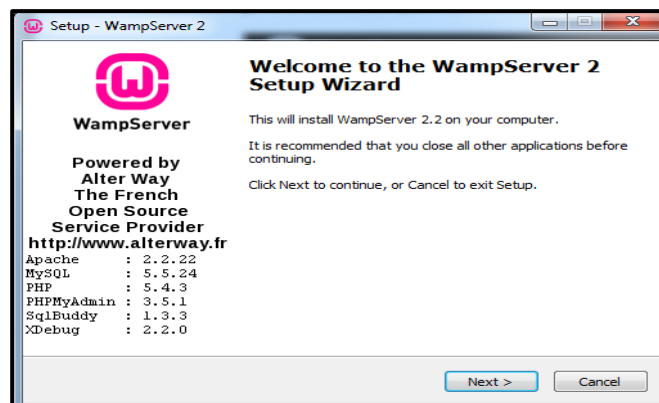


Figura 5: Interfaz inicial Wampserver.
Fuente: wampserver.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Aceptar términos y condiciones que posee Wampserver para poder continuar con la instalación y luego clic en next.

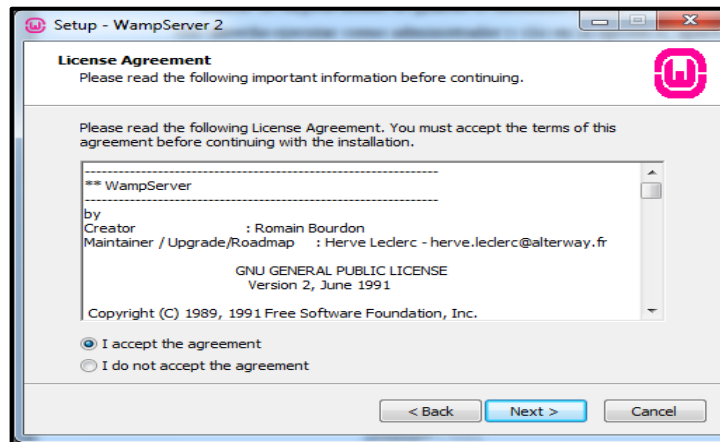


Figura 6: *Términos de licencia Wamp*
Fuente: wampserver.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Indicar la ubicación donde queremos guardar la instalación de wamp server, es recomendable y preferible guardar en la unidad disco local C: en la cual esta ubicación viene por defecto, clic en next.

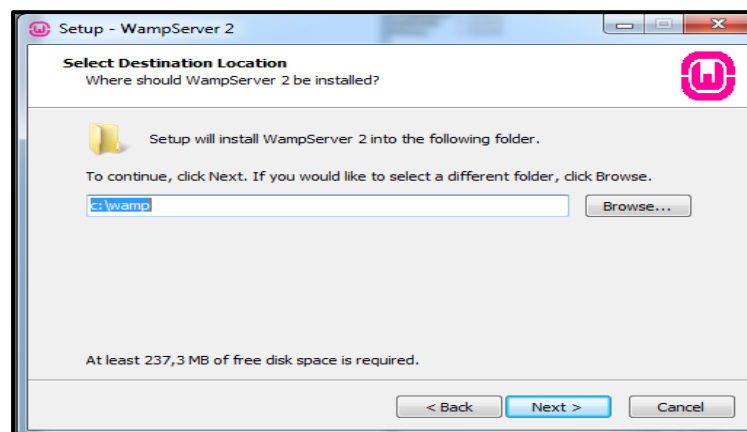


Figura 7: *Ubicación local del entorno a instalar.*
Fuente: wampserver.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Seleccionar las tareas adicionales que le gustaría hacer a la configuración, mientras se instala wamp server, dar clic en la primera opción si desea crear un icono de inicio rápido y en la segunda opción es para crear un icono en el escritorio, hacer clic en siguiente y luego en instalar

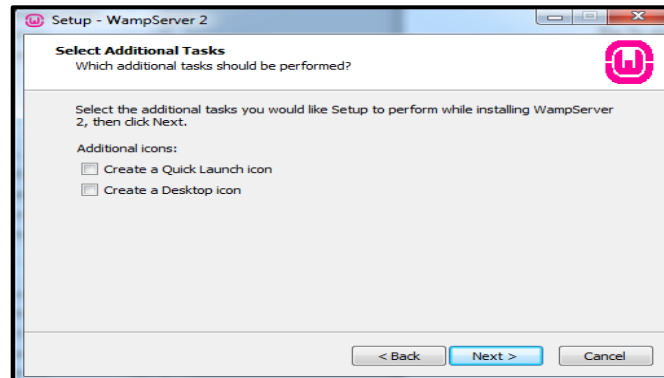


Figura 8: *Tareas adicionales de Wampserver.*

Fuente: wampserver.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Ser paciente y esperar hasta que wamp server sea instalado en el ordenador

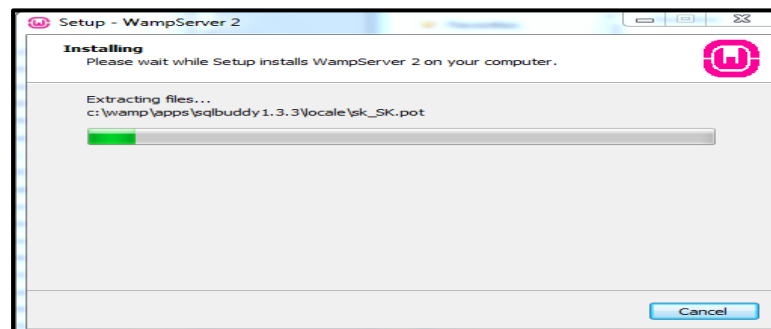


Figura 9: *Iniciando la instalación del Wamp*

Fuente: wampserver.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Una vez finalizada la instalación de manera exitosa se mostrara la siguiente ventana en la cual wamp server está listo para ser utilizado.

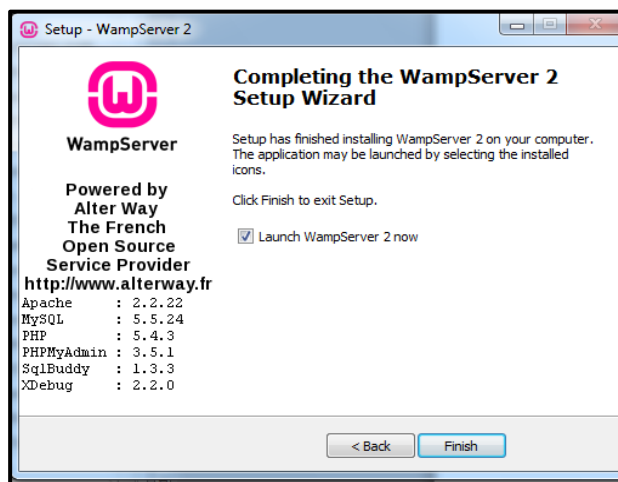


Figura 10: Wampserver correctamente instalado

Fuente: wampserver.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Descarga de Dokeos.

Para realizar la descarga de Dokeos Clic en el siguiente enlace que se muestra a continuación [https://es.osdn.net/projects/sfnet_dokeos/downloads/dokeos-2.1.1.zip/](https://es.osdn.net/projects/sfnet_dokeos/downloads/dokeos-2.1.1.zip) damos clic en download Dokeos. Una vez que la descarga esté completada, encontraremos la aplicación Dokeos en formato zip, descomprimir la carpeta para luego proceder con el proceso de instalación.

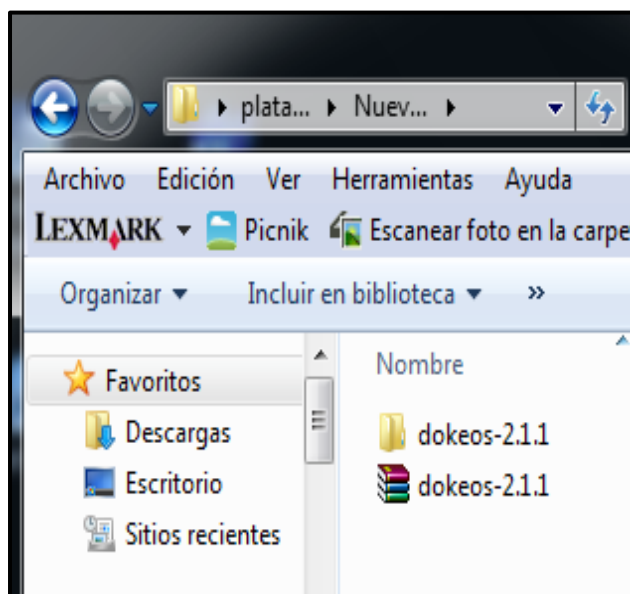


Figura 11: Descarga del paquete Dokeos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Instalación de Dokeos pasó a paso.

Ejecutamos como administrador el wamp server para que se activen los motores de my Sql, Apache y Php verificamos en la barra de tarea del escritorio que el símbolo se encuentre en color verde.

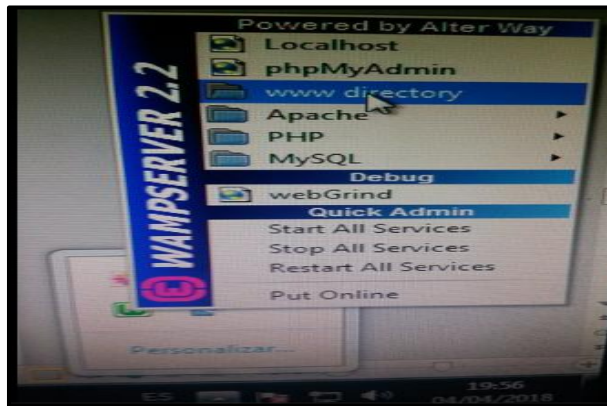


Figura 12: Ejecución como administrador del Wamp

Fuente: wampserver.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Luego damos clic en la opción www directory y se abrirá la ventana donde ubicaremos la carpeta Dokeos que anteriormente habíamos descomprimido del formato zip.

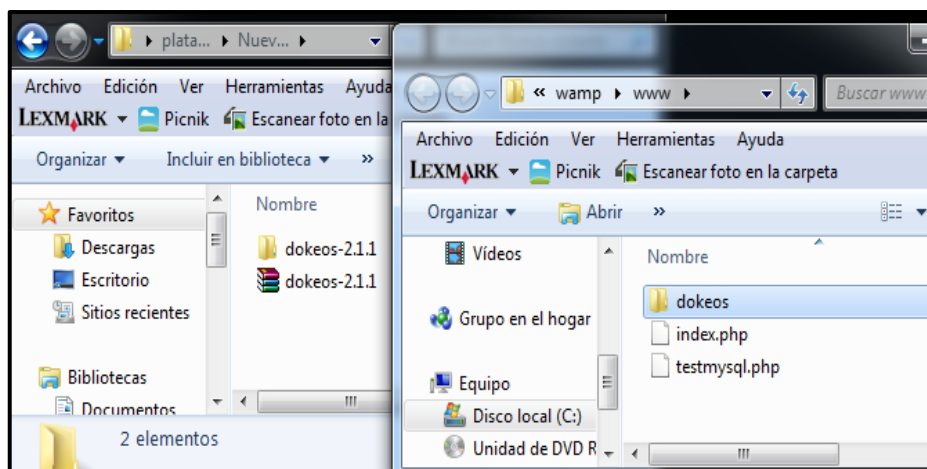


Figura 13: Reubicación de la carpeta Dokeos

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Damos clic en el símbolo verde de Wamp server y luego clic en la opción Local host, aparecerá la siguiente ventana en la que contiene una carpeta con el nombre Dokeos

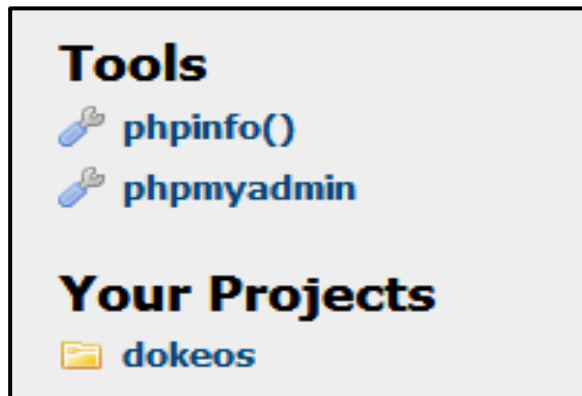


Figura 14: Ubicación de Dokeos en el localhost
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Luego de dar clic en la carpeta Dokeos nos aparece una ventana que permite comenzar con la instalación de la plataforma virtual, tenemos que seleccionar la opción click to install Dokeos.

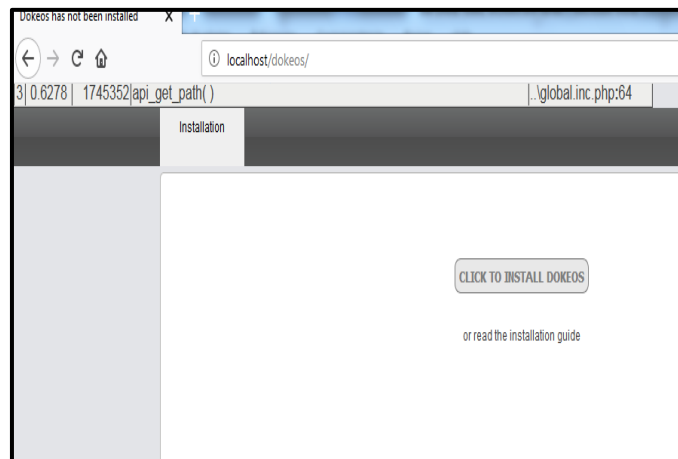


Figura 15: Inicio de la instalación de Dokeos
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Primer paso seleccionamos el idioma de preferencia que se desea utilizar al instalar Dokeos, y luego clic en next.

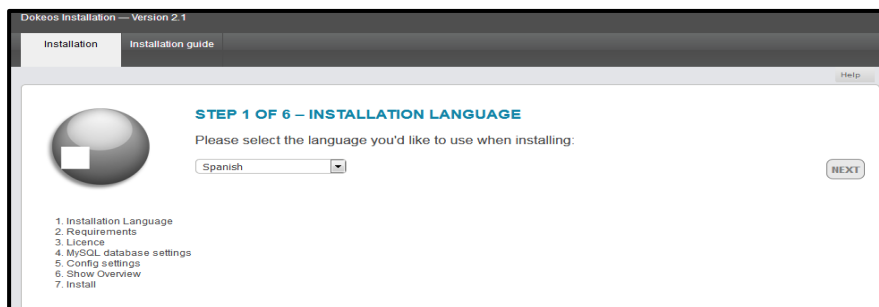


Figura 16: Lenguaje de instalación Dokeos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

En el segundo paso muestra los parámetros y requisitos recomendados de la configuración del servidor, para poder utilizar Dokeos con todas sus posibilidades y herramientas. Luego clic en la opción nueva instalación.

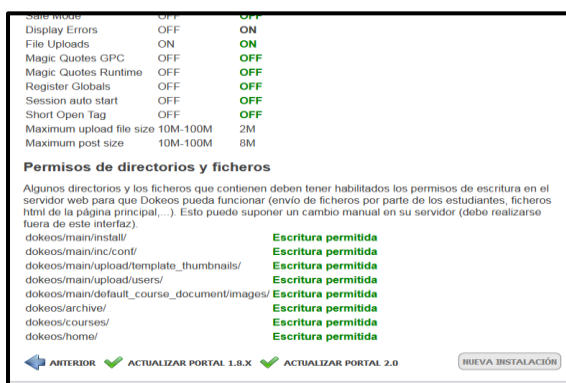


Figura 17: Parámetros de instalación recomendados.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Tercer paso aceptamos términos y condiciones de la licencia de Dokeos para poder llevar a cabo la instalación de la plataforma virtual, y luego clic en aceptar.

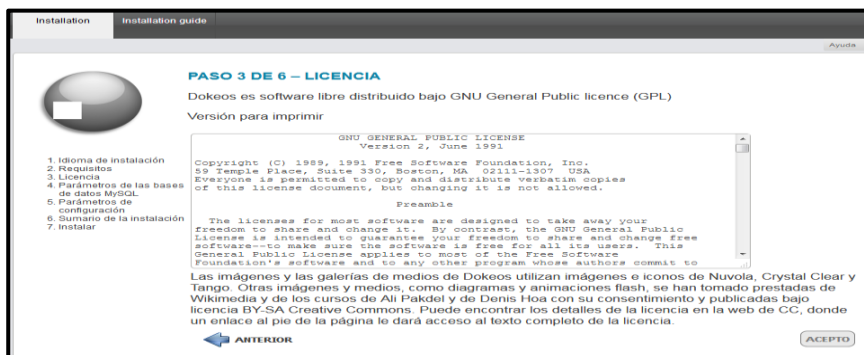


Figura 18: Términos y condiciones Dokeos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Cuarto paso damos clic en la opción de comprobar la conexión con la base de datos que se encuentra alado del candado, sin modificar los datos que viene por defecto, y luego clic en siguiente.

PASO 4 DE 6 – PARÁMETROS DE LAS BASES DE DATOS MYSQL

El script de instalación creará las principales bases de datos de Dokeos. Por favor, recuerde que Dokeos necesitará crear varias bases de datos. Si sólo puede tener una base de datos en su proveedor, Dokeos no funcionará.

1. Idioma de instalación
2. Requisitos
3. Licencia
4. Parámetros de las bases de datos MySQL
5. Parámetros de configuración
6. Sumario de la instalación
7. Instalar

Servidor de base de datos: localhost
 Nombre de usuario de la base de datos: root
 Contraseña de la base de datos:
 Prefijo MySQL: dokeos_

ej. localhost
 ej. root
 ej. TNLXtnFu
 No completar si no se requiere

Parámetros opcionales

COMPROBAR LA CONEXIÓN CON LA BASE DE DATOS

← ANTERIOR SIGUIENTE →

Figura 19: *Comprobar conexión de base de datos.*
 Fuente: dokeos.com
 Autor: Equipo de desarrolladores

Paso quinto seleccionamos el idioma, luego Llenamos los campos en la que tenemos que poner dirección URL de acceso, nombre de usuario, contraseña etc. Luego dar clic en siguiente. Todos estos datos son de mucha importancia al momento de ingresar a la plataforma virtual.

PASO 5 DE 6 – PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN

Los siguientes valores se grabarán en su archivo de configuración **main/inc/conf/configuration.php**:
main/inc/conf/configuration.php

1. Idioma de instalación
2. Requisitos
3. Licencia
4. Parámetros de las bases de datos MySQL
5. Parámetros de configuración
6. Sumario de la instalación
7. Instalar

Idioma principal: english
 URL de Dokeos (Contenido obligatorio): http://localhost/dokeos/
 E-mail del administrador: newportal@dokeos.com
 Nombre del administrador: John
 Apellidos del administrador: Doe
 Teléfono del administrador: (000) 001 02 03
 Nombre de usuario del administrador: admin
 Contraseña del administrador (puede que desee cambiarla): admin
 Nombre de su plataforma: Academy
 Acrónimo de la organización: Organisation
 URL de la organización: http://www.dokeos.com
 Método de encriptación: md5 sha1 Nada
 Permitir que los propios usuarios puedan registrarse: Sí Recomendado No
 Permitir que los propios usuarios puedan registrarse como creadores de cursos: Sí No

← ANTERIOR SIGUIENTE →

Figura 20: *Idioma del entorno virtual.*
 Fuente: dokeos.com
 Autor: Equipo de desarrolladores

Sexto paso aparecerá una ventana de comprobación, de los datos que hemos ingresado en los pasos anteriores de la instalación del sistema, si todo está bien se da clic en la opción de instalar; caso contrario se puede retroceder para realizar algún cambio.

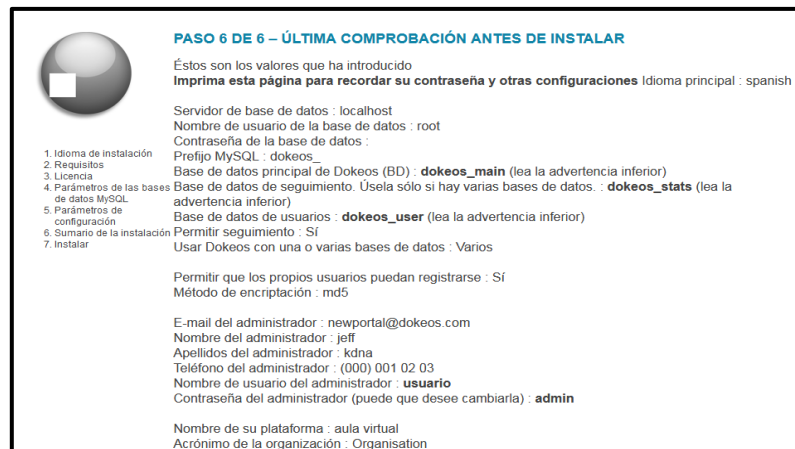


Figura 21: Ventana de comprobación de datos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Al finalizar la instalación de la plataforma virtual nos mostrara la siguiente ventana, que indica que el proceso de instalación es correcto.



Figura 22: Instalación correctamente realizada.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

UNIDAD 2:

ADMINISTRACION DE DOKEOS.

Objetivos de la unidad.

- Reconocer los componentes de la interfaz del entorno virtual Dokeos para tener un correcto manejo de la herramienta.
- Indicar el medio de ingreso y conexión a la plataforma virtual para entrar en el sistema sin inconvenientes.
- Describir los componentes principales de la página inicial para comprender la funcionalidad de cada uno de los roles que estos tienen en el sistema.

Interfaz del entorno virtual.

Al dar clic en la opción que dice ir a la plataforma que acaba de crear luego de terminar con el proceso de instalación, automáticamente aparecerá la interfaz principal de la plataforma Dokeos, en la cual indica ingresar nombre de usuario y contraseña para poder ingresar al sistema. En el caso de nuevos participantes se muestra la opción de registrarse y también la opción de recuperación de contraseña.



Figura 23: Página principal de ingreso a Dokeos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Ingreso o acceso a la plataforma.

Se ingresa usuario y contraseña, para tener accesibilidad al entorno de trabajo de la plataforma, y poder hacer uso de las herramientas que posee la misma que permitirá crear un aula virtual; consecuentemente se muestra la página inicial del entorno de trabajo.

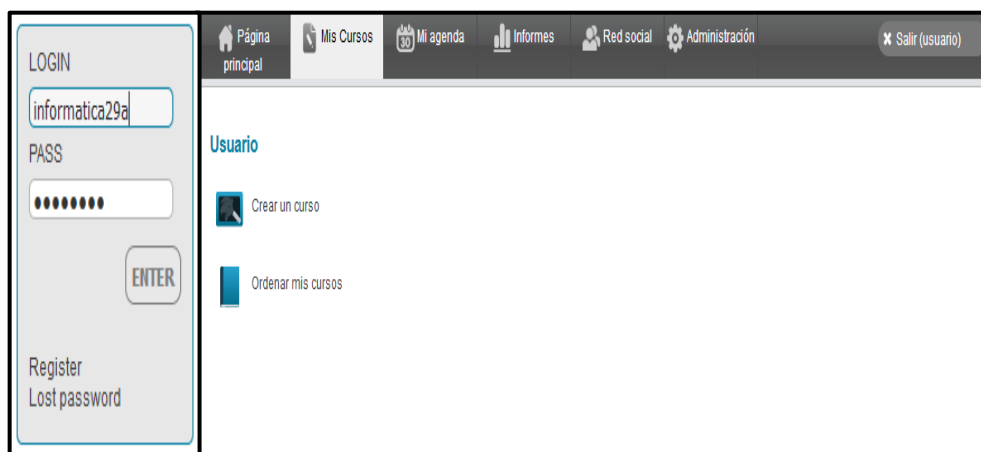


Figura 24: Ingreso y página inicial Dokeos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Mi agenda.

En la opción mi agenda se puede visualizar la fecha en tres formatos, ya sea mensual, semanal o diaria, con el fin de tener un control adecuado de las actividades realizadas; una de las utilidades más importantes que tiene esta opción es la de crear o añadir eventos y así dar seguimiento a todo lo previamente programado.

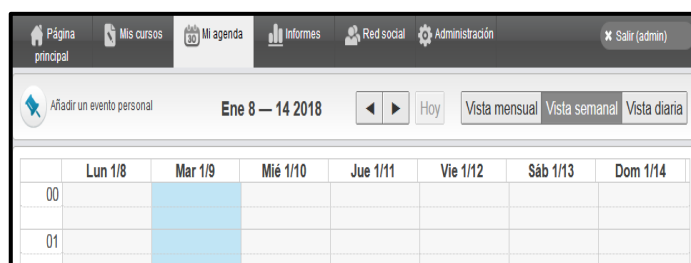


Figura 25: Opción mi agenda y eventos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Informes.

La opción de informes permite tener un seguimiento detallado de las actividades académicas dentro del curso, el número de participantes en los cuales en cada uno se podrá visualizar su última conexión y el número de sesiones durante el periodo académico.



Figura 26: *Informes de seguimiento a participantes.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Red social.

Esta opción incluida en la plataforma Dokeos permite a los participantes del curso estar en contacto de manera activa, teniendo estos así la posibilidad de intercambiar información, criterios u opiniones entre sí de manera confidencial con quienes tengan un perfil dentro del sistema.

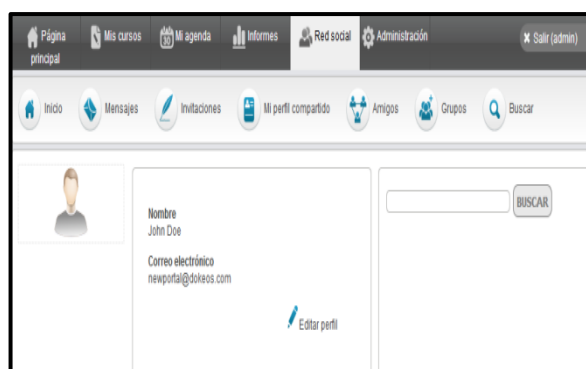


Figura 27: *Opción red social.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Administración.

En la pestaña de administración se puede visualizar todos los componentes o herramientas con los que se puede trabajar en el entorno educativo virtual Dokeos. Toda configuración o cambio que se desee realizar se puede hacer directamente desde esta ventana.

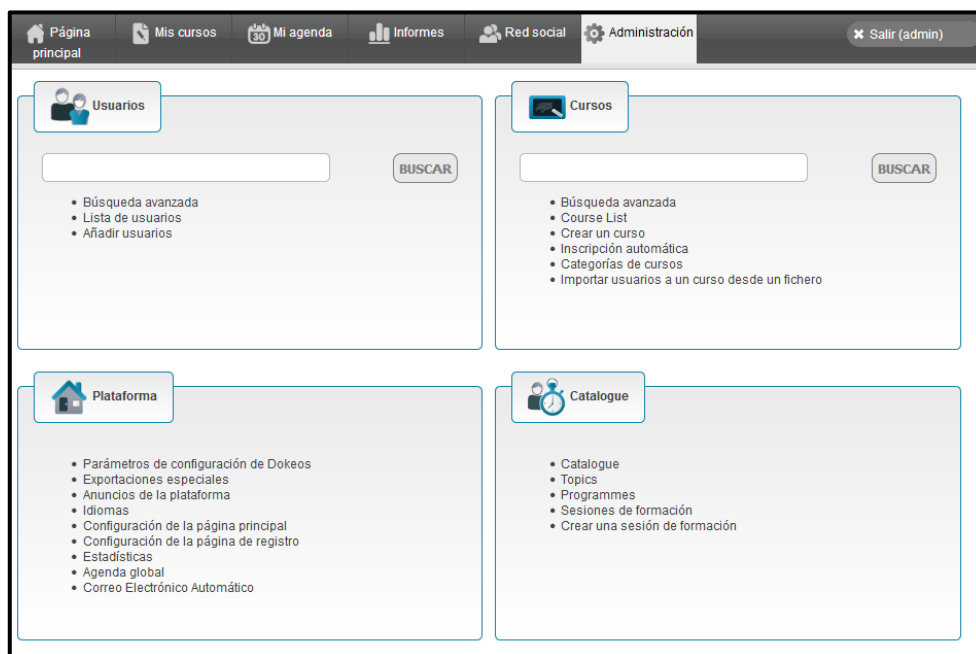


Figura 28: Administración de la plataforma Dokeos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

UNIDAD 3:

AMBIENTE DE TRABAJO VIRTUAL / HERRAMIENTAS.

Objetivos de la unidad.

- Conocer el entorno de creación de cursos para poder generar los contenidos de manera organizada y así el estudiante pueda acceder a estos fácilmente.

- Mostrar las funcionalidades que tienen cada uno de los módulos de trabajo para que el estudiante identifique de manera acertada que rol cumple cada herramienta.

- Enunciar los aspectos más importantes en el desarrollo de las distintas actividades con cada una de las herramientas incluidas en el entorno.

Creación de cursos en el sistema.

Para crear un nuevo curso hacemos lo siguiente:

Damos clic en la opción crear un curso.



Una vez dentro de la opción seleccionada, se deben llenar los campos necesarios, en el cual se debe asignar un nombre al curso que se está creando. Además se debe colocar un código con el cual los miembros que formaran parte de este curso puedan acceder al mismo.

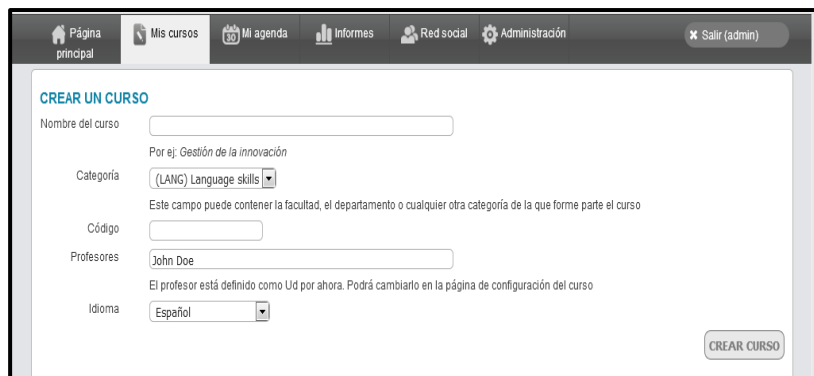


Figura 29: *Crear un curso nuevo.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Luego damos clic en crear curso. Nos mostrará una ventana en la cual notifica la creación del nuevo curso.



Figura 30: *Notificación creación del curso.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Crear contenidos del curso.

Para empezar a crear los contenidos que forman parte de un curso, se debe hacer lo siguiente:

Damos clic en volver a mi lista de cursos



Figura 31: Lista de cursos creados.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Seleccionamos el curso que hemos creado anteriormente, en el cual se publicará un documento que formará parte de dicho curso. Para ello seleccionamos la opción Documento.



Figura 32: Creación de contenidos del curso.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Al dar clic en documentos nos aparecerá la siguiente ventana:

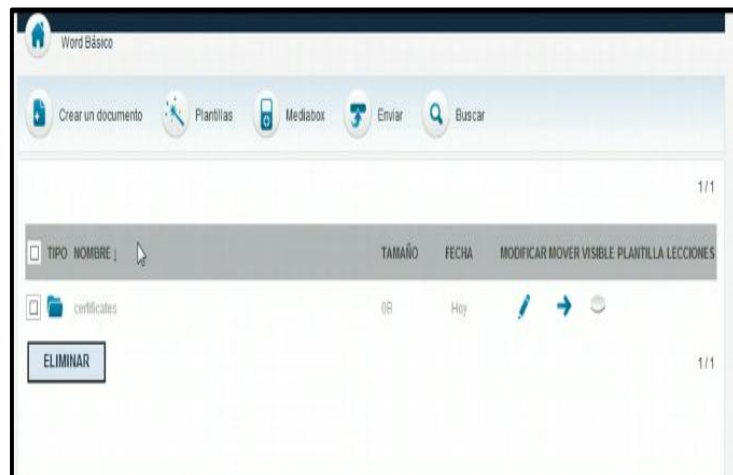


Figura 33: Ventana de documentos del curso.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Damos clic en crear un documento, asignamos un nombre al documento.

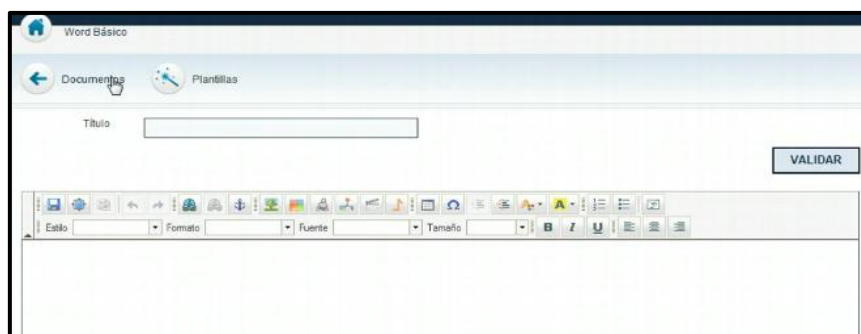


Figura 34: Asignación de nombre al documento.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Colocamos el contenido que formará parte de ésta publicación.

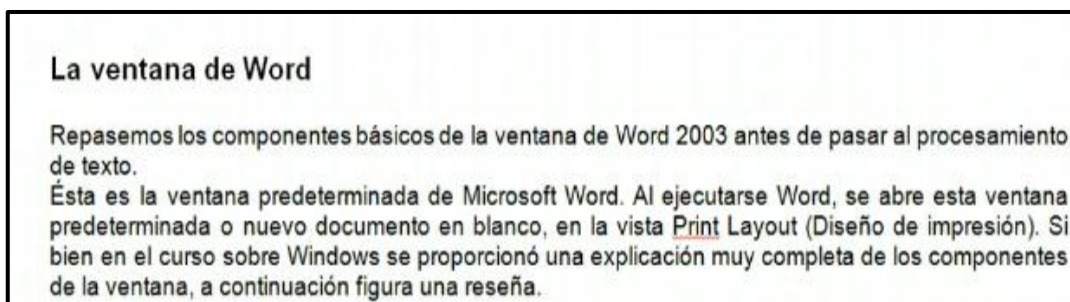


Figura 35: Contenido del documento creado.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Pegamos el contenido en Dokeos y validamos el contenido dando clic en ok.

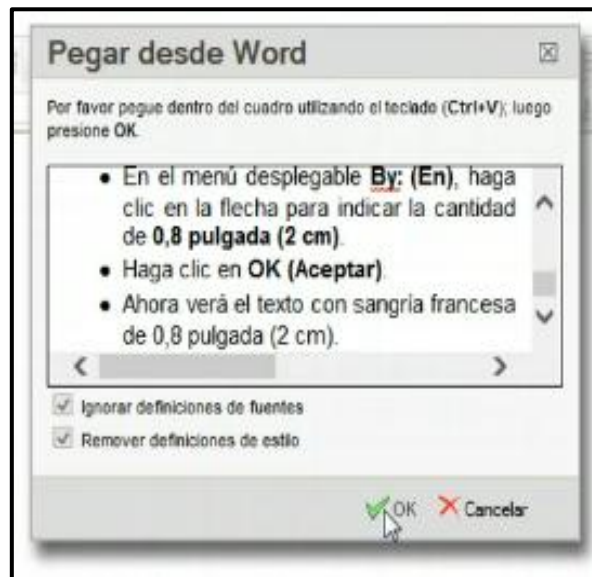


Figura 36: Insertando contenido al documento.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Una vez pegado el contenido damos clic en validar.

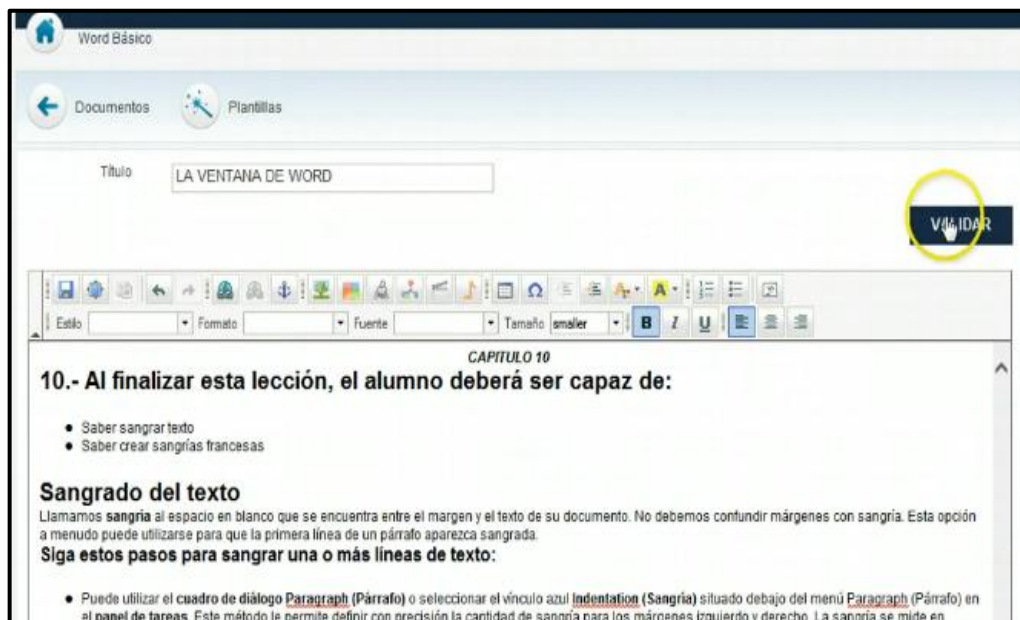


Figura 37: Validar el contenido del documento.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Ya podremos observar el contenido creado.

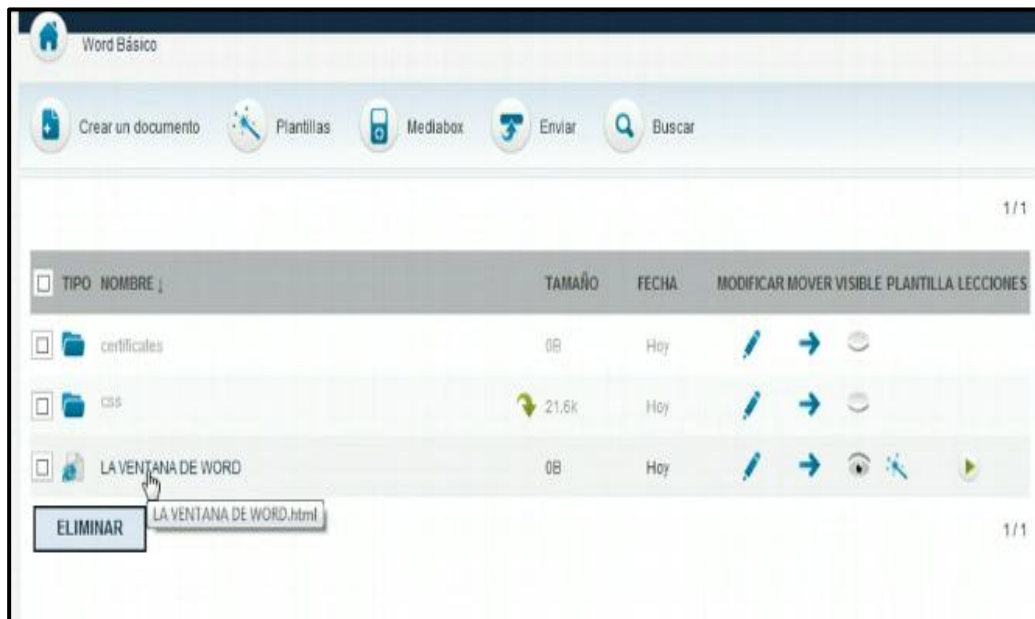


Figura 38: Visualización del contenido creado.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Foros.

Para crear un foro hacemos lo siguiente:

Damos clic en la opción mis cursos.

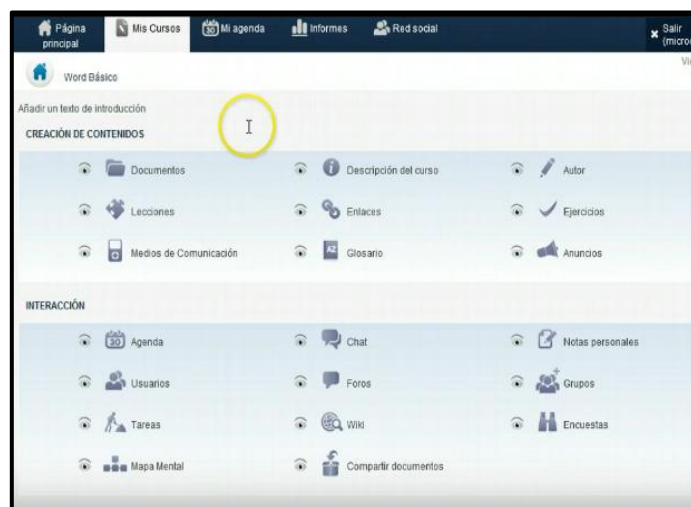


Figura 39: Selección de la opción mis cursos.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Seleccionamos la opción foros y nos parecerá lo siguiente:



Figura 40: Pestaña principal de foros.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Clic en añadir una categoría de foros y llenamos los datos que nos solicita.

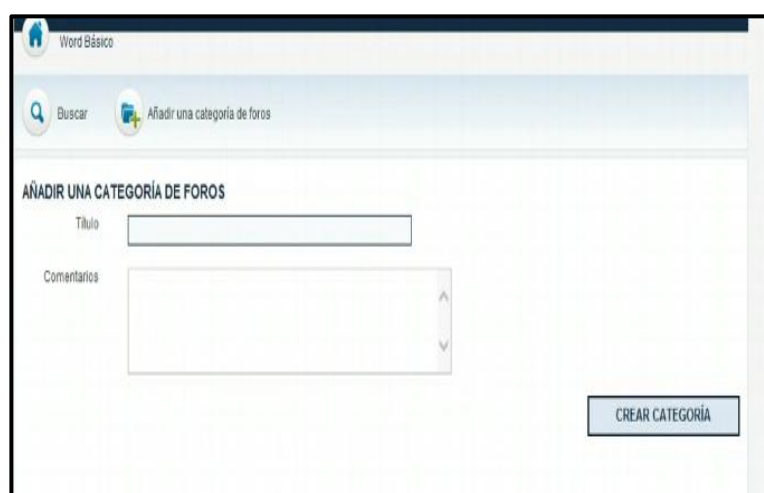


Figura 41: Añadir categoría de foros.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Damos clic en crear categoría y podremos ver la categoría que hemos creado.

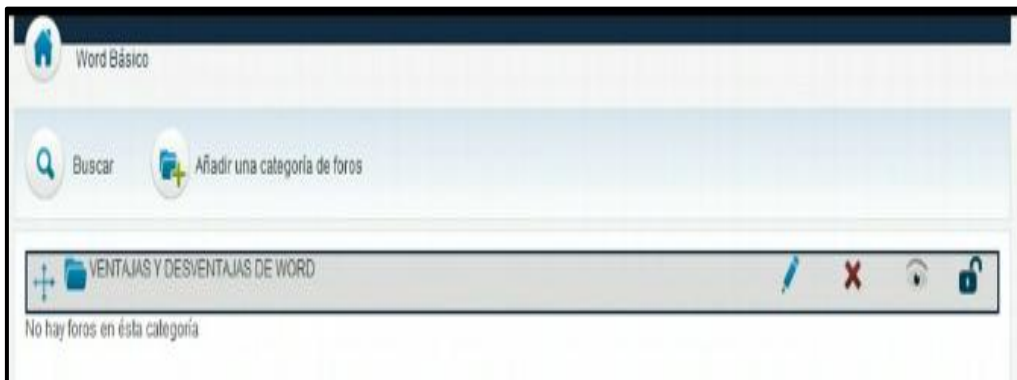


Figura 42: Visualizar categoría creada.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Damos clic sobre la categoría creada.

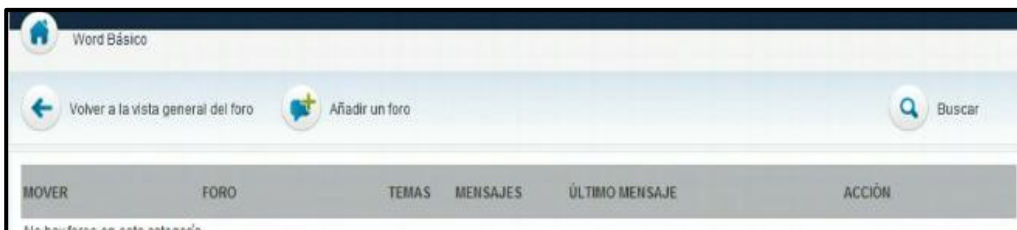


Figura 43: Acceso a la categoría creada.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Clic en añadir un foro y agregamos los datos que nos solicitan.

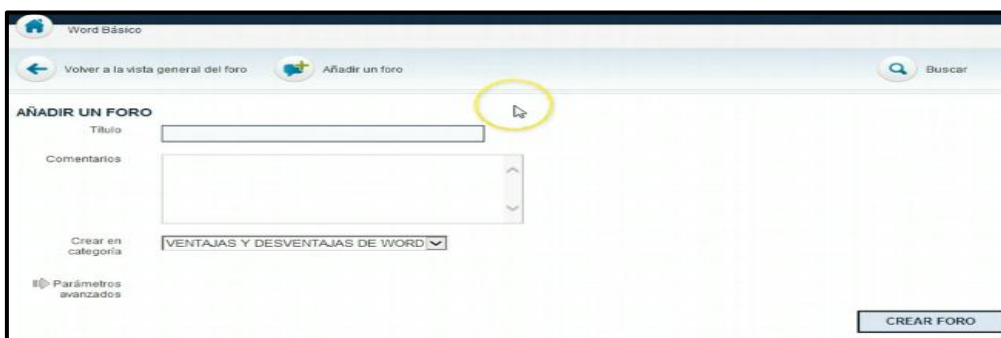


Figura 44: Añadir un foro en la categoría

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Clic en parámetros avanzados y configuramos el foro.

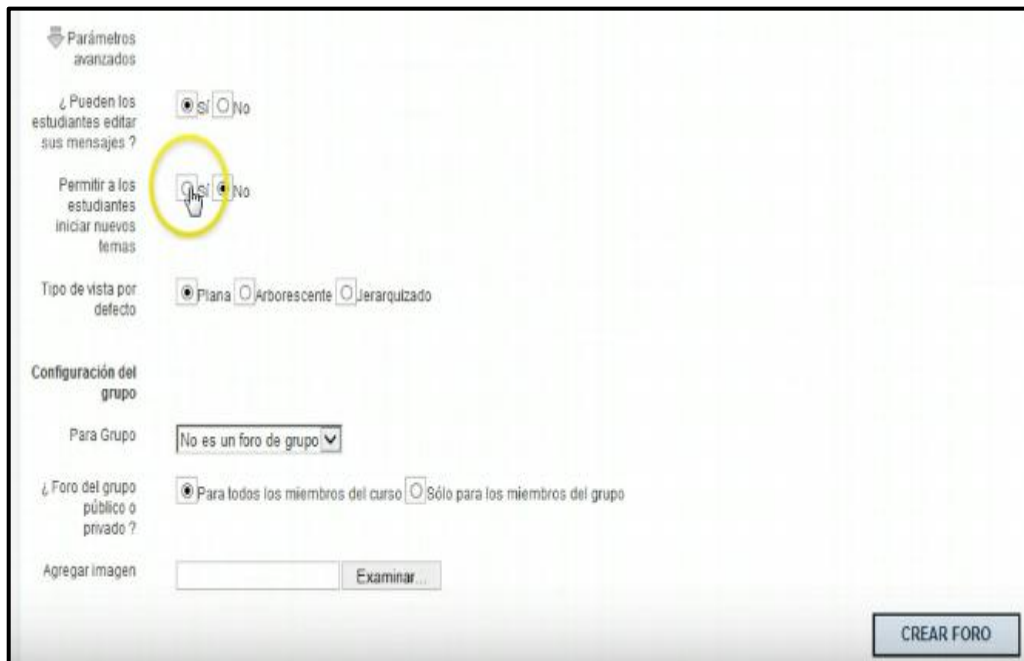


Figura 45: *Parámetros avanzados del foro.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Clic en crear foro y podremos observar el foro ya creado.

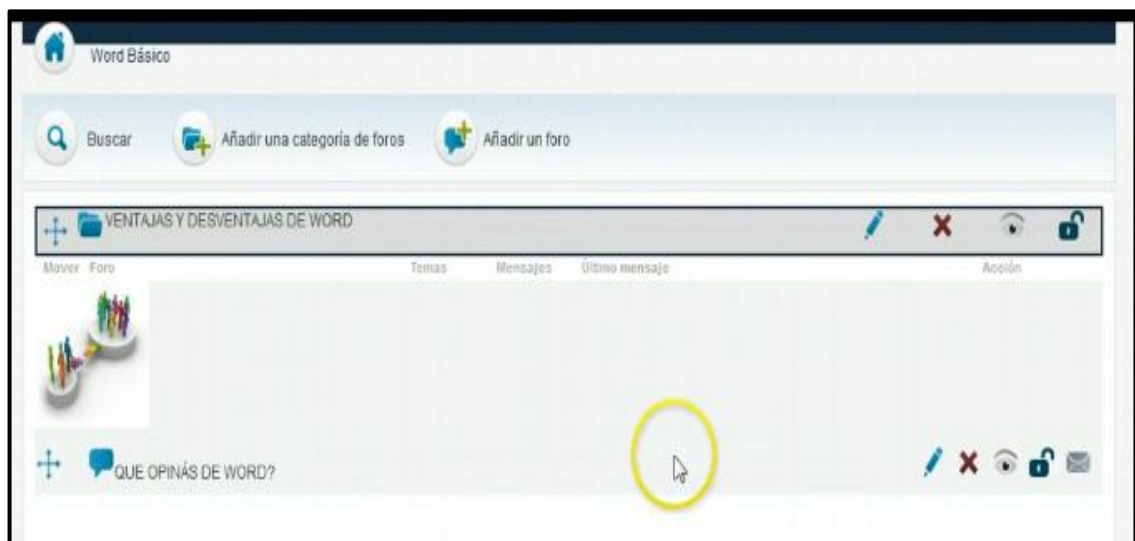


Figura 46: *Foro creado en el curso.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Videos como contenido.

Para ello hacemos lo siguiente: clic en crear curso, opción documentos.



Figura 47: *Crear documento para video.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Completamos los datos que nos solicita, clic en la opción de video.



Figura 48: *Opción para video.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Seleccionamos la opción de insertar video desde YouTube



Figura 49: *Insertar un nuevo video.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Copiamos y luego pegamos la dirección URL del video que deseamos insertar y damos clic en OK, una vez realizado esto, se insertará el video. Damos clic en validar y podremos observar el video.

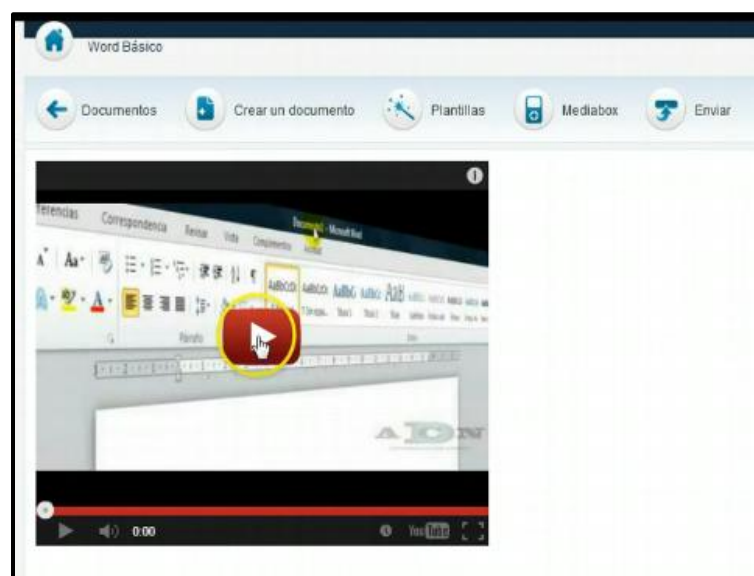


Figura 50: *Video insertado en el documento.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Gestionar blog.

Para realizar la gestión del blog, hacemos lo siguiente: clic en nuevo curso, clic en gestión de blog.



Figura 51: *Gestión de blog.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Luego se procede a crear un nuevo blog.



Figura 52: *Crear un nuevo blog.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Ingresamos la información que nos solicitan y damos clic en guardar blog.

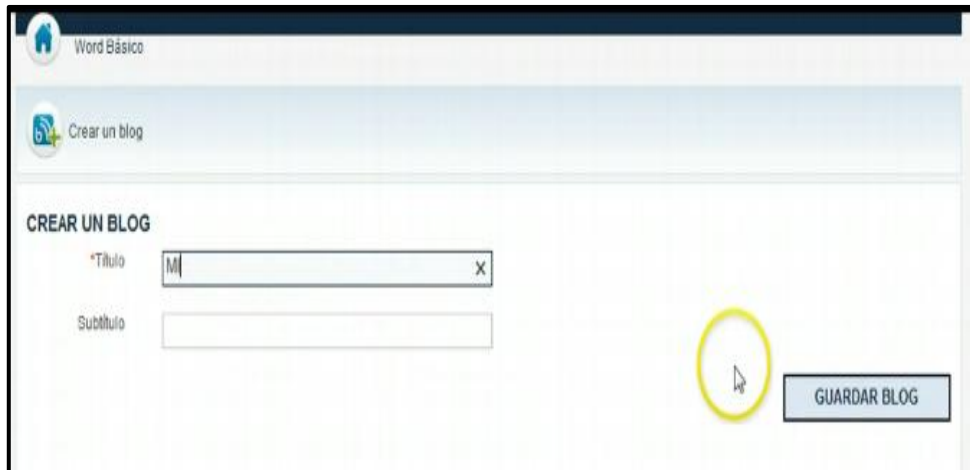


Figura 53: *Guardando el blog creado.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Una vez guardado el blog, podremos observar el blog ya creado, en el cual daremos clic para ingresar el contenido.

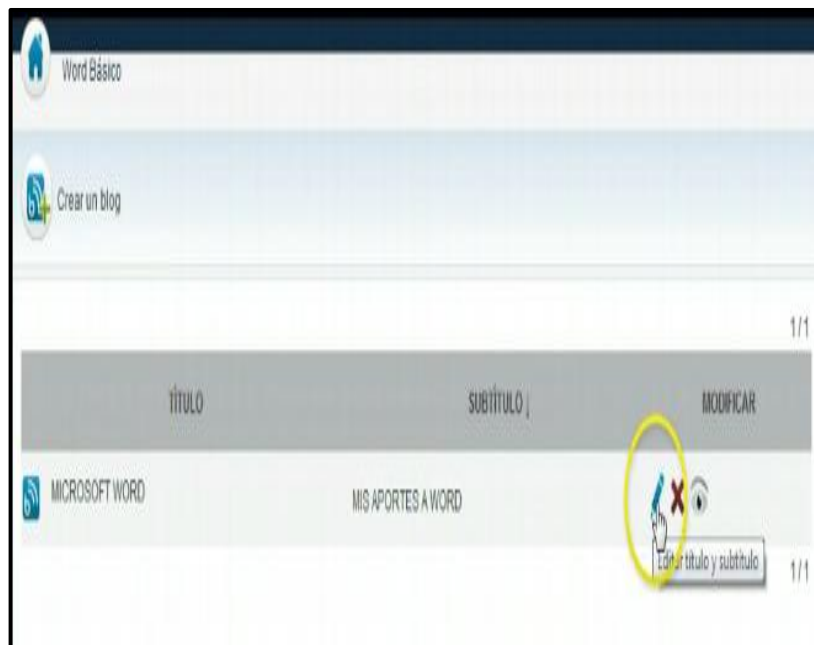


Figura 54: *Visualización del blog creado.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Clic en nuevo artículo.

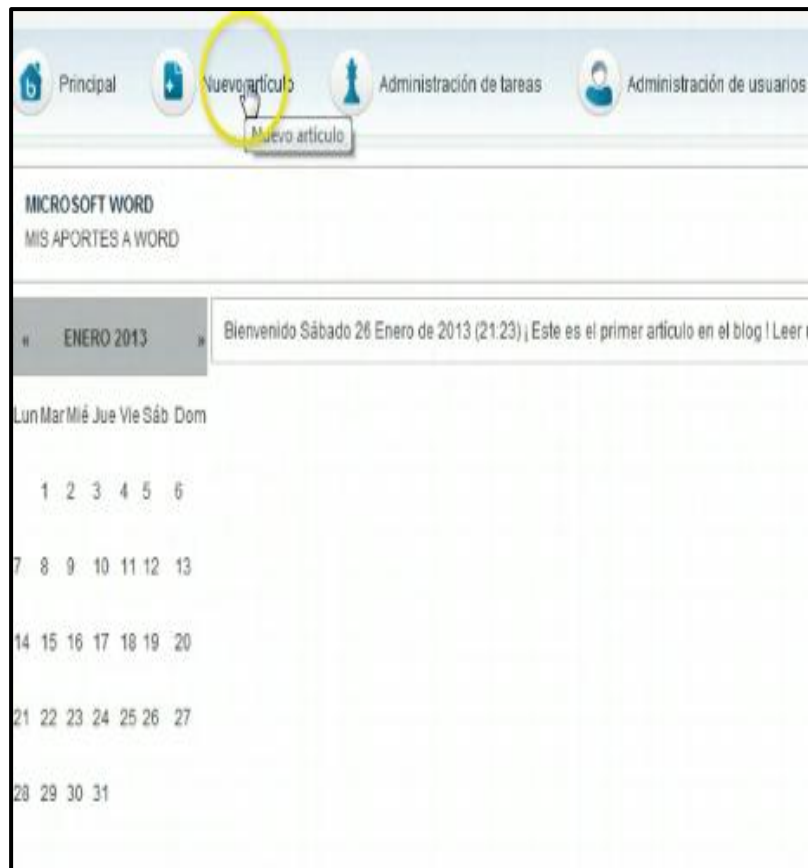


Figura 55: *Opción nuevo artículo.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Insertamos la información que aparecerá en el blog,

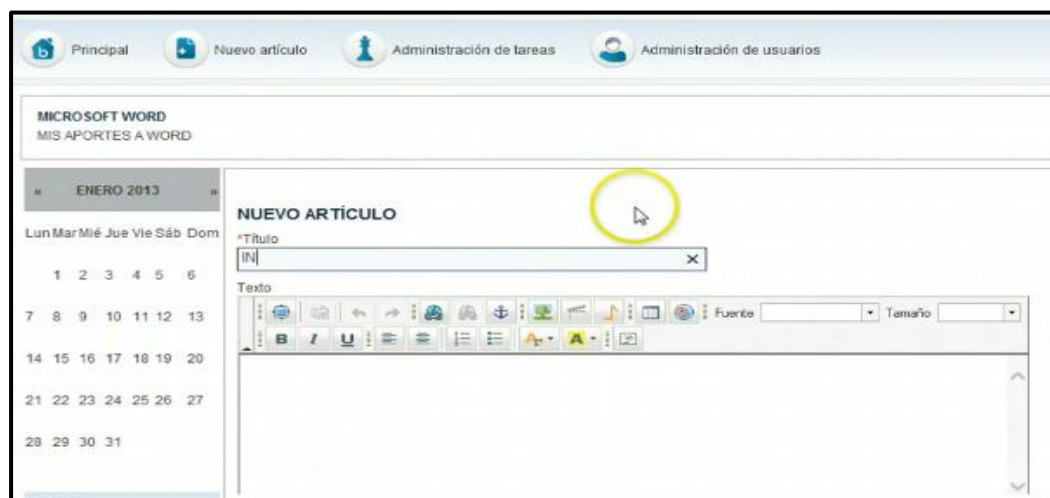


Figura 56: *Insertando datos al artículo.*
Fuente: dokeos.com
Autor: Equipo de desarrolladores

Administración de grupos.

Para ingresar a la opción de crear grupos es necesario acceder a la opción red social y desde allí administrar los grupos a crearse dentro del curso; allí se crean los grupos llenando los campos establecidos.



Figura 57: Creación de un grupo.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Una vez creado el grupo se puede visualizar en la pantalla principal si fue creado correctamente y quienes están incluidos en el mismo.



Figura 58: Grupo creado satisfactoriamente.

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

Otra opción importante dentro del sistema Dokeos es: inscripción automática que permite acceder a los cursos a quienes estén suscritos en el portal.

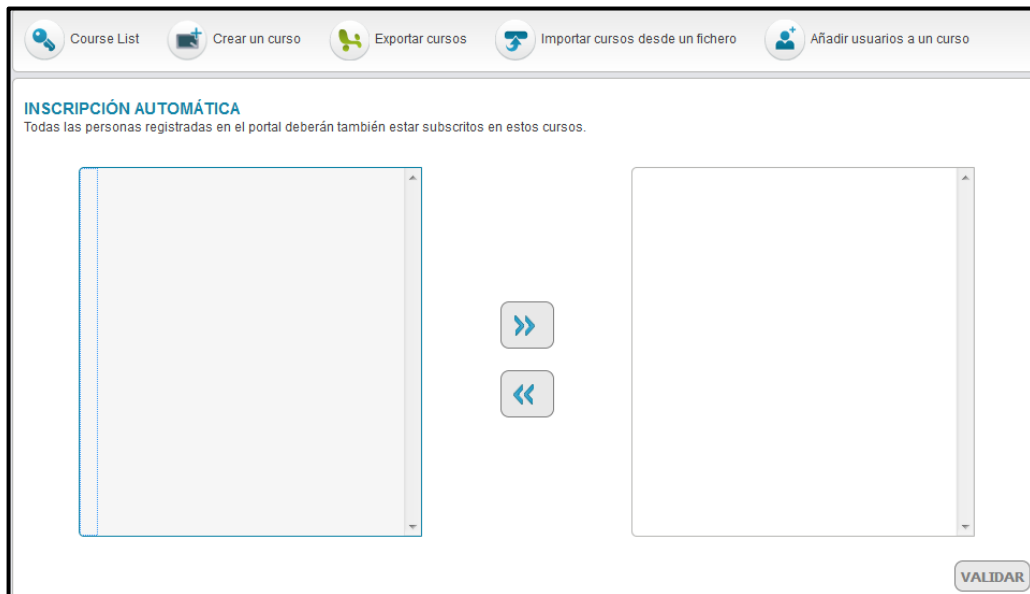


Figura 59: *Inscripción automática al curso.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

La opción catalogo en el sistema permite a los usuarios o participantes del curso configurar la página con una interfaz personalizada mediante logos y plantillas adicionales.

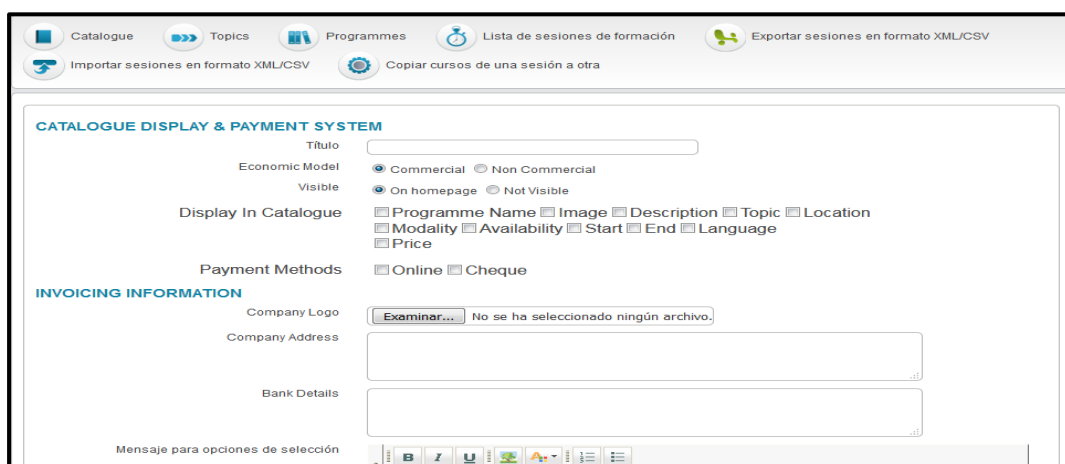


Figura 60: *Opción catálogo.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

La opción sesiones de formación permite visualizar los cursos de acuerdo a los inicio de sesión de los participantes en cada uno de los cursos y grupos de los cuales forman parte.



Figura 61: *Sesiones de formación.*

Fuente: dokeos.com

Autor: Equipo de desarrolladores

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.

Mediante la propuesta desarrollada en el presente informe de investigación, se pretende que el docente tenga un conocimiento más técnico sobre el uso de plataformas virtuales e-learning; con el fin de enseñar a los estudiantes a manejar estas herramientas de manera adecuada y estos puedan navegar o desarrollar sus actividades sin mayor complejidad en un entorno virtual, esto permitirá a los participantes de un curso virtual reforzar sus conocimientos mediante los contenidos de la clase alojados en el sistema y así tener un proceso de retroalimentación satisfactorio en el desarrollo del conocimiento.

El manual de la plataforma educativa Dokeos es un medio de apoyo para el correcto uso del entorno educativo virtual, así como una guía estructurada que describe la funcionalidad de cada uno de los módulos que contiene el sistema, para que quien hace uso de Dokeos pueda desarrollar sus actividades académicas sin mayor complejidad; manteniendo así al estudiante en un proceso de aprendizaje continuo.

Se pretende que los estudiantes en dirección de su guía o docente manipulen y tengan acceso a este tipo de herramientas tecnológicas de manera progresiva, teniendo en consideración que las exigencias actuales en educación tienen estándares muy altos, por lo tanto es muy necesario que en todas las instituciones educativas se formen profesionales que estén a la par con estos avances. Se determina también la importancia de estos medios en la educación ya que permiten al estudiante tener un aprendizaje activo en su proceso de formación académica.

BIBLIOGRAFÍA

OpenExpo Europe. (10 de Junio de 2014). *DOKEOS, UNA POTENTE SOLUCIÓN DE ELEARNING*. Obtenido de <https://openexpoeurope.com/es/dokeos-una-potente-solucion-de-elearning/>

Álvarez, D. M. (Diciembre de 2010). *Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías en Moodle*. Obtenido de <http://www3.uah.es/libretics/files/Tutorias.pdf>

Andrade. (23 de 07 de 2015). *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*. Recuperado el 24 de 08 de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/4761/476147263005.pdf>

Becerro, S. D. (2009). *Temas para la educacion revista digital para profesionales de la enseñanza*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>

Belloch, C. (2010). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>

Belver, C. D. (2013). *Reflexion academica*. Recuperado el 09 de 08 de 2017, de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=429&id_articulo=8918

Boye, T. (14 de 04 de 2012). *Un medio de apoyo a la enseñanza y aprendizaje de Urología*. Recuperado el 22 de 08 de 2017, de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1482>

Celis Osorio , C. A., & Jiménez Builes, J. A. (29 de Julio de 2009). *Uso de un sistema de administración del aprendizaje (LMS) libre como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje en instituciones públicas de educación superior*. Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/23485/1/20408-68842-1-PB.pdf>

Cesteros, A. F.-P. (2012). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. Obtenido de http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf

Dokeosla. (06 de 07 de 2014). *Slideshare*. Recuperado el 21 de 08 de 2017, de <https://es.slideshare.net/dokeosla/experiencia-dokeos-en-escuela-de-uruguay>

Estrada Lizarraga, R., Zaldivar, A., & Peraza, J. F. (2013). *Análisis comparativo de las plataformas educativas virtuales moodle y dokeos*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/236855813_Análisis_Comparativo_de_las_Plataformas_Educativas_Virtuales_Moodle_y_Dokeos

Gomez, H. C. (2013). *Universidad Publica de Navarra*. Obtenido de <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf?sequence=1>

Hernández, R. M. (09 de 04 de 2015). *Repositorio PUCESA*. Recuperado el 21 de 08 de 2017, de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1482>

Lanza, M. (04 de 05 de 2017). *Plataforma virtual del aprendizaje*. Recuperado el 22 de 08 de 2017, de https://ujcv.edu.hn/wp-content/uploads/2017/UJCV_PVA_Manual_del_Alumno_v2.pdf

Magda. (10 de Noviembre de 2013). *blog*. Obtenido de <http://plataformadokeos.blogspot.com/>

Morales, F. M. (9 de Enero de 2018). *El portal de academicos IEMS*. Obtenido de <http://academicos.iems.edu.mx/index.php/component/k2/item/74-crucigramas>

Muñoz, J. Y. (22 de Enero de 2015). *Zona Próxima*. Recuperado el 30 de Agosto de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/853/85339658006.pdf>

Pérez, J. (02 de Agosto de 2015). *definicion*. Obtenido de <https://definicion.de/recursos-didacticos/>

Plasencia, J. M. (15 de Marzo de 2013). *Codegeando Tutoriales, notas y mas sobre programación*. Obtenido de <https://codegeando.blogspot.mx/2013/03/php-wampserver-definicion-instalacion-y.html?view=classic>

Ponce, V. M. (2012). *Congreso de experiencias didacticas en educación virtual: formación secundaria y media*. Obtenido de http://www.dirinfo.unsl.edu.ar/profesorado/PagProy/articulos/Herramientas_informaticas_para_cursos_online.pdf

Posada, M. (03 de 09 de 2012). *Maestros del web*. Recuperado el 21 de 08 de 2017, de <http://www.maestrosdelweb.com/plataformas-educacion-virtual-distancia-per/>

Rodriguez, A. (5 de Septiembre de 2012). *slideshare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/aimerodriguezrodriguez/que-es-wamp-server>

Rosales, M. (15 de Noviembre de 2013). Recuperado el 8 de Septiembre de 2017, de <http://aprendizaje-a-distancia.blogspot.com/>

Timbela, L. A. (04 de 09 de 2012). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*. Recuperado el 21 de 08 de 2017, de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwihvZimpv3VAhUESyYKHQUAD_IQFggtMAE&url=http%3A%2F%2Frepo.uta.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F5955%2F1%2FFCHE-MTIM-785.pdf&usg=AFQjCNH_Y-KfeXlamlZkxDEFU3fdb1IY_w

Vialfa, C. (26 de Octubre de 2016). *CCM*. Recuperado el 27 de Septiembre de 2017, de <http://es.ccm.net/contents/825-cms-sistema-de-gestion-de-contenido>

virtual educa. (2013). *Plataforma Virtual Dokeos*. Obtenido de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:19479/n06giraldo05.pdf>

ANEXOS

Anexo: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO A ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.				
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
¿De qué manera la Plataforma Educativa Dokeos incide en el aprendizaje activo a estudiantes de 3er año de bachillerato de informática de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo, del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?	Determinar la incidencia de la plataforma Educativa Dokeos en el aprendizaje activo a estudiantes del 3er año de bachillerato de informática de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo, perteneciente al cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.	La plataforma Educativa Dokeos incidirá positivamente en el aprendizaje activo a estudiantes de 3er año de bachillerato de informática de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo, perteneciente al cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.	V.I. Plataforma Dokeos.	V.D. Aprendizaje activo.
SUBPROBLEMA O DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	SUBHIPÓTESIS O DERIVADAS	VARIABLES	VARIABLES
¿Cómo las plataformas virtuales influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes?	Analizar el aporte de las plataformas virtuales al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.	Las plataformas virtuales influirán en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.	V.I. Plataformas virtuales.	V.D. Enseñanza-aprendizaje
¿De qué manera los sistemas de gestión de contenidos promueven el interés de las clases a los estudiantes?	Establecer la forma en que los sistemas de gestión de contenidos promueven el interés de las clases a los estudiantes.	Los sistemas de gestión de contenidos promoverán el interés de las clases a los estudiantes.	V.I. Sistemas de gestión de contenidos	V.D. Interés de las clases.
¿Cómo las herramientas e-learning mejoran el rendimiento educativo de los estudiantes?	Identificar las situaciones en que las herramientas e-learning mejoran el rendimiento educativo de los estudiantes	Las herramientas e-learning mejorarán el rendimiento educativo de los estudiantes.	V.I. Herramientas e-learning	V.D. Rendimiento educativo.

Tabla: Matriz de consistencia
Elaborado por el autor: Jefferson Cadena

Anexo: Matriz de Operacionalización de variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES									
Hipótesis	Conceptualización	Conceptualización	Categorías	Indicadores	Métodos	Técnicas	Instrumentos	Ítems / preguntas	Escala
La plataforma Educativa Dokeos incidirá positivamente en el aprendizaje activo a estudiantes de 3er año de bachillerato de informática de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo, perteneciente al cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.	<p>V.I. Plataforma Educativa Dokeos</p> <p>Es una herramienta de código abierto y gratuito, que se centra en el aprendizaje a distancia o e-learning. Es una aplicación de administración de contenidos de cursos, que reúne e integra todos los componentes necesarios para permitir la gestión, administración, comunicación, evaluación y seguimiento de las actividades de enseñanza.</p>	<p>V.D. Aprendizaje activo.</p> <p>Es aquel aprendizaje basado en el alumno, es decir, es un aprendizaje que sólo puede adquirirse a través de la implicación, motivación, atención y trabajo constante del alumno: el estudiante NO constituye un agente pasivo, puesto que no se limita a escuchar en clase, tomar notas y, muy ocasionalmente, plantear preguntas al profesor.</p>	Educativo	<p>Calificaciones</p> <p>Informes educativos</p>	<p>Deductivo</p> <p>Inductivo</p>	<p>Observación</p> <p>Encuesta</p>	<p>Fichas de observación</p> <p>Fotos de evidencia</p> <p>Preguntas con respuestas multiples.</p>	<p>¿Usted ha empleado plataformas educativas en el proceso educativo?</p> <p>¿Qué tanto conoce sobre la plataforma educativa Dokeos?</p> <p>¿Cree usted que el uso de plataformas educativas contribuye al aprendizaje activo?</p> <p>¿Cree usted que el nivel de conocimiento técnico que poseen los estudiantes facilita el uso de plataformas educativas?</p>	LIKERT

Hipótesis específicos	Variables	Variables	Categorías	Indicadores	Métodos	Técnicas	Instrumentos	Ítems / preguntas	Escala
Las plataformas virtuales influirán en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.	V.I. Plataformas virtuales	V.D. Enseñanza-aprendizaje.	Educativo	Calificaciones Informes educativos	Deductivo Inductivo	Observación Encuesta	Fichas de observación Fotos de evidencia Preguntas con respuestas cerradas.	¿Las plataformas virtuales contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Cree usted que las plataformas educativas mejoran el proceso de retroalimentación?	LIKERT
Los sistemas de gestión de contenidos promoverán el interés de las clases a los estudiantes.	V.I. Sistemas de gestión de contenidos.	V.D. Interés de las clases.	Educativo	Calificaciones Informes educativos	Deductivo Inductivo	Observación Encuesta	Fichas de observación Fotos de evidencia Preguntas con respuestas cerradas.	¿Conoce usted que es un sistema de gestión de contenidos? ¿Cree usted que los sistemas de gestión de contenidos promueven el interés de las clases a los estudiantes?	LIKERT
Las herramientas e-learning mejorarán el rendimiento educativo de los estudiantes.	V.I. Herramientas e-learning	V.D. Rendimiento educativo	Educativo	Calificaciones Informes educativos	Deductivo Inductivo	Observación Encuesta	Fichas de observación Fotos de evidencia Preguntas con respuestas cerradas.	¿Considera apropiado el uso de las herramientas e-learning para trabajos colaborativos? ¿Cree usted que las herramientas e-learning pueden ser utilizadas como recursos didácticos?	LIKERT

Tabla: Matriz de Operacionalización de Variables
Elaborado por el autor: Jefferson Cadena

ENCUESTAS PARA DOCENTES

1. ¿USTED HA EMPLEADO PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO?

Muy Frecuentemente _____
Frecuentemente _____
Nunca _____

2. ¿QUÉ TANTO CONOCE SOBRE LA PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS?

Mucho _____
Poco _____
Nada _____

3. ¿CREE USTED QUE EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS CONTRIBUYE AL APRENDIZAJE ACTIVO?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

4. ¿CREE USTED QUE EL NIVEL DE CONOCIMIENTO TÉCNICO QUE POSEEN LOS ESTUDIANTES FACILITA EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

5. ¿LAS PLATAFORMAS VIRTUALES CONTRIBUYEN AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

6. ¿CREE USTED QUE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS MEJORAN EL PROCESO DE RETROALIMENTACIÓN?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

7. ¿CONOCE USTED QUE ES UN SISTEMA DE GESTIÓN DE CONTENIDOS?

Si _____
No _____

8. ¿CREE USTED QUE LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS PROMUEVEN EL INTERÉS DE LAS CLASES A LOS ESTUDIANTES?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

9. ¿CONSIDERA APROPIADO EL USO DE LAS HERRAMIENTAS E-LEARNINGS PARA TRABAJOS COLABORATIVOS?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

10. ¿CREE USTED QUE LAS HERRAMIENTAS E-LEARNING PUEDEN SER UTILIZADAS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

ENCUESTAS PARA ESTUDIANTES

1. ¿SU DOCENTE HA INTEGRADO PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO?

Muy Frecuentemente _____
Frecuentemente _____
Nunca _____

2. ¿SABE USTED QUE ES UNA PLATAFORMA EDUCATIVA?

Si _____
no _____

4. ¿CREE USTED QUE EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS CONTRIBUYE A SU APRENDIZAJE ACTIVO?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

4. ¿CREE USTED QUE SU NIVEL DE CONOCIMIENTO TÉCNICO LE FACILITA EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

5. ¿CREE USTED QUE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES CONTRIBUYEN A SU PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

6. ¿CREE USTED QUE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS PERMITIRAN LA RETROALIMENTACIÓN EFECTIVA?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

7. ¿CONOCE USTED QUE ES UN SISTEMA DE GESTIÓN DE CONTENIDOS?

Si _____
No _____

8. ¿CREE USTED QUE LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS MOTIVAN AL APRENDIZAJE?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

9. ¿CREE USTED QUE LAS HERRAMIENTAS E-LEARNINGS FACILITAN TRABAJOS COLABORATIVOS?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

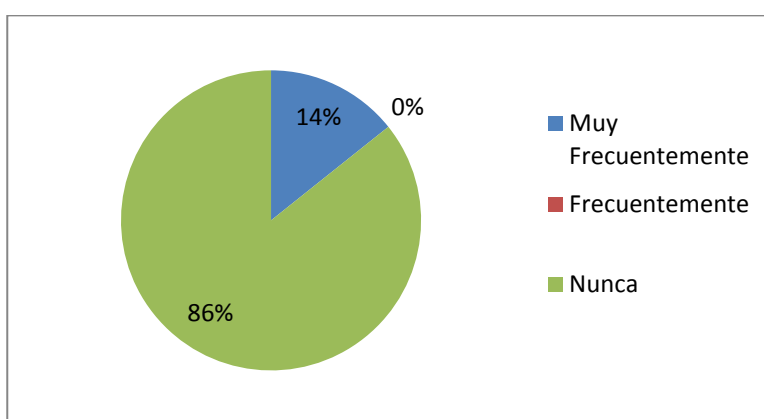
10. ¿CREE USTED QUE LAS HERRAMIENTAS E-LEARNING PUEDEN TENER UN BUEN USO PEDAGOGICO?

Muy De acuerdo _____
De acuerdo _____
En desacuerdo _____

ENCUESTAS PARA DOCENTES

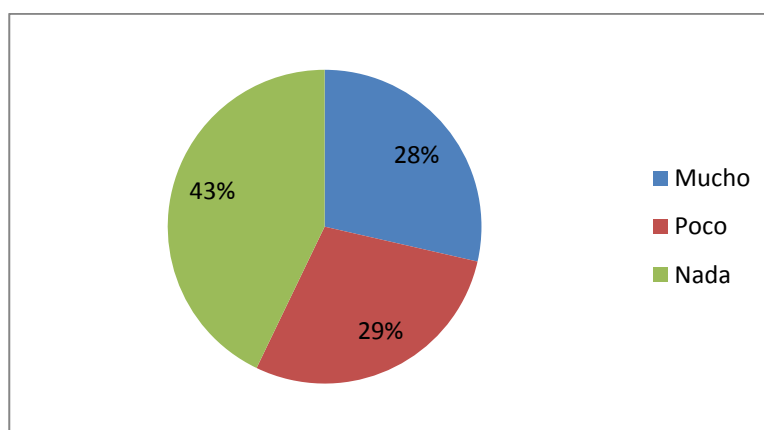
1. ¿USTED HA EMPLEADO PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy Frecuentemente	1	14%
Frecuentemente	0	0%
Nunca	6	86%
TOTAL	7	100%



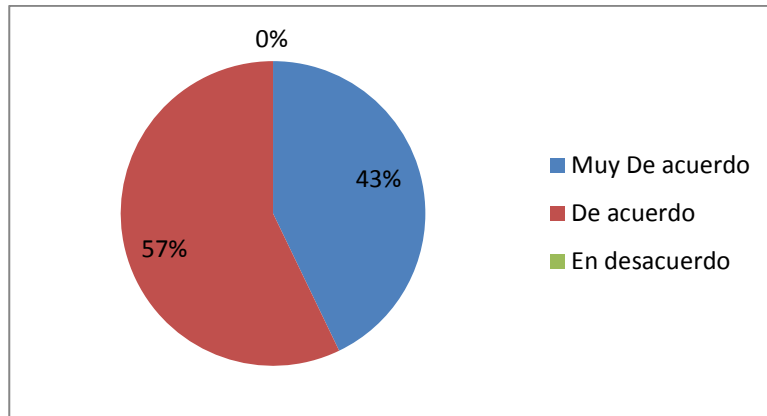
2. ¿QUÉ TANTO CONOCE SOBRE LA PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Mucho	2	28%
Poco	2	29%
Nada	3	43%
TOTAL	7	100%



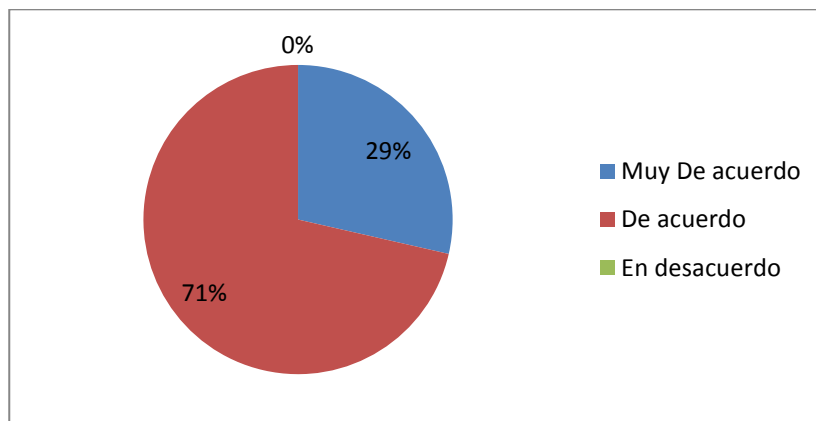
3. ¿CREE USTED QUE EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS CONTRIBUYE AL APRENDIZAJE ACTIVO?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	3	43%
De acuerdo	4	57%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%



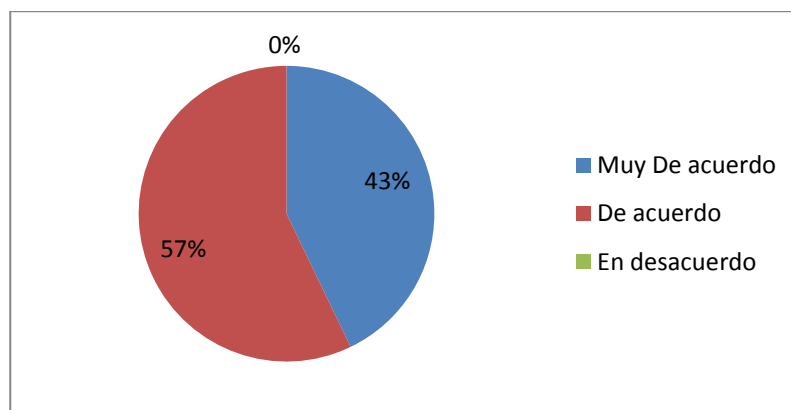
4. ¿CREE USTED QUE EL NIVEL DE CONOCIMIENTO TÉCNICO QUE POSEEN LOS ESTUDIANTES FACILITA EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	2	29%
De acuerdo	5	71%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%



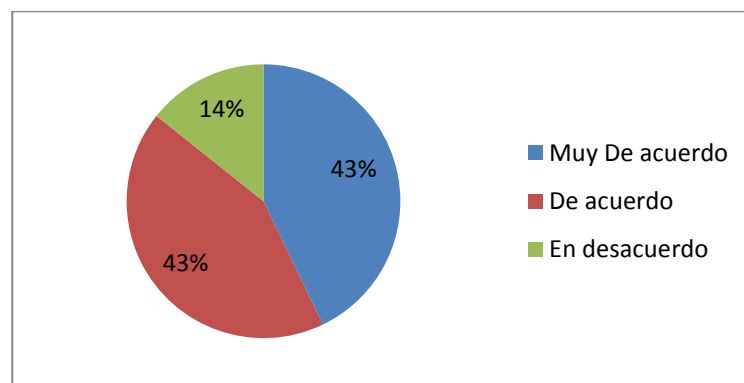
5. ¿LAS PLATAFORMAS VIRTUALES CONTRIBUYEN AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	3	43%
De acuerdo	4	57%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%



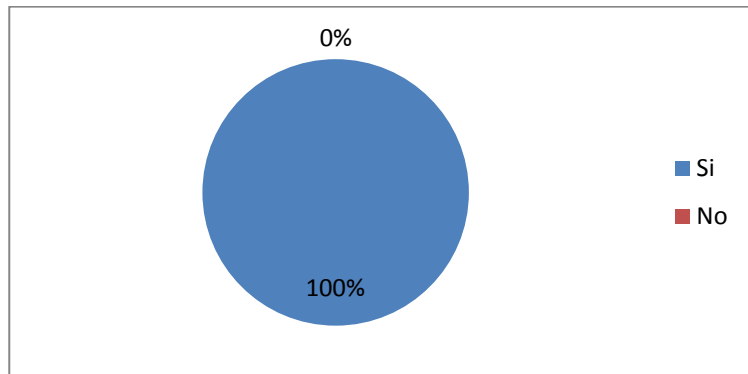
6. ¿CREE USTED QUE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS MEJORAN EL PROCESO DE RETROALIMENTACIÓN?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	3	43%
De acuerdo	3	43%
En desacuerdo	1	14%
TOTAL	7	100%



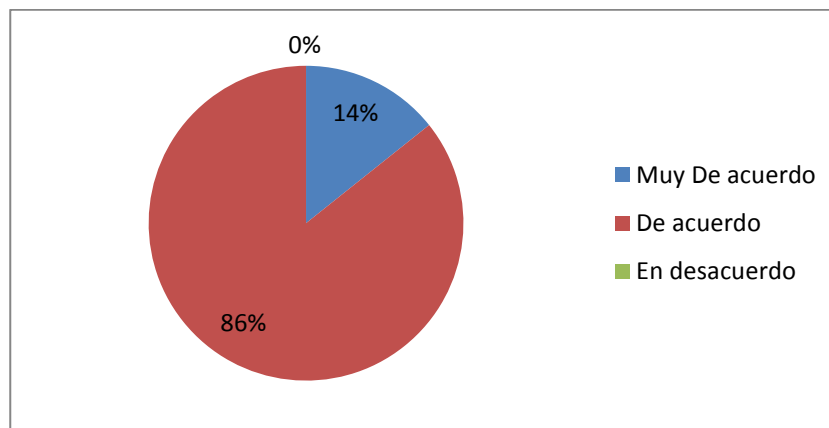
7. ¿CONOCE USTED QUE ES UN SISTEMA DE GESTIÓN DE CONTENIDOS?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	7	100%
No	0	0%
TOTAL	7	100%



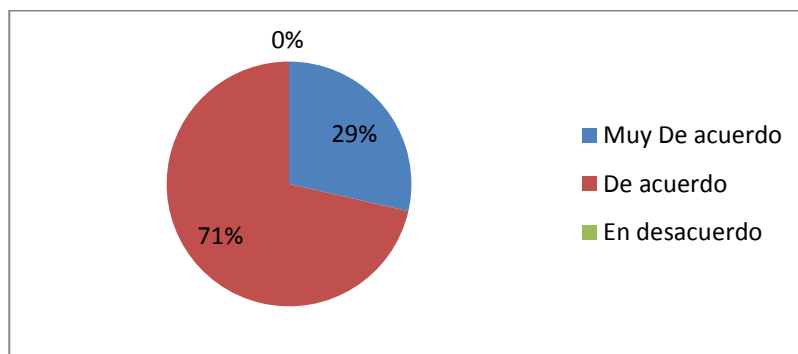
8. ¿CREE USTED QUE LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS PROMUEVEN EL INTERÉS DE LAS CLASES A LOS ESTUDIANTES?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	1	14%
De acuerdo	6	86%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%



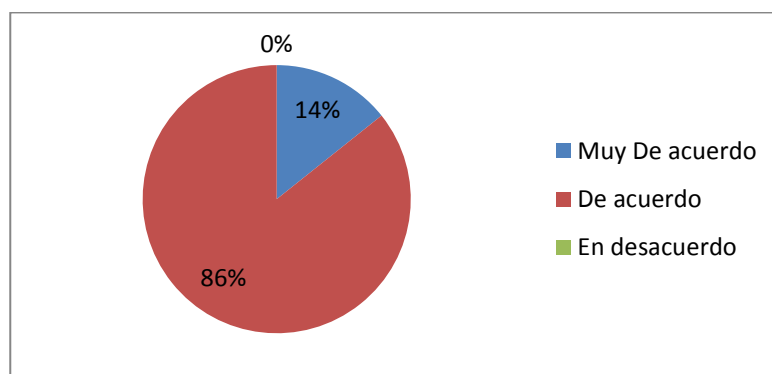
9. ¿CONSIDERA APROPIADO EL USO DE LAS HERRAMIENTAS E-LEARNINGS PARA TRABAJOS COLABORATIVOS?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	2	29%
De acuerdo	5	71%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%



10. ¿CREE USTED QUE LAS HERRAMIENTAS E-LEARNING PUEDEN SER UTILIZADAS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS?

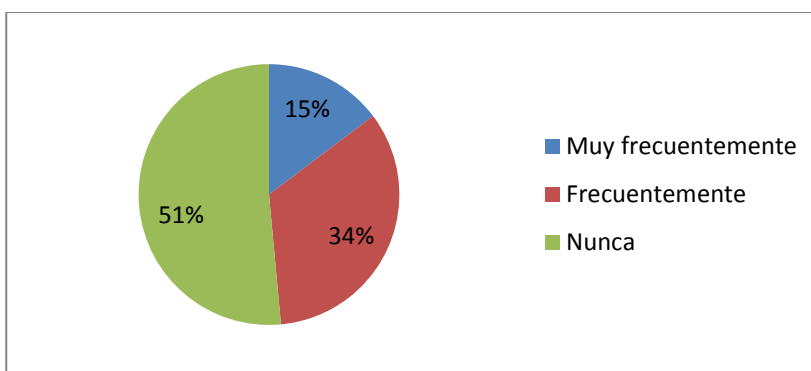
ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	1	14%
De acuerdo	6	86%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%



ENCUESTAS PARA ESTUDIANTES

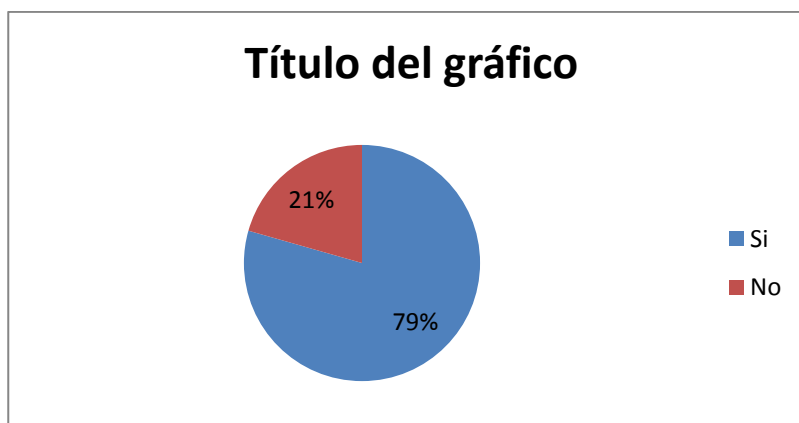
1. ¿SU DOCENTE HA INTEGRADO PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	10	15%
Frecuentemente	23	34%
Nunca	35	51%
TOTAL	68	100%



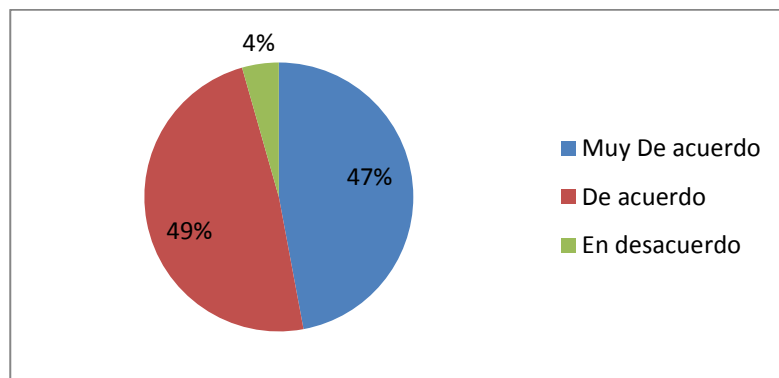
2. ¿SABE USTED QUE ES UNA PLATAFORMA EDUCATIVA?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	54	79%
No	14	21%
TOTAL	68	100%



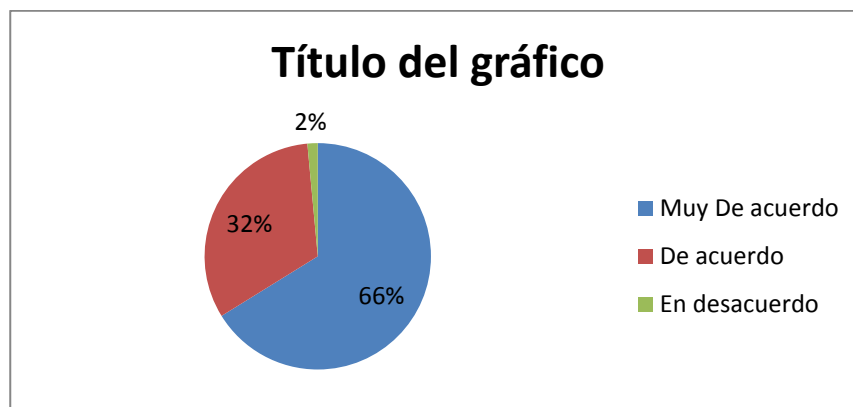
3. ¿CREE USTED QUE EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS CONTRIBUYE A SU APRENDIZAJE ACTIVO?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	32	47%
De acuerdo	33	49%
En desacuerdo	3	4%
TOTAL	68	100%



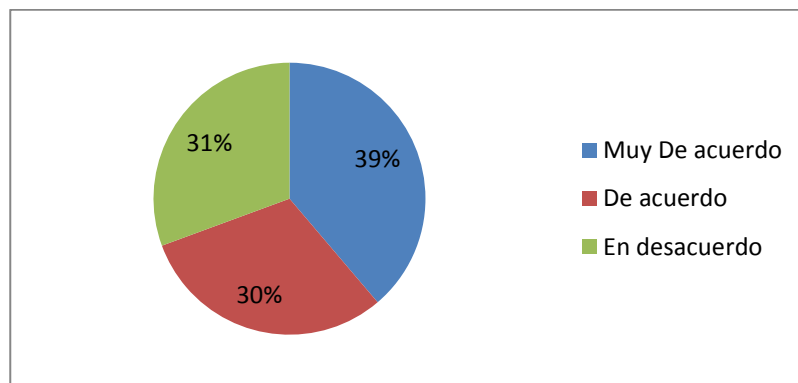
4. ¿CREE USTED QUE SU NIVEL DE CONOCIMIENTO TÉCNICO LE FACILITA EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	45	66%
De acuerdo	22	32%
En desacuerdo	1	2%
TOTAL	68	100%



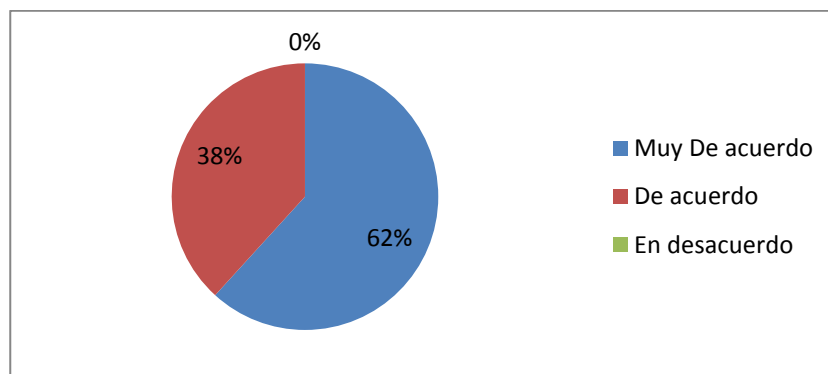
5. ¿CREE USTED QUE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES CONTRIBUYEN A SU PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	38	39%
De acuerdo	30	30%
En desacuerdo	0	31%
TOTAL	68	100%



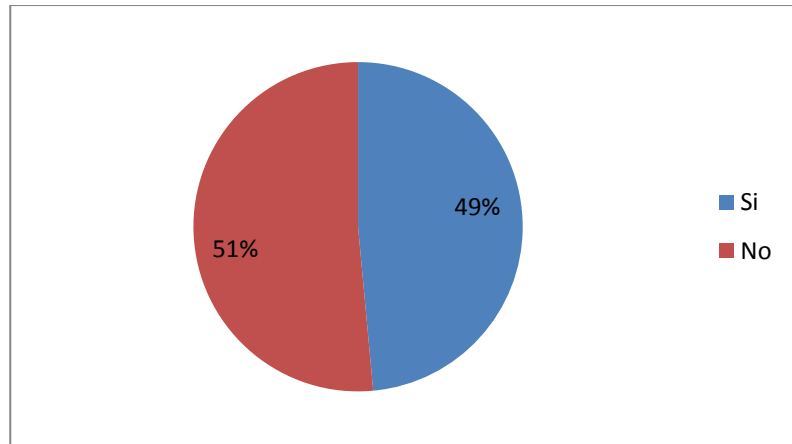
6. ¿CREE USTED QUE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS PERMITIRAN LA RETROALIMENTACIÓN EFECTIVA?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	42	62%
De acuerdo	26	38%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	68	100%



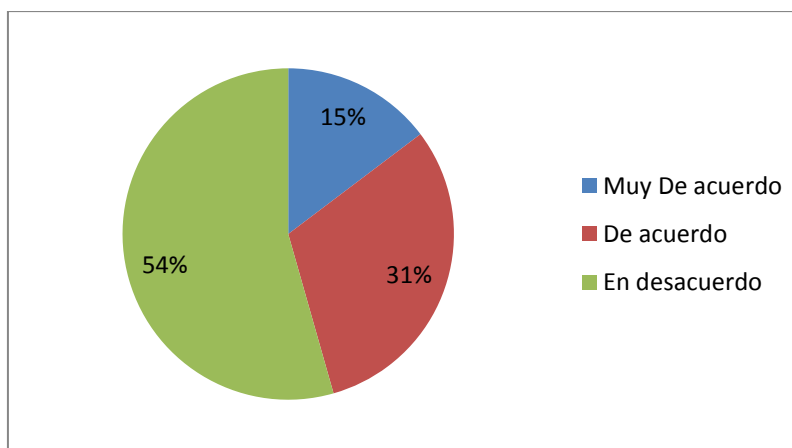
7. ¿CONOCE USTED QUE ES UN SISTEMA DE GESTIÓN DE CONTENIDOS?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Si	33	49%
No	35	51%
TOTAL	68	100%



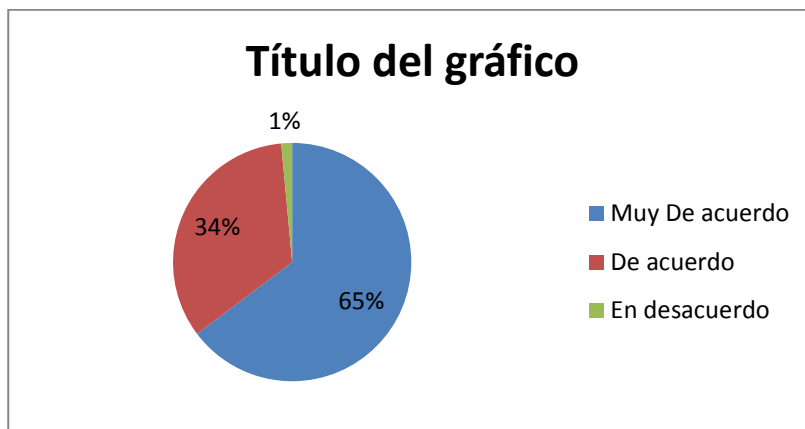
8. ¿CREE USTED QUE LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS MOTIVAN AL APRENDIZAJE?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	10	15%
De acuerdo	21	31%
En desacuerdo	37	54%
TOTAL	68	100%



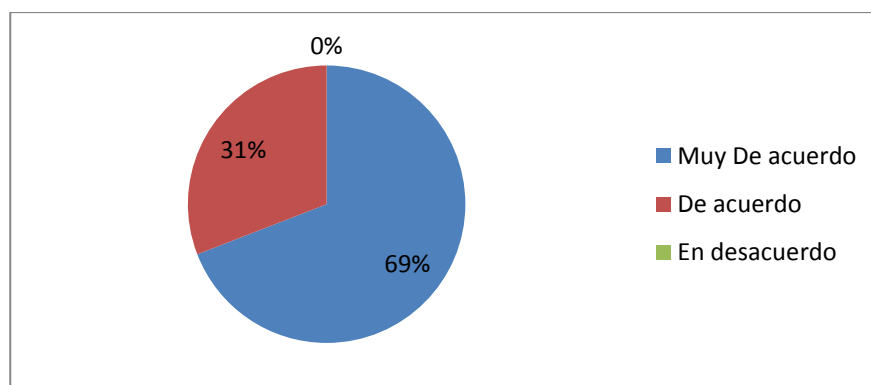
9. ¿CREE USTED QUE LAS HERRAMIENTAS E-LEARNINGS FACILITAN TRABAJOS COLABORATIVOS?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	44	65%
De acuerdo	23	34%
En desacuerdo	1	1%
TOTAL	68	100%



10. ¿CREE USTED QUE LAS HERRAMIENTAS E-LEARNING PUEDEN TENER UN BUEN USO PEDAGOGICO?

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Muy De acuerdo	47	69%
De acuerdo	21	31%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	68	100%





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



**INFORME MENSUAL DE ACTIVIDADES DE LA TUTORA DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

Babahoyo, 30 de mayo de 2018

Ing. Dinora Carpio Vera
COORDINADORA DEL CENTRO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO

En su despacho.-

En mi calidad de Tutor del proyecto de Investigación, del Estudiante, **CADENA BERMEO JEFFERSON JOEL**, de la Carrera de Computación, de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación – UTB; cuyo tema propuesto es: **PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO, PERTENECIENTE AL CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS**. Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Cedula	1207743756
Domicilio	Babahoyo - Los Ríos
Teléfono	0991754144
Correo Electrónico	jeferkdn@hotmail.com
Dirección domiciliaria	Parroquia El Salto
DATOS ACADEMICOS	
Carrera estudiante	Licenciatura en Computación
Fecha de Ingreso	Noviembre del 2012
Fecha de culminación	Febrero del 2017
Título del Trabajo	PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL 3ER AÑO DE BACHILLERATO DE INFORMATICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO, PERTENECIENTE AL CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS.
Título a obtener	Licenciatura en Computación
Líneas de Investigación	Educación y Desarrollo Social
Apellido y Nombre tutor	Msc. Maya Aracely Sánchez Soto

Atentamente


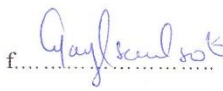
MSC. Maya Aracely Sánchez Soto
TUTOR



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL.

PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 04 de diciembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">• Aplicación de instrumentos de recolección de datos.• Desarrollo de las conclusiones y recomendaciones.	<ol style="list-style-type: none">1. Se tabularon las encuestas aplicadas a los estudiantes seleccionados como muestra.2. Se analizaron las respuestas de la entrevista realizada a los docentes.3. Se analizó e interpreto los resultados y se realizó los respectivos gráficos estadísticos. <ol style="list-style-type: none">1. Redacción * de las conclusiones específicas y general.2. Redacción de las recomendaciones específicas y general.	<p>f. </p> <p>JEFFERSON CADENA BERMEO</p> <p>EGRESADO</p> <p>f. </p> <p>Msc. Maya Sánchez Soto</p> <p>DOCENTE TUTOR</p>



SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 11 de n diciembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Propuesta de aplicación de resultados.Aspectos básicos de la alternativa de la propuesta.	<ol style="list-style-type: none">Descripción de la alternativa obtenida en el desarrollo de la propuesta.Proceso de determinación del alcance de la alternativa. <ol style="list-style-type: none">Búsqueda de información para los antecedentes de la propuesta.Descripción de la respectiva justificación	<p>f. </p> <p>JEFFERSON CADENA BERMEO EGRESADO</p> <p>f. </p> <p>Msc. Maya Sánchez Soto DOCENTE TUTOR</p>
<ul style="list-style-type: none">Se indagó información necesaria para la realización de los objetivos.	<ol style="list-style-type: none">Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para realizar los respectivos objetivos.Se establecieron los objetivos específicos y luego el general.	<p>f. </p> <p>JEFFERSON CADENA BERMEO EGRESADO</p> <p>f. </p> <p>Msc. Maya Sánchez Soto DOCENTE TUTOR</p>



TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 28 de diciembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">• Conversatorio sobre la estructura general de la propuesta.	<ol style="list-style-type: none">1. Se determinó el título de la propuesta direccionada a la institución.2. Se revisó información que permitió realizar un marco general de los componentes del manual a realizar.	<p>f. </p> <p>JEFFERSON CADENA BERMEO</p> <p>EGRESADO</p> <p>f. </p> <p>Msc. Maya Sánchez Soto</p> <p>DOCENTE TUTOR</p>
<ul style="list-style-type: none">• Se fortaleció el contenido los componentes de la propuesta.	<ol style="list-style-type: none">3. Se hizo un análisis de la información contenida, para hacer los cambios correspondientes.	<p>f. </p> <p>JEFFERSON CADENA BERMEO</p> <p>EGRESADO</p> <p>f. </p> <p>Msc. Maya Sánchez Soto</p> <p>DOCENTE TUTOR</p>



CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 26 de diciembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Redacción de los capítulos que contendría la propuesta.	<ol style="list-style-type: none">Se buscó los libros más importantes que contengan datos esenciales para la correcta estructuración de la propuesta.Se revisó la información contenida en la propuesta.	<p>f. </p> <p>JEFFERSON CADENA BERMEO EGRESADO</p> <p>f. </p> <p>Msc. Maya Sánchez Soto DOCENTE TUTOR</p>
<ul style="list-style-type: none">Resultados esperados de la alternativa descrita en la etapa inicial de la propuesta.	<ol style="list-style-type: none">Se describieron los resultados esperados con el uso del manual realizado.Se revisó y analizo la información descrita.	<p>f. </p> <p>JEFFERSON CADENA BERMEO EGRESADO</p> <p>f. </p> <p>Msc. Maya Sánchez Soto DOCENTE TUTOR</p>