



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



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

TEMA:

PLATAFORMA E-LEARNING DIPO Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DIEZ DE AGOSTO” DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTOR:

VÍCTOR EGIDIO LITARDO OLAYA

TUTOR:

LCDO. ALBERTO SEGOBIA OCAÑA, MSC.

LECTORA:

LIC. MAYA ARACELY SÁNCHEZ SOTO, MSC.

BABAHOYO - ECUADOR

2017



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



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por darme la vida y permitir llegar a este momento de gran importancia en mi formación profesional. A mis padres por ser los pilares fundamentales demostrándome su cariño y apoyo en todo momento con sus consejos y valores, por ser ejemplo de perseverancia y constancia que los caracterizan, por su valor mostrado para salir adelante que me han permitido ser un persona de bien pero más que nada por su infinito amor, también dedico este trabajo a mis docentes que me enseñaron todo lo necesario para poder desenvolverme en mi profesión de la mejor forma con su sabiduría y buenos ejemplos, y a mis amigos que nos apoyamos mutuamente en nuestra vida de estudiantes en esta prestigiosa Universidad.

Víctor Egidio Litardo Olaya.



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



AGRADECIMIENTO

Le agradezco a Dios por guiarme en el transcurso de mi carrera, por ser una de mis fortalezas en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de experiencias y sobre todo de felicidad.

Doy gracias a mis padres por apoyarme en todo momento inculcándome valores, dándome una excelente educación, sobre todo por ser un ejemplo a seguir, a mis tutores, Lcdo. Alberto Segobia Ocaña, Lic. Maya Aracely Sánchez Soto, por todo su apoyo y facilidades; por darme la oportunidad de crecer profesionalmente, además por compartir sus conocimientos y sobre todo por su amistad.

A mis amigos por confiar y creer en mí y haber hecho de mi etapa Universitaria una trayectoria de vivencias que nunca olvidare.

Por todo ello mi agradecimiento será eterno.

Víctor Egidio Litardo Olaya



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



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



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **VÍCTOR EGIDIO LITARDO OLAYA** portador de la cédula de ciudadanía **120663770-2**, calidad de autor del proyecto de investigación, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Ciencia de la Educación** mención **Computación**, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

“PLATAFORMA E-LEARNING DIPO Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DIEZ DE AGOSTO” DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS”.

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



VÍCTOR EGIDIO LITARDO OLAYA
C.I.- 120663770-2



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



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

Babahoyo 04, abril del 2018

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación designado por el Consejo Directivo, con Oficio. No.- **180 el 05 de Diciembre del 2017**, mediante resolución N.º. **CD-FAC.C.J.S.E-SO-008-RES-007-2017**; certifico que la Sr. **Víctor Egidio Litardo Olaya**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

“PLATAFORMA E-LEARNING DIPO Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DIEZ DE AGOSTO” DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS”.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del 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.

Lcdo. ALBERTO SEGOBIA OCAÑA, Msc
DOCENTE DE LA FCJSE.



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



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

Babahoyo 04, abril del 2018

En mi calidad de Lectora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo, con Oficio. No.- 180 el 05 de Diciembre del 2017, mediante resolución N°. CD-FAC.C.J.S.E-SO-008-RES-007-2017;, certifico que la Sr. **Víctor Egidio Litardo Olaya** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

“PLATAFORMA E-LEARNING DIIPO Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DIEZ DE AGOSTO” DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS”.

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

Lcda. MAYA ARACELY SÁNCHEZ SOTO, Msc
DOCENTE DE LA FCJSE



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



RESUMEN

El presente trabajo de investigación surgió como necesidad para implementar herramientas tecnológicas, didácticas, interactivas que ayude a obtener y compartir una gran cantidad de información como lo es la plataforma Diipo, la cual si es utilizada con la guía pedagógica de los docentes ayudara a mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”, logrando despertar el interés del estudiantado por las nuevas tecnologías de información y comunicación que les permitirá estar actualizados con estos novedosos recursos tecnológicos.

Estas nuevas tecnologías permiten crear, procesar, difundir información rompiendo todas las barreras que limitan la adquisición del conocimiento contribuyendo al desarrollo de habilidades, destrezas comunicativas entre el docente y el estudiante transformando notablemente la educación por ser una nueva forma de enseñar y aprender, donde el docente asume una función como facilitador del aprendizaje de los alumnos en entornos cooperativos para ayudarlos a planificar y alcanzar los objetivos.

Se determinó el uso de la plataforma Diipo y su impacto en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución antes mencionada, para poder obtener conclusiones generales y específicas además de las recomendaciones que se obtendrán mediante el análisis estadístico realizado a través de las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes, esta aplicación permite compartir información y además trabaja como una red social; por lo que se determinó realizar un manual didáctico para docentes y estudiantes que permita mejorar el aprendizaje significativo que va a beneficiar a la comunidad educativa en general.



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



CARRERA DE COMPUTACIÓN

MODALIDAD PRESENCIAL

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **PLATAFORMA E-LEARNING DIPO Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD "DIEZ DE AGOSTO" DEL CANTÓN VINCES PROVINCIA LOS RÍOS**

PRESENTADO POR ÉL SEÑOR: VICTOR EGIDIO LITARDO OLAYA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

7.8.4 (SIEBE CON OCHENTA Y CUATRO)

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:





**Lcda. Sandra Carrera Erazo, MSc.
DELEGADO(A) DEL DECANO**



**LCDO. Alex Toapanta Suntaxi, MSc.
DELEGADO DEL COORDINADOR DE CARRERA**



**Lcdo. Abel Romero Jácome, MSc
DELEGADO DEL CIDE**



**Ab. Isela Berruz Montoya
SECRETARIA GENERAL
FAC. CC. J. J. S. S. E. E.**



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



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación del Sr. **Víctor Egidio Litardo Olaya**, cuyo tema es: **“PLATAFORMA E-LEARNING DIPO Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DIEZ DE AGOSTO” DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS”**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [%], 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.

The screenshot shows the URKUND web interface. On the left, document details are displayed: 'Documento: INFORME FINAL PROYECTO DIPO.docx (040747000)', 'Presentado: 2018-09-05 12:50 (-05:00)', 'Presentado por: victorilitardolaya@gmail.com', and 'Recibido: msegobia_urb@analisis.orkund.com'. A yellow highlight indicates '7% de estas 51 páginas, de componen de texto presente en 27 fuentes'. On the right, a table titled 'Lista de fuentes' lists several sources with checkboxes, including 'Informe Entesoa Segura.docx', 'proyecto para urkund - Carmen Ortega.docx', and various URLs from 'jkkkdiplomofamos.ucopepress.com', 'www.scielo.sa.cr', 'www.redalyc.org', and 'campus.uzel.es'.

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

Lcdo. ALBERTO SEGOBIA OCAÑA, Msc
DOCENTE DE LA FCJSE

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	2
1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	2
1.2 MARCO CONTEXTUAL.....	2
1.2.1 Contexto Internacional	2
1.2.2 Contexto Nacional	3
1.2.3 Contexto local.....	3
1.2.4 Contexto Institucional.....	4
1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	4
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.4.1 Problema general	5
1.4.2 Subproblemas derivados.....	6
1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	7
1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	8
1.7.1 Objetivo general	8
1.7.2 Objetivos Específicos	8
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	9
2.1 MARCO TEÓRICO	9
2.1.1. Marco Conceptual.....	9
2.1.2. Marco Referencial	27
2.1.2.1. Antecedentes investigativos	27
2.1.2.2. Categoría de análisis.....	40
2.1.3. Postura teórica	41
2.2 HIPÓTESIS	42
1.2.1. Hipótesis General	42
1.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas	42
1.2.3. Variables.....	42
Variable Independiente.....	42
Variable Dependiente	42
CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.1. RESULTADOS OBTENIDO DE LA INVESTIGACIÓN	43

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas	43
3.1.2. Análisis e interpretación de datos	43
3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	50
3.2.1. Específicas	50
3.2.2. Generales	50
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	52
3.3.1. Específicas	52
3.3.2. Generales	53
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	54
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	54
4.1.1. Alternativa Obtenida.....	54
4.1.2. Alcance de la Alternativa	54
4.1.3. Aspectos básicos de la Alternativa	55
4.1.3.1. Antecedentes.....	55
4.1.3.2. Justificación	57
4.2. OBJETIVOS	59
4.2.1. Objetivo General.....	59
4.2.2. Específicos.....	59
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	60
4.3.1. Título	60
4.3.2. Componentes	60
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	62
BIBLIOGRAFÍA	90
ANEXOS	98

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Conocimiento sobre las Tics	44
Gráfico 2: Plataforma E-learning Diipo	45
Gráfico 3: Diipo mejora el aprendizaje significativo	46
Gráfico 4: Conoce las Tics	47
Gráfico 5: Uso de las Tics en la educación	48
Gráfico 6: Beneficios al trabajar con Diipo	49
Gráfico 7: Componentes del manual	61
Gráfico 8: Las Tics	111
Gráfico 9: Enseñanza y aprendizaje con las Tics	112
Gráfico 10: Los recursos tecnológicos	113
Gráfico 11: Plataformas Educativas	114
Gráfico 12: Aplicaciones interactivas en clases	105
Gráfico 13: Las Tics en la institución educativa	106
Gráfico 14: Plataforma E-learning Diipo	107
Gráfico 15: Diipo mejora el aprendizaje significativo	108
Gráfico 16: Uso de la plataforma E-learning Diipo	109
Gráfico 17: Plataforma E-learning Diipo tendría aceptación	110
Gráfico 18: Conoce las Tics	113
Gráfico 19: Uso de las Tics en la educación	114
Gráfico 20: Tics mejoran la enseñanza-aprendizaje.....	115
Gráfico 21: Plataforma educativa en el aula.....	116
Gráfico 22: Aplicaciones interactivas.....	117
Gráfico 23: Plataformas para trabajar en el aula	118
Gráfico 24: Plataforma E-learning Diipo	119
Gráfico 25: Trabajar con la plataforma Diipo	120
Gráfico 26: Importancia de la plataforma Diipo	121
Gráfico 27: Beneficios al trabajar con Diipo	122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de investigación.....	43
Tabla 2: Conocimiento sobre las Tics	44
Tabla 3: Plataforma E-learning Diipo	45
Tabla 4: Diipo mejora el aprendizaje significativo	46
Tabla 5: Conoce las Tics	47
Tabla 6: Uso de las Tics en la educación.....	48
Tabla 7: Beneficios al trabajar con Diipo.....	49
Tabla 8: Las Tics	111
Tabla 9: Enseñanza y aprendizaje con las Tics	112
Tabla 10: Los recursos tecnológicos	113
Tabla 11: Plataformas Educativas	114
Tabla 12: Aplicaciones interactivas en clases	105
Tabla 13: Las Tics en la institución educativa	106
Tabla 14: Plataforma E-learning Diipo	107
Tabla 15: Diipo mejora el aprendizaje significativo	108
Tabla 16: Uso de la plataforma E-learning Diipo.....	108
Tabla 17: Plataforma E-learning Diipo tendría aceptación	109
Tabla 18: Conoce las Tics	113
Tabla 19: Uso de las Tics en la educación.....	113
Tabla 20: Tics mejoran la enseñanza-aprendizaje.....	114
Tabla 21: Plataforma educativa en el aula.....	115
Tabla 22: Aplicaciones interactivas.....	116
Tabla 23: Plataformas para trabajar en el aula	118
Tabla 24: Plataforma E-learning Diipo	118
Tabla 25: Trabajar con la plataforma Diipo	119
Tabla 26: Importancia de la plataforma Diipo.....	120
Tabla 27: Beneficios al trabajar con Diipo.....	121

INTRODUCCIÓN

En los tiempos actuales la tecnología se ha tornado parte activa e importante para la sociedad, puesto que se tiene diferentes aparatos tecnológicos al alcance de todos, de forma permanente se encuentra actualizando y creando nuevas tecnologías; en el sistema educativo es importante adoptar estas tecnologías con el fin de que los estudiantes estén mejor motivados para tener un efectivo proceso educativo. Con la presente investigación se favorece al sistema educativo, en particular a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” del cantón Vinces, por cuanto esta institución cuenta con docentes de informática, dos laboratorios de computación, que permitirán mejorar la calidad educativa en términos cuantitativos y cualitativos.

En el **Capítulo I**, se expone la situación problemática, así como el problema analizado de forma general y específica, el contexto de la situación problemática, los objetivos general y específicos que regirán a la investigación en todas sus etapas, y la justificación.

En el **Capítulo II**, la fundamentación teórica, que contiene el marco conceptual, marco referencial, antecedentes investigativos, postura teórica, hipótesis general y sub-hipótesis, además las variables de la investigación.

En el **Capítulo III**, se encuentran los resultados de las pruebas estadísticas, conclusiones de los resultados y recomendaciones.

En el **Capítulo IV**, se compone la propuesta de la investigación, alternativa obtenida de los resultados estadísticos, aspectos básicos de la alternativa, antecedentes de la alternativa, justificación, así como los objetivos generales y específicos, propuesta, resultados; incluyendo bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Plataforma e-learning Diipo y su impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” del cantón Vinces, provincia Los Ríos.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1 Contexto Internacional

A nivel internacional existen una gran cantidad de instituciones educativas que utilizan variedad de plataformas educativas, que las aplican de forma pedagógica dentro del aula de clases, la plataforma Diipo permite la creación de blogs y proyectos desarrollando un aprendizaje significativo en estudiantes y docentes.

En la institución educativa Distrital San Gabriel del País de Colombia, en la plataforma Diipo, los usuarios nos podremos registrar como profesores o como alumnos. Como profesores, podemos crear clases, con sus niveles y áreas de conocimiento, que actúa de manera similar a los grupos en las redes sociales genéricas. En dichas clases podemos anunciar nuestros mensajes, escribir entradas de blogs y seguir los blogs de nuestros alumnos, crear nuestros proyectos y seguir los proyectos de nuestros alumnos, además de un espacio para las preguntas y respuestas. (José, 2011, pág. 4)

Con la implantación de plataformas educativas los estudiantes retienen un 25% más de información que cuando se utiliza los métodos educativos tradicionales de forma presencial.

En Perú en la Universidad Católica los docentes implementaron la plataforma Diipo, por ser una red social para profesores y alumnos se pueden subir trabajos, Permiten crear proyectos, Conexión con otros profesores, dentro de la universidad para buscar nuevas mejoras en el ámbito educativo recurren constantemente a utilizar las Tics. (Celestino, 2011, pág. 4)

1.2.2 Contexto Nacional

En el Ecuador el Ministerio de Educación ha considerado los procesos de transformación del currículo para mejorar el sistema educativo, por lo que se ha implementado el modelo constructivista propuesto por David Ausubel y otros autores como aquel que permite a los estudiantes construir sus conocimientos por medio de su participación activa dentro del proceso educativo, en el cual el docente se convierte en un tutor, una guía para que el estudiante pueda asimilar un nuevo conocimiento luego de un proceso racional en el que analice el conocimiento que posee y la nueva información para adquirirla mediante el pensamiento crítico. (Hidalgo, 2011)

1.2.3 Contexto local

En la Provincia de Los Ríos, en las diversas instituciones educativas no se integran en su totalidad las Tics; la educación en la zona 5 presenta dificultades debido a los instrumentos de planificación de la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, lo cual hace que exista baja calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes. (Foster, 2013)

En la Ciudad de Babahoyo el 90% de las instituciones educativas desconocen de esta aplicación Diipo y tan solo el 10% tienen un poco de conocimiento de la plataforma, la cual es indispensable que conozca por ser innovadora, porque permite la creación de clases blogs y proyectos además de compartir recursos que permiten un aprendizaje significativo y colaborativo.

Si se introduce en la plataforma Diipo como un nuevo recurso y medio de aprendizaje dentro del contexto educativo no solo se favorece el estudiante sino también el docente; luego de registrarse en esta plataforma permite la lección de tu perfil sea de docente o de estudiante, ofreciendo contenidos según el perfil que se elige. (Beltran, 2013, pág. 7)

1.2.4 Contexto Institucional

La baja calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes en la Unidad Educativa “Diez de Agosto”, Zona 5, Distrito 12D05, Provincia de Los Ríos, cantón Vinces, parroquia Vinces, periodo 2017 ha hecho que tengan bajas calificaciones generándose vacíos en los conocimientos básicos que deben tener los estudiantes, mayormente en la sociedad actual que es de conocimientos digitales.

Al implementar la plataforma Diipo en la Institución como un nuevo recurso didáctico digital se va a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo de gran utilidad para el docente, estudiante por ser un método innovador de aprendizaje mejorando la calidad educativa de la comunidad educativa en general.

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Se ha venido trabajando para mejorar el sistema educativo, y es así que al aplicarse la actualización y fortalecimiento curricular, se establece que los estudiantes deben adquirir aprendizajes significativos al utilizarse la teoría pedagógica del constructivismo, en la cual el estudiante debe construir sus conocimientos, siendo el docente un asesor o mentor del proceso educativo, pero que en términos generales solamente guía en sus clases y es el estudiante quien tiene que participar activamente para mediante el pensamiento crítico asimilar la nueva información.

En la Unidad Educativa "Diez de Agosto" del cantón Vinces se evidencia un aprendizaje tradicional, donde no se utilizan elementos tecnológicos, como los requerimientos que exigen las TICs en la actualidad, desmotivando el aprendizaje constructivista y volviendo al estudiante en un mero receptor sin opción de opinar un punto de vista distinto al del maestro.

Otro caso que también se logra descubrir es el uso inadecuado del laboratorio, porque no poseen una plataforma que les permita interactuar de forma más dinámica entre estudiantes y docentes, pues se debe instaurar una plataforma que facilite y enriquezca el aprendizaje significativo, de esta forma, los estudiantes tendrán una mejor calificación que le permitirá tener un alto rendimiento escolar.

Las destrezas a desarrollarse van de la mano con la tecnología, y en una sociedad donde la misma se encuentra en todas partes, para adoptarla y manipularla en beneficio de la educación, se necesita, por lo tanto, que el docente esté preparado para utilizarla y hacer más efectivo el proceso educativo, los estudiantes se encuentran en una generación tecnológica por lo que demandan del sistema educativo que se pueda utilizar herramientas digitales para el proceso de aprendizaje.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1 Problema general

¿Qué impacto tiene la plataforma e- learning Diipo, como herramienta didáctica de apoyo, en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa "Diez de Agosto" del cantón Vinces?

1.4.2 Subproblemas derivados

¿Cómo la plataforma E-learning Diipo influye en la participación de los estudiantes en las actividades escolares?

¿Importancia de los recursos tecnológicos en las clases para la obtención de aprendizajes significativos?

¿Qué estrategias se deben aplicar para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes?

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Área: Educación Básica.

Aspectos: Plataforma E-Learning Diipo y aprendizaje significativo.

Línea de investigación Universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación Facultad: Talento humano, educación y docencia.

Línea de investigación Carrera: Procesos didácticos.

Sublínea de investigación: Métodos activos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Plan Nacional del Buen Vivir: Objetivo 4: Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

Unidades de observación: Directivo, estudiantes, Docentes y representantes legales.

Delimitación espacial: Unidad Educativa “Diez de Agosto”, del cantón Vinces.

Delimitación temporal: Período lectivo 2017.

Delimitador Demográfico: Los beneficiarios cuentan con una población de 136 Estudiantes, y 11 Docentes en la Unidad Educativa “Diez de Agosto” en el Cantón Vinces.

1.6 JUSTIFICACIÓN

La investigación que se efectúa es factible considerando que las nuevas herramientas tecnológicas, a través del internet permite crear espacios de acceso a la información, necesarios para el desarrollo académico de manera general, y particularmente del aprendizaje virtual, es necesario incluir en estos espacios, herramientas que favorezcan los nuevos procesos de aprendizaje. A través de esta investigación se brindará la oportunidad a los estudiantes de contar con una herramienta didáctica que utiliza la tecnología para mejorar el proceso educativo, haciendo de la actividad educativa una experiencia novedosa porque sería interactiva con esta aplicación que se propondría para el uso de los estudiantes de la Unidad Educativa Diez de Agosto, puesto que cuenta con la infraestructura tecnológica necesaria, posee dos laboratorios de computación.

El proyecto investigativo parte de la necesidad educativa existente para mejorar el proceso educativo, considerando la utilización de las herramientas tecnológicas como una base para mejorar la sociedad, puesto que al contar con estudiantes mejor preparados académicamente se logrará tener mayores aportes a la construcción de oportunidades que permitan generar ideas para ejecutar emprendimientos por el conocimiento recibido en la institución educativa que beneficien a todos los sectores de la economía local.

Por lo tanto, este proyecto tiene como misión mostrarle al estudiante una opción para recibir las clases, para que el estilo de impartir una clase sea más competente y eficiente. Lograr que el estudiante construya un nuevo conocimiento teniendo como bases las demás teorías que reciben en el proceso educativo proporciona. Las plataformas de entorno virtual son indispensables para una clase a distancia o no presencial donde el docente imparte su clase sin necesidad de estar en el mismo espacio que el estudiante y otra ventaja es que no

existe restricción de horario para el mismo, donde se pueden conectar virtualmente en el horario que el alumno y el docente decidan.

El uso de la plataforma e-learning Diipo, permitirá a los estudiantes participar en múltiples procesos pedagógicos, investigativos, así como métodos de exposición, de aplicación y colaboración, mediante lo cual los únicos beneficiados serán los estudiantes al tener nuevas oportunidades de aprendizaje, y por ende también se beneficiará toda la comunidad educativa “Diez de Agosto” del cantón Vinces por cuanto es la institución educativa que más estudiantes tiene.

1.7 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1 Objetivo general

Determinar el impacto de la plataforma E-Learning Diipo en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” del cantón Vinces.

1.7.2 Objetivos Específicos

Establecer cómo la plataforma E-Learning Diipo que influye en la participación de los estudiantes en las actividades escolares

Analizar la importancia de los recursos tecnológicos en las clases para la obtención de aprendizajes significativos.

Diseñar estrategias pertinentes para desarrollar en los estudiantes el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco Conceptual

Sistemas e-learning

Llama a los ambientes virtuales para el aprendizaje “aulas sin paredes” y afirma que es un espacio social virtual, cuyo mejor exponente actual es la Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países. (Bello, 2015, pág. 10)

Las TIC y su potencial determinan la creación de espacios educativos presenciales o virtuales, que promueven la interacción personal, el debate con personas de distintos lugares, la reciprocidad inmediata de la información y sobre todo las relaciones directas entre docente – estudiante; al mismo tiempo, pretende que estos medios tecnológicos establecidos como potenciales instrumentos didácticos, hagan énfasis en las habilidades necesarias para su utilización.

El E-learning, es conocido también como el aprendizaje electrónico o educación virtual, es la clase de educación a distancia que se realiza a través de canales electrónicos como el internet y/o TIC, de herramientas virtuales tales como páginas web, aulas virtuales, blog, plataformas virtuales, chat, foro, email, entre otros; esto se logra gracias a que son un soporte en los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de tener un mejor sistema educativo para contar con una mejor sociedad.

(Adell, 2016) Señala que:

“Es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores y puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos del docente empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones” (p. 49)

De acuerdo al autor manifiesta al respecto de las herramientas E-learning:

El concepto de e-learning define de muchas formas diferentes fundamentalmente debido a que los actores que de él hacen uso son muy diversos, cada uno con su idiosincrasia y su ámbito de aplicación.

Desde la perspectiva de su concepción y desarrollo como herramienta formativa, los sistemas de e-learning tienen una dualidad pedagógica y tecnológica. Pedagógica en cuanto a que estos sistemas no deben ser meros contenedores de información digital, sino que ésta debe ser transmitida de acuerdo a unos modelos y patrones pedagógicamente definidos para afrontar los retos de estos nuevos contextos. Tecnológica en cuanto que todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se sustenta en aplicaciones software, principalmente desarrolladas en ambientes web, lo que le vale a estos sistemas el sobrenombre de plataformas de formación. (Peñalvo, 2015, pág. 2)

El e-learning está incursionando en el Ecuador de forma acelerada, un claro ejemplo son las instituciones de educación superior que lo han adoptado como herramienta de apoyo pedagógico y han implementado plataformas de educación virtual para sus diferentes carreras y programas.

Uno de los principales beneficios de una plataforma e-learning es que promueve un aprendizaje más flexible porque los estudiantes tienen una participación activa en su proceso

de aprendizaje. Las herramientas interactivas que poseen las plataformas de educación virtual facilitan el aprendizaje a través de la interacción entre tutores y alumnos de forma permanente.

Courseware o Contenidos

Los contenidos para E-Learning pueden estar en diversos formatos, en función de su adecuación a la materia tratada. El más habitual es el Web Based Training (WBT), cursos online con elementos multimedia e interactivos que permiten que el usuario avance por el contenido evaluando lo que aprende. Sin embargo, en otros casos puede tratarse de una sesión de “aula virtual”, basada en videoconferencia y apoyada con una presentación en forma de diapositivas tipo PowerPoint, o bien en explicaciones en una “pizarra virtual”. En este tipo de sesiones los usuarios interactúan con el docente, dado que son actividades síncronas en tiempo real.

Lo habitual es que se complementen con materiales online tipo WBT o documentación accesoria que puede ser descargada e impresa. Otras veces el contenido no se presta a su presentación multimedia, por lo que se opta por materiales en forma de documentos que pueden ser descargados, complementados con actividades online tales como foros de discusión o charlas con los tutores.

Características del contexto virtual de aprendizaje

El contexto virtual de aprendizaje se caracteriza por:

- Ser libre y activo, es decir requiere de un grado de autonomía para que sea efectivo.
- Contar con las herramientas adecuadas para proporcionar espacios personales y actividades de trabajo colaborativo o grupal.

- Ser suficientemente variado o configurable por parte del aprendiz para que se consiga una buena empatía.
- El aprovechamiento educativo de la tecnología en tres áreas precisas: la investigación, el trabajo en equipo y la producción de material educativo como demostración de aprendizaje.
- Utilizar los últimos desarrollos tecnológicos asociados con una filosofía de software libre (por ejemplo, el Moodle).
- Las actividades de aprendizaje tienen relación con actividades sociales reales o con el imaginario del estudiante. (Salinas, 2014, pág. 24)

El e-learning autodirigido

A los alumnos se les ofrece material pedagógico para el e-learning (conocido también como aprendizaje basado en la Web o WBT, por su sigla en inglés), que puede ser complementado con recursos adicionales y evaluaciones. El material del curso por lo general se almacena en un servidor Web y los alumnos pueden acceder a este material desde una plataforma de aprendizaje en línea o un CD-ROM. Los alumnos realizan el curso a su propio ritmo y definen las rutas de aprendizaje personal en función de sus propias necesidades e intereses. Quienes proporcionan el e-learning no tienen que mantener un horario fijo con los alumnos, y tampoco tienen que estar pendientes de ellos o hacerles seguimiento.

Los contenidos para el e-learning son desarrollados en función de un conjunto de objetivos de aprendizaje y se entregan a través de diversos elementos y medios, como textos, gráficos, audio y video. Deben proporcionar todo el apoyo pedagógico posible (a través de explicaciones, ejemplos, interactividad, retroalimentación, glosarios, etc.), para que los alumnos puedan aprender por su cuenta. No obstante, por lo general se ofrece a los alumnos algún tipo de apoyo, como apoyo técnico enviado por email o e-tutoring (tutoría en línea). Si se ofrece e-learning autodirigido a través de una conexión a Internet, se podría hacer un

seguimiento a las acciones de los alumnos en una base de datos central. (Roma, 2015, pág. 21)

El e-learning dirigido y facilitado por un instructor

En este modelo se desarrolla un programa de estudios lineal que integra varios elementos de contenido y actividades a un curso cronológico o plan de estudios. El curso es programado y dirigido por un instructor y/o facilitador a través de una plataforma de aprendizaje en línea. Los contenidos para el e-learning para estudio individual pueden ser integrados a las charlas del instructor, a trabajos individuales y a actividades colaborativas entre los alumnos. Los alumnos, facilitadores e instructores pueden utilizar herramientas de comunicación como e-mails, foros de discusión, chats, encuestas, pizarras digitales, intercambio de aplicaciones, y audio y video conferencias para comunicarse entre sí y el trabajo conjunto. Uno de los últimos pasos, por lo general, incluye un ejercicio o examen para evaluar lo aprendido. (Pachecho, 2015, pág. 12)

Los componentes del e-learning

Como hemos visto, los enfoques de e-learning pueden combinar distintos tipos de componentes de e-learning, entre ellos:

- a) contenidos de e-learning;
- b) e-tutoring (tutoría en línea), e-coaching (preparación en línea), e-mentoring (asesoramiento en línea);
- c) aprendizaje colaborativo
- d) aula virtual

E-learning sincrónico y asincrónico

Sincrónico: Los eventos sincrónicos se llevan a cabo en tiempo real. La comunicación sincrónica entre dos personas requiere que ambos estén presentes en un

momento determinado. Algunos ejemplos de actividades sincrónicas son las conversaciones por chat y las audio o video conferencias.

Asincrónico: Los eventos asincrónicos se llevan a cabo independiente del tiempo. Un curso autodirigido es un ejemplo de e-learning asincrónico debido a que el learning en línea se realiza en cualquier momento. El e-mail o los foros de discusión son ejemplos de herramientas de comunicación asincrónico.

Entornos de aprendizaje con e-learning

Señala que conceptualizando el e-learning es el paso de la transmisión de información para su comprensión; además de aplicar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza, en la formación de profesores y en la interacción con los estudiantes, pasarán también por reconocer que con estos nuevos medios también se da el proceso de aprendizaje de un modo diferente, con el fin de que los estudiantes estén mayormente motivados para el proceso educativo puesto que les gustan los entornos virtuales, para lograr los cambios que son muy indispensables para el desarrollo de la sociedad. (Daniel, 2015, pág. 10)

También dice que el éxito pedagógico de un sistema e-learning se dará en la medida en que logre incorporar, tanto en los materiales docentes como en la planificación, impartición y seguimiento tutorial de la formación, valores específicos relacionados con la forma de actuar en los nuevos escenarios abiertos de formación y mecanismos para favorecer la contribución de la formación al crecimiento intelectual del participante en un proceso de e-learning.

Tipos de plataformas e-learning

Los sistemas LMS pueden ser de tres tipos: de uso comercial, de software libre y en la nube.

- **Comercial:** Son de uso licenciado, es decir que para su uso tiene un valor económico. Son sistemas generalmente robustos y bastante documentados, con diversas funcionalidades que pueden expandirse de acuerdo con las necesidades y presupuesto del proyecto, estos sistemas tienen mayor utilización por los sistemas educativos particulares. Por ejemplo, plataforma de ayuda online entre las más conocidas se encuentran Blackboard, WebCT, OSMedia, Saba, eCollege, Fronter, SidWeb, e-educativa y Catedr@, entre otras. El único problema que incide en su utilización es el valor monetario que hay que cancelar para su uso, por cuanto hay múltiples de opciones sin ningún costo.

- **Software libre:** Surgieron como una alternativa para hacer más económico, estos Sistemas LMS generalmente están desarrollados por instituciones educativas o por personas que están vinculadas al sector educativo. Algunas de estas plataformas son de tipo —Open Source (de código abierto), establece que son de libre acceso, permitiendo que el usuario sea autónomo para manipular ese software. Entre las más usadas están ATutor, Dokeos, Claroline, dotLRN, Moodle, Ganesha, ILIAS y Sakai.

- **En la nube:** No son consideradas plataformas del Sistema LMS su mayor utilidad es la de permitir el apoyo a la clase presencial, así como el desarrollo de MOOC (Cursos online abiertos y masivos), acrónimo en inglés para Massive Open Online Course. Las más populares son Udacity, Coursera, Udemy, edX, Ecaths, Wiziq y Edmodo, entre otros. La ventaja que brindan es que tienen opciones que facilitan el trabajo del docente al mejorar los procesos de evaluaciones y comunicación. (Garcia, 2014, pág. 32)

Dificultades en un entorno e-learning

Claudia Marisa Pagano (2015), considera que “en una tutoría online no sólo debe enfocarse en la dimensión técnica, sino también en el control, funcionamiento y competencias que debe dominar un e-tutor o un alumno dentro de este entorno virtual” (p.

49); Las dificultades que se pueden presentar pueden ser múltiples desde habilidades del tutor y del estudiante, limitaciones técnicas de conexión a la internet y hasta soporte en línea de las aplicaciones que se tengan dentro de la plataforma.

Federico Borges (2015), por otro lado, considera que “otros elementos que se presentan y que dificultan el aprendizaje en un entorno e-learning y que los agentes de la formación en línea (estudiantes, docentes, instituciones) en un momento dado se percataron que existen y es preciso evitar porque influyen en gran medida, es cómo se siente el estudiante el momento de contar con elementos o acciones que originen frustración, desilusión o agobio” (p. 33).

El docente que utiliza las plataformas digitales debe considerar diferentes situaciones que se pueden presentar durante el proceso educativo, con el fin de que los estudiantes puedan gozar de una mejor oportunidad de estudio, siendo consecuentes con la realidad del medio en el que se encuentran, por ejemplo, el estudio en la zona rural tiene más limitaciones de tipo tecnológico que en la ciudad, por lo que su utilización debe ser limitada y no permanente. Debe ser considerado la utilización permanente de capacitaciones a los docentes y estudiantes sobre la utilización de estas plataformas con el fin de que su utilización sea siempre la adecuada.

Plataforma Diipo

En un documento web escrito por Hidalgo (2011) indica sobre Diipo lo siguiente: Es una nueva red social para el aprendizaje y la colaboración a través de internet, los usuarios en la que se pueden registrar como profesores o como alumnos.

- Como profesores, se crean clases, con sus niveles y áreas de conocimiento, que actúa de manera similar a los grupos en las redes sociales genéricas. En dichas clases se pueden anunciar mensajes, escribir entradas de blogs y seguir los blogs

de los alumnos, crear proyectos y seguir los proyectos de los alumnos, además de un espacio para preguntas y respuestas.

- En el área general de la cuenta, dispone de un sistema de microblogging donde se recogen las actividades y los mensajes de estado escritos de forma específica, en los que se pueden adjuntar archivos multimedia, y donde al igual que Twitter, se puede seguir a otros usuarios y ser seguidos de manera independiente. También dispone de mensajes, de hashtags y de mensajes directos.
- Como alumnos, se debe registrar para las clases concretas creadas por los profesores, donde se presenta una interfaz y funcionalidades similares, con la diferencia que, en vez de crear clases, se dirigen a las mismas ya creadas por los profesores, disponiendo de las mismas herramientas.

Aprendizaje Significativo

En su tesis sobre el Aprendizaje Significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos, y de acuerdo a los estudios de Ausubel, manifiesta:

Es el conocimiento que integra el alumno a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, este aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades. La psicología perceptual considera que una persona aprende mejor aquello que percibe como estrechamente relacionado con su supervivencia o desarrollo, mientras que no aprende bien (o es un aprendizaje que se ubica en la memoria a corto plazo) aquello que considera ajeno o sin importancia. (Cervantes, 2016, pág. 19).

El aprendizaje significativo es una teoría propuesta por David Ausubel, que ha tenido diferentes investigadores que han realizado sus aportaciones para el desarrollo del conocimiento existente y que permiten validar esta teoría considerando que su utilización permita al sistema educativo obtener mejores niveles de calidad en el desempeño escolar de los estudiantes durante un proceso educativo que les ayude a obtener mejores niveles de conocimientos.

El aprendizaje significativo sucede cuando la información nueva se conecta con una relevante o ya existente en el sujeto es decir en su parte cognitiva o del pensamiento dando nuevos conceptos que pueden ser aprendidos significativamente con las dos conexiones del antiguo y nuevo conocimiento, este aprendizaje se puede manifestar de firentes maneras de acuerdo a cada estudiante o a su tipo de experiencia que ha adquirido a través de su vida diaria dentro y fuera del aula de clases.

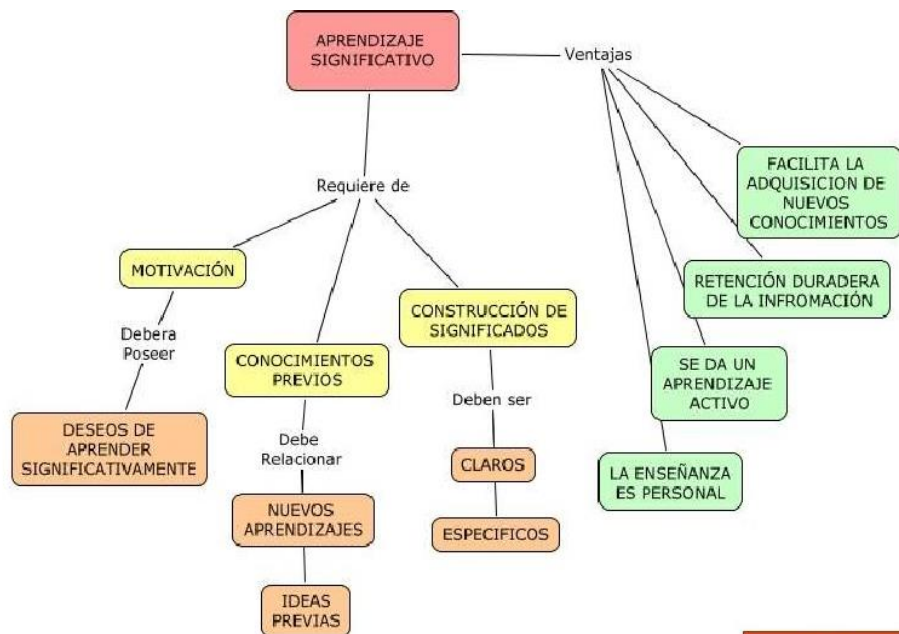


Figura 1 Aprendizaje Significativo

Fuente: (Edwin, 2015, pág. 9)

Características de cada fase del aprendizaje significativo

Fase inicial

- El alumno percibe hechos o partes de informaciones que están aislados conceptualmente.
- Aprende por acumulación, memorizando hechos y utilizando esquemas preexistentes.
- Procesa en forma global:
 1. Presenta escaso conocimiento específico del dominio dado.
 2. Utiliza estrategias generales independientes del dominio dado.
 3. Utiliza conocimientos de otro dominio diferente al desarrollado.
 4. La información adquirida es concreta y está relacionada al contexto específico.
- Ocurre en formas simples de aprendizaje:
 1. Condicionamiento.
 2. Aprendizaje verbal.
 3. Estrategias de repaso
- En forma gradual se irá formando una visión globalizadora del dominio. Se realiza la utilización de conocimientos previos y establecimiento de analogías con otro dominio, o realizando suposiciones basadas en experiencias previas.

Fase intermedia

- Se produce la formación de estructuras a partir de las partes de las informaciones aisladas. (Pero aún no puede el alumno conducirse en forma autónoma.)
- La comprensión de los contenidos se vuelve más profunda, porque los aplican en situaciones diversas.
- Existe la oportunidad para reflexionar y percibir por medio de la realimentación.
- El conocimiento es más abstracto y puede generalizarse a varias situaciones, que es a su vez menos dependiente del contexto donde originalmente fue adquirido.
- Se utiliza estrategias de procesamiento más sofisticadas.
- Se produce la organización.

- Surge el mapeo cognitivo

Fase final

- Se da mayor integración de estructuras y esquemas.
- Surge mayor control automático en situaciones límites.
- Se produce menor control consciente. (Se da en forma automática y sin mucho esfuerzo.)

El aprendizaje en esta fase consiste en:

1. La acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes.
2. El aumento progresivo en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras. (Esquemas)
3. Manejo hábil de las estrategias específicas de dominio. (Miriam, 2017, pág. 3)

Condiciones que permiten el logro del aprendizaje significativo:

Para que realmente sea significativo el aprendizaje, este debe reunir varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de este por aprender, así como de la naturaleza, de los materiales o contenidos de aprendizaje. En este sentido resaltan dos aspectos:

La disposición del sujeto para aprender significativamente, estos se relacionan con los aspectos afectivos, como la motivación sino hay esta disposición es decir si el alumno no está dispuesto a realizar un aprendizaje significativo este no se realiza.

El material por aprender por aprender debe ser potencialmente significativo es decir que pueda relacionarse con la estructura cognitiva del que aprende. Esto supone que el material tenga sentido lógico y que el estudiante tenga en su estructura cognitiva ideas con las cuales el nuevo conocimiento pueda relacionarse (conocimientos previos).

Si el alumno no posee conceptos integradores en su estructura cognitiva será necesarios dárseles , para esto el docente debe usar los organizadores previos que son materiales introductorias , conceptos generales que se presentan ala alumno antes que al material nuevo por aprender y que son fuente entre lo que ya conoce y lo nuevo por conocer. (Frida, 2016, pág. 3)

Historia del aprendizaje significativo

En el año 1963 David Ausubel plantea en su monografía una teoría sobre el aprendizaje significativo que según él era un proceso en el cual el estudiante tenía una participación activa puesto que se debía extraer sus conocimientos previos sobre el tema que se trata para luego enseñarle el nuevo contenido, a lo cual el estudiante debía conectar la nueva información con la que ya posee, logrando de esta forma asimilar mediante un proceso racional la nueva información. (Estrada, 2016, pág. 7)

Luego en el año 1976 en su libro sobre la teoría del aprendizaje significativo plantea en mayor detalle exponiendo de manera clara la información que se expone, conociendo que su teoría ya había sido analizada por otros investigadores quienes la habían corroborado y hecho sus observaciones, además de pruebas realizadas considerando que proporcionaba una mayor oportunidad a los estudiantes de asimilar los contenidos expuestos, y logrando una mejor interacción entre el docente y los estudiantes.

Para Moreira (2012) el aprendizaje significativo es:

La interacción cognitiva entre conocimientos nuevos y previos es la característica clave del aprendizaje significativo. En dicha interacción, el nuevo conocimiento debe relacionarse de manera no arbitraria y substantiva (no al pie de la letra) con lo que el aprendiz ya sabe y éste debe presentar una predisposición para aprender. (p. 46)

El aprendizaje significativo es una teoría constructivista planteada por David Ausubel y que ha sido analizada por diferentes investigadores que han realizado sus aportes a fin de que el proceso educativo sea realizado de manera pedagógica, con la finalidad de que se obtenga mejores niveles de aprendizajes.

El aprendizaje significativo según Ausubel

El aprendizaje significativo según Ausubel citado por Otero (2016) “presupone, por una parte, material con posibilidad de ser relacionado de manera no arbitraria y no tomándolo al pie de la letra” (p. 5); Esto significa que el estudiante adquiere un aprendizaje significativo cuando asimila una información que la ha analizado previamente, luego de lo cual forma sus propios conceptos sobre lo que va a aprender, todo esto realizado de manera voluntaria, es por ello que este tipo de aprendizaje permite al estudiante desarrollar un estilo de autoaprendizaje puesto que analiza la nueva información con la que ya posee y toma el criterio de forma racional para establecer el nuevo conocimiento con la ayuda del docente.

Desde el año 1950 Carl Rogers investigó sobre la educación, realizando un aporte muy importante que fue conocido como el pragmatismo, para lo cual toma como base la teoría de Ausubel cuando señala que el aprendizaje significativo es más importante y valedero que el aprendizaje por repetición puesto que los estudiantes se sienten mayormente motivados cuando tienen la posibilidad de construir su conocimiento y más aún cuando utilizan herramientas lúdicas que les faciliten la comprensión sobre lo que están aprendiendo. (Rogers, 2014, pág. 24)

Ausubel (1970) citado por Moreira (2012) expresa que:

El conocimiento es significativo por definición. Es el producto significativo de un proceso psicológico cognitivo (conocer) que supone la interacción entre unas ideas lógicamente (culturalmente) significativas, unas ideas de fondo (de anclaje) pertinentes en la estructura cognitiva (o en la estructura del conocimiento) de la

persona concreta que aprende y la “actitud” mental de esta persona en relación con el aprendizaje significativo o la adquisición y la retención de conocimientos. (p.9)

El aprendizaje significativo permite que el docente y estudiante puedan interactuar de una mejor manera dentro del entorno educativo, con el fin de la obtención de conocimientos que parten de lo que ya conoce el estudiante antes del proceso educativo, según lo cual será reforzada o ampliada la información que posee sobre el elemento a enseñar esto les permite estar más motivados para el aprendizaje.

En este sentido el aprendizaje será significativo, indica Ausubel, cuando los contenidos de la materia sean relacionados de modo no arbitrario y sustancial, esto quiere decir, “no al pie de la letra”; por relación sustancial y no arbitraria se entiende que las ideas del aprendiz deben relacionarse con algún aspecto existente y relevante en su estructura cognitiva, aquello puede ser: una imagen, un símbolo, un concepto o una proposición; de tal manera que se establezca una relación con el conocimiento nuevo que el estudiante debe aprender. Se entiende que, cuando el sujeto tiene ya en su estructura cognitiva: conceptos, ideas, proposiciones, estables y definidas, podrá entonces interactuar con la nueva información que le proporciona el maestro.

El aprendizaje significativo según Piaget

Según Piaget en su teoría los puntos principales de su teoría son: asimilación, acomodación, adaptación y equilibración. Estos aspectos permiten que el niño o niña pueda utilizarlos para adquirir una nueva información. Se enfoca más en el desarrollo cognitivo que en el aprendizaje, porque considera que existe aprendizaje cuando hay acomodación de la información asimilada. (Woolfolk, 2015, pág. 18)

Para Piaget citado por Fingerhann (2012) afirma que:

El aprendizaje significativo se logra obtener mayor cantidad de conocimientos de modo sistemático, por un tiempo prolongado, pues no es una anexión arbitraria, sino que los nuevos aprendizajes se suman a los ya existentes de un modo reflexivo y relacionado, dentro de la estructura cognitiva. (p. 2).

El aprendizaje significativo es una teoría que ha permitido a varios investigadores analizar que los conocimientos que se obtienen son de una forma sistemática no arbitraria, sino que van siguiendo pasos en los que el estudiante desarrolla la habilidad de desarrollar su pensamiento al mostrar primero sus niveles de conocimientos previos para luego recibir la enseñanza que le transmite el docente, teniendo la posibilidad de asimilar la información generada durante el proceso educativo.

Teoría constructivista

Tiene su base en las investigaciones realizadas por Jean Piaget quien veía al conocimiento como una construcción realizada desde el interior del individuo y no como una interiorización del entorno como lo planteaba Lev Vygotsky. Este fenómeno de construcción del conocimiento se produce cuando el individuo a través de mecanismos de acomodación y asimilación recibe las nuevas informaciones modificando a la vez sus estructuras de conocimiento preexistentes. Esta concepción cuestiona de raíz la idea de estímulo respuesta, que proponía la teoría conductista.

El concepto de constructivismo está muy difundido en la actualidad, pero también muy tergiversado y muy poco relacionado con lo que en realidad ocurre en las aulas. Lo importante en la teoría constructivista no es la técnica adoptada por quienes dicen sostenerla, sino las actitudes, la intencionalidad, el tipo de actividades planteadas, que en su conjunto reflejen una manera de enseñar, es decir un modelo pedagógico que responda a los postulados teóricos antes mencionados.

Estrategias y técnicas utilizadas para el aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo está encasillado dentro del modelo pedagógico del constructivismo, el docente debe tener claro que para su implementación tiene que utilizar estrategias o técnicas que promuevan la construcción del conocimiento desde la perspectiva del estudiante, para lo cual se utiliza mucho el estudio de casos, debates, lluvias de ideas, foros, mapas conceptuales, talleres, que estimulan la creatividad del estudiante, promoviendo su interacción durante la clase, debiendo establecer vínculos entre lo que ya conoce sobre el tema y lo nuevo por aprender. (Emiro, 2016, pág. 26)

Tipos de aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es aplicado cuando el estudiante asimila de manera no arbitraria toda la nueva información, logrando conectarla en su estructura cognitiva, es por ello que según Otero (2016) se pueden considerar los siguientes tipos de aprendizaje significativo:

- Aprendizaje de representaciones
- Aprendizaje de conceptos
- Aprendizaje de proposiciones

Novak (1988) citado por Figueroa (2014) señala que “El aprendizaje representacional es una clase de aprendizaje significativo en que el aprendiz reconoce una palabra, un signo o un símbolo como etiqueta de un objeto, un hecho o una categoría de hechos u objetos” (p.59); El aprendizaje por representaciones se da cuando el individuo va aprendiendo a representar objetos con símbolos lingüísticos, lo cual le permite tener un mayor recursos lingüístico en el idioma que está aprendiendo, lo cual se va dando a medida que conoce los nombres de las cosas.

El aprendizaje de representaciones se lo realiza mayoritariamente en la etapa primaria del ser humano, puesto que su estructura cognitiva no está desarrollada sino que poco a poco va adquiriendo símbolos lingüísticos, los cuales son asociados a los objetos, también se lo utiliza cuando una persona va a otro país y no comprende el idioma y poco a poco va asociando las palabras con los objetos o sujetos. (Ballester, 2016, pág. 15).

Ausubel & Novak (2013) señala que “el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo” (p.46); En el aprendizaje de conceptos el estudiante va adquiriendo de manera espontánea nueva información que le permite ir conectando palabras con diferentes objetos o sujetos.

En el aprendizaje de conceptos la persona comienza a asociar las palabras con los objetos o sujetos, a partir de experiencias propias sabe que la palabra mamá se refiere a su madre y también se la aplica a otras mujeres, según Ausubel se la adquiere por la formación o la asimilación, por lo cual es importante que se dé la asesoría a los padres de familia en la estimulación temprana a fin de que tengan una idea clara de cómo ayudar a sus hijos para adquirir mayores conocimientos de forma natural. (Lara, 2015, pág. 12)

Ausubel & Novak (2013) menciona:

En el aprendizaje verdadero de proposiciones el objeto no estriba en aprender proposiciones de equivalencia representativa, sino el aprendizaje de proposiciones verbales que expresen ideas diferentes a las de equivalencia representativa. Esto es, el significado de la proposición no es simplemente la suma de los significados de las palabras componentes. (p.53)

El aprendizaje de proposiciones se da cuando el individuo está en capacidad de formar frases en las que se pueda formar frases que contengan dos o más conceptos afirmando o

negando algo, es decir en este proceso ya se combinan varias palabras de tal forma se forme una oración con sentido que sea comprensible y que sea de utilidad para transmitir una información. (Otero, 2016, p. 49)

La motivación y el aprendizaje significativo

Lumsden (1994) citado por Ricaurte (2013) considera que “la motivación hacia el aprendizaje puede ser comprendida como el deseo de los estudiantes a participar en el proceso de aprendizaje” (p. 19); Los docentes tienen un rol activo en la formación de los estudiantes para lo cual deben utilizar diferentes técnicas o estrategias que permitan la interacción durante la clase.

Por otro lado, Hermoso (1982) citado por Ricaurte (2013) considera que la función del docente es triple y que consiste en “buscar motivos adecuados, aprovechar los efectos derivados de la motivación para reforzar el aprendizaje, desarrollar la cooperación y fomentar la iniciativa” (p. 21)

Es por ello que la labor del docente no es solamente transmitir una información, sino que va más allá de aquello, permitiendo la interacción con sus estudiantes proporcionándole la confianza necesaria para que puedan compartir la información, analizando críticamente los contenidos expuestos.

2.1.2. MARCO REFERENCIAL

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

El aprendizaje significativo corresponde a la construcción de conocimiento donde una pieza encaja con otra de forma coherente, es decir se fórmula un aprendizaje que no se olvidado, es decir los nuevos conceptos contribuyen a los ya existente formando un nuevo

concepto, la función del docente entonces el garantizar que los procesos de construcción del alumno con el saber este organizado y en una relación del contexto social actual para que se conviertan en un profesional con aspectos positivos.

Las actividades diseñadas para un entorno virtual deben estimular la construcción del conocimiento en el alumno para que sean eficaces. De esta manera se intuye que las estrategias de aprendizaje son similares tanto en la educación virtual como en la presencial, pero las actividades de aprendizaje deben ser diseñadas específicamente para trabajar con cada uno de los paradigmas ya citados.

Un aula virtual exige trabajar escalonadamente bajo nuevos esquemas, pues la tecnología ha generado espacios disruptivos de enseñanza-aprendizaje. Uno de los desafíos que tiene un tutor virtual consiste en “acoplar” las mejores prácticas de la educación tradicional y adaptarlas a nuestra realidad tiempo-espacio. Se puede llamar a este proceso “reinvención”, en pos de maximizar positivamente lo mejor de cada tipo de enseñanza. (Moreira-Segura, 2014, pág. 24)

La experiencia de la educación virtual se nutre de procesos de aprendizajes atribuibles a la práctica presencial como mecanismo para generar conocimientos tanto del entorno virtual como de del entorno participante e integración de la información, los procesos educativos evolucionan hacia los niveles óptimos y de acuerdo a la dinámica humana, la educación en general debe ajustarse y corresponder al nuevo contexto ajustarse en tiempo, espacios en beneficios del mundo actual.

La virtualidad en la educación se trata de una combinación de recursos, interactividad apoyo y actividades de aprendizajes novedosas, estos nuevos medios de aprendizaje ayudan a una mejor comunicación entre el alumno y el docente, porque se adaptan a la necesidades y características de los usuarios, estos sistemas virtuales deben ser flexible es decir permite

una adaptación fácil en el lugar donde se quiere implementar, estas plataformas virtuales deben funcionar de igual forma con una cantidad poco o con muchos usuarios.

EVA, están basados en herramientas tecnológicas que le dan el carácter "virtual" aprovechan el valor de la comunicación de los medios para favorecer la transmisión de información. Favorecen el aprendizaje de los alumnos como principal objetivo. Se pasa de la enseñanza al aprendizaje, de una formación transmisiva de información disciplinar a una en la que el alumno es el centro de la actividad formativa, orientado a su actividad y a su relación entre pares.

Tienen clara orientación al aprendizaje activo y participativo, lo más cercano posible a situaciones del mundo real. Es interactivo entre los participantes del proceso. Integran los medios tecnológicos (didácticamente) como un elemento más del diseño curricular. (Jessica, 2016, pág. 5)

Estos espacios virtuales no solo son posible la formación sino también relacionarse comunicar y gestionar datos facilitando el trabajo colaborativo mediante una flexibilidad entre tiempo y espacio porque estas plataformas virtuales están donde se encuentra el alumno, el docente puede trabajar con sus estudiantes con materiales virtuales multimedia, electrónicos, audiovisuales, la educación mediante el entorno virtual de aprendizaje siempre debe tener como centro al estudiante.

E-learning es un sistema de información interactivo para desarrollar programas de enseñanza por medio de estos novedosos medios de información y comunicación., la educación a través del e-learning tiene un grado mayor de planificación del aprendizaje proporcionando una mayor integración del alumno con el docente y los contenidos, dentro de este aprendizaje se encuentran herramientas básicas como el internet que proporciona contenidos interactivos y realidad virtual.

A medida que se vaya desarrollando la tecnología y se popularice más el uso de estas, indudablemente se crearán plataformas tecnológicas que optimicen el uso de los contenidos y reduzcan los costos. Probablemente una de las áreas que más se beneficien son las simulaciones, pues el alumno asimila más el conocimiento cuando hay implicada una interacción directa. El desarrollo de contenidos para dispositivos móviles seguramente se verá incrementado, más plataformas empiezan a implementarlos como módulos adicionales. (Badillo, 2015, pág. 12).

Estas modalidades nos permiten desarrollar el conocimiento, aportando nuevas ideas de enseñar- aprender permitiendo que nos eduquemos de acuerdo a la demanda tecnológica actual desarrollando estrategias para la enseñanza más interactivas y atractivas para los estudiantes lo que despierta el interés de aprender cada materia impartida con medios tecnológicos interactivos donde el docente es un tutor en línea sobre los conocimientos que se adquiere mediante estas plataformas.

La educación mediante la virtualidad es una interacción fluida de redes abiertas que permite desarrollar nuevos aprendizajes, por eso es importante el uso de la Web, este aprendizaje on-line se basa fundamentalmente en la comunicación, las experiencias individuales y colectivas son el eje de la construcción de un buen conocimiento porque se aprovecha las experiencias tanto del educador como las del educando dotando un nuevo significado al aprendizaje a través de estas herramientas tecnológicas.

En la era digital, como dijimos anteriormente, se ha creado una teoría sistematizada pero aún en discusión (para mejorarla) de cómo se debe efectuar el aprendizaje on-line. En la actualidad los sistemas educacionales usan cuatro grandes teorías para desarrollar la inteligencia humana y el conocimiento; ellas son el conductismo, el cognitivismo, el constructivismo, y el conectivismo, todas desarrolladas cuando la tecnología no había desarrollado aún los medios para la enseñanza virtual y la transmisión de conocimientos por medios digitales. (Exceptuando el conectivismo que es una teoría reciente). Siemens (2004) plantea que “las necesidades de aprendizaje y las teorías que

describen los principios y procesos de aprendizaje deben reflejar los ambientes sociales subyacentes”. (Vergara, 2017, pág. 21)

Por eso podemos decir que el e-learning no es más que el uso del internet para revolucionar la manera de aprender, porque permite ofrecer información y entrenamiento a todas las personas que lo necesitan en línea en el momento y lugar que crean más conveniente, es importante practicar y estar actualizados en todos estos nuevos medios para el aprendizaje y la enseñanza para dar soluciones creativas a los problemas que se plantean en el aula de clases.

Se debe aprovechar al máximo las tecnologías porque estas vienen hacer los componentes del conocimiento que posibilitan la implantación y el uso eficiente de dicha tecnología, por lo cual debemos saber utilizar el internet para de esta manera comprender las ventajas y desventajas que ofrecen estos medios, en donde la tarea del docente se resume en enseñarle a estudiante el oficio de aprender dejando de lado lo tradicional y aprendizajes pasivos por aprendizajes totalmente activos.

Entre las maneras de entender e-Learning , lo podemos nombrar como es el suministro de programas educacionales y sistemas de aprendizaje a través de medios electrónicos. El e-Learning se basa en el uso de una computadora u otro dispositivo electrónico (por ejemplo, un teléfono móvil) para proveer a las personas de material educativo. La educación a distancia creó las bases para el desarrollo del e-Learning, el cual viene a resolver algunas dificultades en cuanto a tiempos, sincronización de agendas, asistencia y viajes, problemas típicos de la educación tradicional. (Silva, 2015, pág. 18)

El e-learning dada sus características es una de las opciones más utilizada en la modalidad de educación a distancia para atender a la educación continua o permanente, porque permite la actualización de información de manera virtual instantánea donde los usuarios elijen sus propios horarios para acceder a las plataformas solo con tener un teléfono

inteligente, computadora que tengan conexión a internet, claro está que los beneficios que se obtengan de estas tecnologías deben variar según como entiendan su funcionamiento.

Los estudiantes con estas nuevas tecnologías se convierten en constructor activos de significados en vez de un consumidor pasivo y con nuevas oportunidades educativas que él debe estar preparado para enfrentarlas porque mediante la virtualidad el aprendizaje es más interactivo son nuevas fuentes y forma de la adquisición de conocimientos por eso se dice que mediante estas nuevas tecnologías que se presentan cada día más en nuestras vidas estamos en una “sociedad del conocimiento” o de información.

Si bien existen varias plataformas sociales que se han implementado para apoyar las actividades dentro de los centros de formación, en mi opinión Diipo merece una atención especial. Luego de registrarse (permite perfil de profesor o estudiante) inmediatamente llama la atención su gran similitud con Twitter y no solo eso, sino que ofrece mucha de su funcionalidad (seguidores, menciones, a quienes sigues, seguidores, mensajes directos) lo que hace posible contar muy rápidamente con una herramienta social sumamente eficaz para comunicarse con los miembros de los grupos de trabajo. (Moreno, 2015, pág. 14)

El editor de contenidos soporta enlaces, fotos, video, texto enriquecido, subir y compartir archivos. El servicio se complementa con la creación de cursos dentro de los cuales podrás implementar tareas, anuncios, notificaciones y más. Agrega a sus prestaciones la posibilidad de gestionar proyectos, blog's, courseware's. Como alumnos, será necesario registrarse en las clases creadas por los profesores, donde encontrarán una interfaz y funcionalidades similares, con la diferencia que, en vez de crear clases, solo ingresaremos a ellas.

Los nuevos recursos buscan la implantación de entornos de enseñanza-aprendizaje en actividades orientadas a la construcción de un buen conocimiento y la innovación educativa lo cuales persiguen que el aprendizaje sea de manera significativa, estas nuevas tecnologías

ayudan a la solución de problemas que ya existen y que se pueden dar solución con las nuevas tecnologías de información, además surgen nuevas prácticas pedagógicas para un aprendizaje significativo.

La presencia y acceso de las TICs ha traído cambios en las actividades de las personas, de las cuales la educación no es ajena, las herramientas tecnológicas posibilitan mejorar el manejo de la información, que incluye procesos para el tratamiento, distribución y acceso a la información, además de ampliar las comunicaciones. Se ha superado el problema de acceso a la información, por el contrario, hoy se tiene acceso a mucha información a través de las TICs. Esto trae como consecuencia que se piense en nuevas formas de enseñar y aprender en el contexto de las tecnologías de información, replantear las formas tradicionales de la enseñanza y del aprendizaje, además de la adquisición nuevas competencias para el manejo de información en los estudiantes y docentes para su aprovechamiento. (Zevallos, 2015, pág. 42)

Varias investigaciones han puesto de manifiesto que el uso de las tecnologías de información y comunicación hacen que el aprendizaje sea más significativo, porque estas herramientas tecnológicas son útiles para obtener gran cantidad de información, mejorando su rendimiento académico y motivándolos a aprender significativamente, por ese motivo es importante adaptarse a la nuevas y cambiante demanda educativa que se viven en cada establecimiento educativo.

La influencia de las tecnologías de información y comunicación son vital para nuevas pautas y mitologías propias del aprendizaje significativo, debido a que estas nuevas tecnologías siguen condicionando la actividad humana ya que en la educación actual sean han vuelto una prioridad adaptándose a los nuevos retos sociales a los cuales se está dirigiendo la educación, impactando y modificando la forma de obtener aprendizajes significativos dentro y fuera del aula de clase.

Un aprendizaje para que se pueda denominar como tal, tiene que ser significativo, es decir que permanezca a largo a través de su interacción con el medio natural y social, siendo una de las formas para lograrlo el aprendizaje activo. El empleo de las TICs de acuerdo a los principios del aprendizaje significativo según Jonassen, permite que este proceso sea: activo, constructivo, colaborativo, dialogado, contextualizado, reflexivo.

Las siguientes consideraciones son las que favorecen el proceso de aprendizaje mediante las TICs: a) al ofrecer estímulos de entrada a través de la presentación de contenidos en diferentes formatos, que son decodificados por los estudiantes; b) a través de la mediación cognitiva, al permitir el cambio de las estructuras mentales de los estudiantes sobre su contexto, ofreciendo elementos fundamentales para el aprendizaje de tipo interno y externo. (Rodríguez, 2015, pág. 12)

Estas nuevas tecnologías modifican la forma de obtener un aprendizaje significativo, donde se lleva a cabo la retención, adquisición y asimilación del conocimiento, profundiza los procesos que los individuos utilizan para su aprendizaje y la cual su principal finalidad es aprender, entonces podemos decir que el aprendizaje significativo es el proceso por el cual se relaciona un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva del que aprende es decir lo que el sujeto ya conoce.

Para que se pueda dar un buen aprendizaje significativo deben existir una serie de condiciones indiscutibles, el aprendiz debe mostrar una predisposición para aprender significativamente y el material que se utilice debe ser totalmente significativo, este aprendizaje es una idea que se ve reflejada en gran cantidad de teorías constructivistas la cuestión es que aprender, por qué y para que aprendo por lo cual es importante despertar un espíritu crítico en el aprendiz.

Este cambio de dinámica en los procesos de aprendizaje propiciado por el uso de las TIC promueve el aprendizaje significativo a nivel individual y el trabajo colaborativo y aprendizaje en red, como expresión de la construcción social del aprendizaje que se da en la interacción entre estudiantes y docentes como parte del colectivo, lo cual nos invita a repensar tanto el modelo educativo de las instituciones de educación superior, como la formación de los docentes. (Torres, 2016, pág. 10)

Dado que el uso de las TIC en educación demanda del estudiante la búsqueda, análisis y comparación de información con sus conocimientos de referencia y la construcción de ideas, con lo que se da un aprendizaje significativo y se fortalece la comunicación con compañeros y docentes, y la construcción grupal de conocimiento, hecho que da lugar al trabajo colaborativo, es importante explicar en qué consisten estos dos conceptos (aprendizaje significativo y trabajo colaborativo). El aprendizaje significativo se refiere a relacionar nuevos conceptos o información con lo que el estudiante ya sabe.

Estas tecnologías nos permiten alcanzar una gran cantidad de información simultáneamente, en corto periodo de tiempo, además permite que los procesos de enseñanza-aprendizaje ya sea a distancia o presencial sea innovadores porque permite la comunicación entre docentes y estudiantes, también se comparten recursos y pueden hablar sobre temas que se explican en el aula de clases por lo que las tics son cada vez más amigables, accesibles y actúan sobre el rendimiento de quien la utiliza.

Las TIC, son cada vez más amigables, accesibles, adaptables herramientas que las escuelas asumen y actúan sobre el rendimiento personal y organizacional. Estas escuelas que incorporan la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo. Allí la computadora da la información, promueve el desarrollo de habilidades y destrezas, En nuestros días se cuenta con un equipamiento tecnológico que divide a los actores del proceso escolar respecto a su uso; se discuten las ventajas y desventajas de las computadoras, la conveniencia o el ineludible uso de este

aparato como herramienta en la producción, circulación y consumo de saberes.
(Castro, 2015, pág. 8)

Estas tecnologías hacen cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivista, por medio de estas nuevas tecnologías de información y comunicación, es decir la computadora promueve nuevas herramientas para el desarrollo de habilidades y destrezas de los usuarios que la utilizan mejorando la calidad educativa y ayudando a los estudiantes a participar activamente en el aula o fuera de ella con estos entornos virtuales que proporcionan las tecnologías para comunicarse.

Las TICs habilita nuevas posibilidades para la educación, las instancias de aprendizaje se amplían ante las múltiples aplicaciones y recursos disponibles actualmente con los nuevos medios tecnológicos, que permiten la distribución y el rápido accesos a una gran cantidad de información que puede ser utilizada en la educación adquiriendo nuevos conocimientos que puede ser compartidos con sus docentes y compañeros realizando un aprendizaje colaborativo con estos medios de comunicación virtual.

En educación sería un reduccionismo pensar que las herramientas TIC son promotoras de una transformación educativa si no cambian las prácticas educativas ni los enfoques didácticos, pedagógicos, psicológicos, etc. Por eso, en este artículo se ha querido llamar la atención sobre los cambios en las prácticas educativas que promueven las TIC y que son andamios para el aprendizaje significativo. Teniendo en cuenta la vigencia y los aportes realizados desde el marco teórico del AS, nos surge el interrogante de si las TIC tienen el potencial para promover ese tipo de aprendizaje. Desde la perspectiva de este marco teórico realizaremos un análisis de aplicaciones educativas. (Santos, 2017, pág. 10)

Estos objetos de aprendizajes son recursos multimedia que proporcionan una unidad pedagógica de conocimiento que corresponde a una actividad de aprendizaje o una

evaluación, la interactividad es una característica principal de las tecnologías que ayuda a realizar los cambios en el ámbito de la educación que permite la gestión de recursos, así como la comunicación a grandes distancias que ayudan y fomenta las relaciones personales tanto de estudiantes y docentes.

La integración de estas nuevas prácticas educativas permite el vínculo de las estrategias de aprendizaje de enseñanza y los procesos educativos, por eso las aplicaciones informáticas son un mediador de nuevos aprendizajes, ya que el aprendizaje significativo es un procesos a través del cual se logra relacionar un nuevo conocimiento o información de lo que tienen en su mente y de lo nuevo que va a aprender, esto significa que quien se encuentre en una situación de aprendizaje deben intentar establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias.

Las nuevas tecnologías ofrecen múltiples beneficios ya que son recursos para lograr calidad en la educación con base en la actualización y el logro de competencias acordes con estos años, con el fin de cerrar las brechas que separan a los países desarrollados de aquéllos en vías de desarrollo. Respecto de esto, en su informe sobre desarrollo, el Banco Mundial (1998) expone:

“Las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) permiten una mejor asistencia técnica en sectores tales como el de la educación a distancia, la telemedicina, la gestión ambiental o el fortalecimiento de enfoques de participación en la creación de nuevos estilos de vida. Permiten un acceso global a la información; promueven el trabajo en red más allá de las fronteras físicas, culturales y lingüísticas; persiguen el fortalecimiento de las comunidades y ayudan a difundir el conocimiento que se obtiene de las mejores prácticas y las experiencias”. (Spadaro, 2015, pág. 2).

Para lograra un mayor grado de aprendizaje significativo es el docentes quien debe obtener y organizar los materiales que sean significativos que se implementa en el aula, por eso en el aprendizaje seta asumiendo que interviene un sujeto que aprende y otro que interactúa con él, que son fundamentalmente el docente y estudiantes, por eso el rol del

docente es fundamental porque es el quien informa al estudiante cual es la palabra o significado que corresponde al objeto o evento que se está analizando.

En el año 2012 la estudiante Rivera en su tesis de Doctorado en educación presentada en la Universidad Iberoamericana cuyo título es: La concepción didáctica del docente y los materiales didácticos digitales: voz, texto y producción de profesores universitarios. La autora hace un análisis sobre los docentes desde la década de los setenta, hasta los docentes recién graduados, quienes son los que más utilizan recursos didácticos digitales y quiénes son los que tienen mayor tendencia hacia el uso de los métodos tradicionales, los docentes que utilizan entornos digitales consideran que es importante evaluar de la misma forma el aprendizaje de sus estudiantes.

Quingaguano en el año 2012 en su tesis de Licenciatura de la Universidad Tecnológica Equinoccial titulada: Los recursos didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes del Centro Educativo Dolores Sucre. Encontrando que existen deficiencias en la utilización de los recursos didácticos en el proceso educativo, debido a que por la distancia que se encuentra la institución educativa en Pastaza se hace difícil encontrar los diferentes recursos educativos necesarios para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes de dicha institución educativa.

En el año 2013, Edgar Cobo en su tesis de maestría en Gerencia educativa, con el título: Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Escuela San José La Salle, de la ciudad de Guayaquil. Considera que la educación debe ser un compromiso de vida de los docentes, por lo cual deben ser preparados y tener vocación, de esta manera se contribuye a la sociedad, formando estudiantes creativos, reflexivos, con pensamiento crítico.

Germán Reyes en el año 2013 presentó su tesis de licenciatura en la Universidad Central del Ecuador con el título El aprendizaje significativo en el desarrollo de la habilidad escrita del idioma inglés en los décimos años de educación básica del Instituto Tecnológico

Superior los Shyris de la ciudad de Quito 2012- 2013, indica que los docentes preparan poco material didáctico por lo cual los estudiantes ven las clases de manera monótonas o falta de entusiasmo, no utilizan estrategias metodológicas activas por lo que no se genera un aprendizaje significativo en los estudiantes, destacando en sus estudio el trabajo de plataformas educativas, una de ellas Diipo, que proporciona recursos educativos importantes además de poder interactuar entre docentes y estudiantes.

2.1.2.2. Categoría de análisis



Figura 2. Variable dependiente: Aprendizaje significativo Diipo

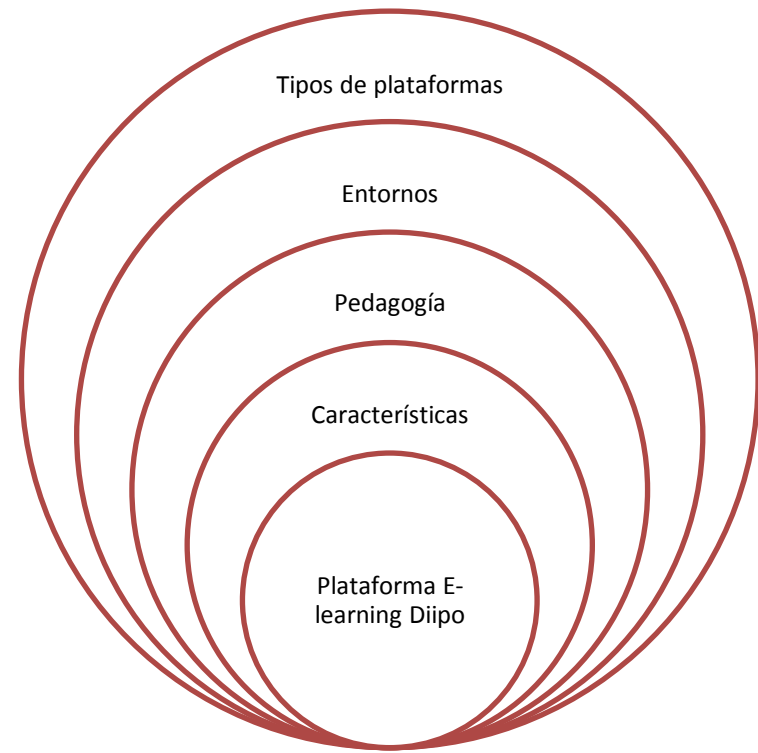


Figura 3 Variable independiente: Plataforma E-Learning Diipo

Fuente: Víctor Egidio Litardo Olaya

2.1.3. Postura teórica

Existen muchos autores y cada uno de ellos con un sinnúmero de significado acerca de la utilización de las plataformas E-Learning. Según Quingaguano (2012) “el aprendizaje significativo es una teoría que aborda todos los elementos, factores y condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención de contenidos que la escuela ofrece de modo que adquiera significado para el mismo” (p. 16). Por otro lado, Ausubel (1970) citado por Araoz (2013) señala que “es el proceso mediante el cual el alumno aprende a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente” (p. 16).

Conuerdo con Quinguanguano y Ausubel donde manifiesta que la metodología didáctica es igual a métodos, recursos y formas de enseñanza que facilitan el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje, y que además que es un servicio del profesional de la educación y no un fin. Con ello existe algún método o técnica para poder llegar al estudiante a través de herramientas digitales interactivas que permitan favorecer el aprendizaje significativo.

En la Unidad Educativa “Diez de Agosto”, los docentes deberían aplicar el uso de las plataformas digitales E-Learning sugeridos por los autores antes mencionados, para poder lograr llegar de una manera ordenada y de fácil comprensión y logrando un desarrollo cognitivo en los estudiantes. La metodología comprende varias maneras de enseñar, fortaleciendo la creatividad, la creación y con ello favorece a la formación académica, todos los docentes de una u otra manera saben o tienen una forma de enseñar las asignaturas, conocen sobre parámetros de la Reforma Curricular para lograr un buen desarrollo de destrezas en los estudiantes; sin duda, un alto porcentaje de maestros no cuentan con aspectos como los objetivos trazados en la Reforma; situación que demuestra la falta de uso de este documento como instrumento de formación pedagógica.

2.2 HIPÓTESIS

Hipótesis General

La plataforma E-Learning Diipo tendrán un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” del cantón Vinces.

1.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas

La plataforma E-learning Diipo influirán en la participación de los estudiantes en las actividades escolares.

La plataforma E-Learning Diipo como herramienta tecnológica contribuirán para la obtención de aprendizajes significativos.

Si se diseñan las estrategias se desarrollarán en los estudiantes el aprendizaje significativo.

1.2.3. Variables

Variable Independiente

Plataforma E-Learning Diipo

Variable Dependiente

Aprendizaje Significativo

CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Para el presente trabajo de investigación se consideró la población de la Unidad Educativa “Diez de Agosto, ubicada en la ciudad de Ventanas a un paralelo de primero, segundo, tercero de bachillerato, lo cual mediante la encuesta realizada dio como el resultado el poco conocimiento de los docentes y estudiantes sobre las nuevas herramientas tecnológicas, didácticas, interactivas que ayude al aprendizaje significativo.

Tabla 1: Población de investigación

Nº	DETALLE	PERSONAS	PORCENTAJE
1	DIRECTIVO	1	0,68%
2	DOCENTES	11	7,43%
3	Primero de bachillerato Paralelo “A”	45	30,40%
4	Segundo de bachillerato Paralelo “B”	45	30,40%
5	Tercero de bachillerato Paralelo “C”	46	31,09%
6	ESTUDIANTES	136	91,89%
	TOTAL	148	100%

Fuente: Docentes y Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

Elaborado por: Víctor Litardo Olaya

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Se describen resultados de las encuestas a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos”.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

1.- ¿Tiene usted conocimiento sobre las Tics?

Tabla 2: Conocimiento sobre las Tics

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	25%
NO	9	75%
ALGO	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

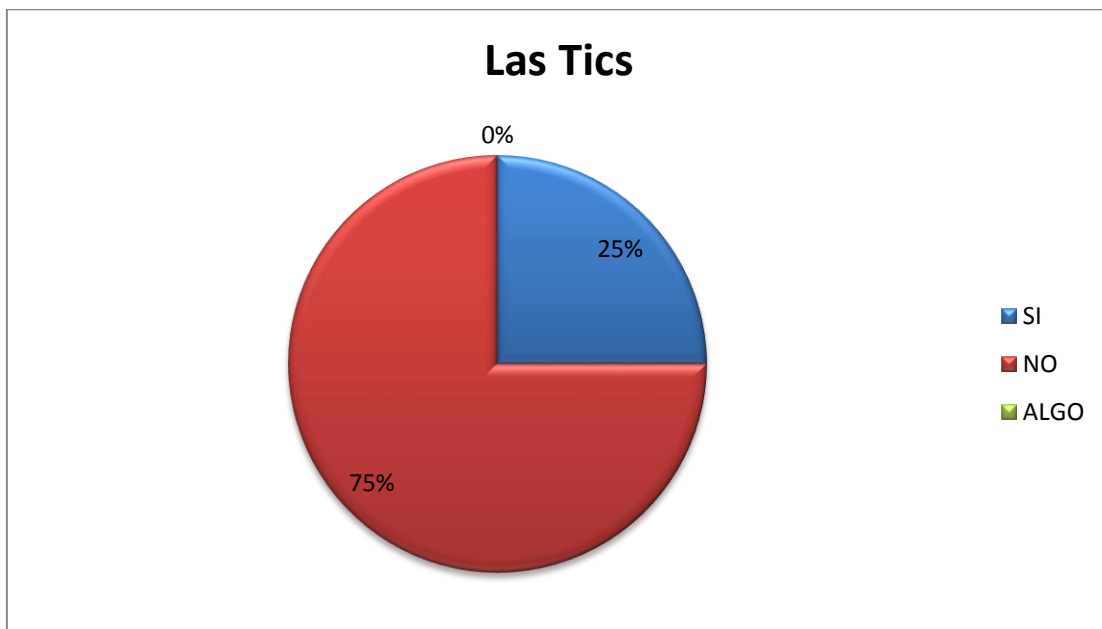


Gráfico 1: Conocimiento sobre las Tics
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Mediante el análisis estadístico se obtuvo que el 75% de los docentes encuestados no tener conocimiento sobre las Tics, y el 25% es decir 3 docentes expresaron si tener conocimiento sobre las Tics.

Interpretación: Por el resultado se interpreta que los docentes de la Unidad Educativa no conocen en su totalidad las nuevas tecnologías de información y comunicación.

7.- ¿Tiene usted conocimiento sobre la Plataforma E-learning Diipo?

Tabla 3: Plataforma E-learning Diipo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	12	100%
ALGO	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

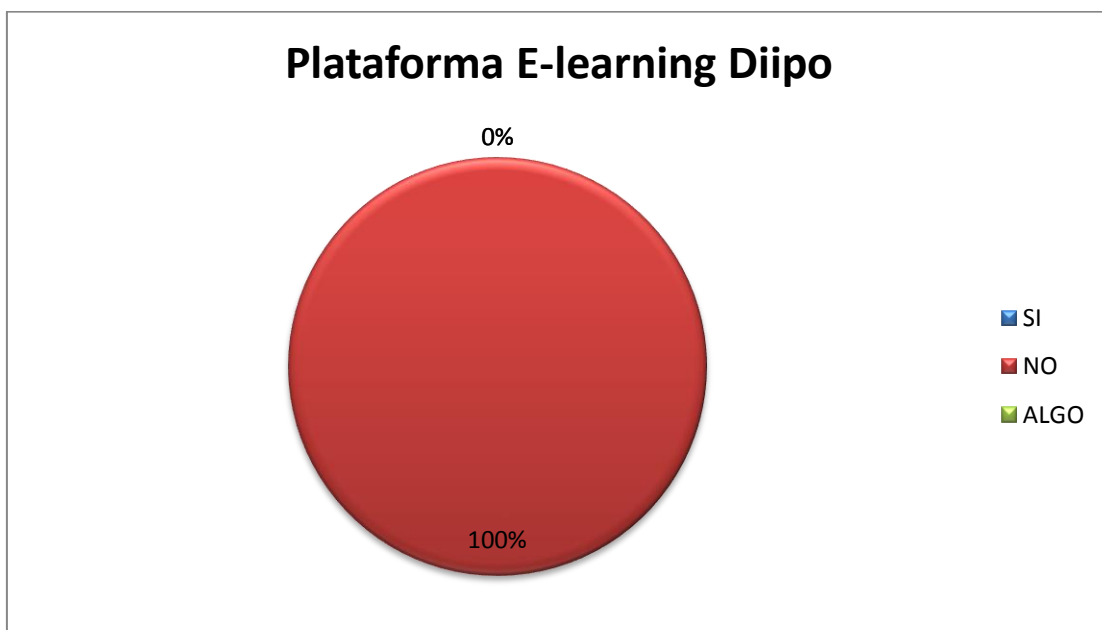


Gráfico 2: Plataforma E-learning Diipo

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: De los 12 docentes encuestados es decir el 100% dijeron desconocer la plataforma Diipo.

Interpretación: Por el resultado de esta pregunta se interpreta que los docentes deben de educarse sobre las bondades de esta aplicación, esto puede ser mediante el manual didáctico.

8.- ¿Cree usted que con el manejo de la plataforma E-learning Diipo, puede ayudar a mejor el aprendizaje significativo en los estudiantes?

Tabla 4: Diipo mejora el aprendizaje significativo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	9	75%
POCO	2	17%
NADA	1	8%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

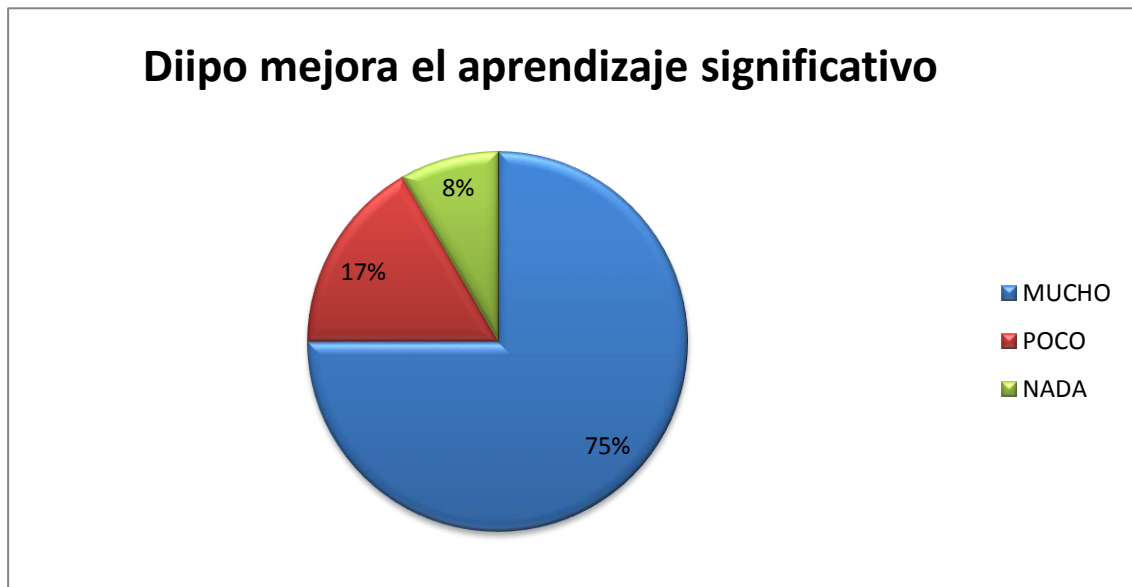


Gráfico 3: Diipo mejora el aprendizaje significativo
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta el 75% que equivale a 9 docentes está de acuerdo que al utilizar la plataforma se mejorará el aprendizaje significativo en los estudiantes, el 17% que son dos docentes encuestados expresan que ayudará poco y un docente que es el 8% dice no se mejorara nada.

Interpretación: Se analiza que por el desconocimiento de los docentes sobre la plataforma Diipo no saben los beneficios que se obtiene si se aplica la plataforma como medio de enseñanza-aprendizaje.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

1.- ¿Conoce usted sobre las Tics?

Tabla 5: Conoce las Tics

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	46	34%
NO	40	29%
ALGO	50	37%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

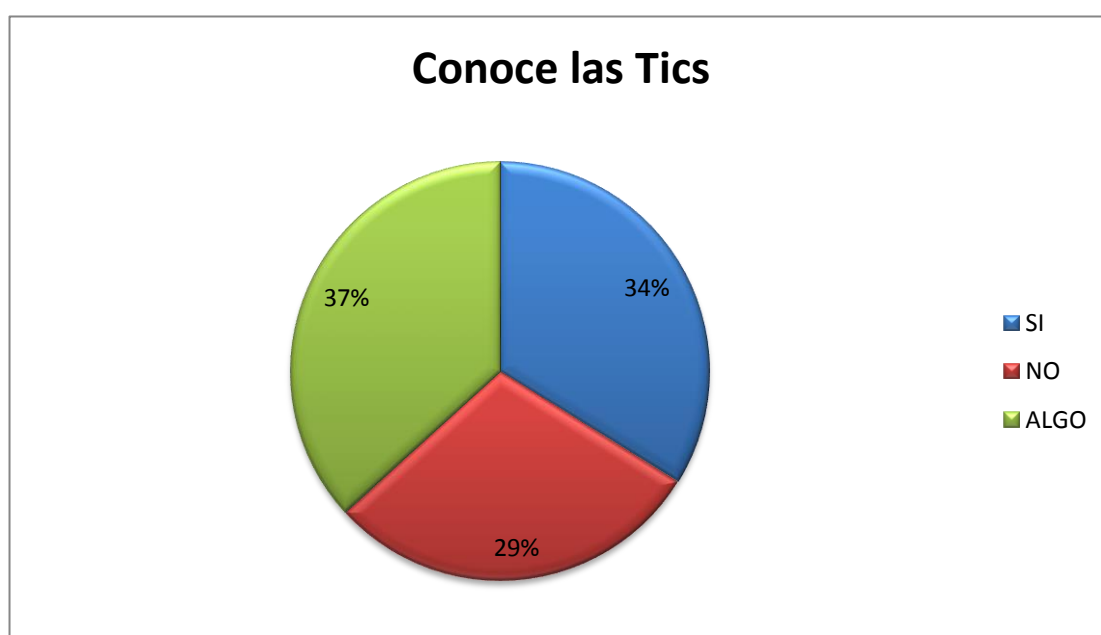


Gráfico 4: Conoce las Tics

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: El 34% es decir 46 de los estudiantes que fueron encuestados expresaron conocer las TICs, el 37% que son 50 estudiantes, dijeron que conocen algo sobre las tics y el 29% que se refiere a 40 estudiantes no conocen las tics.

Interpretación: Mediante el análisis de esta pregunta se interpreta que no todos los estudiantes conocen los beneficios de la tics, que son cada día más importante en el sistema educativo.

2.- ¿Considera usted indispensable el uso de las Tics en su proceso educativo?

Tabla 6: Uso de las Tics en la educación

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	50	37%
NO	36	26%
ALGO	50	37%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

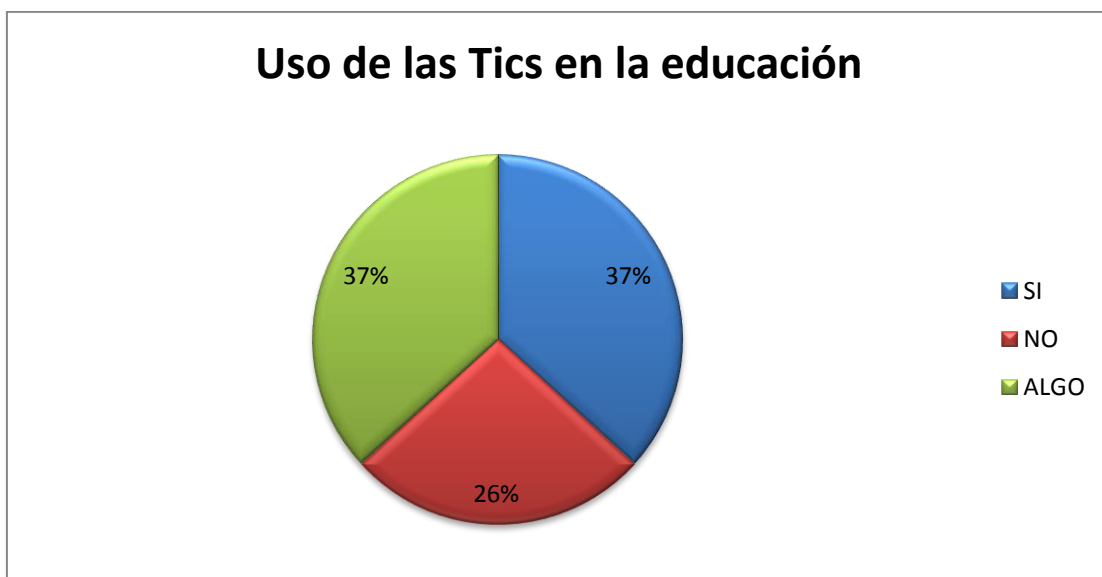


Gráfico 5: Uso de las Tics en la educación
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: El resultado en esta pregunta es el 37% de los estudiantes que equivale a 50 estudiantes está de acuerdo en los beneficios de las tics en su educación, el otro 50% dice que son algo indispensable y el 26% que son 36 no creen que las tics sean indispensable en su educación.

Interpretación: Se determina que debido al desconocimiento de los estudiantes sobre las tics no la consideran indispensable en su educación, por lo que se les recomienda auto educarse en este tema.

10.- ¿Piensa usted que será de mucho beneficio trabajar con la plataforma E-learning Diipo por estar acorde a la demanda tecnológica actual?

Tabla 7: Beneficios al trabajar con Diipo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
MUY BENEFICIOSO	80	59%
POCO BENEFICIOSO	20	26%
NADA BENEFICIOSO	36	15%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

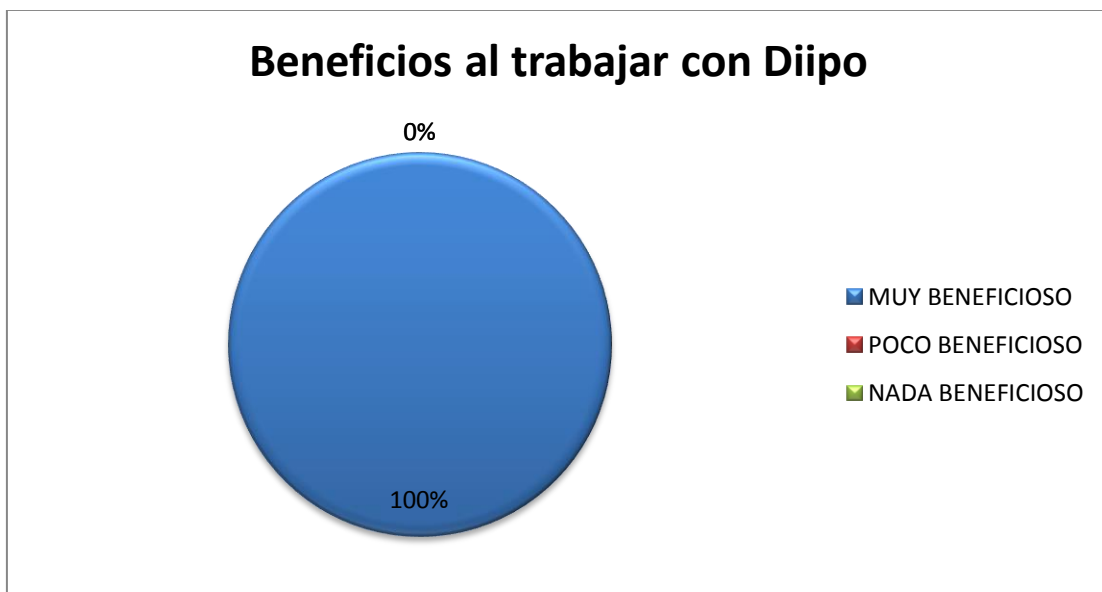


Gráfico 6: Beneficios al trabajar con Diipo

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta realizada a los estudiantes expresan que sería de gran beneficio trabajar con la plataforma Diipo porque está acorde a la demanda tecnológica actual que se deben impartir en las Unidades Educativas.

Interpretación: Se obtuvo un resultado positivo en esta pregunta, lo cual es satisfactoria debido a que los estudiantes quieren conocer los beneficios de las nuevas tecnologías de información y comunicación para poder mejorar la forma de enseñar y aprender que se da en la institución.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas

- Con los resultados obtenidos a través de la encuesta aplicada a los docentes se concluyó que en su mayoría desconocen las nuevas herramientas tecnológicas, interactivas y didácticas, perdiendo el interés de los estudiantes al recibir clases haciéndolas rutinarias.
- Los alumnos nos mencionan que es vital la interacción en el aula de clase lo que da como resultado la falta de tecnologías aplicadas en las horas de clases; por lo que mediante los resultados de la encuesta nos dice que si les gustaría trabajar con la plataforma Diipo.
- Los docentes no saben manejar la plataforma Diipo y la mayoría de los estudiantes tienen poco conocimiento sobre esta aplicación, pero están interesados en trabajar con este nuevo recurso tecnológico, porque la institución tiene las facilidades para poder utilizar la tecnología en su beneficio y mejorar su aprendizaje significativo.
- En el aula las materias impartidas por los docentes se realizan en gran parte sin las tecnologías de información y comunicación y las consecuencias serían que los estudiantes son afectados por la falta de estos medios en su proceso de interaprendizaje en la institución.
- Los encuestados expresan que esta nueva aplicación es de gran importancia, porque permite entender mejor un tema que se esté investigando, los docentes pueden crear clases con sus niveles y áreas de conocimientos para compartir información como una red social.

- La utilización de esta nueva plataforma ayudará a un gran cambio en el centro educativo, facilitando la aplicación educativa al realizar actividades aprovechando las nuevas posibilidades tecnológicas, para lograr que los estudiantes realicen mejor sus trabajos y reduzca el fracaso escolar.

3.2.2. Generales

Los docentes y alumnos de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”, desconocen sobre las tecnologías de información y comunicación y sobre la aplicación Diipo este resultado se obtuvo con la encuesta aplicada, por lo que es importante que se auto eduqué en las Tics para mejorar la calidad educativa que se imparte en la institución.

Los encuestados están de acuerdo en incluir en el aula de clase la aplicación Diipo en su proceso de enseñanza –aprendizaje, porque en el trascurso que el establecimiento ha estado en funcionamiento no varías sus formas de dar clases, que ayuden a trabajar de forma individual y cooperativa, para poder obtener un aprendizaje significativo.

A los estudiantes encuestado manifestaron que les gustaría trabajar y aprender de esta nueva herramienta para compartir información y crear cursos con áreas de conocimientos, dejando de lado una educación tradicional que solo se realiza de forma presencial, porque mediante esta nueva aplicación se puede comunicar y aprender de forma virtual con los docentes y demás compañeros del aula ayudando a mejor el rendimiento académico de los estudiantes.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

- Por el resultado obtenido se les recomienda a los docentes estar auto educándose de manera constante sobre todos los medios didácticos y formas de enseñanza-aprendizaje mediante las Tics, y mediante estos nuevos recursos permiten que las clases sean innovadoras e interactivas que mejoren el aprendizaje significativo del educando con la implementación de estos medios informáticos.
- Por el desconocimiento de la tecnología es importante que se realice un manual sobre la aplicación Diipo a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”, para que se instruyan sobre las ventajas de implementar esta herramienta en el aula de clases.
- A los estudiantes se le recomienda estar auto educándose constantemente sobre los beneficios de las tecnológicas de información y comunicación, para que en compañía de sus educadores puedan implementarlas en las clases las herramientas pedagógicas e interactivas que les permitan un mayor aprendizaje.
- Par el docente se recomienda utilizar las plataformas para crear cursos de aprendizajes para las áreas de aprendizaje y a los estudiantes mediante la plataforma compartir y obtener una diversidad de información para realizar sus trabajos de manera individual y cooperativa, con lo cual se obtendrá un aprendizaje significativo, que les ayuden a mejorar su rendimiento académico con nuevos conocimientos.

3.3.2. Generales

Como recomendación a la institución “Diez de Agosto”, se determina mediante los resultados obtenidos la realización de un manual didáctico sobre la aplicación Diipo, como un nuevo medio de enseñanza y aprendizaje, mediante el cual se mejore el aprendizaje individual y colaborativo de los estudiantes para de esta forma obtener un aprendizaje significativo por medio de la utilización de este nuevo recurso didáctico.

Las TICs permiten que la educación sea de manera más personal y fácil se decir con la implementación de la tecnología gana el alumno y el profesor, pero se necesita estar actualizándose tanto el usuario como las herramientas en beneficio de una mejor educación. El manual ayudará a mejor el entendimiento sobre sus bondades que se obtiene al utilizarla de forma constante entendiendo como esta herramienta mejorará su proceso de aprendizaje con este nuevo recurso que es creativo, dinámico e innovador permitiéndoles integrarse a la tecnología que está cada día más presente en nuestra vida.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa Obtenida

Con el desarrollo de la investigación realizada en la Institución Educativa “Diez de Agosto”, se puede decir que, debido al poco conocimiento de las tecnologías de información y comunicación en la institución, se recomienda la utilización de un manual didáctico para aprender los beneficios de la plataforma Diipo en el aprendizaje significativo, para que el estudiante logre asimilar de forma virtual información de gran importancia al igual que lo hace en el aula de clases.

Este trabajo de investigación consideró como parte fundamental, el proceso de enseñanza aprendizaje de los profesores y estudiantes, para que puedan crear cursos virtuales con áreas de subniveles donde puedan obtener información y trabajar de forma individual y cooperativa, obteniendo de esta manera una herramienta educativa en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

4.1.2. Alcance de la Alternativa

La alternativa que se obtiene aportara en beneficio de docente y estudiantes por medio de contenidos específicos y oportuno para poder aplicarlos en el aula de clases con diversas estrategias que ayuden a organizar, planificar crear y dirigir clases de forma virtual por medio de esta aplicación, así de esta forma mediante la herramienta Diipo se mejore el rendimiento académico y se obtenga un aprendizaje significativo.

Con la utilización de este manual didáctico tanto docentes y estudiantes se pueden auto educar porque ellos revisaran el contenido a su propio ritmo si tienen dificultad al utilizar la plataforma Diipo la cual es importante para compartir recursos e información porque es un medio de comunicación como una red social.

Mediante esta novedosa aplicación se obtiene una mejor comprensión de diversos temas educativos que se pueden tratar en el aula de clases o virtualmente, teniendo los profesores a su alcance una herramienta que permita crear cursos de forma virtual en diversas asignaturas, gozando de una gran versatilidad, además de poder implementar blogs y proyectos, acordes a las temáticas de la educación actual.

4.1.3. Aspectos básicos de la Alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

El término manual didáctico hace referencia a aquel libro que recoge lo esencial elemental y básico de un determinado tema, que contiene recursos o informaciones necesarias para la comprensión del tema a tratar, facilitando el aprendizaje significativo en los estudiantes, esta estrategia didáctica se ha orientado con base en un abordaje por problemas, por lo que el manual permite buscar respuestas, convirtiéndose en una herramienta útil para el proceso de aprendizaje.

El conocimiento de los materiales didácticos es importante para los docentes, por ser un recurso que se puede aplicar en el aula de clase, para facilitar y conducir el aprendizaje de los alumnos, ayudando a presentar y desarrollar contenidos trabajando de esta forma en la construcción de aprendizajes significativos, facilitando el desarrollo de actividades formativas, estos

manuales adaptan diversos contextos: como entornos, estrategias didácticas, proporcionando información. (Guerrero, 2015, pág. 15).

El manual debe despertar el interés hacia su utilización, desarrollando habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en el alumno, permitiendo regular y evaluar su propia actividad de aprendizaje que provoque una reflexión sobre sus conocimientos y métodos que utiliza al pensar, que ayudan a la comprensión y motivan a la profundización de un tema a través de sus consultas, permitiendo la visualización rápida de sus contenidos, posibilitando la adquisición con destrezas cognitivas, los manuales didácticos son una herramienta que se utilizan como eje de la programación didáctica de una clase.

Los materiales didácticos facilitan la organización de las experiencias de aprendizaje, actuando como guías, permitiendo la participación y expresión de información, acciones, valores que transmiten diversas modalidades de relación cooperativa y comunicativa, estos recursos didácticos facilitan las condiciones necesarias para que los alumnos pueda llevar acabo la actividades programadas con el máximo provecho. (Blanco, 2015, pág. 12) .

En última instancia los recursos didácticos facilitan la comunicación entre el docente y el alumno fortaleciendo el aprendizaje, mediante un conjunto de elementos útiles que el profesor utiliza o puede utilizar para completar su tarea docente, podemos decir entonces que un material didáctico es el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y estos materiales pueden ser físicos o digitales que despiertan el interés de los estudiantes.

Los materiales didácticos no la parten primordial esta corresponde al elemento humano que es el profesor y el alumno para poder realizar la práctica educativa, la presencia de las tecnologías de la información y comunicación ha producidos cambios en los medios de enseñanza al incorporar nuevos recursos didácticos

mediante la tecnología optimizando la formación y ofreciendo otros métodos que faciliten el acceso a esta. (Bravo, 2013, pág. 25)

Es indispensable que los docentes y estudiantes sean capaces de interpretarlos y manejarlos para poder utilizarlos en el aprendizaje, cualquier medio de comunicación puede convertirse en un medio de enseñanza si cumple o ayuda a cumplir con objetivos de aprendizaje, el manual didáctico debe presentar información adecuada que ayuda a la enseñanza influyendo de forma positiva en la comprensión, motivación, retención e interés por parte de los estudiantes.

La Unidad Educativa “Diez de Agosto”, perteneciente a la Provincia de Los Ríos, del Cantón Vinces, cuenta con una gran cantidad de estudiantes, pero sus docentes tienen pocos materiales didácticos, en las diversas materias que imparten en la institución educativa, por lo cual ellos deben conocer los beneficios de las tecnologías de información y comunicación y su diversidad de recursos, por lo cual para mejorar la calidad educativa se puede realizar la implementación de la plataforma Diipo.

4.1.3.2. Justificación

Con la implementación del presente trabajo de investigación se puede determinar que el desarrollo de nuevas actividades se mejorará el aprendizaje y desempeño de los alumnos, para lograr un mejor rendimiento académico con la utilización de los recursos tecnológicos, mediante esta nueva plataforma Diipo existen muchas opciones de gran interés y beneficio para los educadores, por eso es necesario la implementación de un manual didáctico para trabajar de forma individual y colaborativo entre compañeros y docentes logrando de un aprendizaje significativo.

Tenemos que destacar que las nuevas herramientas tecnológicas y didácticas dentro de las instituciones educativas son un gran apoyo para los docentes y estudiantes, para mejorar la enseñanza-aprendizaje con nuevos aportes y métodos de enseñar y aprender de una forma novedosa y atractiva para el estudiante y de esta manera despertar su interés al recibir clases en el centro educativo.

Las tecnologías actuales no garantizan una mejora en el aprendizaje de los estudiantes lo que ayuda al aprendizaje en la guía del docente al utilizarlas dentro y fuera del aula, porque el uso de estas herramientas ofrece un acceso de igualdad a la información, que contribuyen activamente en la construcción de conocimientos de la institución desarrollando en los estudiantes capacidades y habilidades que promuevan la construcción de nuevos conocimientos.

Los nuevos medios tecnológicos facilitan la comunicación entre los educadores y los educando, proporcionando un mejor aprendizaje significativo y colectivo con las clases impartidas por los docentes las cuales son más claras donde el alumno desarrollara de forma efectiva un aprendizaje significativo, por ello las tecnologías de información y comunicación surgieron de la necesidad de adecuar los procesos de enseñanza-aprendizaje a la realidad social la cual cambia de forma constante entre la experiencia y la realidad que se experimenta a partir del uso de las tics.

La calidad del aprendizaje mejora mediante el uso de las TICs pues resultan fácil de comprender mediante un lenguaje informático, estas nuevas herramientas de aprendizaje son indispensables tanto para el estudiante como para el docente, por lo cual se debe conocer sus beneficios para poder utilizarlas como un recurso que favorezca el desarrollo de habilidades y destrezas de las personas que las utilizan. Las Tics son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y estudiantes cambios en el quehacer del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje del mismo esta transformación de la educación ha cambiado la forma de enseñanza, aprendizaje y lógicamente el papel del docente y el del

estudiante, el alumno se va a motivar más con la utilización de las Tics pues aprende de una forma más atractiva y divertida por los diferentes recursos como imágenes, videos, gráficos.

Por eso se considera una capacitación sobre la aplicación Diipo, actualizándose sobre nuevos recursos didácticos que se pueden implementar en el aula de clases, conociendo las bondades de esta nueva herramienta tecnológica en el aprendizaje individual y colaborativo de los estudiantes, mediante el manual didáctico se pretende dejar de lado métodos tradicionales y más bien que docentes y estudiantes se integren a los avances tecnológicos del mundo actual.

Con la plataforma Diipo se lograrán clases innovadoras, interactivas, creativas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, mediante el manual cada persona que lo utilice puede leerlo las veces que desee para aprender mejor sobre la plataforma y sus elementos porque las tecnologías son muy importantes en la educación, ya que facilitan nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje en la sociedad.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. Objetivo General

Realizar un manual didáctico sobre el uso de la plataforma E-learning Diipo, para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” del Cantón Vinces, Provincia Los Ríos.

4.2.2. Específicos

- Evaluar el nivel de aprendizaje mediante el análisis de la estrategia utilizada.

- Capacitar a docentes y estudiantes sobre las ventajas de la aplicación dentro y fuera del aula de clases.
- Motivar a docentes y estudiantes a desarrollar habilidades, destrezas de forma individual y colaborativa.
- Establecer los elementos básicos para que el manual didáctico sea de fácil entendimiento.
- Analizar los diferentes medios para compartir información mediante la utilización de los recursos tecnológicos.
- Despertar el interés de los alumnos por trabajar de forma no presencial con la utilización de la plataforma Diipo.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Manual didáctico sobre el uso de la plataforma E-learning Diipo, para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” del Cantón Vinces, Provincia Los Ríos.

4.3.2. Componentes

Para la elaboración del Manual Didáctico sobre el uso de la plataforma E-learning Diipo, se realizó una estructura fácil de utilizar y con terminologías básica y sencillas de entender. Presentando imágenes sobre cada uno de los pasos y acciones a llevar a cabo.

Los principales componentes del manual son:

- Presentación
- Introducción
- Objetivos
- Conclusiones

Para la explicación del Manejo de Diipo, tenemos los siguientes componentes:

- Identificación segura
- Menús
- Usuarios
- Asignaturas

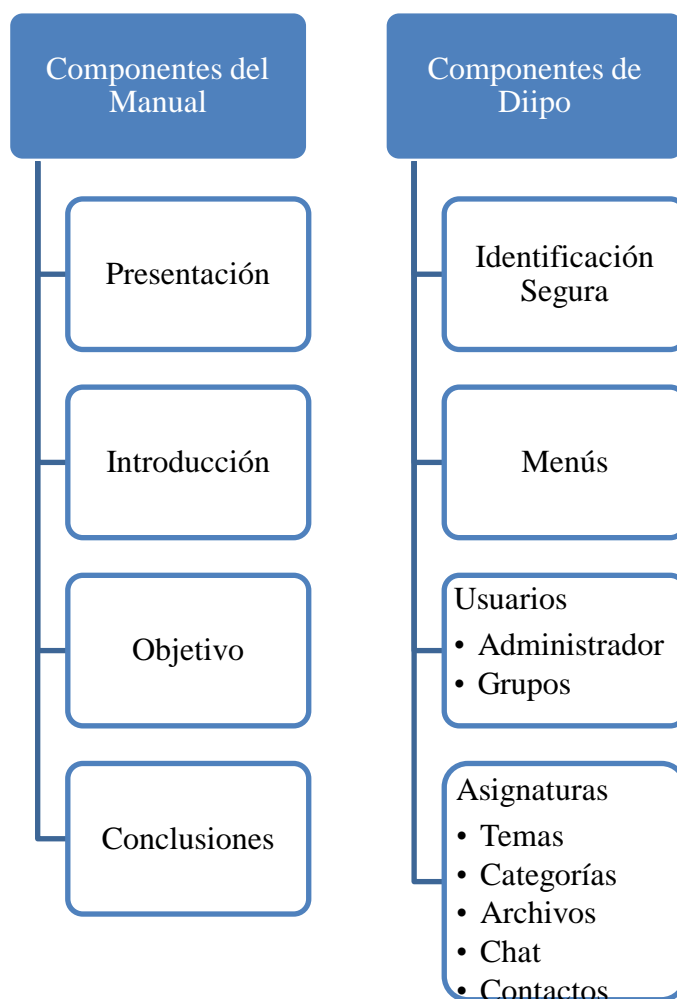


Gráfico 7: Componentes del manual
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Ayudar a la institución a mejorar sus conocimientos sobre los nuevos recursos y beneficios tecnológicos mediante la capacitación mediante la propuesta del proyecto sobre las nuevas herramientas tecnológicas que benefician a la educación mejorando el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”, del Cantón Ventana Provincia de Los Ríos.

Con los resultados que se obtuvieron con las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes de la institución, se pretende mejorar su conocimiento sobre los aportes que nos ofrecen las nuevas tecnologías, que son más esencial en nuestra vida diaria para mejorar la calidad educativa. La aplicación Diipo nos permite compartir una gran cantidad de información con temas importante sobre la educación, además se puede crear proyecto y los docentes puede crear cursos con áreas de estudios específicas abarcando una gran cantidad de temas que se pueden utilizar en el sector educativo.

Con la ayuda de la alternativa se quiere logra que los docentes realicen estrategias eficaces para los alumnos de la institución, haciendo que ellos sean los constructores de su aprendizaje, pasando a ser el piloto de su educación. El manual permite que los estudiantes se sientan estimulado por aprender más de la plataforma, de esta manera se potencializara y desarrollara su creatividad, además reflexionaran sobre la importancia de utilizar las tecnologías de información uy comunicación en su educación.

La propuesta es adaptable a las necesidades dentro del aula de clases por su flexibilidad, además mejorará el rendimiento académico de los estudiantes con la implementación de la plataforma Diipo, permitiendo que el alumno sea interprete de su propio aprendizaje a través del manual didáctico facilitado mejorando la calidad educativa de la institución.

diipo

MANUAL BÁSICO PARA USAR LA PLATAFORMA DIIPO



ELABORADO POR:
VÍCTOR EGIDIO LITARDO OLAYA

2018

Objetivo General del Manual.....	65
Bloque #1 Acceso al Campus Virtual.....	65
Objetivo del Bloque.....	65
Identificación Segura.....	65
Visualización del nombre de usuario en página de selección de grupo.....	66
Página Inicial o Home Page.....	67
Menú Superior.....	68
Mis Datos.....	69
Taller del Bloque #1.....	71
BLOQUE#2	
Administrador.....	7
2	
Administrador.....	72
Definiciones comunes.....	73
Presentación.....	73
Contenido del grupo.....	74
Temas.....	75
Taller#2.....	76
BLOQUE#3	
Programa.....	77
Programa.....	77
Categorías.....	79
Material de Estudio.....	79
Interacción Alumno – Tutor.....	79
Archivos.....	8
	2
Taller#3.....	83
BLOQUE #4:	
Posibilidad de enlazar objetos del Repositorio desde la sección Archivos.....	84
Buscar en el Repositorio.....	84
Visualización de Foros.....	85
Chat.....	8
	7
Acceso a la sala de Chat.....	87

Contactos.....	88
Taller#4.....	89

OBJETIVO GENERAL DEL MANUAL DIPO

Desarrollar habilidades y destreza en los docentes, porque la plataforma nos permite la creación de cursos dentro de los cuales podrás implementar tareas, anuncios, notificaciones y más. Agrega a sus prestaciones la posibilidad de gestionar proyectos, blog's, courseware's. Con esto podemos desarrollar y/o afianzar habilidades como la creatividad, pensamiento, razonamiento y eficacia.

BLOQUE #1: CREAR LA CUENTA EN DIPO

Objetivo:

Crear y configurar los principales recursos y actividades en la plataforma DIPO, y el manejo de esta, como Identificar los principales requerimientos de la apariencia de y gestionar los usuarios y perfiles de usuario.

ACCESO AL CAMPUS VIRTUAL

IDENTIFICACIÓN SEGURA

Una vez que hayas ingresado a la página web, deberás identificarte para poder acceder al Campus Virtual. Sobre la derecha verás un recuadro como el siguiente...

Para iniciar tus tareas debes identificarte iniciando la sesión de trabajo, con nombre de usuario, clave personal y curso o cátedra al que ingresas.

Esta información, seguramente te fue remitida por e-mail como INFORMACION de ACCESO o entregada personalmente.

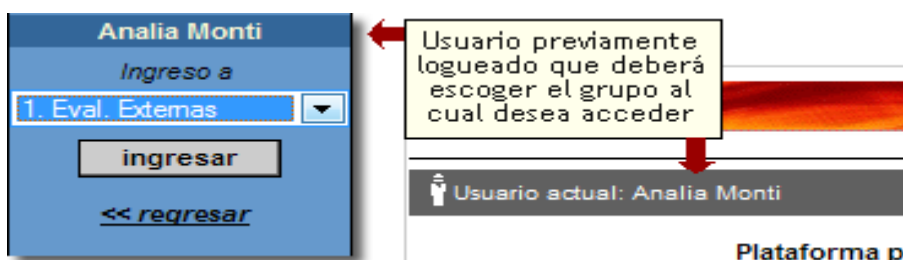
Si no recuerdas tus datos personales, haz un clic en “¿Olvidaste tus datos?” y a vuelta de correo Recibirás la información de acceso necesaria para ingresar a la plataforma.



Una vez que ingresas estos datos, una nueva pantalla – similar a la anterior - aparecerá, y deberás seleccionar el Curso al que quieres acceder, seguido de un clic en Entrar. Y de esta manera ingresarás a la Página Inicial del Curso seleccionado.

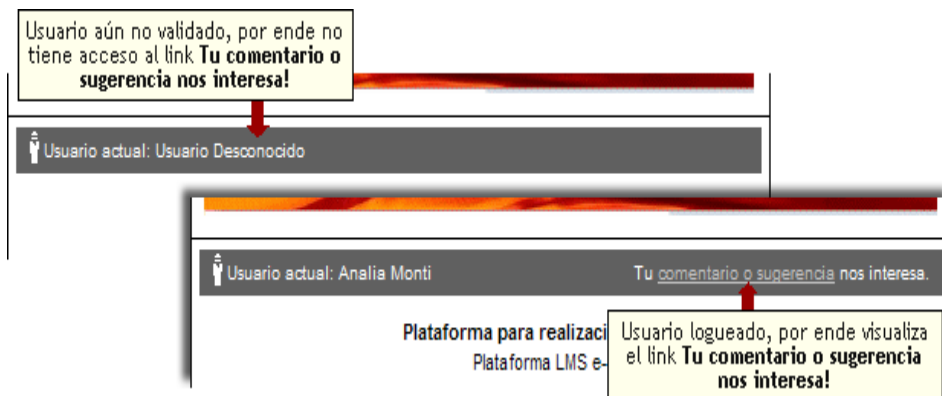
Visualización del nombre de usuario en página de selección de grupo

Cuando el login a la plataforma es en dos pasos, en la segunda página donde se deberá escoger el grupo al cual acceder, en el extremo inferior en lugar de visualizarse "Usuario actual: Usuario Desconocido", se visualizará el nombre real del usuario que en la página anterior ya definió su usuario y clave.




Comentarios / Sugerencias

Solo se permitirá realizar comentarios o sugerencias a aquellos usuarios que ya se hayan logueado en la plataforma.



Los comentarios y/o sugerencias que se hagan desde la segunda página de logueo (login en dos pasos) serán derivados al administrador general de la plataforma.

En el caso de no estar aún validado en la plataforma y desear contactar a dicho administrador general, será posible hacerlo mediante el link  del menú superior.

Página Inicial o Home Page

La Página Inicial puede variar levemente de acuerdo a la Plataforma, pero se distinguen siempre 4 áreas bien definidas.

1. Menú Superior
2. Menú Izquierdo
3. Área Central (verás la información referida a la Sección seleccionada del Menú Izquierdo)
4. Menú Derecho

A la izquierda está el menú de SECCIONES que permite un acceso rápido a todas las funciones del campus.

En el centro se encuentra el contenido de la sección actual.

Menú Izquierdo

Sección en la que te encuentras

bienvenido a la plataforma

Menú Derecho

Este sitio ha recibido 140 visitas desde el 01/09/2009 jueves 8 de julio de 2010

Te encontrarás en **Análisis de Sistemas**

Contenido no leído
No hay contenidos no leídos incorporados desde el último acceso 18/06/2010

Calendario de eventos

Julio

D	L	Ma	Mi	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Dejá tu opinión

¿Qué opina de la versatilidad de la plataforma?

Excelente 1

Buena 0

Regular 0

Mala 0

Destacados

e-educativa

Usuarios en línea (0)

Últimas Noticias Publicadas

- Fecha de examen - julio 2010
- Nueva clase magistral de Análisis de Sistemas
- Modalidad de cursado - El Nuevo Estatuto

mas noticias

Usuario actual: Analía Monti

Grupo actual

Tu comentario o sugerencia nos interesa

Envía un comentario o sugerencia al Administrador del grupo

Powered by e-educativa

Menú Superior

El menú superior agrupa hasta 5 botones, los cuales se explicarán a continuación.

Si aún no se ha logueado en un grupo, solo tendrá acceso a las opciones **Ayuda** y **Administrador**.

Inicio

Desde cualquier sección del Campus Virtual, cuando pulsas sobre este icono, podrás volver a la pantalla principal del espacio, es decir, a la página de inicio o homepage.

Ayuda

Muestra la ayuda en Línea correspondiente al área en la que te encuentras.

Tendrá acceso a los manuales de la plataforma en formato **navegable** y **descargables**,

Desde aquí accede a la ayuda online de la vista usuario



Inicio ? Ayuda Mis datos Búsqueda Administrador



Una vez ahí, en el extremo superior se visualizará un link al manual de la vista usuario desde el cual podrá descargarlo si así lo desea.


Descargar manual PDF



Material de estudio

Haciendo clic aquí podrá acceder al **Manual de Usuario** en formato **PDF** y descargable.

Cuando un docente da de alta un nuevo material de estudio, el icono , el cual indica que su estado es **"No Leído"**. Puede pasar que se trate de un material de estudio de carácter *obligatorio* para el alumno, en cuyo caso, el icono que represente su estado actual estará siempre acompañado por este otro icono . Puede verse un ejemplo en la siguiente imagen:

Material de estudio	Estado
 Material de estudio lro. 1.doc (19.5Kb.) Primer Material de Estudio de la Unidad	

Cuando descargues un material de estudio, su estado pasa automáticamente a ser **"Leído"** y estará representado por el icono .

Material de estudio	Estado
 Material de estudio lro. 1.doc (19.5Kb.) Primer Material de Estudio de la Unidad	

Mis Datos

Es una función privada donde podrás actualizar tu propia información personal, laboral; colocar tu propia foto, tu página personal de Internet, etc. Además, podrás personalizar algunos aspectos del Campus:

- **Información personal**
- **Usuario:** este dato no puede ser modificado una vez que se ha dado de alta el usuario.
- **Nombre y Apellido:** estos datos sólo pueden ser corregidos por el Administrador.
- **Fecha de Nacimiento, Email, Fotografía:** podrán ser actualizados por el usuario, si está permitido por la administración. Puede colocarse más de un email, separándolos con coma

Configuración del usuario Analia Monti

INFORMACIÓN PERSONAL

Usuario **amonti**
 Nombre **Analia**
 Apellido **Monti**
 Fecha Nac.
 Email
 Fotografía

- **Datos Adicionales**

Son datos no obligatorios, que pueden ser cumplimentados por el usuario.

Opciones de Configuración

Desde estas opciones podrán definir ciertos comportamientos de la plataforma con nuestro usuario. Se muestran todas, aunque debido a la configuración del administrador, algunas podrían no estar disponibles:

The image shows a web form titled "DATOS ADICIONALES" (Additional Data). It is divided into three main sections:

- Contacto**: Includes input fields for "Dirección", "Teléfono fijo", "Localidad", "País", and "Código postal".
- Contenidos**: Includes input fields for "Blogger", "Twitter", "SlideShare", "Picasa", and "Delicious". Each field has a small question mark icon to its right.
- Otros**: Includes a text area for "Comentarios" with a vertical scrollbar on the right side.

Formato Email: define si recibirá los mails en sin formato (texto plano) o en formato HTML (con logos, formato de texto, etc.)

Cambio de idioma: selecciona el idioma de visualización de la plataforma, para el grupo actual.

Cambio de Zona Horaria: Ajusta la zona horaria desde donde trabajas, para visualizar correctamente los días y las horas en las actividades de interacción en las distintas secciones (foros, chat, materiales dados de alta, etc.)

Suscripción a las noticias: permite habilitar las categorías de noticias de las cuales deseas recibir novedades en tu casilla de email.

Resaltar los contenidos no leídos: establece el período de tiempo de los materiales NO LEÍDOS mostrados en el inicio del grupo.

OPCIONES DE CONFIGURACIÓN

Formato email
Deseo recibir emails en el formato HTML Texto plano

Cambio de idioma
Seleccioná el idioma de interfaz de la plataforma

Cambio de zona horaria
Seleccioná la zona horaria a la que pertenecés

Suscripción a las noticias
 Evaluaciones (Noticias de Evaluaciones)
 Comisión 1 (Noticias de Comisión de mañana)

Resaltar los contenidos no leídos
Resaltar los contenidos no leídos Nunca Desde el último acceso En los últimos 7 días En los últimos 15 días En los últimos 30 días Siempre

Aviso de nuevos foros de debate
Deseo recibir por email avisos de nuevos tópicos en foros Sólo temas Sólo intervenciones Ambos Ninguna

Cambio de clave
Clave actual
Nueva clave
Ingresala otra vez

Avisos de nuevos foros de debate: define si deseas recibir avisos por email de los nuevos temas, o intervenciones o ambos.

Cambio de Clave: cambia tu clave, ingresando la anterior y la nueva con su verificación.

TALLER DEL BLOQUE #1

DESARROLLAR LA ACTIVIDAD:

1. Anotar 3 características, de la plataforma DIIPO en el ámbito educativo.

- Crear tareas, anuncios, notificaciones
- Gestionar proyectos, blogs
- Desarrollar creatividad, razonamiento y eficacia

2. Enlistar los campos básicos para acceso al campus virtual.

- Usuario
- Clave personal
- Curso o cátedra

3. Anotar verdadero o falso

- a) Los comentarios o sugerencias solo pueden realizarlos usuarios logueados en la plataforma.
(Verdadero)
- b) Los comentarios o sugerencia de usuarios no logueados se derivan al administrador de la plataforma.
(Verdadero)
- c) De no estar validado en la plataforma, el usuario debe acceder al link del administrador.
(Verdadero)

4. Enumerar las áreas de la página inicial de DIIPO.

- 1- Menú superior
- 2- Menú izquierdo
- 3- Área central
- 4- Menú derecho

BLOQUE #2: ADMINISTRADOR.

Objetivo del Bloque:

Crear y configurar cursos, actividades y recursos para el trabajo colaborativo entre profesores y alumnos en el sector de la educación utilizando la nueva red social para el aprendizaje y la colaboración a través de internet.

Administrador



Te permite enviarle un mensaje al responsable de ese espacio común o materia, mediante la ventana de Mensajería Interna.

Menú Izquierdo - Secciones



En la columna de la izquierda se encuentran las secciones, las que iremos describiendo detalladamente a continuación.

Ocasionalmente, en un curso NO a distancia, podrían mostrarse además las secciones:

- Encuestas
- Evaluaciones

Definiciones comunes

Llamaremos TÓPICOS a los nombres de etiquetas con las que se organiza la información dentro de una sección, ubicando contenidos de la misma temática.

En las secciones de participación (archivos, sitios, foros, noticias, faqs, calendario, calificaciones, anuncios, wikis y foros) para incorporar un contenido se usa la vista de usuario.

No podrán eliminarse contenidos desde la vista de usuario, debido a que se logra evitar que un usuario pueda alterar la información. La única forma de modificar contenidos es hacerlo mediante el Administrador, persona que tomará los recaudos necesarios para evitar que los usuarios dispongan de información errónea. Excepcionalmente, en FOROS, puede editarse la participación/nuevo tema publicado por el lapso establecido por el administrador; y en CALENDARIO, cada usuario podrá modificar y eliminar sus propios eventos (publicados en la categoría “Mi calendario”)

Algunas secciones poseen características comunes como:

- **Categorías:** Tópicos que se utilizan para agrupar los contenidos.
- **Categorías Públicas:** Tópicos donde agrupar contenidos comunes a todos los grupos.

Presentación

En esta sección se visualiza la **Presentación** de toda la información referida al grupo. Tanto la definición de los objetivos e intenciones, así como también la modalidad de trabajo y sugerencias

presentación del curso

4 tópico(s)

Tópicos

- ▶ 1. Objetivos
- ▶ 2. Metodología
- ▶ 3. Dirigido a
- ▶ 4. Requisitos

Clic para mostrar el texto de la presentación

Detalle del tópico

1. **Objetivos**
¿Cuáles son los objetivos de este curso?

1. Con este curso se pretende que aquellas personas que no tengan uso del paquete **Office 2000** adquieran las habilidades necesarias para utilizar los documentos habituales que se realizan en una oficina: cartas, memorias, etc. utilizando **Word 2000**.
2. Para elaborar con **Excel 2000** los modelos de hoja de cálculo que resuelvan los problemas de tratamiento numérico que se plantean en el trabajo, en la casa: presupuestos, facturación, contabilidad, etcétera.

Además aprenderá a trabajar conjuntamente con los datos generados con las distintas aplicaciones que forman **Office 2000**. 😊

Mientras visualizamos el texto de la presentación, a la derecha se mostrará el listado de tópicos

necesarias para el mejor funcionamiento de la comunidad virtual.

Contenido del grupo

Se denomina **contenido** a toda la información existente dentro de cada grupo. La información de cada sección será ingresada por los usuarios con permisos para hacerlo. Cabe destacar que todo ítem que ingresa contiene un registro del usuario que lo realizó, además de fecha y hora de la publicación.

La carga de contenido deberá hacerse, según la sección involucrada, desde la administración o desde la vista de usuario, mientras que la modificación de los mismos y su eliminación se realizarán desde la administración.

Esta sección puede variar según el tipo de grupo. Puede decir **Programa, Asignaturas o Temas**. Cualquiera sea el caso, en esta sección es donde se encuentra toda

The screenshot displays a web interface for course management. The main heading is 'asignaturas del curso'. Below it, there's a navigation bar with options like 'Archivos', 'Sitios', 'Foros', 'Eval', 'Calif', 'Calendario', 'Noticias', 'Faq', and 'Wikis'. The central content area is titled 'Álgebra, Geometría y Trigonometría' and lists the responsible teacher as 'Analia Monti'. A table shows the class schedule: 'lunes 13:00 a 15:00', 'jueves 15:05 a 16:05', and 'viernes 15:05 a 16:05'. Below the schedule, there's a paragraph of text: 'Esta asignatura está orientada a incorporar conocimientos en el área del cálculo y las dimensiones espaciales. El álgebra es la rama de las matemáticas que estudia las estructuras, las relaciones y las cantidades (en el caso del álgebra elemental). Junto a la geometría, el análisis matemático, la combinatoria y la teoría de números, el álgebra es una de las principales ramas de la matemática.' At the bottom, there's a 'Contenido relacionado' section with links for 'Archivos de Álgebra, Geometría y Trigonometría (0 Archivos)', 'Sitios de Álgebra, Geometría y Trigonometría (0 Sitios)', and 'Debates de Álgebra, Geometría y Trigonometría (0 Temas de debate)'. On the left side, there are navigation buttons for 'Idiomas', 'Matemática', 'Información Adicional', and 'Material Relacionado'. On the right side, there is a sidebar with 'Asignaturas' and 'Servicios disponibles'.

la información acerca del curso y sus asignaturas, docentes, horarios, archivos, links y foros de debate debidamente clasificados. El tutor incluirá diferentes **Temas** o Situaciones Profesionales del texto de estudio u otras a elección, como lectura complementaria. En esta sección se asociarán a los temas planteados con los archivos, sitios, foros y preguntas frecuentes que el tutor incluya.

En cualquiera de los casos podrás enviarle un mensaje a un docente presionando sobre su e-mail, de esta forma se abrirá la ventana de Mensajería Interna de la plataforma. Si es necesario, puedes enviar un archivo adjunto que deberás seleccionarlo desde tu propia PC. Vamos a ver los 4 casos que pueden aparecer:

ASIGNATURAS

1. Temas

2. Programa

3. **Scorm** (Esta sección es aplicable cuando se define un grupo tipo CURSO o POSTGRADO, permitiendo definir las asignaturas que lo componen, con sus docentes a cargo, horarios e información adicional.

TEMAS

Esta sección es aplicable a los tipos de grupos **CÁTEDRA**, **INVESTIGACIÓN**, **GRUPOS DE TRABAJO** y **JORNADAS** y reemplazan de alguna forma a las asignaturas de los cursos.

En general, los temas son correlativos con las unidades o lecciones del programa de la materia.

The screenshot displays a web interface titled 'temas de la cátedra'. The main content area shows a topic page for 'Introducción al Álgebra' by Gabi Aquilano. The page includes a 'Contenido relacionado' section with links to 'Archivos', 'Sitios', 'Foros', 'Calif', 'Calendario', 'Faqs', and 'Wikis'. Below this, there are sections for 'Archivos de Introducción (0 Archivos)', 'Sitios de Introducción (0 Sitios)', 'Foros de Introducción (0 Temas de debate)', and 'Conceptos básicos (0 Temas de debate)'. A sidebar on the right contains an 'Índice de temas' and 'Servicios disponibles'. A tooltip on the right side of the page reads: 'Mientras visualizamos el tema, a la derecha se mostrará el listado de temas.'

También son aplicables a los temas de interés entre los distintos usuarios de un grupo de trabajo.

Categorías

Al crear un tópico en TEMAS, pueden crearse o relacionarse simultáneamente varios tópicos en las secciones de contenido relacionado. Por ejemplo, en este caso, tenemos el tema "Introducción al Álgebra" de la cátedra de "Álgebra" y necesitamos organizar los FOROS de esta materia en 2 (dos) grupos por separado, pero no así en los ARCHIVOS y SITIOS que estarán juntos los de ambos temas. Por lo tanto, si ambos temas compartirán las secciones Archivos y Sitios, en la vista de usuario se visualizarán dos categorías dentro de la sección de material relacionado Foros.

TALLER DEL BLOQUE #2

DESARROLLAR LA ACTIVIDAD:

1. Describir la utilidad de la Ventana interna de Mensajería Interna.

Permite enviar mensajes al administrador o responsable de la materia o curso.

2. Completar la siguiente table sobre las secciones del menú izquierdo.

SECCIONES		
ACTIVIDADES	INTERACCION	MATERIALES

3. Escribir Falso o Verdadero según corresponda.

- a) Se denomina Tópicos a los malos nombres de etiquetas de una sección.
(Verdadero)
- b) Se utiliza la vista de usuario para incorporar contenidos en la sección participación.
(Verdadero)
- c) La sección foros permite editar nuevos temas.
(Verdadero)
- d) Se puede modificar y eliminar eventos en la opción calendario.
(Verdadero)

4. Enlistar los apartados de la sección asignaturas.

- Temas
- Programas
- Scorm

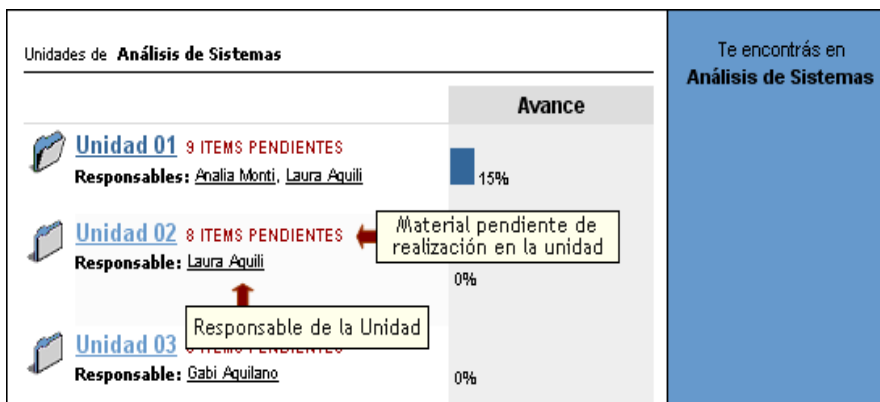
BLOQUE #3: PROGAMA

Objetivo del Bloque:

Analizar conceptos y elementos involucrados en el diseño de los Programas de Clases y aplicarlos a la elaboración de las diversas actividades del curso realizado en la Plataforma Diipo.

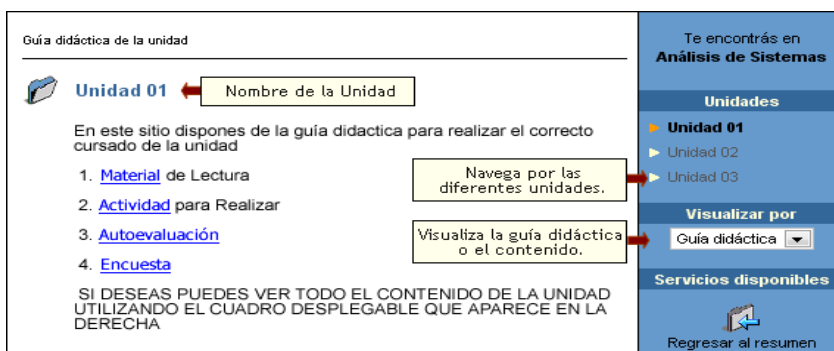
Programa

Esta sección es aplicable sólo a los grupos de tipo A DISTANCIA y puede contener una Guía didáctica, Material de estudio, Actividades, Autoevaluaciones y Encuestas, los cuales estarán asociados a determinadas unidades y serán utilizados a lo largo del curso.



Aquí se presentan las Unidades del Curso con el porcentaje o nivel de avance de las mismas para un

determinado alumno. En la sección Programa, se muestran las distintas unidades de la propuesta de trabajo, indicando además el grado de avance en cada unidad.



Al entrar a una de ellas, la guía de trabajo se abrirá en forma automática,

mostrándole lo que deberá hacer en el período de estudio.

En cualquier momento el alumno puede regresar al contenido del plan de trabajo,

haciendo clic en el menú **Visualizar por** de la derecha, pudiendo así ver el detalle de los archivos que debe abrir y leer durante ese período, con la indicación de cuáles ya han sido leídos.

Los nombres de los archivos son enlaces activos y con sólo hacer clic en ellos, podrá abrirlos, al igual que lo hará desde la guía.

The screenshot shows a user interface for 'Unidad 01' (Unit 01) under the heading 'Material de estudio' (Study Material). The main content area is divided into several sections:

- Unidad 01**: Includes a link for 'Información Adicional de la Unidad' (Additional Unit Information).
- Material de estudio**: Lists a document 'Instructivo Certificados.doc' (538.5K.B) with a status of 'Estado' (Status) and a note to read it before starting activities.
- Actividades**: Lists three activities: 'Actividad N° 01', 'Actividad N° 04', and 'Actividad N° 07', each with a status icon.
- Evaluaciones**: Lists two evaluations: 'Eval BCR' and 'Eval 2 BCR', each with a status icon.
- Encuestas**: Includes a survey titled 'Encuesta sobre e-learning' with a request to complete it to improve courses.
- Referencias**: A dropdown menu showing a list of items with status icons. A tooltip explains that clicking the icons shows their meaning.
- Contenido relacionado**: A section for 'Archivos de Unidad 01 (8 Archivos)' (Unit 01 Files (8 Files)).

On the right side, there is a sidebar with navigation options:

- Te encontrarás en **Análisis de Sistemas**
- Unidades**: A list with 'Unidad 01' selected, and 'Unidad 02' and 'Unidad 03' below it.
- Visualizar por**: A dropdown menu currently set to 'Contenido'.
- Servicios disponibles**: A button labeled 'Regresar al resumen' (Return to summary).

At the bottom of the main content area, there is a link for 'Sitios de Unidad 01 (3 Sitios)' (Unit 01 Sites (3 Sites)).

Categorías

Por último, al pie del contenido del programa se visualizarán las categorías – con el mismo nombre de cada una de las Unidades - en las secciones de material relacionado. Estas categorías quedarán vinculadas a la asignatura correspondiente en forma directa para acceder a ellas rápidamente desde esta sección, bajo el título Contenido Relacionado.

Guía didáctica

Este es un elemento fundamental para el desarrollo de las actividades, por lo que su planificación debe ser cuidadosamente realizada. La idea es comunicar al alumno cuáles son las actividades que deberá realizar en el período indicado.

Material de Estudio

Este material sólo registrará si ha sido leído o no, dado que se trata de material de lectura propiamente dicho.

Actividades

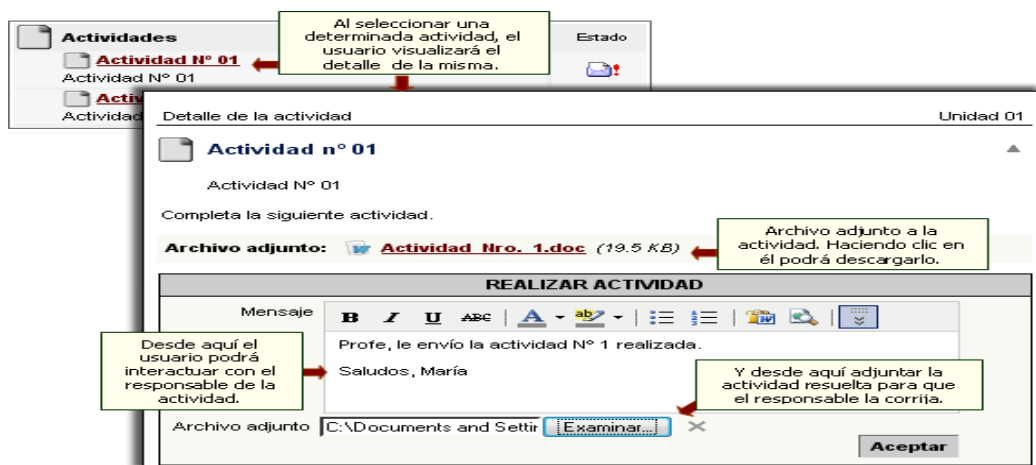
Esta herramienta se utiliza para incorporar actividades que implican un desarrollo y devolución al tutor. Permite hacer un completo seguimiento que quedará registrado en un detalle que podrá ser consultado desde la vista del usuario.

La actividad podrá ser un texto ingresado por el tutor donde se detalle la consigna de dicha actividad o también podrá adjuntar un archivo a la misma.

Interacción Alumno - Tutor

Permite registrar la interacción alumno-tutor a lo largo del tiempo, mientras se realiza la entrega/corrección de una actividad.

Cuando un usuario hace entrega al responsable de la actividad realizada, automáticamente se dispara un email de notificación al correo externo del responsable.



Cuando el alumno haga entrega al tutor de la actividad resuelta, contará con un comprobante de realización y entrega que podrá imprimir si así lo desea.

e-ducativa Aviso actividades [nueva realización]

Actividad N°1

Maria Revi ha efectuado una realización de la **Actividad N°1** el **02/12/09**

Análisis de Sistemas
(Análisis de Sistemas)
Aula Virtual e-ducativa

Realización de la actividad ▲

Publicada por Maria Revi el 20/04/2010 a las 07:51:07

Estado actual de la actividad: En corrección

Profe, le envío la actividad N° 1 realizada.

Saludos, María

Archivo adjunto: [Actividad I realizada.doc](#)

El tutor deberá entonces llevar a cabo su corrección.

El tutor puede pasar la actividad a Aprobada, Rehacer o No Aprobada. Si la considera *aprobada* el alumno visualizará lo siguiente:

Corrección de la actividad ▲

Publicada por [Laura Aquili](#) el 20/04/2010 a las 07:55:50

Resultado de la corrección: Aprobada

Felicidades María, muy buen trabajo!

El Profesor

1-Podría pasar que considere que la misma requiere de una revisión por parte del alumno, con lo cual éste deberá volver a realizarla. Se mostrará una alerta y debajo el detalle de la Corrección.

⚠ Debes realizar nuevamente esta actividad El alumno visualizará la siguiente leyenda en el caso que deba rehacer la actividad.

Ultima realización

Realización de la actividad
Publicada por [María Revj](#) el 20/04/2010 a las 07:51:07
Profe, le envío la actividad N° 1 realizada.
Saludos, María

Archivo adjunto: [Actividad Nro. 3 realizada.doc](#)

Corrección de la actividad Comentario del tutor donde indica que el alumno debe rehacer la actividad.
Publicada por [Analia Monti](#) el 21/05/2010 a las 11:36:56

María,
debes mejorar el desarrollo de los capitulos 3 y 5.
Adjunto un breve detalle de lo que deberías revisar en cada uno.

El Profesor


Archivo adjunto: [Lista de Alumnos.xls](#)


Cuando el alumno rehaga la actividad, el tutor recibirá el siguiente aviso:

e-ducativa	Aviso actividades [nueva realización]	
Actividad N°1		
<p>Lau Aquili ha efectuado una corrección de la actividad Actividad N°1 el</p>		
<p>02/12/09</p>	<p>Análisis de Sistemas (Análisis de Sistemas) Aula Virtual e-ducativa</p>	<p>Aviso que recibe el tutor responsable de la corrección de la actividad realizada por el alumno.</p>

Finalmente puede marcarla como No aprobada y el alumno visualizará lo siguiente:

Corrección de la actividad ▲
Publicada por Laura Aguilí el 20/04/2010 a las 07:55:50

Resultado de la corrección:  No aprobada

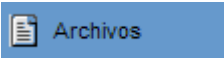
Realizaciones anteriores  ▼

Haciendo clic aquí podrá visualizar anteriores interacciones entre el tutor y el alumno.

Cada interacción entre el alumno y el tutor quedará registrada siempre y cuando la misma se realice desde el espacio destinado para tal fin, lográndose así un mayor control sobre la misma.

Archivos

Esta sección contiene apuntes, resúmenes, trabajos, presentaciones, aplicaciones, etc. que pueden ser visualizados en línea, impresos o copiados a disco; clasificados por categorías. Este directorio se alimenta con entradas propuestas por los usuarios. Para abrir /guardar los archivos que figuran en las distintas secciones debes hacer clic izquierdo sobre los mismos.



Podrá publicar archivos, si tiene el permiso correcto, eligiendo la sección **Archivos** del menú ubicado a la izquierda.

A su vez, cuando se desee publicar un nuevo archivo, en el formulario de alta aparecerá el campo Descripción, que incluye un editor de texto enriquecido, en el que se podrán incluir textos descriptivos y enlaces a la web o dentro de la misma plataforma.

- d) La interacción Alumno/Tutor se notifica mediante email.
(Verdadero)

3. Escribir 3 ventajas de la sección Archivos.

- Contiene los apuntes, resúmenes, trabajos.
- Permite publicar archivos.
- Permite editar textos descriptivos y enlaces a la web.

4. Enumerar los tipos de correcciones que puede realizar el tutor.

- 1- Aprobada
- 2- Rehacer
- 3- No aprobada

BLOQUE #4: EL REPOSITORIO

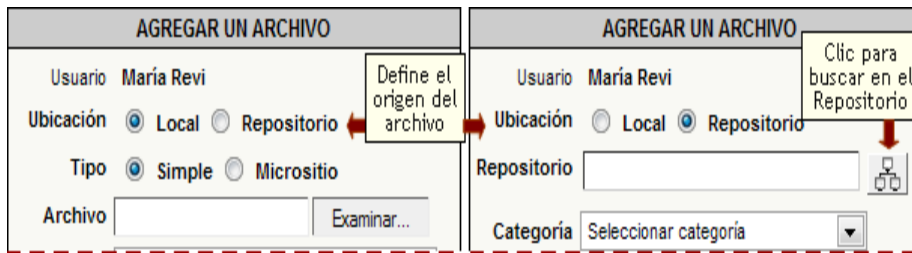
Objetivo del Bloque:

Organizar, preservar y difundir los recursos científicos y académicos utilizando el repositorio de Diipo, como un sistema de información.

Posibilidad de enlazar objetos del Repositorio desde la sección Archivos

Al momento de publicar un archivo, si se tiene el permiso necesario, será posible optar por un archivo existente en el ordenador del usuario o por uno previamente dado de alta en el repositorio.

En el campo Ubicación, deberá indicarse la opción Local para el primer caso y Repositorio para el segundo.



Buscar en el Repositorio

Existen dos tipos de búsqueda a realizar de los objetos dados de alta en el Repositorio.

Por un lado, una **Búsqueda Simple** que permite localizar objetos buscando en todos los repositorios (personal, local y global) y además teniendo en cuenta todos los tipos de objetos posibles (archivos, sitios locales, sitios de Internet). Aquí solo es necesario ingresar algún término o palabra clave de búsqueda.

Busqueda en Análisis de Sistemas.

BÚSQUEDA SIMPLE	BÚSQUEDA AVANZADA
La búsqueda simple se realiza en todos los repositorios, teniendo en cuenta todos los tipos de objetos.	
<input type="text"/> <input type="button" value="Buscar"/>	

por otro, una **Búsqueda Avanzada** que permite filtrar el resultado de acuerdo a una serie de cuestiones factibles de definir. En la medida en que disponga de más información respecto al objeto buscado le va a convenir utilizar este tipo de búsqueda ya que el resultado será más acotado y por ende podrá ubicar el objeto en cuestión más rápidamente.

Visualización de Foros

Al ingresar a la sección Foros en la vista de usuario se mostrará:

foros de debate

UNIDAD 01 (Debates de Unidad 01)

Buscador Usuario buscar

Debates publicados por Alumnos

Tema	# Intervenciones	Moderador	Fecha de publicación
El-learning	3	Ana Ridiero	09/09/2009
Webquest	2		04/05/2010

aplicar

Te encontrás en **Análisis de Sistemas**

Categorías

- Unidad 01
- Unidad 02
- Unidad 03
- Comisión 1

Ordenado por

Tema

Servicios disponibles

Publicar un tema de debate

foros de debate

3 Tema(s) de debate / 4 categoría(s)

Ingresá el texto a buscar en... Usuario buscar

Unidad 01
Debates de Unidad 01
Última actualización: 04/05/2010
2 temas de debate definidos

Unidad 03
Debates de Unidad 03
Última actualización: 27/05/2010
1 temas de debate definidos / 1 NO LEÍDO

Comisión 1
Debates de Comisión de mañana
Última actualización: NUNCA
0 temas de debate definidos

Mi Grupo de Trabajo

Buscador en foros, por usuario, contenido, asunto o asunto+contenido.

Categorías de foros.

Te encontrás en **Análisis de Sistemas**

Servicios disponibles

Publicar un tema de debate

Al seleccionar la categoría a la cual se desea acceder dentro de la sección Foros, se visualizará el listado de temas definidos.

Al hacer clic sobre la pregunta o tema se mostrará la misma junto con sus respuestas o intervenciones correspondientes, en el caso que las posea:

La sección Foros cuenta con dos *tipos de visualización* de las intervenciones que se hacen en cada uno de los foros creados.

Debates planos: un tema de debate y un listado de respuestas a la pregunta o intervención principal.

Debates anidados: permite no sólo una vista sino un funcionamiento multinivel, lo que

implica que una vez creado un tema de debate, las sucesivas intervenciones podrán hacerse en referencia a la pregunta principal o a cualquiera de sus posibles respuestas.

Los usuarios tendrán la posibilidad de definir de qué manera les resulta más conveniente dicha visualización, si esta permitido desde la configuración del grupo.

The screenshot shows a forum interface titled "foros de debate". The main content area displays a thread under "UNIDAD 01 (Debates de Unidad 01)". The first post is "El-learning" by Ridiero, Ana, dated 09/09/2009, with the question "¿Qué es el E-learning?". A reply "RE:El-learning" by Revi, María, dated 09/11/2009, explains that E-learning is a new way of learning. A third post "RE:El-learning" by Tesato, Ana, dated 18/01/2010, is partially visible. The right sidebar contains navigation options: "Te encontrarás en Análisis de Sistemas", "Categorías" (Unidad 01, Unidad 02, Unidad 03, Comisión 1), "Visualizar por" (Debates planos), and "Servicios disponibles" (Intervenir en el tema de debate, Imprimir este tema de debate). Annotations with red arrows point to a user photo, a "Tipo de visualización" dropdown, and a "Clic para ir al inicio del debate" button.

En la siguiente ventana pueden verse las distintas intervenciones recibidas mediante el tipo de visualización *Debates Planos*:

Ir al inicio del debate: esta funcionalidad resulta muy útil sobre todo en aquellos casos en los que el debate se hace extremadamente extenso y resulta necesario volver de un extremo al otro en forma ágil y dinámica.

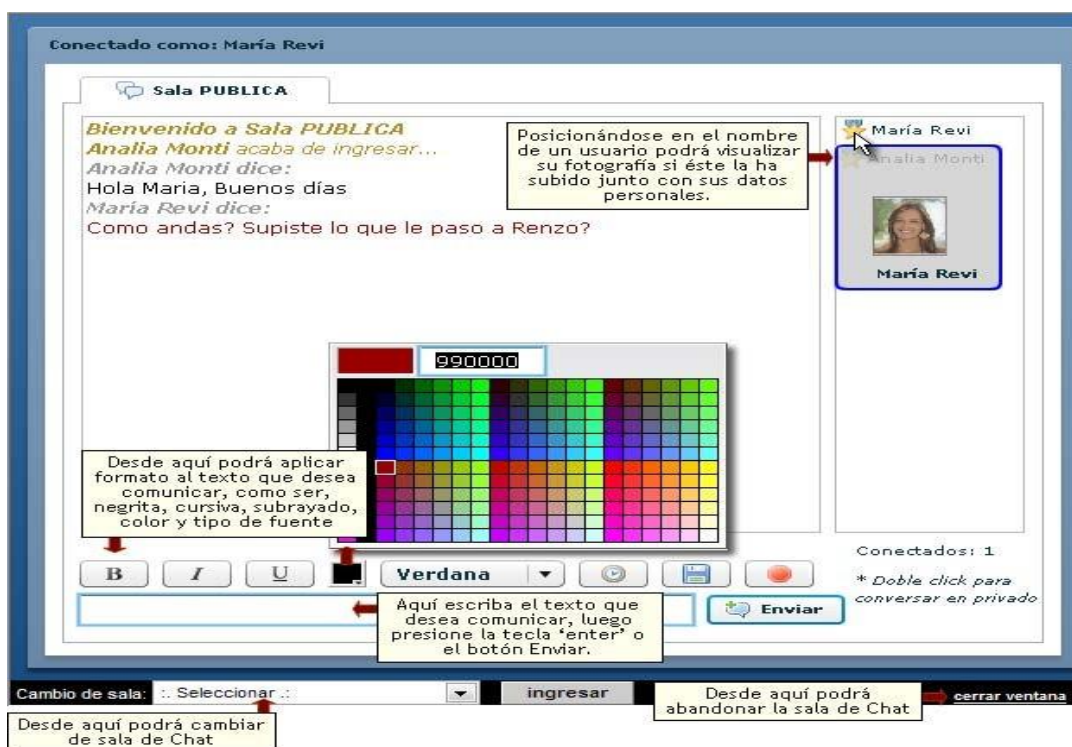
En esta otra ventana pueden verse las mismas intervenciones que en la anterior, pero esta vez mediante el tipo de visualización *Debates Anidados*:

Chat

El Chat sirve para realizar conversaciones públicas y privadas por pantalla a través del teclado. Cada usuario está debidamente identificado lo que diferencia esta función de las salas comunes de Chat, donde se desconoce al interlocutor.

Las instituciones, que, debido a configuraciones de seguridad en sus servidores internos, por ejemplo: firewall, puertos cerrados, etc., podrán utilizar este servicio sin ningún tipo de modificación del lado de sus servidores.

Acceso a la sala de Chat



Si desea acceder a la sala de Chat, deberá hacer un clic del ratón sobre la sección “Chat”, ubicada en el menú de la izquierda.

Una vez abierta la ventana del Chat, esta se actualizará con los nombres de los usuarios que se encuentran online, con los siguientes iconos:



Lau Aquili

Usuario Moderador.

Usuario No moderador.



María Revi

Usuario Actual.



Omar Aqui

Usuario escribiendo un mensaje.



Gabriela Aquilano

Contactos

Contactos es un directorio categorizado de los usuarios miembros del grupo, con los

datos personales y/o académicos, para ser visualizado o impreso.

Cuando envías el email verás una pantalla indicándote que el mismo ha sido enviado.

Si alguien te envía un email, recibirás un email de aviso a la dirección con la que figuras en el Campus (la cual puedes cambiar yendo a Mis Datos).

Podrás hacer clic en **Enviar Mensaje** en la ficha del usuario que has abierto para enviar un email a ese único usuario.

Sin embargo, si posees el permiso adecuado podrás enviar mensajes grupales a todos los miembros, o al grupo de usuarios que selecciones.

TALLER DEL BLOQUE #4

1. Anotar para que se utiliza la opción Repositorio de la sección Archivos.

Permite enlazar objeto o archivos existentes desde el repositorio.

2. Completar la siguiente tabla.

Búsqueda en repositorio	
Búsqueda simple	Búsqueda avanzada

--	--

3. Enlistar los tipos de Debates del Foro de DIPO.

- Debates Planos
- Debates Anidados

4. Escribir el usuario al que hace referencia cada icono en la sección Chat.

 Lau Aquili _____

 María Revi _____

 Omar Aqui _____

 Gabriela Aquilano _____

BIBLIOGRAFÍA

- Adam, M. R. (2015). *E-learning: características* . Obtenido de E-learning: características : <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/27314/42932-198754-1-PB.pdf>
- Adell. (2016). *Educación Virtual*. Obtenido de Educación Virtual: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/sitio/mod/forum/view.php?id=525>
- Badillo, J. F. (14 de Diciembre de 2015). *De la educación a distancia al e-learning*. Obtenido de De la educación a distancia al e-learning: <http://www.maestrosdelweb.com/elearningcaract/>
- Ballester. (2016). *Estrategias constructivistas para el aprendizaje auténtico*. Obtenido de Estrategias constructivistas para el aprendizaje auténtico: <https://innovatedocente.webnode.es/products/estrategias-constructivistas-para-el-aprendizaje-autentico/>

- Bello. (30 de Agosto de 2015). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE*. Obtenido de ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE: <http://www.redalyc.org/html/447/44713058027/>
- Beltran, C. (2013). *Plataforma Dipo* . Obtenido de Plataforma Dipo : <https://slidedocument.org/plataforma-diipo>
- Blanco, I. (2015). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza -aprendizaje*. Obtenido de Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza -aprendizaje: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1391/1/TFM-E%201.pdf>
- Borges, F. (2015). *Educación en línea*. Obtenido de Educación en línea: <http://ponce.inter.edu/ed/tutoriales/frustracion.pdf>
- Bravo, L. (2013). *Recursos Didácticos* . Obtenido de Recursos Didácticos: [https://www.unicef.org/argentina/spanish/Educacion_Secundaria\(1\).pdf](https://www.unicef.org/argentina/spanish/Educacion_Secundaria(1).pdf)
- Cabero. (2015). *PLATAFORMA E-LEARNING* . Obtenido de PLATAFORMA E-LEARNING : http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/10585/TESIS_AZABALA.pdf?sequence=1
- Campanario. (2014). *Aprendizaje significativo*. Obtenido de Aprendizaje significativo: <https://maestrociro.wordpress.com/2010/08/22/el-aprendizaje-significativo-importancia-de-los-conocimientos-previos-de-los-estudiantes/>
- Castro, S. (5 de Mayo de 2015). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje: <http://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Celestino. (2011). *Diipo: nueva red social educativa*. Obtenido de Diipo: nueva red social educativa: <http://multiblog.educacion.navarra.es/cartetai/2011/04/01/diipo-nueva-red-social-educativa/>
- Cervantes. (2016). *Aprendizaje significativo*. Obtenido de Aprendizaje significativo: <http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/significativo.htm>
- Cobo. (2015). *LA IMPORTANCIA DEL USO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE*. Obtenido de LA IMPORTANCIA DEL USO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeducacion/53_LA_IMPORTANCIA_DEL_USO_ESTRATEGIAS_DE_APRENDIZAJE.pdf
- Daniel, J. (2015). *Las tecnologías*. Obtenido de Las tecnologías : <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>
- Diana. (2016). *¿Qué es una plataforma de e-Learning?* Obtenido de ¿Qué es una plataforma de e-Learning?: <https://www.e-abclearning.com/queesunaplataformadeelearning/>
- Edwin. (2015). *Aprendizaje significativo*. Obtenido de Aprendizaje significativo: <https://es.slideshare.net/ecardenaslopez/aprendizaje-significativo-4457071>
- Emiro, E. (2016). *Estrategias constructivistas en el aprendizajesignificativo*. Obtenido de Estrategias constructivistas en el aprendizajesignificativo: <http://www.redalyc.org/html/309/30990112/>

- Estrada. (2016). *LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Obtenido de LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- Figueroa. (2015). *Historia de la Educación a Distancia*. Obtenido de Historia de la Educación a Distancia: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/142131.pdf>
- Fingermann. (2015). *Metodologías educativas*. Obtenido de Metodologías educativas: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/959/2012_07_23_TFG_ESTUDIO_D_EL_TRABAJO.pdf?sequence=3
- Foster, G. C. (2013). *El Aprendizaje Significativo y el Desarrollo de Capacidades Comunicativas de Textos Narrativos*. Obtenido de Repositorio Académico USMP: http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/665/3/cervantes_fg.pdf
- Frenández, A. (2015). *Las plataformas e-learning para la enseñanza*. Obtenido de Las plataformas e-learning para la enseñanza: http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Frida. (16 de Octubre de 2016). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Obtenido de APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: <http://kathypaibapazos.blogspot.com/>
- García, D. (2014). *PLATAFORMAS DE LMS*. Obtenido de PLATAFORMAS DE LMS: <https://es.slideshare.net/DarinelGarcia/cuadro-compartivo-de-las-plataformas-de-lms>
- Garofalo. (2016). *Educación virtual*. Obtenido de Educación Virtual: http://www.ub.edu/congresice/actes/9_rev.pdf
- Garzón, B. (2014). *todo sobre el e-learning*. Obtenido de todo sobre el e-learning: <https://www.puce.edu.ec/documentos/TODOSOBREELEARNING.pdf>
- Guerrero, A. (2015). *Los Materiales Didácticos en el aula*. Obtenido de Los Materiales Didácticos en el aula: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Hidalgo, F. J. (1 de Abril de 2011). *Diipo – red social didáctica y colaborativa para profesores y alumnos*. Obtenido de <https://www.whatsnews.com/2011/04/01/diipo-red-social-didactica-y-colaborativa-para-profesores-y-alumnos/>
- Jessica. (23 de Octubre de 2016). *Qué es Eva*. Obtenido de Qué es Eva : <https://es.slideshare.net/JessyPujota1/entorno-virtual-del-aprendizaje-eva>
- José, H. (2011). *Diipo – red social didáctica y colaborativa para profesores y alumnos*. Obtenido de Diipo – red social didáctica y colaborativa para profesores y alumnos: <https://www.whatsnews.com/2011/04/01/diipo-red-social-didactica-y-colaborativa-para-profesores-y-alumnos/>
- Lara, J. (2015). *ESTRATEGIAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Obtenido de ESTRATEGIAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20518/estrategias_para.pdf
- Luiggi, L. (2016). *Plataformas Virtuales*. Obtenido de Plataformas Virtuales : http://www.eesn1.net/web-upso/Web-Dorrego/modulo1/modelo_addi.htm
- Luis. (2016). *Plataformas e-Learning*. Obtenido de Plataformas e-Learning: <http://www.cfp.us.es/plataformas-e-learning>

- Miriam. (17 de Octubre de 2017). *Fases del aprendizaje significativo*. Obtenido de Fases del aprendizaje significativo: <http://www.abc.com.py/articulos/fases-del-aprendizaje-significativo-1017437.html>
- Morante. (2015). *QUÉ ES EL E-LEARNING*. Obtenido de QUÉ ES EL E-LEARNING: http://empleoyformacion.jccm.es/fileadmin/user_upload/Otras_Entidades/entidades_sin_animo/Acc._complementarias/2004/200411.pdf
- Moreira, A. (2014). *QUÉ ES APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Obtenido de QUÉ ES APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/alfinal.pdf>
- Moreira-Segura, C. (18 de Mayo de 2014). *La virtualidad en los procesos*. Obtenido de La virtualidad en los procesos: <http://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>
- Moreno, R. (2015). *Diipo*. Obtenido de Diipo: <http://www.reddolac.org/profiles/blogs/diipo-una-plataforma>
- Navas, A. M. (2012). *PLATAFORMA EDUCATIVA*. Obtenido de PLATAFORMA EDUCATIVA: <https://importancia-de-factores-que-influyen-en-la-educacion-virtual.wikispaces.com/PLATAFORMA+EDUCATIVA>
- Novak. (2013). *PROCESOS COGNITIVOS*. Obtenido de PROCESOS COGNITIVOS: <http://www.deposoft.com.ar/repo/publicaciones/A9R6652.pdf>
- Ortiz, J. (2013). *Estrategias activas para el aprendizaje*. México: Editorial McGraw Hill.
- Pachecho, J. (2015). *E-learning*. Obtenido de E-learning : <https://sites.google.com/a/uabc.edu.mx/todo-sobre-e-learning/>
- Pagano, C. M. (2015). *Elementos de la educación a distancia*. Obtenido de Elementos de la educación a distancia: <http://www.raco.cat/index.php/Rusc/article/viewFile/78535/102612>
- Peñalvo. (2015). *Estado actual de los sistemas e-learning*. Obtenido de Estado actual de los sistemas e-learning.: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo
- Ramos. (2015). *Estrategias para el aprendizaje significativo*. Obtenido de Estrategias para el aprendizaje significativo: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100004
- Rodríguez, N. J. (18 de Junio de 2015). *Influencia de las Tecnologías de Información*. Obtenido de Influencia de las Tecnologías de Información: <http://www.scielo.org.co/pdf/hall/v11n22/v11n22a23.pdf>
- Rogers. (2014). *La teoría educativa*. Obtenido de La teoría educativa: http://vinculando.org/educacion/teoria_educativa_de_carl_r_rogers_alcances_limitacion.html
- Rojas. (2014). *Formación basada en las Tecnologías*. Obtenido de Formación basada en las Tecnologías de la: http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf

- Roma. (2015). *Metodologías de E-learning*. Obtenido de Metodologías de E-learning: http://www.fao.org/elearning/Sites/ELC/Docs/FAO_elearning_guide_es.pdf
- Ruiz. (2017). *Aprendizaje en actual sistema educativo*. Obtenido de Aprendizaje en actual sistema educativo: <https://www.feandalucia.coo.es/docu/p5sd6433.pdf>
- Salinas, M. (2014). *Entronos Virtuales*. Obtenido de Entronos Virtuales : http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo95/files/articulos-educacion-eva-en-la-escuela_web-depto.pdf
- Santos, G. (12 de Diciembre de 2017). *Nuevas tecnologías de la información*. Obtenido de Nuevas tecnologías de la información: <file:///C:/Users/Segura/Downloads/8209-Texto%20del%20art%C3%ADculo-19595-2-10-20171220.pdf>
- Silva, L. M. (2015). *E-LEARNING, una estrategia de aprendizaje*. Obtenido de E-LEARNING, una estrategia de aprendizaje: <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/01/13/e-learning-una-estrategia-de-aprendizaje/>
- Spadaro, G. S. (2015). *Las Nuevas Tecnologías en Busca del Aprendizaje Significativo*. Obtenido de Las Nuevas Tecnologías en Busca del Aprendizaje Significativo: http://www.ceuarkos.com/Vision_docente/revista22/t5.htm
- Torres, M. R. (2016). *Influencia de las tecnologías*. Obtenido de Influencia de las tecnologías : <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/download/4776/3850>
- UNESCO. (2017). *Tecnologías*. Obtenido de Tecnologías: <http://www.doe.uma.es/repository/fileDownloader;jsessionid=316B0AE8D2F5B98C478DD307E122EB91?rfname=66630312-1f2d-4047-b60f-9999eb9bb575.pdf>
- Vera. (2012). *Teoría Aprendizaje Significativo*. Obtenido de Teoría Aprendizaje Significativo: <https://es.slideshare.net/rserrano/teoria-aprendizaje-significativo>
- Vergara, M. C. (2017). *E-learning, educación a distancia y teorías del aprendizaje en el Siglo XXI*. Obtenido de E-learning, educación a distancia y teorías del aprendizaje en el Siglo XXI: <https://www.gestiopolis.com/e-learning-educacion-a-distancia-teorias-aprendizaje-siglo-xxi/>
- Woolfolk. (2015). *ESTRATEGIAS DOCENTES*. Obtenido de ESTRATEGIAS DOCENTES: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35272781/Estrategias_docentes_para-un-aprendizaje-significativo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1522128253&Signature=c384xpaxlbZmX73ECjXfw8KZPaU%3D&response-content-disposition=inline%3B%20fi
- Zevallos, G. (2015). *Las TICs y su aplicación en el aprendizaje significativo*. Obtenido de Las TICs y su aplicación en el aprendizaje significativo: <https://velaldo.wordpress.com/2010/06/22/las-tics-y-su-aplicacion-en-el-aprendizaje-significativo/>

ANEXOS

ENCUESTA A DOCENTES

Estimado Docente:

Conteste de forma precisa y clara las siguientes preguntas, las cuales serán de gran utilidad para el desarrollo de mi investigación sobre: La Plataforma E-learning Diipo y su impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Instrucciones

Lea detenidamente cada una de las preguntas establecida y marque con una **X** en el paréntesis que usted crea conveniente.

DATOS INFORMATIVOS:

UNIDAD EDUCATIVA:.....

FECHA:.....

DOCENTE EN:

1.- ¿Tiene usted conocimiento sobre las Tics?

SI ()

NO ()

ALGO ()

2.-¿ Cree usted que las Tics mejoran las prácticas de enseñanza y aprendizaje?

SI ()

NO ()

ALGO ()

3.-¿Considera usted que los recursos tecnológicos ayudan a mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

SI ()

NO ()

ALGO ()

4.- ¿Cree usted que es importante utilizar plataformas educativas durante las clases?

MUY IMPORTANTE ()

POCO IMPORTANTE ()

NADA IMPORTANTE ()

5.- ¿Considera usted que al trabajar con aplicaciones interactivas, ayuden a los estudiantes a prestar más atención a las clases?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

6.- ¿Conoce usted si la institución educativa cuenta con los elementos necesarios para implementar adecuadamente las Tics en clases?

SI ()

NO ()

7.- ¿Tiene usted conocimiento sobre la Plataforma E-learning Diipo?

SI ()

NO ()

ALGO ()

8.- ¿Cree usted que con el manejo de la plataforma E-learning Diipo, puede ayudar a mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

9.- ¿Usted está de acuerdo que el uso de la plataforma E-learning Diipo, es de gran importancia para el desarrollo creativo, participativo y cognitivo en los estudiantes.

SI ()

NO ()

10.- ¿Considera usted que la plataforma E-learning Diipo tendría aceptación en los estudiantes?

SI ()

NO ()

!!! GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!

FIRMA

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

1.- ¿Tiene usted conocimiento sobre las Tics?

Tabla 8: Las Tics

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	25%
NO	9	75%
ALGO	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

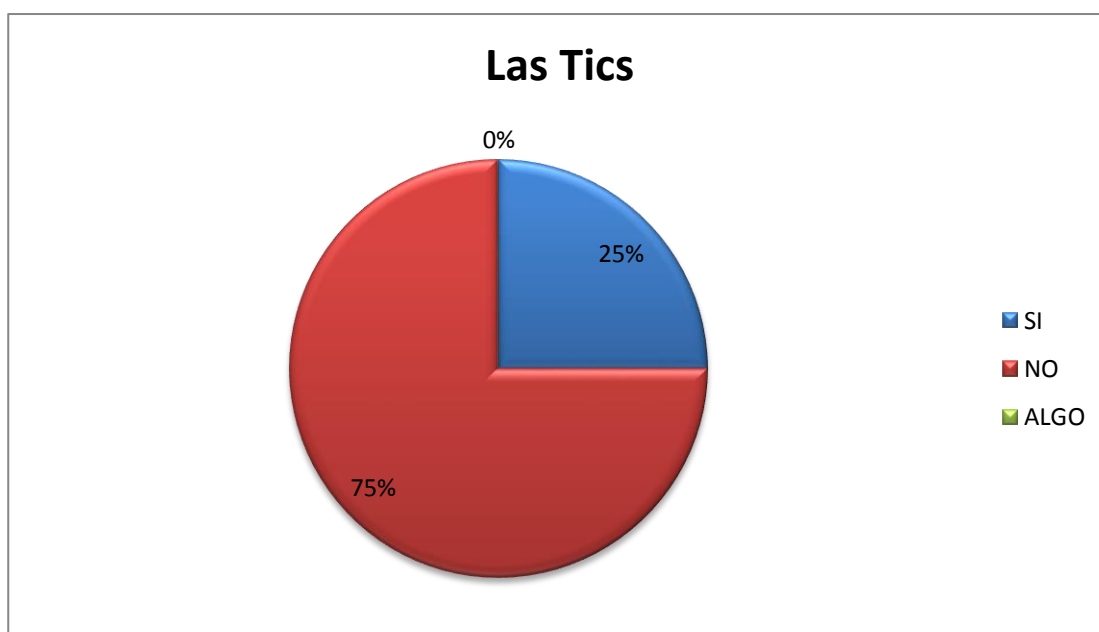


Gráfico 8: Las Tics

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Mediante el análisis estadístico se obtuvo que el 75% de los docentes encuestados expresaran no tener conocimiento sobre las Tics, y el 25% es decir 3 docentes expresaron si tener conocimiento sobre las Tics.

Interpretación: Por el resultado se interpreta que los docentes de la Unidad Educativa no conocen en su totalidad las nuevas tecnologías de información y comunicación.

2.- ¿Cree usted que las Tics mejoran las prácticas de enseñanza y aprendizaje?

Tabla 9: Enseñanza y aprendizaje con las Tics

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	50%
NO	6	50%
ALGO	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”



Gráfico 9: Enseñanza y aprendizaje con las Tics
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Se analizó que los 12 docentes encuestado 6 expresaron que las tics mejoran la práctica de enseñanza y aprendizaje con las Tics, el resto que corresponde a los otros 6 docentes no están de acuerdo.

Interpretación: interpretamos por la respuesta de los docentes que debido a que no conoce totalmente las ventajas de las tics expresaron que no ayudan en la enseñanza y aprendizaje, por lo que es importante que se auto eduque en este tema.

3.-¿Considera usted que los recursos tecnológicos ayudan a mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

Tabla 10: Los recursos tecnológicos

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	11	92%
NO	1	8%
ALGO	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”



Gráfico 10: Los recursos tecnológicos
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta el 92% que quiere decir 11 docentes encuestado expresaron que los recursos tecnológicos si ayuda a mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes y el 8% es decir un docente no está de acuerdo.

Interpretación: mediante el análisis de esta pregunta se interpreta que la gran mayoría de los docentes que fueron encuestados dice estar de acuerdo en que el uso de las tecnologías a ayudar a mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

4.-¿Cree usted que es importante utilizar plataformas educativas durante las clases?

Tabla 11: Plataformas Educativas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
MUY IMPORTANTE	10	83%
POCO IMPORTANTE	2	17%
NADA IMPORTANTE	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

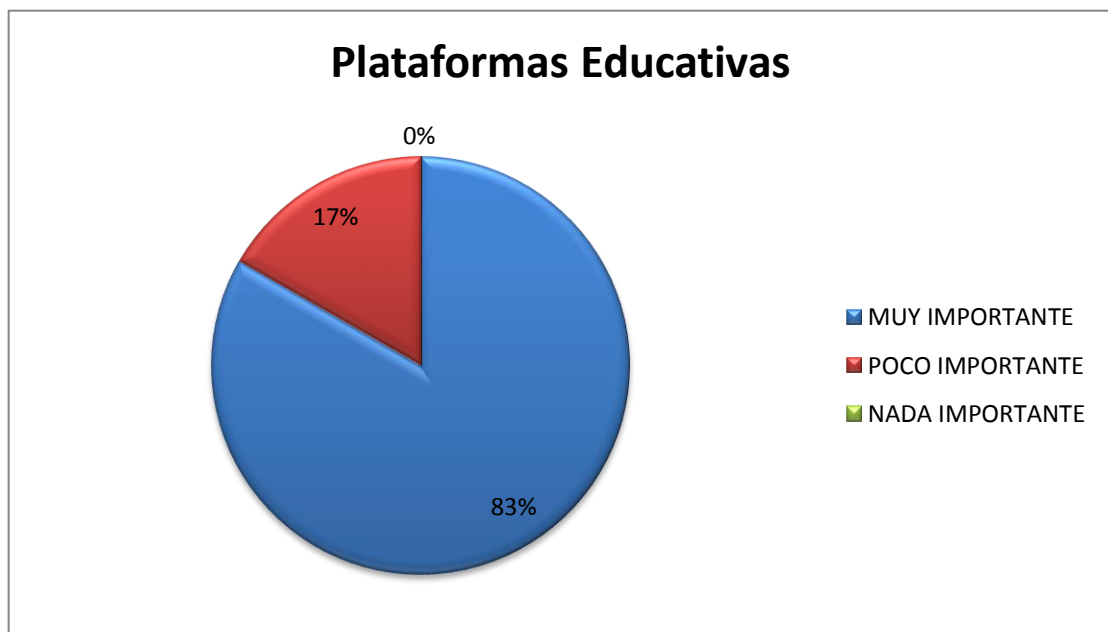


Gráfico 11: Plataformas Educativas

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: El 83% que quiere decir 10 docentes encuestados expresaron mediante la encuesta que, si es importante utilizar plataformas educativas en clases, el 17% que son dos docentes, expresaron que es poco importante la utilización de las plataformas educativas.

Interpretación: En esta pregunta la mayoría de los docentes están de acuerdo que las plataformas educativas en el aula de clases son de gran ayuda, además de ser innovadoras, creativas permite una mayor interacción entre docentes y estudiantes.

5.- ¿Considera usted que, al trabajar con aplicaciones interactivas, ayuden a los estudiantes a prestar más atención a las clases?

Tabla 12: Aplicaciones interactivas en clases

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	12	100%
POCO	0	0%
NADA	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

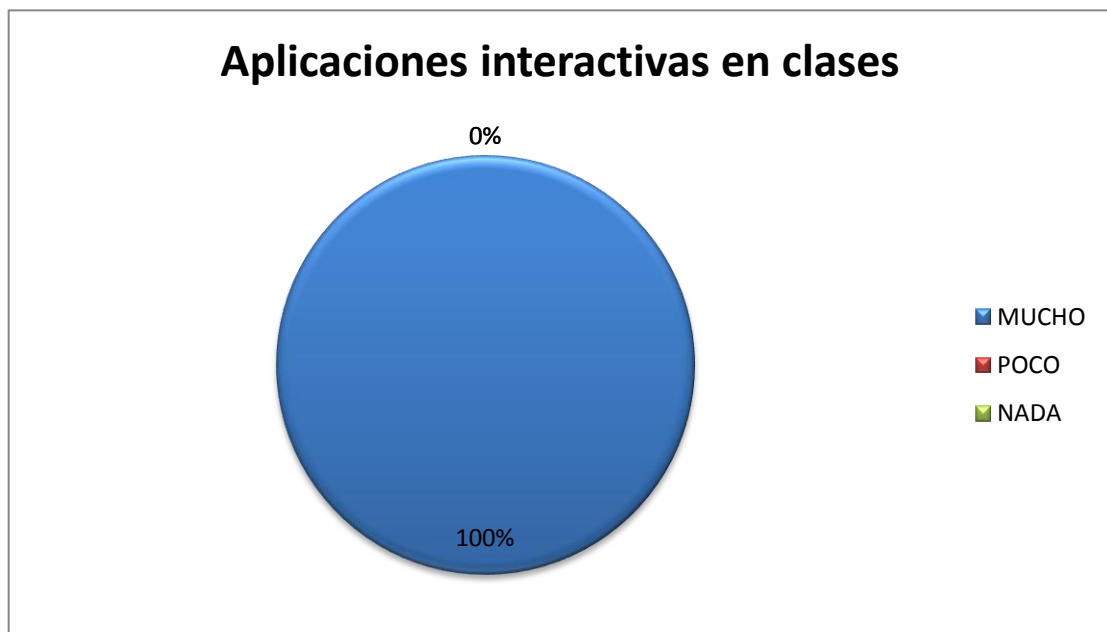


Gráfico 12: Aplicaciones interactivas en clases
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta los docentes que fueron encuestados que utilizando aplicaciones interactivas los estudiantes atenderán más las clases impartidas por el educador.

Interpretación: Se interpreta que los docentes saben que mejorando los métodos de impartir sus clases llamarán más la atención de los estudiantes dentro y fuera del aula de clases.

6.- ¿Conoce usted si la institución educativa cuenta con los elementos necesarios para implementar adecuadamente las Tics en clases?

Tabla 13: Las Tics en la institución educativa

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	50%
NO	6	50%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

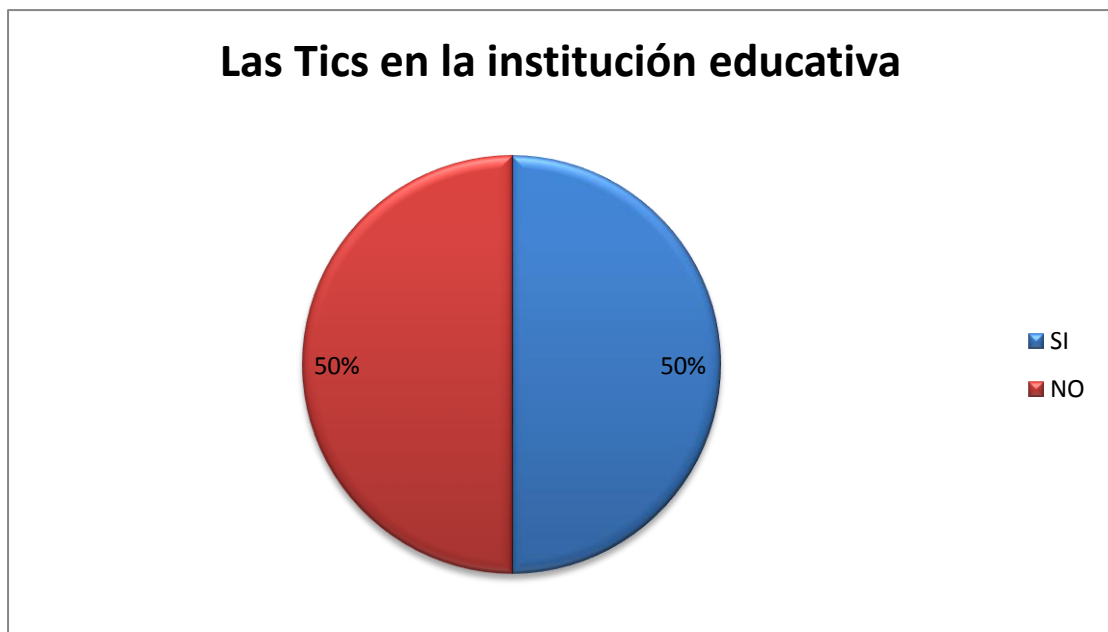


Gráfico 13: Las Tics en la institución educativa
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Los docentes de la institución el 50% es decir 6 personas encuestadas expresaron conocer que la institución educativa cuenta con los elementos necesarios para integrar las Tics y el otro 50% desconocen.

Interpretación: Todos los docentes no conocen si la institución tiene los elementos necesarios para implementar las tics, por lo que indispensable que los encargados comunique a los docentes los recursos de la Unidad Educativa.

7.- ¿Tiene usted conocimiento sobre la Plataforma E-learning Diipo?

Tabla 14: Plataforma E-learning Diipo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	12	100%
ALGO	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

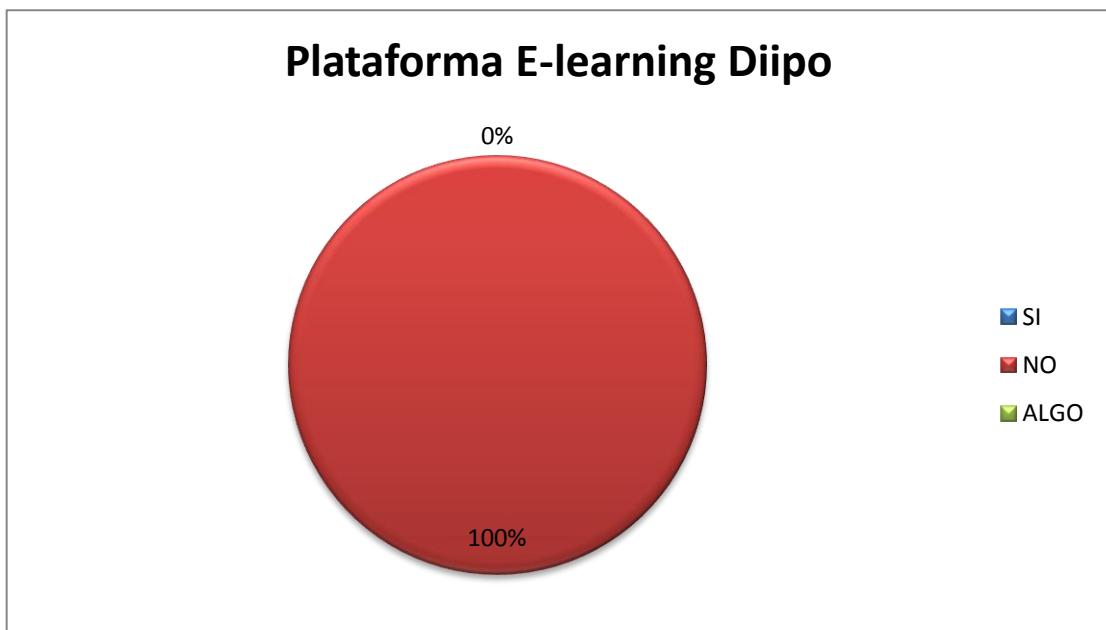


Gráfico 14: Plataforma E-learning Diipo
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: De los 12 docentes encuestados es decir el 100% dijeron desconocer la plataforma Diipo.

Interpretación: Por el resultado de esta pregunta se interpreta que los docentes deben de educarse sobre las bondades de esta aplicación, esto puede ser mediante el manual didáctico.

8.- ¿Cree usted que con el manejo de la plataforma E-learning Diipo, puede ayudar a mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

Tabla 15: Diipo mejora el aprendizaje significativo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	9	75%
POCO	2	17%
NADA	1	8%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

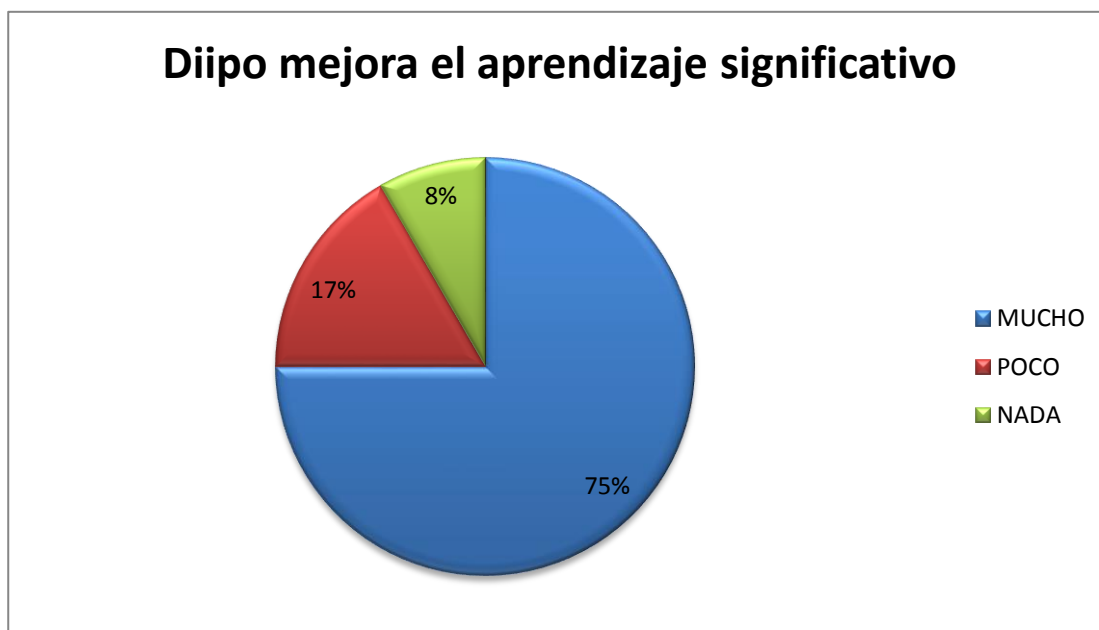


Gráfico 15: Diipo mejora el aprendizaje significativo
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta el 75% que equivale a 9 docentes está de acuerdo que al utilizar la plataforma se mejorará el aprendizaje significativo en los estudiantes, el 17% que son dos docentes encuestados expresa que ayudará poco y un docente que es el 8% dice no se mejora nada.

Interpretación: Se analiza que por el desconocimiento de los docentes sobre la plataforma Diipo no saben los beneficios que se obtiene si se aplica la plataforma como medio de enseñanza-aprendizaje.

9.- ¿Usted está de acuerdo que el uso de la plataforma E-learning Diipo, es de gran importancia para el desarrollo creativo, participativo y cognitivo en los estudiantes.

Tabla 16: Uso de la plataforma E-learning Diipo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

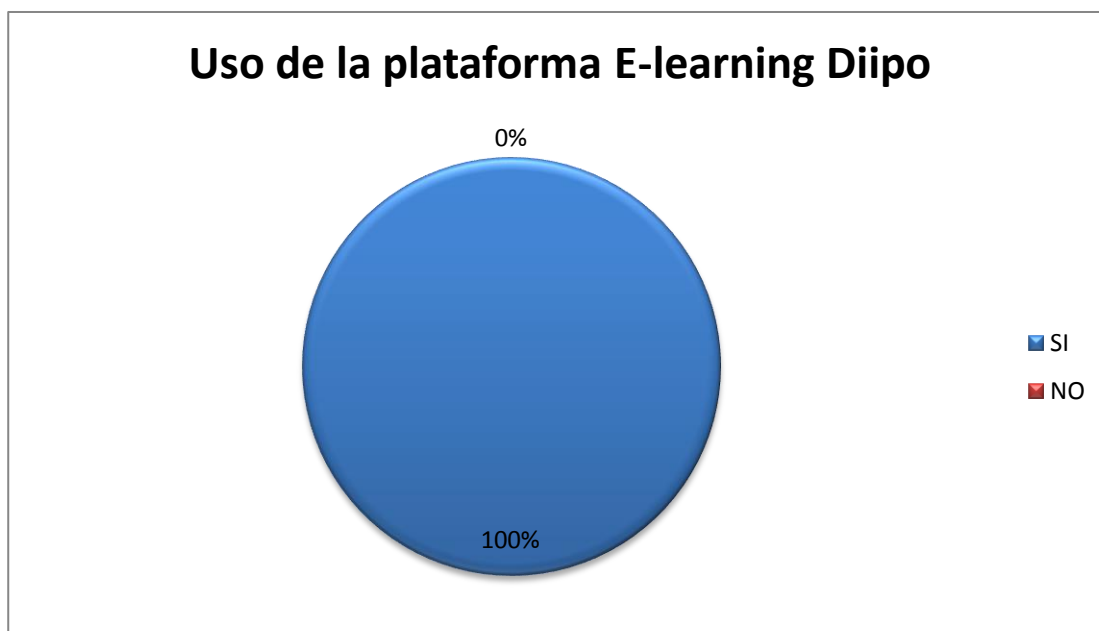


Gráfico 16: Uso de la plataforma E-learning Diipo
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Esta pregunta dio como resultado el 100% que son los 12 docentes encuestados, los cuales están de acuerdo que con la implementación de esta nueva plataforma los estudiantes mejoraran su desarrollo creativo, participativo y cognitivo.

Interpretación: Este resultado es positivo porque los docentes encuestados expresan que está de acuerdo en los beneficios que se va a obtener mediante la utilización de la plataforma Diipo.

10.- ¿Considera usted que la plataforma E-learning Diipo tendría aceptación en los estudiantes?

Tabla 17: Plataforma E-learning Diipo tendría aceptación

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

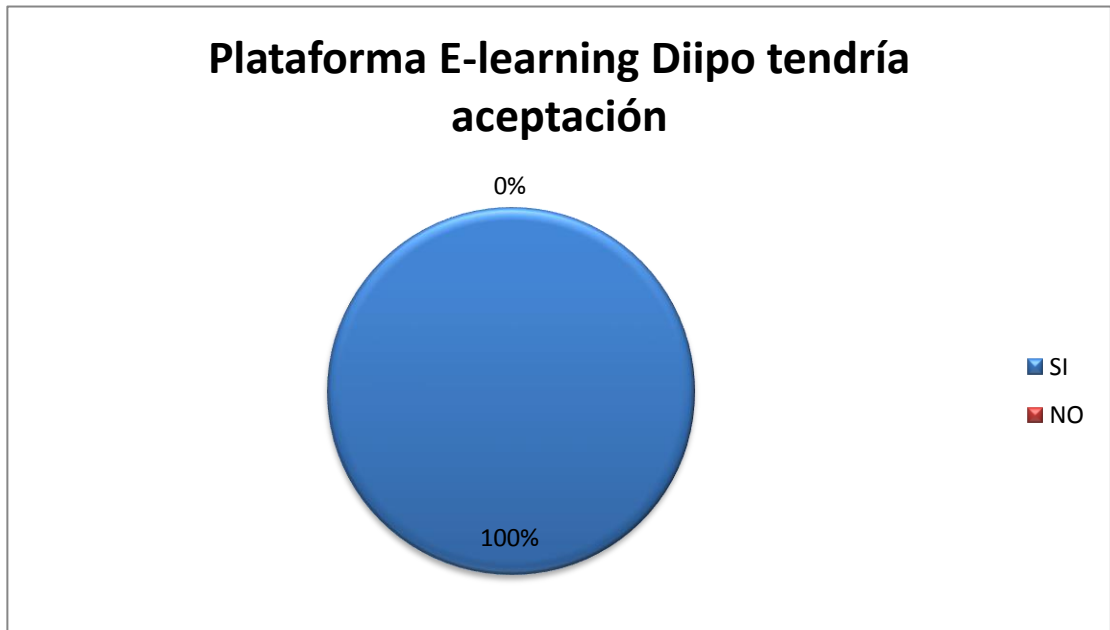


Gráfico 17: Plataforma E-learning Diipo tendría aceptación
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Se analizó mediante los docentes encuestados expresaron que la plataforma Diipo si tendría aceptación en los estudiantes por ser novedosa y adecuada a la tecnología actual.

Interpretación: Este resultado es positivo para la institución educativa y para mejorar la calidad educativa en los estudiantes al utilizar herramientas tecnológicas del mundo actual dejando prácticas tradicionales y adecuándose a las tecnologías.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Estimado Estudiante:

Conteste de forma precisa y clara las siguientes preguntas, las cuales serán de gran utilidad para el desarrollo de mi investigación sobre: La Plataforma E-learning Diipo y su impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Instrucciones

Lea detenidamente cada una de las preguntas establecida y marque con una **X** en el paréntesis que usted crea conveniente.

DATOS INFORMATIVOS:

UNIDAD EDUCATIVA:.....

FECHA:.....

ESTUDIANTE:.....

CURSO:.....

1.- ¿Conoce usted sobre las Tics?

SI ()

NO ()

ALGO ()

2.- ¿Considera usted indispensable el uso de las Tics en su proceso educativo?

SI ()

NO ()

ALGO ()

3.- ¿Cree usted que las Tics mejoran la práctica de enseñanza y aprendizaje?

SI ()

NO ()

ALGO ()

4.- ¿Considera usted importante el uso de las plataformas educativas durante las clases en el aula?

MUY IMPORTANTE ()

POCO IMPORTANTE ()

NADA IMPORTANTE ()

5.- ¿Considera usted que al trabajar con aplicaciones interactivas, ayudan a los estudiantes a prestar más atención a las clases?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

6.- ¿Conoce usted si la institución educativa cuenta con los elementos necesarios para implementar adecuadamente las Tics en clases?

SI ()

NO ()

7.- ¿Tiene usted conocimiento sobre la Plataforma E-learning Diipo?

SI ()

NO ()

ALGO ()

8.- ¿Cree usted que con el manejo de la plataforma E-learning Diipo, puede ayudar a mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

MUCHO ()

POCO ()

NADA ()

9.- ¿Usted está de acuerdo que el uso de la plataforma E-learning Diipo, es de gran importancia para el desarrollo creativo, participativo y cognitivo en los estudiantes.

SI ()

NO ()

10.- ¿Considera usted que la plataforma E-learning Diipo tendría aceptación en los estudiantes?

SI ()

NO ()

!!! GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!

Adriana Soto

FIRMA

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

1.- ¿Conoce usted sobre las Tics?

Tabla 18: Conoce las Tics

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	46	34%
NO	40	29%
ALGO	50	37%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

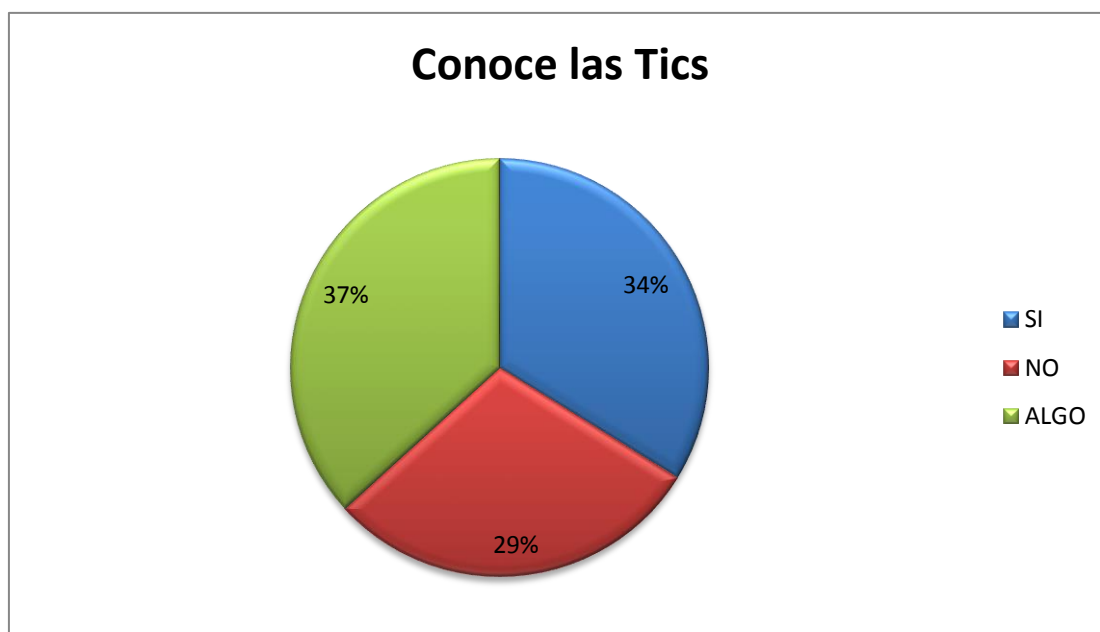


Gráfico 18: Conoce las Tics
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: El 34% es decir 46 de los estudiantes que fueron encuestados expresaron conocer las tics, el 37% que son 50 estudiantes, dijeron que conocen algo sobre las tics y el 29% que se refiere a 40 estudiantes no conocen sobre las tics.

Interpretación: Mediante el análisis de esta pregunta se interpreta que no todos los estudiantes conocen los beneficios de la tics que son cada día más importante en el sistema educativo.

2.- ¿Considera usted indispensable el uso de las Tics en su proceso educativo?

Tabla 19: Uso de las Tics en la educación

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	50	37%
NO	36	26%
ALGO	50	37%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

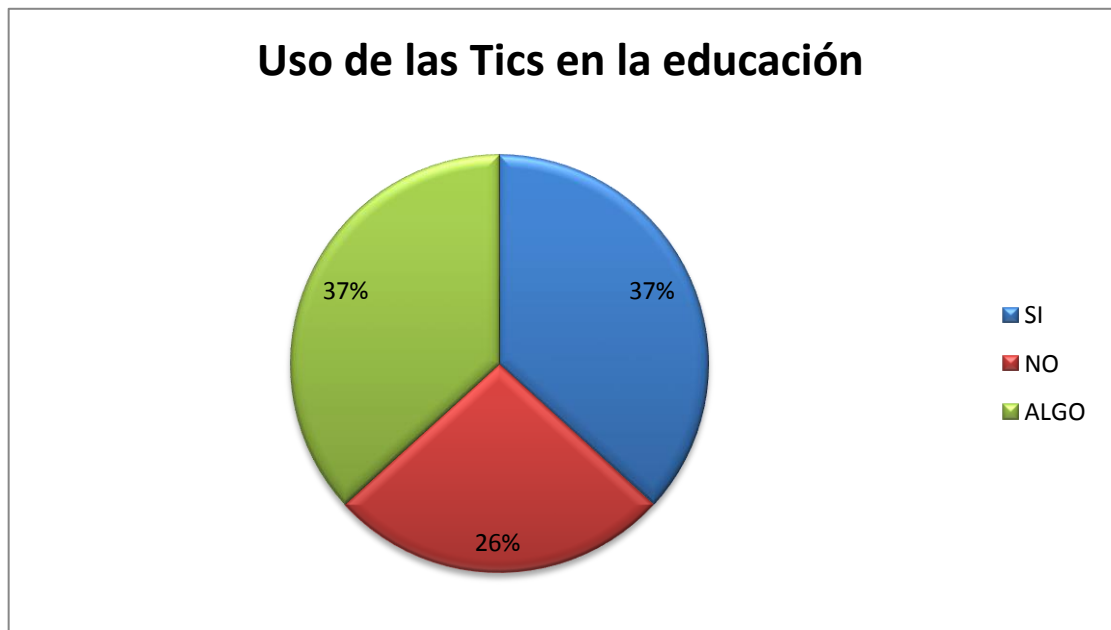


Gráfico 19: Uso de las Tics en la educación
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: El resultado en esta pregunta es el 37% de los estudiantes que equivale a 50 estudiantes está de acuerdo en los beneficios de las tics en su educación, el otro 50% dice que son algo indispensable y el 26% que son 36 no creen que las tics sean indispensable en su educación.

Interpretación: Se determina que debido al desconocimiento de los estudiantes sobre las tics no saben indispensable en su educación, por lo que se les recomienda auto educarse en este tema.

3.- ¿Cree usted que las Tics mejoran la práctica de enseñanza y aprendizaje?

Tabla 20: Tics mejoran la enseñanza-aprendizaje

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
-----------	------------	------------

SI	136	100%
NO	0	0%
ALGO	0	0%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

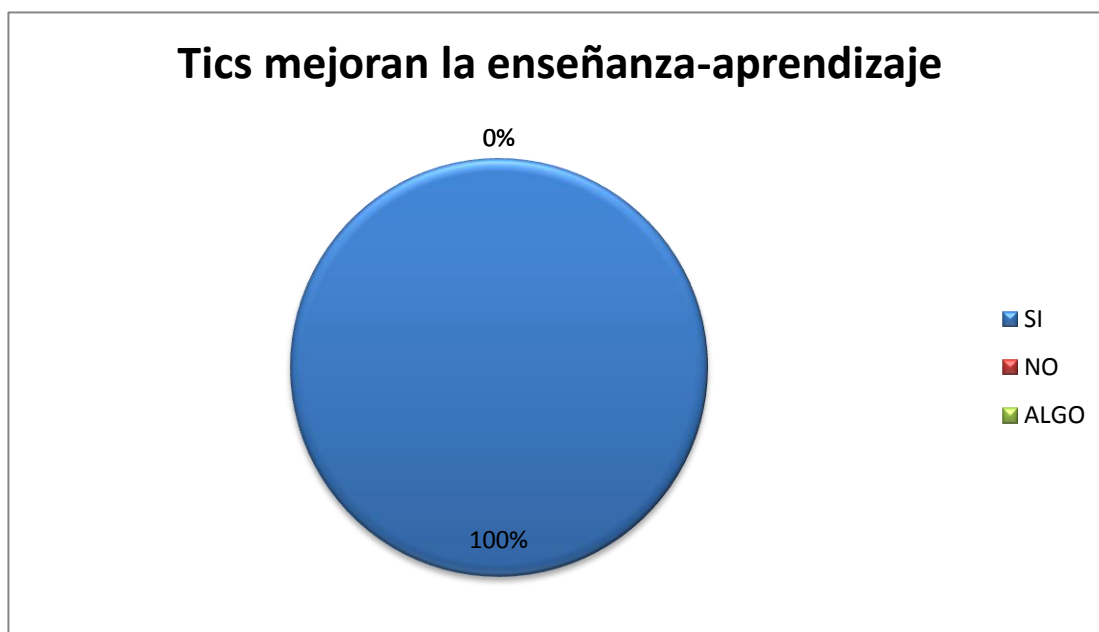


Gráfico 20: Tics mejoran la enseñanza-aprendizaje
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Se obtuvo como resultado el 100% de estudiantes es decir los 136 encuestados si creen que mediante la utilización de las tecnologías en su educación se va a mejorar la enseñanza-aprendizaje.

Interpretación: Como interpretación de esta pregunta que se planteó a los estudiantes se obtuvo un resultado positivo, porque expresaron que las tics mejoraran su enseñanza-aprendizaje.

4.- ¿Considera usted importante el uso de las plataformas educativas durante las clases en el aula?

Tabla 21: Plataforma educativa en el aula

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
MUY IMPORTANTE	60	44%
POCO IMPORTANTE	40	29%
NADA IMPORTANTE	36	27%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

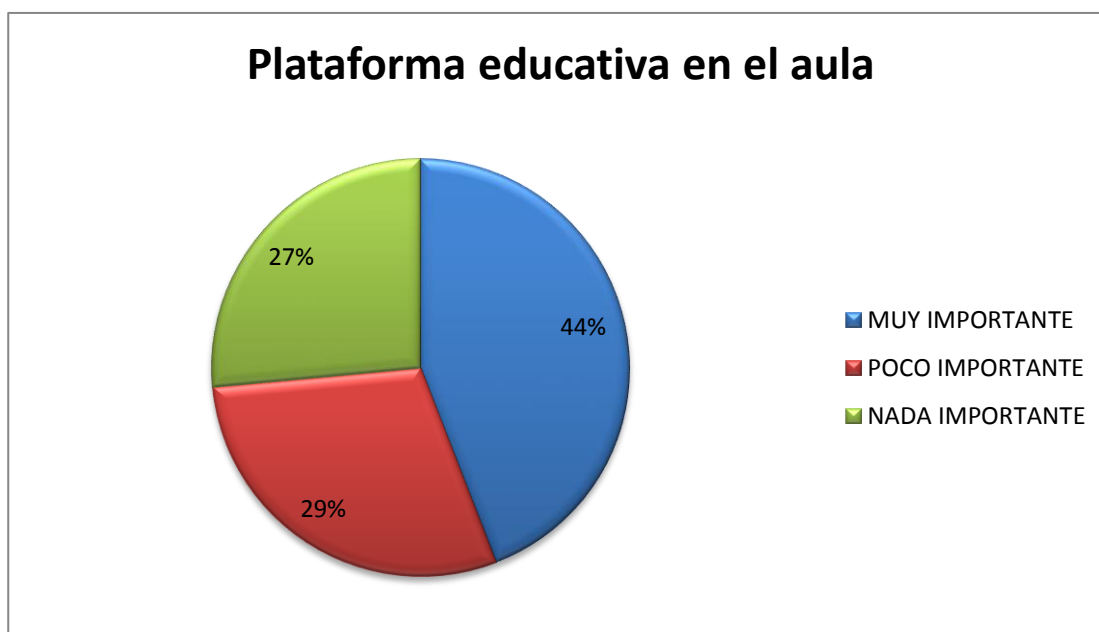


Gráfico 21: Plataforma educativa en el aula
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta el 44% que equivale a 60 estudiantes consideran importante el uso de plataformas, el 29% que son 40 estudiantes nos dice que es poco importante y el 27% que son 36 consideran que no son importantes las plataformas educativas en clases.

Interpretación: Se analizó que no todos los estudiantes están de acuerdo en la importancia de utilizar plataformas en el aula de clase, pero esto se debe al poco conocimiento de estas herramientas tecnológicas y educativas.

5.- ¿Usted cree que trabajando con aplicaciones interactivas le ayudara a captar mejor las clases impartidas por los docentes?

Tabla 22: Aplicaciones interactivas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
MUCHO	70	52%
POCO	30	22%
NADA	36	26%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”



Gráfico 22: Aplicaciones interactivas
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: El 52% que son 70 estudiantes expresaron que las aplicaciones interactivas le ayudarán a captar mejor las clases impartida por los docentes, el 22% que son 30 estudiantes dicen que estas aplicaciones les ayudaran poco y el 26% que son 36 estudiantes nos dijeron que no les ayudaría a captar las clases.

Interpretación: Mediante este análisis se interpreta que los estudiantes deben conocer los beneficios de las aplicaciones interactivas para mejorar su proceso de aprendizaje en la institución educativa.

6.- ¿Aceptaría usted la utilización de nuevas plataformas para trabajar en el aula?

Tabla 23: Plataformas para trabajar en el aula

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	136	100%
NO	0	0%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”



Gráfico 23: Plataformas para trabajar en el aula
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta los estudiantes si están de acuerdo en trabajar con plataformas educativas en el aula de clases.

Interpretación: Es un resultado positivo porque los estudiantes saben que deben dejar de lado las enseñanzas tradicionales por lo que considera vital introducir plataformas educativas para trabajar en clases.

7.- ¿Tiene usted conocimiento sobre la Plataforma E-learning Diipo?

Tabla 24: Plataforma E-learning Diipo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	136	100%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

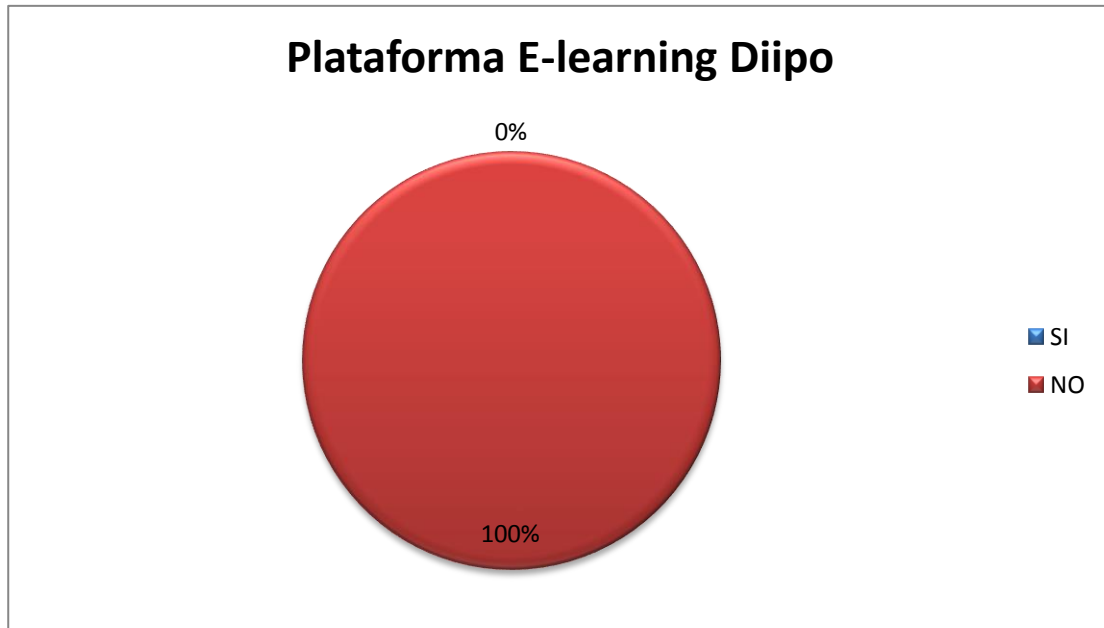


Gráfico 24: Plataforma E-learning Diipo
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Se analizó un resultado desfavorable porque los estudiantes encuestados el 100% que quiere decir los 136, desconoce de la plataforma Diipo.

Interpretación: Con el resultado obtenido se recomienda a los estudiantes averiguar sobre esta novedosa herramienta que si es utilizada de forma adecuada con la práctica pedagógica de los docentes será de gran ayuda en su proceso educativo.

8.- ¿La plataforma Diipo permite la creación de clases, blogs y proyectos, además de compartir una diversidad de información con los usuarios que se encuentran registrados. ¿Le gustaría trabajar con esta aplicación?

Tabla 25: Trabajar con la plataforma Diipo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	120	0%
NO	16	100%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

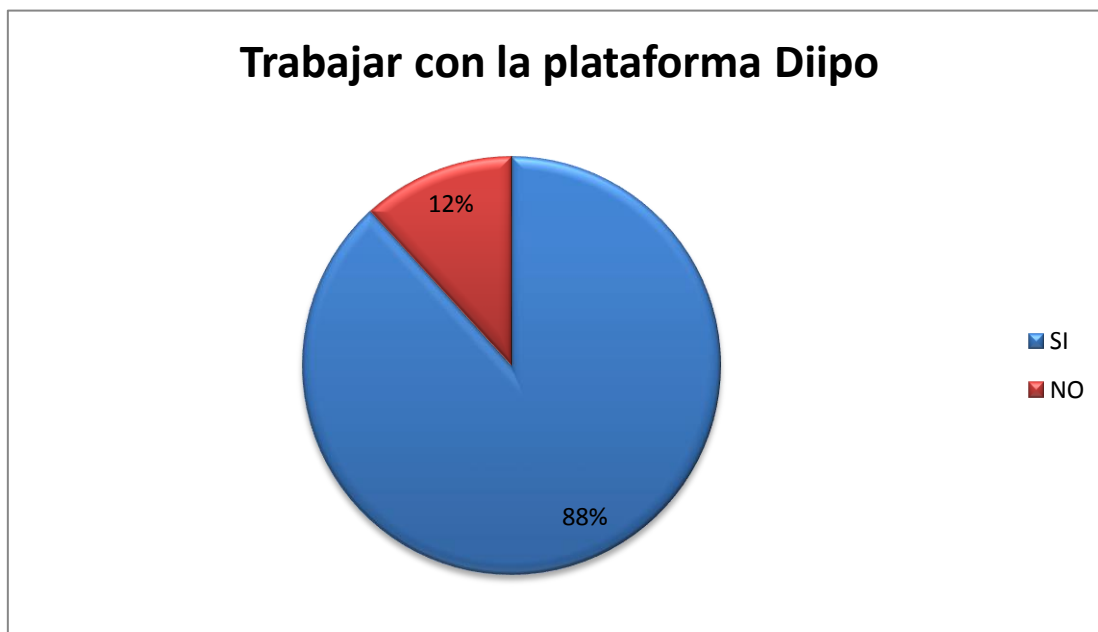


Gráfico 25: Trabajar con la plataforma Diipo
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta el 88% de los estudiantes que son 120 expresaron que les gustaría trabajar con esta plataforma educativa y el 12% que son 16 estudiantes no les gustaría.

Interpretación: Por el resultado que se obtuvo gran parte los estudiantes está de acuerdo en conocer la plataforma Diipo, por lo que es importante que sean instruidos sobre los beneficios que se puede obtener de la aplicación esto puede ser mediante el manual didáctico.

9.- ¿Usted está de acuerdo que el uso de la Plataforma E-learning Diipo, es de gran importancia para el desarrollo creativo, participativo y significativo en los estudiantes?

Tabla 26: Importancia de la plataforma Diipo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	80	59%

NO	20	26%
ALGO	36	15%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

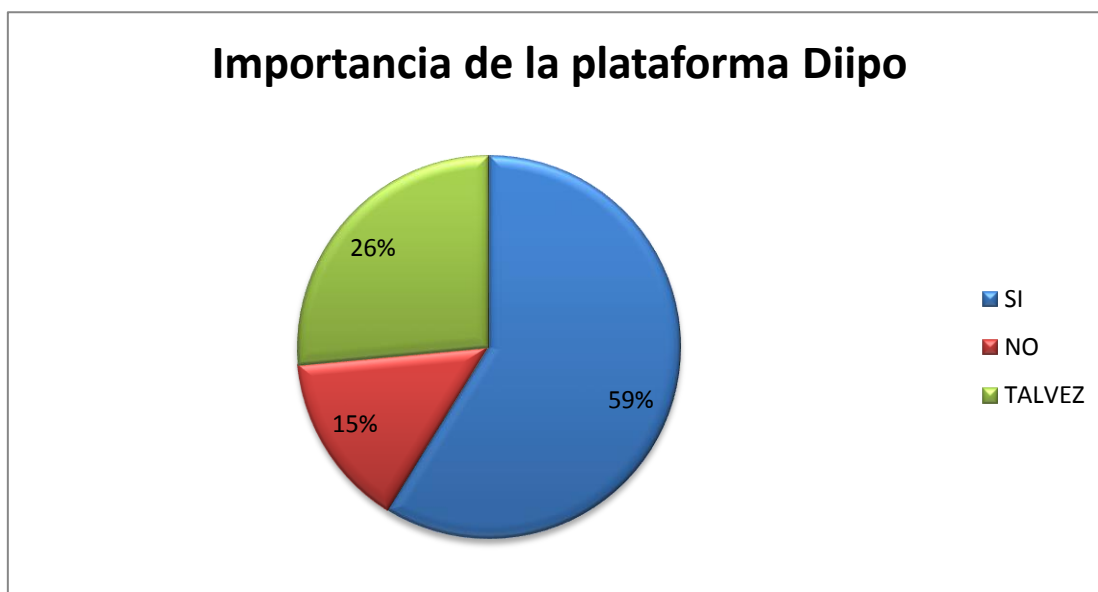


Gráfico 26: Importancia de la plataforma Diipo
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: Con el análisis de esta pregunta se obtuvo que el 59% que es 80 estudiantes encuestados nos dicen que es importante el uso de la plataforma para el desarrollo creativo, participativo y significativo, el 26% que son 20 estudiantes no están de acuerdo y el 15% que equivale a 36 estudiantes nos manifiestan que talvez serian importante.

Interpretación: Esta pregunta da como resultado que los estudiantes por no conocer la plataforma tienen dudas como esta ayudará en su desarrollo creativo, participativo y significativo.

10.- ¿Piensa usted que será de mucho beneficio trabajar con la plataforma E-learning Diipo por estar acorde a la demanda tecnológica actual?

Tabla 27: Beneficios al trabajar con Diipo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
MUY BENEFICIOSO	80	59%
POCO BENEFICIOSO	20	26%

NADA BENEFICIOSO	36	15%
TOTAL	136	100%

Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya
Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”

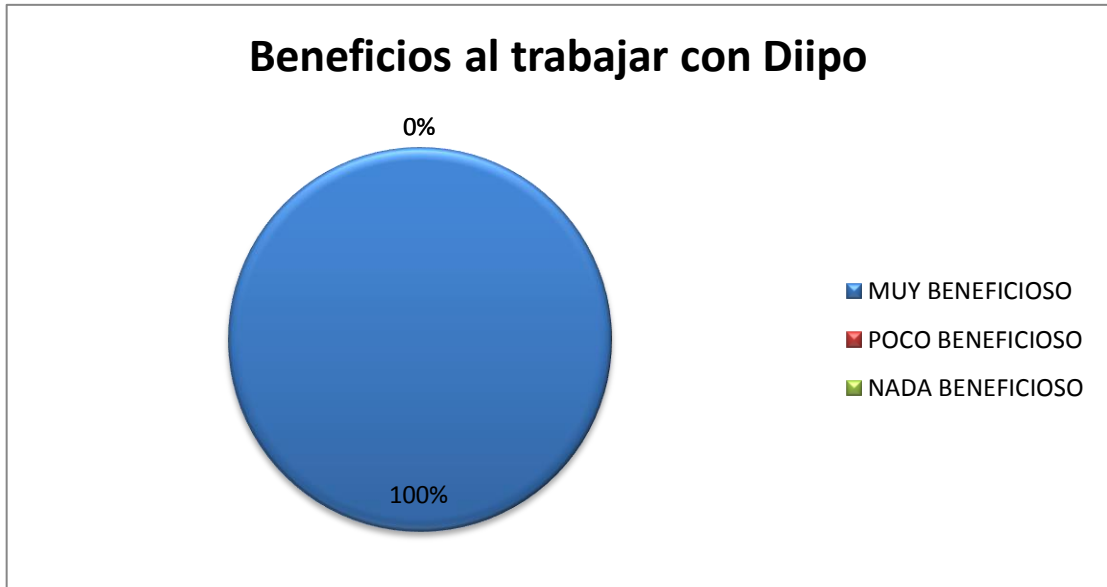


Gráfico 27: Beneficios al trabajar con Diipo
Elaborado por: Víctor Egidio Litardo Olaya

Análisis: En esta pregunta realizada a los estudiantes expresan que sería de gran beneficio trabajar con la plataforma Diipo porque está acorde a la demanda tecnología actual que se deben impartir en las Unidades Educativas.

Interpretación: Se obtuvo un resultado positivo en esta pregunta, lo cual es satisfactoria debido a que los estudiantes quieren conocer los beneficios de las nuevas tecnologías de información y comunicación para poder mejorar la forma de enseñar y aprender que se da en la institución.



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



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL TUTOR

Babahoyo 04, abril del 2018

Sr. Licenciado.
Msc. Alex Toapanta S.
COORDINADOR DE LAS CARRERAS DE COMPUTACION, COMERCIO Y
ADMINISTRACION, SISTEMA MULTIMEDIA
Presente.-

De mis consideraciones:

En mi calidad de Tutor del proyecto de investigación, designado por el consejo directivo de la Sr.
VÍCTOR EGIDIO LITARDO OLAYA, cuyo título es:

“PLATAFORMA E-LEARNING DIPO Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DIEZ DE
AGOSTO” DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS”.

Hago llegar a usted el cronograma de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez
concluido el trabajo de grado.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre	VÍCTOR EGIDIO LITARDO OLAYA
Numero de Cedula	120663770-2
Teléfono	0985963894
Correo Electrónico	Samantamunos94@gmail.com
Dirección domiciliaria	Mejía y Vargas Machuca
DATOS ACADÉMICOS	
Carrera estudiante	Computación
Fecha de Ingreso	2 de Mayo del 2011
Fecha de culminación	26 de Febrero del 2016
Título del Trabajo	“PLATAFORMA E-LEARNING DIPO Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DIEZ DE AGOSTO” DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA LOS RÍOS”.
Título a obtener	Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Computación
Líneas de Investigación	Tecnología educativa
Apellido y Nombre tutor	Lcdo. Alberto Segobia Ocaña, Msc
Relación de dependencia del docente con la UTB	Docente de las Carreras de Computación, Comercio y Administración, Sistema Multimedia
Perfil Profesional del Docente	Licenciado en computación, Master


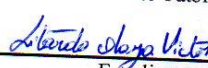
Atentamente:


Lcdo. Alberto Segobia, Msc
TUTOR

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL



PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Miércoles, 7 de febrero del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Revisión de los capítulos I y II del informe final 	<ol style="list-style-type: none"> Se estableció un dialogo sobre todos los puntos del capítulo I y II del proyecto de investigación, para introducirlos en el informe final 	<div style="text-align: center;">  <hr/> Lcdo. Alberto Segobia, Msc Docente Tutor </div> <div style="text-align: center;">  <hr/> Estudiante </div>


SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Jueves, 8 de febrero del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se estableció un diálogo sobre los métodos estadístico, con el cual se obtendrá los resultados de las encuestas. 	<ol style="list-style-type: none"> Se realizaron las respectivas pruebas estadísticas. Con el resultado de cada pregunta se realizó el análisis eh interpretación 	<div style="text-align: center;">  <hr/> Lcdo. Alberto Segobia, Msc Docente Tutor </div> <div style="text-align: center;">  <hr/> Estudiante </div>



TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Lunes, 02 de abril del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Revisión de los objetivos generales, específicos y recomendaciones generales y específicas, sobre los resultados de las encuestas. 	<ol style="list-style-type: none"> Correcciones de los objetivos y recomendaciones. Con las correcciones de los objetivos y recomendaciones generales, se prosiguió a mejorar los objetivos específicos y recomendaciones específicas. 	 <hr/> Lcdo. Alberto Segobia, Msc Docente Tutor  <hr/> Estudiante


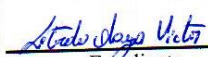
CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Viernes, 06 de abril del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se revisó la alternativa que se obtuvo por los resultados de las encuestas. 	<ol style="list-style-type: none"> Con la revisión de los objetivos y recomendaciones generales y específicas, se pudo obtener la alternativa de la investigación. 	 <hr/> Lcdo. Alberto Segobia, Msc Docente Tutor  <hr/> Estudiante



QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Martes, 10 de abril del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se estableció un dialogo para obtener la mejor propuesta, para la problemática de la institución 	1. Con la alternativa propuesta se revisó los siguientes puntos. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aspectos básicos ✓ Antecedentes ✓ Justificación ✓ Objetivos generales y específicos 	 Lcdo. Alberto Segobia, Msc Docente Tutor  Estudiante

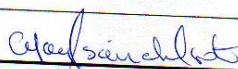
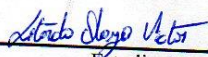
SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Jueves, 12 de abril del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Revisión de la estructura general de la propuesta 	1. Se estableció un dialogo sobre los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> • Título • Componentes • Resultados esperados de la alternativa 	 Lcdo. Alberto Segobia, Msc Docente Tutor  Estudiante

SÉPTIMA SESIÓN DE TRABAJO

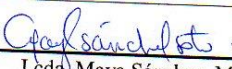
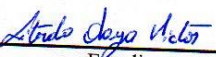
Martes, 17 de abril del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Revisión del proyecto 	Revisión del proyecto de parte del lector para correcciones sobre las normas APA, redacción gramatical y formatos.	<div style="text-align: center;">  Lcda. Maya Sánchez, Msc Lectora </div> <hr/> <div style="text-align: center;">  Estudiante </div>

OCTAVA SESIÓN DE TRABAJO

Jueves 19, de abril del

2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Correcciones 	Revisión final del proyecto de investigación de la lectora.	<div style="text-align: center;">  Lcda. Maya Sánchez, Msc Lectora </div> <hr/> <div style="text-align: center;">  Estudiante </div>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN COMPUTACIÓN
MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



Tema	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	Variables Independiente	Variables Dependientes
Plataforma E-Learning Diipo y su impacto en el aprendizaje significativo a los estudiantes de la Unidad Educativa "Diez de agosto" del cantón Vinces, provincia Los Ríos	¿Qué impacto tiene la plataforma e-learning Diipo, como herramienta didáctica de apoyo, en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa "Diez de Agosto" del cantón Vinces?	Determinar el impacto de la plataforma E-Learning Diipo en el aprendizaje significativo a los estudiantes de la Unidad Educativa "Diez de Agosto" del cantón Vinces.	La plataforma E-Learning Diipo tendrá un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa "Diez de Agosto" del cantón Vinces.	Plataforma E-Learning Diipo	Aprendizaje significativo
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	SUBHIPÓTESIS		
	¿Cómo las plataformas E-learning influyen en la participación de los estudiantes en las actividades escolares?	Establecer cómo las plataforma E-Learning influye en la participación de las actividades escolares	Las plataformas E-learning influirán en la participación de los estudiantes en sus actividades escolares.	Plataformas E-learning	Actividades escolares
	¿Importancia de los recursos tecnológicos en las clases para la obtención de aprendizajes significativos?	Analizar la importancia de los recursos tecnológicos en las clases para la obtención de aprendizajes significativos	Los recursos tecnológicos ayudarán en las clases para la obtención de aprendizajes significativos	Recursos tecnológicos	Aprendizaje significativo
	¿Qué estrategias se deben aplicar para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes?	Diseñar las estrategias pertinentes para desarrollar el aprendizaje en los estudiantes	Si se diseña las estrategias adecuadas se desarrollará en los estudiantes un mejor aprendizaje	Estrategias en los estudiantes	Desarrollo del aprendizaje
Método Inductivo Deductivo	Técnica Observación directa Encuesta	Estudiante: Víctor Litardo Carrera: Computación			

Elaborado por: Víctor Litardo

Anexo: Matriz habilitante para la sustentación del proyecto de investigación