

INTRODUCCIÓN

El impacto de la tecnología en el sistema educativo ha sido abordado por varios investigadores y organizaciones como la UNESCO, encontrando en ella aportes significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante su uso adecuado y oportuno, promoviendo la motivación escolar en los educandos. Estos medios y herramientas TIC's seleccionados intencionalmente de acuerdo a los objetivos planteados en el currículo del grado y a las necesidades educativas de los estudiantes y a las habilidades tecnológicas de los docentes efectivizan el uso de la tecnología educativa e inciden positivamente en la motivación escolar.

El presente trabajo de investigación estudia el impacto de las TIC's en la motivación escolar de los estudiantes en la jornada matutina de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil, donde se evidencia la inadecuada utilización de la tecnología en el desempeño docente y en el aprendizaje de los estudiantes generando el desinterés escolar de los niños, adolescentes y jóvenes, quienes utilizan mayormente en el hogar las Tecnologías de Información y comunicación como fuente de entretenimiento, debido a la carente supervisión de sus padres, desaprovechando las riquezas creativas y expresivas que brindan estas herramientas tecnológicas.

Es importante adaptar las orientaciones metodológicas de acuerdo al contexto del aula, en donde los estudiantes están familiarizados con las tecnologías, aprendiendo rápidamente a través de ellas y adaptándose a los cambios que ésta presenta; cabe resaltar el aporte que brindan las tecnologías adecuadamente utilizadas en la educación, por ello es necesario que los docentes adquieran y demuestren sus habilidades tecnológicas en el desempeño docente, que favorezcan el clima áulico y estimulen los aprendizajes de los estudiantes para contribuir en la mejora de su desempeño escolar.

La metodología aplicada en esta investigación contiene un diseño mixto, con un enfoque descriptivo y correlacional; utilizando una muestra aleatoria simple a 291 estudiantes y 25 docentes de Educación Básica Superior de la Jornada Matutina de la institución educativa en estudio. Los métodos empleados para la investigación fueron: inductivo, sintético e hipotético-deductivo, utilizando fuentes de información primaria y secundaria, recogiendo los datos a través de la técnica de la encuesta aplicando un cuestionario que contiene 10 ítems, empleando la escala de valoración Likert, cuyos datos fueron tabulados y graficados estadísticamente en Microsoft Excel, y posteriormente analizados e interpretados sus resultados.

El actual trabajo ha sido elaborado en tres capítulos, cuyos contenidos se detallan a continuación:

El capítulo 1 corresponde al Diseño de la investigación, en el cual se presentan los antecedentes de la investigación, el problema, los objetivos, la justificación, los marcos de referencia sobre la tecnología educativa y las ventajas que ofrece en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la motivación escolar y los factores que promueven la motivación de los educandos en el salón de clases. También contiene la formulación de las hipótesis y variables, la metodología de investigación empleada para la recolección de datos, y los resultados e impactos esperados sobre el estudio de investigación.

El Capítulo 2 comprende el análisis de la situación actual de la Unidad educativa en relación al uso de las TIC's como recurso didáctico motivador escolar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se muestra el análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas sobre este tema, así como los resultados y diagnósticos obtenidos en la recogida de datos, y la verificación de las hipótesis formuladas.

En el Capítulo 3 se presenta la propuesta de trabajo, sus antecedentes, la relevancia de usar una plataforma virtual en el proceso de aprendizaje, los objetivos, la

factibilidad de aplicación, la descripción de la propuesta, formas de seguimiento y de evaluación sobre el uso de la plataforma Moodle 2.6, los beneficiarios, el manual usuario con los pasos respectivos para trabajar con los recursos y actividades que ofrece la plataforma virtual, el cronograma de implementación de la capacitación, el impacto esperado con la aplicación de la propuesta, las conclusiones y recomendaciones de la autora de la presente tesis.

CAPÍTULO I

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes de la investigación.

Al efectuar el estudio de investigación se ha encontrado en la página oficial de la UNESCO que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) son herramientas que pueden favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje; por lo cual esta organización aplica estrategias que permitan integrar el uso de la tecnología en los sectores de Comunicación e Información, Educación y Ciencia. En el foro realizado en la sede de Paris el 10 y 11 de Junio del 2013 se examinó la manera en que las TIC han contribuido a los objetivos planteados en la educación para todos, y se estipularon como conclusiones principales velar por el acceso imparcial al aprendizaje de las TIC y comprender que su aplicación contribuirá completamente en el sector educativo.

Durante los años 2009 y 2012 Ernesto San Martin de la Pontificia Universidad Católica de Chile y un grupo de colaboradores, según publicación en el portal de la UNESCO, realizaron censos en todos los establecimientos escolares del país para indagar el uso y competencias TIC's en los docentes y estudiantes, obteniéndose como resultado el impacto positivo que tiene el computador en la escuela para las actividades de lectura digital, en la búsqueda de información y avance lingüístico, favoreciendo el desarrollo de ideas propias en los medios digitales.

Dentro de la perspectiva del estudio, Cabero en el 2001 elaboró un texto sobre la tecnología educativa en el cual publica que ésta no solamente debe ser utilizada como recurso para la proyección de contenidos y praxis, sino que también debe ser aplicada para la transmisión de información y producción de documentos expresivos,

donde la motivación es un elemento fundamental para generar el aprendizaje significativo.

En la biblioteca de la UTEG existen dos tesis que analizan esta temática, correspondiendo la autoría de una de ellas a la Lic. Graciela de la A y el Lic. Robert Muñiz, la misma que fue dirigida a los docentes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Luis Mendoza Moreira del Cantón la Libertad, en la cual se evidenció la omisión del uso de la tecnología para motivar a los estudiantes, dando como resultado el desinterés ante los nuevos aprendizajes, por lo que elaboraron en su propuesta un manual sobre el uso de programas informáticos para la asignatura de matemáticas; la otra tesis corresponde a la Lic. Gladys González y al Lic. Edison Solano, quienes realizaron el estudio de investigación a los docentes y estudiantes de sexto grado de la Escuela Paquisha del Cantón la Libertad, generando como resultado de su estudio el inexistente uso de tecnología que permita a los estudiantes aprender de manera interactiva, por ello, propusieron la creación de un manual para el uso de la herramienta virtual EdiLim con actividades en línea para la asignatura de Ciencias Naturales; sin embargo el estudio que aquí se pretende realizar tiene por finalidad ir a un grupo de estudiantes de Educación General Básica Superior con necesidades específicas, siendo la propuesta la elaboración de un manual sobre el uso de una plataforma virtual interactiva, donde docentes y estudiantes se comunican e interactúan fortaleciendo la enseñanza y el aprendizaje.

En la educación inicial y elemental básica la computadora es usada para trabajar con herramientas fundamentales que ayudan al niño a aprender por medio de actividades lúdicas como pintar, armar, identificar formas geométricas de manera virtual, y el uso de métodos básicos para la elaboración de documentos y presentaciones electrónicas, las cuales al avanzar en el nivel de estudios demandan mayor precisión en el tratamiento de la información.

Los estudiantes están familiarizados con las herramientas tecnológicas por medio de la asignatura de computación, en el desarrollo de la clase el docente emplea el ciclo de aprendizaje, el cual permite planificar una secuencia de actividades para garantizar la asimilación de conocimientos y la aplicabilidad de los mismos, este ciclo inicia con una etapa exploratoria, que facilita el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas de los estudiantes durante la indagación de los aprendizajes; luego, se desarrollan actividades académicas para aplicarlas en el software del computador y evaluar la comprensión del uso de las herramientas y procesos ofimáticos.

Al iniciar una nueva enseñanza se requiere utilizar la evaluación diagnóstica de los conocimientos adquiridos, con la finalidad de diseñar procesos de retroalimentación que permitan evaluar y moderar el aprendizaje. Durante estos procesos muchas veces se encuentra resistencia por parte de los estudiantes, debido a que el docente no utiliza como herramienta un computador y software adecuados que le permitan desarrollar procesos lógicos y creativos en los cuales los grupos de estudiantes participen activamente; por cuanto, los educandos viven e interactúan con la tecnología que generalmente está ausente en los salones de clases.

1.2 Problema de investigación.

1.2.1 Planteamiento del problema.

Para la preparación académica integral de los estudiantes es necesario enseñarles a aprender a través de herramientas tecnológicas, no sólo para desenvolverse en el ámbito informático y estar al día en los avances de las TIC's, sino para su eficiente aplicación en todas las asignaturas del quehacer académico, aprovechando los aportes que brinda en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y en el desarrollo profesional.

En Educación General Básica Superior, jornada Matutina, de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil se evidencia que no todos los docentes usaron adecuadamente la tecnología educativa existente como recurso didáctico motivador en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes durante el año lectivo 2014 – 2015, lo que genera la falta de competencias tecnológicas en la educación y por ende el incumplimiento de los objetivos fijados en el currículo de cada grado de Educación Básica Superior.

Las orientaciones metodológicas aplicadas por los docentes están guiadas de acuerdo a lo que ellos consideran pertinente utilizar en el salón de clases, ocasionando el desinterés de los educandos, sin analizar que ellos viven en la era de la tecnología y que se pueden aprovechar esos recursos para incentivarlos a participar activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que se deben adaptar los recursos y estrategias metodológicas a la generación de condiciones estimulantes, captando su atención, haciendo que se sientan acogidos y se interesen por aprender.

Los docentes no reciben capacitación en TIC's que favorezca su desempeño docente, así como la actualización y fortalecimiento de sus destrezas tecnológicas para aplicarlas en el salón de clases, debido al poco tiempo que disponen después de su jornada laboral, lo que ha generado el desaprovechamiento del aporte de la tecnología en la educación y proporcionar a través de esta herramienta la motivación en los estudiantes ante los nuevos aprendizajes.

El desconocimiento de los objetivos de los nuevos aprendizajes produce que los educandos se distraigan fácilmente, desinteresándose en los beneficios y aplicabilidad que pueden brindar esos contenidos en la vida cotidiana, mermando el enriquecimiento de los aprendizajes; por ello los docentes al presentar el tema de enseñanza en cada clase deben demostrar la intención de los aprendizajes y

adaptarlos a situaciones reales, donde los estudiantes interioricen el ¿qué aprender?, ¿para qué? y ¿cuándo aplicarlo?.

La carente motivación del docente hacia los estudiantes sobre el uso de las TIC's para afianzar sus conocimientos adquiridos en el salón de clases, y la escasa supervisión de los padres en el hogar, sobre este aspecto, han producido que los educandos utilicen mayormente este recurso para el entretenimiento y ocio, y lo utilicen en menores proporciones a la complementación práctica de las enseñanzas que aporten al mejoramiento de los aprendizajes.

1.2.2 Formulación del problema de investigación.

¿Cómo incide la tecnología educativa en la motivación escolar de los estudiantes de Educación General Básica Superior jornada Matutina de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil durante el año lectivo 2014 – 2015?

1.2.3 Sistematización del problema de investigación.

- ¿Las orientaciones metodológicas que aplican los docentes en el desarrollo de la clase promueven la motivación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje?
- ¿Qué habilidades poseen los docentes para aplicar la tecnología educativa como recurso motivador de los aprendizajes?
- ¿Qué factores permiten mejorar la motivación escolar y enriquecer el aprendizaje?

- ¿Cómo utilizar la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje para generar la motivación escolar que contribuya al mejoramiento de los aprendizajes?

1.3 Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo general.

Analizar la incidencia de la tecnología educativa en la motivación escolar a través del uso de las TIC's para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica Superior jornada Matutina de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil durante el año lectivo 2014 - 2015.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Identificar si los docentes aplican las orientaciones metodológicas propuestas por el Ministerio de Educación para la motivación a los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Determinar las habilidades que poseen los docentes en la aplicación de la tecnología educativa como recurso motivador de los aprendizajes.
- Puntualizar los factores que permiten el incremento de la motivación escolar y enriquecen el aprendizaje.
- Diseñar un manual de usuario de una plataforma virtual que presente alternativas de interacción docente-estudiantes, logrando el uso de la tecnología educativa que fomente la motivación escolar y contribuya al mejoramiento de los aprendizajes.

1.4 Justificación de la investigación.

Según Huergo (2007) en su texto expone que la integración de las TIC's en el ámbito educativo, como estrategia de aprendizaje, se refiere a su aplicación como parte de una técnica de la educación o llevar la tecnología al salón de clases. Considerando el aporte del autor antes mencionado, los niños, niñas y jóvenes aprenden más rápido mediante el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, pudiéndose adaptar fácilmente a la evolución que ésta presenta.

Las instituciones educativas adquieren computadores, proyectores y demás equipos tecnológicos necesarios para impartir la cátedra de computación, en los cuales los estudiantes aplican una vez por semana lo aprendido en el salón de clases sobre una herramienta ofimática específica, lo que no es suficiente para garantizar el cumplimiento de los objetivos fijados por la asignatura para el año básico. En las otras asignaturas los maestros incorporan regularmente en sus clases el uso de la tecnología para proyectar en el aula videos sobre el tópico que se vaya a tratar en la hora de clases.

La educación a partir de Octavo grado de Educación General básica demanda de contenidos con mayor complejidad. Con el pasar del tiempo aparecen nuevas tecnologías, las cuales hay que incluirlas en el currículo y adecuarlas según los objetivos que presenten estas herramientas en el nivel académico. Los niños y jóvenes ven en la computadora una herramienta de entretenimiento, pero es necesario inculcarle que también es un instrumento que permite enriquecer sus habilidades y destrezas en la elaboración de documentos que requieren la automatización de tareas, y también es un recurso didáctico que bien utilizado favorece el clima de atención de los educandos.

Los estudiantes necesitan ejercitar las actividades realizadas en la hora de clases y reforzar los saberes, por lo que es necesario innovar estrategias metodológicas por parte del docente que permitan al educando apropiarse de lo aprendido, practicar estando consciente de los procesos y cambios que surgen en la herramienta virtual y ofimática, y poderlos aplicar con autonomía cuando disponga de un computador y recursos tecnológicos.

Muchos estudiantes muestran desinterés en la participación activa durante el proceso de aprendizaje al desconocer el objetivo de los contenidos académicos y al ineficiente uso de los recursos y herramientas didácticas que dispone el docente en el desempeño escolar, mostrando una actitud apática en el desarrollo de la clase, sobre todo en la exploración de los saberes previos y en la construcción de los nuevos, etapas en las que el docente evalúa los conocimientos relacionados con los aprendizajes esperados en los estudiantes; si ellos no responden a los objetivos planteados del tema de clase, se deben realizar los cambios necesarios por parte del docente, los cuales permitan oportunamente garantizar el aprendizaje en los educandos y aprovechar las bondades de expresión y creatividad en las que contribuyen las TIC's en la educación.

Mediante el uso de metodologías de investigación y encuestas se podrá profundizar sobre la efectividad del uso de la tecnología educativa en el desarrollo de la clase como recurso didáctico motivador, y brindar posibles soluciones por medio de estrategias metodológicas que contribuyan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y permitan su participación activa en la preparación académica.

Es importante incluir en la labor docente las orientaciones metodológicas que efectivicen los aprendizajes de los estudiantes durante todo el ciclo del aprendizaje, evaluando las estrategias y didáctica usada en el quehacer pedagógico, realizando los ajustes necesarios en bienestar profesional del docente, de los educandos y de

la sociedad en la que aplicarán los conocimientos adquiridos. El docente debe darse cuenta que el estudiante aprende de distintos modos, por lo tanto tiene indagar su metodología de enseñanza, los recursos tecnológicos necesarios y disponibles en el desempeño académico, así como el estilo de aprendizaje de sus estudiantes, y ajustar los procesos en los que se requieran reforzar para garantizar los aprendizajes y convertirlos en significativos.

A través de esta investigación se espera brindar un aporte al proceso educativo, en el cual los docentes y estudiantes apliquen la tecnología educativa a través de un manual sobre el uso de una plataforma virtual interactiva que contribuya en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica Superior, generando la motivación escolar para mejorar el rendimiento académico y la aplicación de los conocimientos en su desempeño profesional, preparando a los futuros líderes de la nación, con capacidad para resolver problemas universales, ya que se educa para la vida.

1.5 Marco de referencia de la investigación.

1.5.1 Marco teórico.

1.5.1.1 Antecedentes históricos.

El computador electrónico fue inventado a mediados del siglo XX, conforme se los creaba y se analizaban las ventajas que éstas ofrecían en las labores empresariales y en actividades de tratamiento de información en el hogar, se hizo indispensable el desarrollo de software informático que facilite la automatización de tareas, minimizando el tiempo de trabajo del usuario y permitiendo obtener resultados efectivos en el menor tiempo posible.

Al respecto de la adaptación de las TIC's en el ámbito educativo Area (2005) en el artículo de su revista cita a los autores Mcmillan, Hawkings y Honey (1999), quienes afirman que con el surgimiento de las computadoras se las integró en el sistema escolar para medir su eficacia en relación con otros medios didácticos, cuya perspectiva cambió a mediados de los ochenta comprendiendo que los resultados de las tecnologías empleadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje deben ser analizados en base a varios factores del contexto escolar.

De acuerdo a lo citado, anteriormente se valoraba el cómo los estudiantes dominaban las herramientas de la computadora, hoy en día este criterio ha cambiado, ya que los estudiantes mediante el uso de las herramientas tecnológicas en el aula despiertan el interés por adquirir los aprendizajes, debido a la innovación acelerada de los dispositivos electrónicos, permitiéndoles que desarrollen su creatividad y capacidad lógica para resolver problemas mediante el tratamiento electrónico de la información; además les permite ser autónomos en la realización de tareas.

El modelo a seguir en las innovaciones tecnológicas del siglo XXI según Adell (1997) son las redes informáticas, en las cuales los ordenadores y dispositivos inteligentes permiten la interconexión de estos equipos para el aprovechamiento de los recursos que se ofrecen en línea para mejorar la comunicación y compartir recursos a través de internet, a la cual se puede acceder desde cualquier parte del mundo en el menor tiempo posible. Al tenor, de ello las nuevas tecnologías en la educación facilitan la interacción entre sus docentes para el intercambio de ideas que acompañen el aprendizaje.

En vista de la revolución tecnológica y los cambios que produce en el desarrollo personal, social, cultural y profesional de los individuos se incluyó en el pensum académico la asignatura de computación en el ambiente educativo, considerada primeramente para el tratamiento de la información, comunicación, entretenimiento y

actualmente como un recurso imperante en el proceso de enseñanza y aprendizaje tanto del maestro como de los estudiantes, siendo una herramienta de estímulo para adquirir los saberes; según lo estipula el Acuerdo Ministerial del Ecuador N° 242-11 en el Art. 2, literal d, publicado en el 2011, indica que los estudiantes al terminar su bachillerato deberán ser capaces de demostrar la utilización de las tecnologías en la búsqueda de información, haciendo uso responsable de ella, en la solución de problemas, expresando su creatividad.

En los docentes el uso de tecnología informática ha servido como herramienta didáctica en la enseñanza y aprendizaje, y como fuente de información para preparar el material previsto para impartir la cátedra, y hacer uso de las herramientas y recursos tecnológicos que están disponibles en la red de internet, las cuales favorecen los aprendizajes en el proceso educativo, optimizando la comunicación y la interacción en línea con sus estudiantes.

1.5.1.2 Antecedentes referenciales.

A nivel mundial los centros educativos enfrentan el desafío de integrar el uso de las TIC's para que los educandos adquieran destrezas en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación y sean competentes en el siglo XXI. En el proceso educativo el docente se fija los objetivos que los estudiantes deben lograr en su aprendizaje, para ello se deben diseñar una serie de actividades que promuevan el interés en los estudiantes para recibir el nuevo aprendizaje, relacionando los conocimientos previos con los nuevos, no enseñándoles a los educandos que repitan las mismas acciones que dirige el docente en la hora de clases, sino que comprendan el por qué aprender ese contenido, cuándo y cómo aplicarlo.

Es necesario preparar estrategias de aprendizaje que incluyan el uso de las TIC's, las cuales ayuden a garantizar el cumplimiento de los objetivos trazados para el año

escolar, y sean demostrados por los estudiantes mediante su aplicabilidad de manera autónoma. En la página electrónica oficial de la Organización de Estados Iberoamericanos existen publicaciones de proyectos internacionales como por ejemplo “1:1”, en el que se indica que cada estudiante y docente recibe su propia computadora personal para el aprendizaje a través de la tecnología, esto en el 2010 fue adaptado por Uruguay y Portugal, a los que se han ido sumando más países entre ellos Ecuador; ese proyecto facilita la comunicación docente-estudiante y el trabajo colaborativo; siendo importante las competencias y motivación de los docentes para el uso de las TIC's en los salones de clases. A nivel mundial se ha promovido la inclusión de las tecnologías de la información en la educación como recurso complementario, que utilizado adecuadamente genere resultados de motivación escolar y competencia en las tecnologías.

1.5.1.3 Fundamentación teórica.

1.5.1.3.1 La tecnología educativa.

El Dr. Marqués (2011) cita en sus líneas de Investigación sobre la tecnología educativa a Cabero (1999) quien señala que:

“La Tecnología Educativa es un término *integrador* (en tanto que ha integrado diversas ciencias, tecnologías y técnicas: física, ingeniería, pedagogía, psicología...), *vivo* (por todas las transformaciones que ha sufrido originadas tanto por los cambios del contexto educativo como por las de las ciencias básicas que la sustentan), *polisémico* (a lo largo de su historia ha ido acogiendo diversos significados) y también *contradictorio* (provoca tanto defensas radicales como oposiciones frontales)”. (p.1)

Por lo antes citado, la tecnología educativa es una expresión que vincula el conocimiento, las técnicas, las tecnologías a utilizarse y la forma en que estas son percibidas a nivel pedagógico y psicológico del individuo. A través del tiempo ha ido transformando el entorno educativo, a tal punto que se la debe integrar en las diferentes asignaturas del currículo educativo para favorecer los contenidos del aprendizaje escolar; indicando, además, que la Tecnología Educativa se centra en el diseño y creación personalizado de materiales, por parte de los docentes, adaptados a las características cognitivas de los estudiantes, perspectiva tomada de los psicólogos BRUNER, OLSON, CLARK y SALOMON.

Es importante que el individuo adquiera el conocimiento, lo recuerde y aplique en las diferentes situaciones que se presenten en la vida cotidiana, para ello los docentes deben proveerse de herramientas pedagógicas y didácticas que despierten el interés de los estudiantes por aprender y participar en el proceso educativo, fomentando a la vez la superación académica, ya que la riqueza y diversidad de estímulos incrementará la atención y la motivación de los estudiantes, facilitando los aprendizajes.

La Tecnología Educativa está relacionada con el pensamiento tecnocrático, cuyo origen puede hallarse en la enseñanza programada, concebida para aumentar la eficiencia del desempeño docente, y creada por Skinner, profesor de la Universidad de Harvard, en 1954, trabajos basados en la corriente psicológica del conductismo, donde el aprendizaje se desarrolla con una gama de estímulos del contexto y sus manifestaciones.

La tecnología que se dispone en el centro educativo debe ser aprovechada al máximo en el ámbito académico, esta herramienta computacional contiene muchos componentes de hardware y software que con el acompañamiento del docente podrá ser usada para favorecer los aprendizajes de los estudiantes y la optimización del recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje.

Los medios electrónicos usados en el proceso de aprendizaje conducen a la adquisición de los saberes; estos recursos deben ser utilizados por los docentes de acuerdo a las estrategias metodológicas que se adapten a los objetivos de la enseñanza y promuevan la motivación de los educandos. De acuerdo a Julio Cabero, la tecnología no debe remplazar a los recursos didácticos y pedagógicos tradicionales, sino que es el complemento de ellos. Los docentes deberán capacitarse para utilizar y obtener el mayor provecho de la tecnología aplicada en el aula de clases.

Area (2009) en su manual electrónico indica que la Tecnología educativa orienta tecnológicamente los procesos de enseñanza y aprendizaje en distintos contextos educativos; con esto el autor se refiere que la tecnología educativa va más allá del uso de componentes tecnológicos en el aula de clases, es un conjunto de técnicas coordinadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que están relacionadas con los recursos técnicos y humanos, los cuales permiten poner en práctica los conocimientos adquiridos e incide en la motivación escolar: por ello los docentes deben manipular herramientas tecnológicas y orientarlas dentro del material pedagógico del año escolar .

Educación y tecnología.

La tecnología ha producido cambios en el desempeño docente y estudiantil, debiendo el docente adaptar su uso de acuerdo al contexto del aula y a las necesidades educativas de la región o país; y los estudiantes aprenden a través de herramientas digitales que captan su atención debido a la forma en que son presentados los contenidos del aprendizaje. La TIC's ofrecen diversidades de herramientas interactivas que necesarias entre los requerimientos de aprendizaje de los estudiantes, convirtiéndolos en receptores activos y colaboradores en la consolidación de conocimientos.

Entre los aspectos más relevantes de las TIC's en el proceso de enseñanza y aprendizaje se encuentran:

- Disponibilidad de variados recursos educativos y ambientes de aprendizaje, permitiendo autoevaluar los conocimientos adquiridos.
- Los aprendizajes son dirigidos y recibidos con mayor motivación, debido a los componentes interactivos que se pueden incluir.
- Facilita la interacción virtual entre grupos de compañeros y docentes para compartir información y opiniones sobre una temática en particular.
- Aporta al desarrollo de las capacidades creativas y de expresión.
- Constituyen un eficiente medio de investigación y actualización profesional.

Para aprovechar los beneficios que ofrece la tecnología en la educación es indispensable que los docentes posean conocimientos y habilidades en el uso de las TIC's para ayudar a los educandos a alcanzar los niveles académicos requeridos en la educación; así mismo es necesario que docentes y estudiantes tengan suficiente acceso a internet, a los recursos tecnológicos, y disponer de los contenidos académicos en formato digital.

Evaluación de la educación tecnológica.

Según Walencit (1991) señala que el desarrollo académico del alumno en educación tecnológica no debe ser solamente evaluado de acuerdo a los resultados obtenidos o a la repetición de los procesos experimentados; de acuerdo con lo citado, el autor indica la importancia de evaluar lo que el estudiante sabe con lo que es capaz de hacer, es decir, el conocimiento con la práctica. Esto se puede suscitar a través de la resolución de situaciones problemas, donde el estudiante analiza las alternativas de solución, usando varios criterios, y ejecutando aquella que se ajuste a resolver la problemática.

El educador debe llevar un seguimiento de todas las actividades y procesos de aprendizaje que realicen los estudiantes, lo que ayudará a evaluarlos. En este proceso se debe evaluar el trabajo individual y el colaborativo, permitiendo la autoevaluación y la co-evaluación de los educandos.

Software de Aplicación con propósito educativo.

El software está compuesto de un conjunto de programas, a través de los cuales la computadora recibe órdenes; permitiendo al usuario realizar actividades específicas para el tratamiento de la información. Según Rodríguez (2000) indica que el software educativo bien dirigido por estrategias pedagógicas docentes, se convierte en un recurso que aporta significativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El docente debe elegir acertadamente el software educativo, el cual se debe acoplar a las necesidades de aprendizaje que se esperan complementar, y a la forma en que los estudiantes utilizan esa herramienta tecnológica, así como, la facilidad de instalación y uso, sea motivador, disponga de múltiples actividades, y sea configurable; permitiendo al docente hacer modificaciones para adecuarlo a los requerimientos de capacidades y conocimientos que se pretenden lograr.

Plataformas virtuales.

El internet presenta herramientas que ofrecen soporte pedagógico a la labor que el docente dirige en el salón de clases, entre ellas se encuentran las plataformas virtuales que brindan un aporte significativo en la realización de trabajos colaborativos y mantener la interacción entre docente y estudiantes, donde los educandos pueden compartir conocimientos o ideas sobre una temática en particular y desarrollar su aprendizaje con autonomía.

Las plataformas virtuales se refieren a la tecnología usada con fines pedagógicos en la creación de cursos y actividades en la web. Entre las bondades que brindan en el proceso de enseñanza y aprendizaje se encuentran:

- La comunicación e interacción entre docente y estudiantes de manera virtual mediante chat, foros.
- Elaboración de trabajos colaborativos a través de blogs, wikis.
- Manejo de calendario para realización de actividades.
- Subir y compartir archivos y carpetas.
- Crear evaluaciones, con la posibilidad que el estudiante puede autoevaluarse.

Esto implica que el docente emplee mayor esfuerzo para preparar y elaborar las actividades y usar los recursos que brinda la plataforma virtual; además deberá motivar a los estudiantes para que participen de los aprendizajes virtualmente; y tener habilidades tecnológicas para trabajar con las plataformas virtuales según los objetivos planteados en la enseñanza.

Entre las plataformas virtuales gratuitas se encuentran:

- Edmodo: Plataforma social que permite la comunicación entre docentes y estudiantes en un modo privado, permitiendo organizar las actividades de los estudiantes.
- Moodle: Mayormente usada, permitiendo también favorecer los aprendizajes a través de recursos y actividades. La plataforma trabaja con varios tipos de usuarios: administrador, creador de curso, profesor, estudiante e invitado.

- Schoology: Usada para mantener aproximación con grupos de personas que comparten un interés; ofreciendo recursos en línea con grupos de personas y configurar actividades.
- Lectrio: Contiene herramientas colaborativas e incluye recursos de almacenamiento virtual, permitiendo la navegabilidad desde dispositivos móviles.

1.5.1.3.2 La motivación en el aprendizaje.

Woolfolk (2010) cita de los autores (Graham y Weiner, 1996; Pintrich, Marx y Boyle, 1993) quienes definen que “La motivación generalmente se define como un estado interno que activa, dirige y mantiene el comportamiento” p.376. De acuerdo a lo antes citado, la motivación es la condición interna del ser humano que genera la intención de actuar y ejecutar acciones frente a las situaciones escolares y personales. También se puede decir que es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje, y debe ser bien canalizado, acompañado de estrategias metodológicas y recursos didácticos que promuevan estímulos del docente hacia los educandos.

El Psicólogo Maslow (1943) desarrolló la teoría de la motivación a través de una pirámide de necesidades humanas compuesta de cinco niveles, donde los primeros cuatro corresponden a la satisfacción básica del ser humano y la última a la necesidad de crecimiento individual la cual se va desarrollando cuando han sido consumados partes o todas de los niveles básicos. La humanidad debe ser constantemente motivada en la realización de actividades, haciendo reconocer el valor de realizarla responsablemente y el aporte que brinda a su crecimiento intelectual.

Figura 1. Pirámide de Maslow



Fuente: <http://www.sinapsit.com/psicologia/piramide-de-maslow/>

Elaborado por: Abraham Maslow

Diseño modificado por: Lcda. Mariela Zambrano

De acuerdo al autor de esta teoría las necesidades fisiológicas son innatas del ser humano, mientras que las otras nacen con el paso del tiempo. Las necesidades básicas precisan un período corto de motivación, mientras que las superiores requieren un tiempo más prolongado de estímulos. Bono (2010) cita a (McLean, 2003), quien indica que la actitud de los docentes y las estrategias que usen en el proceso de enseñanza y aprendizaje generará la motivación de los estudiantes frente a los aprendizajes de las asignaturas, cuyo nivel puede evidenciarse durante el proceso de retroalimentación, si el docente carece de motivación e interés por el aprendizaje de sus estudiantes esto será detectado y repercutirá en el desinterés de los educandos en su superación académicamente.

Perspectivas de la motivación

Según Santrock (2002) existen tres aspectos primordiales de la motivación: conductista, humanista y cognitiva. En la conductual la motivación se manifiesta por recompensas o castigos y es inducida al logro de un propósito; la humanista se

centra en la capacidad de cubrir las necesidades personales; y la cognitiva en la que los pensamientos rigen la motivación, controlando su aspecto afectivo, conductual y fisiológico.

Desde las perspectivas humanistas y cognitivas, se encuentra la motivación intrínseca, la cual se refiere a los escenarios donde las personas tienen el agrado de realizar actividades, independientemente de recibir una recompensa o castigo. El individuo tiende a buscar, aprender y vencer desafíos, ya que la actividad que se realiza es gratificante, esto lo sostienen (Anderman y Anderman, 2009; Deci y Ryan, 2002; Reiss, 2004). De acuerdo a lo citado, esta motivación aumenta cuando existen las oportunidades para responsabilizarse en su aprendizaje y tomar decisiones certeras y pueda sentirse complacido por los resultados obtenidos.

La perspectiva conductual hace hincapié en la motivación extrínseca, la cual se origina por factores externos, es decir, las acciones que realice el estudiante dependen del interés y atención que demuestren los docentes, padres de familia y compañeros para guiarlos apropiadamente en la realización de tareas, cuyo resultado lo hará meritorio a una recompensa por las labores efectuadas.

Existen estudiantes que persiguen la meta de terminar el año lectivo con excelentes calificaciones, ellos tienen motivación intrínseca, pues se sentirán complacidos personalmente y será recompensado su esfuerzo con el elogio de sus padres y profesores; pero también hay estudiantes a quienes es necesario motivarlos con recompensas o castigos para que estén interesados en realizar una determinada actividad y se involucren en la construcción del aprendizaje y lo apliquen con autonomía.

Características fundamentales de la motivación.

- Predisposición a vivir con más intensidad las experiencias.
- Buscar satisfacer necesidades personales según las oportunidades que encuentre para que puedan ser cubiertas.
- Las necesidades de valoración del otro se producen más rápido que las de estima personal, pues esta depende de la influencia del medio.
- Estar dispuesto a proponerse metas importantes y trabajar para alcanzarlas.
- Acrecienta sus destrezas convirtiéndolas en fortalezas.
- Aspiración de recibir premios.

Factores que influyen en la motivación académica.

De acuerdo a Garcia & Doménech (2002) indican las variables personales y contextuales que influyen en la motivación del estudiante; en lo contextual, depende de la situación educativa, en la que participa el docente, los compañeros y los contenidos con las tareas académicas; mientras que en lo personal depende del factor cognitivo para poder desarrollar la actividad, adquiriendo conocimientos y habilidades y del factor afectivo-motivacional, que involucra el impulso por querer realizar la actividad.

Entre los aspectos relevantes que intervienen en la motivación de los educandos según Cerezo y Casanova (2004) se encuentran:

- Las expectativas y confianza sobre la capacidad de poder realizar las tareas escolares asignadas.

- La importancia e interés de realizar la tarea, mediante el reconocimiento de los beneficios que obtendrá al realizar la actividad.
- La ausencia de incentivos externos y la exigencia de trabajar para lograr alcanzar una nota.
- La aspiración a superarse y conseguir ser valorado.

Características que debe tener la motivación docente.

El docente desempeña un papel preponderante en el proceso educativo, quien debe estimular a los estudiantes desde el principio de la clase hasta la finalización de la misma para que se produzcan los aprendizajes. Según Alonso (2000) para alcanzar niveles óptimos en la educación y lograr motivar a los estudiantes los docentes deben:

- Involucrarse activamente en los aprendizajes a través de actividades que capten su interés y les permitan desarrollar el pensamiento crítico por medio de solución de problemas reales, producción de trabajos escritos e investigaciones científicas.
- Estar predispuesto y motivado a generar la participación activa de los educandos a través de actividades académicas, resaltando el valor de los contenidos a ser aprendidos y su utilidad en el contexto social.
- Promover un clima áulico favorable que contribuya al enriquecimiento de los aprendizajes, generando procesos educativos que inviten al descubrimiento, interés por aprender, experimentar y crear.
- Conducir a los estudiantes al descubrimiento de las capacidades que poseen.
- Reconocer las experiencias de logros académicos para elevar la auto-estima escolar.

- Generar situaciones que impulsen la resolución de problemas de manera acertada y puedan tomen decisiones con autonomía.

Figura 2. Palabras de los docentes sobre la importancia del aprendizaje.



Fuente: <https://books.google.com.ec/motivacionparaaprendizajeperspectivaalumnos>

Elaborado por: Alonso Jesús

Diseño modificado por: Lcda. Mariela Zambrano

Son fundamentales los argumentos que manifieste el docente a los estudiantes sobre la importancia de los aprendizajes, el qué aprenderá, por qué, para qué, y cómo lo aplicará en situaciones reales; todo ello generará el interés y atención de los educandos, y a su vez la motivación por aprender e integrarse en los aprendizajes. Si los argumentos carecen de eficacia no se desarrollarán los aprendizajes esperados y la clase carecerá de la participación activa de los protagonistas de la educación.

La integración de las TIC's en las actividades cotidianas de la vida real, demanda la adquisición de nuevas competencias en el ámbito personal, profesional y social para estar preparados frente a los cambios que se generan en la sociedad y en el tratamiento de la información; por ello el docente debe tener una formación continua sobre el uso eficiente de la tecnología y adaptarlos al proceso de enseñanza y

aprendizaje, creando un clima áulico favorable a través de la motivación en sus estudiantes.

La motivación como dinamizador de la clase.

Las clases prácticas constituyen un reto para los estudiantes y pueden asegurar la adquisición de nuevas habilidades, para ello es imprescindible la motivación como dinamizador de los aprendizajes. De acuerdo a Ruthven, Hennessy & Deaney (2005) indican que el aprender por medio del uso del computador genera emoción. De acuerdo a lo citado, los estudiantes reciben con entusiasmo las enseñanzas que son complementadas con el uso de la tecnología, favoreciendo la producción de los aprendizajes.

Esta certeza también es compartida por Amar (2006), quien indica que la aplicación de las TIC's en la enseñanza enriquece el aprendizaje de los educandos, aumentando su estimulación, interés y creatividad, dotándolo de habilidades para resolver problemas, levantar la estima y desarrollar su aprendizaje con autonomía; superando las limitaciones referentes a tiempo y lugar en los que se complementa el aprendizaje.

1.5.1.3.3 Enseñanza y aprendizaje

González (2003) cita a Contreras (1990) quien indica que enseñar es “provocar dinámicas y situaciones en las que pueda darse el proceso de aprender en los alumnos”. (p.2). De acuerdo a lo citado, la enseñanza permite crear escenarios apropiados y generar contenidos intencionales de acuerdo a lo que los estudiantes deben aprender de manera reflexiva en cada año escolar. El docente debe tener el conocimiento necesario de los contenidos curriculares que se deben impartir para lograr los aprendizajes esperados.

El aprendizaje se refiere a los conocimientos que el estudiante ha sido capaz de adquirir durante el ciclo de enseñanza, lo transforma de acuerdo a las diversas situaciones que se presentan en su entorno, plantea y ejecuta posibles soluciones en un contexto generalizado de acuerdo a su capacidad intelectual. Los docentes no sólo deben conocer y dominar los contenidos académicos que van a enseñar sino la forma en que estos conocimientos serán impartidos y la relación que se debe tener con situaciones reales de los estudiantes; además debe ser capaces de promover el autoaprendizaje.

El aprendizaje y la enseñanza son procesos distintos, pero que están estrechamente ligados, por lo tanto el rol del docente no es sólo enseñar, facilitar el conocimiento, sino generar estrategias que promuevan el aprendizaje de los estudiantes y lograr que se produzcan aprendizajes significativos.

1.5.1.3.4 Estrategias tecnológicas para el aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje hacen referencia a la preparación y ejecución de actividades específicas y eficaces para el cumplimiento de un objetivo. De acuerdo a Monoreo, Castelló, Clariana, Palma, & Pérez (1999) indican que los docentes deben enseñar a pensar sobre un contenido específico, pero que a su vez sean útiles para pensar en contextos diferentes, de acuerdo lo citado, se debe fomentar en los educandos un pensamiento amplio y no limitado, ajustándose a las realidades a las que se enfrenta en la sociedad.

Las estrategias de aprendizaje son planeadas de manera intencional de acuerdo a los contenidos propios de la enseñanza, y deben ayudar a alcanzar los objetivos trazados por el docente para que los estudiantes adquieran el conocimiento y lo apliquen conscientemente en situaciones que suelen presentarse, no sólo en el

ámbito profesional sino en el personal y social; por ello es importante considerar la forma en que se adquieren los conocimientos.

A través de la toma de decisiones se promueve el aprendizaje significativo al que se refiere Ausubel, de esta forma el estudiante estará preparado para la solución de problemas de manera autónoma, pues es importante que construya su propio conocimiento. El profesor al fijarse objetivos académicos a facilitar en la enseñanza debe decidir qué actividades realizará para garantizar el aprendizaje de los educandos, qué materiales utilizará para ello, qué aprenderán, para qué enseñar ese tema, cómo aplicarán los conocimientos, qué situaciones serán capaces de resolver, y cómo se evidenciará los aprendizajes.

Es recomendable que los estudiantes conozcan los temas que se tratarán en el bloque curricular del Grado básico, con ello tendrán una antesala de los aprendizajes que deberán adquirir, algunos de los estudiantes inclusive investigarán y estarán listo a participar en la clase, presentando sus inquietudes y/o aportando con sus conocimientos. Además deberá conocer la forma en que evaluarán sus aprendizajes, así como las actividades que se realizarán en el desarrollo de hora pedagógica.

Mientras más estrategias de aprendizaje el docente incorpore en la hora pedagógica permitirán que el estudiante reflexione sobre los conocimientos adquiridos en base a su experiencia y los complemente con los que imparte el profesor, además de podrá evidenciar la forma en que se dan los aprendizajes. Las estrategias van ligadas con los recursos que se aplicarán para la enseñanza y aprendizaje y que permiten al estudiante organizar el nuevo conocimiento y aplicarlo en su proceso formativo.

Características de las estrategias de aprendizaje

- Permite aprender a formular hipótesis a partir de preguntas.
- Facilita la reflexión sobre el progreso o inconvenientes del aprendizaje.
- Admite reajustar los objetivos propuestos que contribuyan en planear actividades con valor significativo en el aprendizaje.
- Dota a los estudiantes de capacidad para analizar y tomar decisiones en colaboración con otras personas, utilizando diferentes medios de representación de la información.
- Presenta entornos de aprendizajes mayormente interactivos y motivadores para docentes y estudiantes.

Estrategias tecnológicas comúnmente utilizadas en el aprendizaje.

- Creación de presentaciones electrónicas que incluyen elementos multimedia.
- Elaboración de blogs y wikis con contenidos específicos.
- Utilización de software educativo para desarrollar destrezas específicas.
- Interacción con software en línea para la resolución de problemas, usando el razonamiento lógico.
- Trabajos colaborativos a través de redes sociales con fines académicos.

1.5.1.3.5 Aprendizaje significativo.

David Ausubel (1983), indica que es el tipo de aprendizaje en que el estudiante asocia la nueva información que se enseña con la que ya posee, la reconstruye complementándola con la apropiación del nuevo aprendizaje que se ha

transformado en significativo, que también se lo conoce como aprendizaje subordinado. Este concepto y teoría pertenecen a la psicología constructivista. Cuando el aprendizaje es solamente mecánico o repetitivo se crea un desconocimiento de los saberes que se deben adquirir, imposibilitando el logro de los objetivos planteados. Cuando existe una asimilación entre el conocimiento previo y el nuevo, se enriquece el aprendizaje.

Los conocimientos previos son la base fundamental para continuar aprendiendo ahora con un mayor grado de complejidad, logrando comprender ampliamente el objeto o tema en estudio. Mediante el aprendizaje significativo se intenta dotar al estudiante de construir su propio aprendizaje y pueda ser autónomo en la realización de tareas, y solución de situaciones que se presenten en su contexto, y estará en capacidad de auto-educarse, es decir, aprender a aprender.

El constructivismo plantea que los estudiantes construyan su propia comprensión del conocimiento, así como también que analicen lo que necesitan aprender. Se deben planificar actividades que sean significativas para los estudiantes y que permitan reforzar sus conocimientos, pudiéndolos recordar fácilmente para exponerlo en el proceso de retroalimentación. Al lograr el aprendizaje significativo, este durará por largo tiempo en la memoria del educando y lo podrá aplicar inmediatamente cuando se presente una situación en particular, ya que se basa en la experiencia del aprendizaje adquirido.

Para propiciar el aprendizaje significativo se conviene:

- Considerar los conocimientos previos de los estudiantes y la forma de relacionarlo con la nueva información.
- Plantear actividades que generen en los estudiantes el deseo de participar de los aprendizajes.

- Guiar el aprendizaje a la solución de problemas mediante ejemplos de situaciones particulares.

Según Torres & Giron (2009) cita a Castillejo Brull sobre la autonomía, diciendo que es "La libertad supone por una parte ausencia de coacción, independencia y libertad y, por otra, capacidad de elegir".(p.21). De acuerdo con lo citado, cuando el estudiante demuestra que ha aprendido, podrá realizar las tareas con autonomía, sin necesidad de la asistencia del docente y sobre todo tendrá la oportunidad de tomar decisiones, las cuales en el proceso de enseñanza debieron ser encaminadas a producir satisfacción por el trabajo realizado.

El uso de la tecnología en educación aporta a la fijación de la teoría del aprendizaje significativo; por cuanto, los estudiantes al interactuar con las TIC's son capaces de demostrar lo aprendido y usarlo como herramienta para la vida. Generan autoaprendizajes y son capaces de traspasar estas experiencias a otros ámbitos de aprendizaje y sobre todo una aplicación directa a la vida diaria, lo que les permitirá seguir construyendo conocimiento.

1.5.1.3.6 Recursos didácticos.

Son los diferentes instrumentos utilizados por docentes y estudiantes para desarrollar el quehacer pedagógico y las actividades de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos son herramientas muy importantes, ya que la buena utilización de ellos asociados con los conocimientos que se desean impartir facilitará la ejecución efectiva de la labor educativa. Los recursos didácticos tiene la función de:

- Motivar el aprendizaje.
- Ayudar en la construcción del conocimiento.

- Fortalecer los conocimientos teóricos a través de recursos expresivos.
- Guiar el aprendizaje.
- Desarrollar habilidades.

Estos recursos se clasifican en:

- Audiovisuales: fotografías, organizadores gráficos, videos, etc.
- Informáticos: computadores, proyector, presentaciones electrónicas, etc.
- Impresos: libros, folletos que los estudiantes y/o docente necesita usar.
- Tradicionales: pizarrón, láminas, marcadores, paleógrafos, etc.

El docente debe seleccionar el recurso didáctico más adecuado, para impartir el aprendizaje de acuerdo a los objetivos planteados y a las destrezas que se pretenden lograr, de tal forma que despierte el interés de los estudiantes por los aprendizajes y se sientan motivados por adquirir nuevos conocimientos y aplicarlos oportunamente no sólo en el ámbito académico, sino en situaciones que requieran la aplicación de lo aprendido.

1.5.1.3.7 La Evaluación

Roman & Murillo (2013) dicen que evaluar es considerar la medida en que el individuo ha indagado, comprendido y retenido los aprendizajes, por ello la evaluación requiere la observación y establecer medición para emitir juicios; y al evaluar los medios didácticos se puede determinar técnicamente cuál es el más apropiado usar en la enseñanza y aprendizaje. De acuerdo a los autores de la cita, la evaluación es un instrumento con mucha trascendencia en el ámbito educativo, permite obtener un juicio de valor acerca de los contenidos, recursos didácticos,

estrategias y procedimientos que se usarán para impartir la clase, así como para conocer los aprendizajes de los estudiantes, si los convirtió en significativo o repetitivo, este instrumento ayuda en la toma de decisiones para emprender las mejoras y correctivos necesarios en la labor docente.

Según en qué momento se realicen las evaluaciones pueden ser:

- **Diagnóstica:** Se realiza antes de los nuevos aprendizajes para conocer los conocimientos o las ideas previas de los estudiantes.
- **Formativa:** Se desarrolla dentro del proceso de enseñanza para obtener datos parciales sobre los conocimientos y competencias que se van adquiriendo, ésta información permite tomar decisiones pedagógicas de avanzar con lo planificado en el currículo o retroceder, cambiar estrategias metodológicas, agregar contenidos que efectivicen los saberes, y demás ajustes que sean necesarios realizar para asegurar el aprendizaje.
- **Sumativa:** Se efectúa al final del ciclo de aprendizaje, abarcando largos períodos temporales, usada para comprobar si los educandos han adquirido las destrezas establecidas.

Según los instrumentos usados y los aspectos a evaluar:

- **Evaluación holística:** abarca al estudiante como un todo, y a su aprendizaje como una totalidad.
- **Evaluación informal;** se produce mediante la observación del comportamiento individual del estudiante y su interacción con el grupo.
- **Evaluación continua:** Se basa en la observación diaria del educando y de su actitud frente al aprendizaje usando técnicas formales e informales.

- Evaluación cuantitativa: Sólo considera lo que se aprendió, usando para ello una simple apreciación matemática.
- Evaluación cualitativa: Evalúa lo que se aprendió, cómo se aprendió y para qué se aprendió.

Según quien sea el agente evaluador:

- Auto-evaluación: la realiza el mismo sujeto evaluado.
- Evaluación interna: Por algún docente del establecimiento educativo.
- Evaluación externa: Por agentes externos al establecimiento.

La evaluación tecnológica

La evaluación es el instrumento que indica el nivel de aprendizaje que se ha obtenido. No todos los conocimientos que se adquieren se aprenden, sólo aquellos que son constantemente aplicados en situaciones cotidianas de la vida; por ello, la evaluación debe realizarse desde varios puntos de vista, adaptando las técnicas e instrumentos como un factor auto-evaluador, en el que se conozcan los logros alcanzados y los que están próximos a ser aprendidos. El aprendizaje se evalúa de acuerdo a los resultados del proceso, la forma en que se realizan las tareas y resuelven problemas reales.

Por medio del uso de la tecnología el docente puede crear evaluaciones en línea y en tiempo real ver los resultados y realizar las correcciones; puede enviar tareas que deben ser resueltas en un tiempo determinado con las indicaciones propuestas, se pueden crear grupos de chat mediante los cuales los estudiantes pueden interactuar con los docentes sobre situaciones académicas; se pueden crear grupos de estudio,

de discusión y análisis. El maestro puede cargar materiales y ponerlo a disposición de los estudiantes; es decir, la tecnología se convierte en una poderosa herramienta no solo para evaluar sino para retroalimentar los aprendizajes, y esto depende solo de la preparación del maestro y de la actitud que éste tenga también para aprender.

Las virtudes de la herramienta Moodle son:

- Crear actividades académicas a ser desarrolladas de manera colaborativa o individual.
- Elaborar evaluaciones en línea, donde a consideración del docente, el estudiante puede realizar una autoevaluación en el momento de terminar la primera oportunidad realización de la lección.
- Administración de la información en formato digital.
- Crear grupos de chat y foro.
- Establecer clases virtuales por medio de videoconferencias.

1.5.1.4 Fundamentación legal

En el artículo 80 de la Constitución de la República del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural, correspondiente al Título III, capítulo II se indica que el Estado promoverá en todos los niveles de educación la ciencia y la tecnología para la mejora productiva de los educandos en el manejo de los recursos naturales y de las acciones científicas y tecnológicas que satisfagan las necesidades de la población y fomenten la investigación científica.

En el artículo 347 del mismo documento se menciona que entre las obligaciones del Estado está el fortalecimiento de la calidad de la educación y que tiene la obligación de ampliar la cobertura educativa, el mejoramiento de la infraestructura y el equipamiento de las instituciones educativas; en este mismo artículo se hace énfasis en la necesidad de terminar con el analfabetismo digital, incorporando las TIC's en el proceso educativo enlazándolos con las actividades productivas.

Otra fundamentación legal se encuentra en el Código de la Niñez y la Adolescencia en el Artículo 37, en el que se manifiesta que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la educación, debiendo el sistema educativo disponer de los recursos humanos, materiales y tecnológicos adecuados a las necesidades culturales y que garanticen ambientes propicios de aprendizaje.

1.5.2 Marco conceptual (Glosario de términos)

Aprendizaje.- Proceso mediante el cual se adquieren los conocimientos necesarios que permitirán enriquecer el intelecto del educando.

Aprendizaje significativo.- Tipo de aprendizaje donde el estudiante relaciona los conocimientos recibidos anteriormente con los nuevos, transformando sus esquemas mentales y con la capacidad de aplicarlos para la solución de problemas.

Audiovisuales.- Medios de comunicación que incluyen audio y video.

Automatizar.- Proceso de transferencia del proceso de datos realizados de manera manual a un conjunto de elementos tecnológicos.

Autonomía.- Capacidad de poder tomar decisiones sin la ayuda del otro, es decir, actuando de manera independiente.

Analfabeto digital.- Persona que carece de conocimiento y dominio de las herramientas y equipos tecnológicos.

Ciclo de aprendizaje.- Metodología usada para planificar una secuencia de actividades que serán ejecutadas por el docente de acuerdo al objetivo que se quiere lograr para cada tema académico que va enseñar y que deberán aprender los estudiantes, cuyos procesos son experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación.

Coacción.- Fuerza que se hace a alguien para obligarlo a que se exprese o ejecute una acción.

Computación.- Son sistemas automatizados de información que mediante el uso de la computadora y herramientas tecnológicas permiten el tratamiento de la información.

Conocimiento.- Es un conjunto de información recibida a partir de una experiencia o por producto del aprendizaje.

Currículo.- Documento que incluye los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales, las habilidades y destrezas, las estrategias metodológicas, recursos didácticos, así como la evaluación que se realizará en la labor docente.

Desempeño escolar.- Demostración de los aprendizajes adquiridos.

Didáctica.- Es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educandos.

Documentos expresivos.- Comunicaciones escritas con sentido literario, artístico o poético.

Educación.- Proceso bi-direccional mediante el cual se pueden transmitir conocimientos, costumbres, valores y formas de actuar.

EGB.- Siglas de Educación General Básica.

Enseñanza.- La acción coordinada que tiene por finalidad hacer que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos, competencias que les permitan resolver problemas en su contexto.

Estrategia.- Es una acción puesta en marcha, para alcanzar un fin educativo de calidad.

Evaluación.- Es la acción de estimar, apreciar, calcular o señalar el valor de algo.

Hardware.- Término que hace referencia a cualquier componente físico tecnológico, que trabaja o interactúa de algún modo con la computadora.

Internet.- Red mundial compuesta por un conjunto de redes interconectadas que permiten la comunicación entre computadoras y dispositivos inteligentes para la navegación en la web.

iPod.- Dispositivo de reproducción de música, cuyos nuevos formatos nuevos formatos incluyen funciones para imágenes y videos

.

LCG.- Siglas de Liceo Cristiano de Guayaquil.

LOEI.- Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Medios Tradicionales.- Son los recursos básicos utilizados en el quehacer educativo, adaptables en cualquier asignatura del currículo académico, pero carecen de variedad y de interacción.

Motivación.- Estímulos que promueven en las personas el realizar ciertas acciones, demostrando interés en culminarlas.

Ofimática.- Conjunto de herramientas y aplicaciones informáticas usadas para automatizar el tratamiento de la información.

Pedagogía.- Teoría de la enseñanza que estudia las condiciones de recepción de los contenidos curriculares y su evaluación, el rol del educador y todo el proceso educativo

Pensamiento tecnocrático.- Es aquel que usa el método científico para resolver una situación.

Pensamiento crítico.- Forma de pensar responsablemente para obtener conocimiento y buscar la verdad a problemas planteados.

Plataforma virtual.- Es una tecnología web usada para la publicación y comunicación de aspectos didácticos que favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual.

Redes interconectadas.- Conjunto de equipos tecnológicos conectados entre sí a través de cables o de forma inalámbrica para compartir información y recursos de manera virtual.

Recursos Didácticos.- Es el material elaborado para facilitar al docente la transmisión de los contenidos durante el proceso educativo con el objetivo de proporcionar los aprendizajes necesarios en los estudiantes.

Retroalimentación.- Proceso educativo que permite valorar los aprendizajes de los estudiantes y ayudan en la toma de decisiones para crear actividades de refuerzo oportunamente.

Software.- Está representado por los programas de computadoras, que juntamente con el hardware permiten el funcionamiento del computador y realizar las tareas que necesita el usuario.

Tecnología.- Comprende un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas.

Tecnología educativa.- Conjunto de técnicas, métodos y procesos con orientación científica usados con fines pedagógicos para captar rápidamente la atención de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

TIC's.- Es la abreviatura de Tecnologías de Información y Comunicación, y permite el tratamiento de la información a través de dispositivos electrónicos que incluyen elementos multimedia.

UNESCO.- Es la abreviatura del Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Usuario: Persona que hace uso de las herramientas y recursos tecnológicos.

Virtual.- Entorno informático y tecnológico que crea ambientes para representar una realidad en medios digitales.

WIFI.- Tecnología de comunicación en red de manera inalámbrica.

1.6 Formulación de la Hipótesis y variables

1.6.1 Hipótesis general

El uso adecuado de la tecnología educativa logrará un mayor nivel de motivación escolar en los estudiantes de Educación General Básica Superior jornada Matutina de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil durante el año lectivo 2014 – 2015.

1.6.2 Hipótesis particulares

- La adecuada selección y aplicación de orientaciones metodológicas generará la participación activa de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.
- La optimización de los recursos didácticos y tecnológicos incrementarán el interés de los estudiantes para adquirir los nuevos aprendizajes y aplicarlos con autonomía.
- La oportuna y eficiente motivación escolar enriquece el aprendizaje.
- El diseño de un manual para uso y aplicación de una plataforma virtual de interacción docente-estudiantes, fomentará la motivación escolar y contribuirá al mejoramiento de los aprendizajes.

1.6.3 Variables (Independientes y dependientes)

Tabla 1. Variables de la investigación

Hipótesis	Variables	
	Independientes	Dependientes
General	La tecnología educativa	Motivación escolar
Particular 1	Orientaciones metodológicas	Participación activa de los estudiantes
Particular 2	Recursos didácticos y tecnológicos	Interés de los estudiantes
Particular 3	Oportuna y eficiente motivación escolar	Enriquecimiento del aprendizaje
Particular 4	Plataforma virtual de interacción docente-estudiantes	Motivación y mejoramiento de los aprendizajes.

Fuente: Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

1.7 Aspectos metodológicos de la investigación

1.7.1 Tipo de diseño, estudio y enfoque de investigación

Diseño

El diseño de la investigación es mixto, porque se examinará en forma cuantitativa los datos encuestados a través de las tabulaciones que permite realizar los gráficos correspondientes de la estadística, y cualitativa porque se realizará el análisis de las encuestas, comprendiendo el resultado de las mismas y generando conclusiones sobre la información obtenida.

Tipos de investigación

Descriptiva.- Permite detallar las situaciones suscitadas por estudiantes y docentes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Correlacional.- Tiene como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos o variables, para el estudio se relacionará las estrategias metodológicas y la tecnología que usan los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje y cómo estos influyen en la motivación de los educandos.

Población y muestra

La encuesta se realizará a los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Jornada Matutina del Liceo Cristiano de Guayaquil, cuyas edades están comprendidas entre 11 y 15 años, distribuidos entre 4 paralelos de cada grado de Educación Básica Superior. También se encuestará a los docentes que imparten la cátedra en Educación General Básica Superior en la jornada Matutina.

Delimitación de la población

Tabla 2. Población de estudio

Población	Cantidad
Estudiantes de la jornada matutina	1695
Docentes de la jornada matutina	94
Total	1789

Fuente: Secretaría del LCG 2014

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Muestra

Se aplicará una muestra aleatoria simple, tomando el 18% de la población, según la aplicación de la fórmula, considerando el 95% del nivel de confianza, y el 5% del margen de error, debiendo tomar como muestra a 316 personas, distribuidos en 25 docentes que imparten la cátedra en Educación Básica Superior, y a 291 estudiantes de mencionado nivel de educación, distribuidos en 97 estudiantes en cada grado básico, como indica el cuadro 1.3

$$n = NZ_{\alpha}^2 \frac{p(1-p)}{i^2(N-1) + Z_{\alpha}^2 p(1-p)}$$

Donde:

n : Tamaño de la muestra

N : Tamaño de la población

Z_{α} : Es el percentil $(1-\alpha)$ de la distribución normal estándar (1.96 para $\alpha = 5\%$) o 95% de confianza.

p : Posibilidad de que ocurra un evento, $p = 0,5$

i : Error, se considera el 5%; $i = 0,05$

$$n = (1789 * 1,96^2) * \frac{0,5 * (1 - 0,5)}{0,05^2 * (1789 - 1) + (1,96^2 * 0,5 * (1 - 0,5))}$$

$$n = 6872,6224 * \frac{0,25}{(0,0025 * 1788) + (1,9208 * 0,5)}$$

$$n = 6872,6224 * \frac{0,25}{4,47 + 0,9604}$$

$$n = 316$$

Tabla 3. Tamaño de la muestra

Objetos de estudio	Cantidad
Estudiantes de Octavos grados de Educación General Básica	97
Estudiantes de Novenos grados de Educación General Básica	97
Estudiantes de Décimos grados de Educación General Básica	97
Docentes de Educación General Básica Superior	25
Total	316

Fuente: Secretaría del LCG 2014

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

1.7.2 Métodos de investigación

Inductivo: Es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método va a ser utilizado para indagar sobre las metodologías, recursos didácticos que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sintético: Consiste en integrar los componentes dispersos de un objeto de estudio para estudiarlos en su totalidad. Este método ayudará a estudiar todos los factores que influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, que serán considerados para el tratamiento de la información respectiva.

Método hipotético-deductivo: Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos. Este método ayudará a verificar las hipótesis planteadas ante los problemas encontrados en la investigación.

1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información.

1.7.3.1 Fuentes.

Primaria.- La información será obtenida en el salón de clases de manera directa, en el desarrollo de la clase.

Secundaria.- Se tomará información de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes.

1.7.3.2 Técnicas para la recolección de información

Encuesta.- Permite obtener información de los sujetos de estudio, proporcionada por ellos mismos, sobre opiniones, actitudes o sugerencias.

Se encuestará a los estudiantes sobre cómo es dirigido el aprendizaje, el nivel de motivación que generan los docentes y los recursos didácticos que se utilizan, así como estrategias sugeridas a incluir en el proceso de aprendizaje para generar la motivación escolar. También a los docentes para conocer las estrategias y recursos didácticos que usan para impartir la cátedra y las actividades que realizan para mantener motivados a los estudiantes durante el ciclo del aprendizaje.

1.7.4 Tratamiento de la información

1. Levantamiento de la información.- Se realizará una encuesta mediante un cuestionario de criterios a la cantidad de estudiantes y docentes que indica la muestra y que pertenecen a Educación General Básica Superior de la jornada matutina del LCG.
2. Procesamiento de datos.- Por medio del uso de Microsoft Excel se tabularán las respuestas de cada uno de los criterios contenidos en las encuestas facilitadas por los estudiantes y docentes.
3. Análisis de datos.- Con los datos tabulados se realizarán gráficos estadísticos de cada criterio, los cuales permitan analizar e interpretar los resultados de las encuestas.

1.8 Resultados e impactos esperados

Mediante esta investigación se espera identificar el nivel de motivación que se presenta en el desarrollo de la hora de clases en las diversas asignaturas del curso con el uso de la tecnología que se dispone, para crear una propuesta que permita contribuir en la motivación escolar y en el aprovechamiento de los aprendizajes de los estudiantes; la cual sirva de guía para mejorar la práctica docente, cuya metodología esté centrada en la forma en que aprenden los estudiantes, adecuando

estrategias, recursos didácticos y tecnológicos más eficientes que contribuyan en alcanzar los objetivos fijados para cada contenido curricular.

Al tenor de ello se espera que la presente investigación contribuya para que los docentes sean competentes en el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas y las usen eficientemente en el proceso de enseñanza y aprendizaje; y a los educandos a ser competitivos, cuyos conocimientos adquiridos les sirvan de base para el bachillerato y puedan enfrentarse a nuevos retos del conocimiento, motivados al uso de las TIC's en provecho de su aprendizaje.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

2.1 Análisis de la situación actual.

La Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil es una entidad sin fines de lucro, dispone de Educación Inicial, Educación Básica y Bachillerato en las jornadas matutina y vespertina. Cuenta con dos edificios, el campus 1 está situado en la Av. Juan Tanca Marengo Km. 3,5 y Benjamín Carrión, en él se encuentran los niveles: inicial, básica elemental y básica media; el campus 2 inició en el año 2013, se encuentra ubicado en la Av. Juan Tanca Marengo km. 4 y Calle pública, educándose en sus aulas el nivel de Educación General Básica Superior y el Bachillerato.

La infraestructura del campus 2 está compuesta por cuatro niveles identificados con letras, situándose en el nivel A las oficinas y departamentos académicos, a partir del B hasta el D están los salones de clases, encontrándose instalados proyectores y parlantes en todas las aulas de los dos últimos pisos para que los docentes de las diversas asignaturas desarrollen el proceso académico con elementos tecnológicos que favorezcan el aprendizaje de los educandos, en el nivel B se está equipando progresivamente la tecnología para brindar facilidades en recursos tecnológicos.

Misión.

“Somos una institución educativa de orientación cristiana evangélica, cuya labor se enfoca en la formación de niños (as), adolescentes y jóvenes, para hacerlos líderes de integridad con personalidad auténtica y espíritu evangelizador, mediante un modelo pedagógico participativo que promueva el talento de nuestros estudiantes en las diferentes áreas, fortaleciendo los valores, la convivencia, el respeto a la vida y la

fe; con la finalidad de formarlos como seres humanos con responsabilidad social, que amen a Dios y con visión transformadora de sí mismo y de su entorno”.

Visión

"La Unidad Educativa Liceo Cristiano aspira en el 2019, ser reconocida por la comunidad educativa, nacional e internacional, como una institución educativa de orientación cristiana evangélica del más alto nivel, que ejerce liderazgo social, pedagógico, investigativo, científico, tecnológico, cultural, espiritual y formativo; y que desarrolla integralmente en sus educandos, conocimiento, valores cristianos, democráticos y morales, potencialidades y competencias, que les permitirán destacarse como profesionales distinguidos e influyentes del progreso de Ecuador y del mundo."

Objetivos

Entre los objetivos del plantel se encuentran:

- Educar con las herramientas esenciales para el desarrollo de conductas positivas de convivencia y cooperación social.
- Integrar al padre de familia en la labor educativa.
- Desarrollar las destrezas necesarias para que impulsen su creatividad y puedan actuar con autonomía, demostrando respeto con los demás y su entorno.
- Generar el máximo interés y amor por la lectura con metodología dinámica.
- Motivar a los maestros hacia su preparación y actualización pedagógica para la mejora de la labor profesional.
- Prepararlos para la educación superior e incorporarlos en el campo laboral para que se conviertan en seres productivos

FODA

Fortalezas

- Posee infraestructura física, propia, amplia, funcional y operativa, con cómodas aulas, laboratorios y salones especiales, facilitando las acciones pedagógicas y administrativas.
- Presenta innovaciones curriculares pedagógicas y con perspectivas al servicio social que responda a la cobertura de las necesidades humanas y cristianas.
- El personal docente es profesional capacitado y con clara predisposición a los desarrollos humanos y auténticos valores cristianos.
- Cuenta con actividades extracurriculares bien planificadas como: coro, pintura, teatro, deportes, danza, orquesta, banda musical, club de matemáticas.

Debilidades

- Carece de bachillerato internacional.
- No cuenta con deportes que ayuden al desarrollo de destrezas mentales como el ajedrez.
- Dificultad para contratar profesionales de alto perfil por la competencia gubernamental.

Oportunidades

- Asesoramiento y apoyo continuo de las Autoridades educativas de todos los niveles del sistema educativo.
- Acceso a cursos académicos o pedagógicos ocasionales que fortalece las labores docentes con nuevas corrientes del pensamiento y tecnologías.

- Participación en eventos interinstitucionales a través de convenios o compromisos que armonice la organización institucional y aprendizajes estudiantiles.

Amenazas

- Influencia externa de pandillas juveniles en la comunidad.
- Excesiva migración de padres de familia, que dificulta el enlace formativo estudiantil, familia-institución.
- Falta de cooperación de muchos padres de familia en la labor orientadora y de la formación cristiana.
- Presencia de instituciones educativas bilingües con mejor equipamiento y servicios adicionales.

Perfiles del estudiante de Educación General Básica Superior.

Perfil de entrada

- Expresarse libremente como individuos orgullosos de ser ecuatorianos, de convivir y participar activamente en una sociedad diversa, intercultural y plurinacional en forma positiva.
- Demostrar un pensamiento, lógico, crítico y creativo en el análisis y resolución de problemas de la vida diaria en forma pacífica.
- Disfrutar y comprender la lectura desde una perspectiva crítica y creativa.
- Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en la solución de problemas prácticas.

Perfil de salida

- Disfrutar y comprender la lectura desde una perspectiva crítica y creativa
- Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en la solución de problemas prácticas.
- Conocer la realidad cultural, política y social del país para poder comprender y respetar otras culturas
- Auto-estimarse, nacionalista, justo y tolerante.
- Persona con sentido crítico, capaz de actuar en beneficio individual y social.

2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas.

Actualmente el uso de la tecnología educativa se ha generalizado tanto para instituciones educativas particulares como para las fiscales. En Guayaquil a través de proyectos gubernamentales dirigidos por el Municipio de Guayaquil, las Cámaras de la Producción y la Agencia para el Desarrollo Regional del Guayas (ADREG), se ha facilitado el acceso a las TIC's en entidades educativas particulares ubicados en sectores populares de la ciudad que carecen de recursos económicos para equipar laboratorios de computación, lo que ayuda en gran manera a la alfabetización digital de los docentes y estudiantes, quienes tienen un recurso didáctico que incide considerablemente en la motivación escolar, convirtiéndose en una fortaleza del centro educativo.

La Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil hasta el 2012, disponía sólo del campus 1 y no contaba con tecnología instalada en los salones, las pocas máquinas y proyectores portátiles correspondientes a las áreas académicas eran compartidas por los respectivos docentes, impidiendo que todos los usaren la tecnología como recurso de apoyo en la enseñanza.

En el 2013 se habilitó el campus 2, donde en la mayoría de las aulas se instaló tecnología wi-fi, proyectores y computadoras portátiles para que los docentes puedan utilizar el recurso tecnológico y obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los educandos, así como buscar información pedagógica y científica para la actualización de los contenidos curriculares a impartir en la labor educativa, ya que es el medio donde se juntan los conocimientos teóricos y prácticos. En el 2014 se adquirieron e instalaron recursos tecnológicos en más salones de clases, lo que permite que mayor cantidad de docentes demuestre sus competencias tecnológicas en favor de la educación.

La Institución Educativa posee laboratorios de Química, Física, Idioma Extranjero y de Informática, a los cuales los estudiantes acuden una vez por semana para practicar algunos de los conocimientos teóricos adquiridos en el salón de clases. Los docentes de Idioma Extranjero y Educación física disponen de grabadoras de sonido que permiten facilitar los conocimientos en audio que los educandos necesitan adquirir, mientras que en las otras asignaturas se ha facilitado el uso de computadoras portátiles, las cuales son usadas para investigación docente, elaborar documentos académicos y en algunos casos como recurso didáctico al momento de dar la cátedra.

La carencia de proyectores para la Educación General Básica Superior es un factor que impide el uso de total de los recursos tecnológicos que posee la Unidad Educativa, el traslado constante de este equipo a las aulas de clases ocasiona cansancio físico y disminuye la durabilidad del equipo. El uso de la tecnología en las aulas de clases permite en cada una de las asignaturas adaptar estrategias didácticas que favorezcan la motivación y participación activa de los estudiantes durante todo el ciclo de aprendizaje, siendo indispensable crear una cultura de uso responsable de la tecnología por parte de los estudiantes.

El Liceo Cristiano de Guayaquil al ser una institución particular sin fines de lucro y con objetivo social, parte de sus ingresos es invertido en la adquisición de herramientas pedagógicas a velocidad media, es por ello que se espera que en próximos períodos lectivos todos los salones de clases se encuentren equipados con la tecnología educativa.

Con la evolución de la tecnología se hace necesaria la creación de un manual para los docentes sobre el uso adecuado de la plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como parte de la tecnología educativa; así también su capacitación digital para poder obtener los beneficios que ofrece recurso en el ámbito educativo.

2.3 Presentación de resultados y diagnósticos.

Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la encuesta a 291 estudiantes y 25 docentes de Educación General Básica Superior Jornada Matutina, para ello se utilizó como instrumento de investigación un cuestionario de 10 ítems, manipuladas con la escala de Likert. A continuación se presenta la tabulación de las encuestas realizadas con su respectiva cantidad de frecuencias, porcentajes, gráfico estadístico y diagnóstico de cada criterio en base a las respuestas recopiladas.

2.3.1 Encuesta dirigida a los docentes

De la encuesta realizada a los docentes de Educación General Básica Superior se pudieron conocer los siguientes resultados y diagnósticos.

1. Durante la formación académica docente, uno de los principales puntos de capacitación es la comprensión y uso de las TIC's aplicadas al proceso de enseñanza y aprendizaje.

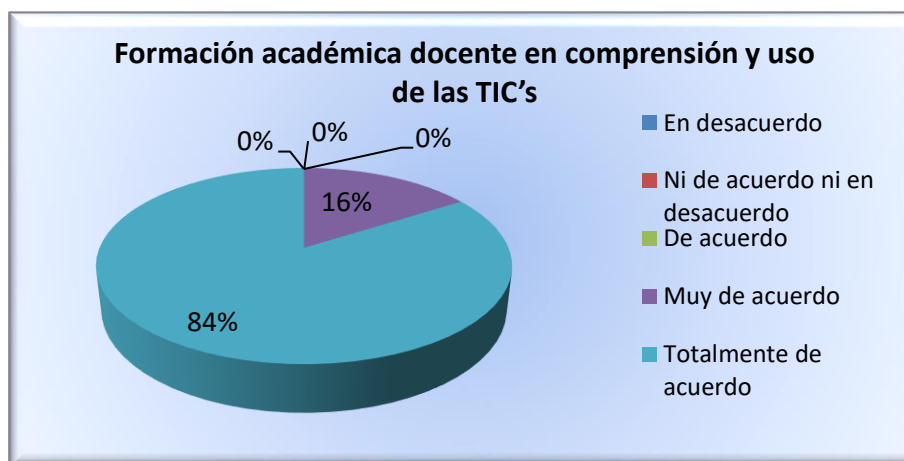
Tabla 4. Formación académica docente en comprensión y uso de las TIC's

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Muy de acuerdo	4	16%
Totalmente de acuerdo	21	84%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 1. Formación académica docente en comprensión y uso de las TIC's



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 84% de los docentes está totalmente de acuerdo en que durante su formación docente uno de los principales puntos de la capacitación es la comprensión y uso de las TIC's aplicadas al proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el 4% está muy de acuerdo en ello. Los profesores están conscientes que la tecnología brinda aportes significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ello es importante integrar adecuadamente el uso de las herramientas tecnológicas en su labor educativa, optimizando sus bondades.

2. El uso de la tecnología educativa como recurso seleccionado intencionalmente es necesaria para complementar la parte científica con la práctica en la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

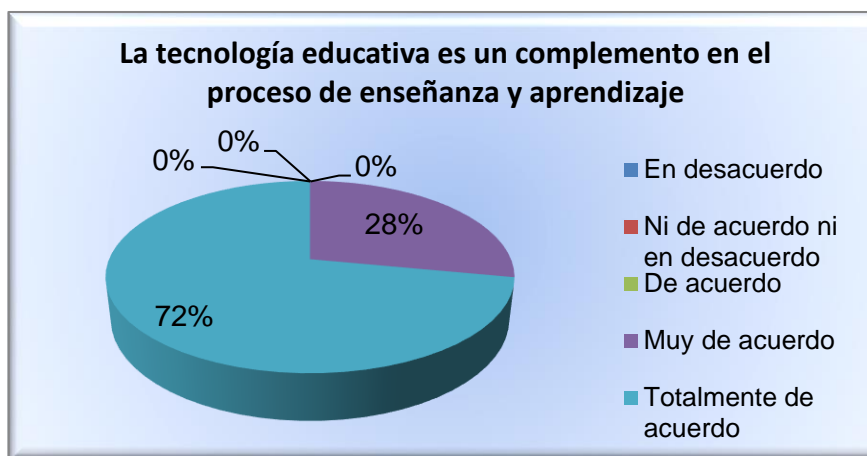
Tabla 5. La tecnología educativa es un complemento en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Muy de acuerdo	7	28%
Totalmente de acuerdo	18	72%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 2. La tecnología educativa es un complemento en el proceso de enseñanza y aprendizaje



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 72% de los docentes está totalmente de acuerdo que el uso de la tecnología educativa seleccionada intencionalmente complementa la parte científica con la práctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el 28% está muy de acuerdo en ello. Los educadores comprenden la necesidad de complementar lo aprendido a través de la práctica y uno de los recursos que disponen los estudiantes es la tecnología, la cual seleccionada adecuadamente fortalecerá los aprendizajes.

3. El docente actual se encuentra preparado y motivado suficientemente para que en su planificación de clase considere el uso de la tecnología educativa como apoyo al desarrollo de los procesos de aprendizaje en sus estudiantes.

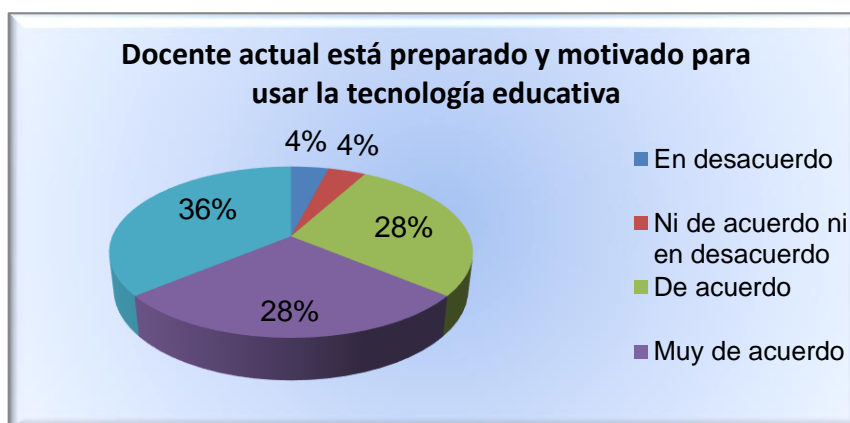
Tabla 6. Docente actual está preparado y motivado para usar la tecnología educativa.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	1	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4%
De acuerdo	7	28%
Muy de acuerdo	7	28%
Totalmente de acuerdo	9	36%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 3. Docente actual está preparado y motivado para usar la tecnología educativa



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 36% de los profesores está totalmente de acuerdo que el docente actual está preparado y motivado para aplicar la tecnología educativa como apoyo al desarrollo de los procesos de aprendizaje en sus estudiantes, el 28% está muy de acuerdo, otro 28% está de acuerdo, mientras que un 4% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, y el 4% restante está en desacuerdo con ello. La mayoría opina que existe la preparación y motivación para aplicar la tecnología como apoyo a los aprendizajes, por ello se debe potenciar este recurso en el aprovechamiento de los saberes.

4. Las instituciones educativas y/o el Ministerio de Educación facilitan la capacitación de los docentes en el tema del uso de tecnología educativa para potenciar los aprendizajes de los estudiantes.

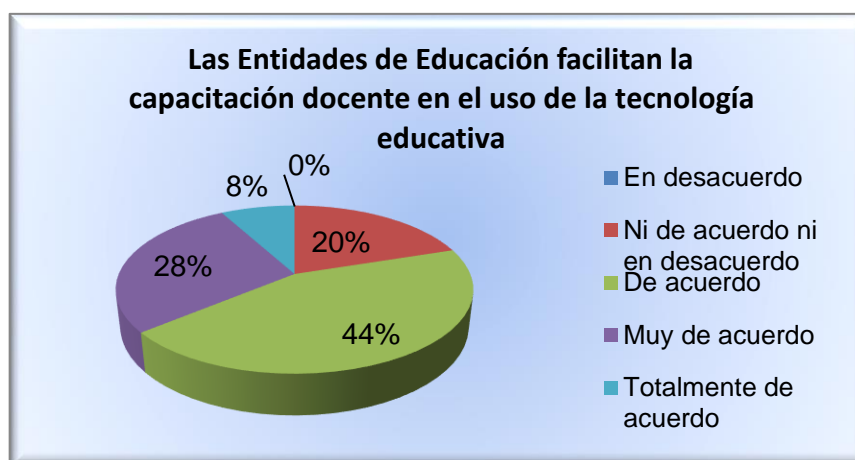
Tabla 7. Las Entidades de Educación facilitan la capacitación docente en el uso de la tecnología educativa

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	20%
De acuerdo	11	44%
Muy de acuerdo	7	28%
Totalmente de acuerdo	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 4. Las Entidades de Educación facilitan capacitación docente en el uso de la tecnología educativa



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 44% está de acuerdo que las instituciones educativas y/o Ministerio de Educación facilitan la capacitación de los docentes sobre el uso de la tecnología educativa para mejorar los aprendizajes de los estudiantes, el 28% está muy de acuerdo, el 20% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 8% está totalmente de acuerdo. La mayoría de profesores reciben capacitación docentes en TIC's. Es importante la capacitación de todos los docentes en este aspecto para ser competentes en el ámbito educativo.

5. De manera general, los docentes en sus salones de clases cuentan con tecnología educativa instalada para promover una mejor enseñanza y aprendizaje.

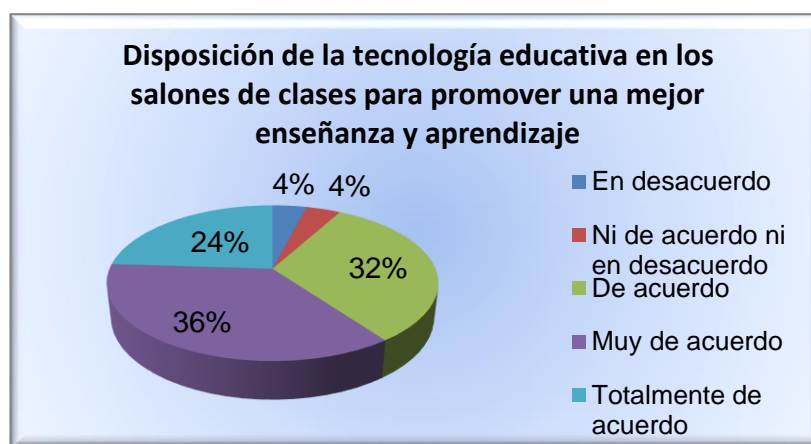
Tabla 8. Disposición de la tecnología educativa en los salones de clases para promover una mejor enseñanza y aprendizaje

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	1	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4%
De acuerdo	8	32%
Muy de acuerdo	9	36%
Totalmente de acuerdo	6	24%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 5. Disposición de la tecnología educativa en los salones de clases para promover una mejor enseñanza y aprendizaje



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 36% de los docentes está muy de acuerdo que existe la tecnología educativa instalada en los salones de clases para promover una mejor enseñanza y aprendizaje, el 32% está de acuerdo, el 24% está totalmente de acuerdo, mientras que un 4% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, y el 4% restante no dispone de este recurso. La mayoría de los profesores dispone de tecnología en los salones de clases, siendo necesario usarla eficientemente para promover una mejor enseñanza y aprendizaje.

6. Es necesario el diseño de una plataforma virtual que proporcione al docente la adquisición de destrezas tecnológicas que podrían servirle para facilitar los aprendizajes de sus estudiantes.

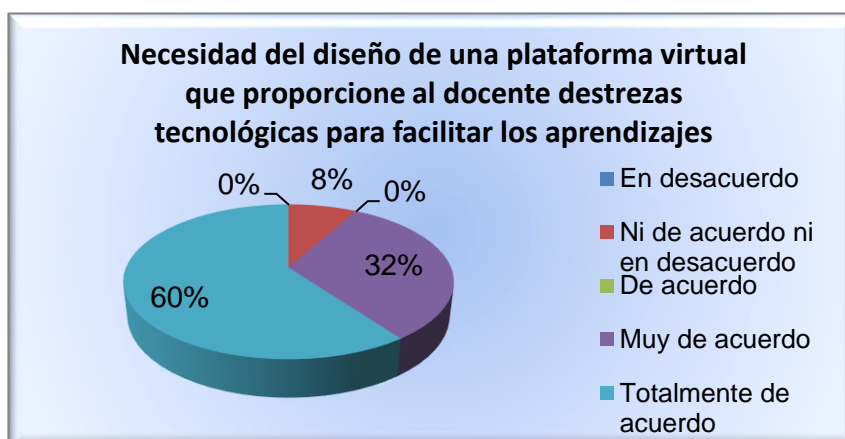
Tabla 9. Necesidad del diseño de una plataforma virtual que proporcione al docente destrezas tecnológicas para facilitar los aprendizajes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	8%
De acuerdo	0	0%
Muy de acuerdo	8	32%
Totalmente de acuerdo	15	60%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 6. Necesidad del diseño de una plataforma virtual que proporcione al docente destrezas tecnológicas para facilitar los aprendizajes



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 60% de los docentes está totalmente de acuerdo en la necesidad del diseño de una plataforma virtual que les proporcione destrezas tecnológicas y faciliten los aprendizajes de los estudiantes, el 32% está muy de acuerdo, mientras que al 8% le es indiferente. La mayoría de profesores están dispuestos a utilizar una plataforma virtual que facilite el aprendizaje de los estudiantes; a los profesores que presentan desinterés se los debería capacitar y mostrar las bondades que ofrece este recurso en los aprendizajes.

7. El uso de las TIC's en forma adecuada en el salón de clases favorece el aprendizaje de los estudiantes.

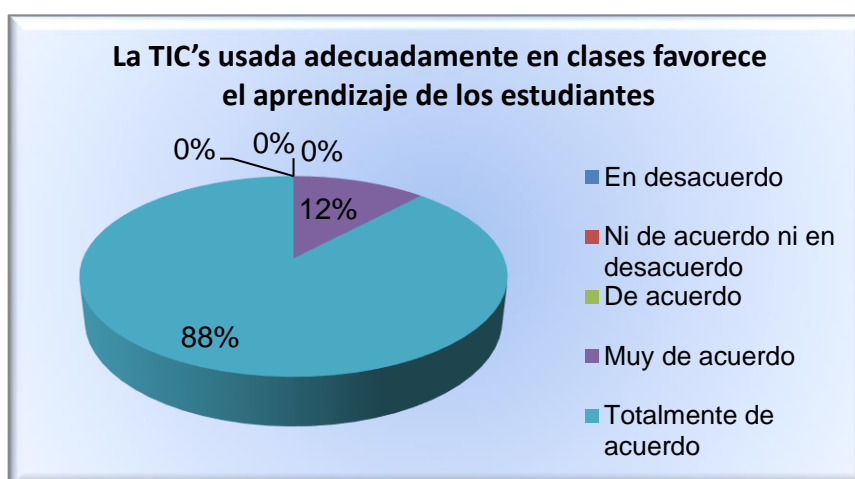
Tabla 10. La TIC's usada adecuadamente en clases favorece el aprendizaje de los estudiantes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Muy de acuerdo	3	12%
Totalmente de acuerdo	22	88%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 7. La TIC's usada adecuadamente en clases favorece el aprendizaje de los estudiantes



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 88% de los educadores está totalmente de acuerdo que el adecuado uso de las TIC's en el salón de clases favorece el aprendizaje de los estudiantes, y el 12% está muy de acuerdo. Todos los docentes conocen los beneficios que brinda la tecnología en la educación y reconocen que el uso adecuado de ella en el proceso de enseñanza favorece el aprendizaje de los estudiantes.

8. La motivación de los estudiantes es un factor primordial para el aprendizaje.

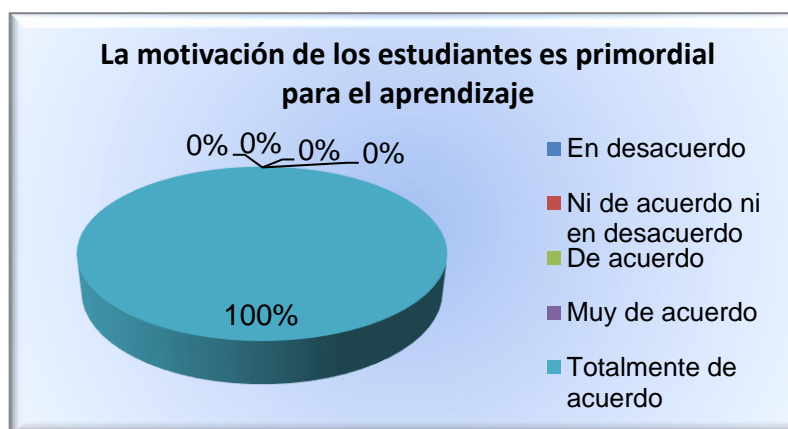
Tabla 11. La motivación de los estudiantes es primordial para el aprendizaje.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Muy de acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	25	100%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 8. La motivación de los estudiantes es primordial para el aprendizaje.



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 100% de los profesores está totalmente de acuerdo que la motivación de los estudiantes es un factor primordial para que se den los aprendizajes. Por tal motivo es necesario que los docentes creen un clima áulico favorable para que los estudiantes tengan interés en adquirir los nuevos aprendizajes y participen activamente en clases, y sean capaces de aplicar sus conocimientos en la solución de problemas.

9. El uso adecuado de las TIC's en los salones de clases podría incrementar el nivel de motivación en los estudiantes y por lo tanto favorecer a los aprendizajes.

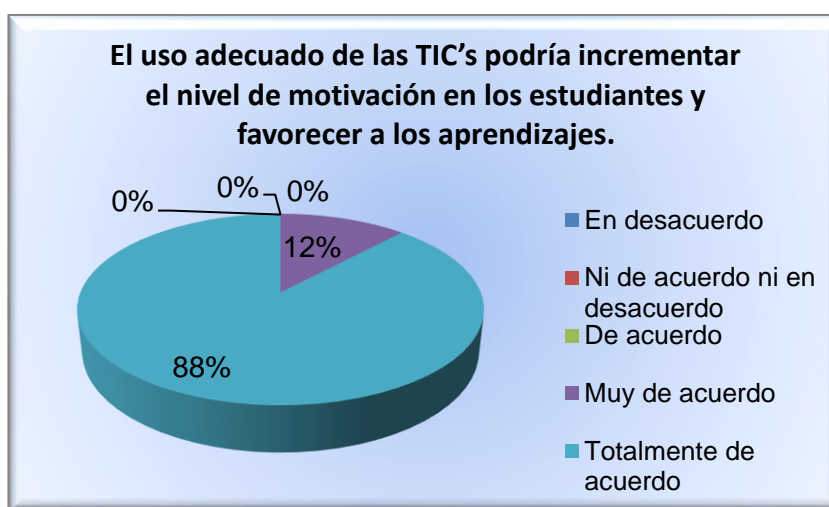
Tabla 12. El uso adecuado de las TIC's podría incrementar el nivel de motivación en los estudiantes y favorecer a los aprendizajes.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Muy de acuerdo	3	12%
Totalmente de acuerdo	22	88%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 9. El uso adecuado de las TIC's podría incrementar el nivel de motivación en los estudiantes y favorecer a los aprendizajes.



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 88% de los docentes está totalmente de acuerdo que el uso adecuado de la tecnología podría incrementar el nivel de motivación de los estudiantes y favorecer su aprendizaje, y el 12% está muy de acuerdo. Todos los educadores consideran que la tecnología usada adecuadamente incrementaría la motivación estudiantil, dando como resultado el mejoramiento de los aprendizajes; por ello se deben buscar herramientas tecnológicas que generen el interés de los educandos y contribuyan en su aprendizaje.

10. Constantemente los docentes aplican en sus clases las orientaciones metodológicas para la enseñanza y aprendizaje dispuestas por el Ministerio de Educación para favorecer un mejor clima en el aula de clases.

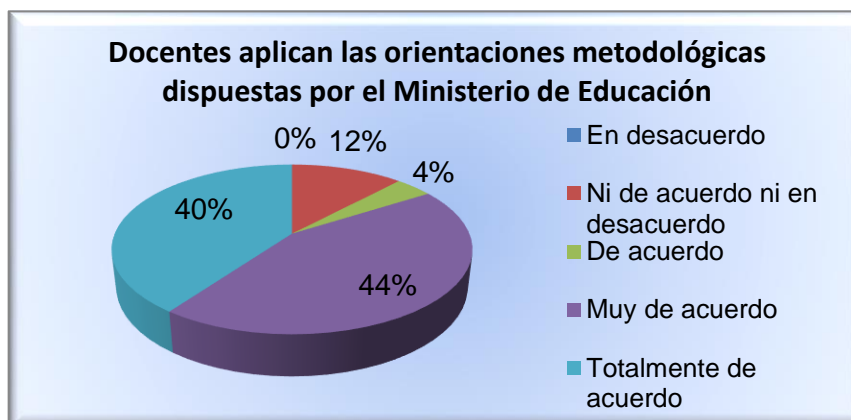
Tabla 13. Docentes aplican las orientaciones metodológicas dispuestas por el Ministerio de Educación

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	12%
De acuerdo	1	4%
Muy de acuerdo	11	44%
Totalmente de acuerdo	10	40%
Total	25	100%

Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 10. Docentes aplican las orientaciones metodológicas dispuestas por el Ministerio de Educación.



Fuente: Docentes de EGB Superior - Jornada Matutina del LCG

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 44% de los docentes está muy de acuerdo en la aplicación de las orientaciones metodológicas dispuestas por el Ministerio de Educación, el 40% está totalmente de acuerdo, el 12% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 4% está de acuerdo. La mayoría de profesores aplican las orientaciones metodológicas para favorecer los aprendizajes y generar un mejor clima en el aula de clases. Un menor número de docentes la aplican de acuerdo a su conveniencia; por ello se debe adaptar en su planificación estrategias que aseguren un mejor clima áulico y contribuyan al aprendizaje de los estudiantes.

2.3.2 Encuesta dirigida a los estudiantes.

De la encuesta realizada a los estudiantes de Educación General Básica Superior se pudieron obtener los siguientes resultados y diagnósticos.

1. El docente usa la tecnología educativa como recurso necesario que le permite complementar la parte científica con la práctica durante su clase.

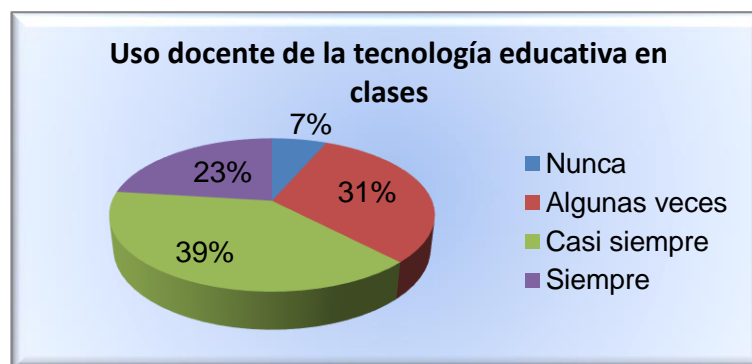
Tabla 14. Uso docente de la tecnología educativa en clases

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	19	7%
Algunas veces	91	31%
Casi siempre	114	39%
Siempre	67	23%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 11. Uso docente de la tecnología educativa en clases



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 39% de estudiantes indicaron que todos los docentes usan casi siempre la tecnología para impartir los contenidos académicos, el 31% la usan algunas veces, el 23% siempre la usan, mientras que el 7% nunca la usan. La tecnología educativa no es usada por todos los docentes como apoyo pedagógico, debido a su escasa habilidad tecnológica; con la oportuna capacitación en TIC's se podrá integrarla eficientemente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

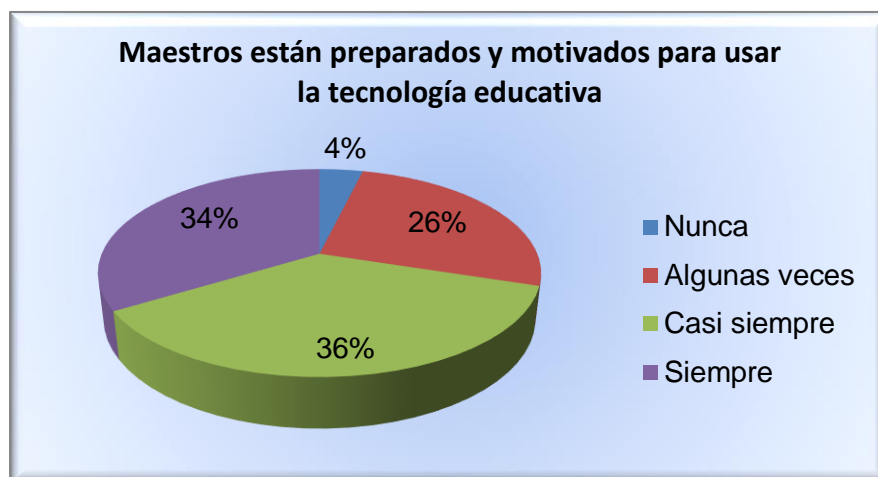
2. Cree Ud. que sus maestros se encuentran preparados y motivados para usar en sus clases tecnología educativa como apoyo al desarrollo a los procesos de aprendizaje en el salón de clases.

Tabla 15. Maestros están preparados y motivados para usar la tecnología educativa

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	11	4%
Algunas veces	76	26%
Casi siempre	106	36%
Siempre	98	34%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 12. Maestros están preparados y motivados para usar la tecnología educativa



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 36% de los docentes casi siempre se muestra preparado y motivado para usar la tecnología educativa como apoyo pedagógico, el 34% siempre lo demuestra, el 26% algunas veces, y el 4% nunca presenta interés en usar la tecnología como apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es importante que los docentes como complemento de su capacitación tecnológica se muestren motivados para usarla en su desempeño académico y fomenten en sus estudiantes el uso adecuado de las TIC's en provecho de los aprendizajes.

3. El maestro lleva a sus clases, aunque sea tecnología educativa básica (proyector y laptop) para promover una mejor enseñanza y aprendizaje.

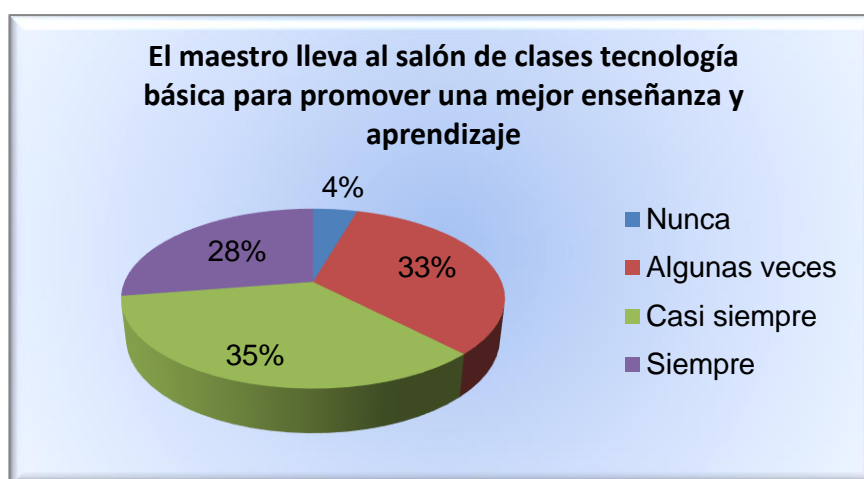
Tabla 16. El maestro lleva al salón de clases tecnología básica para promover una mejor enseñanza y aprendizaje

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	13	4%
Algunas veces	97	33%
Casi siempre	101	35%
Siempre	80	27%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 13. El maestro lleva al salón de clases tecnología básica para promover una mejor enseñanza y aprendizaje



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 35% de los estudiantes indican que los docentes casi siempre transportan la tecnología básica al salón de clases, el 33% algunas veces, el 28% siempre la lleva, y el 4% nunca. La mayor parte de los docentes traslada la tecnología básica al salón de clases, laptop y/o proyector; en el caso de las aulas que no tienen instalado proyector su traslado constante puede ocasionar su caída y la disminución de la vida útil del hardware; por ello es la variante en frecuencia de su uso, debiéndose instalar este recurso en los salones para evitar incidentes.

4. Los docentes hacen uso de alguna plataforma virtual que facilite la adquisición de destrezas de sus estudiantes.

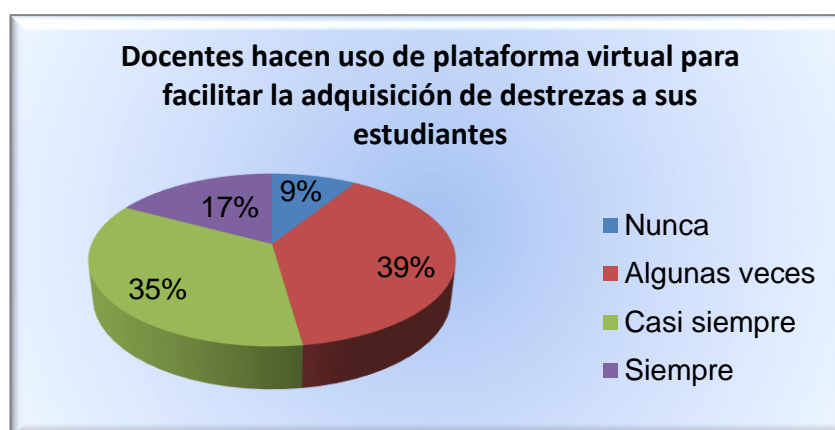
Tabla 17. Docentes hacen uso de plataforma virtual para facilitar la adquisición de destrezas a sus estudiantes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	26	9%
Algunas veces	113	39%
Casi siempre	102	35%
Siempre	50	17%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 14. Docentes hacen uso de plataforma virtual para facilitar la adquisición de destrezas a sus estudiantes



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: el 39% de los docentes algunas veces hacen uso de alguna plataforma virtual para que sus estudiantes adquieran destrezas sobre la asignatura, el 35% casi siempre la usa, el 17% siempre, mientras que el 9% nunca la utiliza con ese fin. Se observan diversas frecuencias del uso de la plataforma virtual para facilitar la adquisición de destrezas a los educandos, debido al desconocimiento docente de las actividades que ofrecen las plataformas virtuales en la educación, y por factor tiempo no investigan o preguntan a los docentes expertos de informática. Se debería coordinar dentro de las reuniones académicas docentes la capacitación sobre el uso eficiente de las plataformas virtuales.

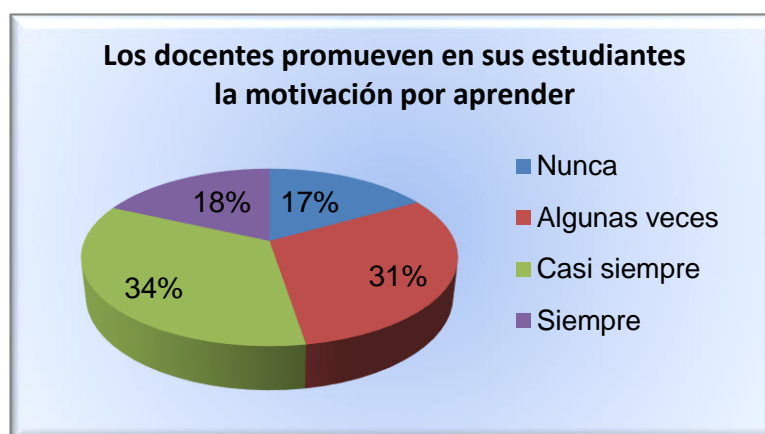
5. Los docentes promueven la motivación por aprender en sus estudiantes durante sus horas de clases.

Tabla 18. Los docentes promueven en sus estudiantes la motivación por aprender

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	49	17%
Algunas veces	89	31%
Casi siempre	100	34%
Siempre	53	18%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 15. Los docentes promueven en sus estudiantes la motivación por aprender



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 34% de los estudiantes indican que los profesores casi siempre promueven el interés por aprender, el 31% algunas veces los motivan, el 18% siempre estimulan a los escolares para que aprendan, mientras que el 17% nunca motivan a los educandos para que aprovechen los aprendizajes. La falta de estimulación en los estudiantes impide el aprovechamiento de los aprendizajes. Es importante que los docentes constantemente generen entornos motivacionales en el proceso de aprendizaje para que los estudiantes valoren los aprendizajes y sepan en qué situaciones los pueden aplicar.

6. Cree que el uso adecuado de las TIC's en los salones de clases incrementa el nivel de motivación en los estudiantes y por lo tanto favorecer a los aprendizajes.

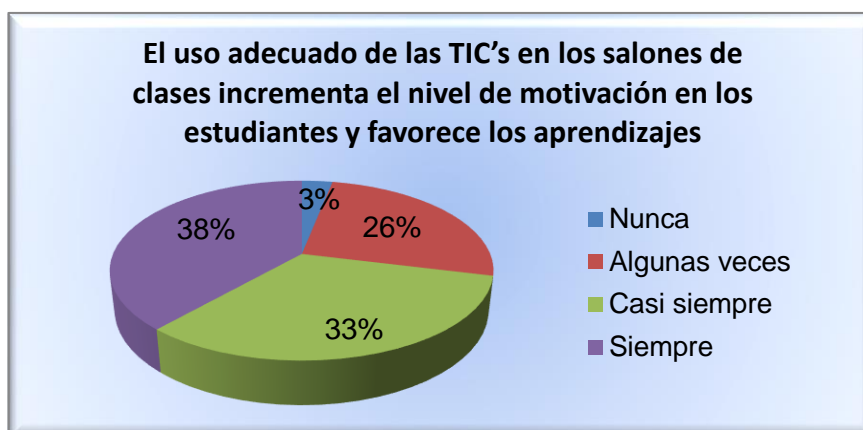
Tabla 19. El uso adecuado de las TIC's en los salones de clases incrementa el nivel de motivación en los estudiantes y favorece los aprendizajes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	9	3%
Algunas veces	75	26%
Casi siempre	95	33%
Siempre	112	38%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 16. El uso adecuado de las TIC's en los salones de clases incrementa el nivel de motivación en los estudiantes y favorece los aprendizajes



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: el 38% de los educandos indican que el uso adecuado de la tecnología en el aprendizaje incrementa su motivación escolar, el 33% manifiesta que casi siempre los anima en los aprendizajes, el 26% indica que algunas veces, y el 3% dicen que el uso adecuado de las TIC's nunca incrementa su motivación y favorecen los aprendizajes. Con mayor frecuencia los estudiantes se motivan en los aprendizajes a través del uso adecuado de la tecnología porque es parte de su desarrollo intelectual; esto debe ser aprovechado por los docentes, adaptando los aprendizajes con los recursos tecnológicos que mayormente manipulan los estudiantes.

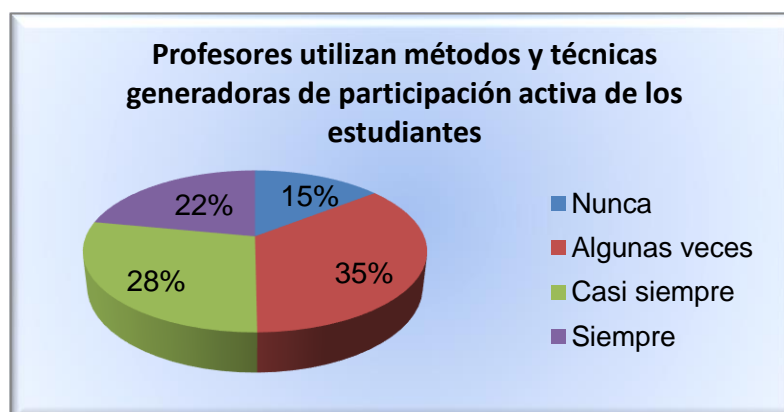
7. Los profesores utilizan en el salón de clases diferentes métodos y técnicas que buscan la participación activa de los estudiantes y facilitan los aprendizajes.

Tabla 20. Profesores utilizan métodos y técnicas generadoras de participación activa de los estudiantes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	42	15%
Algunas veces	103	35%
Casi siempre	82	28%
Siempre	64	22%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 17. Profesores utilizan métodos y técnicas generadoras de participación activa de los estudiantes



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 35% de los estudiantes indican que los docentes algunas veces utilizan técnicas y estrategias para buscar su participación activa en el proceso de aprendizaje, el 28% dice que casi siempre, el 22% manifiesta que siempre la utilizan, y el 15% indica que los profesores nunca promueven su participación activa para favorecer los aprendizajes. Algunos docentes dentro de su planificación no contemplan el tiempo necesario para hacer participar activamente a los estudiantes lo cual desfavorece el proceso de aprendizaje. Se debe constantemente hacer sentir a los estudiantes como protagonistas en la educación, estimulándolos con el uso de técnicas y métodos que ayuden a cumplir este objetivo.

8. El docente promueve entre los estudiantes el uso de la tecnología disponible en sus hogares para afianzar los aprendizajes, y que ésta le sirva de ayuda en las consultas académicas.

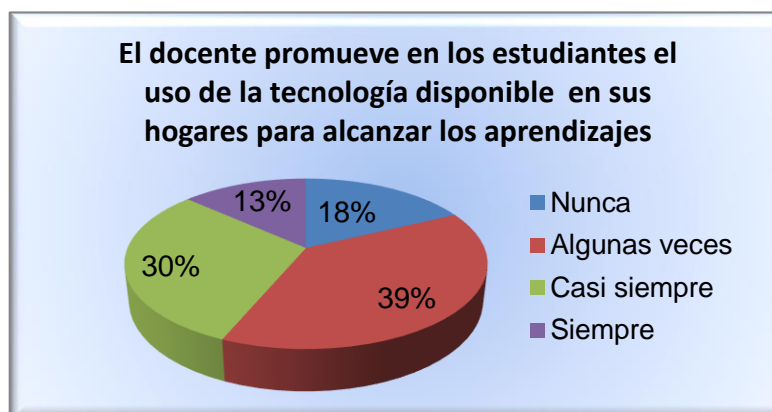
Tabla 21. El docente promueve en los estudiantes el uso de la tecnología disponible en sus hogares para alcanzar los aprendizajes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	52	18%
Algunas veces	112	39%
Casi siempre	88	30%
Siempre	39	13%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 18. El docente promueve en los estudiantes el uso de la tecnología disponible en sus hogares para alcanzar los aprendizajes



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina

Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 39% de los estudiantes indica que los docentes algunas veces los motivan a usar la tecnología que ellos disponen en casa para que refuercen los aprendizajes, el 30% expresa que casi siempre reciben esa motivación, el 13% dicen que siempre se los motiva al uso de las TIC's, y el 18% mencionan que nunca les recomiendan usar la tecnología disponible para afianzar sus aprendizajes. Los profesores generalmente desconocen cómo inducir a los estudiantes al uso de la tecnología que está a su disposición para complementar los aprendizajes; se debería encontrar en ella una eficiente aliada en el proceso formativo de los educandos, dándoles las orientaciones necesarias de su uso.

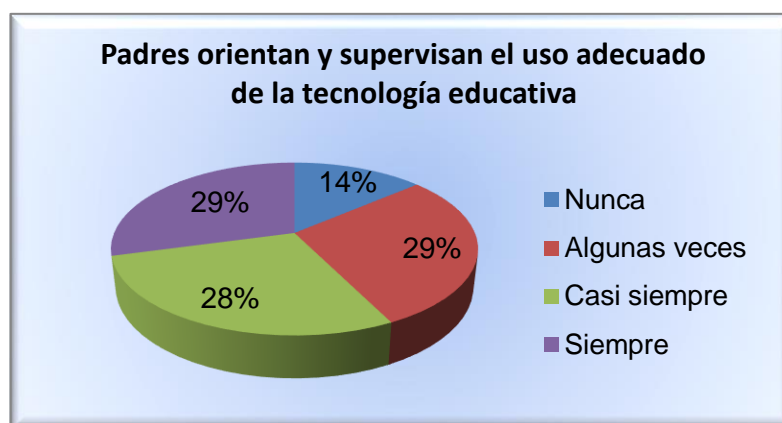
9. Sus padres los orientan sobre el uso de la tecnología en el hogar y supervisan que sea usada adecuadamente para la realización de tareas e investigaciones de carácter educativo.

Tabla 22. Padres orientan y supervisan el uso adecuado de la tecnología educativa

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	40	14%
Algunas veces	84	29%
Casi siempre	82	28%
Siempre	85	29%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 19. Padres orientan y supervisan el uso adecuado de la tecnología educativa



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 29% de los estudiantes algunas veces es orientado y supervisado por sus padres para que la tecnología sea aprovechada en su aprendizaje, otro 29% lo hace siempre, el 28% lo efectúa casi siempre, y el 14% indica que nunca reciben esa orientación y supervisión de sus padres. Esto se debe al poco tiempo que los padres disponen para hacer este control en casa, debido a su horario de trabajo; confiando básicamente en la orientación que reciben sus representados en el centro de estudios, lo cual debería ser complementado en casa los fines de semana y juntos aportar en la adecuada utilización de la tecnología.

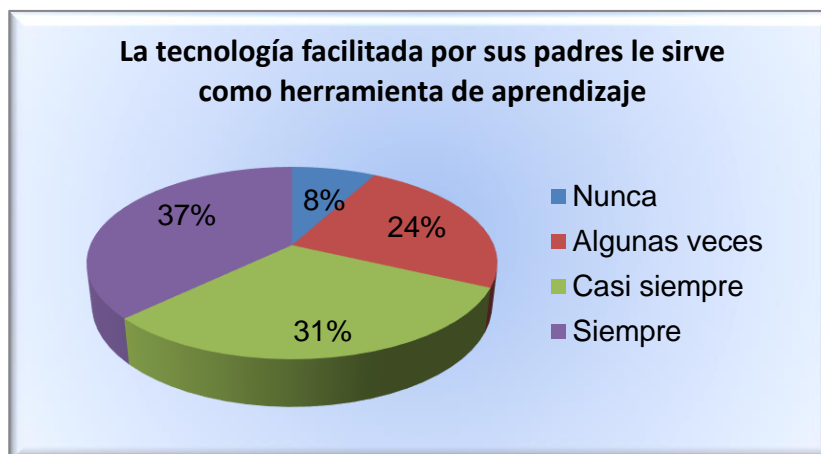
10. La tecnología que generalmente sus padres ponen en sus manos (Tablet, teléfonos, iPod) le sirven como herramienta para adquirir aprendizajes que puedan ser aprovechados en su proceso educativo.

Tabla 23. La tecnología facilitada por sus padres le sirve como herramienta de aprendizaje

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	23	8%
Algunas veces	70	24%
Casi siempre	90	31%
Siempre	108	37%
Total	291	100%

Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Gráfico 20. La tecnología facilitada por sus padres le sirve como herramienta de aprendizaje



Fuente: Estudiantes de EGB Superior- Jornada Matutina
Elaborado por: Lcda. Mariela Zambrano

Análisis e interpretación: El 37% de los estudiantes indican que la tecnología disponible por sus padres siempre le sirven como herramienta para el aprovechamiento de sus aprendizajes, el 31% dicen que casi siempre, el 24% manifiesta que en algunas ocasiones, mientras que el 8% indica que nunca la ha utilizado como herramienta para ser aprovechada en su proceso educativo. Esto se debe a la escasa cultura del uso responsable de la tecnología por parte de los educandos, a quienes los padres y docentes deben encaminar conscientemente al aprovechamiento de este recurso en su etapa de aprendizaje.

2.4 Verificación de hipótesis.

Hipótesis general

¿El uso adecuado de la tecnología educativa logrará un mayor nivel de motivación escolar en los estudiantes de Educación General Básica Superior jornada Matutina de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil durante el año lectivo 2014 – 2015?

Esta hipótesis está validada por las respuestas obtenidas en las encuestas dirigidas a los docentes en el ítem 9, y registradas en la tabla 11 donde el 88% de los profesores está totalmente de acuerdo en que el adecuado uso de la tecnología en los salones de clases podría incrementar el nivel de motivación de los estudiantes y por lo tanto favorecer a los aprendizajes. La hipótesis también está validada por las respuestas obtenidas en las encuestas dirigidas a los estudiantes en el ítem 6 en donde el 97%, con pequeñas diferencias entre las opciones Siempre, casi siempre y algunas veces, indica que el uso adecuado de las TIC`s incrementa su nivel de motivación por los aprendizajes según se muestra en la tabla 18.

También está validada en el marco teórico en el tópico la motivación como dinamizador de la clase, donde Amar (2006) expresa que la integración de las TIC's en la enseñanza enriquece el aprendizaje de los educandos, aumentando su estimulación, interés y creatividad, dotándolo de habilidades para resolver problemas, levantar la estima y desarrollar su aprendizaje con autonomía; superando las limitaciones referentes a tiempo y lugar en los que se complementa el aprendizaje.

Hipótesis particulares

- ¿La adecuada selección y aplicación de orientaciones metodológicas generará la participación activa de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje?

Esta hipótesis está validada por las respuestas obtenidas en las encuestas dirigidas a los profesores en el ítem 10, presentado en la tabla 13 donde el 84% de ellos está entre totalmente de acuerdo y muy de acuerdo en que la constante aplicación de las orientaciones metodológicas dispuestas por el Ministerio de Educación favorece un mejor clima de clase.

También esta hipótesis está validada por las respuestas obtenidas en las encuestas dirigidas a los estudiantes en el ítem 7, presentado en la tabla 20 donde el 48% manifiesta que sus docentes mayormente utilizan métodos y técnicas para promover la participación dinámica de los educandos, facilitando los aprendizajes.

Igualmente está validada en el marco teórico con el tema estrategias tecnológicas para el aprendizaje en donde se manifiesta que la abundancia de estrategias y recursos planeados y aplicados intencionalmente en la enseñanza y aprendizaje permitirán a los educandos adquirir conocimientos sólidos y participar activamente de los aprendizajes, y al docente planificar actividades con valor significativo en el aprendizaje. Esto comprueba que la efectiva selección y aplicación de las orientaciones metodológicas genera la participación activa de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

- ¿La optimización de los recursos didácticos y tecnológicos incrementarán el interés de los estudiantes para adquirir los nuevos aprendizajes y aplicarlos con autonomía?

Esta hipótesis está validada por las respuestas adquiridas en las encuestas dirigidas a los docentes en el ítem 2, y registradas en la tabla 5 donde el 72% de ellos indican que el uso de la tecnología educativa como recurso seleccionado intencionalmente completa la parte científica con la práctica mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje; También está validada por el ítem 7, presentado en la tabla 10 donde el 88% de los maestros está totalmente de acuerdo en que el uso adecuado de las TIC's en el salón de clases favorece el aprendizaje de los estudiantes.

Así mismo esta hipótesis está validada por las respuestas adquiridas en las encuestas dirigidas a los estudiantes en el ítem 8, y registradas en la tabla 21 donde el 82% indica que los docentes, con variadas frecuencias, les promueven el uso de la tecnología en el hogar para afianzar los aprendizajes y les sirva de ayuda en las consultas académicas.

También está validada en el marco teórico con el tema recursos didácticos, en el que se expone la importancia de la adecuada selección y utilización de estos instrumentos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje y generar la motivación en la construcción y fortalecimiento de los saberes. Al tenor de ello se encuentra validada en el tema aprendizaje significativo, manifestando que cuando el estudiante demuestra lo que aprendió podrá tomar la decisión de aplicarlo con autonomía sin la intervención del docente, pues ya fue dirigido previamente hacia esa acción. La presente validación demuestra que el uso eficiente de los recursos didácticos y tecnológicos incrementa significativamente el interés de los estudiantes por aprender.

- ¿La oportuna y eficiente motivación escolar enriquece el aprendizaje?

Esta hipótesis está validada por las respuestas obtenidas en las encuestas dirigidas a los docentes en el ítem 8, y registradas en la tabla 11 donde el 100% indica que la motivación de los estudiantes es un factor primordial en el aprendizaje. Esta hipótesis también está validada por las respuestas adquiridas en las encuestas dirigidas a los educandos en el ítem 2, y presentadas en la tabla 15 donde el 71% de los docentes demuestran preparación y motivación en el uso de la tecnología educativa como apoyo enriquecedor en el proceso de aprendizaje. Así mismo se encuentra validada en el ítem 5, demostrada en la tabla 18 donde el 83% de los estudiantes indican que los docentes promueven la motivación por aprender durante las horas de clases en la mayoría de ocasiones. Y está validada también en el ítem 9, presentada en la tabla 22 donde el 86% de los educandos son orientados y supervisados por sus padres sobre el uso adecuado de la tecnología para que sea aprovechada en el ámbito educativo.

También está validada en el marco teórico con el tema motivación, en donde Maslow manifiesta que las personas deben ser constantemente motivadas en la realización de tareas, haciendo que adquiera un valor significativo la acción emprendida; en el campo educativo ésta labor debe ser dirigida fundamentalmente por los educadores en todos los momentos del proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo un clima áulico favorable y reconociendo logros académicos para acrecentar la autoestima de los educandos y dando a conocer la importancia y beneficios de los aprendizajes.

Esto confirma que la oportuna y eficiente motivación escolar enriquece enormemente el aprendizaje tanto en el hogar como en el centro educativo, por lo cual es necesario promover estímulos en la realización de la actividad para que se convierta en significativo y posteriormente sea aplicado con autonomía.

- ¿El diseño de un manual para uso y aplicación de una plataforma virtual de interacción docente-estudiantes, fomentará la motivación escolar y contribuirá al mejoramiento de los aprendizajes?

Esta hipótesis está validada por las respuestas adquiridas en las encuestas dirigidas a los docentes en el ítem 6, y presentadas en la tabla 9 donde el 92% reconoce la necesidad del diseño de una plataforma virtual que proporcione al docente la adquisición de destrezas tecnológicas y sirva para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Esta hipótesis también está validada por las respuestas adquiridas en las encuestas dirigidas a los estudiantes en el ítem 4, y registradas en la tabla 17 donde el 91% indica que los docentes usan alguna plataforma virtual para que los educandos adquieran destrezas en los aprendizajes, pero en escasas frecuencias debido al desconocimiento docente sobre las actividades que proporcionan las plataformas virtuales para la interacción docente-estudiantes. Esto confirma la necesidad de la creación de un manual para el uso y aplicación de la plataforma virtual, generando la motivación escolar y contribuyendo al mejoramiento de los aprendizajes, lo cual también está validado en el ítem 6, tabla 19 donde el 97% de los educandos indica que el uso adecuado de la tecnología incrementa su nivel de motivación y favorece su aprendizaje.

También está validada en los contenidos del manual sobre uso de la plataforma Moodle, lo que brindará al docente la capacidad de interactuar con los estudiantes, además de que le permitirá usar las TIC's con propósitos didácticos, de la misma manera que a los estudiantes con propósitos de aprendizaje. Esta interacción dinamizará las actividades escolares y potenciará la investigación, la evaluación, la concreción del conocimiento y la motivación por aprender.

CAPITULO III

3. LA PROPUESTA

3.1 Tema

Diseño de manual de usuario de la plataforma virtual Moodle que presente alternativas de interacción docente-estudiantes con la finalidad de lograr el uso de la tecnología educativa que promueva la motivación escolar y permita mejorar los aprendizajes.

3.2 Antecedentes

Considerando el estudio realizado sobre el uso de la tecnología educativa disponible en la hora pedagógica en la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil, se conoció su utilización inadecuada, en el desempeño docente y en los aprendizajes de los estudiantes como un recurso didáctico motivador, generando la falta de competencias tecnológicas en la educación y el interés por involucrarse activamente en los aprendizajes. Los docentes reconocen la importancia de integrar la tecnología como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, consolidando los conocimientos adquiridos en el salón de clases, en la búsqueda de nuevos aprendizajes y en el desarrollo de competencias con relación a las TIC's.

Los docentes usan la plataforma Moodle solamente para publicar las instrucciones sobre las tareas escolares enviadas y subir archivos que refuercen o respalden los contenidos trabajados en el salón de clases. Por desconocimiento del manejo y uso de las actividades que ofrece esta plataforma limitan el desarrollo de los aprendizajes por medio de la tecnología.

3.3 Justificación

Vygostky (1978), indica que los estudiantes aprenden mejor en cooperación con sus profesores, padres y compañeros cuando se involucran en tareas que les resultan interesantes y gratificantes. De acuerdo a lo citado, la función esencial del docente es ayudar a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico y el creativo, para ello, se deben aprovechar los recursos tecnológicos donde los estudiantes puedan comunicarse de manera efectiva con los demás, compartiendo ideas con sus pares y docentes en la búsqueda de soluciones a problemas particulares que beneficien a todos, y aprendan de manera autónoma a través de la tecnología.

En su texto Huergo (2007) cita a (Kaplún, 1992) indicando que el resultado del uso de los medios tecnológicos en la educación permiten a los estudiantes sentirse protagonistas de los aprendizajes, reconocer sus capacidades individuales en la comunicación grupal a través de elementos interactivos y colaborativos en diálogo. Por lo antes citado, es necesario crear y usar el medio tecnológico para generar ambientes favorables de aprendizaje, donde el estudiante pueda interactuar de manera comunicativa y segura.

Las plataformas virtuales ofrecen una gama de actividades y recursos que bien utilizados aportan significativamente en la comunicación y aprendizaje de los educandos, a través de entornos tecnológicos sin la necesidad de la presencia física de los docentes. Moodle permite trabajar en cualquier navegador web y usarse desde varios dispositivos como Computadoras y Tablet; facilita elegir el entorno de trabajo entre varios idiomas, incorporar ficheros en varios formatos, configurar las actividades estableciendo fechas y tiempo para su desarrollo, calificar tareas y enviar inmediatamente los resultados a los estudiantes, entre otras bondades.

3.4 Objetivos de la propuesta

3.4.1 Objetivo General

Diseñar un manual sobre la utilización de las actividades y recursos que ofrece la plataforma Moodle 2.6 para que sea aplicada en la mejora de los aprendizajes y contribuya en el aumento de la motivación escolar.

3.4.2 Objetivos específicos

- Identificar las actividades y recursos que ofrece la plataforma Moodle mediante una investigación de las bondades que brinda esta herramienta con la finalidad de ofrecer a los docentes un producto que les sirva para el desarrollo de sus actividades profesionales.
- Capacitar a un grupo de docentes de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil, en el uso del manual y de la plataforma mediante talleres interactivos para el uso eficiente de la tecnología educativa.
- Monitorear el uso de la plataforma Moodle por parte de los docentes mediante el seguimiento como administrador de esta herramienta tecnológica, con la finalidad de brindar un acompañamiento efectivo.

3.5 Factibilidad de aplicación.

Es factible la aplicación de la presente propuesta, al contar con la aceptación de las autoridades del plantel y docentes, y de la motivación que existe de todo el personal para el uso eficiente de la tecnología.

3.6 Descripción de la propuesta.

El manual contendrá los nombres de las actividades y recursos que ofrece la plataforma Moodle, con sus respectivas funciones; se indicará cuándo es pertinente usarlo y cómo elaborar los recursos. La presente propuesta consta de cuatro fases: preparación, diseño, ejecución y evaluación.

3.7 Formas de seguimiento.

Se realizará un seguimiento pedagógico de la planificación curricular presentada con sus respectivos recursos; así también, deberán monitorearse las actividades que realicen los docentes en la plataforma Moodle, en los cursos asignados, a través del usuario administrador para verificar el uso eficiente de las bondades que dispone la plataforma como herramienta complementaria de los aprendizajes; y emitir un informe a las autoridades del plantel sobre el uso de la herramienta tecnológica.

3.8 Formas de evaluación.

Una de las formas de evaluar la utilización del manual sobre el uso de la plataforma Moodle 2.6 es llevando el registro de las actividades docentes dentro del contexto virtual mediante el usuario administrador. También se aplicará una encuesta del grado de satisfacción de los estuantes en cuanto a la utilización de la tecnología dentro de los salones de clases y de los grupos virtuales que se crearen en el uso de la plataforma. Otra forma de evaluar es seguir el desempeño de los estudiantes en cuanto a sus calificaciones para saber si éstas mejoraron o no.

3.9 Beneficiarios

Los beneficiarios de la propuesta será la Comunidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil.

3.10 Manual de usuario.

3.10.1 Preparación del manual de usuario.

Se hace necesario identificar las verdaderas necesidades del docente en cuanto al uso del plataforma Moodle como herramienta para potenciar el aprendizaje de lo estudiantes. De los diálogos obtenidos con los docentes, se pueden identificar las siguientes necesidades que deben ser tomadas en cuenta al momento de diseñar el manual.

- Conocer la diversidad de actividades y recursos que ofrece la plataforma Moodle
- Algunos docentes no tienen dominio de la computadora como herramienta didáctica y navegan con dificultad en el internet.
- Desconocen en qué situaciones específicas puede ser usada la herramienta.
- Algunos profesores no poseen la habilidad para generar recursos pedagógicos.
- Se aduce falta de tiempo.
- Acceso de internet únicamente en la institución educativa. No poseen internet domiciliario.

Tomando en cuenta las necesidades descritas, la presente propuesta busca satisfacer estas inquietudes y poner a disposición de los docentes un manual sencillo, práctico que no sólo le permita acceder a la herramienta Moodle, sino también aprender sobre su uso y dominio y a crecer en el uso de la computadora como una herramienta que permita potenciar los aprendizajes de los estudiantes y la generación de recursos pedagógicos flexibles, pertinentes y novedosos.

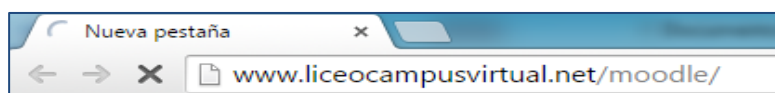
Es necesario puntualizar que para la elaboración de este manual se ha tenido la colaboración de docentes con poca o ninguna formación en recursos informáticos, lo que debe permitir a esta propuesta convertirse en una verdadera ayuda para su desempeño académico. El manual es sencillo, versátil, capaz de adaptarse a situaciones de aprendizaje extrema, que pueda servir de referencia a docentes que generalmente no tienen mucho tiempo disponible para subir actividades o prepararlas, pero que tienen el deseo de fortalecer su ejercicio profesional y lograr que sus estudiantes tengan verdadero motivación por aprender.

3.10.2 Diseño del manual.

3.10.2.1 Ingreso a la plataforma y curso.

1. Ser usuario de la plataforma. Para lograr este punto el administrador de la misma deberá crearle al docente un usuario y una contraseña.
2. Para que este usuario sea lo más sencillo posible a cada docente se le asignará como tal el primer nombre y el primer apellido y la contraseña o clave que habitualmente utiliza en su correo electrónico.
3. Para hacer uso de la plataforma virtual Moodle el docente debe acceder a un navegador web. Los navegadores que pudieran usarse son Google Chrome, Mozilla Firefox e Internet Explorer, y digitar la dirección <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Figura 3. Dirección de plataforma Moodle Liceo Cristiano de Guayaquil



Fuente: Navegador web

4. Seguidamente deberá ingresar su nombre de usuario y contraseña, luego haga clic en el botón Entrar o pulse Enter.

Figura 4. Pantalla de ingreso a la plataforma

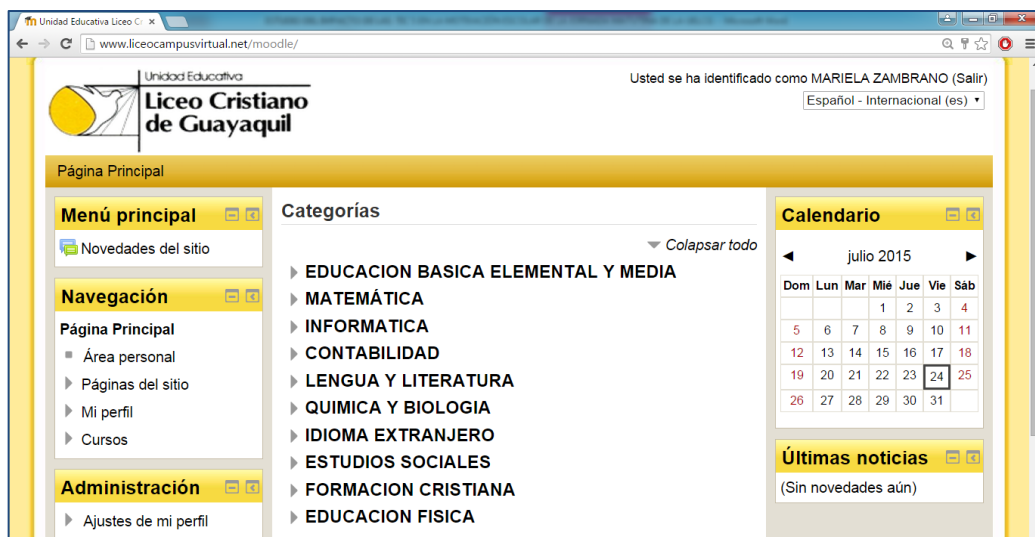


Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle/login/index.php>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

5. Se debe elegir entre la lista la categoría de acuerdo al área que usted pertenece. La lista se encuentra en la parte central de la pantalla y allí el usuario encontrará por ejemplo: Matemática, Informática, Contabilidad, etc.

Figura 5. Pantalla de categorías académicas



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

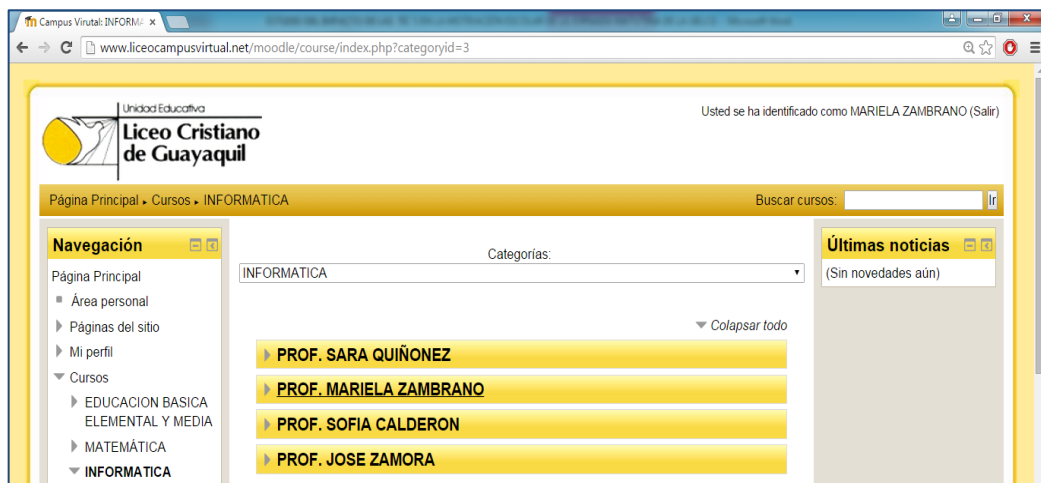
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Nota: Si escoge un área diferente a la suya, la plataforma permitirá ver sin inconvenientes a los docentes de la categoría elegida, mas no programar actividades; porque no pertenece a su área y el administrador ha ingresado los

datos del docente relacionándolo con el área y el curso o los cursos en los que labora.

6. Escoja su dato de identificación. Una vez seleccionada el área aparecerá la lista de los docentes que laboran en la misma y se deberá escoger el nombre que corresponda al usuario de la plataforma. Al hacer esta acción se presentará el acceso a los cursos en los que dicta clases el docente.

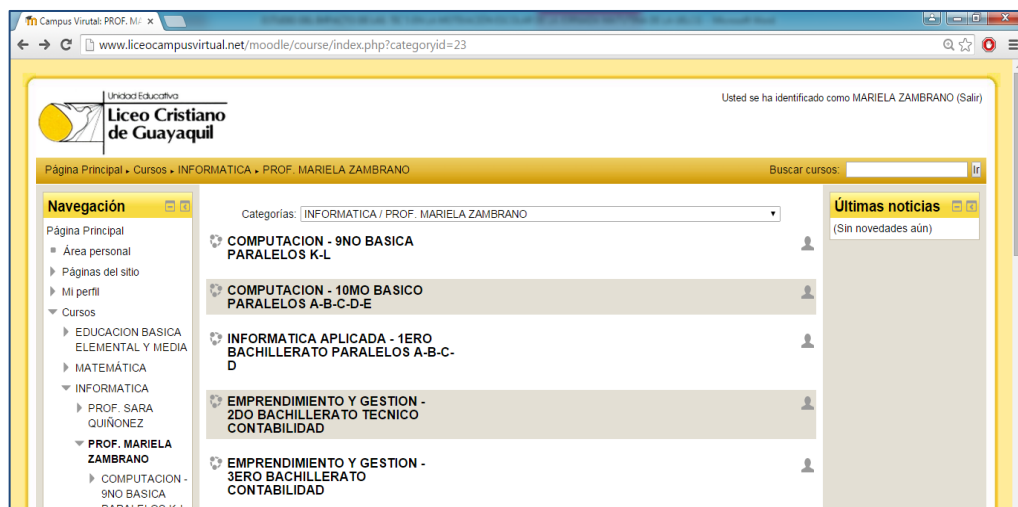
Figura 6. Docentes de la categoría



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

7. Haga clic en el curso donde aplicará la actividad o el recurso.

Figura 7. Cursos y paralelos del docente

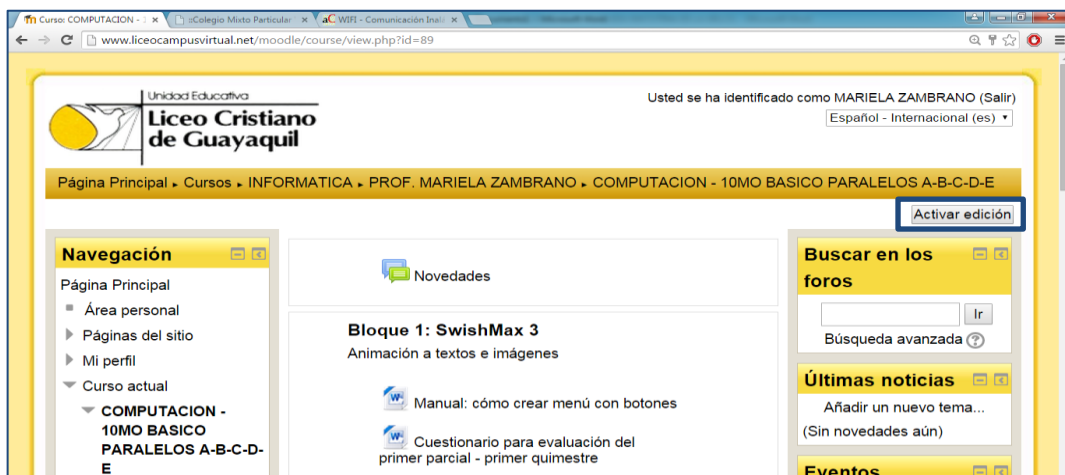


Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

3.10.2.2 Actividades.

Las actividades son interacciones con los estudiantes para proceder a valorarlos cuantitativamente. Para programar las actividades en el curso escogido, debe hacer clic en el botón “Activar edición”, ubicado en la parte superior derecha de la página.

Figura 8. Activar edición

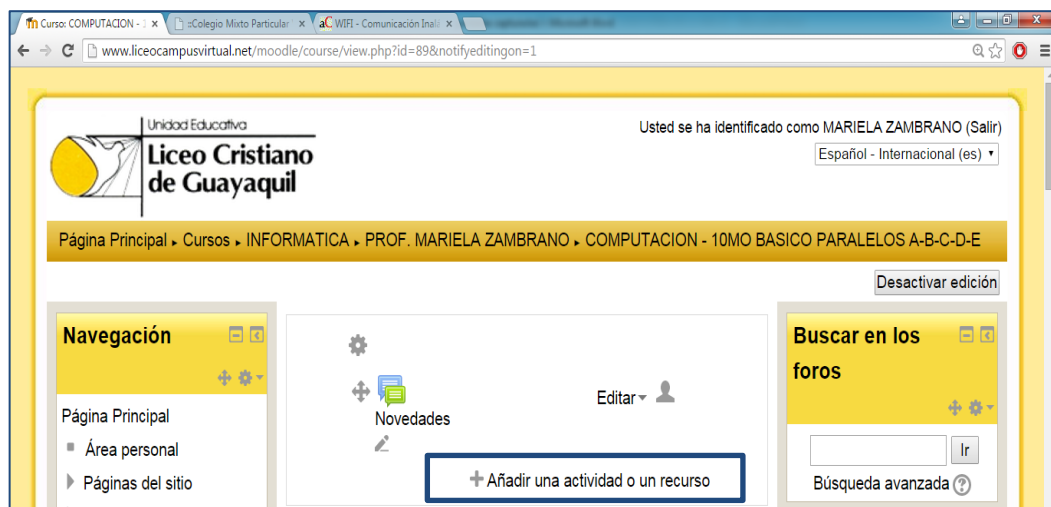


Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Luego deberá escoger la opción “Añadir una actividad o un recurso”.

Figura 9. Opción Añadir una actividad o un recurso



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Al pulsar sobre la opción anterior se desplegará una pantalla con las múltiples opciones que existen y que se detallará más adelante. Para cada actividad se debe indicar el tema, descripción y la disponibilidad de la misma. Entre las actividades más utilizadas se tienen:

3.10.2.2.1 Tareas.

Función

Este módulo permite al docente evaluar el aprendizaje de los estudiantes mediante la creación de un trabajo a realizar que posteriormente revisará, evaluará y medirá cuantitativamente. Permite que los estudiantes suban la tarea en archivos de diferentes formatos, entre ellos documentos de textos, hojas de cálculo, imágenes, audio y video, cuyo tamaño no exceda de 1 Megabyte, es decir información que no contenga muchas imágenes. El profesor al evaluar la tarea puede enviar mensajes de retroalimentación.

Aplicabilidad.

- Como refuerzo académico estudiantil para recordar las tareas que necesitan realizar, las cuales no requieren el envío de archivos.
- Para recibir las tareas de los estudiantes en formato digital, sobre las cuales emitirá una calificación.

Proceso básico.

1. De la pantalla “Añadir actividad o recurso”, seleccione Tarea y haga clic en Agregar.

Figura 10. Añadir actividad o recurso / Tarea



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Escriba la información solicitada en los cuadros, debiendo llenar obligatoriamente la información que se encuentra con texto rojo para poder crear la tarea, tal como indica la figura 11.

Figura 11. Configuración de la tarea

The screenshot displays the Moodle task configuration interface. The browser address bar shows the URL: `www.liceocampusvirtual.net/moodle/course/modedit.php?add=assign&type=&course=89§ion=2&return=0&sr=0`. The page title is "de Guayaquil" and the breadcrumb trail is "Página Principal > Cursos > INFORMATICA > PROF. MARIELA ZAMBRANO > COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E > Agregando Tarea a Actividades del bloque".

The main content area is titled "Agregando Tarea a Actividades del bloque" and contains several sections:

- General:** Includes a text input for "Nombre de la tarea*", a rich text editor for "Descripción*", and a checkbox for "Muestra la descripción en la página del curso".
- Disponibilidad:** Includes date pickers for "Permitir entregas desde" (24 julio 2015 00:00), "Fecha de entrega" (31 julio 2015 00:00), and "Fecha límite" (24 julio 2015 10:45), each with a "Habilitar" checkbox. A checkbox for "Mostrar siempre la descripción" is also present.
- Tipos de entrega:** Includes checkboxes for "Texto en línea" and "Archivos enviados", a dropdown for "Número máximo de archivos subidos" (1), and a dropdown for "Tamaño máximo de la entrega" (Actividad límite de subida (1MB)).
- Tipos de retroalimentación:** Includes checkboxes for "Comentarios de retroalimentación", "Hoja de calificaciones externa", and "Archivos de retroalimentación".
- Configuración de entrega:** Includes links for "Configuración de entrega" and "Configuración de entrega por grupo".
- Avisos:** Includes a link for "Avisos".
- Calificación:** Includes a dropdown for "Calificación" (10), a dropdown for "Método de calificación" (Calificación simple directa), a checkbox for "Ocultar identidad", and dropdowns for "Usar workflow de evaluadores", "Usar asignación de evaluadores", and "Usar asignación de evaluadores".

The left sidebar contains navigation links such as "Página Principal", "Área personal", "Páginas del sitio", "Mi perfil", "Curso actual", "COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E", "Participantes", "Insignias", "General", "Bloque 1: SwishMax 3", "Actividades del bloque", "Tema 3", "Tema 4", "Tema 5", "Tema 6", and "Tema 7".

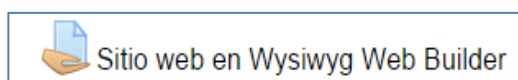
At the bottom of the form, there are buttons for "Guardar cambios y regresar al curso", "Guardar cambios y mostrar", and "Cancelar". A note at the bottom right states: "En este formulario hay campos obligatorios *".

Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zingri

Creación de la tarea.

1. Escriba el nombre con el que se presentará la tarea y la descripción de la misma según se solicita en la pantalla.
2. Haga clic en el cuadro “Muestra la descripción en la página del curso” si desea presentar la descripción de la tarea
3. En la sección “Disponibilidad” indique la fecha desde la que los estudiantes podrán subir la tarea a la plataforma, la fecha de entrega y la fecha límite, haciendo hacer clic en la flecha que se muestra en cada cuadro. Este paso debe ser configurado cuando los estudiantes deban adjuntar archivos o escribir textos en la tarea.
4. Indicar el tipo de entrega de la tarea, en donde “Texto en línea” permite añadir textos; mientras que “Archivos enviados” admite subirla en ficheros.
5. Establecer la cantidad de archivos que cada estudiante puede subir.
6. Elegir el tamaño máximo que puede contener el archivo.
7. Marcar el tipo de retroalimentación de acuerdo a sus necesidades de comunicación sobre la estimación de la tarea.
8. En “Calificación” indicar la ponderación de la tarea; así también debe elegir el método de calificación entre las opciones que se adapten a sus requerimientos para la valoración.
9. Para publicar la tarea y continuar trabajando en el curso haga clic en el botón “Guardar cambios y mostrar curso”. Si desea cancelar la creación de la tarea, haga clic en el botón “Cancelar”. La tarea creada aparecerá en el tema respectivo con el icono que identifica a la tarea y el nombre.

Figura 12. Icono de la tarea creada



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Tarea creada por: Lcda. Mariela Zambrano

Al elegir el botón “Guardar cambios y mostrar” aparecerá un resumen con la consigna de la tarea, detalle sobre el sumario de calificaciones y el estado de la entrega, tal como se ilustra a continuación.

Figura 13. Resumen de la tarea

The screenshot shows a Moodle interface with a navigation menu on the left and a main content area. The main content area is titled "Sitio web en Wysiwyg Web Builder" and contains instructions, a summary of grades, and the submission status.

Sumario de calificaciones

Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0
Fecha de entrega	miércoles, 29 de julio de 2015, 09:00
Tiempo restante	La tarea ha vencido
Entrega fuera de plazo	Solo los estudiantes a los que se les haya concedido una prórroga pueden aún presentar la tarea

Ver/Calificar todas las entregas

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Fecha de entrega	miércoles, 29 de julio de 2015, 09:00
Tiempo restante	La Tarea está retrasada por: 56 minutos 2 segundos

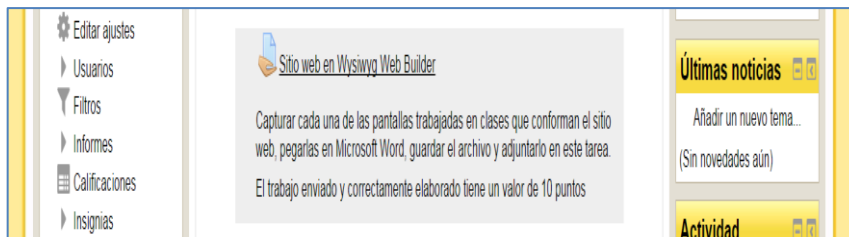
Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Calificar la tarea.

En la figura 13 se puede ver y/o calificar la tarea que los estudiantes han enviado, hace para ello debe hacer clic en la opción “Ver/calificar todas las entregas” pero si la tarea ha sido recién enviada, se recomienda no elegir en ese momento la opción, porque aparecerá en blanco el reporte de las tareas. Cuando haya transcurrido un tiempo estimado y considere que los estudiantes subieron la tarea, siga los siguientes pasos:

1. Ingrese a la plataforma Moodle, elija su área, nombre y curso al que va a calificar la tarea, haga clic en el nombre de la tarea que procederá a evaluar.

Figura 14. Tarea a calificar



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Tarea creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

2. Aparecerá una pantalla con el resumen de entrega de las tareas, en la que deberá hacer clic en la opción “Ver/calificar todas las entregas”.

Figura 15. Resumen de entrega de tareas

Participantes	130
Enviados	4
Pendientes por calificar	4
Fecha de entrega	jueves, 30 de julio de 2015, 11:55
Tiempo restante	La tarea ha vencido
Entrega fuera de plazo	No se aceptan más entregas

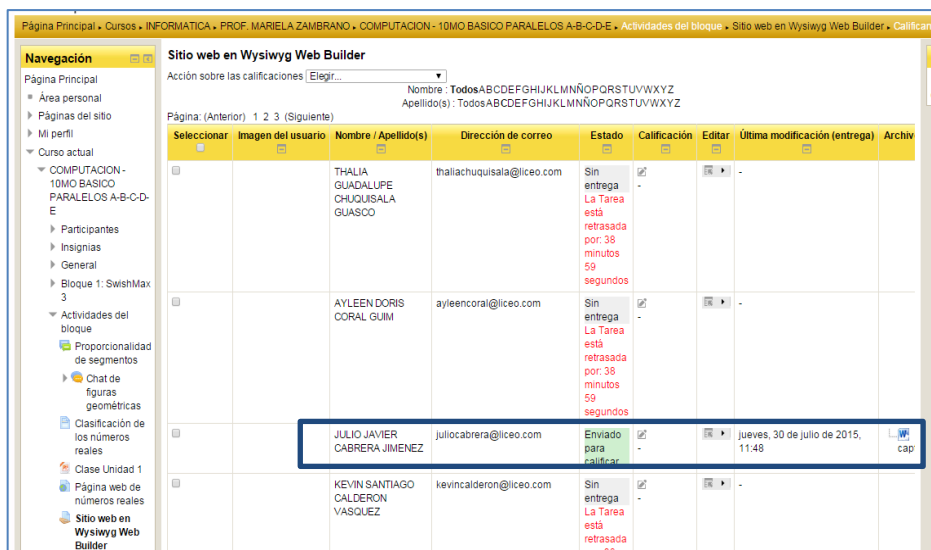
Ver/Calificar todas las entregas

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Fecha de entrega	jueves, 30 de julio de 2015, 11:55
Tiempo restante	La Tarea está retrasada por: 30 minutos 43 segundos

Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

3. Se mostrará una pantalla con el listado de los estudiantes del curso, presentando en la columna “estado” la información de la entrega o no de la tarea, además se indica en la respectiva columna la fecha y hora de entrega y el archivo enviado. Para proceder a calificar la tarea haga clic en el icono de lápiz que se encuentra en la columna “Calificación” en dirección del respectivo estudiante.

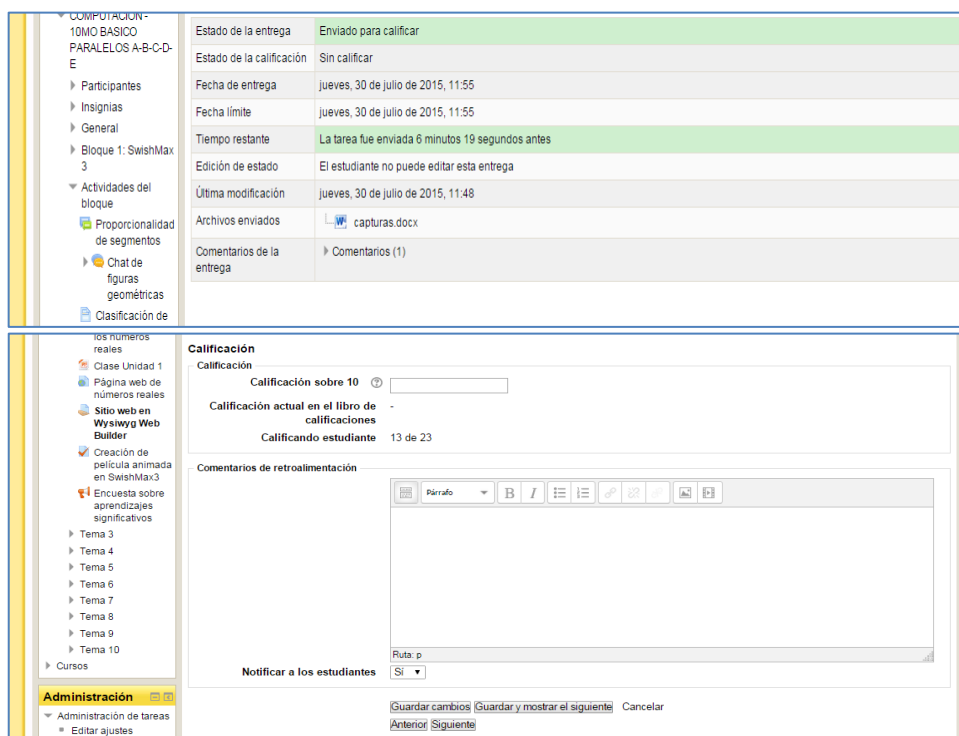
Figura 16. Calificando tarea



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

4. A continuación aparecerá una pantalla, en la que deberá escribir la ponderación que considere asignar a la tarea, un comentario de retroalimentación, si lo considera necesario.

Figura 17. Asignando calificación a estudiante



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

5. Finalmente haga clic en el botón “Guardar y mostrar el siguiente” para guardar la calificación en el estudiante escogido y continuar revisando la tarea del siguiente estudiante de la lista. Puede avanzar y retroceder entre pantallas de las calificaciones según considere necesario trabajar con el orden de los estudiantes. Si elige el botón “Guardar cambios” se almacenarán las calificaciones realizadas y regresará al curso.

3.10.2.2.2 Cuestionarios (evaluaciones en línea)

Función

Este módulo permite al docente crear un cuestionario de preguntas a ser contestadas virtualmente por los estudiantes en un tiempo y número de intentos limitados. En el diseño se puede elegir la estructura de las respuestas, usándose mayormente las de opción múltiple, verdadero/falso y emparejamiento. Cada intento será calificado y almacenado en el libro de calificaciones.

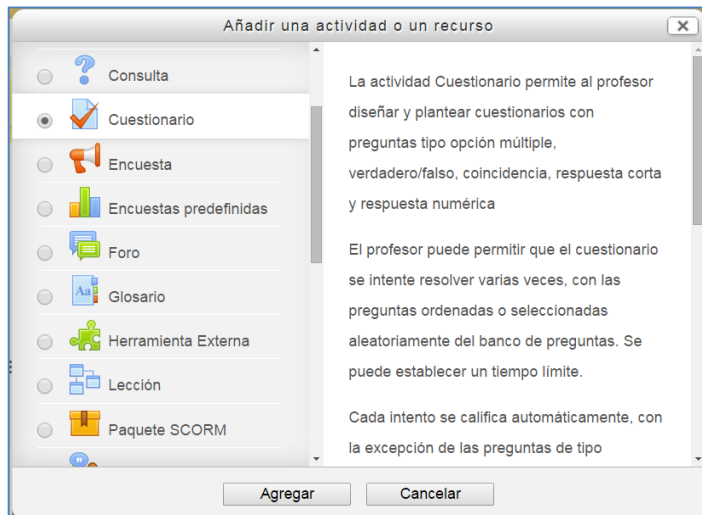
Aplicabilidad.

- Para realizar evaluaciones o exámenes del curso que el docente decida.
- Ofrecer información inmediata por medio de la autoevaluación del estudiante.

Proceso básico.

1. Seleccione la opción “Cuestionario” y elija el botón “Agregar” de la pantalla “Añadir actividad o recurso”, correspondiente a la plataforma.

Figura 18. Añadir actividad o recurso / Cuestionario



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Escriba la información solicitada en los cuadros, debiendo llenar obligatoriamente la información que se encuentra con texto rojo para poder crear la tarea, tal como indica la figura 19.

Figura 19. Agregando Cuestionario

The screenshot shows the Moodle 'Agregar Cuestionario' (Add Quiz) form. The browser address bar shows the URL: www.liceocampusvirtual.net/moodle/course/modedit.php?add=quiz&type=&course=89§ion=2&return=0&sr=0. The user is identified as MARIELA ZAMBRANO.

General

- Nombre***: Creación de película animada en SwishMax3
- Descripción**: Rich text editor with a toolbar (Paragraph, Bold, Italic, Bulleted list, Numbered list, Link, Unlink, Image, Attach file, Insert file).
- Muestra la descripción en la página del curso**:

Temporalización

- Abrir cuestionario**: 23 julio 2015 19:51 Habilitar
- Cerrar cuestionario**: 23 julio 2015 19:51 Habilitar
- Límite de tiempo**: 0 minutos Habilitar

Quando el tiempo ha terminado: El envío debe hacerse antes de que el tiempo termine, de lo contrario, no se contabilizará

Periodo de gracia para el envío: 1 días Habilitar

Calificación

- Categoría de calificación**: Sin categorizar
- Intentos permitidos**: Sin límite
- Método de calificación**: Calificación más alta

Esquema

- Orden de las preguntas**: Tal como se muestra en la pantalla de edición
- Página nueva**: Cada pregunta Ver más...

Comportamiento de las preguntas

- Ordenar al azar las respuestas**: Sí
- Comportamiento de las preguntas**: Retroalimentación diferida

Revisar opciones

Durante el intento	Inmediatamente después de cada intento	Más tarde, mientras el cuestionario está aún abierto	Después de cerrar el cuestionario
<input checked="" type="checkbox"/> El intento	<input checked="" type="checkbox"/> El intento	<input checked="" type="checkbox"/> El intento	<input checked="" type="checkbox"/> El intento
<input checked="" type="checkbox"/> Si fuese correcta	<input checked="" type="checkbox"/> Si fuese correcta	<input checked="" type="checkbox"/> Si fuese correcta	<input checked="" type="checkbox"/> Si fuese correcta
<input checked="" type="checkbox"/> Puntos	<input checked="" type="checkbox"/> Puntos	<input checked="" type="checkbox"/> Puntos	<input checked="" type="checkbox"/> Puntos
<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación específica	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación específica	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación específica	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación específica
<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación general	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación general	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación general	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación general
<input checked="" type="checkbox"/> Respuesta correcta	<input checked="" type="checkbox"/> Respuesta correcta	<input checked="" type="checkbox"/> Respuesta correcta	<input checked="" type="checkbox"/> Respuesta correcta
<input type="checkbox"/> Retroalimentación global	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación global	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación global	<input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación global

Mostrar

- Mostrar la imagen del usuario**: sin imagen
- Decimales en las calificaciones**: 2 Ver más...

Restricciones extra sobre los intentos

- Retroalimentación global
- Ajustes comunes del módulo

Buttons at the bottom:

Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zingri

Creación del cuestionario.

1. Escriba el nombre con el que se presentará el cuestionario y la descripción del mismo según se solicita en la pantalla.
2. Para observar la descripción en la página haga clic en el cuadro “Muestra la descripción en la página del curso”.
3. En la sección “Temporalización”, active las casillas “Habilitar” e indique en las alternativas respectivas la fecha de apertura y cierre del cuestionario, el tiempo disponible para la realización de la actividad, y la acción que se ejecutará cuando el tiempo de la evaluación haya terminado.
4. En el grupo “Calificación” indique los intentos permitidos para cada estudiante; si elige más de una oportunidad entonces deberá elegir el método de calificación.
5. En la sección “esquema” debe indicar el orden y el número de preguntas que aparecerán en cada pantalla.
6. En el grupo “Comportamiento de las preguntas”, indicar el orden en que se mostrarán las opciones de las respuestas y el tipo de retroalimentación que desea dar cada pregunta.
7. En la sección “Revisar opciones”, debe indicar en qué momento desea que el estudiante verifique los aciertos, recomendándose dejar activadas las casillas del grupo “Después de cerrar el cuestionario”.
8. En el grupo “Mostrar” indique el número de decimales que se expondrá en la calificación.
9. Haga clic en el botón “Guardar cambios y mostrar curso”, para guardar y regresar a las actividades creadas en el curso. Si elige el botón “Cancelar”, regresará a la pantalla anterior sin guardar los cambios realizados. Para guardar el esquema del cuestionario y posteriormente diseñar las preguntas debe elegir el botón “Guardar cambios y mostrar”, presentándose en la pantalla el detalle general del cuestionario.

Figura 20. Detalle general del cuestionario

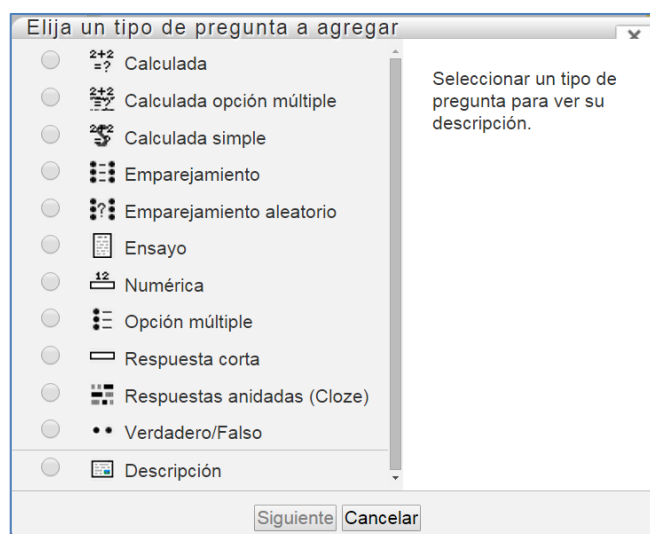


Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

10. Haga clic en el botón “Editar cuestionario” para crear las preguntas y respuestas de la evaluación.
11. Indique la calificación máxima de la evaluación, y haga clic en el botón “Agregar una pregunta”. Se mostrará una pantalla para que elija el tipo de pregunta a agregar, luego haga clic en el botón siguiente.

Figura 21. Tipo de pregunta



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

12. Escriba el nombre de la pregunta, el enunciado y la puntuación que desea asignarle a la respuesta correcta, que son campos obligatorios en el cuestionario; considerando que para cada tipo de pregunta debe configurar las especificaciones solicitadas en la pantalla de creación de preguntas.

Figura 22. Agregando pregunta

The screenshot displays the Moodle question creation interface for a 'verdadero/falso' (true/false) question. The interface is divided into several sections:

- Navegación (Navigation):** Located on the left, it shows the current course structure, including 'COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E' and various activities like 'Chat de figuras geométricas' and 'Clase Unidad 1'.
- General:** The main configuration area for the question.
 - Categoría:** A dropdown menu set to 'Por defecto en COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E'.
 - Nombre de la pregunta*:** A text input field containing 'Gif animado'.
 - Enunciado de la pregunta*:** A rich text editor with a toolbar (Paragraph, Bold, Italic, List, Link, Image, etc.) and a content area containing the text 'Los gifs animados son:'.
 - Ruta:** A small text input field with the value 'p'.
 - Puntuación por defecto*:** A text input field with the value '2'.
 - Retroalimentación general:** Another rich text editor with a toolbar and a content area containing a single vertical bar '|'.
- Respuesta correcta:** A dropdown menu set to 'Verdadero'.
- Retroalimentación para la respuesta 'Verdadero':** A rich text editor with a toolbar and an empty content area.
- Retroalimentación para la respuesta 'Falso':** A rich text editor with a toolbar and an empty content area.
- Múltiples intentos:** A section with a dropdown menu.
- Marcas:** A section with a dropdown menu.
- Creado / Último guardado:** A section with a dropdown menu.
- Buttons:** 'Guardar cambios', 'Crear copia', and 'Cancelar'.
- Footer:** A red note stating 'En este formulario hay campos obligatorios *'.

Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

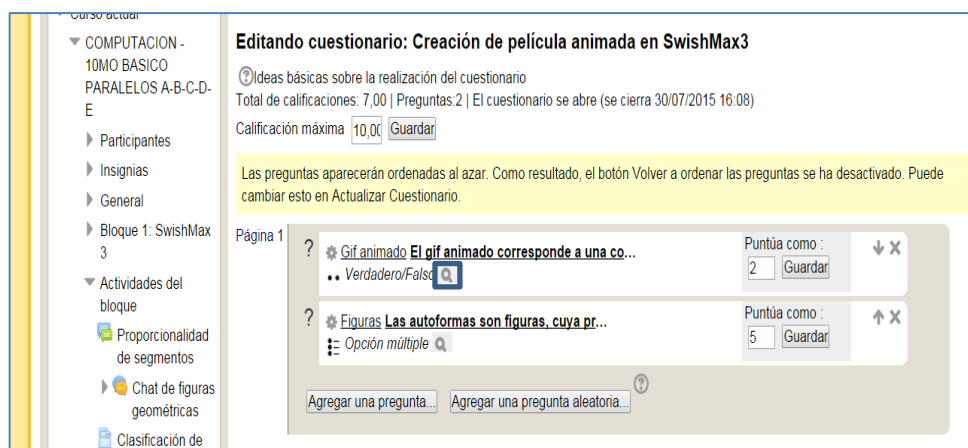
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

13. Elija la opción de la respuesta que corresponde a la correcta.

14. Escriba el texto de retroalimentación (opcional), el cual aparecerá cuando la pregunta sea contestada incorrectamente.

15. Escoja el botón Guardar cambios para grabar el proceso realizado y continuar agregando preguntas. Si hace clic en “cancelar” no se generará la pregunta.
16. En la pantalla “Editando cuestionario”, presentada luego de guardar los cambios, puede modificar la valoración asignada a la pregunta, luego haga clic en el botón Guardar para actualizar los cambios, como se ilustra a continuación.

Figura 23. Editando cuestionario



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

17. Haga clic en el icono de la lupa que se muestra a la derecha del tipo de pregunta, como se ilustra en la figura 23 si desea ver previamente la presentación de la pregunta para el entorno del estudiante.

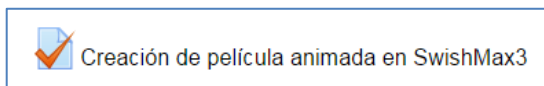
Figura 24. Vista previa de la pregunta



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Pregunta creada por: Lcda. Mariela Zambrano

El cuestionario creado aparecerá en la sección del curso con el respectivo icono de la actividad y el nombre que se asignó a ella.

Figura 25. Icono del cuestionario creado



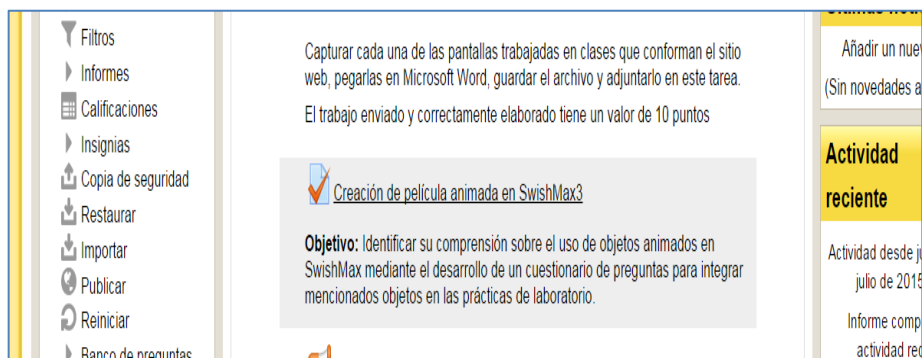
Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Tarea creada por: Lcda. Mariela Zambrano

Calificar cuestionario.

El cuestionario es calificado automáticamente de acuerdo a la ponderación que el maestro asignó a cada pregunta de dicha actividad. Para revisar el informe de calificaciones:

1. El docente debe ingresar al cuestionario.

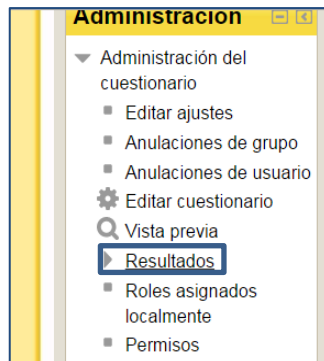
Figura 26. Cuestionario creado en el curso



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Tarea creada por: Lcda. Mariela Zambrano

2. En el bloque de "Administración", seleccione la opción "Resultados" para visualizar la calificación de todos los estudiantes del curso.

Figura 27. Panel Administrador / Resultados



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

- Los resultados muestran la calificación general del cuestionario y también la calificación por preguntas, adicional a eso presenta el promedio general de dicha actividad.

Figura 28. Resultados de calificaciones

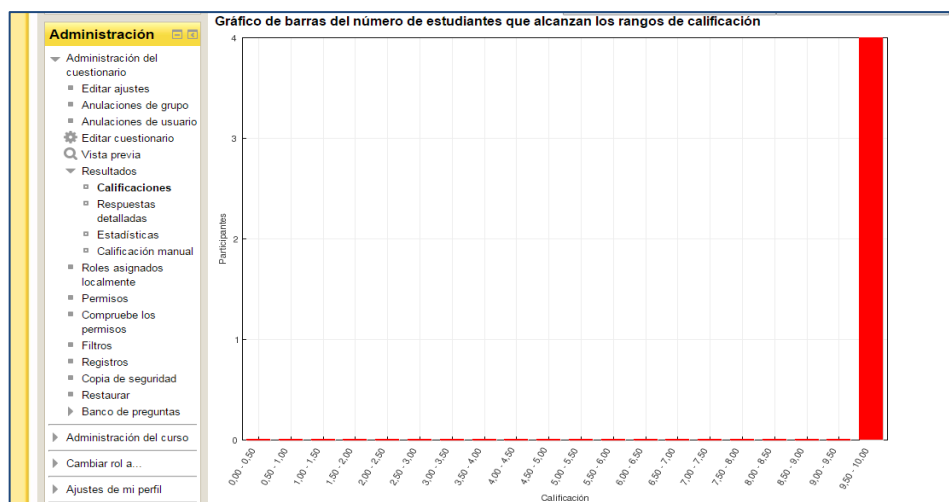
Descargar datos de tabla como Archivo de texto con valores separados por comas ▼ Descargar									
	Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Estado	Comenzado el	Finalizado	Tiempo requerido	Calificación/10,00	P. 1 /5,00	P. 2 /5,00
<input type="checkbox"/>	PAMELA JAMILET QUINDE LLERENA Revisión del intento	pamelajuinde@liceo.com	Finalizado	30 de julio de 2015 09:00	30 de julio de 2015 09:00	37 segundos	10,00	✓ 5,00	✓ 5,00
<input type="checkbox"/>	JULIO JAVIER CABRERA JIMENEZ Revisión del intento	juliocabrera@liceo.com	Finalizado	30 de julio de 2015 09:57	30 de julio de 2015 09:57	38 segundos	10,00	✓ 5,00	✓ 5,00
<input type="checkbox"/>	LIZBETH ADRIANA ESCALANTE SANTOS Revisión del intento	lizbethescalante@liceo.com	Finalizado	30 de julio de 2015 10:09	30 de julio de 2015 10:10	38 segundos	10,00	✓ 5,00	✓ 5,00
<input type="checkbox"/>	LILIANA ELIOISA MARTINEZ CARDENAS Revisión del intento	lilianamartinez@liceo.com	Finalizado	30 de julio de 2015 10:15	30 de julio de 2015 10:16	1 minutos 19 segundos	10,00	✓ 5,00	✓ 5,00
Promedio general							10,00 (4)	5,00 (4)	5,00 (4)

Seleccionar todos / Omitir todos Volver a calificar los intentos seleccionados Eliminar los intentos seleccionados

Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

- Para una mayor comprensión el informe genera un gráfico estadístico que se presenta debajo del resumen de calificaciones.

Figura 29. Gráfico de calificaciones



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

3.10.2.2.3 Foros.

Función

Permite a los estudiantes publicar en un blog sus puntos de vista sobre un tema de interés que haya publicado el docente, el cual estará disponible en el tiempo establecido por el docente. El tipo de foro debe ser manejado por el docente y se recomienda la opción del foro "Formato blog". El foro puede ser calificado si así lo considera el profesor pertinente.

Aplicabilidad.

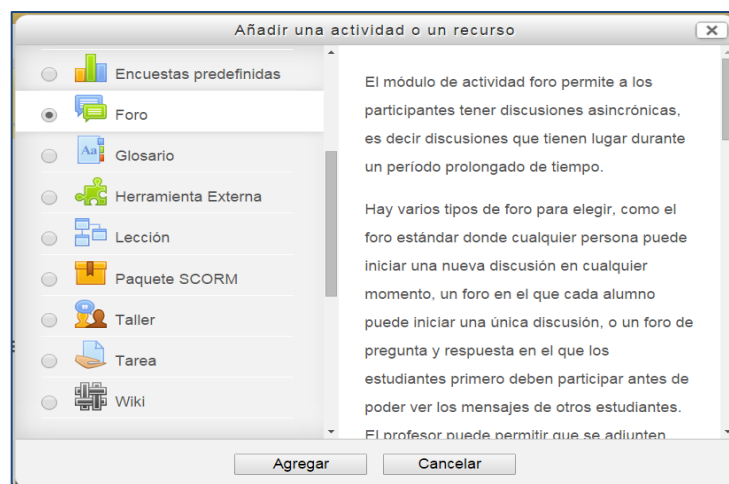
- Se lo puede utilizar en tiempo real.
- Como espacio de socialización entre los compañeros del curso.
- Para discutir materiales de lecturas compartidos en la hora de clases.

- Para la reflexión de un tema de interés social-educativo que requiera de la lluvia de ideas.
- El docente escoge el tiempo en que el foro esté disponible.

Proceso básico.

1. Seleccione la opción “Foro” y elija el botón “Agregar” de la pantalla “Añadir actividad o recurso”, correspondiente a la plataforma.

Figura 30. Añadir actividad o recurso / Foro



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Escriba la información solicitada en los cuadros, debiendo llenar obligatoriamente la información que se encuentra con texto rojo para poder crear el foro.

Figura 31. Agregando Foro

Unidad Educativa
Liceo Cristiano de Guayaquil
Usted se ha identificado como MARIELA ZAMBRANO (Salir)

Página Principal • Cursos • INFORMATICA • PROF. MARIELA ZAMBRANO • COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E • Agregando Foro a Actividades del bloque

Navegación

Página Principal
▪ Área personal
▶ Páginas del sitio
▶ MI perfil
▼ Curso actual
▼ COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E
▶ Participantes
▶ Insignias

Agregando Foro a Actividades del bloque ? Expandir todo

▼ General

Nombre del foro* Cómo es utilizada la tecnología en el aula de clases

Descripción*

¶ Párrafo B I [Listas] [Enlaces] [Imágenes] [Videos] [Archivos]

Ruta: p

▶ General
▶ Bloque 1: SwishMax 3
▼ Actividades del bloque
▶ Proporcionalidad de segmentos
▶ Chat de figuras geométricas
▶ Clasificación de los números reales
▶ Clase Unidad 1
▶ Página web de números reales
▶ Sitio web en Wysiwyg Web Builder
▶ Creación de película animada en SwishMax3
▶ Encuesta sobre aprendizajes significativos
▶ Tema 3
▶ Tema 4

Muestra la descripción en la página del curso

Tipo de foro ? Foro estándar que aparece en un formato de blog. ▼

▼ **Adjuntos y recuento de palabras**

Tamaño máximo del archivo adjunto 500KB ▼

Número máximo de archivos adjuntos 9 ▼

Mostrar número de palabras ? No ▼

▼ **Suscripción y seguimiento**

Modalidad de suscripción ? Suscripción opcional ▼

Rastreo de lectura ? Opcional ▼

▶ Umbral de mensajes para bloqueo

▶ Calificaciones

▶ Ajustes comunes del módulo

Guardar cambios y regresar al curso Guardar cambios y mostrar Cancelar

En este formulario hay campos obligatorios *.

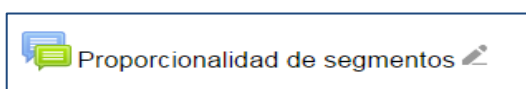
Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Creación del foro.

1. Escriba el nombre para el foro, y la descripción, anotando la temática de discusión
2. Hacer clic en la casilla “Muestra la descripción en la página del curso” para que los estudiantes conozcan el objetivo del foro.
3. En “Tipo de foro” elegir “Foro estándar que aparece en un formato de blog”, para que se muestren en la misma pantalla todas las aportaciones de los estudiantes.

4. Si desea que los estudiantes puedan subir archivos en el foro, debe indicar el tamaño máximo del mismo y el número de archivos permitidos, eligiendo las opciones de la lista, esto debe hacerlo en la sección “Adjuntos y recuento de palabras”.
5. Haga clic en la opción “Cancelar” para salir de la pantalla sin crear el foro, clic en el botón “Guardar cambios y regresar al curso” para crear el foro y observarlo en la sección de actividad del curso con su respectivo icono y nombre.

Figura 32. Icono del foro creado



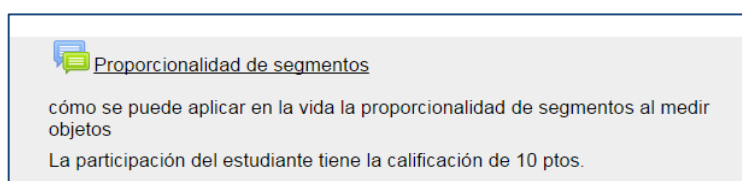
Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

Calificar el foro.

En el foro no es recomendable asignar una calificación a través de la plataforma, puedo hacerlo como una estimación pedagógica de acuerdo a los criterios que desee evaluar de los participantes. Para observar los mensajes de los estudiantes sobre la temática del foro debe:

1. Ingresar a la plataforma Moodle e ingrese su usuario y contraseña.
2. Elegir su área, nombre y curso del que desea revisar el foro.
3. Hacer clic en el icono de la actividad foro del curso.

Figura 33. Foro a evaluar



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

4. Se mostrará una pantalla indicando el tema del foro y observará las publicaciones realizadas por los estudiantes.

Figura 34. Observación del foro



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

3.10.2.2.4 Chat.

Función.

Esta actividad permite al docente y estudiantes mantener una conversación en línea usando el formato de texto cuyas sesiones se guardan, permitiendo ver los registros de charlas anteriores. El profesor programa las veces y horario en que se activará el chat.

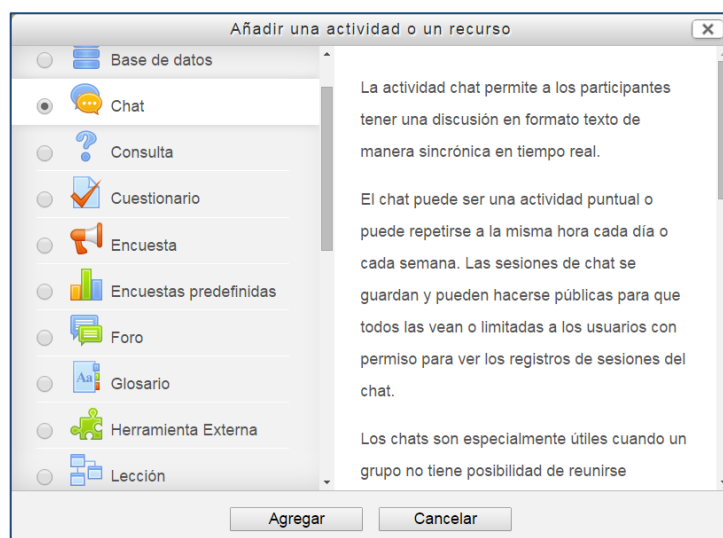
Aplicabilidad.

- Cuando un estudiante no haya podido asistir a clases y necesite establecer comunicación con el docente para conocer y ponerse al día en el trabajo escolar.
- Para compartir experiencias en tiempo real con el docente y sus compañeros.
- En la creación de sesiones de ayuda para preparar a los estudiantes en vísperas de evaluaciones mediante preguntas y respuestas de ejemplo por parte de los estudiantes y docente.

Proceso básico.

1. Seleccione la opción “Chat” y elija el botón “Agregar” de la pantalla “Añadir actividad o recurso”, correspondiente a la plataforma.

Figura 35. Añadir actividad o recurso / Chat



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Escriba la información solicitada en los cuadros, debiendo llenar obligatoriamente la información que se encuentra con texto rojo para poder crear el chat.

Figura 36. Agregando Chat

Navegación

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Curso actual
 - COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E
 - Participantes
 - Insignias
 - General
 - Bloque 1: SwishMax 3
 - Actividades del

Administración

- Administración del curso
 - Desactivar edición
 - Editar ajustes
 - Usuarios
 - Filtros

Agregando Chat a Actividades del bloque

Expandir todo

General

Nombre de la sala*

Novela policiaca

Descripción*

Párrafo B I

Ruta: p

Muestra la descripción en la página del curso

Sesiones

Próxima cita 23 julio 2015 19:45

Repetir/publicar tiempo de las sesiones No publicar horas de chat

Guardar sesiones pasadas Nunca borrar mensajes

Todos pueden ver las sesiones pasadas No

Ajustes comunes del módulo

Visible Mostrar

Número ID

Modo de grupo No hay grupos

Agrupamiento Ninguno

Guardar cambios y regresar al curso Guardar cambios y mostrar Cancelar

En este formulario hay campos obligatorios *

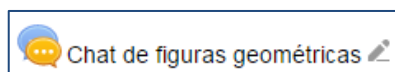
Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Creación del chat.

1. Escriba el nombre de la sala del chat, y la descripción, anotando la temática de conversación.
2. Hacer clic en la casilla “Muestra la descripción en la página del curso” para que los estudiantes conozcan el tema a tratar.

3. En el grupo “Sesiones” indicar la fecha y hora en la que se abrirá la sala del chat, pudiendo indicar si la sesión se abrirá una sola vez o programarla para que se repita en cierto horario establecido por el docente, elegir si se guardarán las sesiones de chat anteriores pertenecientes al curso, y si desea que los estudiantes puedan ver las sesiones pasadas del chat, donde se recomienda colocar “No”, para optimizar el espacio de información en la pantalla.
4. Haga clic en la opción “Cancelar” para salir de la pantalla sin crear el foro, clic en el botón “Guardar cambios y regresar al curso” para crear el foro y observarlo en la sección de actividad del curso con su respectivo icono y nombre.

Figura 37. Icono del chat creado



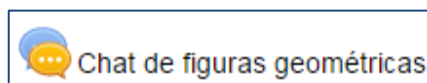
Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

Participando del chat.

En el horario de apertura del chat debe:

1. Ingresar a la cuenta Moodle con su nombre de usuario y contraseña.
2. Elegir el área a la que usted pertenece y su dato de identificación.
3. Escoger el curso en el que se programó el chat.
4. Hacer clic en el nombre del chat que se encuentra en el curso.

Figura 38. Chat creado



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

5. Se mostrará una pantalla con el nombre de la sala de chat y la respectiva descripción, en ella haga clic en el botón “Entrar a la sala”.

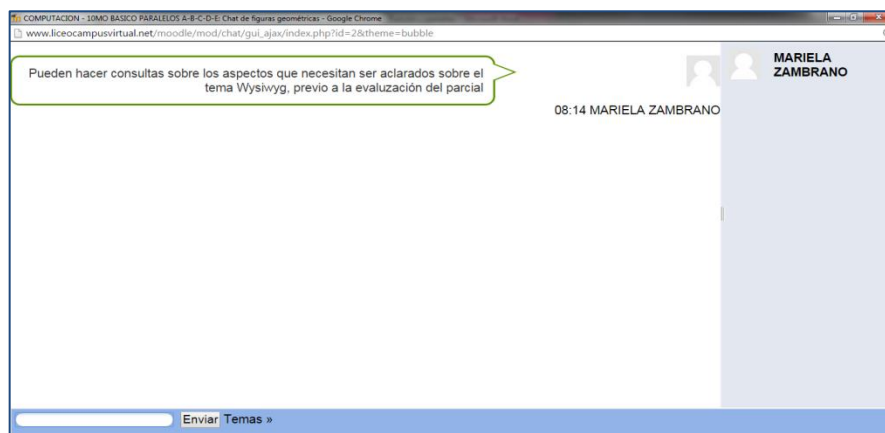
Figura 38. Chat creado



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

6. Se mostrará la pantalla del chat con el dato de identificación del docente y de los participantes de la sala en la columna de la derecha de la pantalla. Para establecer la comunicación debe escribir en el cuadro blanco que aparece en la parte inferior de la pantalla del chat, luego pulse enter o hacer clic en el botón “Enviar” para que los estudiantes vean y lean su conversación.

Figura 39. Chat



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

3.10.2.2.5 Encuesta.

Función.

Esta actividad permite al docente crear una encuesta personalizada con el fin de obtener la opinión de los estudiantes sobre un tema en particular, pudiendo utilizar una variedad de tipos de respuestas, entre ellas están las de opción múltiple, si/no o textos. Los resultados son presentados de manera cuantitativa y gráfica.

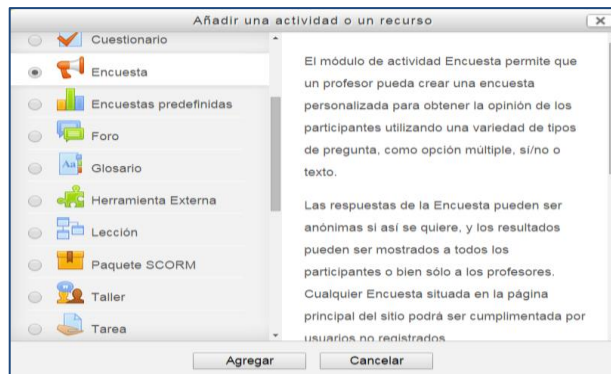
Aplicabilidad.

- Para conocer el grado de satisfacción de los estudiantes sobre el desempeño docente.
- Obtener datos que sirvan de guía y contribuyan en la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Proceso básico.

1. Seleccione la opción “Encuesta” y elija el botón “Agregar” de la pantalla “Añadir actividad o recurso”, correspondiente a la plataforma.

Figura 40. Añadir actividad o recurso / Encuesta



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Escriba la información solicitada en los cuadros, debiendo llenar obligatoriamente la información que se encuentra con texto rojo para poder crear la encuesta.

Figura 41. Agregando Encuesta

Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Creación general de la encuesta

1. Escriba obligatoriamente el nombre de la encuesta y la descripción.
2. Marque la casilla “Muestra descripción en la página del curso”.
3. Active las casillas “Habilitar”.
4. Indique la fecha y hora en que estará disponible la encuesta.
5. Elija la fecha y la hora del cierre de la encuesta.
6. Haga clic en el botón “Guardar cambios y mostrar”. Si elige la opción “Cancelar” no se creará la encuesta.

Editar la pregunta de la encuesta.

Al elegir guardar aparecerá una pantalla para que establezca la pregunta y el tipo de respuesta que se presentará.

Figura 42. Editar preguntas

Página Principal • Cursos • INFORMÁTICA • PROF. MARIELA ZAMBRANO • COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E • Actividades del bloque • Encuesta sobre aprendizajes significativos • Editar pregunta

Navegación

Página Principal

- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Curso actual
 - COMPUTACION - 10MO BASICO PARALELOS A-B-C-D-E
 - Participantes
 - Insignias
 - General
 - Bloque 1: SwishMax 3
 - Actividades del bloque
 - Proporcionalidad de segmentos
 - Chat de figuras geométricas
 - Clasificación de los números reales
 - Clase Unidad 1
 - Página web de números reales
 - Sito web en Wysiwyg Web

Últimas noticias

Añadir un nuevo tema... (Sin novedades aún)

Encuesta sobre aprendizajes significativos

Vista general | Editar preguntas | Plantillas | Análisis | Mostrar respuestas

Elección múltiple (clasificadas)

Obligatorio

Pregunta La comunicación escrita por medio de las redes sociales influyen en la manera de escribir completame

Etiqueta

Ajuste vertical

Tipo elección múltiple Opción múltiple (una respuesta)

No analizar envíos vacíos No

Ocultar la opción "No seleccionada" Sí

Valores elección múltiple

¡Use una línea por cada respuesta!

0 Siempre
0 Casi siempre
0 Algunas veces
0 Nunca

Depende del ítem Elegir

Depende del valor

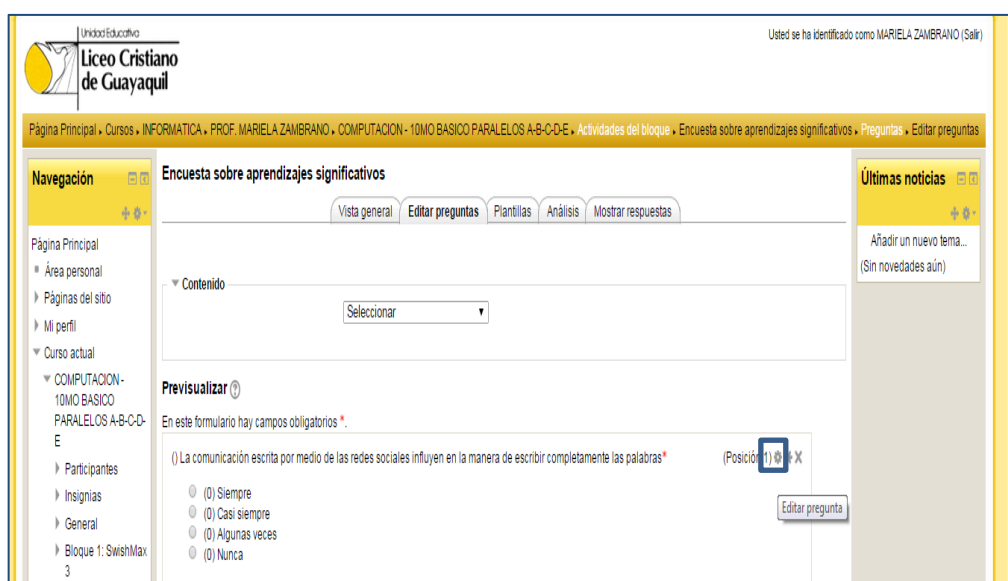
Posición 1

Guardar cambios en la pregunta | Guardar como nueva pregunta | Cancelar

Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

1. Escriba la pregunta y elija el tipo de opciones se mostrarán junto a ella.
2. En “Valores de elección múltiple” escribir en cada línea las opciones que desea que contenga la pregunta.
3. Hacer clic en el botón “Guardar cambios en la pregunta”, y aparecerá una pantalla con la pre-visualización de la pregunta creada.

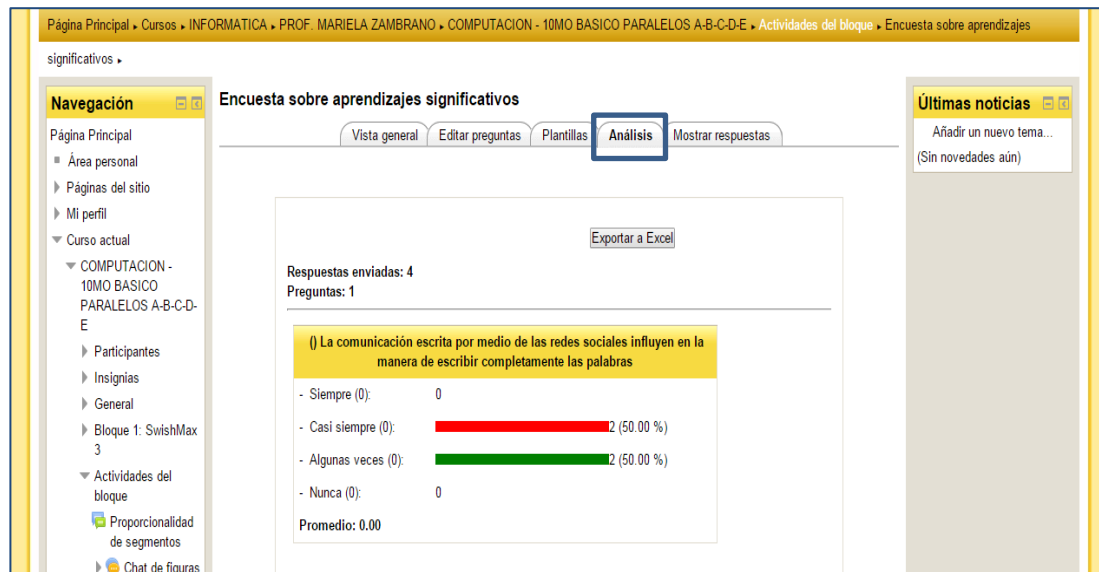
Figura 43. Pre-visualización de pregunta



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

4. Si desea editar la pregunta de la encuesta, haga clic en el icono editar, ubicado a la derecha de la pantalla como se ilustra en la figura 43.
5. Para seguir añadiendo preguntas de encuesta haga clic en la flecha “Seleccionar” que se encuentra en la sección “Contenido” de la pantalla “Previsualización de la pregunta” y escoja el tipo de opciones que tendrá la siguiente pregunta de la encuesta. Continúe los pasos que aplicó para crear la primera pregunta.
6. Para ver gráficamente los resultados de las encuestas realizadas haga clic en la etiqueta “Análisis”, pudiendo colocar la información en Excel, eligiendo el respectivo botón.

Figura 44. Previsualización de pregunta



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Actividad creada por: Lcda. Mariela Zambrano.

3.10.2.3 Recursos

Sirven para compartir material de la clase con los estudiantes. Los recursos más utilizados son:

3.10.2.3.1 Archivo.

Función.

Este recurso permite al docente publicar un archivo que contenga material para reforzar el aprendizaje recibido en el aula de clases, permitiendo descargarlo. Puede incluir varios formatos de archivos entre ellos se encuentran: de texto, presentaciones electrónicas, hojas de cálculo.

Consideraciones importantes:

- El tamaño del archivo es desde 8MB y está establecido por el administrador del sitio.
- El nombre del archivo no debe contener espacios en blanco, ni tildes.

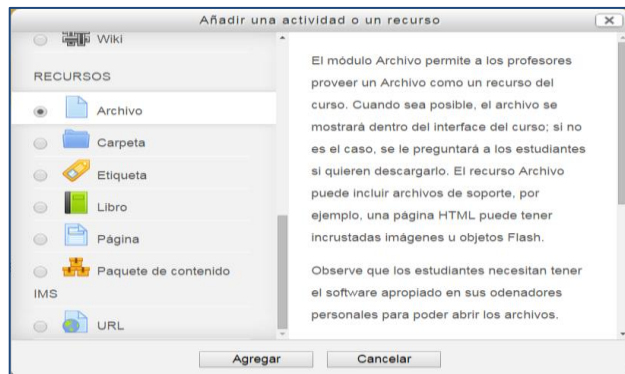
Aplicabilidad.

- Compartir información observada en clases.
- Para complementar una actividad a ser desarrollada en casa.
- Facilitar información que se considere necesaria compartir en archivo que favorezcan el aprendizaje.

Proceso básico.

1. Seleccione la opción “Archivo” y elija el botón “Agregar” de la pantalla “Añadir actividad o recurso”, correspondiente a la plataforma.

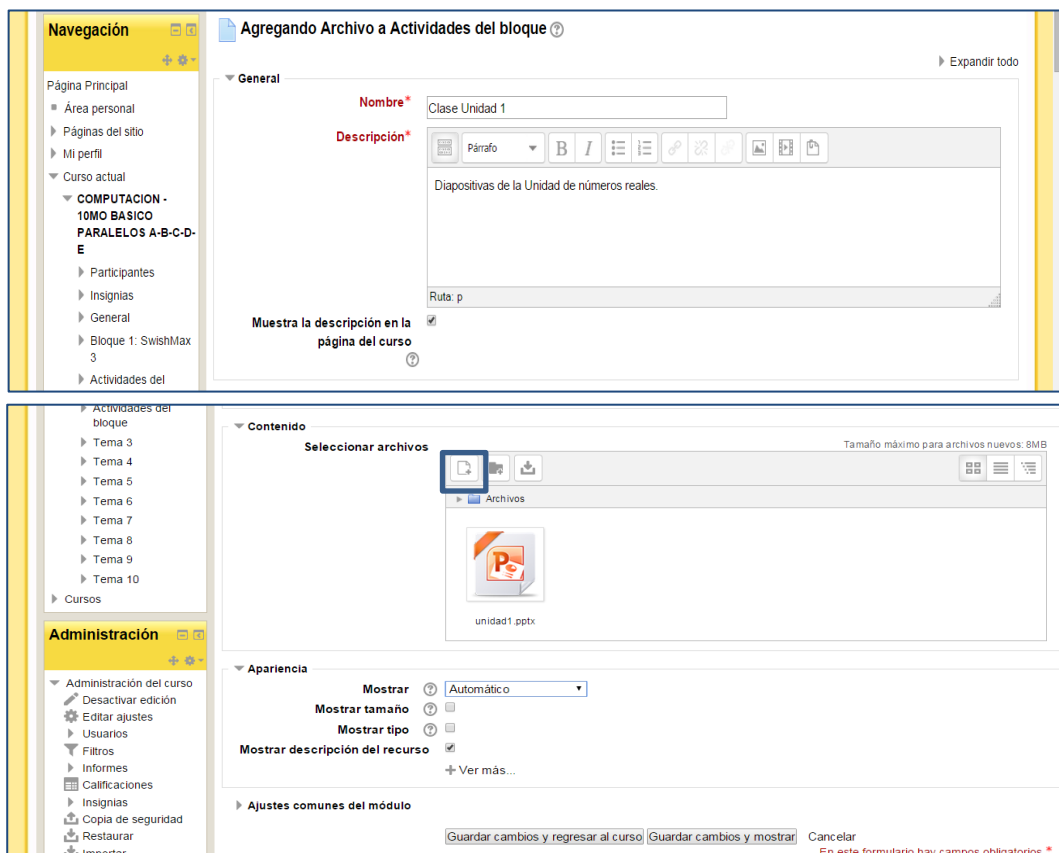
Figura 45. Añadir actividad o recurso / Archivo



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Escriba la información solicitada en los cuadros, debiendo llenar obligatoriamente la información que se encuentra con texto rojo para poder crear el recurso archivo.

Figura 46. Agregando Archivo

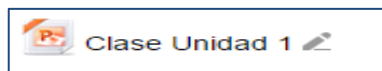


Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Creación de archivo.

1. Escribir el nombre con el que aparecerá publicado el archivo y la descripción.
2. Hacer clic en la casilla “Muestra la descripción en la página del curso” para que los estudiantes conozcan el tema del archivo.
3. En la sección “Contenido” hacer clic en el primer icono, como muestra el cuadro en la figura 45, para que aparezca una pantalla en la que deberá escoger el archivo que va a publicar para los estudiantes. Mientras se carga el archivo aparecerá una franja de color verde, espere hasta que aparezca el icono y el nombre del archivo cargado en el cuadro de “Archivos”.
4. Haga clic en la opción “Cancelar” para salir de la pantalla sin crear el archivo, clic en el botón “Guardar cambios y regresar al curso” para crear el archivo y observarlo en la sección de actividad del curso con su respectivo icono y nombre.

Figura 47. Icono del archivo creado



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Recurso creado por: Lcda. Mariela Zambrano.

3.10.2.3.2 URL

Función.

URL es un localizador de recursos de internet, es decir que este recurso dentro de la plataforma Moodle permite al docente establecer un enlace a una página web o sitio web, permitiendo al profesor indicar la forma en que desea que se visualice el enlace, escogiendo entre las opciones: página incrustada, o en una nueva ventana.

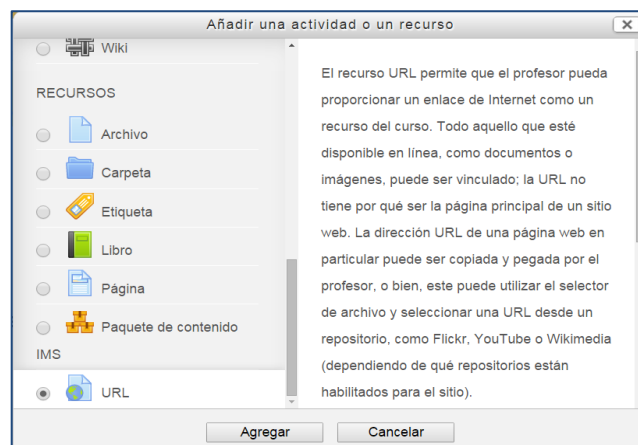
Aplicabilidad.

- Compartir información que se encuentra publicada en la web.
- Brindar una gama de vínculos con temas que se encuentran en otras páginas web, las cuales los estudiantes deben revisar su contenido para reforzarlas en el salón de clases.

Proceso básico.

1. Seleccione la opción “URL”, que se encuentra al final de la lista y elija el botón “Agregar” de la pantalla “Añadir actividad o recurso”, correspondiente a la plataforma.

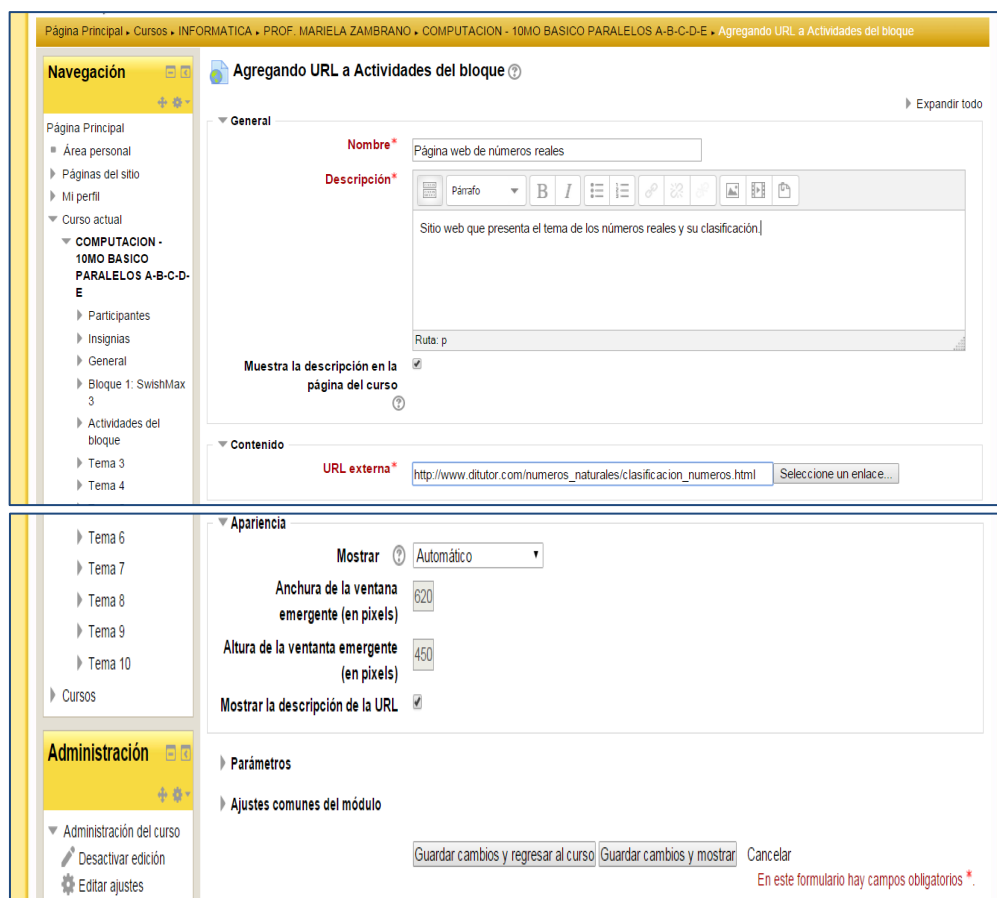
Figura 48. Añadir actividad o recurso / URL



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Escriba la información solicitada en los cuadros, debiendo llenar obligatoriamente la información que se encuentra con texto rojo para poder crear el recurso URL.

Figura 49. Agregando URL

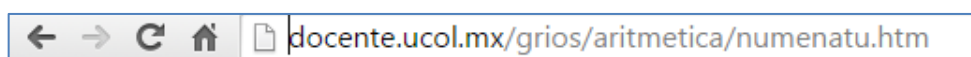


Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Creando URL

1. Tener abierta la página web con la que establecerá el enlace dentro de la sección del curso, luego sombreo la dirección web de la página que contiene la información requerida, a continuación pulse del teclado las teclas CTRL + C o haga clic derecho y escoja la opción "Copiar".

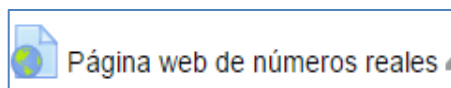
Figura 50. Dirección web a copiar



Fuente: Navegador Web Google Chrome

2. Escribir el nombre con el que aparecerá el enlace de la página web a colocar en el curso.
3. Anotar la descripción que acompañará al enlace, en donde se recomienda que escriba la instrucción que desea dar a los estudiantes sobre el proceso que deberán seguir en la página web que aparecerá cuando ellos elijan el link.
4. Hacer clic en la casilla “Muestra la descripción en la página del curso” para que los estudiantes observen lo que el docente registró en el casillero “Descripción”.
5. Para indicar la página con la que se establecerá el enlace haga clic en el cuadro “URL externa” y pulse las teclas CTRL + V
6. En la sección “Apariencia” indique cómo se mostrará la página web vinculada haciendo clic en la opción “Mostrar” y eligiendo recomendablemente la alternativa “Automático” para que la página web enlazada aparezca en la misma ventana del navegador web.
7. Hacer clic en la casilla “Mostrar la descripción de la URL”
8. Haga clic en la opción “Cancelar” para salir de la pantalla sin crear el recurso URL, clic en el botón “Guardar cambios y regresar al curso” para crear el enlace y observarlo en la sección de actividad del curso con su respectivo icono y nombre.

Figura 51. Icono del URL creado



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Recurso creado por: Lcda. Mariela Zambrano.

3.10.2.3.3 Página.

Función.

Este recurso permite a los docentes crear una página web dentro de la plataforma Moodle en el curso que el maestro considere pertinente. En ella se pueden agregar información contenida en textos, imágenes, sonidos, videos y enlaces a otras páginas web.

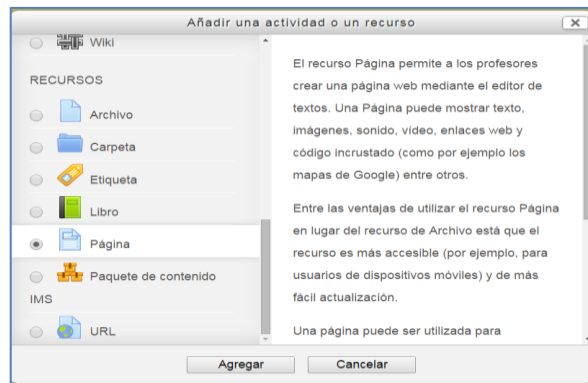
Aplicabilidad.

- Para compartir información cuyo contenido se requiere presentar en una o varias pantalla dentro del curso elegido en la plataforma Moodle.
- Para incluir en una pantalla archivos de sonido o video que requieran de un texto explicativo.

Proceso básico.

1. Seleccione la opción “Página”, y elija el botón “Agregar” de la pantalla “Añadir actividad o recurso”, correspondiente a la plataforma.

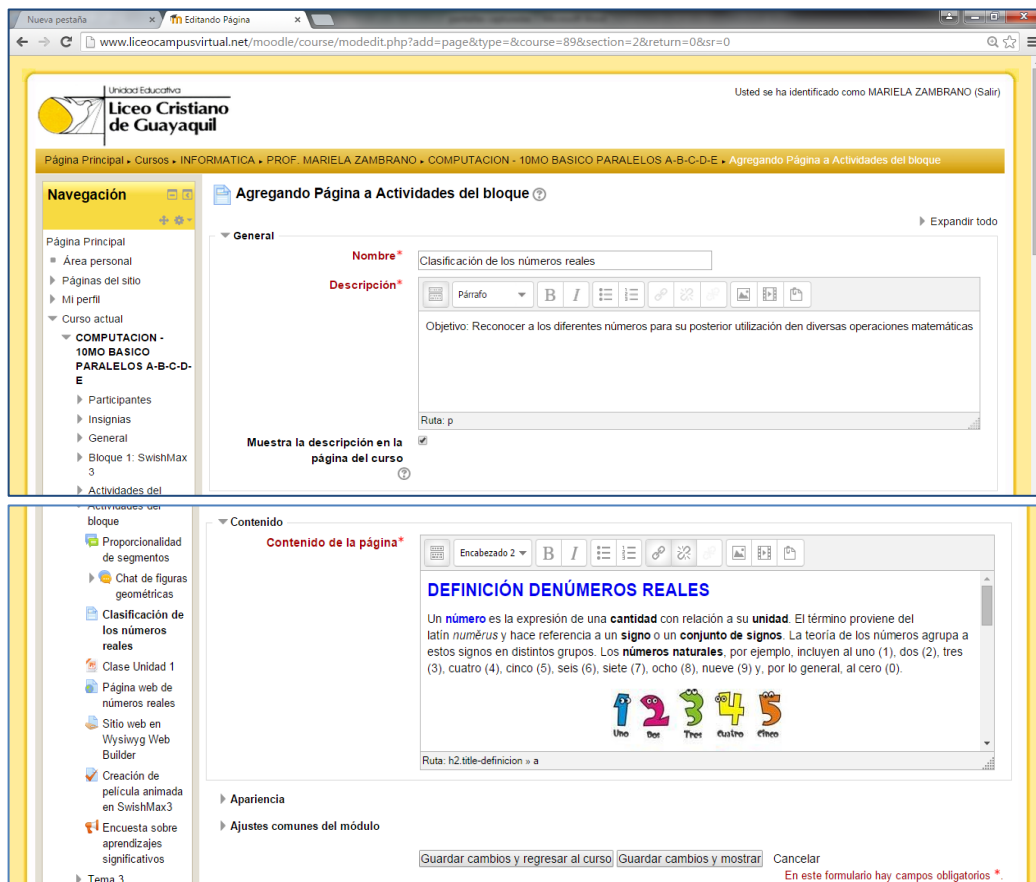
Figura 52. Añadir actividad o recurso / Página



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Escriba la información solicitada en los cuadros, debiendo llenar obligatoriamente la información que se encuentra con texto rojo para poder crear el recurso URL.

Figura 53. Agregando página

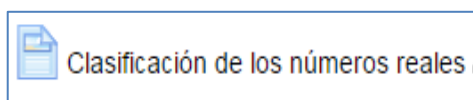


Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

Creando página.

1. Escribir en los respectivos cuadros el nombre que asignará a la página y la descripción de la misma.
2. Hacer clic en la casilla “Muestra la descripción en la página del curso” para que los estudiantes observen lo que el docente registró en el casillero “Descripción”.
3. En la sección “Contenido de página” colocar los textos e imágenes que desea colocar en la página.
4. Si desea agregar enlaces de otras páginas, debe cargar primero la página web con la que se enlazará, luego sombree la dirección web de la página y pulse las teclas CTRL+C, a continuación haga clic en la sección del contenido de la página donde colocará la copia de la dirección web y pulse las teclas CTRL + V.
5. Haga clic en la opción “Cancelar” para salir de la pantalla sin crear el archivo, clic en el botón “Guardar cambios y regresar al curso” para crear el archivo y observarlo en la sección de actividad del curso con su respectivo icono y nombre.

Figura 54. Icono de la página creada



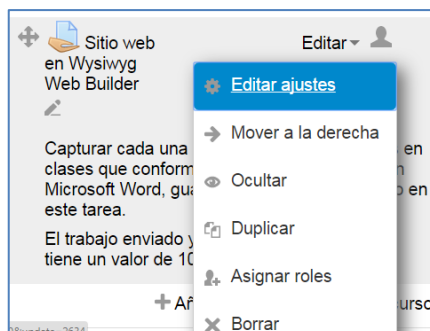
Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>
Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri
Recurso creado por: Lcda. Mariela Zambrano.

3.10.2.4 Editar cambios en las actividades y recursos.

Para realizar cambios o borrar la actividad o recurso asignado en el curso, debe asegurarse de estar en el modo activo de edición.

1. Escoger la opción “Editar” correspondiente a la actividad o recurso a controlar.

Figura 55. Panel Editar



Fuente: <http://www.liceocampusvirtual.net/moodle>

Plantilla de Moodle elaborada por: Prog. Juan Zhingri

2. Elegir la opción “Editar ajustes” para modificar alguna característica de la actividad o recurso; y la alternativa “Borrar” si desea eliminarla del curso.

3.10.3 Ejecución de la propuesta.

Para que la propuesta pueda ejecutarse deberán cumplirse los siguientes pasos:

- a) Presentación del proyecto y la propuesta al Rector del plantel.
- b) Análisis del proyecto y la propuesta por parte del Consejo Ejecutivo.
- c) Aprobación de la ejecución de la propuesta.
- d) Motivación a los docentes por parte del Director del área tecnológica.
- e) Socialización de la propuesta entre los docentes de la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil a cargo de la maestrante.
- f) Reuniones de capacitación con el personal docente. Se realizarán 4 sesiones de capacitación. Las capacitaciones serán realizadas por la maestrante, y estará apoyada por los laboratoristas del plantel.
- g) Implementación de la propuesta por parte de los maestros.
- h) Monitoreo y acompañamiento del trabajo docente en la plataforma Moodle, mediante el uso del administrador.
- i) Emisión de informes sobre los avances en el uso de la plataforma Moodle como herramienta pedagógica.
- j) Evaluación del uso de la plataforma y consolidación.

3.10.4 Evaluación de la propuesta.

Una vez implementada la propuesta en la Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil, se hace necesario evaluarla, considerando si fue pertinente o no en cuanto a la utilidad que brindó a los docentes, a la aceptación de la misma, al uso sostenido y a los logros académicos de los estudiantes. Se considerarán al menos tres momentos:

- a) Encuestar a los docentes para determinar si sus necesidades, en cuanto al uso del computador y la herramienta Moodle, fueron satisfechas y realmente la pudieron usar como factor de motivación y de afianzamiento de los aprendizajes de los estudiantes.
- b) Se procederá a verificar mediante el uso del administrador, los diversos recursos usados por los docentes con la finalidad de validar las actividades realizadas como significativas o no significativas. Esta validación se la realizará conjuntamente con la Contraloría académica del plantel.
- c) Luego de los 4 primeros meses del trabajo docente con el uso de la plataforma Moodle y la diversidad de actividades que esta permite realizar, se procederá a realizar la comparación de las calificaciones en al menos 4 áreas con la finalidad de comprobar si hubo o no un cambio positivo y significativo en el rendimiento escolar. Esto permitirá realizar las acciones correctivas y/o afirmativas, que permitirán enriquecer la propuesta y dotarle a los docentes de otras herramientas que también podrían ser útiles en la labor de enseñanza y aprendizaje.

3.11 Cronograma de implementación de la capacitación

Actividades	Fechas				Octubre				Noviembre				Diciembre			Responsable
	s1	s2	s3	s4	s1	s2	s3	s4	s1	s2	s3					
Presentación y aprobación del plan de capacitación a docentes	x	x													Rector	
Reunión de motivación a los docentes		x													Director del área tecnológica	
Capacitación: Sesión 1			x												Lcda. Mariela Zambrano	
Capacitación: Sesión 2				x											Lcda. Mariela Zambrano	
Capacitación: Sesión 3					x										Lcda. Mariela Zambrano	
Capacitación: Sesión 4						x									Lcda. Mariela Zambrano	
Inicio de la implementación							x...								Vicerrector	
Monitoreo y seguimiento							x...								Lcda. Mariela Zambrano	
Primera evaluación de uso de la plataforma y consolidación													x		Lcda. Mariela Zambrano	

3.12 Impacto esperado

Que los docentes usen la tecnología para favorecer los aprendizajes de los estudiantes y que éstos a su vez reflejen un mejor rendimiento académico y la motivación de los estudiantes por aprender.

3.13 Conclusiones

- La tecnología educativa ha generado cambios en la sociedad y en el proceso educativo, existiendo la necesidad de integrar adecuadamente la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y complementen los conocimientos de manera autónoma.
- La figura del docente como agente dinamizador de la motivación escolar es factor primordial en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Los docentes están interesados en la utilización de la tecnología educativa para complementar la parte teórica con la científica, mejorando el nivel de motivación escolar y favoreciendo los aprendizajes de los educandos.
- Con la implementación de un manual de usuario sobre el uso y aplicación de la plataforma virtual Moodle 2.6 los estudiantes incrementarán su motivación escolar a través de la tecnología educativa, permitiéndoles interactuar con sus docentes y compartir información entre sus pares para enriquecer los aprendizajes.
- Los estudiantes consideran que el uso de las TIC's es un factor predominante para favorecer la motivación para aprender, por cuanto ellos pertenecen a la era tecnológica.

3.14 Recomendaciones

- Los centros educativos deberán estar equipados con TIC's que respondan a los cambios sociales y a una educación del siglo XXI, con la finalidad de provocar en los estudiantes aprendizajes más autónomos y significativos, y acercar a los docentes de manera más efectiva a la era digital.
- La capacitación docente mediante cursos de didáctica y pedagogía.
- La capacitación docente en tecnología y que se le brinden los recursos adecuados para su implementación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Capacitar a los docentes en el uso del manual y de la herramienta Moodle, y hacer el acompañamiento pertinente para que esto sirva como un recurso para el aprendizaje de los estudiantes.
- Se hace necesario acortar la brecha digital entre docentes y estudiantes, y esto solo se logra mediante la inclusión del maestro en el uso de la tecnología en sus procesos de generación de aprendizajes; por lo tanto, si se desea una educación más dinámica, interactiva, colaborativa y significativa, se debe iniciar por la

capacitación tecnológica docente y el uso de esas herramientas dentro del salón de clases y fuera de él, con procesos integradores que despierten la motivación por aprender.

Bibliografía

- Aguaded, J. (2011). Aprender y enseñar con las tecnologías de la comunicación.pdf. Universidad de Huelva.
- Alonso, J. (1997). Motivar para el aprendizaje: Teoría y estrategias. España: Edebé.
- Area, M. (2005). Las tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar. Una revisión de las líneas de investigación. [The Information and Communication Technologies in the school system. A review of the research lines]. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa (RELIEVE)*, v. 11, n. 1, 25.
- Area, M. (2009). Introducción a la Tecnología Educativa. España: Creative Commons.
- Barber, M., & Mourshed, M. (2008). Cómo hicieron los sistemas educativos con mejor desempeño del mundo para alcanzar sus objetivos. *PREAL*.
- Bono, A. (10 de Noviembre de 2010). Los docentes como engranajes fundamentales en la promoción de la motivación de sus estudiantes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 2-4. Recuperado el 24 de Julio de 2014
- Cabero, J. (26 de Noviembre de 2006). *Tecnología educativa: su evolución histórica y su conceptualización*. Obtenido de uib.es:
http://mc142.uib.es:8080/rid=1JGRDVCYP-22JJ5G2-V10/Capitulo_Muestra_Cabero_8448156137.pdf
- Código de la niñez y adolescencia. (3 de Enero de 2014). *Ley No. 100 Registro Oficial 737*. Recuperado el 15 de Julio de 2014
- De la A, G., & Muñiz, R. (Septiembre de 2014). La tecnología educativa y su incidencia en la motivación escolar de los estudiantes del sexto grado de la escuela de Educación Básica LUIS A. MENDOZA MOREIRA DEL CANTON LA LIBERTAD. *Tesis de Magíster en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos*. Guayaquil, Ecuador: UTEG.
- Díaz, F. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Mc Graw Hill.
- Dirección de Acción social y Educación. (2014). *Más tecnología*. Recuperado el 10 de Agosto de 2014, de <http://mastecnologia.net/escuelas-particulares-populares/>
- García, F., & Doménech, F. (2002). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista electrónica de Motivación y emoción*, 26-29.

- González, G., & Solano, E. (Septiembre de 2014). La Tecnología educativa y su incidencia en la motivación escolar de los estudiantes de 6to grado de la escuela Paquisha del Cantón la Libertad. *Tesis de Magíster en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos*. Guayaquil, Ecuador: UTEG.
- González, V. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Pax.
- Hamidian, B., Soto, G., & Poriet, Y. (2006). *Plataformas virtuales de aprendizaje: una estrategia innovadora en procesos educativos de recursos humanos*. Obtenido de <http://www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/266.pdf>
- Huergo, J. (Junio de 2007). Los medios y tecnologías en educación. La Plata, Argentina. Obtenido de http://www.me.gov.ar/curriform/publica/medios_tecnologias_huergo.pdf
- Huertas, A., & Pantaoja, A. (2014). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de Tecnología de Educación. *Educación XXI*.
- Jordi, A. (1997). Tendencias en la educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Edutec-e Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1-21.
- Larrea, R. (2013). *Guía Práctica para Selección del Tema y Elaboración del Proyecto de Tesis*. Guayaquil: UTEG.
- Liceo Cristiano de Guayaquil. (2015). *Misión, visión, objetivos institucionales, perfil de Educación Básica General y Bachillerato*. Obtenido de <http://www.liceocampusvirtual.net/>
- Marqués, P. (24 de Enero de 2011). *La Tecnología educativa: Conceptualización, líneas de investigación*. Recuperado el 25 de Mayo de 2014, de www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_04.pdf
- Martínez, J. (2012). *Orientaciones metodológicas generales*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2013, de Centros5: <http://centros5.pntic.mec.es>
- Mayorga, M., & Madrid, D. (2010). Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza en el Espacio. *TENDENCIAS PEDAGÓGICAS Nº 15. Vol. 1*, 92-111.
- Ministerio de Educación. (2014). Recuperado el 24 de Junio de 2014, de Ministerio de Educación: <http://educacion.gob.ec>
- Monoreo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Moodle Pty Ltd. (2015). *Moodle información general*. Obtenido de <https://moodle.com/moodle-lms/>

- Naranjo, M. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. Obtenido de Revista Educación Vol. 33 Núm.2: <http://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/510>
- Navarrete, B. (2009). *La motivación en el aula: funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje*. Obtenido de Revista innovación y experiencias educativas: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELLEN_NAVARRETE_1.pdf
- Orozco, J. (2012). *Reglamento de Proyectos de Grado*. Milagro: UNEMI.
- Parra, A. (2013). *Estrategias metodológicas en la enseñanza aprendizaje de computación de estudiantes de Noveno año de Educación General Básica. Proyecto de investigación de Licenciatura en Ciencias de la Educación*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1804>
- Perez, M., Rivera, A., & Jesús, A. (2005). Motivación para el aprendizaje: La perspectiva de los alumnos. En *Orientación escolar en centros educativos*. Ministerio de Educación. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=iIPd3G7gA_cC&oi=fnd&pg=PT210&dq=CARACTERISTICAS+DE+LA+MOTIVACION+DOCENTE&ots=-izGh9qpYW&sig=k32gXU1CAi--ex07NBBa1oFY9c0#v=onepage&q=CARACTERISTICAS%20DE%20LA%20MOTIVACION%20DOCENTE&f=false
- Piedrahita, F. (28 de Febrero de 2009). Recuperado el 26 de Noviembre de 2013, de Eduteka: <http://www.eduteka.org>
- Real Academia Española. (2014). Recuperado el 15 de Julio de 2014, de sitio web de la Real Academia Española: <http://www.rae.es/>
- Roman, M., & Murillo, J. (2013). Evaluación en el campo educativo. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7-12.
- San Martín, E. (13 de Febrero de 2013). *Qué y cómo impactan las TICs: Algunas reflexiones a partir de estudios chilenos*. Obtenido de UNESCO: http://portal.unesco.org/geography/es/ev.php-URL_ID=16371&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Secretaría Ejecutiva de la Red Latinoamericana de Portales Educativos, RELPE. (s.f.). *Modelo 1 a 1*. Obtenido de OEI: <http://www.oei.es/modelo1a1.pdf>
- SinapSit. (2012). *Pirámide de Maslow*. Obtenido de <http://www.sinapsit.com/psicologia/piramide-de-maslow/>

- Tejada, F. (20 de Octubre de 2013). *Técnicas de Investigación*. Guayaquil, Guayas, Ecuador.
- Torres, H. (2009). *Coordinación Educativa y Cultural*. Recuperado el 25 de Noviembre de 2013, de CEDUCAR: <http://www.ceducar.info>
- Torres, H., & Giron, D. (2009). *Didáctica general*. San José: EDITORAMA S.A. Obtenido de CEDUCAR.
- UNESCO. (13 de Julio de 2013). *Noticias Las TIC en la Educación*. Obtenido de UNESCO: http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/single-view/news/high_level_policy_forum_on_ict_and_education_for_all_achievements_and_the_way_forward/#.VWoU9M9_Oko
- UNESCO. (2014). *Las TIC en la Educación*. Obtenido de UNESCO: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>
- Unidad Educativa Liceo Cristiano de Guayaquil. (2014). *Misión, Visión*. Obtenido de <http://www.liceocampusvirtual.net/>
- Valiente, O. (18 de Noviembre de 2010). Recuperado el 14 de Julio de 2014, de OEI: http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/1a1_en_educacion_OCDE.pdf
- Van, H. (s.f.). *Tecnología educativa*. Recuperado el 14 de Noviembre de 2013, de <http://pedagogiadocente.wordpress.com/modelos-pedagogicos/la-tecnologia-educativa>
- Vidal, G. (5 de Julio de 2011). *Acuerdo Ministerial*. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/ACUERDO-242-11.pdf>
- Vidal, G. (2012). Recuperado el 4 de Noviembre de 2013, de Ministerio de Educación del Ecuador: <http://educacion.gob.ec>
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. México: PEARSON EDUCACIÓN.
- Zuñiga, M., & Brenes, M. (s.f.). *Estándares de desempeño de estudiantes en el aprendizaje con tecnologías digitales*. Recuperado el 25 de Noviembre de 2013, de Eduteka: <http://www.eduteka.org/pdfdir/COSTARICAEstandaresTIC.pdf>