



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA DÉCIMO AÑO
EN LA ESCUELA EVA BATALLAS

SANCHEZ BORJA REINERIO ISRAEL
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA
DÉCIMO AÑO EN LA ESCUELA EVA BATALLAS

SANCHEZ BORJA REINERIO ISRAEL
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2021



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

TRABAJO TITULACIÓN
PROPUESTAS TECNOLÓGICAS

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA DÉCIMO AÑO EN LA ESCUELA EVA
BATALLAS

SANCHEZ BORJA REINERIO ISRAEL
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VELEZ TORRES EISER OSWALDO

MACHALA, 26 DE ABRIL DE 2021

MACHALA
2021

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA DECIMO AÑO EN LA ESCUELA EVA BATALLAS

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to University of La Guajira Trabajo del estudiante	1%
2	Submitted to University of Westminster Trabajo del estudiante	<1%
3	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1%
4	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	scielo.conicyt.cl Fuente de Internet	<1%
6	biblioteca.galileo.edu Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.uisrael.edu.ec Fuente de Internet	<1%

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, SANCHEZ BORJA REINERIO ISRAEL, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA DÉCIMO AÑO EN LA ESCUELA EVA BATALLAS, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

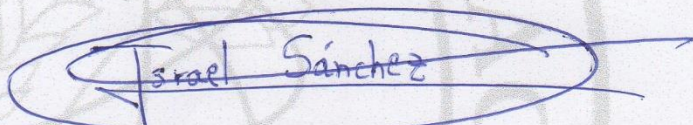
El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 26 de abril de 2021



SANCHEZ BORJA REINERIO ISRAEL
0705546174



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
DOCENCIA EN INFORMÁTICA

TEMA:

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA DÉCIMO AÑO EN LA
ESCUELA EVA BATALLAS

TESIS DE GRADO

PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN DOCENCIA EN INFORMÁTICA

AUTOR

Reinerio Israel Sánchez Borja (0705546174)

DOCENTE

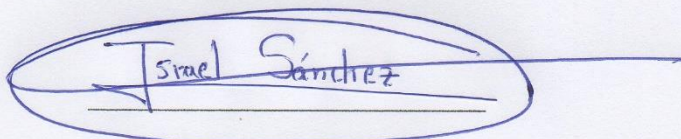
Ing. Eiser Oswaldo Velez Torres, Mg. Sc.

MACHALA – EL ORO - ECUADOR

2021

Declaración de responsabilidad de autoría

El contenido de este documento ha sido establecido como resultado de la investigación basada en la propuesta tecnológica: “Entorno Virtual de Aprendizaje como estrategia de enseñanza en Lenguaje y Comunicación para Décimo Año en la Escuela Eva Batallas”, es de exclusiva responsabilidad del autor quien firma a continuación para constancia de lo declarado:

A handwritten signature in blue ink that reads "Israel Sánchez". The signature is enclosed within a hand-drawn oval shape. A horizontal line is drawn across the signature, and a long horizontal line extends to the right from the end of the oval.

Reinerio Israel Sánchez Borja

Nota de aceptación:

Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA DÉCIMO AÑO EN LA ESCUELA EVA BATALLAS, hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.



Firmado electrónicamente por:
EISER OSWALDO
VELEZ TORRES

VELEZ TORRES EISER OSWALDO
0701046179
TUTOR - ESPECIALISTA 1

Firmado digitalmente por
SARA GABRIELA SARA GABRIELA CRUZ
CRUZ NARANJO NARANJO
Fecha: 2021.05.06 19:38:13
-05'00'

CRUZ NARANJO SARA GABRIELA
0703553180
ESPECIALISTA 2

JULIO ANTONIO
ENCALADA
CUENCA

Firmado digitalmente por JULIO ANTONIO
ENCALADA CUENCA
Nombre de reconocimiento (DN): c=EC,
o=BANCO CENTRAL DEL ECUADOR,
ou=ENTIDAD DE CERTIFICACION DE
INFORMACION-ECIBCE, l=QUITO,
serialNumber=0000489702, cn=JULIO
ANTONIO ENCALADA CUENCA
Fecha: 2021.05.07 08:22:28 -05'00'

ENCALADA CUENCA JULIO ANTONIO
0702797432
ESPECIALISTA 3

Machala, 26 de abril de 2021

Dedicatoria

Este presente trabajo de titulación está dedicado a Dios primeramente por brindarme salud, quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto, El que ha estado en todo momento de mi vida mi guía y mi luz apoyo incondicional.

A mis padres y hermana por creer en mi capacidad para emprender esta carrera, que requiere de mucho esfuerzo y paciencia, quienes con sus palabras de aliento no me dejaron decaer para que siguiera adelante y perseverare, infundiendo en mí los valores para mantenerme firme en mis convicciones e ideales para mi formación personal y profesional.

A mis docentes y compañeros, quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, empatía y amistad, haciendo de este largo y a la vez productivo camino, posible el logro y culminación de mi formación en el ámbito ético-profesional.

Reinerio Israel Sánchez Borja

Agradecimiento

Agradezco a Dios en primer lugar por la sabiduría y fortaleza que me ha dado para recorrer este camino y emprender una vida profesional de la mano de mi familia, contando con su apoyo indispensable en todos los días de mi vida para mantenerme firme en mis estudios.

Agradecido con la Universidad Técnica de Machala y a los docentes de que han compartido sus conocimientos y han sido una base fundamental en todo mi proceso educativo para cumplir con el perfil y competencias de un profesional en la carrera de Ciencias de la Educación Mención Docencia en Informática.

Reinerio Israel Sánchez Borja

Resumen

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN PARA DÉCIMO AÑO EN LA ESCUELA EVA BATALLAS

Autor: Reinerio Israel Sánchez Borja

Tutor: Ing. Eiser Oswaldo Velez Torres, Mg. Sc.

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha generado un impacto positivo en el desarrollo de los procesos de enseñanza – aprendizaje, lo cual ha creado interés en los educadores para implementarlas en los procesos de enseñanza; en función de las amplias posibilidades de aplicación que puede tener en el proceso educativo ya que pueden adoptarse en distintos ambientes educativos, que abarca desde la modalidad de estudio presencial hasta la que se realiza en línea; es necesario mencionar que el educador debe hacer uso de las TIC en base a las necesidades educativas detectadas, de tal manera que sea pertinente su aplicación.

En este sentido, la integración de un Entorno Virtual de Aprendizaje en el proceso de enseñanza permite generar espacios digitales a través del acceso a internet, lo cual ayuda a que haya una interacción sincrónica y asincrónica entre el docente y el estudiante propiciando un ambiente óptimo para el desarrollo del proceso formativo, su amplia gama de herramientas permite la diversificación de posibilidades de generar en el educando un aprendizaje significativo a través de su participación activa en actividades colaborativas o individuales que favorezca la apropiación del conocimiento enriqueciendo su perfil académico para aplicarlos en su diario vivir; en este contexto, es necesario que el docente emplee las mejores estrategias de enseñanza en el proceso formativo en función de que su contenido sea claro, ordenado, sencillo y que esté bien estructurado.

Para aquello se diseñó un Entorno Virtual de Aprendizaje por medio de la plataforma Moodle para la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez, en función a la revisión bibliográfica de estudios basados en el modelo de desarrollo instruccional y la metodología ADDIE. En el presente proyecto de investigación se plantea evaluar la incidencia de la implementación del Aula Virtual en el proceso de enseñanza para lo cual participaron los estudiantes y la docente de la asignatura de Lenguaje y Comunicación, para esto se realizó entrevistas, encuestas y la observación directa en la aplicación del proyecto en el desarrollo de las clases a través de la Experiencia I y II la cual se efectuó en la modalidad en línea; cabe destacar que todo este proceso se llevó a cabo en el contexto de la pandemia originada por el COVID – 19.

En el proceso de la interacción directa de los estudiantes con el Aula Virtual se evidenció su activa participación a través de las actividades planteadas, logrando generar un cambio positivo en el ambiente del contexto del desarrollo de la clase, debido a la implementación de las herramientas que ofrece la plataforma y los recursos educativos tecnológicos implementados, tales como: contenido multimedia, presentaciones interactivas a través de la creación de contenidos en programas que permiten su elaboración, evaluación a través de plataformas que permiten realizar actividades interactivas ya sea de manera individual o grupal, foros, entre otros; de igual manera el docente de la asignatura logró conocer estrategias de enseñanza que pueden ser aplicadas con la finalidad de mejorar el proceso de educativo.

Palabras claves: Entorno Virtual de Aprendizaje, TIC, enseñanza – aprendizaje, recurso digital, estrategia de enseñanza

Abstract

VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT AS A TEACHING STRATEGY IN LANGUAGE AND COMMUNICATION FOR THE TENTH YEAR AT THE EVA BATALLAS SCHOOL

Author: Reinerio Israel Sánchez Borja

Tutor: Ing. Eiser Oswaldo Velez Torres, Mg. Sc

The use of Information and Communication Technologies (ICT) in education has generated a positive impact on the development of teaching - learning processes, which has created interest in educators to implement them in teaching processes; depending on the wide application possibilities that it can have in the educational process since they can be adopted in different educational environments, ranging from the face-to-face study modality to the one that is carried out online; It is necessary to mention that the educator must make use of ICT based on the educational needs detected, in such a way that its application is pertinent.

In this sense, the integration of a Virtual Learning Environment in the teaching process allows generating digital spaces through internet access, which helps to have a synchronous and asynchronous interaction between the teacher and the student, promoting an optimal environment for the development of the training process, its wide range of tools allows the diversification of possibilities of generating significant learning in the student through their active participation in collaborative or individual activities that favors the appropriation of knowledge, enriching their academic profile to apply them in their daily to live; In this context, it is necessary for the teacher to use the best teaching strategies in the training process based on its content being clear, orderly, simple and well structured.

For that, a Virtual Learning Environment was designed through the Moodle platform for the Eva Batallas de Falquez Basic General Education School, based on the bibliographic

review of studies based on the instructional development model and the ADDIE methodology. In this research project, it is proposed to evaluate the incidence of the implementation of the Virtual Classroom in the teaching process, for which the students and the teacher of the Language and Communication subject participated, for this, interviews, surveys and direct observation were carried out. in the application of the project in the development of the classes through Experience I and II which was carried out in the online mode; It should be noted that this entire process was carried out in the context of the pandemic caused by COVID - 19.

In the process of direct interaction of the students with the Virtual Classroom, their active participation was evidenced through the proposed activities, managing to generate a positive change in the environment of the classroom development context, due to the implementation of the tools that offers the platform and the technological educational resources implemented, such as: multimedia content, interactive presentations through the creation of content in programs that allow its development, evaluation through platforms that allow interactive activities either individually or in groups, forums, among others; in the same way, the teacher of the subject was able to learn teaching strategies that can be applied in order to improve the educational process.

Keywords: Virtual Learning Environment, teaching - learning, ICT, digital resource, teaching strategy

Índice

Dedicatoria	IV
Agradecimiento.....	V
Resumen	VI
Abstract.....	VIII
Índice	X
Índice de tablas	XII
Índice de figuras	XIII
Introducción.....	XIV
Capítulo I. Diagnóstico de necesidades y requerimientos	16
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	16
1.1.1 Planteamiento del Problema	16
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.....	16
1.1.3 Problema central.....	17
1.1.4 Problemas complementarios.....	17
1.1.5 Objetivos de investigación	17
1.1.6 Población y muestra	18
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.....	18
1.1.8 Descripción de los participantes	18
1.1.9 Características de la investigación.....	19
1.2 Establecimiento de requerimientos	20
1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver.....	20
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.....	21
1.3.1 Marco referencial	21
1.3.2 Estado de arte.....	30
Capítulo II. Desarrollo del prototipo	33
2.1 Definición del prototipo	33

2.2 Fundamentación teórica del prototipo	33
2.3 Objetivos.....	34
Objetivo general.....	34
Objetivos específicos	34
2.4 Diseño del Entorno Virtual de Aprendizaje.....	34
2.5 Desarrollo del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)	35
2.5.1 Herramientas de desarrollo.....	35
2.5.2 Descripción del Aula Virtual.....	40
2.6 Experiencia I	44
2.6.1 Planeación	44
2.6.2 Experimentación	45
2.6.3 Evaluación y reflexión	46
2.7 Experiencia II.....	51
2.7.1 Planeación	51
2.7.2 Experimentación	51
2.7.3 Evaluación y reflexión	52
Capítulo III. Evaluación del prototipo.....	60
Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	60
Conclusiones.....	61
Recomendaciones	63
Bibliografía.....	64
Anexos.....	69

Índice de tablas

Tabla 1 Descripción de las etapas del modelo ADDIE.....	29
Tabla 2 Herramientas como estrategia de enseñanza en un EVA	30
Tabla 3 Frecuencia de uso de un EVA.....	46
Tabla 4 Percepción de la interfaz del EVA en la Experiencia I.....	47
Tabla 5 Distribución de los contenidos del EVA.....	48
Tabla 6 Uso del EVA.....	49
Tabla 7 Capacitación para usar el EVA.....	50
Tabla 8 Percepción de la interfaz de usuario en la Experiencia II.....	52
Tabla 9 Distribución de los contenidos del EVA en la Experiencia II	53
Tabla 10 Importancia del EVA.....	54
Tabla 11 Uso del EVA en la Experiencia II	55
Tabla 12 Evaluación del contenido del EVA.....	56
Tabla 13 Frecuencia de participación	57
Tabla 14 Impacto del uso del EVA como estrategia de enseñanza	58

Índice de figuras

Figura 1 Localización de la institución educativa.....	17
Figura 2 cPanel	36
Figura 3 Interfaz de instalación de Moodle	37
Figura 4 Crear usuarios de la Base de Datos	38
Figura 5 Agregar usuario de base de datos	38
Figura 6 Comprobaciones del servidor	39
Figura 7 Interfaz web principal del EVA.....	40
Figura 8. Interfaz de acceso a la plataforma	41
Figura 9 Rol de usuario: estudiante	41
Figura 10 Rol de usuario: docente	42
Figura 11 Actividades del Aula Virtual	43
Figura 12 Recursos de Aula Virtual.....	43
Figura 13 Rol de usuario: Administrador	44
Figura 14 Desarrollo de la Experiencia I	45
Figura 15 Frecuencia de uso de un EVA	46
Figura 16 Percepción de la interfaz del EVA en la Experiencia I	47
Figura 17 Distribución de los contenidos del EVA	48
Figura 18 Uso del EVA.....	49
Figura 19 Capacitación para usar el EVA.....	50
Figura 20 Desarrollo de la Experiencia II.....	52
Figura 21 Percepción de la interfaz de usuario en la Experiencia II	53
Figura 22 Distribución de los contenidos del EVA en la Experiencia II.....	54
Figura 23. Importancia del EVA.....	55
Figura 24. Uso del EVA en la Experiencia II	56
Figura 25. Evaluación del contenido del EVA	57
Figura 26. Frecuencia de participación.....	58
Figura 27. Impacto del uso del EVA como estrategia de enseñanza	59

Introducción

La incidencia del uso del internet en el desarrollo de los procesos de enseñanza – aprendizaje es significativa debido a sus ricas características que nutren los procesos formativos, en lo que corresponde a la educación online permite que las personas se eduquen desde cualquier lugar quitando esa limitante de una sala de clase, (Villota & Zamora, 2019) afirman que:

El internet puede considerarse una de las características más significativas del tiempo; además de ser un poderoso instrumento para el proceso de la información, facilitar el aprendizaje mediante el uso de materiales didácticos interactivos; añade la posibilidad de acceder a todo tipo de información y, sobre todo, abre un canal. Con ello se abre un nuevo paradigma de la enseñanza, sin barreras espacio - temporales para el acceso a la información y para la comunicación interpersonal, ofreciendo múltiples posibilidades de innovación educativa en el marco de la enseñanza más personalizada y de un aprendizaje cooperativo acorde con los planteamientos socio constructivistas. (p. 3)

La integración de las TIC en la educación tiene múltiples ventajas tanto para el educando como para el educador los cuales son los protagonistas del proceso educativo, A criterio de los autores (Rodríguez & Barragán, 2017):

Con la integración de las tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje, la educación tiende a desarrollarse como un sistema abierto y permanente que exige la innovación de enfoques pedagógicos modernos para favorecer el estudio autónomo e independiente, el trabajo en equipo, el desenvolvimiento de procesos interactivos de comunicación y apropiación del conocimiento, mediados por la acción dialógica entre profesores y estudiantes, así como por el uso de modernas tecnologías de la información y las comunicaciones. (p. 8)

Ante este escenario los Entornos Virtuales de Aprendizaje son utilizados en los procesos educativos como una herramienta de apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje, a criterio de (Araque et al., 2018)

Desde la perspectiva constructivista, se requiere en el diseño e implementación de los EVA, un cambio en los modelos educativos tradicionales a unos más novedosos y flexibles que favorezcan el aprendizaje significativo. Lo anterior supone cambios en la concepción del rol del estudiante y del profesor, así como cambios en los métodos de enseñanza. Esto implica cambios metodológicos en los entornos virtuales de aprendizaje, en vía de la obtención del desarrollo cognitivo de los estudiantes, cimentado en la construcción de conocimientos. (pp. 92 - 93)

Teniendo presente el impacto que tienen los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el ámbito educativo de cualquier nivel instruccional, se desarrolla la implementación de un aula virtual en la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez, a través de Moodle basado en el modelo ADDIE para la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje de los educandos.

Capítulo I. Diagnóstico de necesidades y requerimientos

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del Problema

En la actualidad, la tecnología es de ayuda en el ámbito educativo, debido a que sirve como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje; permite que el docente implemente actividades áulicas diferentes a las tradicionales a través de software educativo en ordenadores o dispositivos móviles.

La Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez, tiene más de 30 años formando personas y brindándoles los cimientos de los conocimientos académicos necesarios para su camino a la profesionalización. Para el desarrollo del presente proyecto se aplicó el estudio en el Décimo Año en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, donde se evidencia una inadecuada implementación de herramientas informáticas enfocadas al ámbito educativo que lo cual conlleva a la falta de utilización de una estrategia de enseñanza a través de un software educativo para el desarrollo de las actividades educativas planteadas por el docente.

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio

La Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez se encuentra ubicada en la Cooperativa Nuevos Horizontes de la ciudad de Pasaje, en la provincia de El Oro. La directora de la Institución Educativa es la Lic. Gladys Ortiz Seminario. La escuela es de naturaleza fiscal y posee aproximadamente con 820 estudiantes distribuidos en los niveles de estudio: Básica preparatoria, elemental, media y superior. La investigación se aplicó en el Décimo Año donde existe un paralelo con 22 estudiantes, bajo la supervisión del docente el Lic. Francisca Correa.

Figura 1

Localización de la institución educativa



Fuente: Google Maps

1.1.3 Problema central

¿Cuál es el efecto de la implementación del Aula Virtual como estrategia de enseñanza en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en los estudiantes de Décimo año de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez?

1.1.4 Problemas complementarios

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento del docente sobre el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje como estrategia de enseñanza?
- ¿De qué manera se realiza el proceso de enseñanza en base de los contenidos académicos?
- ¿Se realiza un uso correcto de las herramientas y/o plataformas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

1.1.5 Objetivos de investigación

Objetivo general

Identificar de qué manera incide la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje como estrategia de enseñanza en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en

los estudiantes del Décimo Año de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez.

Objetivos específicos

- Proponer el uso de Aulas Virtuales a través de la plataforma Moodle como estrategia de enseñanza en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.
- Analizar el impacto del uso del Aula Virtual en los docentes de la asignatura de Lenguaje y Comunicación en la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez.
- Fomentar el uso de recursos educativos digitales a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje para el desarrollo del proceso educativo.

1.1.6 Población y muestra

En base a los requerimientos del proyecto y a la disponibilidad dada por las autoridades de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez, se desarrolló en una población de 22 estudiantes, correspondientes al Décimo Año de Educación General Básica y al docente del área de Lenguaje y Comunicación

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación

El universo de la investigación está constituido de la siguiente manera:

- 22 estudiantes del tercer año de Educación General Básica.
- 1 docente de la asignatura de Lenguaje y Comunicación del Décimo Año de Educación General Básica

1.1.8 Descripción de los participantes

Las unidades de la investigación están constituidas por:

- Docente: Es la profesora de la asignatura de Lenguaje y Comunicación del Décimo Año de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez.

- Estudiantes: Son los educandos que pertenecen al Décimo Año de Educación General Básica, paralelo A, de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez.

1.1.9 Características de la investigación

1.1.9.1 Enfoque de la investigación

El enfoque para el desarrollo de la presente investigación es cuantitativa-cualitativa, porque propicia una mejor comprensión de lo que acontece en la institución educativa en el que se aplicó el presente proyecto, permite establecer y analizar un fundamento teórico en base objeto en estudio y finalmente, permite realizar una propuesta y evaluación de un elemento tecnológico.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación

El presente proyecto investigativo tiene un alcance descriptivo propositivo, debido a que primero se realiza un diagnóstico del contexto educativo en el cual se genera el problema ya que la investigación descriptiva, según (Guevara et al., 2020, p. 165) “se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad”; además, se desarrolla el prototipo, un Entorno Virtual de Aprendizaje, que permite mitigar o ayudar en la solución del problema identificado.

Para la identificación de la problemática que existía en la institución educativa se realizó un conversatorio con sus principales autoridades, las cuales a su vez, permitieron conocer la realidad en la que se desarrollaban las clases, lo cual fue posible constatar asistiendo a las clases impartidas por el docente de Lenguaje y Comunicación, que debido a la pandemia por el COVID - 19 se realizaban en la modalidad en línea; en las cuales se evidenció la falta de recursos educativos online que permitan ser implementados como estrategia de enseñanza, ante tal escenario se propone un plataforma de gestión de aprendizaje, sobre esto Chanto afirma que:

La modalidad de formación por medio de Aulas Virtuales ha mostrado mayor efectividad, despedazando las barreras de tiempo- espacio, al brindar técnicas, métodos y recursos que crean más efectivo y flexible el proceso enseñanza - aprendizaje, ya que consienten el uso de las tecnologías de información y comunicación. (2018. p. 81)

1.1.9.3 Método de investigación

La metodología de investigación es cuasi experimental, para lo cual se aplicó el diseño de Pre – Test y Pos – Test en el total de estudiantes del paralelo A de Décimo Año de Educación General Básica, en la asignatura de Lenguaje y Comunicación. Al inicio de la investigación se realizó una entrevista con la docente para conocer cómo se desarrollaba el proceso de enseñanza – aprendizaje, al momento de realizar este proceso la modalidad de estudio de la institución educativa (objeto de estudio) es en línea debido a la emergencia sanitaria COVID - 19; de esta manera se logró determinar algunos aspectos fundamentales del ambiente en el que se realizaban las clases. Para realizar las conclusiones de la investigación según los objetivos planteados se usó el método inductivo que se desarrolla con base en hechos o prácticas particulares, para llegar a organizar fundamentos teóricos y el método deductivo el cual basa sus cimientos en determinados fundamentos teóricos, hasta llegar a configurar hechos o prácticas particulares (Prieto, 2017).

1.2 Establecimiento de requerimientos

1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver

La Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez posee dos laboratorios de cómputo, cada uno posee 20 ordenadores, sus características son:

Computadoras de escritorio:

- **Procesador:** Intel Core i5
- **Disco Duro:** 1 Tera de capacidad
- **Memoria RAM:** 8GB

- **Sistema Operativo:** Linux
- **Paquete ofimático:** LibreOffice
- **Internet:** Velocidad de 7 MB
- Proyector de audio y video

Es importante mencionar que debido a que el presente proyecto de investigación se lo desarrolla en medio del contexto de la pandemia por el COVID-19, las clases se desarrollan en modalidad en línea, lo cual hace que el uso del prototipo que se propone como estrategia de enseñanza esté circunscrito en base a los dispositivos tecnológicos que el docente y los estudiantes posean, ante tal escenario se procede a realizar una descripción de los requerimientos mínimos en los cuales puede ser ejecutado el Entorno Virtual de Aprendizaje:

- Computadoras de escritorio o Laptops con cualquier sistema operativo tales como: Ubuntu, Windows, Mac OS, entre otros.
- Dispositivos móviles con Android o iOS, tales como: teléfonos móviles, tablets, Phablet, iPad, entre otros.

Lo cual permite una amplia gama de dispositivos para que los usuarios puedan conectarse a través de la conexión a internet, lo cual es una ventaja por su universalización en posibilidades de conexión lo cual hace posible que todas las personas puedan acceder a las clases y los diferentes recursos disponibles para enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Comunicación de Décimo Año en la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

1.3.1 Marco referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales

Enseñanza

La enseñanza es una de las principales actividades en el proceso educativo que es definida “como acumulación de saber, extensión del repertorio de conocimientos; el alumno, como receptor; la enseñanza, como exposición o transmisión de contenido; y el docente, como expositor e incluso poseedor del conocimiento” (López et al., 2017, p. 184). Por consiguiente, es necesario que este proceso se desarrolle en el marco de una buena relación entre el docente y el estudiante, en el cual se implementen las técnicas, estrategias y recursos necesarios para que se logre un aprendizaje significativo.

Estrategia de enseñanza

Desde la postura de Montilla (2016) las estrategias de enseñanza son los procedimientos, actividades, técnicas, métodos, etc. que emplea el docente para conducir el proceso de tal manera que se logre un aprendizaje significativo; por lo tanto, es necesario que su diseño debe ir orientado a un propósito específico tomando en cuenta las necesidades y características del grupo (Sánchez et al., 2019).

El diseño o elaboración de las estrategias de enseñanza se debe realizar en base al propósito y las competencias que se requiere desarrollar en los educandos según el contexto en el que se va a aplicar, por lo tanto es importante que el docente realice bien su rol debido a que las mismas “configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y temáticas que le permiten generar conocimientos” (Raigosa et al., 2019, p. 14)., lo cual propicia que el proceso de aprendizaje sea más activo y participativo.

Recurso educativo tecnológico

Los recursos educativos tecnológicos son definidos por Jiménez y Ortiz (2018) como “cualquier tipo de objeto o material que existe en medio digital y que se utiliza con una intencionalidad educativa para potenciar el aprendizaje de los estudiantes” (p. 4), dicha intencionalidad se evidencia “cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje” (Ortiz,

2017, p. 4). Es necesario que los recursos tecnológicos sirvan de apoyo a la metodología que el docente haya planteado como apropiada para el proceso educativo propuesto (Serrano & Casanova, 2018), debido a que están enfocados a “facilitar la comprensión, la interpretación y la apropiación de la información” (Pérez, 2017, p. 251).

Para aplicar un recurso educativo tecnológico el docente debe hacerlo en base a las necesidades educativas por lo tanto deben ser flexibles porque deben permitir la modificación de su contenido de acuerdo con las necesidades específicas de los diferentes contextos educativos (Pérez, 2017, p. 262), en este sentido es evidente que:

deben ser elaborados en base al contexto educativo para que contribuyan en forma indiscutible a la construcción de comunidades educativas inclusivas, contribuyendo con ambientes de aprendizaje favorables en los estudiantes a partir de la interacción entre ambos, ya que respeta los ritmos y estilos de aprendizaje, aportando a la innovación y orientada a la igualdad. (Muñoz et. al., 2018, p. 23)

Las TIC en la educación

Las TIC es un término que hace referencia a Tecnologías de la Información y la de Comunicación las cuales “se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en el ámbito de la informática y de las telecomunicaciones, de ahí la importancia de la tecnología que accede al proceso de producción, interacción, tratamiento y comunicación de la información” (Cruz et al., 2019, p. 4), en cuanto a lo tocante al ámbito de la educación, Cedeño y Murillo declaran “que el avance de las TIC y su impacto en diferentes contextos sociales ha alcanzado la rama educativa” (2019, p. 119), esto a su vez es debido a que “permiten transferir y construir información, facilitando el aprendizaje, motivando al estudiante para asumir el conocimiento” (Mujica, 2020, p. 41).

Una característica de las TIC consiste en “que facilitan los procesos educativos, permitiendo interacción desde diferentes lugares y en tiempos diversos, facilitando el

autoaprendizaje y aprendizaje colaborativo· (Dominguez et al., 2019, p. 107), lo cual a decir de Barreto (2017) es la principal aportación didáctica debido a las nuevas posibilidades de interacción que permite.

El uso de las TIC es beneficioso en cualquier contexto educativo y/o modalidad de estudio debido a los importantes aportes que realiza al proceso de enseñanza – aprendizaje, lo cual converge en la necesidad del uso de los EVA para generar en el estudiante un aprendizaje significativo, en este contexto:

En virtud de los avances científicos y con ella los adelantos en materia educativa, se tiene que se ha venido instando en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como estrategias para adecuar la educación a los nuevos requerimientos que demanda la formación de los ciudadanos de hoy. Tales exigencias requieren de docentes preparados en el uso y manejo de las TIC y como parte de ellas están los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). (Zambrano & García, 2020, p. 236)

Entorno Virtual de Aprendizaje

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) poseen “un sin número de actividades o herramientas, las cuales deben ser utilizadas y aprovechadas adecuadamente por los docentes y estudiantes en los centros educativos” (Benavides et. al., 2017, p. 47) porque “son espacios digitales que favorecen que los educandos y los docentes interactúen y se relacionen para cumplir con su papel” (Ayil, 2018, p. 35), por tal razón cada vez tienen mayor preponderancia en el proceso de enseñanza (Cedeño & Murillo, 2019).

El propósito de usar un Entorno Virtual de Aprendizaje es convertirse en un espacio que facilite la diversificación de las modalidades de enseñanza en los distintos niveles de formación (Cedeño & Murillo, 2019); ante las necesidades educativas que demanda la sociedad actual es primordial mencionar que “en el diseño del entorno virtual, el espacio web ha cambiado dramáticamente estos últimos años; de ser información a ser un lugar de constante

aprendizaje e interacción, mezclando culturas, distancias, conocimientos” (Fernández et. al., 2018, pp. 190 - 191); por lo tanto es fundamental “considerar que los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en entornos virtuales deben ser cuidadosamente examinados y planificados con el fin de aprovechar al máximo el potencial comunicacional de estos ambientes de aprendizaje” (Olivo & Corrales, 2020).

El uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje es propicio en cualquier modalidad de estudio, ya que se enfoca a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en base a que:

Una de las ventajas que posee los EVA es la flexibilidad horaria, el intercambio de ideas y conocimientos; tanto el docente como el estudiante pueden actualizarse en los contenidos, artículos y noticias relevantes de la sociedad, a través de la integración de grupos con las actividades de foros de discusión, blogs, chats, entre otros, permitirá que el estudiante sea curioso e indagador al desarrollar las actividades, se le presentarán interrogantes y el facilitador estará ahí bien sea de forma asincrónico o sincrónica para aclarar cualquier duda y orientar en el desarrollo de las mismas. (Torres & Flores, 2017, p. 72)

Aula Virtual

Las aulas virtuales permiten llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente en línea a través de la conexión a internet lo cual propicia un óptimo aprendizaje a distancia, en el cual Sánchez afirma que:

Los estudiantes accederán a los diferentes cursos en los cuales se encuentra matriculado para realizar las diferentes actividades asignadas por el profesor. El cual facilita al estudiante los contenidos didácticos mediante un sistema computacional con conexión a internet, lo cual ayuda a consultar material bibliográfico, realizar trabajo colaborativo; además existe una interacción constante entre docentes -alumnos. (2020, p. 77)

Es importante que se incluya el Aula Virtual en el plan de clase como estrategia de enseñanza debido a que “constituyen verdaderos espacios de apoyo para estudiantes y docentes, que rompen los esquemas educativos tradicionales, y dan la posibilidad de organizar agendas de trabajo educativo, independientemente de horarios, espacios físicos, distancias y hasta diferencias idiomáticas, sociales y culturales” (Cepeda et al., 2017, p.56).

Constructivismo

En el desarrollo del proceso educativo es necesario que el docente aplique enfoques pedagógicos basadas en las necesidades educativas del contexto en el que se va a desarrollar, lo cual crea un ambiente propicio para que se produzca un adecuado proceso de enseñanza por parte del educador y por ende un aprendizaje significativo en lo que corresponde al educando; el constructivismo es uno de los principales modelos que ha sido abordado por educadores e investigadores debido al amplio abanico de ventajas que aporta a la educación, en este sentido Tigse declara que es:

Una teoría, ampliamente aceptada y utilizada, que afirma que el estudiante no adquiere el conocimiento de una forma pasiva sino activa lo que propicia un aprendizaje significativo, y utiliza enfoques que reconocen la importancia de emplear y cuestionar los modelos mentales ya presentes en los estudiantes para así mejorar su comprensión y rendimiento. Con el enfoque constructivista de enseñanza- aprendizaje, los estudiantes desarrollan habilidades metacognitivas, cognitivas y socio - afectivas, alcanzando autonomía, lo cual los prepara para abordar desafíos globales a través de la indagación, la acción y la reflexión. (2019, p. 25)

En relación con la función o rol que desempeña el constructivismo en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, las autoras López y Pastora declaran que:

La aplicación del constructivismo en los EVA asegura el éxito de la gestión pedagógica docente ante el estudiante, es decir, permite: a) Organizar actividades dirigidas al

estudiante en atención con la información que recibe. b) proponer actividades que le permitan al estudiante interactuar con sus pares, mediante la comunicación, la tolerancia y el respeto como elementos preponderantes del trabajo colectivo y c) Los estudiantes se involucran en la solución del problema, se trata de hacerlo copartícipe de la realidad y cómo acercarse a ella en la aplicación de los conocimientos manejados. (2016, p. 50)

E- Learning

El e-learning es considerado con una modalidad de estudio en línea en cuyo proceso de enseñanza – aprendizaje su principal enfoque es el uso de internet como sistema de acceso a los contenidos y a las actividades de la formación (Salvat, 2018), en este sentido Herrera et al. (2019) declara que el e-learning se ha insertado en los procesos de formación como apoyo a la presencialidad o como estrategia completamente en línea, para cuya finalidad se requiere de una plataforma de software especializada, denominada LMS, la cual integra funcionalidades básicas como la gestión de cursos, publicación de contenidos, gestión de alumnos, sistemas de comunicación y sistemas de evaluación. El término LMS hace referencia por sus siglas en inglés a Learning Management System o Sistema de Gestión del Aprendizaje, los cuales son sistemas informáticos creados con propósitos educativos; es decir, allí se lleva a cabo la acción formativa (Murcia, 2020).

La incorporación de diseños pedagógicos permiten que diferentes personas pueden compartir contenidos, actividades y experiencias en situaciones formales e informales (Salvat, 2018), en este contexto, uno de los elementos más utilizados en entornos e-learning es el curso on-line, el cual, permite una comunicación e interacción entre el docente y el estudiante mediante el internet de una manera asíncrona y/o síncrona y para aquello se suele utilizar un Entorno Virtual de Aprendizaje, también considerado como un Sistema de Gestión de Aprendizaje, el cual es un software basado en la web que permite ejecutar los cursos en

mención, cuya finalidad es ayudar a organizar y llevar a cabo el proceso educativo (Pástor et al., 2018).

Moodle

En el campo de la enseñanza e-learning, las herramientas LMS son un componente esencial para el proceso formativo, entre las cuales se encuentra Moodle, el cual es:

Un software creado para ayudar a los educadores a diseñar cursos y propuestas formativas en línea, con un alto nivel de calidad. Moodle originalmente es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (entorno de aprendizaje dinámico orientado a objetos y modular). Una de sus fortalezas es que es un software libre. Esto significa que utiliza la licencia pública gnu (gpl) y, por lo tanto, puede ser implementado sin pagar licencias. (Murcia, 2020, p. 51)

En este contexto, es necesario tener en cuenta lo mencionado por López et al., debido a que aborda a Moodle desde un punto de vista educativo, y brinda una visión del uso que se le puede dar en el ámbito educativo, ya que declara que:

han sido diseñadas para gestionar cursos o procesos de formación, pues no basta con limitarlas hacia la distribución de los contenidos, sino que su principal propósito es facilitar el desarrollo de diferentes tipos de actividades, proponer nuevas dinámicas para el aprendizaje y realizar seguimiento a los avances del estudiante. (2018, p. 24)

Diseño Instruccional

En el desarrollo del contenido y de actividades a implementar en el Aula Virtual, para propiciar un ambiente agradable en el proceso de aprendizaje es necesario el uso de un diseño que ayude a cumplir con los requerimientos necesarios para realizar el proceso formativo, el cual debe estar “orientado a la creación de ambientes que faciliten, de forma mediada, los procesos educativos” (González, 2017, p. 36). Según Pacheco el Diseño Instruccional (DI) es:

Un proceso que sirve de soporte para cualquier persona que desee instruir a alguien, por lo general lo utilizan los docentes para diseñar y crear un producto, el resultado debe ser un material entendible, enfocado para quienes va dirigido (discentes), además de asegurarse de que será un instrumento que les permite obtener resultados eficientes y eficaces. (2020, p. 20)

En este contexto, es necesario que se implemente el Modelo ADDIE el cual permitirá obtener un producto de calidad para que el proceso de enseñanza -aprendizaje sea eficiente y eficaz, a través del cumplimiento de objetivos, metas y competencias (Pacheco, 2020).

ADDIE

El modelo ADDIE “consta de cinco etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación” (Gallegos et al., 2018, p. 377), el cual es definido como:

un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase. ADDIE es el modelo básico de DI, pues contiene las fases esenciales del mismo. (Belloch, 2017, p. 10)

En la Tabla 1 se describe cada una de las etapas del modelo ADDIE, la cual brinda información clara y precisa para entender su significado y su rol en el desarrollo de herramientas formativas en el ámbito de la educación.

Tabla 1

Descripción de las etapas del modelo ADDIE

Etapa	Característica
Análisis	Es la etapa más importante, ya que en este se fundamenta el diseño del proceso o siguiente paso.
Diseño	Propone la solución a un problema o situación detectada en la fase del Análisis

Desarrollo	Se elaboran un producto en base a lo que se ha identificado en la fase del Diseño
Implementación	Aplicar o implementar se ha elaborado en la fase de desarrollo con el propósito de satisfacer las necesidades identificadas
Evaluación	Se aplica una evaluación formativa o sumativa para valorar la propuesta

Fuente: Elaboración propia basada en (Centeno, 2017)

1.3.2 Estado de arte

- **Uso de estrategias de enseñanza en un EVA**

Es relevante el uso de estrategias de enseñanza en un Entorno Virtual tal como lo señala el artículo: *La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje* en el cual se analiza detalladamente:

la importancia que tiene la planificación de estrategias de enseñanza en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que en la actualidad se incrementa debido a la influencia de la era digital, donde la educación convencional presencial quedará invisibilizada por los avances de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), lo que supone nuevas formas de abordar el acto educativo para desarrollar en el alumnado el pensamiento computacional y de resolución de problemas, asumir una postura autocrítica, y crítica frente a la realidad social. (Pastora & Fuentes, 2021, p. 59)

En la Tabla 2 se describen algunas herramientas analizadas en el artículo anteriormente mencionado, lo cual es un aporte para que el docente haga uso en el proceso de enseñanza a través de Entornos Virtuales de Aprendizaje en base al contexto educativo en el que se desee aplicar:

Tabla 2

Herramientas como estrategia de enseñanza en un EVA

Herramienta	Característica
Hipermedia	Combina texto con recursos multimedia

Navegación en red	Exploración en la red para obtener información
Interacción personal	Es ideal el uso de correo electrónico y debates basados en grupos
Las estrategias de tipo individualizado	Uso de juegos creativos, desarrollo de informes y ensayos
Recursos institucionales	Bibliotecas o laboratorios
Foros de discusión	Permite que el educando publique en línea un mensaje o una pregunta sobre un tema y obtener respuestas a través de la interacción de otros participantes.
Mini bibliotecas	Colección en línea de material bibliográfico
Portafolios electrónicos	Trabajos realizados en la clase a través de un formato digital
Live class	Video tutoriales o cualquier recurso multimedia que enriquezca el proceso de enseñanza
Conferencia magistral	Disertación con un alto impacto académico y científico, puede ser a través de una grabación para que esté a la disponibilidad del educando
El chat	Comunicación sincrónica para reforzar el proceso formativo
Tutorías académicas	Planificación organizada que brinda asesoría a los estudiantes como apoyo al proceso de enseñanza

Fuente: Elaboración propia basada en (Pastora & Fuentes, 2021)

- **Uso del Entorno Virtual de Aprendizaje en la educación**

El uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje es valioso para el proceso de enseñanza porque permite una: “comunicación fluida y activa entre los actores del proceso promoviendo nuevos roles para el docente, que se convierte en un guía y moderador, y para los estudiantes, con un papel más activo en la construcción de los conocimientos” (Cedeño & Murillo, 2019, p. 120), motivo por el cual propicia su “fácil adopción en cualquier nivel del sistema educativo y se presta para impartir cualquier asignatura, pues son recursos tecnológicos de apoyo acordes con lo que se aspira sea una educación de calidad” (Zambrano & García, 2020, p. 233).

En este sentido, el uso del EVA hace que sea favorable para el desarrollo de los distintos contenidos del plan curricular de la asignatura de Lenguaje y Comunicación y pueda ser replicado en los distintos niveles de instrucción educativa; para aquello, es imprescindible que el docente estructure adecuadamente el Aula Virtual en base a las competencias y/o objetivos que se plantee lograr de tal manera que el estudiante se involucre activamente en su proceso de formación lo cual genere un aprendizaje significativo.

Capítulo II. Desarrollo del prototipo

2.1 Definición del prototipo

El Entorno Virtual de Aprendizaje es una plataforma web que permite administrar y gestionar todas las actividades que se requieran para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de cualquier asignatura. Esta plataforma, se la ha desarrollado a través de la herramienta de gestión de aprendizaje, Moodle, la cual posee una Licencia Pública General de GNU debido a que es un software libre y de código abierto lo cual permite adaptarlo en base a las diferentes necesidades según el contexto educativo en el cual se lo implementa.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo

En el sitio web de (Moodle.org, 2020) declara que “Moodle es un sistema gratuito de gestión del aprendizaje en línea que permite a los educadores crear su propio sitio web privado, lleno de cursos dinámicos que amplían el aprendizaje, en cualquier momento y en cualquier lugar”. A continuación, se enlistan sus principales características:

- Posee un diseño del sitio personalizable
- Ayuda en el proceso de enseñanza en línea de manera sincrónica y asincrónica según las actividades planteadas por el docente.
- Promueve el trabajo colaborativo para el desarrollo de actividades.
- Se desarrolla entorno a la pedagogía constructivista social.
- Permite crear los cursos que se requieran y generar fácilmente copias de seguridad.
- Facilita la autenticación de acceso a la plataforma y la matriculación masiva.
- Permite administrar los roles de usuario y permisos.
- Ofrece algunas herramientas para realizar tareas o evaluar, tales como: foro, chat, enlaces, tareas, wiki, glosario, contenido multimedia, entre otros.

2.3 Objetivos

Objetivo general

Desarrollar un Aula Virtual a través del sistema de gestión del aprendizaje con la herramienta Moodle, como una propuesta para su utilización en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

Objetivos específicos

- Realizar la instalación y configuración de Moodle a través de un hosting para que la comunidad educativa de la institución acceda al Entorno Virtual de Aprendizaje a través de un dominio web.
- Implementar recursos educativos digitales en el Aula Virtual para la mejora del proceso de enseñanza.
- Recomendar el uso de herramientas tecnológicas a través del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la plataforma Moodle.

2.4 Diseño del Entorno Virtual de Aprendizaje

Para la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje es necesario aplicar un diseño instruccional que responda a las exigencias educativas institucionales y sociales fundamentada bajo un modelo educativo y pedagógico, para que las estrategias y secuencias didácticas en el entorno virtual evidencie el aprendizaje activo en la formación y autoformación de los estudiantes. (Valdez, 2019), por tal razón se implementó el modelo ADDIE porque presenta una serie de etapas que sistemáticamente “se pueden seguir linealmente o, de ser necesario, se puede regresar a uno de los pasos anteriores” (Centeno, 2017, pág. 3) lo cual permite realizar herramientas formativas de calidad, en este caso, un aula virtual enfocado a la enseñanza de los contenidos académicos. A continuación, se detalla las fases del modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) en base a su aplicación en el presente proyecto:

En la fase del Análisis, se realizó una entrevista como instrumento de recolección de información y la observación directa del entorno en el que se desarrollaba la clase para analizar las necesidades educativas, en la fase del diseño se “precisa el enfoque pedagógico, la organización y la secuencia de contenidos” (Acevedo et. al., 2019), por ello se estableció en base al plan curricular de la asignatura, *Aprendamos Juntos en Casa*, su estructura cronológica.

En relación a la fase del desarrollo se realizó la instalación y configuración del Entorno Virtual de Aprendizaje a través de la plataforma Moodle en un servidor web; además, se elaboró los contenidos en base a los recursos educativos tecnológicos para propiciar un mejor proceso de enseñanza. En la implementación se aplicó el Aula Virtual en el proceso de enseñanza – aprendizaje, proceso mediante el cual interactuaron los participantes del presente proyecto; finalmente en la fase de evaluación se logró valor todo el proceso de las etapas del modelo y la incidencia en el proceso formativo de los educandos a través de entrevistas, encuestas y la observación directa del uso del Entorno Virtual de Aprendizaje.

2.5 Desarrollo del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

2.5.1 Herramientas de desarrollo

Moodle, es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet. Es un proyecto en desarrollo diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista. Para (Ontoria-Peña, 2016) señala que:

El acrónimo Moodle significa: Modular Object Oriented Dynamic Learning Enviroment, en español: Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular. Se trata de un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) o paquete integrado que contiene las herramientas y los recursos necesarios para crear un curso a través de la red, dando la posibilidad de proponer ejercicios interactivos y no interactivos y de realizar un seguimiento de la actividad del alumno en la plataforma (p. 915).

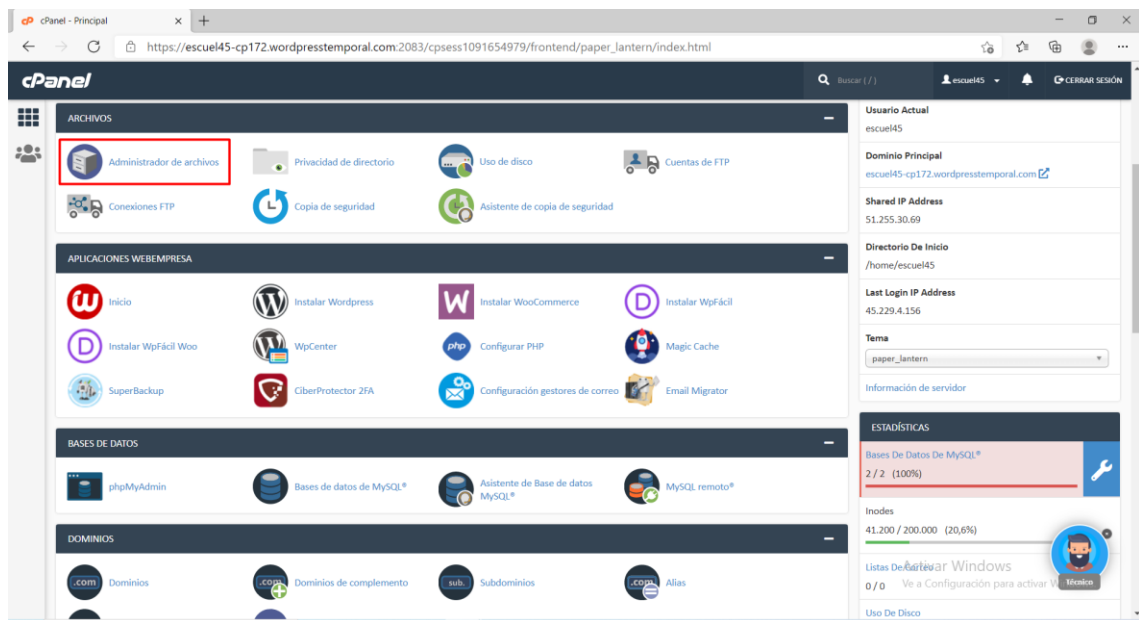
Proceso de instalación

Para el desarrollo del presente proyecto que propone el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje, se ha contratado un servidor web con su respectivo dominio para que sea accesible a toda la comunidad educativa de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez. A continuación, se describe el proceso de instalación:

- ✓ Ingresar al siguiente enlace: <https://download.moodle.org/> para descargar el paquete de instalación de Moodle, se recomienda que sea la última versión estable que esté disponible en el sitio web.
- ✓ Clic en **Administrador de Archivos** en el cPanel del servidor.

Figura 2

cPanel



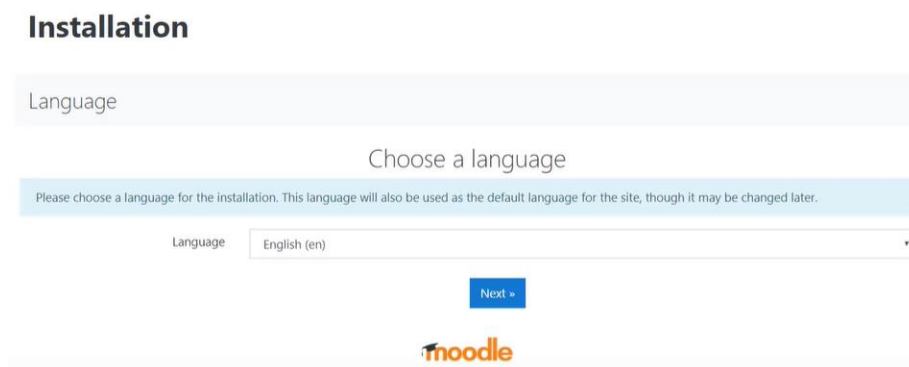
Fuente: Autor

- Ingresar a la siguiente ruta: **public_html/escuelaevabatallas.com**
- Clic en **Cargar**
- Clic en **Seleccionar Archivo** y subir el paquete de instalación de Moodle que hemos descargado previamente desde su sitio web oficial,
- Clic derecho sobre el archivo **moodle-3.10.zip** y seleccionar la opción **Extract** para proceder a dar clic en **Extract File (s)**.

- Automáticamente se obtiene una carpeta denominada **moodle**, la cual la he renombrado con el nombre: **campusvirtual**, este proceso nos permitirá acceder a través del siguiente dominio: www.escuelaevabatallas.com/campusvirtual, el cual nos permitirá acceder al proceso de instalación en el servidor web.

Figura 3

Interfaz de instalación de Moodle



Fuente: Elaboración propia

- Seleccionar en **Language**, la opción **Español – Internacional (es)**
- Clic en **Siguiente**
- En la pantalla de **Confirme las rutas**, dar clic en **Siguiente**
- En **Seleccione el controlador de la base de datos**, se selecciona **MySQL mejorado (native/mysql)** y dar clic en **Siguiente**.
- En **Ajustes de base de datos** se configura de la siguiente manera:
 - ✓ En **cPanel** dar clic en **Bases de datos de MySQL**
 - ✓ Asignar un nombre, en este caso se ha ingresado: **campus**
 - ✓ Al dar clic en **Crear una base de datos** automáticamente se añade como prefijo el nombre de usuario del servidor por lo cual el nombre de la base de datos se establece como: **escuel45_campus**.
 - ✓ En la sección **Usuarios MySQL**, ingresar un **Nombre de Usuario** y una **Contraseña** en los casilleros correspondientes

- ✓ Clic en **Crear usuario**

Figura 4

Crear usuarios de la Base de Datos

Usuarios de MySQL

Agregar nuevo usuario

Nombre de usuario

escuel45_ campus

Contraseña

.....

Contraseña (de nuevo)

.....|

Seguridad ⓘ

Muy fuerte (87/100)

Crear usuario

Fuente: Elaboración propia

- ✓ En la sección **Agregar usuario a base de datos**, seleccionamos el **Usuario** y la **Base de datos** que hemos creado en los pasos anteriores: *escuela45_campus* y *escuela45_campus*, en los casilleros correspondientes tal como se presenta en el siguiente gráfico:

Figura 5

Agregar usuario de base de datos

Agregar usuario a base de datos

Usuario

escuel45_campus

Base de datos

escuel45_campus

Agregar

Fuente: Elaboración propia

- ✓ Clic en **Agregar**

- ✓ A continuación, se mostrará en pantalla la interfaz para **Administrar privilegios de usuario** para lo cual se debe marcar la opción **Todos los privilegios** y dar clic en **Hacer cambios**
- En base a los datos que se ha creado, se debe ingresar la información en los siguientes campos: **Nombre de la base de datos**, **Usuario de la base de datos**, **Contraseña de la base de datos**.
- Clic en **Siguiente**
- En Términos y condiciones dar clic **Continuar**
- En las **Comprobaciones del servidor** se mostrará si hay algún error, en caso de que haya algún problema se deberá primer solucionarlos antes de seguir con la instalación de Moodle, caso contrario dar clic en **Continuar**

Figura 6

Comprobaciones del servidor

Nombre	Información	Informe	Plugin	Estado
php_setting	opcache.enable	<p>ⓘ El ajuste PHP debe cambiarse.</p> <p>PHP opcode caché mejora el rendimiento y reduce los requisitos de memoria, se recomienda la extensión OPcache, totalmente compatible.</p>		Revisar
unicode		ⓘ debe estar instalado/activado		OK
database	mariadb (5.5.5-10.3.27-MariaDB-cll-lve)	ⓘ versión 10.2.29 es obligatoria y está ejecutando 10.3.27		OK
php		ⓘ versión 7.2.0 es obligatoria y está ejecutando 7.3.25		OK
pcreunicode		ⓘ debería estar instalado y activado para conseguir los mejores resultados		OK
php_extension	iconv	ⓘ debe estar instalado/activado		OK
php_extension	mbstring	ⓘ debe estar instalado/activado		OK
php_extension	curl	ⓘ debe estar instalado/activado		OK
php_extension	openssl	ⓘ debe estar instalado/activado		OK
php_extension	tokenizer	ⓘ debería estar instalado y activado para conseguir los mejores resultados		OK
php_extension	xmlrpc	ⓘ debería estar instalado y activado para conseguir los mejores resultados		OK
php_extension	soap	ⓘ debería estar instalado y activado para conseguir los mejores resultados		OK
php_extension	ctype	ⓘ debe estar instalado/activado		OK
php_extension	zip	ⓘ debe estar instalado/activado		OK
php_extension	zlib	ⓘ debe estar instalado/activado		OK

Fuente: Elaboración propia

- En caso de que la instalación sea exitosa se presentará en pantalla un listado indicando que el proceso se ha realizado con éxito.
- Clic en **Continuar**

De esta manera se ha procedido a instalar Moodle en el servidor al cual se podrá acceder fácilmente a través de la dirección web antes mencionada y con las credenciales de acceso proporcionadas por el administrador de la plataforma tanto para el rol de estudiante como de docente.

2.5.2 Descripción del Aula Virtual

Se puede acceder al aula virtual de la institución educativa a través del siguiente enlace: <https://www.escuelaevabatallas.com/campusvirtual/> , ante lo cual se abrirá la siguiente interfaz web:

Figura 7

Interfaz web principal del EVA

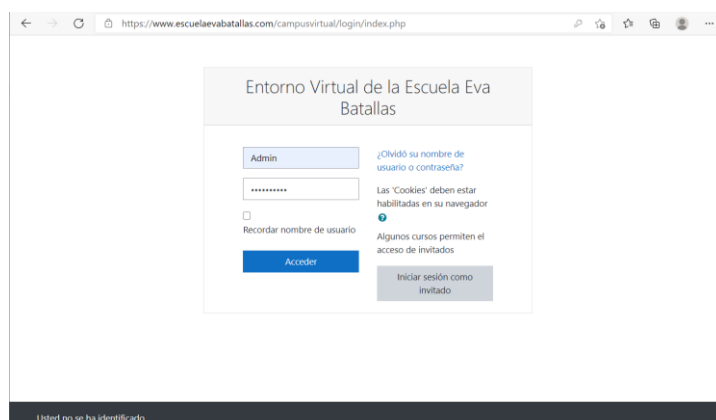


Fuente: Elaboración propia

El acceso a la pantalla principal del Aula Virtual es de carácter público, lo cual permite que cualquier persona pueda visitarla a través del enlace web. En base a su diseño se puede ver el área de autenticación a través de las credenciales, lo cual permitirá acceder según el rol de usuario: estudiante, docente o administrador.

Figura 8

Interfaz de acceso a la plataforma

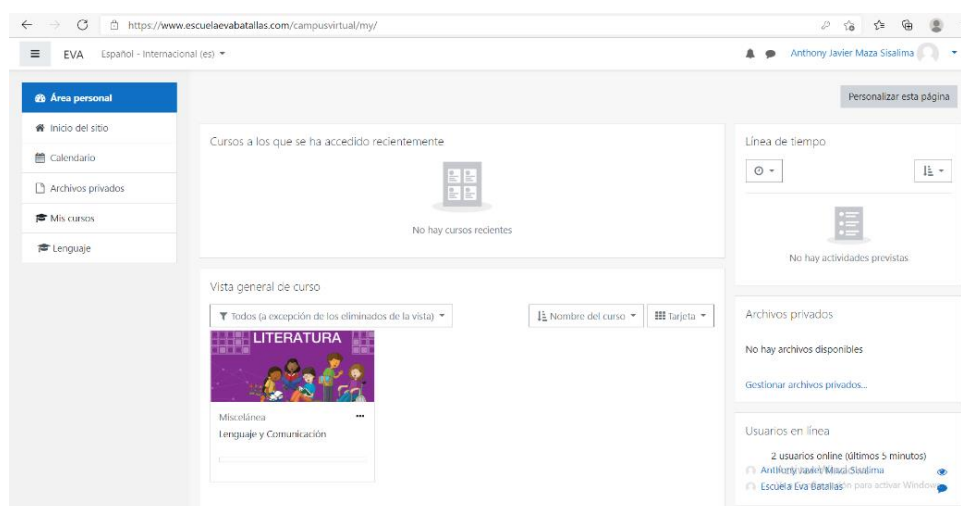


Fuente: Elaboración propia

A continuación, se puede ver cómo visualiza una persona con rol de usuario: *Estudiante*; en el cual se puede visualizar el contenido de la asignatura conforme el docente haya estructurado el Aula Virtual.

Figura 9

Rol de usuario: estudiante



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente figura se puede visualizar la interfaz de usuario *Docente*, el cual podrá asignar tareas, actividades o evaluaciones y calificarlas manual o automáticamente según los parámetros que haya establecido:

Figura 10

Rol de usuario: docente



Fuente: Elaboración propia

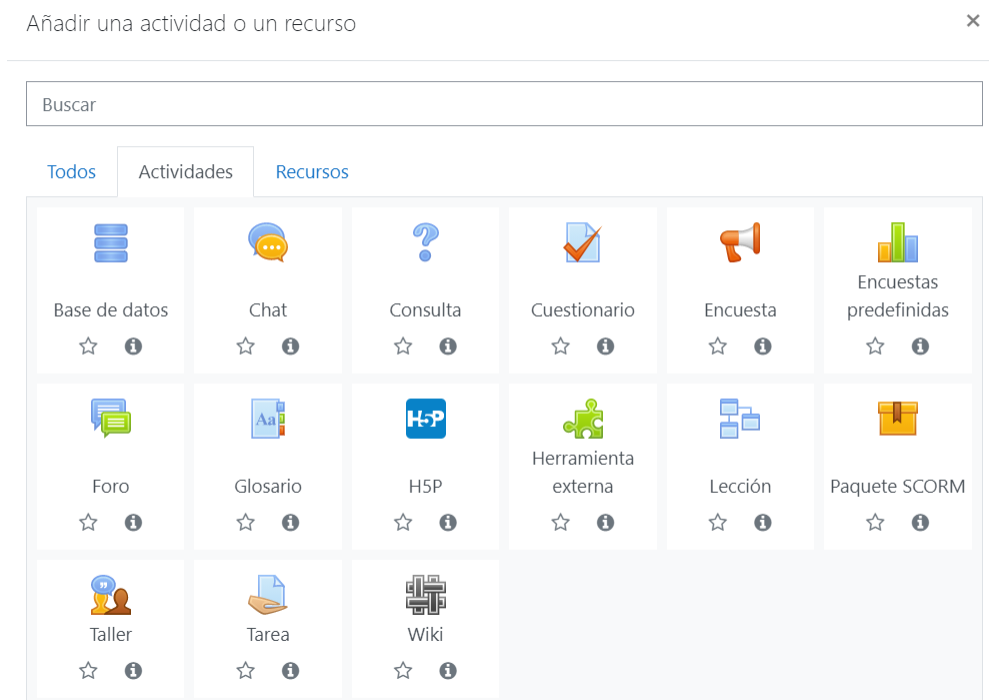
El docente puede *Añadir una actividad o recurso* a través del botón *Activar edición*, las cuales deben ser implementadas en el proceso de enseñanza en función de las necesidades educativas, las cuales deben ser analizadas enfocándose en el objetivo y competencias a cumplir, según el plan de clase.

Tal como se presenta en la siguiente figura, en la pestaña de *Actividades* se encuentran:

- Bases de datos,
- Chat
- Consulta
- Cuestionario
- Encuesta
- Encuestas predefinidas
- Foro
- Glosario
- H5P
- Herramienta externa
- Lección
- Paquete SCORM
- Taller
- Tarea
- Wiki

Figura 11

Actividades del Aula Virtual

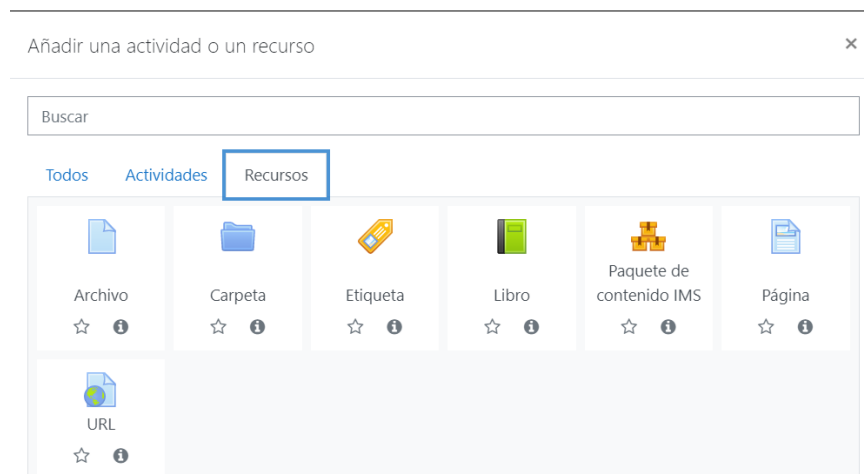


Fuente: Elaboración propia

- A continuación, se visualiza en la siguiente figura, los componentes de la pestaña **Recursos**: Archivo, Carpeta, Etiqueta, Libro, Paquetes de contenido IMS, Página, URL.

Figura 12

Recursos de Aula Virtual

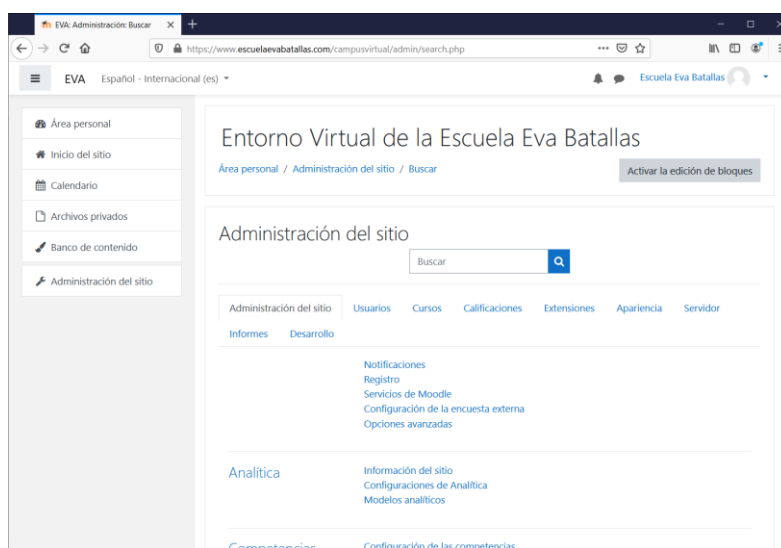


Fuente: Elaboración propia

El usuario con rol de usuario: *Administrador*, permite crear cursos y permite crear usuarios y asignarles el rol según corresponda ya sea de forma manual o masivamente a través de archivos csv, para proceder matricularlos según corresponda. En la siguiente figura se visualizan las características y configuraciones que permiten gestionar el Aula Virtual según los requerimientos de la institución educativa.

Figura 13

Rol de usuario: Administrador



Fuente: Elaboración propia

2.6 Experiencia I

2.6.1 Planeación

La población del presente proyecto de investigación corresponde: a 22 estudiantes de Décimo Año y al docente de la asignatura de Lenguaje y Comunicación de la Escuela de Educación General Básica “Eva Batallas de Falquez”; para la aplicación de la Experiencia I se aplicó el Entorno Virtual de Aprendizaje en el desarrollo de una clase, al finalizar la sesión se aplicó una encuesta a través de un formulario de Google Forms para recopilar información la cual fue útil para realizar las mejoras para implementarlas en la Experiencia II.

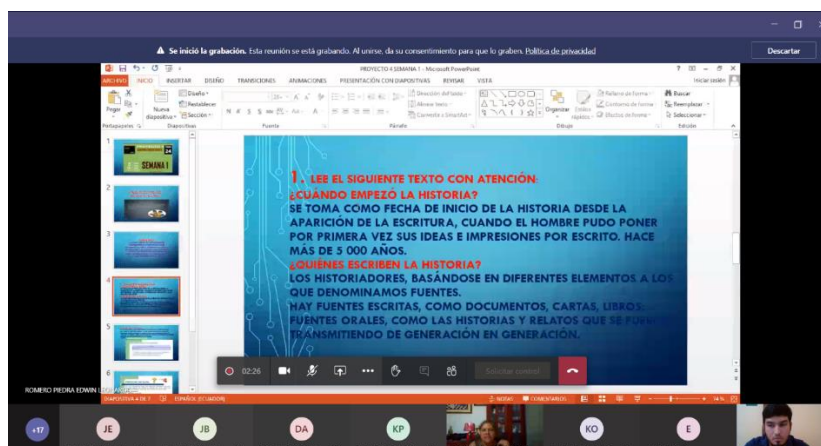
2.6.2 Experimentación

La aplicación del Aula Virtual en la Experimentación I se desarrolló en la modalidad en línea a través de la plataforma Microsoft Teams, en primera instancia se realizó la socialización del proyecto de investigación, para luego proceder a entregar el enlace web y las credenciales de acceso a los estudiantes, de esta manera ingresaron a la plataforma. Cuando todos los participantes iniciaron sesión, se realizó una exploración de lo que contiene el Entorno Virtual de Aprendizaje para que conozcan el funcionamiento de sus herramientas o recursos disponibles.

Para el desarrollo de la temática se realizó la explicación del contenido de la clase a través de presentación de diapositivas y recursos disponibles en el Aula Virtual y luego se procedió a realizar actividades participativas en las cuales se involucraron los estudiantes activamente. Todo este proceso fue bajo la supervisión de la docente de la asignatura, donde logró conocer el uso de nuevos recursos digitales, plataformas web enfocadas en la enseñanza y el aporte que realiza un Entorno Virtual de Aprendizaje donde convergen una serie de herramientas que son de gran ayuda en el proceso de enseñanza, a continuación, se presenta una figura como evidencia del proceso de enseñanza que fue realizado.

Figura 14

Desarrollo de la Experiencia I



Fuente: Elaboración propia

2.6.3 Evaluación y reflexión

Encuesta dirigida a los estudiantes de Décimo Año de la asignatura de Lenguaje y Comunicación, en la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez

1. ¿Cuántas veces ha utilizado un Entorno Virtual con fines educativos?

Tabla 3

Frecuencia de uso de un EVA

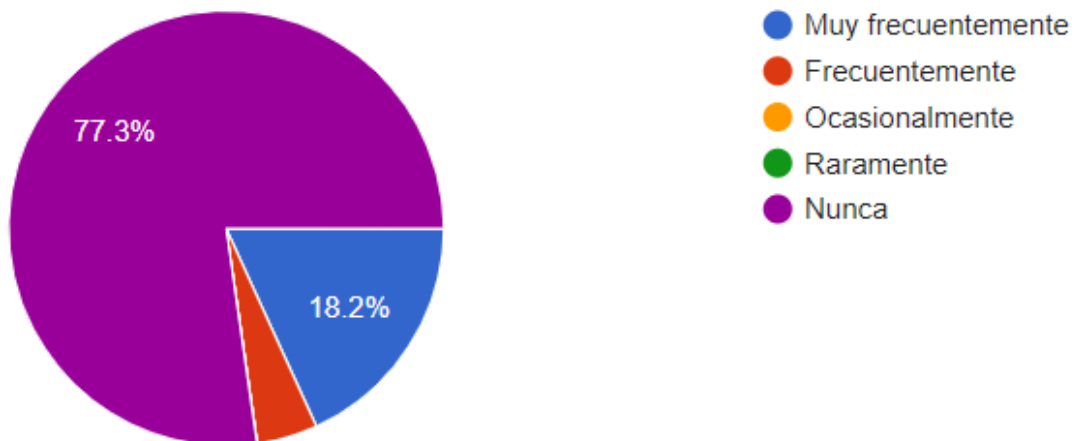
Opción	Cantidad	Porcentaje
Muy frecuentemente	4	18,2
Frecuentemente	1	4,5
Ocasionalmente	0	0
Raramente	0	0
Nunca	17	77,3
Total	22	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 15

Frecuencia de uso de un EVA



Fuente: Tabla 3

Elaboración: Autor

Análisis

Los resultados muestran que un 77,3% nunca han usado un Entorno Virtual con fines educativos, mientras que un 18,2% afirmaron haberlo usado muy frecuentemente y un 4,5% frecuentemente. La mayoría de los estudiantes no habían utilizado antes un EVA en su proceso de aprendizaje, por lo cual al momento de aplicar el prototipo fue percibido como una herramienta digital innovadora.

2. El diseño de la interfaz de usuario permite acceder fácilmente a los contenidos.

Tabla 4

Percepción de la interfaz del EVA en la Experiencia I

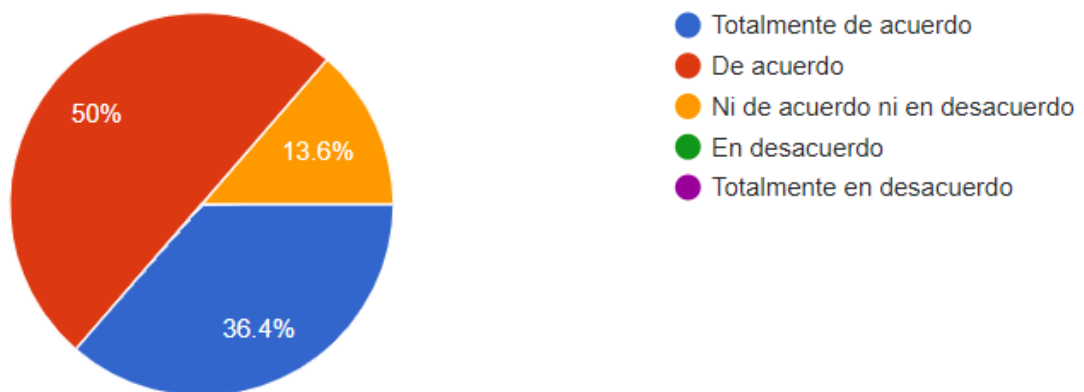
Opción	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	36,4
De acuerdo	11	50
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	13,6
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	22	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 16

Percepción de la interfaz del EVA en la Experiencia I



Fuente: Tabla 4

Elaboración: Autor

Análisis

Los estudiantes consideraron en un 50% estar de acuerdo y en un 36,4% estar totalmente de acuerdo que el diseño de la interfaz de usuario permite acceder fácilmente a los contenidos presentados en el Entorno Virtual de Aprendizaje, mientras que un 13,6% manifestaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con tal afirmación. Lo cual indica que la mayoría de los estudiantes consideraron que la interfaz de usuario del Aula Virtual está bien estructurada.

3. La interfaz de usuario se caracteriza por la claridad y facilidad de comprensión de los contenidos

Tabla 5

Distribución de los contenidos del EVA

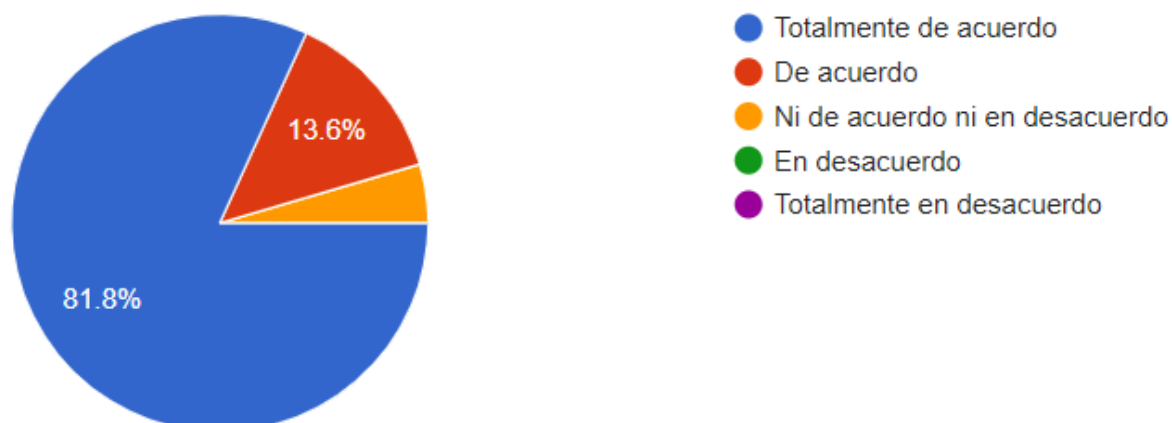
Opción	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	18	81,8
De acuerdo	3	13,6
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4,6
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	22	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 17

Distribución de los contenidos del EVA



Fuente: Tabla 5

Elaboración: Autor

Análisis

El 81,8% de los encuestados están totalmente de acuerdo con que la interfaz de usuario del EVA se caracteriza por la claridad y facilidad de comprensión lo cual indica que los contenidos han cumplido con el objetivo de transmitir información de manera óptima, mientras que un 13,6% estuvo de acuerdo y un 4,6% manifestó estar ni de acuerdo ni en desacuerdo

4. Es recomendable el uso del Entorno Virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Tabla 6

Uso del EVA

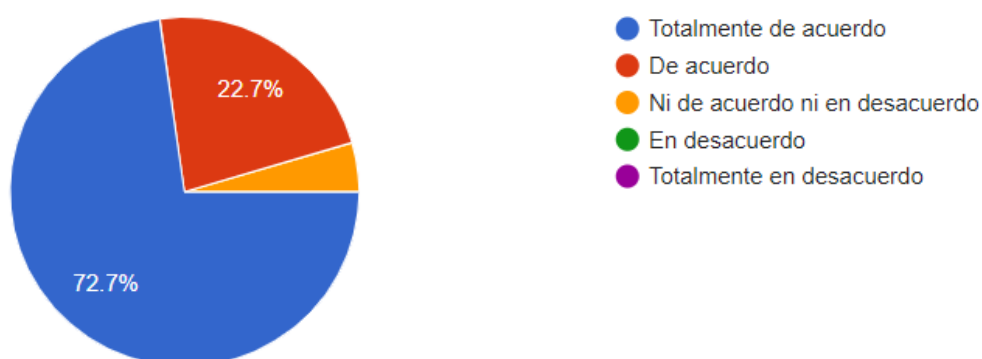
Opción	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	16	72,7
De acuerdo	5	22,7
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4,6
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	22	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 18

Uso del EVA



Fuente: Tabla 6

Elaboración: Autor

Análisis

Los estudiantes consideraron en un 72,7% estar totalmente de acuerdo y en un 22,7% estar de acuerdo que es recomendable el uso del Entorno Virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual permite inferir que hay una amplia aceptación acerca de su uso en el proceso educativo, mientras que un 4,6% manifestaron estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con tal premisa.

5. Es necesario una capacitación para poder usar un Entorno Virtual de Aprendizaje.

Tabla 7

Capacitación para usar el EVA

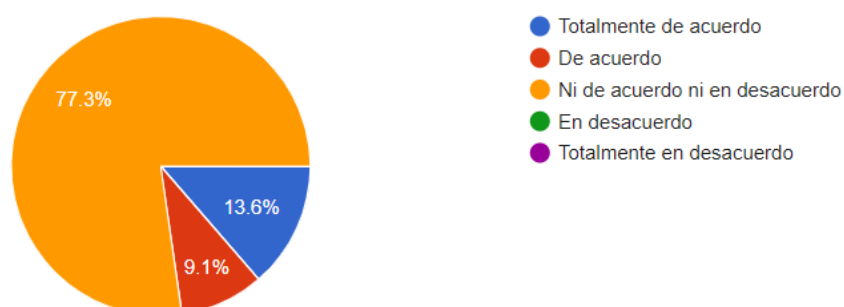
Opción	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	13,6
De acuerdo	2	9,1
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	17	77,3
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	22	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 19

Capacitación para usar el EVA



Fuente: Tabla 7

Elaboración: Autor

Análisis

Los resultados muestran que un 77,3% del total de los estudiantes encuestados están ni de acuerdo ni en desacuerdo con la necesidad de realizar una capacitación para poder usar un Entorno Virtual de Aprendizaje, mientras que un 13,6% manifestaron estar totalmente de acuerdo y un 9,1% estuvieron de acuerdo con dicha premisa. Lo cual permitiría deducir que no es primordial la capacitación sobre el uso del Aula Virtual.

2.7 Experiencia II

2.7.1 Planeación

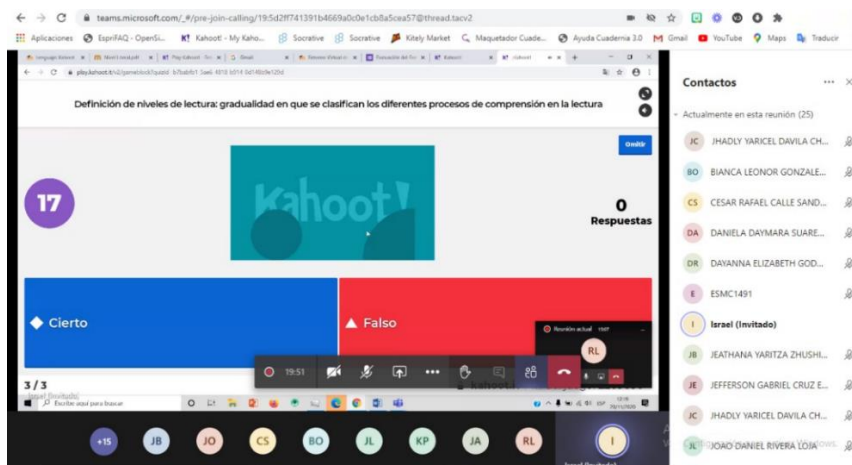
En base a los resultados obtenidos en la recopilación de información de la Experiencia I se realizaron las mejoras pertinentes en el Aula Virtual para de esta manera proceder a la aplicación de la Experiencia II, en este proceso participaron la misma población de primera experiencia: 22 estudiantes de Décimo Año y una docente de la asignatura; al finalizar la clase se aplicó una encuesta a través de Google Forms con la finalidad de recabar información sobre el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje en el proceso de enseñanza.

2.7.2 Experimentación

Se implementaron las mejoras recopiladas a través de los instrumentos de investigación que permitieron recabar información en la Experiencia I, por tal motivo se aplicaron recursos multimedia que brinden información amena a los estudiantes, de igual manera se implementaron en el Aula Virtual algunas plataformas que permiten el desarrollo de presentaciones y evaluaciones interactivas; además, fue pertinente el uso de programas que propician el trabajo colaborativo, las mejoras que se efectuaron fueron hechas con la finalidad de mejorar el proceso formativo. En la siguiente figura se puede ver el uso de Kahoot, la cual es una herramienta que a través del acceso a internet permite evaluar el aprendizaje.

Figura 20

Desarrollo de la Experiencia II



Fuente: Elaboración propia

2.7.3 Evaluación y reflexión

Experiencia II

Encuesta dirigida a los estudiantes de Décimo Año de la asignatura de Lenguaje y Comunicación, en la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez

6. El diseño de la interfaz de usuario permite acceder fácilmente a los contenidos.

Tabla 8

Percepción de la interfaz de usuario en la Experiencia II

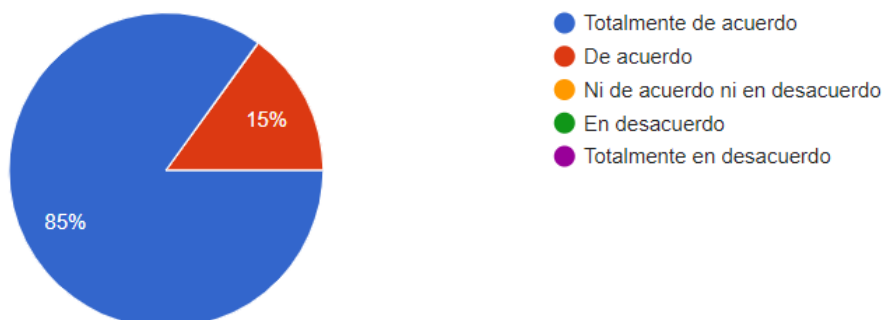
Opción	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	20	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 21

Percepción de la interfaz de usuario en la Experiencia II



Fuente: Tabla 8

Elaboración: Autor

Análisis

El 100% de los encuestados están de acuerdo con que el diseño de la interfaz de usuario del Entorno Virtual de Aprendizaje permite acceder fácilmente a los contenidos de la asignatura, lo cual indicaría que sería una herramienta útil en el proceso formativo.

7. La interfaz de usuario se caracteriza por la claridad y facilidad de comprensión de los contenidos.

Tabla 9

Distribución de los contenidos del EVA en la Experiencia II

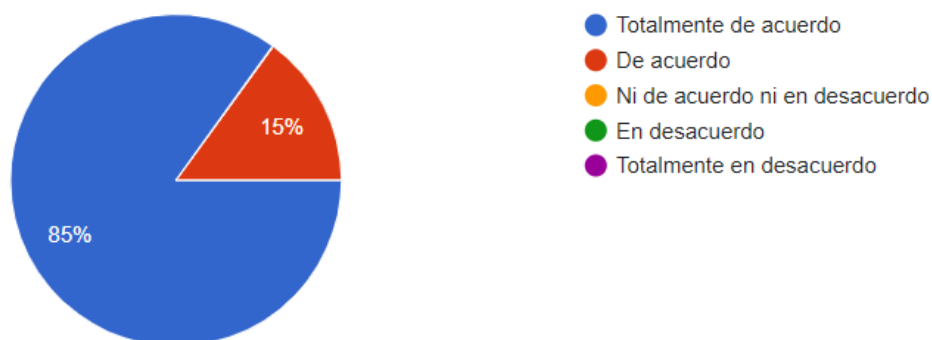
Opción	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	20	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 22

Distribución de los contenidos del EVA en la Experiencia II



Fuente: Tabla 9

Elaboración: Autor

Análisis

El 100% de los encuestados están de acuerdo con que la interfaz de usuario del EVA se caracteriza por la claridad y facilidad de comprensión en sus contenidos, lo cual permite decir que la información disponible en el Aula Virtual está acorde a sus necesidades educativas.

8. Una vez que ha interactuado en el Entorno Virtual de Aprendizaje, ¿tienen una idea clara de la importancia de su uso en el desarrollo de una clase?

Tabla 10

Importancia del EVA

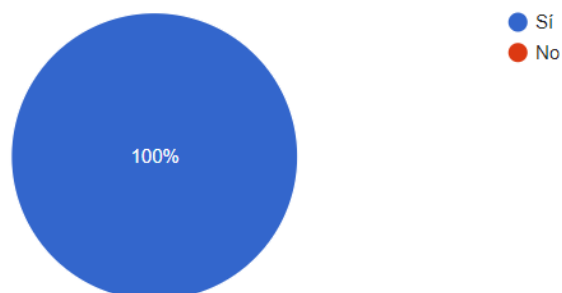
Opción	Cantidad	Porcentaje
Sí	22	100
No	0	0
Total	22	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 23

Importancia del EVA



Fuente: Tabla 10

Elaboración: Autor

Análisis

El 100% de las personas encuestadas manifestó que una vez que ha interactuado en el Entorno Virtual de Aprendizaje tienen una idea clara de la importancia de su uso en el desarrollo de una clase académica, lo cual indica la relevancia de su implementación en el proceso formativo.

9. Es recomendable el uso del Entorno Virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Tabla 11

Uso del EVA en la Experiencia II

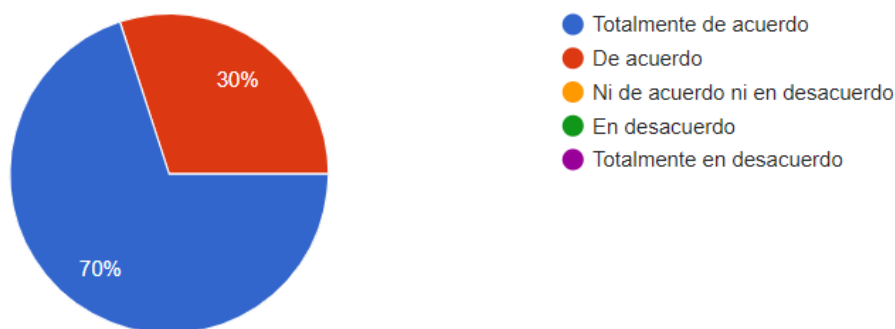
Opción	Cantidad	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	14	70
De acuerdo	6	30
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	20	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 24

Uso del EVA en la Experiencia II



Fuente: Tabla 11

Elaboración: Autor

Análisis

El 70% de las personas encuestadas manifestó estar totalmente de acuerdo y un 30% que está de acuerdo en que es recomendable el uso del Entorno Virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual sería idóneo que las autoridades de la institución educativa la implementen en el plan académico para que los docentes lo usen en el proceso de enseñanza.

10. ¿Qué tan difícil considera usted al contenido del Entorno Virtual de Aprendizaje?

Tabla 12

Evaluación del contenido del EVA

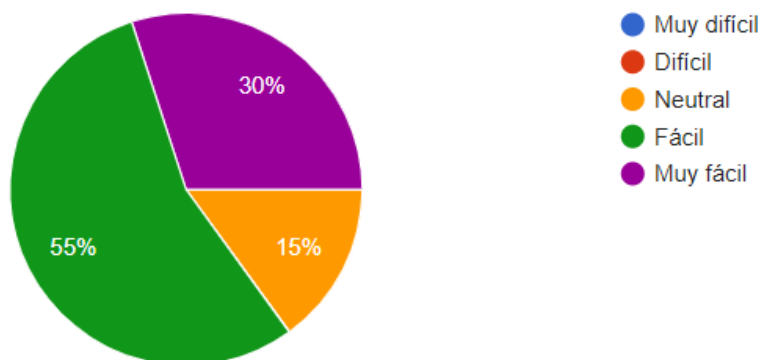
Opción	Cantidad	Porcentaje
Muy difícil	0	0
Difícil	0	0
Neutral	3	15
Fácil	11	55
Muy fácil	6	30
Total	20	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 25

Evaluación del contenido del EVA



Fuente: Tabla 12

Elaboración: Autor

Análisis

Del 100% de la población encuestada el 55% manifestó que eran fáciles los contenidos del Entorno Virtual de Aprendizaje, mientras que un 30% consideraron que eran muy fáciles y un 15% como neutral. Se puede inferir que es necesario que el docente nutra el Aula Virtual con información que permita que el estudiante se involucre activamente en su proceso de aprendizaje.

11. ¿Qué tan frecuente fue su participación durante la aplicación del Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Comunicación?

Tabla 13

Frecuencia de participación

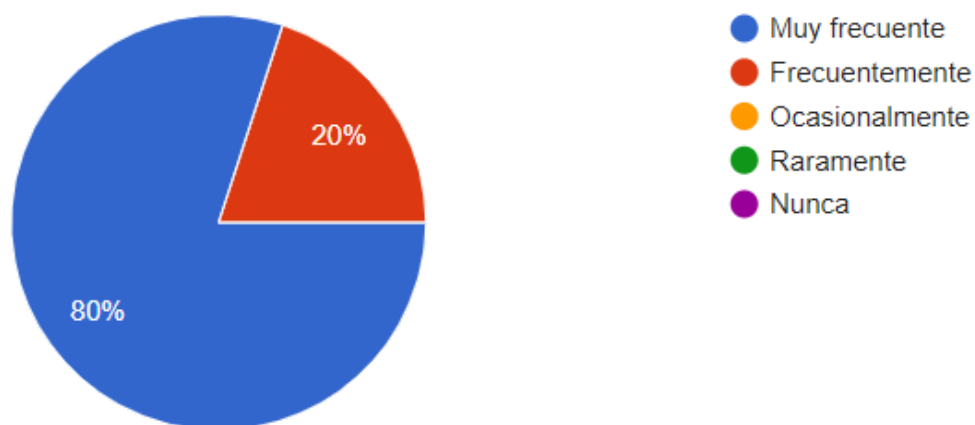
Opción	Cantidad	Porcentaje
Muy frecuente	16	80
Frecuentemente	4	20
Ocasionalmente	0	0
Raramente	0	0
Nunca	0	0
Total	20	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 26

Frecuencia de participación



Fuente: Tabla 13

Elaboración: Autor

Análisis

El 80% de los encuestados manifestó que era muy frecuente su participación durante la aplicación del Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, mientras que un 20% participaba frecuentemente, lo cual demuestra su amplia acogida en los participantes de la investigación.

12. ¿El uso del Aula Virtual como estrategia de enseñanza le ha facilitado el aprendizaje de los contenidos planteados por el docente en la asignatura de Lenguaje y Comunicación?

Tabla 14

Impacto del uso del EVA como estrategia de enseñanza

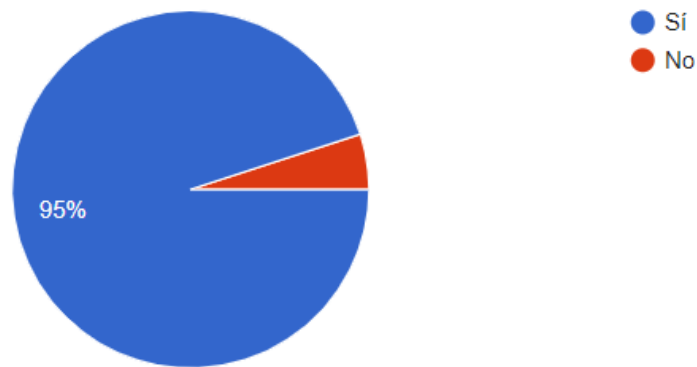
Opción	Cantidad	Porcentaje
Sí	19	95
No	1	5
Total	20	100

Fuente: Encuesta

Elaboración: Autor

Figura 27

Impacto del uso del EVA como estrategia de enseñanza



Fuente: Tabla 14

Elaboración: Autor

Análisis

El 95% de la población encuestada manifestó que el uso del Aula Virtual como estrategia de enseñanza le ha facilitado el aprendizaje de los contenidos planteados en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, mientras que un 5% indicó que no; en base a esta información, se puede decir que el Entorno Virtual es de gran ayuda el proceso educativo en el cual interviene el docente y el estudiante.

Capítulo III. Evaluación del prototipo

Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo

Con respecto a los resultados obtenidos a través de los instrumentos de recolección de información aplicados en la experiencia II:

- En referencia a la pregunta número 6, se podría proponer que en el futuro se realicen mejoras del interfaz para que sea mucho más amigable para el usuario, utilizando las mejoras que podría disponer la última versión estable de Moodle.
- En referencia a la pregunta número 7 sobre la claridad y facilidad para comprender los contenidos propuestos, se concluye que cualquier mejora en la comprensión y presentación de contenidos sería responsabilidad del docente y de los estudiantes de la materia.
- En relación con la pregunta número 8, los estudiantes comprenden la importancia de la utilización de las herramientas virtuales de aprendizaje, por lo que puede ser implementada en cualquier modalidad de estudio debido a que son perfectamente factibles de utilizar como herramientas para facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje.
- En lo que concierne a la pregunta número 9, se obtuvo como resultado de la aplicación del instrumento de evaluación, que sí es recomendable el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, se lo propone a las autoridades del plantel educativo tenerlo como una opción viable para implementarla como una plataforma de gestión de enseñanza en toda la institución educativa.
- En referencia a la pregunta 10, que medía la percepción de los encuestados sobre la dificultad del contenido planteado en el Entorno Virtual de Aprendizaje, se concluye que el docente de la asignatura es el responsable de poner a disposición de los

estudiantes un contenido claro, sencillo y concreto en función de su plan de clase, lo cual queda a criterio del docente ver que herramientas o recursos tecnológicos implementa para enriquecer las temáticas planteadas en el Aula Virtual.

- En cuanto a la pregunta número 11, que recogía el nivel de frecuencia de participación durante la aplicación del Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, se obtuvo como resultado que todos los encuestados habían participado, por lo tanto, es necesario que el docente implemente el Aula Virtual en el proceso de enseñanza del contenido de la asignatura para que el estudiante se involucre activamente en el desarrollo de las diferentes actividades que se plantee.
- En lo que concierne a la pregunta número 12, que buscaba recoger información para conocer si el uso del Aula Virtual como estrategia de enseñanza ha facilitado a los estudiantes el aprendizaje de los contenidos planteados por el docente en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, en base a la información recabada, se evidencia que es necesario que el docente plantee los recursos educativos digitales que estime necesarios según el contexto educativo.

Finalmente, como propuesta general de mejora acerca del prototipo, en base a los instrumentos que permitieron recoger información, se sugiere aumentar la capacidad del hosting que alberga el Entorno Virtual de Aprendizaje, para que permite mayor almacenamiento de información, actualmente tiene 5 GB los cuales le permitirán gestionar eficazmente para el curso creado en la presente investigación que se aplicó a Décimo Año de Educación Básica, pero en caso de aplicarlo como plataforma de gestión de enseñanza en toda la institución educativa es necesario que como mínimo se amplíe a 15 GB para que sea eficaz en guardar los datos que se generen y para una buena fluidez en el uso del Aula Virtual.

Conclusiones

- Se propuso el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje a través de la plataforma Moodle en la asignatura de Lenguaje y Comunicación a las autoridades de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez, como una estrategia de enseñanza en base a las ventajas que conlleva su implementación en el proceso de formación ya que facilita la comunicación entre los miembros de la comunidad educativa: docentes y estudiantes, y el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo. Finalmente, se lo implementó en un hosting, del cual podrán hacer uso los miembros de la comunidad educativa de la institución antes mencionada a través de una dirección web.
- El desarrollo del presente trabajo investigativo permitió la identificación de la manera en la que incide la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje como estrategia de enseñanza lo cual permite el desarrollo de las clases acorde al contenido académico en base a una amplia gama de recursos, tales como: contenido multimedia, plataformas interactivas de aprendizaje, de audio o video, entre otras, las cuales crean un óptimo escenario para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se realizó un análisis de la utilidad del uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje como estrategia de enseñanza en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, proceso que evidenció una mejora a través de la participación de los estudiantes en su proceso formativo y el correcto uso del docente a la plataforma para desarrollar la enseñanza de los contenidos académicos.
- Es necesario el uso de recursos educativos digitales en el proceso educativo de cualquier asignatura porque permite la globalización de la información a través de las diferentes plataformas o programas enfocadas a la enseñanza; por lo tanto, se fomentó su aplicación en el proceso de enseñanza a través del Entorno Virtual de Aprendizaje, se evidenció sus beneficios a través de la participación y colaborativa

de los educandos en el proceso formativo de la asignatura. En el marco de la pandemia originada por el COVID – 19, el uso de herramientas o recursos digitales son esenciales para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en cualquier modalidad de estudio, en este contexto es necesario el internet para su acceso y difusión.

Recomendaciones

- Toda la planta docente debe capacitarse en el correcto uso de las plataformas educativas que permiten crear contenido académico útil para su respectiva implementación en el proceso de enseñanza de las diferentes asignaturas que imparten a los estudiantes.
- Se recomienda implementar el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje en el plan de clase como apoyo al proceso formativo en base a las necesidades educativas que identifique el docente, cuyo uso permitirá una mejora significativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica General Eva Batallas de Falquez.
- Se recomienda que las autoridades de la institución educativa en la que se implementó el presente proyecto de investigación continúen con el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje desarrollado a través de Moodle e implementado en la asignatura de Lenguaje y Comunicación como estrategia de enseñanza; para lo cual es necesario realizar su respectivo mantenimiento y la constante actualización de las Aulas Virtuales para que los docentes puedan hacer uso de esta plataforma; estos procesos deben ser realizados por personas que tengan el perfil profesional y las capacidades que se requiere para gestionar herramientas informáticas.

Bibliografía

- Acevedo, F., Juan, D., Cajavilca, R., & Cobo, J. (2019). Modelo de diseño instruccional aplicado a una guía virtual en simulación clínica. *Universitas Medica*, 1 - 14.
- Araque, I., Montilla, L., Meleán, R., & Arrieta, X. (2018). ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE: UNA MIRADA DESDE LA TEORÍA DE LOS CAMPOS CONCEPTUALES. *Góndola, Enseñanza Y Aprendizaje De Las Ciencias*, 13(1).
- Ayil, J. (2018). ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE: UNA HERRAMIENTA DE APOYO PARA LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 6(11), 34 - 39.
- Barreto, C. (2017). *Ambientes virtuales de aprendizaje: Retos para la formación y el diálogo intercultural*. Barranquilla: Universidad del Norte.
- Belloch, C. (2017). Diseño Instruccional. 1 - 15.
- Benavides, R., Villacís, M., & Ramos, J. (2017). El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la generación de conocimientos de estudiantes universitarios. *CienciAmerica*, 6(1), 57 - 63.
- Cedeño, E., & Murillo, J. (2019). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU ROL INNOVADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119 - 127.
- Centeno, P. (2017). Una experiencia de estandarización utilizando el modelo ADDIE en la elaboración de guías temáticas. *E-Ciencias de la Información*, 7(1), 1 - 13.
- Cepeda, L., Barba, M., Santos, O., & De la Calle, L. (2017). ESTRATEGIA METODOLÓGICA DEL USO DE AULAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ESCUELA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. *Revista Boletín Redipe*, 6(2), 55-66.

- Chanto, C. (2018). El Aula Virtual como estrategia para la enseñanza y al aprendizaje. *American Journal of Engineering Research (AJER)*, 81 - 87.
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44 - 59.
- Dominguez, C., Bautista, L., Cárdenas, M., Armorocho, L., & Montoya, C. (2019). Ambiente virtual de aprendizaje para la capacitación en la toma de la prueba de Papanicolaou. *Revista de la Universidad Industrial de Santander*, 51(2), 107 - 116.
- Fernández, S., Barreto, L., & Paz, L. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje en comunidades de práctica de docentes universitarios del Ecuador. *Ensayos Pedagógicos*, 13(2), 185 - 200.
- Gallegos, P., Cárdenas, N., Gallegos, M., Cáceres, M., & Limaico, C. (2018). Diseño instruccional interactivo Modelo ADDIE durante el proceso de enseñanza - aprendizaje por docentes del Centro Educativo Matriz "Pull Chico". *Polo del Conocimiento*, 3(6), 376 - 387.
- González, L. (2017). Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa. *Razón y Palabra*, 21(98), 32 - 50.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 163 - 173.
- Herrera, J., Gelvez, N., & López, D. (2019). LMS SaaS: Una alternativa para la formación virtual. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 27(1), 164 - 179.
- Jiménez, I., & Ortiz, M. (2018). Efecto de un recurso educativo digital adaptativo en las habilidades espaciales de estudiantes de secundaria. *Revista Espacios*, 39(53).

- López, E., Ortiz, M., & Leguizamón, M. (2018). *El aula virtual Moodle en educación superior prácticas e impacto en la UPTC*. Editorial UPTC.
- López, J., Merlo, L., Fuentes, A., Piccioni, R., & López, A. (2017). Concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje en docentes de carrera de salud. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 20(4), 183-190.
- López, L., & Pastora, Y. (2016). DISEÑO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA) ANTE LOS RETOS DE LA EDUCACIÓN B-LEARNING. EXPERIENCIA DEL EVA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. *Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, 43 - 56.
- Mejía, G., & Gómez, R. (2017). Internet como herramienta didáctica en la formación académica en alumnos de nivel medio superior. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*.
- Montilla, A. (2016). Consideraciones sobre las estrategias de enseñanza más efectivas en la contabilidad. *Negotium: revista de ciencias gerenciales*, 12(34), 23 - 57.
- Moodle.org. (Junio de 2020). *Moodle.org*. Obtenido de <https://docs.moodle.org/310/en/Features>
- Mujica, R. (2020). E-Learning Como Estrategia Pedagógica en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 37 - 41.
- Muñoz, S., Soto, O., & Ortiz, Y. (2018). Recursos educativos digitales propuestos por el Ministerio de Educación de Chile para atender a estudiantes que asocian algún tipo de discapacidad. *Conocimiento educativo*, 6, 23 - 36.
- Murcia, M. (2020). *Diseño instruccional para profes: guía para la innovación educativa con TIC*. Bogotá: Ediciones USTA.
- Olivo, J., & Corrales, J. (2020). De los entornos virtuales de aprendizaje: hacia una nueva praxis en la enseñanza de la matemática. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 8 - 19.

- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. *VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia*, 1 - 13.
- Pacheco, L. (2020). Modelo Instruccional ADDIE. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 2*, 7(14), 24 - 26.
- Pástor, D., Jiménez, J., Arcos, G., Romero, M., & Urquiza, L. (2018). Patrones de diseño para la construcción de cursos on-line en un entorno virtual de aprendizaje. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 26(1), 157 - 171.
- Pastora, B., & Fuentes, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59 - 76.
- Pérez, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243 - 268.
- Prieto, B. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Cuadernos de Contabilidad*, 18(46).
- Raigosa, J., Saldarriaga, J., & Valderrama, V. (2019). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DEL DOCENTE EN LAS ÁREAS BÁSICAS: UNA MIRADA AL APRENDIZAJE ESCOLAR. *Eleuthera*, 21, 13 - 33.
- Rodríguez, M., & Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 1(2), 7 - 14.
- Salvat, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 69 - 82.
- Sánchez, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 75-82.

- Sánchez, M., García, J., Steffens, E., & Hernández, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información Tecnológica*, 30(3), 277-286.
- Serrano, R. M., & Casanova, O. (2018). Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico Flipped Learning. *Revista de Docencia Universitaria*, 16(1), 155 - 173.
- Soto, O., Ortiz, Y., & Muñoz, S. (2018). Recursos educativos digitales propuestos por el Ministerio de Educación de Chile para atender a estudiantes que asocian algún tipo de discapacidad. *Conocimiento educativo*, 6, 23 - 36.
- Tigse, C. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 25 - 28.
- Torres, J., & Flores, K. (2017). Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para la administración b-learning del curso Tecnología y Práctica de Mercadeo I. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 21(2), 68 - 78.
- Valdez, C. (2019). Los diseños instruccionales para la implementación de cursos en entornos virtuales y su evidencia de aprendizaje en la educación superior. 1 - 6.
- Villota, S., & Zamora, G. (2019). USO DEL INTERNET COMO BASE PARA EL APRENDIZAJE. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1 - 13.
- Zambrano, Y., & García, C. (2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 232 - 245.



Anexos
Universidad Técnica de Machala
Facultad de Ciencias Sociales
Ciencias de la Educación Mención Docencia en Informática



La presente entrevista tiene por objetivo: Analizar el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de Lengua y Comunicación de Décimo Año de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez.

Indicaciones

- Los datos recopilados son estrictamente confidenciales y únicamente serán utilizados para fines investigativos.
- Se solicita que sea lo más honesto/a posible, para tener resultados confiables y útiles. El manejo de los resultados será estrictamente confidencial.
- Su participación le tomará 10 min aproximadamente, pero su aporte es muy valioso para la investigación.

1. ¿Usted en que asignatura da clases?

Lenguaje y Comunicación

2. En el contexto de la pandemia por el COVID 19, las clases son en línea, ¿Qué herramientas tecnológicas implementa para dar la clase?

Para dar la clase Microsoft Teams y para recibir alguna tarea los estudiantes me envían a mi WhatsApp

3. ¿Cómo es el contexto de una clase en la modalidad en línea?

Los estudiantes a veces no se conectan a la clase por la falta de internet y tengo que enviarles los temas a través de WhatsApp.

4. ¿Alguna vez ha utilizado un Entorno Virtual de Aprendizaje como estrategia de enseñanza en su clase?

No he utilizado

5. ¿Qué metodología implementa en el desarrollo de la clase para desarrollar el proceso de enseñanza?

Utilizo los contenidos del plan educativo aprendamos juntos en casa, de ahí generalmente hago diapositivas para enseñar en la clase



La presente entrevista tiene por objetivo: Analizar el uso de un Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de Lengua y Comunicación de Décimo Año de la Escuela de Educación General Básica Eva Batallas de Falquez.

Indicaciones

- Los datos recopilados son estrictamente confidenciales y únicamente serán utilizados para fines investigativos.
- Se solicita que sea lo más honesto/a posible, para tener resultados confiables y útiles. El manejo de los resultados será estrictamente confidencial.
- Su participación le tomará 10 min aproximadamente, pero su aporte es muy valioso para la investigación.

¿La organización del contenido en el Entorno Virtual de Aprendizaje cumple con la planificación cronológica de sus clases?

Sí, el contenido está acorde

¿La interfaz del Entorno virtual de aprendizaje es amigable con el estudiante?

Sí, es fácil de interactuar

¿Los videos implementados en el EVA cumplen con el enfoque pedagógico necesario para el desarrollo de la clase?

Los videos son de mucha ayuda para los estudiantes.

¿Las metodologías de evaluación implementadas en el EVA permiten recoger y analizar adecuadamente los niveles de conocimientos adquiridos por el estudiante?

Sí porque permiten realizar algunas formas de evaluar al estudiante

¿Considera adecuados los recursos de apoyo implementados en el EVA para el estudiante?

Sí porque permiten que el estudiante interactúe con la plataforma.