



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
PERÍODO 2011-2012”**

Tesis presentada previa a la obtención del título de Licenciatura en
Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

TESISTAS:

Mesa Collaguazo Martha Patricia

Shambi García Mayra Gissela

DIRECTOR:

Lic. Patricio Beltrán Herrera

Latacunga – Ecuador

2012

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “**ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERÍODO 2011-2012**” son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

Autora

Martha Patricia Mesa Collaguazo

C.I 1720114626

Autora

Mayra Gissela Shambi García

C.I 1724045065

AVAL DE TESIS

En calidad de director del trabajo de investigación sobre el tema **“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERÌODO 2011-2012”** de las postulantes Mesa Collaguazo Martha Patricia y Shambi García Mayra Gissela, de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas mención Educación Básica, considero que la presente Tesis cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 26 de Julio 2012

El Director

Lic. Patricio Beltrán

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud, principalmente está dirigida a Dios por haberme dado la existencia y permitido llegar al final de la carrera y guiado por el camino de la felicidad hasta ahora; a la Universidad la cual abrió sus puertas a jóvenes como nosotros; preparándonos para el presente y futuro competitivo y formándonos como personas de bien. A los docentes que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación. Igualmente a mi Director de Tesis Lic. Patricio Beltrán quien me ha orientado en todo momento en la realización de esta Tesis.

Mayra Gissela Shambi García

AGRADECIMIENTO

En primer lugar le doy gratitudes a la universidad quien me brindó la oportunidad para poder formarme en tan prestigiosa institución, los docentes quienes dejaron en mi la semilla del aprendizaje, a mi director de tesis quien nos ayudo en todo momento, Lic. Patricio Beltrán; a cada uno de los que son parte de mi familia a mis queridos hermanos y aquellas personas que me apoyaron económica y anémicamente ; por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora. Por último a mis compañeros de tesis porque en esta armonía grupal lo hemos logrado.

Martha Patricia Mesa Collaguazo

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios todo poderoso por ser mi guía espiritual que me conduce siempre hacia el camino del bien y el éxito.

A mis padres pilares fundamentales en mi vida: Cumandá García y Rafael Shambi quienes me enseñaron desde pequeña a luchar para alcanzar mis metas, porque creyeron en mí, me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo fundamental en todo momento hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera, y porque el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo ir hasta el final. A mis hermanos Luis, Maribel y Marco por estar siempre junto a mí apoyándome, dándome fortaleza para seguir adelante.

Mayra Gissela Shambi García

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios por que ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar el cual nunca me ha dejado sola y con sus bendiciones ha permitido que hoy me sienta realizada profesionalmente en este largo camino de la Educación.

A mis padres, Francisco De Jesús Mesa y María Beatriz Collaguazo quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación quienes son mi pilar principal dándome sus buenos consejos y sabiéndome guiar con amor. Mis hermanos que con su cariño depositaron su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. Es por ello que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.

Martha Patricia Mesa Collaguazo

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁGINA
Portada.....	i
Autoría.....	ii
Aval.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Índice.....	vi
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	xi

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
1. 1 Antecedentes Investigativos.....	1
1.2 Marco Teórico.....	4
1.2.1 La Sociedad.....	4
1.2.2 La Educación del siglo XXI.....	5
1.2.3 Tecnologías de la Información y Comunicación.....	8
1.2.4 Aulas Multimedia.....	11
1.2.5 Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	15
1.2.5.1 Elementos de un entorno virtual de aprendizaje.....	17
1.2.5.1.1 Prerrequisitos técnicos.....	18
1.2.5.2 El software educativo.....	19

1.2.5.3 Ventajas del uso del software educativo.....	20
--	----

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS..... 22

2.1 Caracterización de la Institución.....	22
2.2. Análisis e Interpretación de Resultados.....	25
2.2.1 Encuesta Dirigida a los Estudiantes de la Universidad.....	25
2.2.2 Encuesta Dirigida a Autoridades.....	31
2.3 Análisis.....	32
2.4. Conclusiones.....	33
2.5. Recomendaciones.....	34

CAPÍTULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA..... 35

3.1 Datos Informativos.....	35
3.2 Justificación de la Propuesta.....	36
3.3 Objetivos.....	37
3.3.1Objetivo General.....	37
3.3.2 Objetivos Específicos.....	37
3. 4 Importancia.....	38
3.5 Descripción de la Propuesta.....	39
3.6 Plan Operativo (Operacionalidad).....	40
Caratula del Manual.....	41
Presentación.....	42

Introducción.....	43
Objetivo General.....	44
Tema N°1 Entornos virtuales de aprendizaje.....	45
Mapa de los entornos virtuales de aprendizaje.....	46
Tema N°2 Elementos estructurales básicos.....	47
Tema N°3 Usos correctos de herramientas de comunicación en EVA.....	52
Tema N°4 Diseño del entorno virtual de aprendizaje.....	54
Tema N°5 Elementos básicos que cuenta un EVA	56
Tema N°6 Rol del profesor y los alumnos en los EVA.....	58
Tema N°7 Consideraciones para los EVA	61
Tema N°8 Ventajas y desventajas de los EVA.....	62
Tema N°9 Ventajas del entorno virtual.....	63
3.7 Resultados esperados de la aplicación de la propuesta.....	65
3.8 Conclusiones.....	66
3.9 Recomendaciones.....	67
4. Referencias Bibliográficas.....	68
4.1 Bibliografía Consultada.....	68
4.2 Bibliografía Citada.....	68
4.3 Bibliografía Virtual.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1.....	21
Tabla N°2.....	22
Tabla N°3.....	23
Tabla N°4.....	24
Tabla N°5.....	25
Tabla N°6.....	26

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1.....	21
Gráfico N°2.....	22
Gráfico N°3.....	23
Gráfico N°4.....	24
Gráfico N°5.....	25
Gráfico N°6.....	26



Universidad Técnica de Cotopaxi

Resumen

Con el avance de la tecnología surgió el internet que fue evolucionando toda actividad destacándose en el campo de la educación con este avance aparece la educación virtual.

Los entornos multimedia surgen a partir de los años 90's cuando se pasa de la típica pantalla negra a las pantallas con gráficos. Por lo tanto podemos definir a la multimedia como un entorno que utiliza conjunta y simultáneamente dichos medios como imágenes, sonidos, y textos en la transmisión de la información.

El desarrollo del aula multimedia se concibe como un entorno que no solo permita la transmisión de información a los estudiantes mediante la clase magistral sino también que nos permita desarrollar actividades en la misma de carácter práctico.

Los recursos educativos digitales son instrumentos importantes para la comunicación pedagógica, permite una vía de mediación entre el sujeto y los contenidos facilitados por la mediatización de los instrumentos técnicos. El rol de los actores frente a este tipo de recursos tiene matices propios para el estudiante al contacto con recursos educativos digitales supone, enfrentarse con una actividad técnica mediada.

La dificultad de muchos estudiantes para acudir una clase de su carrera con la utilización de entornos virtuales de aprendizaje, nosotros con el fin se de que la Universidad este acorde al desarrollo tecnológico se ha desarrollado una guía manual para la implementación adecuada de un entorno virtual de aprendizaje en un aula multimedia en la Universidad lo primordial de este trabajo es contribuir en el adelanto y desarrollo de la Universidad.



Technical University of Cotopaxi

Abstract

With the advance of technology came the internet has evolved highlighting all activities in the field of education with this development appears online education.

Multimedia environments arise from 90's praise when moving from the typical black screen with graphics displays. Therefore we can define theme dials an environment that uses jointly and simultaneously the media like images, sounds, and text in the transmission of information.

The development of multimedia classroom is conceived as an environment that not only allows the transmission of information to students through lecture but also allows us to develop activities in the same practical.

Digital educational resources are important tools for teaching communication, allows a way of mediating between the subject and the contents provided by the mediation of technical instruments. The role of actors in front of these resources has nuances to contact the student to digital educational resources is, faced with a technical activity mediated.

The difficulty for many students to attend a class of his career with the use of virtual learning environments, we order that the University is in keeping with the technological development that has developed a guidance manual for the proper implementation of a virtual environment learning in a multimedia classroom at the University paramount of this paper is to contribute to the progress and development of the Technical University of Cotopaxi.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo tiene aplicaciones sobre las Aulas multimedia que son espacios multiusos provistos de la tecnología y los recursos necesarios para impulsar innovadores planteamientos en la enseñanza y el aprendizaje. Si bien como espacio eminentemente docente contribuye a promover la permanente actualización pedagógica.

La educación representa en la actualidad una tarea compleja. La existencia misma y las relaciones que vamos desarrollando nos exponen a un proceso educativo que nos da identidad, costumbres, tradiciones y creencias as mismas que forman parte de nuestro ser; haciendo más fácil la ambientación en el medio. Con el avance de la tecnología surgió el internet revolucionando toda actividad humana, millones de personas lo usan en lo referente a comercio, entretenimiento, comunicaciones y ahora en la educación.

El aula virtual no es un aula como las tradicionales, es un espacio imaginativo hecho realidad gracias a la tecnología, incentiva a los alumnos a trabajar, y es un nuevo recurso en el proceso enseñanza aprendizaje.

La experiencia de la Red de Aulas Virtuales de la Modalidad Abierta y a Distancia de la UTPL; la Modalidad Abierta y a Distancia de la Universidad Técnica Particular de Loja. El modelo desde el cual partió fue el de la UNED de España pero con las adaptaciones propias de las características del Ecuador. Los recursos tienen su origen en la Universidad ya existente en modalidad presencial, con una característica muy poco usual de las provincias de mayor auge económico y comercial o con mejores condiciones de comunicación, sino en una provincia de difícil acceso y comunicaciones deficientes, es decir con difícil perspectiva de crecimiento o de mejora de las comunicaciones por tierra.

A nivel nacional, hay que crear aplicaciones que ayuden a los estudiantes a comprender este fascinante mundo de la computación y así poderse enfrentarse al reto de conocer la tecnología que tiene que utilizarse para poder obtener una educación. Diversas universidades del país se encuentran ya equipadas de aulas multimedia en el uso de las tecnologías de información y comunicación entre los estudiantes para ofrecer una educación de calidad.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi tiene la necesidad de implementar de aulas multimedia para poder competir y ofrecer a los nuevos estudiantes y profesionales una oferta académica con una preparación en la tecnología que nos invade positivamente con nuevos avances con direcciones a la educación a cada minuto. La universidad cuenta con aulas de computación que es una ventaja para la introducción de aulas multimedia en la carrera de educación básica, con la aplicación de un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi adquirirán conocimientos y un uso adecuado de las Tics para poder ser aplicada en su vida docente. Como hoy en día la tecnología avanza, es indispensable que las instituciones educativas cuenten con un aula multimedia para brindar una educación de calidad al pueblo cotopaxense.

Cabe destacar que un aula multimedia para los alumnos es indispensable en nuestra Universidad Técnica de Cotopaxi, para que de esta manera podamos adquirir nuevas herramientas de conocimientos y poder estar al día con los instrumentos tecnológicos que nos ofrece la actualidad, por lo tanto nos permitirá tener una educación de calidad y preparación constante.

El presente trabajo investigativo esta recapitulizado de la siguiente manera:

Capítulo I: Antecedentes, Marco Teórico.

Capítulo II: Breve caracterización de la institución, Análisis e interpretación de resultados, Conclusiones y Recomendaciones.

Capítulo III: Diseño de la propuesta, Justificación de la propuesta, Objetivos, Importancia, Descripción de la propuesta, Plan operativo, Manual, Resultados Esperados, Evaluaciones aplicadas, Bibliografía y Anexos.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Con respecto al presente tema de investigación Entornos Virtuales de Aprendizaje en el aula virtual existen estudios similares tales como:

Las Aulas multimedia son espacios multiusos provistos de la tecnología y los recursos necesarios para impulsar innovadores planteamientos en la enseñanza y el aprendizaje. Se trata de un servicio más del centro, si bien como espacio eminentemente docente contribuye a promover la permanente actualización pedagógica a través de plataformas como el Aula Virtual .

Las aulas multimedia son muy importantes para liderar los procesos de innovación pedagógica en la enseñanza y ayuda al docente a manejar correctamente los recursos necesarios ya que hoy en día la utilización de las tecnologías de la información y comunicación son imprescindibles para un adecuado aprendizaje.

Con la llegada de las Aulas Virtuales como nueva herramienta se abren nuevas puertas permitiendo la combinación de imágenes, videos, sonidos, logrando así una captación sobre temas más completas y comprensibles para el usuario, a diferencia de sistemas anteriores que solo poseían la capacidad de presentar la información por medio del texto, y unos pocos con la capacidad de presentar imágenes fijas.

La avanzada tecnología de la comunicación, como los satélites de comunicaciones y el empleo de redes digitales como Internet, hace posible al Aula Virtual; una oferta al servicio de los entornos empresariales y profesionales.

A nivel educativo, hay que crear aplicaciones que ayuden a los estudiantes a comprender este fascinante mundo de la computación y así poder enfrentarse al reto de conocer la tecnología que tiene que utilizarse para poder obtener una educación de calidad.

Una Aula Virtual ayuda enormemente a que la enseñanza sea más atractiva y menos aburrida para estudiantes y personas en general; siempre y cuando los procesos para la enseñanza sean los correctos y estén bien.

Las nuevas tecnologías juegan un papel importante como el medio para repartir las informaciones educativas, tanto como instrucciones y recursos. Cada conocimiento de los medios que tenemos disponibles y las ventajas que cada uno tiene es una parte importante que no podemos olvidar.

Desde una visión interactiva y constructivista del aprendizaje y una concepción de inteligencia distribuida, este escenario permite ver como las TICS pueden proporcionar a los alumnos un poderoso medio para controlar sus aprendizajes este escenario supone un alumno con grandes capacidades de auto-formación, altamente motivado y dispuesto a tomar en sus manos una parte importante de su proceso de aprendizaje.

La visión constructivista de la educación implica centrar la práctica educativa en los procesos de aprendizaje del alumno, de tal forma que éste sea capaz de buscar, seleccionar, organizar información e integrar de forma autónoma el conocimiento que le sea significativo. Desde esta perspectiva, las aulas multimedia son espacios socioeducativos que propician nuevas formas de interacción de los alumnos con los contenidos de aprendizaje y del docente con sus alumnos y con los contenidos que imparte. Es en esa medida que las aulas multimedia prefiguran una nueva

topografía del salón de clases y una nueva lógica y dinámica como espacios de transmisión de conocimiento.

En el campo de la educación superior, estas nuevas propuestas educativas han dado lugar a toda suerte de programas y proyectos institucionales, cristalizados en distintos tipos de aulas multimedia que ofrecen diversas clases de servicios que, en cualquier caso, constituyen recursos tecnológicos con un enorme potencial en la educación. Recientemente, en nuestro país y concretamente en la Universidad Técnica Particular de Loja, se instaló y puso en operación uno de estos recursos tecno-educativos. Este espacio denominado Aula Multimedia es un proyecto académico de educación continua y difusión cultural de la Coordinación de Educación Continua y a Distancia.

Una vez que el profesor haya identificado una circunstancia en las que el uso de estos materiales puede ser conveniente, deberá proceder a seleccionar (entre los materiales disponibles) cuál es el más apropiado. No siempre "el mejor" será el más conveniente, pues hay otros aspectos esenciales como son la adecuación a las características de los destinatarios, la idoneidad para los contenidos que se tratan y los objetivos que se pretenden, la usabilidad del material en las infraestructuras tecnológicas disponibles.

El criterio de las tesis: Los materiales multimedia deben utilizarse cuando hagan alguna aportación relevante a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su uso eficiente siempre estará sujeto a la existencia de una necesidad educativa que razonablemente pueda satisfacer al proceso de la enseñanza y el aprendizaje.

1.2 MARCO TEÓRICO

1.2.1 La Sociedad

BELLO, Rafael. (2009) manifiesta: Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones están transformando la sociedad, y en particular los procesos educativos. Las redes digitales son parte de ese cambio social, pero hay que tener en cuenta muchas tecnologías coadyuvantes. El teléfono, la radio y televisión, las redes telemáticas, las tecnologías multimedia y la realidad virtual son tecnologías a tener en cuenta. (Pág.19)

El aula virtual, cuya estructura es muy distinta a la de los entornos reales o naturales y urbanos en donde tradicionalmente se ha desarrollado la vida social, y en concreto la educación. Dicha transformación es lo suficientemente importante como para que pueda ser comparada con las grandes revoluciones técnicas como la escritura, imprenta, que transformaron la educación. Además, incide en el conocimiento humano. Es por estas cuestiones es que comienza a hablarse de la Sociedad de la Información y del conocimiento.

GAHONA, (1998) manifiesta: Con respecto a lo que Internet tiene de utopía pueden consultarse diversos autores que engrandecen cambios radicales en los centros educativos en los próximos años. ¿Seremos capaces los educadores de adaptarnos a ellos? Las cosas han cambiado tan profundamente que: “hace treinta años la juventud se lanzaba a la calle por un mundo más humano y mejor. Ahora, medio millón de jóvenes inundan la ciudad con una única meta: pasárselo bien”. (Pág. 95)

QUIROZ, Javier (2011) argumenta: “Conforme nos adentramos en el nuevo siglo, es más que evidente para las distintas organizaciones el entorno dinámico y de incertidumbre al que se enfrentan a diario, si hemos de ser rigurosos: 24 horas, los siete días de la semana, todo el año.

Las organizaciones se ven inmersas en un proceso continuo intentando anticipar, reaccionar y responder a un medio ambiente de cambio, duda y complejidad. Considerando el grado de independencia y diversidad a que se ha llegado en los tiempos actuales, tal mecánica es indispensable para garantizar un mínimo de condiciones de supervivencia. Para mantener la adaptabilidad, es necesario crear y preservar un estado de cambio permanente en estructuras, procesos, objetivos y metas; como ejemplo, la capacitación tiene que considerarse de acuerdo con los parámetros dinámicos del medio: es preciso un aprendizaje organizacional donde el no aprender se encuentre abolido y el personal mejore continuamente sus capacidades, porque podría ser la única fuente para lograr ventajas competitivas y de eficiencia en los productos y servicios.” (pág. 81)

El criterio de las tesis: los sistemas multimedia se van acercando más a Internet, hasta el punto de que muchos afirman que en un futuro próximo, todos los multimedia los encontraremos en Internet y se captarán y traerán al ordenador sólo cuando sea preciso, los increíbles avances tecnológicos han hecho posible lo que hace apenas algunos años era considerado como ciencia-ficción. El mundo se ha empequeñecido virtualmente: ahora es posible compartir ideas, proyectos y resultados, por citar sólo algunos ejemplos, sin importar las distancias geográficas.

1.2.2 La Educación del siglo XXI

KRISHNA, P (1997) argumenta “Estamos llegando al final del siglo XX y es tiempo de hacer un recuento de lo que hemos logrado en el campo de la educación, lo que han sido nuestras fallas y si necesitamos continuar en la misma dirección hacia el siglo XXI o hacer las cosas de manera diferente. Considerando esta pregunta me gustaría explorar la situación globalmente y no con referencia a ninguna nación en particular; también me gustaría dar un significado amplio a la palabra educación, a fin de cubrir el proceso completo de educar la siguiente generación de niños hasta su adultez y no sólo lo que acontezca en el salón de clases de la escuela. Un niño es educado en el ambiente total en el que crece, y ese

ambiente está determinado igualmente por los padres, los maestros y la sociedad que lo/la rodea. Todo esto y más determinan la calidad de individuo que produce, el cual a su vez determina la clase de sociedad en la que vivimos”. (Pág. 89)

DÍAZ, R (2011) también hace referencia sobre: “la Pedagogía habla de educación para los medios, de alfabetización audiovisual y de alfabetización informativa. En el nuevo milenio, las redes telemáticas son la expresión más desarrollada del entorno virtual debido a su carácter multimedia, muy importante a efectos educativos, y al grado de interactividad.

Han surgido nuevas tecnologías de memorización, archivo y documentación, y la realidad virtual abre nuevas posibilidades para el desarrollo de procesos perceptivos y sensoriales.

A través de las redes electrónicas es posible trabajar, entretenerse, investigar y hacer arte, entre otras muchas cosas. El entorno virtual es un nuevo espacio social porque actividades sociales pueden desarrollarse en redes, no sólo en los hogares, instituciones o empresas.

Al apoyar una política educativa específica para la aulística virtual no se pretende que vaya a sustituir la que ya se lleva a cabo en la sociedad actual. Las Universidades y escuelas seguirán existiendo”. (Pág.19)

Lo que podría ocurrir es que a los centros académicos se les superpongan redes educativas digitales a través de las cuales se desarrollarían procesos educativos del entorno virtual, complementarios a los entornos reales.

El derecho a la educación universal tiene que ampliarse, porque los espacios sociales se han ampliado. Lo cierto es que el entorno digital emergente exige diseñar nuevas acciones educativas, complementarias a las ya existentes. No basta con enseñar a leer, escribir y hacer cálculos matemáticos, además de introducir conocimientos básicos de historia, literatura y ciencias. Todo ello es

necesario y lo seguirá siendo en los espacios naturales y urbanos en los que tradicionalmente se ha desarrollado la vida social.

Pero de manera progresiva, gran parte de la vida social se desplegará en el espacio electrónico y virtual, y por eso es preciso implementar la escuela tradicional con una escuela digital y virtual.

Las tesis argumentan: La sociedad de la información requiere un nuevo tipo de alfabetización, o, mejor, la adquisición de nuevas habilidades y destrezas para intervenir competentemente en el espacio cibernético. La hipótesis de los diferentes entornos implica la incursión de un nuevo ámbito social en el que hay que saber moverse y actuar. De ahí la necesidad, de plantearse nuevos retos educativos.”

ALAIN, (1965) objeta: “La educación es un proceso de socialización y culturalización de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen.

En muchos países occidentales la educación escolar o regularizada es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales.

Pero el término educación se refiere sobre todo a la influencia ordenada ejercida sobre una persona para formarla y desarrollarla a varios niveles complementarios; en la mayoría de las culturas es la acción ejercida por la generación adulta sobre la joven para transmitir y conservar su existencia colectiva.

Es un ingrediente fundamental en la vida del ser humano y la sociedad y se remonta a los orígenes mismos del ser humano. La educación es lo que transmite la cultura, permitiendo su evolución”. (Pág.45)

La educación es el proceso que permite al hombre tomar conciencia de la existencia de otra realidad, y más plena, a la que está llamada, de la que procede y hacia la que dirige. Por tanto “La educación es la desviación, la ciencia es liberación y la filosofía es alumbramiento”.

Es forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral y que respeten esa autonomía del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad.

La educación es la influencia elevadora, integrado por cuidados intelectuales (liberación de trabas, enseñanza, inspiración, ejercicio) que la generación adulta ejerce sobre el desarrollo de la que está madurando. Con objeto de preparar a los individuos que la integran a conducir personalmente su existencia dentro de las sociedades que la circundan vitalmente, y con ello a la inteligente realización de los valores en que se fundan dichas sociedades.

SARRAMONA, (2008) manifiesta “El término educación es de uso habitual en la vida cotidiana porque a todos afecta de algún modo. Señala que todo el mundo se atrevería a dar una definición de educación aunque existen diversas maneras de concebirla, y más aún de llevarla a cabo, se da como denominador común la idea de perfeccionamiento, vinculada a una visión ideal del hombre y la sociedad. La educación, aparece precisamente como posibilitadora de los ideales humanos. (Pág.21)

El criterio de las tesis es: La educación es tan antigua como el hombre. Desde su aparición, el hombre se preocupó de criar y cuidar a sus hijos hasta que pudieran valerse por sí mismos, y es con este significado que surge el término educación.

1.2.3 Tecnologías de la Información y Comunicación

BARTOLOMÉ, (1994) “Las tecnologías de la comunicación (TIC), se encargan del estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento y distribución de la

información mediante la utilización de hardware y software como medio de sistema informático.

Las tecnologías de la información y la comunicación son una parte de las tecnologías emergentes que habitualmente suelen identificarse con las siglas TIC y que hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información o procesos de formación educativa.

Según la Asociación americana de las tecnologías de la información (Information Technology Association of América, ITAA): sería el estudio, el diseño, el desarrollo, el fomento, el mantenimiento y la administración de la información por medio de sistemas informáticos, esto incluye todos los sistemas informáticos no solamente la computadora, este es solo un medio más versátil, pero no el único; también los teléfonos celulares, la televisión, la radio, los periódicos digitales, etc.

En pocas palabras, las Tecnologías de la información tratan sobre el empleo de computadoras y aplicaciones informáticas para transformar, almacenar, gestionar, proteger, difundir y localizar los datos necesarios para cualquier actividad humana.

La instrumentación tecnológica es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son la diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de. Éstas poseen la característica de ayudar a comunicarnos porque se desaparecen las distancias geográficas y el tiempo". (pág. 33)

La tecnología es dual por naturaleza ya que el impacto de éstas se verá afectado dependiendo del uso que les dé el usuario. Como se puede ayudar a una comunidad rural a aprender por medio de la televisión -buen uso-; también se puede explotar una bomba por medio de un teléfono celular. El uso de las

tecnologías también es dual ya que pueden servir como medio de información y de entretenimiento.

La audiencia debe ser educada de una manera creativa, para que exijan contenidos de calidad y se elimine la marginación de mercado, ya que la programación – en el caso de la televisión y la radio- está dirigida sólo a ciertos consumidores.

DR.GRAELLS, Peter (2000) “las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC) son incuestionables y están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales. Y las posibilidades de desarrollo social.

Incluimos en el concepto TIC no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("más media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax. Las TIC, fruto del desarrollo científico, influyen a su vez en su evolución, contribuyendo al desarrollo socioeconómico y modificando el sistema de valores vigente”. (Pág.29)

SÁEZ, Fernando, (1995) "la tecnología cambia rápidamente hasta la forma como vivimos, pero en cambio nuestras propias concepciones del mundo se modifican con pereza"

Por otra parte, aún queda camino por recorrer hasta que las TIC constituyan un instrumento "con vivencial" en el sentido que lo enuncia Iván Illich: instrumento que se puede manipular sin dificultad, no constituye el monopolio de una única clase de profesionales, respeta la autonomía personal y no degrada el entorno físico. (pág. 32).

El criterio de las tesis es: la expansión de las TIC en todos los ámbitos y estratos de nuestra sociedad se han producido a gran velocidad, y es un proceso

que continúa ya que van apareciendo sin cesar nuevos elementos tecnológicos. La progresiva disminución de los costes de la mayoría de los productos tecnológicos, fruto del incremento de los volúmenes de producción y de la optimización de los procesos fabriles, se deja sentir en los precios y nos permite disponer de más prestaciones por el mismo dinero, facilitando la introducción de estas potentes tecnologías en todas las actividades humanas y en todos los ámbitos socioeconómicos.

1.2.4 Aulas Multimedia

DIÉGUEZ, A. (2006) manifiesta “El desarrollo del aula multimedia se concibe como el entorno que nos permita no únicamente transmitir la información a los alumnos mediante la clase magistral sino también que nos permita desarrollar actividades en la misma, de carácter práctico”. (Pág. 29)

SILVA, Sonia (2005) manifiesta “Los medios multimedia son definidos como un medio capaz de integrar, texto, imagen (estáticas o dinámicas) sonidos y voz dentro de un entorno único debemos entender los sistemas multimedia como unos medios con unas grandes posibilidades educativas gracias a su capacidad para integrar diversos medios de comunicación a través del uso del ordenador en el aula.

Creación de este tipo de aula conllevó un gran esfuerzo. En los primeros años de la ingeniería cada grupo de dos alumnos tenía disponible una estación lo que se implicaba tener que dedicar una gran cantidad de recursos a la administración de los equipos.

La propia aula combina estos recursos con los de un aula multimedia en la que pueden desarrollarse presentaciones a través de un proyector, sean las clases del profesor con el material teórico o el de las actividades, o de los trabajos de los propios alumnos. La estructura espacial del área virtual es muy distinta a la de los

entornos naturales y urbanos tradicionales. Se entiende que la modificación de la actividad educativa virtual deberá ser profunda”. (pág. 18)

Se debe distinguir entre escenarios para el estudio, la investigación, la docencia, la interrelación y el esparcimiento. El pupitre y el pizarrón tienen una nueva expresión en la virtualidad: son la pantalla de la computadora y sus diversos periféricos. Si llamamos tele pupitre a ese nuevo escenario educativo, lo más novedoso es su ubicación.

Este puede ser portátil y estar conectado a una red educativa. Se puede acceder a él desde la casa, desde la institución académica o desde cualquier otro lugar físico, de manera que siempre está disponible para su utilización. La actividad académica deja de ser un intervalo temporal rígido, o, lo que es lo mismo, la tele escuela o la universidad virtual siempre está abierta.

Esto implica un cambio en los hábitos educativos. Por otra parte, los materiales educativos cambian por completo. En lugar del lápiz, el cuaderno, los lápices de colores, y los libros de texto, el actual utillaje educativo del aula virtual está formado por la pantalla, el ratón, el teclado, la multimedia, la pizarra electrónica, el software y los videojuegos.

Los estudiantes deben aprender a manejar estos nuevos instrumentos y los creadores de materiales educativos deben plasmar el conocimiento y las destrezas en los nuevos soportes. En las aulas virtuales se estudiará ante la computadora y con el CD de física, matemáticas, ciencias naturales o idiomas.

Además programas multimedia sobre animales, plantas, geografía, astronomía, historia y con las ventajas de que puede ser contemplada con una minuciosidad desconocida hasta ahora. Otro tanto cabe decir de las bibliotecas virtuales, los museos, las ciudades digitales o los nuevos paisajes virtuales. Son las aulas o campus virtuales, a cuyos escenarios se accede conectándose a una red educativa telemática. Aparte de ser aulas distales, lo más notable es que dejan de ser recintos

con interior, fronteras y exteriores, convirtiéndose en redes digitales en las que se desarrollan las diversas acciones educativas.

El profesor, puede ahora proponer una serie de problemas previamente diseñados, controlar a distancia lo que hacen los alumnos en su pupitre virtual, corregirles interviniendo en su pantalla, sugerirles ideas, motivarles, pero todo ello en un nuevo medio que no es físico, sino electrónico.

Incentivar el trabajo en equipo en este nuevo entorno es uno de los mayores problemas de la actividad docente. Al respecto, la aparición de un nuevo lenguaje en Internet, tiene gran importancia, dicho lenguaje permite generar escenarios virtuales en donde interactúan modelos digitales manejados por personas, pudiendo moverse, gesticular, intercambiar objetos digitales como ficheros, mensajes.

Algunas universidades ya han comenzado a desarrollar sistemas de tele-enseñanza o campus virtuales que han de ser considerados como complementarios a los ya existentes naturales y reales.

En esos campus virtuales se insiste ante todo en el estudio y en la transmisión de conocimientos. Sin embargo, igual de importantes son los escenarios electrónicos en los que pudiera desarrollarse una vida universitaria.

Es de esperar que aquellos campus virtuales que sepan ofrecer las múltiples facetas de la vida universitaria, y no sólo la relación docente, tengan un éxito mayor. Implantar la tele escuela o aulística virtual equivale a generar escenarios y redes en la virtualidad cuyas funciones sean básicamente educativas.

Esto implica transformaciones, por ejemplo: que determinados programas televisivos diseñados por pedagogos y expertos en las diversas disciplinas formen parte del horario escolar, independientemente de que sean vistos en la escuela o en casa. Esto ya se hace en cierta medida, pero de manera no programada ni reglada.

Se trata, en suma, de instituir una aulística virtual que incluya deberes para hacer en casa; nuevos materiales docentes, telemáticos y multimedia, a elaborarse por especialistas en ciencias y humanidades, y en didáctica y curriculum, pero contando con la colaboración de escritores electrónicos, es decir: los expertos en diseño gráfico, en sintetización multimedia, en análisis de imágenes y sonidos.

Hay que poner a trabajar conjuntamente a expertos en cine, música, publicidad, hipertexto, etc. con especialistas en las diversas disciplinas científicas, técnicas y humanísticas, con el fin de generar los materiales educativos adecuados para el espacio digital, y no sólo para el aula presencial.

También se requiere graduar los contenidos educativos multimedia, adecuándolos a las edades y a las diferencias culturales y sociales. Construir la aulística virtual conlleva generar sitios específicos para cada materia y para cada nivel educativo.

Es necesario formar a los profesores que ejercerán como tele-tutores introduciendo nuevas materias en las escuelas de magisterio y llevando a cabo cursos de reciclaje para el magisterio actual.

Conjuntamente con la elaboración de los nuevos materiales docentes para el entorno electrónico y digital. En consecuencia, se requiere de toda una política educativa. Actualmente los Estados tienen sus dificultades para adaptarse a la estructura del nuevo espacio social.

Esto se debe a que el Estado es una forma social basada en la territorialidad, mientras que el entorno virtual es un espacio trans-territorial, que desborda las fronteras geográficas y políticas, o simplemente puede hacerlo.

Muchas instituciones están desarrollando programas de tele-formación. Diversas universidades, como la de Princeton en Estados Unidos, están creando campus virtuales, y han surgido universidades específicas del Entorno cibernético, como la Universidad Abierta de Cataluña que recién visité en España o el Instituto

Tecnológico de Monterrey en México, que ha coordinado actividades con la Fundación Ventura de nuestro país.

El criterio de las tesis es: Con la llegada de las Aulas Virtuales como nueva herramienta se abren nuevas puertas hacia el futuro. Una de ellas es la adquisición de información de tipo educativo, permitiendo la combinación de imágenes, videos, sonidos, logrando así una captación sobre temas más completa y comprensible para el usuario, a diferencia de sistemas anteriores que solo poseían la capacidad de presentar la información por medio del texto, y unos pocos con la capacidad de presentar imágenes fijas.

1.2.5 Entornos Virtuales de Aprendizaje

TUROFF (1995) afirma “una clase virtual es un entorno de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediado por ordenador. A través de este entorno el estudiante puede acceder y desarrollar una serie de acciones que son las propias de un proceso de enseñanza aprendizaje presencial como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y discentes. Los ambientes o entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos de mediación que posibilitan las interacciones entre los sujetos y median la relación de éstos con el conocimiento, con el mundo, con los hombres y consigo mismo.” (Págs.45-48)

BELLO, Rafael, (2011) Si aceptamos que los nuevos avances en comunicaciones generan un nuevo espacio social y no se limitan a ser medios de información y comunicación, las consecuencias que se derivan son muchas. La sociedad siempre ha educado a sus hijos para el entorno natural, normalmente a través de la familia. (Pàg.58)

QUIROZ, Juan, (2011) El diseño de un EVA considera una serie de acciones que se desarrollan en cierto paralelismo dada su complementariedad. Es un proceso

que en muchas ocasiones requiere volver a etapas o pasos anteriores y ajustarlos para que el diseño sea un todo armónico y coherente. (Pág. 77)

Puesto que nuestro primer entorno más cercano es nuestro cuerpo, a un niño hay que enseñarle a comer, a hablar. La lengua materna es el instrumento educativo principal en el entorno natural por lo que respecta a la comunicación, como la tradición oral lo es para la memoria, los cinco sentidos para los procesos perceptivos, y el cuerpo para ganarse la subsistencia.

Muchas culturas han subsistido durante siglos orientando sus procesos educativos exclusivamente hacia el entorno natural. Y todavía subsisten. Con la aparición de las ciudades y los Estados surgió una nueva institución social, la escolaridad, que reforzó y amplió los procesos educativos antes mencionados, pero también introdujo otros nuevos orientados a formar a los alumnos para el entorno urbano.

Ello implica enseñar a leer, a escribir, a contar, a comportarse en grupo, a respetar las normas sociales. En el entorno urbano, la escritura es el instrumento educativo, por su enorme potencialidad para comunicarse, para memorizar y para transmitir información y conocimiento.

Este tipo de educación se impartió en un principio para las clases pudientes, pero a partir de la Revolución Francesa comienza a ser un derecho universal para todos los ciudadanos de un país, siendo el Estado quien asume la responsabilidad de organizar y mantener los diversos sistemas educativos (preescolar, primaria, secundaria, formación profesional, enseñanza universitaria). Con la emergencia del entorno virtual las cosas cambian, porque en el entorno digital surgen nuevas modalidades de naturaleza (la tele naturaleza), de juegos (los videojuegos e infojuegos), de memoria (la memoria digital multimedia), de percepción (sobre todo audiovisual).

Las escuelas y Universidades están tardando en adaptarse al nuevo espacio social y los Estados no lo controlan, pese a que el crecimiento del entorno cibernético es

vertiginoso en otros sectores de la acción social (banca, investigación científica, comercio electrónico, espectáculos). En el nuevo espacio social todavía no hay escenarios específicamente diseñados para la educación, o son muy pocos.

Es una de las tareas que debe hacerse. Además de crear los escenarios telemáticos educativos (aulas virtuales, escuelas y universidades electrónicas, Intranets para la educación, programas televisivos específicos, videojuegos adecuados a las edades.), hay una enorme labor de formación de agentes educativos por llevar a cabo.

CRITERIO de las tesis: no hay que olvidar que la mayoría de los maestros y profesores somos analfabetos funcionales en el nuevo espacio social, ni que la didáctica del entorno virtual todavía no ha dado sus primeros pasos. Otro tanto cabe decir de la organización de centros educativos en aulas digitales, de la creación de redes educativas, de la evaluación de resultados, medios docentes, profesores e instituciones.

1.2.5.1 Elementos de un Entorno Virtual de Aprendizaje

GAVILANES, Wilma argumenta Un Entorno Virtual de Aprendizaje debe ser un recurso en el que dispongamos de los espacios que sean necesarios para las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Un espacio donde tenga dispuestos los materiales didácticos o las instancias de mediación que requiera el curso para la conceptualización y el acceso a la información: textos, imágenes, videos, audios, animaciones, simulaciones, software, hipertextos, hipermedios, glosarios, etc. Dichos materiales pueden ser diversos y tener en cuenta los distintos estilos de aprendizaje. Un espacio donde tenga propuestas unas actividades de ejercitación y de aplicación del conocimiento a situaciones concretas: software especializados, herramientas para proponer actividades (foros, wikis, blogs, tareas, cuestionarios, etc.)

Un espacio de ejemplificación donde se presenten situaciones prototípicas, aplicaciones y proyecciones de los conceptos al mundo real y cotidiano. Un espacio donde disponga de diferentes recursos de evaluación y autoevaluación software especializados, herramientas para proponer actividades (foros, wikis, blogs, tareas, cuestionarios, etc.).

Un espacio de comunicación donde todos los miembros del grupo puedan interactuar y puedan recurrir para informarse y resolver dudas (foros, diálogos, correo electrónico). Un espacio de socialización en el que los estudiantes y el docente puedan poner en común el desarrollo de las distintas actividades de seguimiento y de evaluación. Un espacio donde se disponga el diseño general del curso con sus componentes fundamentales (objetivos, metodología, temáticas, evaluación, bibliografía). (pág. 6)

1.2.5.1.1 Prerrequisitos Técnicos

- Equipo de cómputo, portátil o PC.
- Pizarra electrónica, lector de documentos, proyector.
- Conexión permanente al servicio de Internet
- Manejo de Internet y sus servicios, búsquedas de información
- Manejo y administración de correo electrónico personal
- Manejo de las funciones básicas del sistema operativo (descarga y recuperación de archivos).
- Manejo de programas de ofimática (Word, Power Point, Excel).
- Manejo de herramientas de la Web 2.0
- Disponer materiales y recursos del módulo de su competencia en formato digital. (Pág. 7)

El criterio de las tesis: ahora bien, para disponer de estos espacios es necesario: un conocimiento en el área del saber específica, en la didáctica general y específica y en el uso de recursos tecnológicos que sean aplicables en la enseñanza.

1.2.5.2 El software educativo.

OSORIO, Surinam denomina al software educativo: al destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones GNU/Linux orientadas a la enseñanza (pág. 10).

Los software educativos puedes encontrarlos en CD ROM, Dvd o internet, con estos programas es posible consultar diferentes tipos de acciones para fortalecer o aprender nuevos conocimientos y destrezas.

Estos programas están estructurados principalmente en tres módulos:

La interfaz de comunicación: El lenguaje de interacción.

La base de datos: Contiene toda la información de lo que se realice.

El algoritmo: Contiene la secuencia de información de la base de datos, en el orden específico para realizar la acción. Existen varias categorías de programas didácticos.

1. De consulta: Como los atlas o Encarta (diccionarios, enciclopedias, etc.)
2. Cursos: Se estructuran en varios temas y en su desarrollo avanza conforme vayas aprendiendo cada uno de los temas expuestos.
3. Tutoriales: Guían a través de una serie predeterminada de pasos.
4. Simuladores: Recrean una serie de hechos o procesos en un entorno interactivo.
5. Lúdicos: Como en un juego otorgan al usuario un puntaje por cada acierto o error.
6. Micro mundos: Donde el alumno puede probar hipótesis o situaciones verdaderas.

El criterio de las tesis: antes de utilizar un software educativo, en cualquiera de sus modalidades, hay que tener en claro que es lo que desea aprender y cual método es el que se ajusta a los requerimientos y necesidades académicas.

1.2.5.3 Ventajas del uso del software educativo

GARCIA, Kevin argumenta: Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemáticas, Idiomas, geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas (pág.14).

El criterio de las tesis es con el avance de las nuevas tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor y basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje ya que los entornos virtuales de aprendizaje son muy necesarios en un aula

multimedia para impartir conocimientos significativos y de gran utilidad para cada uno de los estudiantes y así ponerlos en práctica en su vida profesional.

CAPÍTULO II

1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

En Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior se alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones y teniendo como antecedente la Extensión que creó la Universidad Técnica del Norte.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarse en casa propia, merced a la adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social. En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 hectáreas las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

En estos 17 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

La Misión: Somos una universidad pública, laica y gratuita, con plena autonomía, desarrolla una educación liberadora, para la transformación social, que satisface las demandas de formación y superación profesional, en el avance científico-

tecnológico de la sociedad, en el desarrollo cultural, universal y ancestral de la población ecuatoriana. Generadora de ciencia, investigación y tecnología con sentido: humanista, de equidad, de conservación ambiental, de compromiso social y de reconocimiento de la interculturalidad; para ello, desarrolla la actividad académica de calidad, potencia la investigación científica, se vincula fuertemente con la colectividad y lidera una gestión participativa y transparente, con niveles de eficiencia, eficacia y efectividad, para lograr una sociedad justa y equitativa.

Su Visión: Universidad líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales, con una planta docente de excelencia a tiempo completo, que genere proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios, que aporten al desarrollo local, regional en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales. Difunda el arte, la cultura y el deporte, dotada de una infraestructura adecuada que permita el cumplimiento de actividades académicas, científicas, tecnológicas, recreativas y culturales, fundamentadas en la práctica axiológica y de compromiso social, con la participación activa del personal administrativo profesional y capacitado.

La Universidad Técnica de Cotopaxi asume con gran responsabilidad su identidad “Por la vinculación de la universidad con el pueblo”, Por una Universidad alternativa con Visión de Futuro”, “Luchar y Estudiar junto al pueblo

En la actualidad la Universidad Técnica de Cotopaxi cuenta con infraestructura suficientes y adecuadas para el desarrollo de las actividades de enseñanza, el trabajo de los docentes e investigadores, el esparcimiento de los estudiantes y personal, además de las facilidades necesarias para el acceso y movilidad de personas con capacidades diferentes, dotados con lo último en tecnología que sin lugar a duda, trascenderán en el tiempo y harán historia en la educación procurando el desarrollo del país y también de la Universidad.

Frente a los requerimientos de formación profesional de la población y a las necesidades de desarrollo de la provincia y la región, la Universidad Técnica de Cotopaxi ofertó 18 Carreras, a través de sus tres Unidades Académicas. Con el propósito de contribuir a la capacitación y actualización de conocimientos de los profesionales, se ha estructurado una oferta académica con 8 programas de cuarto nivel, cuyos componentes se enfocan en el desarrollo del pensamiento académico crítico y en la práctica investigativa.

En la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas tiene carreras como:

- Ingeniería en Contabilidad y Auditoría
- Ciencias de la Educación Mención en Inglés
- Ciencias de la Educación Mención en Cultura Física
- Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia
- Ciencias de la Educación Mención Educación Básica
- Comunicación Social
- Secretariado Ejecutivo Gerencial

En la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas tiene carreras como:

- Ingeniería Comercial
- Ingeniería Agroindustrial
- Ingeniería en Ecoturismo
- Ingeniería de Medio Ambiente
- Medicina Veterinaria

En la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas tiene carreras como:

- Ingeniería Eléctrica
- Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado
- Ingeniería En Electromecánica
- Ingeniería en Informática y Sistemas Computacionales

2.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS

2.2.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

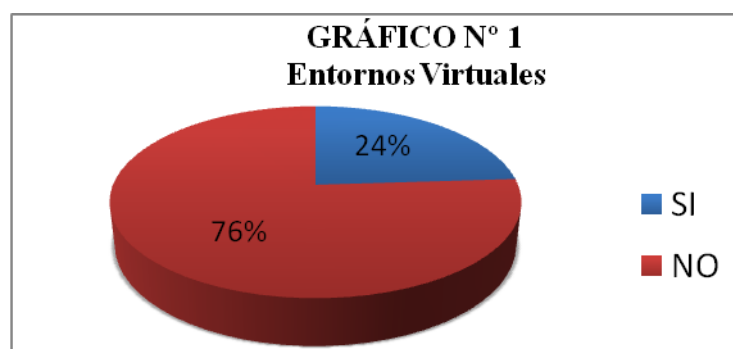
1.- ¿Tiene conocimiento de lo que son los entornos virtuales de una aula multimedia?

TABLA N° 1
Entornos Virtuales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	24%
NO	38	76%
TOTAL	50	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De un total de 50 estudiantes encuestados 38 estudiantes que representan el 76% expresaron que; no tienen conocimiento de los entornos virtuales de una aula multimedia, y 12 estudiantes que representan el 24% expresaron que si tienen conocimientos de los entornos virtuales de una aula multimedia.

Las investigadoras consideran que es muy importante que los estudiantes tengan conocimiento de los entornos virtuales de una aula multimedia.

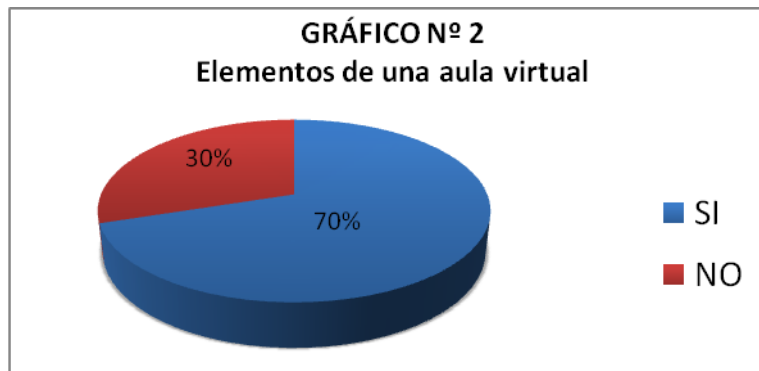
2.- ¿Considera usted que un entorno virtual es el internet, mouse, pizarra digital, infocus, etc.?

TABLA N° 2
Elementos de una aula virtual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	70%
NO	15	30%
TOTAL	50	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De un total de 50 estudiantes encuestados 35 estudiantes que representan el 70% consideran que un entorno virtual es el internet, mouse, pizarra digital, proyector; mientras que 15 estudiantes que representan el 30% desconocen los elementos de un entorno virtual de aprendizaje.

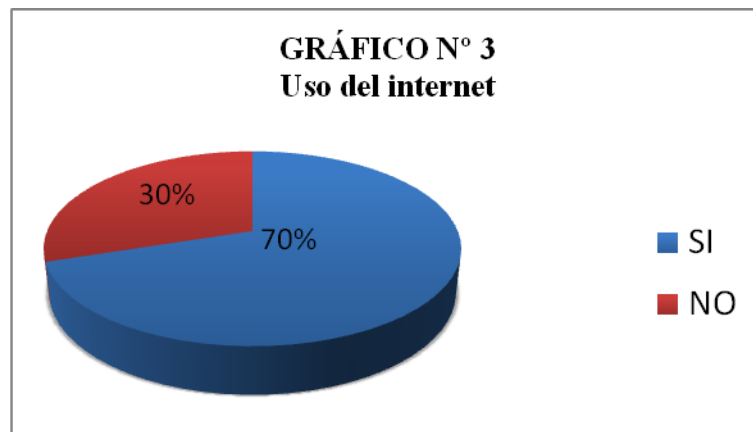
Las investigadoras podemos deducir que la mayoría de estudiantes tiene conocimiento de un entorno virtual y que se debe homogenizar el conocimiento de la minoría por medio de una información adecuada.

3.- ¿Cree usted que el uso del internet disminuye la investigación en los estudiantes?

TABLA N° 3
Uso del internet

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	70%
NO	15	30%
TOTAL	50	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De 50 estudiantes encuestados 35 estudiantes que representa el 70% creen que el uso del internet disminuye la investigación y 15 estudiantes que representa el 30% opinan que el uso del internet no afecta en la investigación.

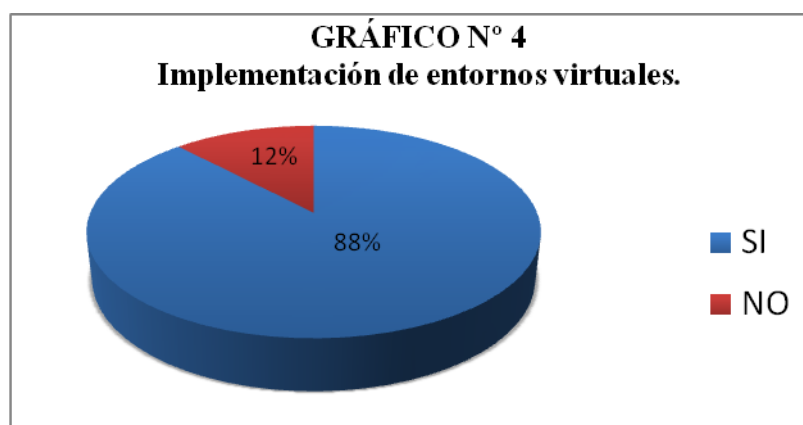
Las investigadoras concluyen que se debe concientizar en los estudiantes el uso del internet como un recurso complementario en el proceso enseñanza aprendizaje.

4.- ¿Considera usted que mejoraría la educación superior en la Universidad Técnica de Cotopaxi en la carrera de Educación Básica con la implementación de un entorno virtual en un aula multimedia?

TABLA N° 4
Implementación de entornos virtuales.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	44	88%
NO	6	12%
TOTAL	50	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi.



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De 50 estudiantes encuestados 44 estudiantes que representa el 88% manifiestan que mejoraría la educación superior en la Universidad Técnica de Cotopaxi con la implementación de un aula multimedia y 6 estudiantes que representa el 12% dijeron que un aula multimedia no ayudaría a mejorar la educación superior.

Las investigadoras manifiestan que se debe dar a conocer las ventajas que brinda una aula multimedia en la formación académica.

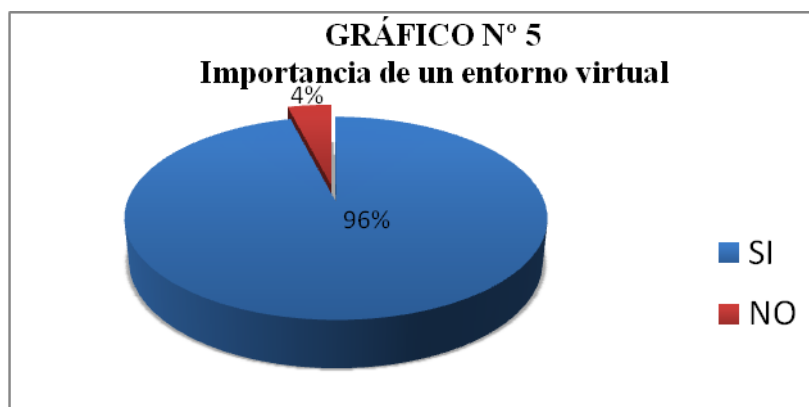
5.- ¿Considera importante la implementación de un entorno virtual en un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi para mejorar los conocimientos?

TABLA N° 5

Importancia de un entorno virtual

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	48	96%
NO	2	4%
TOTAL	50	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De 50 estudiantes encuestados 48 estudiantes que representa el 96% señalan que la implementación de un entorno virtual en un aula multimedia mejoraría los conocimientos y 2 estudiantes que representa el 4% señalan que no es importante la implementación de un entorno virtual en un aula multimedia.

Las investigadoras señalan que es urgente la implementación de un entorno virtual de aprendizaje en un aula multimedia para mejorar los conocimientos y estar acorde con la tecnología.

6.- ¿Para usted las aulas multimedia son recursos didácticos aplicables en la práctica profesional?

TABLA N° 6
Recursos didácticos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	94%
NO	3	6%
TOTAL	50	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Elaborado por: Patricia Mesa – Mayra Shambi

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De 50 estudiantes encuestados 47 estudiantes que representa 94% están de acuerdo que las aulas multimedia son recursos didácticos aplicables en la práctica profesional y 3 estudiantes que representa 6% creen que no son recursos didácticos en la práctica profesional.

Las investigadoras piensan que se debe capacitar a los estudiantes de la carrera de educación básica sobre el manejo de las aulas multimedia como un recurso didáctico dentro de las TICS.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

2.2.2 ENCUESTA DIRIGIDA A AUTORIDADES

1.- ¿Usted como autoridad de la Universidad cree que una implementación adecuada de un entorno multimedia mejoraría los procesos de enseñanzas y aprendizaje?

Toda innovación es positiva hay que buscar medios modernos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.- ¿Qué elementos son parte de los entornos virtuales?

En general todo lo relacionado con la tecnología.

3.- ¿Para usted son importantes los aportes que brindan las aulas en los procesos del conocimiento en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

Muy importante estas aulas facilitan una interacción directa con los medios de aprendizaje y los sujetos.

4.- ¿Cree usted necesaria la creación de un aula virtual para cursos y seminarios?

Si, en los cursos y seminarios también está presente el proceso de aprendizaje.

5.- ¿Con la implementación de las aulas multimedia mejoraría los resultados de los aprendizajes en los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi?

Si, al ser un medio moderno siempre propende al mejoramiento.

6.- ¿Cree usted sin una correcta implementación de un entorno multimedia funcionaria adecuadamente en el aprendizaje?

No, tiene que ser cumplida a cabalidad.

2.3 ANÁLISIS

Las autoridades coinciden en que una adecuada implementación de un entorno multimedia es importante para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje en los estudiantes.

Para las autoridades un entorno virtual se refiere a la parte de la informática tales como el software, las redes de información, y también se encuentran de acuerdo que una correcta implementación de un aula virtual debe darse para un correcto aprendizaje a los estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

2.4. CONCLUSIONES

- Como conclusión la mayoría de estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi tienen desconocimiento de los entornos virtuales y los elementos virtuales de aprendizaje que un aula multimedia.
- Los estudiantes al ser encuestados la mayoría opinó que el uso excesivo de internet afecta en la investigación en lo académico y disminuye el análisis y reflexión en sus trabajos de investigación.
- De las encuestas realizadas en la Universidad Técnica de Cotopaxi a los estudiantes de educación básica la mayoría de encuestados manifestó que es importante la implementación de un aula multimedia con un entorno virtual de aprendizaje adecuado y necesario ya que mejoraría los conocimientos en los estudiantes.
- Dentro de los recursos ya conocidos y que se aplican en nuestra vida profesional es una alternativa tecnológica que se debe implementar para llegar a mejorar el conocimiento de los estudiantes con un aire innovador.

2.5. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que se deba informar adecuadamente a los estudiantes sobre los entornos virtuales de aprendizaje, sus elementos y cada una de sus funciones dentro del aula multimedia realizando charlas.

- Se debe dar a conocer el correcto uso y manejo del internet a los estudiantes en la investigación para que no sea un perjuicio para ellos y que conozcan sus ventajas y desventajas que brinda.

- Urge la implementación de un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi ya que ayudaría a mejorar los conocimientos y desarrollar habilidades en los estudiantes y que tengan un conocimiento práctico de los usos adecuados del aula multimedia y estén al día con los avances tecnológicos.

- Desde nuestro punto de vista recomendamos que dentro de la malla curricular se implemente el uso de las TICS (Tecnologías de la Información y Comunicación) para aplicarlos con los estudiantes de la carrera de Educación Básica, puedan utilizar en sus prácticas y tengan conocimiento del uso adecuado en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

TEMA

“DISEÑO DE UN MANUAL PARA LA IMPLEMENTACIÓN ADECUADA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN UN AULA MULTIMEDIA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI UBICADA EN EL BARRIO DE SAN FELIPE, PARROQUIA ELOY ALFARO, CIUDAD DE LATACUNGA EN EL PERÍODO 2011-2012.”

3.1 Datos Informativos:

Institución: Universidad Técnica de Cotopaxi

Barrio: San Felipe

Parroquia: Eloy Alfaro

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Período: 2011-2012.

Equipo: Patricia Mesa, Mayra Shambi

Beneficiarios:

Los beneficiarios directamente son todos los estudiantes y docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanística.

3.2 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

Este manual está dirigido a los estudiantes y docentes universitarios y por ende al pueblo cotopaxense ya que se llegó a determinar las causas y efectos que inciden la ausencia de aulas multimedia en la carrera de Educación Básica para el mejoramiento académico de los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Es de gran importancia tratar este tema debido a que la población estudiantil de la carrera de Educación Básica se encuentra con un desconocimiento sobre los componentes o elementos que tiene los entornos multimedia y su correcta utilización dentro del ciclo de aprendizaje.

A esto debemos añadir que al realizar el manual lo haremos por el bienestar a los estudiantes para provisionar tecnológicamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a los futuros docentes de una forma transformadora que ayude alimentar sus conocimientos y nuevas formas de aplicar estas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual es muy importante.

El manual a realizar pretende ayudar a eliminar el carente conocimiento en los estudiantes sobre el manejo de los entornos multimedia de aprendizaje en las aulas multimedia y su adecuada implementación para que se familiaricen con la tecnología y puedan desenvolverse con facilidad en su vida profesional ofreciendo nuevas alternativas de aprendizaje a sus futuros estudiantes y así llamando su atención para receptar mejor el aprendizaje.

3.3 OBJETIVOS

3.3.1 Objetivo General

Diseñar un manual para la implementación adecuada de los entornos virtuales de aprendizaje que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, las actividades académicas e investigaciones de los estudiantes y docentes en la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi en el periodo académico 2011-2012.

3.3.2 Objetivos específicos

Diagnosticar el nivel de desconocimiento en los estudiantes sobre los entornos multimedia y sus aplicaciones en la educación.

Analizar los fundamentos teóricos y conceptuales que rodean los entornos virtuales de aprendizaje en un aula multimedia para la correcta implementación y por ende su utilización.

Desarrollar y poner en práctica un manual muy útil para el correcto manejo de los entornos virtuales en un aula multimedia en la carrera de Educación Básica.

3. 4 IMPORTANCIA

La implementación de los entornos virtuales de aprendizaje en la Universidad Técnica de Cotopaxi es importante ya que es la esencia principal para adquirir conocimientos significativos durante el proceso de enseñanza a aprendizaje y sobre todo estar acorde con la tecnología conocer y saber utilizar correctamente los entornos virtuales que tiene un aula multimedia.

El uso de la tecnología de computadora, video y el empleo de dispositivos electrónicos puede ser la alternativa de aprendizaje más eficiente para ciertas personas. Además el servicio de internet unido a otros como páginas web, foros de discusión, ha propiciado el desarrollo de la educación a través del aula virtual como una herramienta de soporte fundamental la misma que integra las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones en el ámbito educativo.

La implementación de un aula multimedia en la carrera de Educación Básica en la institución es de vital importancia para la innovación pedagógica en la enseñanza y ayuda al docente a manejar correctamente los recursos necesarios que debe aplicar en su clase ya que hoy en día la utilización de las tecnologías de la información y comunicación son imprescindibles para un adecuado aprendizaje en donde intervengan dinámicamente el docente, el estudiante y la multimedia.

La importancia de la implementación de un entorno virtual en un aula multimedia incide en el aprendizaje de la siguiente manera:

- Acceso a recursos de aprendizaje
- Control activo de los recursos de aprendizaje
- Participación en experiencias de aprendizaje individualizadas
- Acceso a grupos de aprendizaje colaborativo
- Potenciar alumnos activos
- Acceso fluido con el trabajo del estudiante

3.5 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El manual de la implementación de un entorno virtual de aprendizaje está dirigida especialmente para los docentes y estudiantes de la carrera de Educación Básica y por ende este manual beneficiara a las futuras promociones de esta carrera el gran objetivo planteado con este manual es que los estudiantes salgan con dominio en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para su buen desenvolvimiento en la vida práctica y al mismo tiempo tomar buenas decisiones.

Este manual ayudará a los estudiantes que tienen dificultades en el manejo y conocimiento en lo referente a entornos virtuales de aprendizaje y está basada en información verídica los mismos que nos facilitan la culminación del objetivo planteado inicialmente.

El fin que persigue este manual es una ayuda muy importante para los docentes y estudiantes de la Universidad para que mediante nuevas tecnologías se dé un cambio radical en la educación que nos ayude a mejorar el proceso de enseñanza desde un ámbito virtual para mejorar la malla curricular de la carrera de Educación Básica que sean innovadores en los procesos educativos y tenga nociones claras de los entornos virtuales de aprendizaje y su correcta utilización.

3.6 PLAN OPERATIVO (Operacionalidad)

TIEMPO	FECHA	PARTICIPANTES	CONTENIDO	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS
1h	05 – 05 - 2012	Estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi	Encuestas Preguntas Científicas	Conocer cuánto saben los estudiantes del tema investigado	Visitar los diferentes cursos y aplicar la encuesta	Cuestionario Recurso Humano
2h	13 – 06 - 2012	Estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi	Entornos virtuales de aprendizaje en un aula multimedia.	Dar a conocer el funcionamiento del aula virtual.	Charla acerca del funcionamiento del aula virtual	Infocus Computadora Recurso Humano Folletos
2h	16 – 06 - 2012	Tesistas inmersas en el macro proyecto de la implementación del aula virtual en la carrera de educación básica.	Uso adecuado de los entornos virtuales de aprendizaje	Conocer la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje en un aula multimedia.	Charla del uso y funcionamiento de los entornos virtuales de aprendizaje en un aula multimedia.	Infocus Computadora Recurso Humano Folletos Impresiones.
2h	20 – 06 - 2012	Estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi	Implementación del aula virtual	Socializar el tema para que la comunidad educativa conozca sus beneficios	Charla sobre los beneficios del aula virtual	Recurso Humano Impresiones



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

MANUAL PARA LA IMPLEMENTACIÓN ADECUADA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN UN AULA MULTIMEDIA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

**DIRIGIDO A DOCENTES Y
ESTUDIANTES DE LA
UNIVERSIDAD**

Realizado por:

Mayra Gissela Shambi García

Martha Patricia Mesa Collaguazo

LATACUNGA – ECUADOR



PRESENTACIÓN

Este manual está dirigido para los docentes y los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi del cantón Latacunga para ser utilizados correctamente los entornos virtuales de aprendizaje en el aula multimedia fortaleciendo el desarrollo de sus habilidades, destrezas en los mismos.

Este manual surge a partir de la necesidad de fomentar el desarrollo de la informática en un contexto pedagógico. Para ello se generara las condiciones necesarias que los alumnos tengan acceso al conocimiento y uso de las nuevas tecnologías, que les permitirá un entendimiento mayor del mundo en que viven y una mejor integración.



Ya que se puede decir que un ambiente de aprendizaje es el lugar en donde concurren estudiantes y docentes con el fin de interactuar psicológicamente con relación a ciertos contenidos, utilizando para ello métodos y técnicas previamente establecidos con la intención de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, actitudes y en general, incrementar algún tipo de capacidad o competencia.

Una de las características más importante de la labor del docente en entornos virtuales es que el la mayor parte de su actividad está contenida en soportes textuales que median entre el docente y los alumnos.

Introducción

Debido a la proliferación e importancia de los medios de comunicación y de la falta de contacto de los estudiantes con los elementos de un aula multimedia, se ve la necesidad de desarrollar un medio de comunicación y aprendizaje que permita a los estudiantes mostrar la potencialidad que surge en el ámbito académico.

Ámbito que arrastra elementos exteriores que al mismo potencian e influyen el proceso educativo. Proceso que se retroalimenta en forma constante. Permitiéndole a este desarrollar habilidades, capaces de ser mostradas en forma artístico-cultural. Permitiendo su desarrollo integral.

Por este motivo se busca la elaboración de un manual para la adecuada implementación de los entornos virtuales de aprendizaje en un aula multimedia, en forma armónica agradable y atractiva. Para que el proyecto se encamine correctamente va a depender no solo del docente, sino del estudiante que elabora conocimiento en un acto de creación, actuando y siendo una persona crítica, valorativa, capaz de enfrentarse a los retos de la vida.

Permite su interacción con el entorno cultural donde reside, permitiéndole conocer y respetar las diferentes variantes del mismo, lo que permite una mayor comprensión de situaciones vertidas en el aula en forma teórica.

El perfil del docente de educación superior, cambia radicalmente en los procesos educativos mediados por entornos virtuales. El paso de una formación transmisora de información disciplinar a otra centrada en el alumno, orientada al aprendizaje activo y participativo, lo más cercano posible a situaciones del mundo real, exige a los docentes reforzar sus competencias pedagógicas, desarrollando conductas innovadoras, incorporando nuevas competencias comunicativas no verbales y el dominio de las herramientas tecnológicas digitales, de comunicación, transmisión

de contenidos e interacción con sus alumnos, de manera de acompañarlos adecuadamente en sus complejos procesos de adquirir conocimientos.

Objetivo General:

- Diseñar, e implementar Entornos Virtuales de Aprendizaje en el aula multimedia mediante el uso adecuado del manual para que los estudiantes puedan desarrollar sus actividades académicas y de investigación en donde puedan comunicarse y adquirir conocimientos, habilidades y actitudes para ponerlos en práctica en su vida profesional.

Tema N° 1

Entornos virtuales de aprendizaje

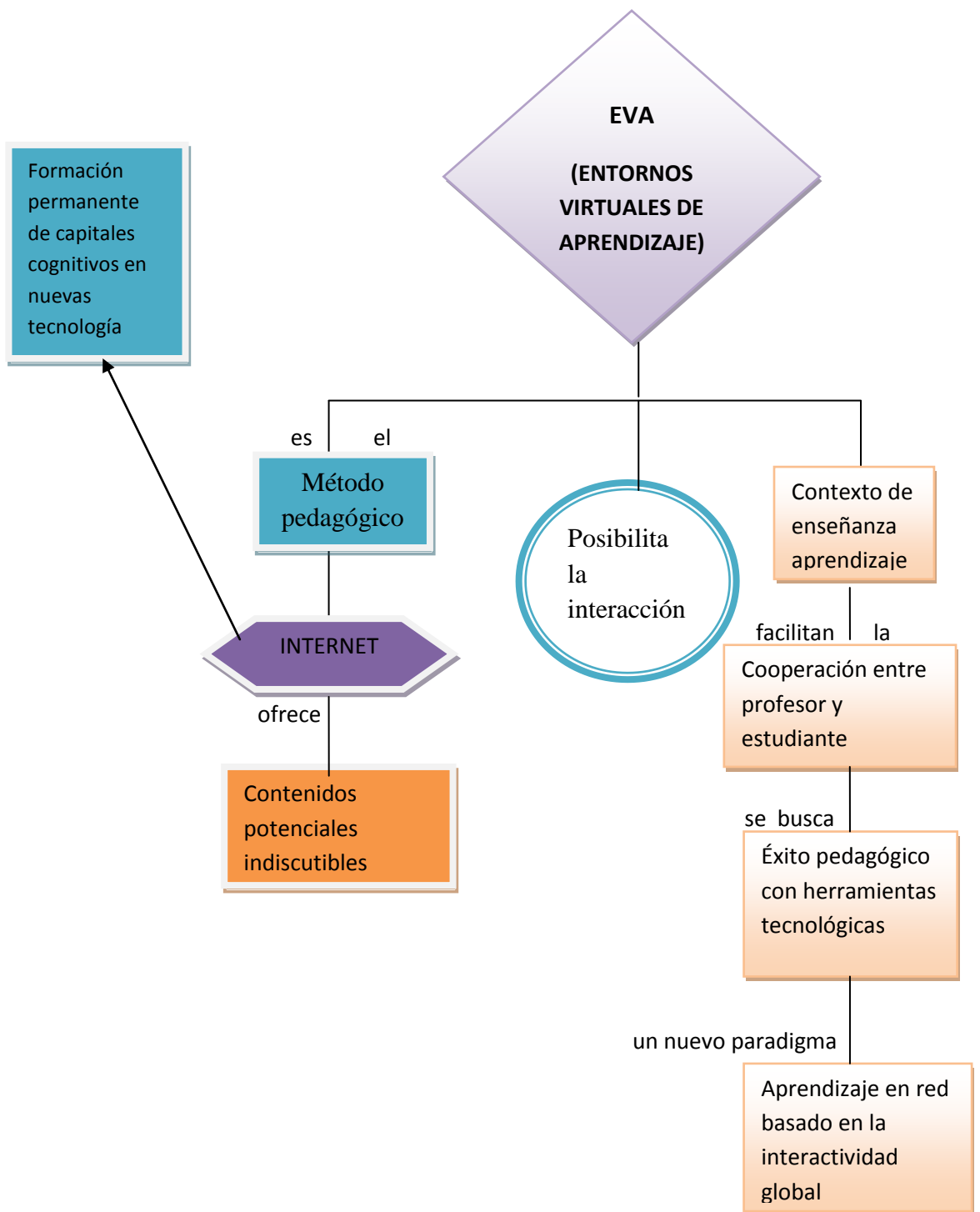
Objetivo:

Conocer la definición de entornos virtuales y su utilización en el aprendizaje.

Los entornos virtuales de aprendizaje, es el método pedagógico al que se puede recurrir para responder de manera efectiva a los retos emergentes que plantea la sociedad del conocimiento, reflejado en las actuales políticas gubernamentales en lo que se refiere a la capacitación permanente del profesorado en pos de la mejora de la calidad de la educación, puesto que combinan la enseñanza presencial con la tecnología no presencial. De este modo, la idea central de este proyecto es seleccionar los medios tecnológicos más adecuados para cada necesidad educativa, sin dejar de lado de innovar en este campo con la finalidad de marcar una ruta pionera al respecto.

La utilización de este tipo de entornos posibilita la interacción de docentes y usuarios a través de diferentes tipos de recursos, como ser foros de discusión y correo electrónico.

Dichos entornos cuentan con un grupo de herramientas que apoyan todo el trabajo en el mismo, como son las listas de discusión, Chat, las herramientas propias de administración y presentan diferentes ambientes, el administrador tiene un ambiente completamente distintos a los otros que se muestran, él va a presentar un grupo de herramientas las cuales ni los profesores ni los estudiantes van a tener acceso, va a ser el encargado de incorporar un curso al gestor, es decir, al programa que va a permitir la ejecución del curso y en algunos casos, él mismo es el que realiza la matrícula del curso deseado.



Tema N° 2

Elementos estructurales básicos

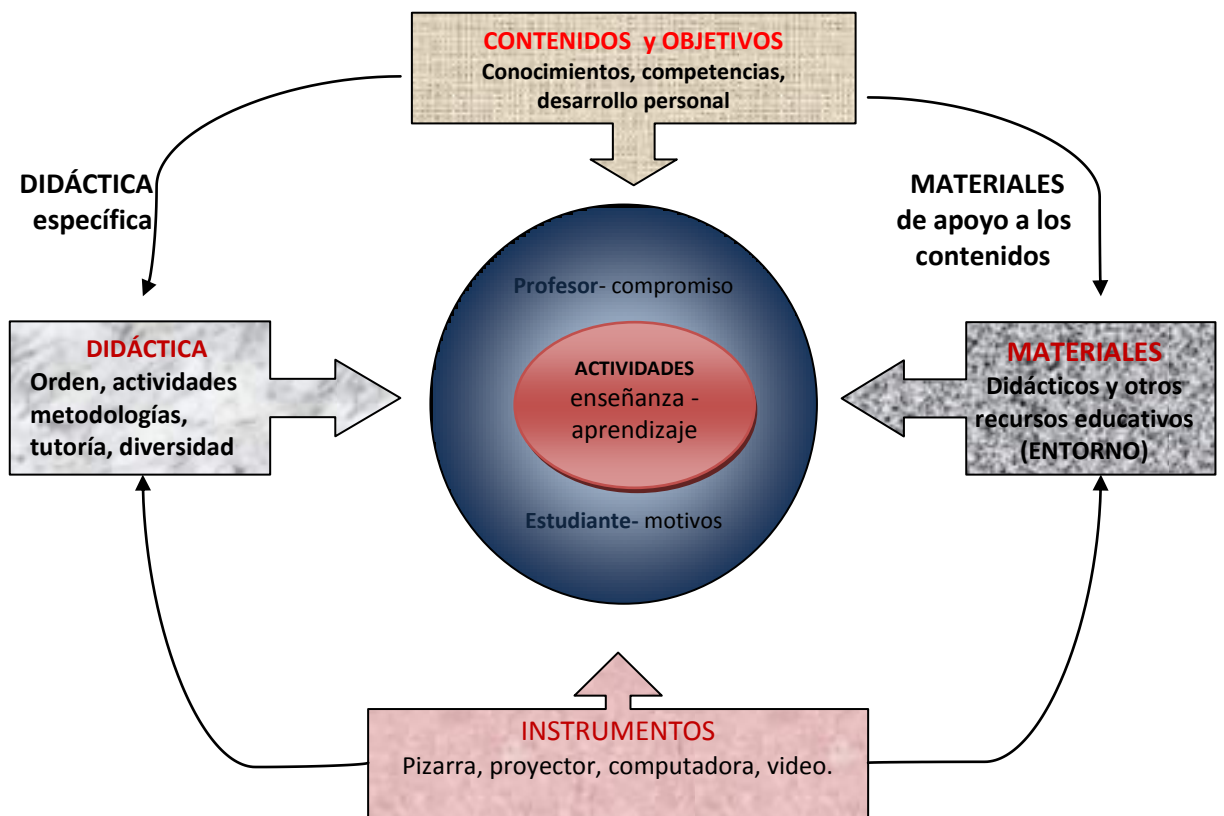
Objetivo:

Identificar los elementos básicos de los entornos virtuales de aprendizaje.

En los entornos formativos multimedia, cuya razón de ser es facilitar determinados aprendizajes a los estudiantes usuarios de los mismos, podemos distinguir los siguientes elementos estructurales básicos:

Planteamientos pedagógicos:

- Modelo pedagógico: concepción del aprendizaje; roles de los estudiantes, docentes, materiales didácticos.



Plan docente: objetivos, secuenciación de los contenidos, actividades de aprendizaje, metodología, evaluación.

- Funciones de los profesores, consultores y tutores.
- Bases de datos, que constituyen los contenidos que se presentan en el entorno; los aprendizajes siempre se realizan a partir de una materia prima que es la información.



Textos informativos: documentos, enlaces a páginas web.

- Materiales didácticos, que presentan información y utilizan recursos didácticos que ayudan a orientar y facilitar los nuevos aprendizajes a los futuros estudiantes.
- Guías didácticas, ayudas, orientaciones.

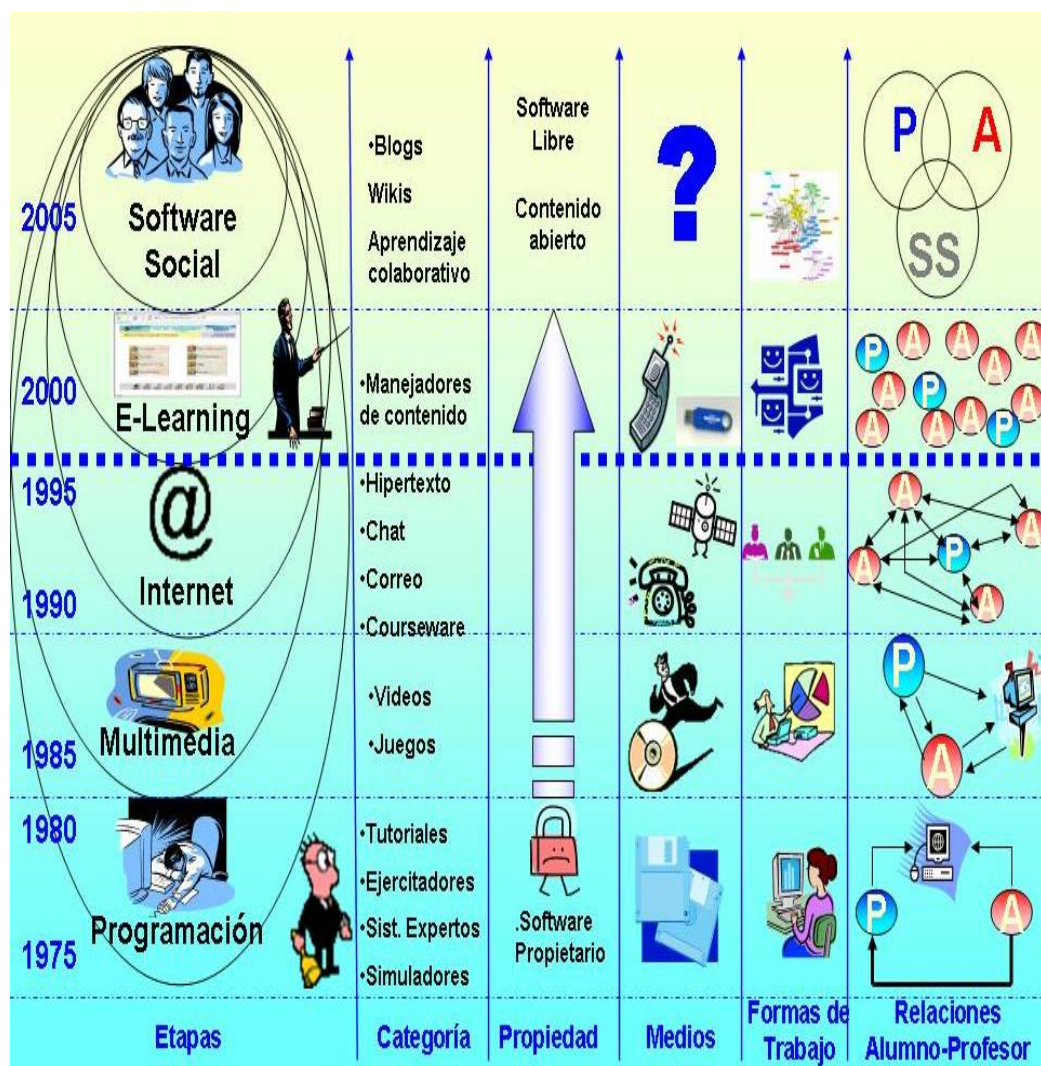


Fuentes de información complementarias: listado de enlaces a páginas web de interés, bibliografía, agenda.

Pruebas de autoevaluación.

- Actividades instructivas, que se proponen a los estudiantes para que elaboren sus aprendizajes. Los estudiantes siempre aprenden interactuando con su entorno (libros, personas, cosas) y las actividades instructivas son las que orientan su actividad de aprendizaje hacia la realización de determinadas interacciones facilitadoras de los aprendizajes que se pretenden:

Entorno tecnológico: interface interactivo (programa, campus) que se ofrece al estudiante:

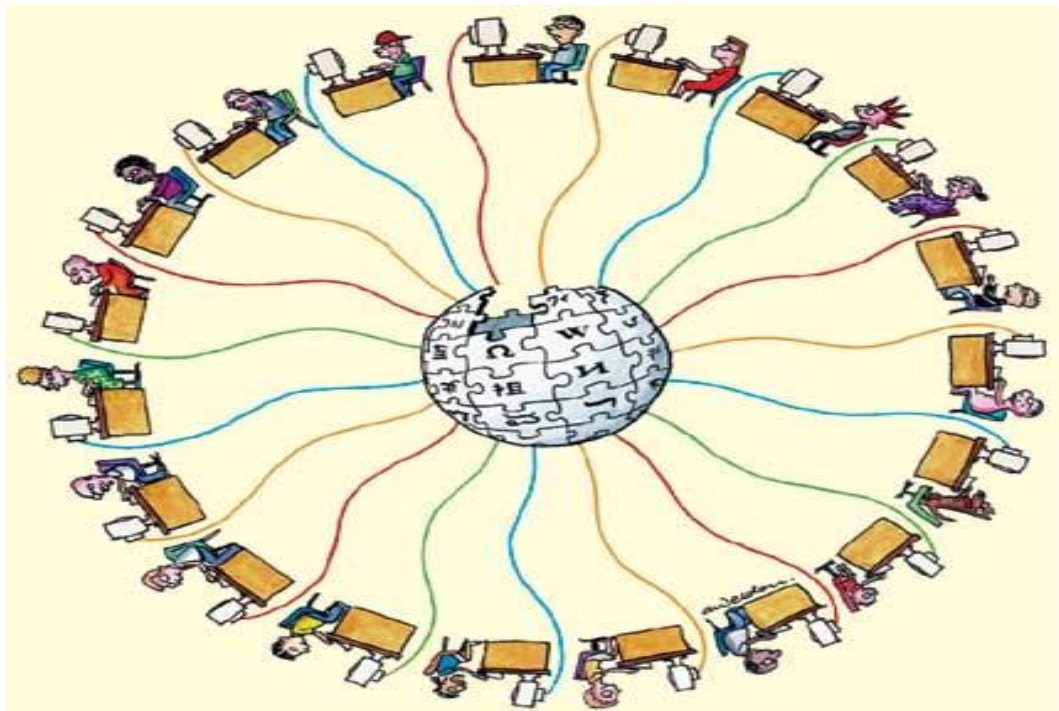


Entorno audiovisual: pantallas, elementos multimedia.

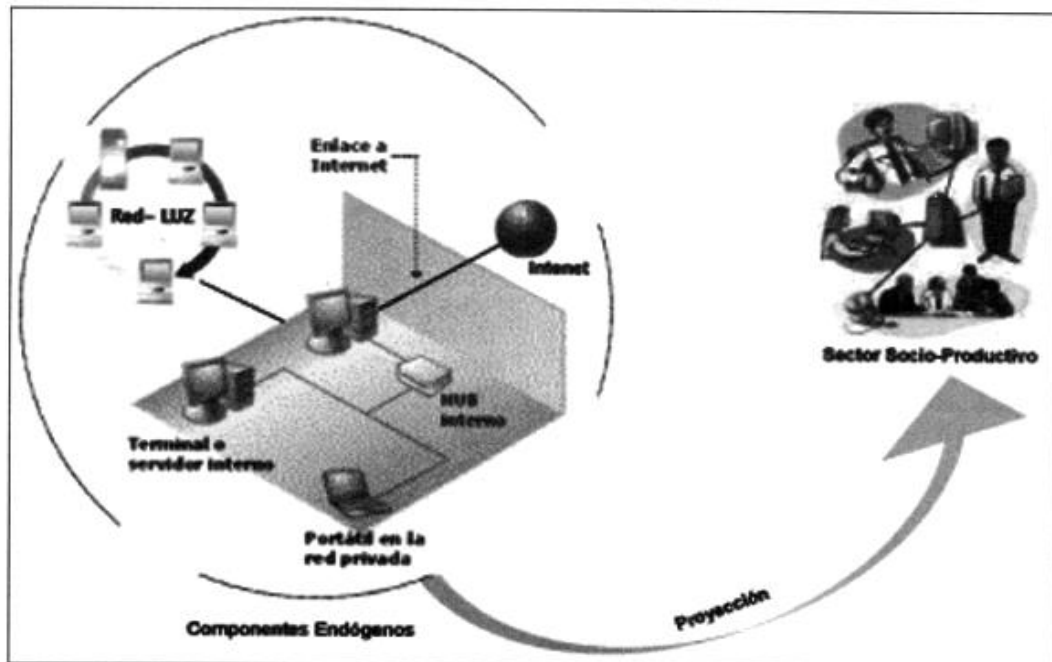
- Sistema de navegación: mapa, metáfora de navegación.



Sistemas de comunicación on-line (e-mail, web-mail, chat, videoconferencia, listas): consultas y tutorías virtuales, aulas virtuales (foros sobre las asignaturas moderados por los profesores), calendario/tablon de anuncios, foros de estudiantes (académicos, lúdico).



Instrumentos para la gestión de la información: motores de búsqueda, herramientas para el proceso de la información, discos virtuales.



Elementos personales: Aunque la asistencia de especialistas (consultores, tutores, técnicos) solamente resulta imprescindible en los cursos impartidos en EVA, poco a poco va estando presente también en los demás materiales formativos multimedia, sobre todo en forma de asesoramiento técnico o pedagógico on-line.



Tema N° 3

Usos correctos de herramientas de comunicación en EVA

Objetivo:

Dar a conocer los usos adecuados de las herramientas de comunicación que se encuentran dentro de los entornos virtuales multimedia.

Estas herramientas dentro de los entornos multimedia permiten efectuar la comunicación, donde el profesor conozca con profundidad sus características y posibilidades y forme a sus estudiantes para que usen correctamente de ellas.

La siguiente tabla recoge algunos de los usos correctos de estas herramientas de comunicación dentro de los entornos virtuales de aprendizaje:

HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN	USO CORRECTO
CORREO ELECTRÓNICO	<ul style="list-style-type: none">➤ Establecimiento de contacto personal directo con el estudiante.➤ Resolución de dudas y problemas.➤ Recordatorio de la agenda de actividades del curso de forma individualizada y en virtud del progreso personal del estudiante.➤ Realización de orientación educativa y personal en un proceso dialógico entre profesor y estudiante.
FORO DE DEBATE	<ul style="list-style-type: none">➤ Petición de ayuda o colaboración de una persona dirigida a todos los miembros del curso.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aportación de cooperación de cualquier miembro del curso. ➤ Envío de mensajes (presentación, opinión , crítica, pensamiento, evento o información) que tienen intención de ser difundidos a todo el grupo.
<p>CHAT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientar las charlas hacia el establecimiento de un clima social adecuado en el grupo mediante una comunicación directa y menos formal. ➤ Tratamiento de temas de naturaleza organizativa: calendario de actividades, objetivos de las tareas o trabajos propuestos, estrategias de aprendizaje, criterios de evaluación, recepción de aportaciones de los alumnos sobre posibles cambios en la gestión del ciclo. ➤ Generar espacios para la comunicación interpersonal ajenos a cuestiones meramente académicas. ➤ Introducción de temas o cuestiones polémicas que creen un estado de opinión extensible a los foros de debate, donde puedan ser enriquecidos.

Tema N° 4

Diseño del entorno virtual de aprendizaje.

Objetivo:

Proponer un diseño de entorno virtual de aprendizaje que sean aplicados de acuerdo a zonas.

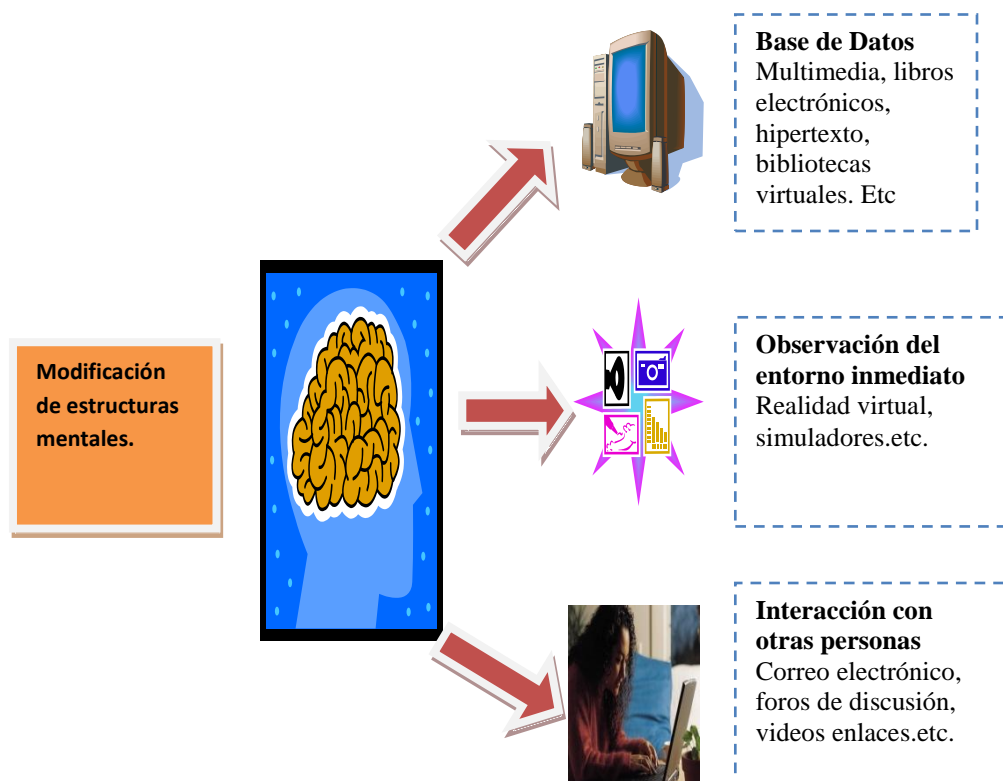
Los entornos virtuales de aprendizaje están conformados por cuatro tipos de zonas:

- ❖ Zona de información, donde se encuentran los insumos y/o contenidos que serán desarrollados en las actividades de aprendizaje.
- ❖ Zona de exhibición, donde se muestran y socializan los productos.
- ❖ Zona de interacción, la comunicación como elemento fundamental para propiciar la cooperación y la colaboración.
- ❖ Zona de producción, donde se encontrarán herramientas para el desarrollo de los cursos o programas curriculares.

Se puede considerar que existen siete elementos básicos al diseñar un entorno virtual de aprendizaje:

- ⊕ Se debe considerar que un entorno virtual de aprendizaje es un espacio el cual es diseñado con finalidades formativas del estudiante.
- ⊕ Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio social, donde interactúa la comunidad educativa.
- ⊕ El espacio social en los entornos virtuales de aprendizaje está representado explícitamente.
- ⊕ El estudiantado no sólo son activos sino también actores, construyen el espacio virtual de aprendizaje.

- ❖ Los entornos virtuales de aprendizaje no están restringidos a la enseñanza a distancia, también pueden enriquecer la enseñanza presencial y servir en este caso de una herramienta de mejora de la calidad de la enseñanza entrega.
- ❖ Los entornos virtuales de aprendizaje integran diferentes tecnologías y también enfoques pedagógicos múltiples.
- ❖ La mayoría de los entornos virtuales de aprendizaje no excluyen los entornos físicos.



Si trasladamos los conceptos básicos ligados a estos entornos y los posicionamos en un marco de aplicación actualizado inmerso en el mundo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, obtendremos lo que denominamos un entorno virtual de aprendizaje (EVA), como un entorno adecuado para aplicar y reforzar técnicas del aprendizaje a distancia o bien de apoyo a la enseñanza presencial, cimentado en un aprendizaje cooperativo usando de forma eficaz los recursos tecnológicos disponibles. El material básico usado en la construcción de estos entornos virtuales de aprendizaje mencionan los autores, deberá ser una estructura modular, escalable y adaptable a las necesidades concretas de cada ámbito de aplicación.

Tema N°5

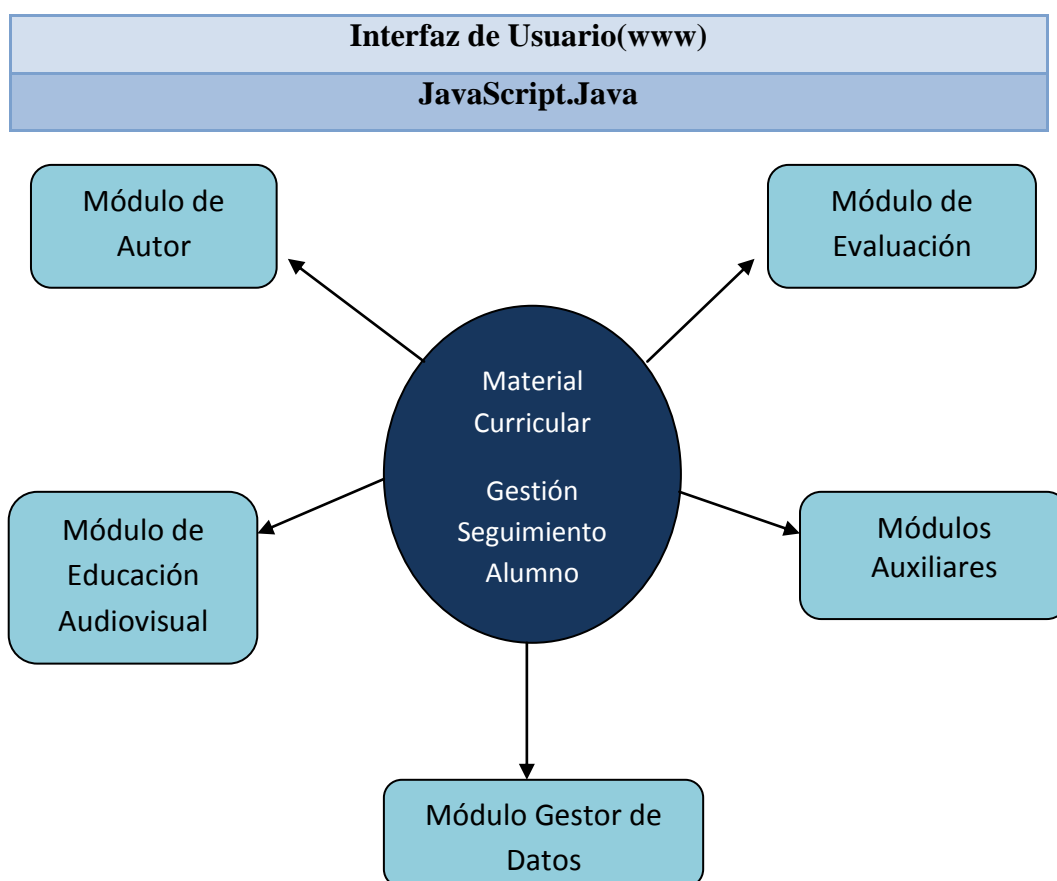
Módulos básicos que cuenta un entorno virtual de aprendizaje.

Objetivo:

Identificar los módulos básicos que conforma el diseño de un entorno virtual de aprendizaje.

- Módulo gestor de datos, este modulo es el gestor de datos del sistema, este núcleo permite organizar la información con la cual trabajan los entornos virtuales de aprendizaje, el cual trabaja básicamente con dos tipos de información:
 - **Sistema gestor de materiales educativos/formativos**, este sistema es el encargado de organizar los materiales que componen las distintas unidades curriculares.
 - **Sistema de gestión y seguimiento del estudiante**, la misión de este sistema consiste en realizar las tareas administrativas que corresponde a la gestión de los y las estudiantes como el acceso a cursos, bajas, entre otros, y el seguimiento de las actividades que el alumnado realiza en el sistema.
- Módulo de autor, aquí en esta unidad el profesor crea sus unidades curriculares, para ello dispone de herramientas de productividad como los editores de documento HTML, creadores de materiales audiovisuales, creadores de protocolos de evaluación del alumnado, creadores de canales de comunicación en tiempo real o diferenciado y creación de espacios de trabajo grupales.
- Módulo de comunicación audiovisual, este modulo facilita la creación materiales y canales de comunicación audiovisual, para ser usado por el docente y el discente en tiempo real, como por ejemplo la videoconferencias.

- Módulo de trabajo cooperativo, este modulo permite la creación de lugares de trabajo virtual compartidos por los docentes y discente, el cual facilita los procesos de aprendizaje cooperativo.
- Módulo de evaluación, este recurso facilita las tareas del docente en lo referente al proceso de evaluación, como soporte de creación de diagnósticos basados en la recogida de datos, programas de seguimiento y evaluación diseñados por el modulo del autor.
- Módulo de recursos auxiliares, este modulo incluye los recursos que son herramientas auxiliares de los EVA, como ser el correo electrónico, listas de distribución, buscadores de información, biblioteca virtual, entre otros.



Tema N° 6

Rol del profesor y los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje

Objetivo:

Trazar lineamientos del rol del profesor y los estudiantes al trabajar con entornos virtuales de aprendizaje.

En las actividades de las comunidades virtuales de aprendizaje, el profesor deja su rol tradicional de instructor y se convierte en un moderador, con roles de regulación de la interacción virtual de la comunidad ejercidas por ejemplo en la admisión o exclusión de alumnos o en establecer las normas de las participaciones de los miembros. En cambio, son los estudiantes los que deben tener la iniciativa en todo lo concerniente a las actividades de aprendizaje, con aspectos como la propuesta de una actividad, la participación en la misma o aspectos por ejemplo de ritmos de ejecución.

El maestro debe tener preocupación por las siguientes áreas:

- **Área Pedagógica**, el tutor debe ser el facilitador de los conocimientos que componen un curso determinado, por ende los mecanismos de acceso deben de ser dinámicos y flexibles de acuerdo a la tecnología que se use.
- **Área Social**, el tutor tiene el deber de crear un ambiente socializador al interior del aula virtual, fomentando la ayuda mutua entre los estudiantes, en el fondo un aprendizaje colaborativo, en pos del logro y el objetivo final.
- **Área Organizativa**, el tutor es el encargado de preparar la agenda del curso, pero esencialmente de las diferentes interacciones tutor-estudiantes, estudiantes-tutor, estudiantes-estudiantes y estudiantes- expertos.

- **Área Técnica**, el tutor es responsable de que la tecnología sea un medio para el fin educativo, y no se transforme en un traspie para el desarrollo de las diferentes actividades académicas que se lleven a cabo, por ende esta tecnología debe ser amigable, transparente de fácil uso por parte del usuario final.

Respecto a los nuevos roles que deben afrontar los profesores en la educación mediante los entornos virtuales de aprendizaje en un aula multimedia se dividen en las funciones relacionadas con:

- ✓ Proyecto Curricular: Planificación general del curso, como selección de contenidos, diseño de actividades, organización sistemas evaluativos y recursos aprendizajes disponibles para los alumnos entre otros.
- ✓ Preparación de contenidos: Digitalización de la información que permita la elaboración de los materiales para el proceso de enseñanza aprendizaje, en variados formatos computacionales (texto, gráficos, sonido, animación, fragmentos de video, hipermedia, multimedia, simulaciones, bases de datos, entre otros).
- ✓ Facilitador y/o Tutor: El profesor, en estos entornos actúa como un facilitador de los aprendizajes, más que como un transmisor de conocimientos, directo o mediado a través de los medios que ofrece los entornos virtuales de aprendizaje.
- ✓ Evaluación: El profesor junto a un equipo evaluará los aprendizajes a la luz de los objetivos propuestos por el programa, además de la evaluación del propio proceso formativo y su actuación profesional en el desarrollo de este.
- ✓ Soporte técnico: En este tipo de entornos virtuales de aprendizaje, es normal que aparezcan problemas de carácter técnico, por ende la institución debe hacerse responsable de estas dificultades, colocando para ello a disposición de los usuarios el personal técnico capaz de darle solución inmediata a los problemas, además de tenerlo a disposición de los usuarios para consultas en línea.

Rol del estudiante en los entornos virtuales:

Así como el rol del docente debe cambiar en las aulas en las que se integran tecnologías, el rol del estudiante también. Los estudiantes necesitarán tomar dos roles importantes: deberán ser aprendices activos y consumidores inteligentes de tecnología.

❖ **Aprendices activos** Los estudiantes no pueden seguir siendo receptores pasivos de información. En una enseñanza constructivista se espera que se involucren activamente y sean responsables de su propio aprendizaje. Necesitan estar motivados en la construcción de conocimiento y deseosos de incursionar en el conocimiento compartido por sus compañeros de clase. El estudiante, no el docente, se transforma en el foco del proceso de aprendizaje. Algunos docentes son escépticos con respecto a la habilidad de los estudiantes para asumir un rol central en su propio aprendizaje. Probablemente recuerden visiones de los estudiantes salteándose las clases o copiándose la tarea. Estas estrategias minimalistas que apuestan a combatir el sistema no funcionan en un contexto constructivista ya que la construcción del conocimiento es mucho más importante que la transmisión del mismo. Los docentes se preocuparían por el posible fracaso de los estudiantes, si se les pidiera que tuvieran que asumir la responsabilidad por su propio aprendizaje.

❖ **Consumidores “inteligentes”** los estudiantes deben ser reflexivos y críticos acerca de la tecnología, y deben estar preparados para la posibilidad de que los beneficios obtenidos de la tecnología puedan estar atenuados por los problemas imprevistos y las dificultades que se crean por su uso. Es importante que los estudiantes puedan ver que hay ocasiones en que la tecnología es útil y otras en que no lo es. En resumen, el estudiante es responsable en tomar una decisión crítica de cuándo y si la tecnología debe ser utilizada. Sería aún más beneficioso si también pudieran determinar qué tecnología sería más efectiva para promover comprensión.

Tema N ° 7

Consideraciones para los entornos virtuales de aprendizaje.

Objetivo:

Establecer normas de para un clima adecuado en el interaprendizaje del profesor y el estudiante de un entorno virtual de aprendizaje.

Finalmente, para que un entorno virtual de aprendizaje tenga un “ambiente” adecuado para los actores educativos se deben cuidar aspectos de:

Confianza. Es importante que los estudiantes e instructores tengan la suficiente confianza en la calidad de los medios y los materiales que estarán utilizando en el proceso de aprendizaje. También se debe cuidar el sistema de administración de aprendizaje que se elija para “soportar” los cursos, porque problemáticas como no tener acceso a los materiales, o fallas constantemente en el sistema y no recibir el apoyo técnico correspondiente, pueden despertar desconfianza en los actores educativos.

Interacción. El ambiente siempre debe propiciar la relación entre los actores educativos y entre la institución educativa, además de la interacción que se da a través de las actividades de aprendizaje. El éxito de un EVA depende fundamentalmente de la manera en que ha sido planeada la interacción, así como de una buena moderación por parte del facilitador.

Accesibilidad. En ambientes saturados de información y tecnología, hay estudiantes y profesores que pueden quedar relegados, confundidos y angustiados. Por ello en un EVA no debe perderse de vista la accesibilidad de quienes participan en el proceso de aprendizaje y considerar, en la medida de lo posible, las condiciones culturales y económicas de los usuarios, así como el acceso que tengan a los recursos tecnológicos.

Tema N° 8

Ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje

Objetivo:

Reflexionar sobre las ventajas y desventajas de los entornos virtuales de aprendizaje.

Las ventajas educativas de los entornos educativos virtuales son las mismas que se tienen dentro de la educación tradicional ya que también puede propiciar el intercambio y la interacción significativa.

- El contenido de un temario se puede organizar por temas y de forma secuencial, a lo largo del tiempo, y los estudiantes pueden trabajar conjuntamente con toda la clase, en grupos pequeños, por parejas o de forma individual.
- Los profesores o tutores a su vez tienen acceso a diversas formas de discusión y actividades del curso, algo que distingue a los sistemas de aprendizaje en redes es que los participantes están geográficamente dispersos y comparten su experiencia e ideas en un entorno asincrónico basado en el texto y los grupos colectivos.

Tema N° 9

Ventajas y desventajas del entorno virtual.

Objetivo:

Considerar importante la utilidad que proporcionan los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso enseñanza aprendizaje.

La implementación de un entorno virtual de enseñanza trae muchas ventajas, no solo al estudiante sino también a la Universidad, para lo cual citaremos algunos:

- El seguimiento del curso se puede realizar desde cualquier lugar (centro de trabajo, domicilio, etc.) o punto geográfico que disponga de los medios técnicos necesarios.
- Los cursos de tele formación permiten un seguimiento “asíncrono”. Esto quiere decir que el participante puede intervenir a la hora que mejor se adapte a su horario o necesidades personales, que no necesariamente coincide con el momento en que intervienen sus compañeros de curso o el profesor.
- La tele formación supone el uso de las nuevas tecnologías y especialmente de Internet. Las TIC no solo facilitan la ruptura de esquemas fijos espacio-temporales sino que además brindan un sin fin de posibilidades didácticas.
- Disponer de herramientas de búsqueda de documentación que permitan al participante satisfacer sus necesidades de información complementaria.
- Crear contextos atractivos para el aprendizaje a través de entornos telemáticos que permitan disponer de toda la información necesaria para el mismo así como faciliten la interacción entre todos los participantes de un modo más sencillo.

- Reduce los costes de formación presencial al evitar los desplazamientos para asistir a cursos de formación.
- Rapidez en el acceso a los contenidos: en cualquier lugar y en cualquier momento (24 horas al día y 7 días a la semana).
- El trato es personalizado con el docente y sus compañeros. Podrá seguir el ritmo de trabajo marcado por el profesor y sus compañeros
- El estudiante tiene un papel activo que no limita recibir información sino que forma parte de su propia formación.
- Todos los estudiantes forman parte de la enseñanza y aprendizaje.
- Existe feed-back de formación, de manera que el maestro conoce si el alumno responde al método y alcanza a los objetivos fijados inicialmente.

En lo relacionado con los inconvenientes:

- El trabajo y los costos económicos extras para los alumnos, ya que muchas veces tendrá que imprimir sus materiales; insuficiente control de calidad, los materiales para la formación y los entornos virtuales en general no siempre tienen los adecuados controles de calidad; inversiones importantes en sistemas informáticos como ser hardware y sobre todo programas computacionales; necesidad de inversiones imprevistas; necesidad de profesorado de especializarse en las TIC; tiempo de dedicación del profesorado elevado.

3.7 RESULTADOS ESPERADOS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Para aplicar la propuesta se contó con un espacio físico adecuado en la Universidad Técnica de Cotopaxi además se contó con el apoyo de los estudiantes y docentes de la carrera de Educación Básica.

En la aplicación del manual los estudiantes acogieron de una manera positiva los temas impartidos a través de carteles, diapositivas, lluvia de ideas por la misma razón presentaron interés por los temas ya que no tenían un conocimiento claro de los entornos virtuales de aprendizaje en un aula multimedia.

En el transcurso de la aplicación del manual se dio a conocer temas muy importantes que se relacionan con un aula virtual y todo su entorno para que de esta manera vayan conociendo y se interrelacionen tanto dentro de la universidad como fuera de ella y tengan conocimientos precisos y claros.

Es muy importante mencionar que el manual será utilizado de la mejor manera por los docentes y estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para tener conocimientos claros e importantes de los entornos virtuales de aprendizaje en un aula multimedia y poderlos utilizar correctamente en el proceso enseñanza aprendizaje y generar conocimientos significativos.

3.8 CONCLUSIONES

Se hace necesario que toda plataforma para un entorno de aprendizaje, cumpla con tres características básicas: interactividad, flexibilidad y estandarización.

Los entornos de aprendizaje virtuales flexibles se caracterizan por la utilización de variadas tecnologías de la comunicación, para lograr entornos de aprendizaje efectivos y la interacción entre estudiantes y profesores. Como se ha señalado, los cambios respecto a las situaciones tradicionales no sólo se dan en relación al contexto de enseñanza, sino también el diseño de los contenidos y en la perspectiva del estudiante y del profesor. Por lo tanto se puede afirmar que los cambios afectan a todos los elementos del proceso didáctico, puesto que estamos inmersos en nuevas formas de comunicar y de educar.

Se plantea una interactividad entre alumno y docente bidireccional y multidireccional mediada. Con el correcto manejo y aplicación del manual sobre los entornos virtuales de aprendizaje.

Las experiencias interdisciplinarias, de intercambio entre profesores especialistas en contenido, especialistas en educación y profesionales de las áreas informáticas, generan un cambio en la implementación de entornos virtuales de aprendizaje.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son en la actualidad el modelo tecnológico que sustento funcional a las diversas iniciativas de tele formación. Sin embargo, desde su concepción, diseño y posterior empleo en los procesos de aprendizaje, los EVA deben satisfacer una visión pedagógica que enriquezca su constitución tecnológica innata.

3.9 RECOMENDACIONES

Las tecnologías de la información han evolucionado y continúan evolucionando enormemente en los últimos años. Entre otras cosas, estos avances han propiciado que el acceso a Internet desde cualquier sitio a través de dispositivos móviles sea una situación muy común y al alcance de cada vez más personas en nuestra sociedad.

Paralelamente, es evidente que uno de los bienes que resultan más escasos en esa misma sociedad es el tiempo, situación que obliga a las personas a intentar sacar el máximo provecho de cualquier rato disponible.

Los sistemas adaptativos son una vía muy adecuada para capitalizar las oportunidades que ofrece la tecnología para facilitar el acceso a la información desde cualquier sitio y permitir a los usuarios aprovechar al máximo el tiempo disponible.

En este sentido, es sumamente conveniente contar con sistemas que ofrezcan soporte a la recomendación de actividades a realizar en cada momento en pos de una óptima organización del tiempo disponible.

Se recomienda que el manual sea utilizado correctamente tanto por los estudiantes como por los docentes de la universidad; ya que será de gran utilidad para el estudiantado para enriquecer sus conocimientos y ponerlo en práctica en su vida diaria y ser profesionales que se desenvuelvan eficazmente.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

4.1 Bibliografía Consultada

CAPACHO, José Rafael “Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC”
Barranquilla –Colombia 2011.

DEL MORAL, Esther "El desarrollo de la creatividad y las nuevas herramientas tecnológicas". Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías, Barcelona-España: Praxis. 1998.

GÓMEZ, Irania Arellano “Aplicación de los nuevos medios en la educación superior del Aula Multimedia al Laboratorio de Aprendizaje” Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco México, 2009.

SAN MARTÍN, Ángel: “Cultura audiovisual y currículum: Reto profesional de los enseñantes, en Comunicación y Pedagogía”, Barcelona- España, abril, 1994.

YOUNIS, José Antonio: “El aula fuera del aula. La educación invisible de la cultura audiovisual”. Nogal, Las Palmas de Gran Canaria, 1993.

BAUTISTA, Guillermo “Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje” Madrid-España 2006

4.2 Bibliografía Citada

ALAIN, Conceptos sobre educación volumen 10 de la biblioteca de cultura
Precettoni, 1965. (pág.45)

BARTOLOMÉ, Antonio. "Sistemas Multimedia". Madrid- España. 1994.(pág.33)

BELLO, Rafael. "Virtualización de la educación" República Dominicana. 2003 (págs.97-105)

DIÉGUEZ A., "Experiencias de enseñanza activa y cooperativa Integradas en un aula multimedia diseñada para Asignaturas de diseño micro electrónico", Madrid-España, 2006.(pág. 29)

DR.GRAELLS, Peter "El software educativo" Barcelona-España 2000.(pág.29)

GAVILANES, Wilma "Entorno Virtual de Aprendizaje" 2011 Argentina (págs.6-7)

GAHONA, Revista de educación Escrito por Buenos Aires Dirección General de Escuelas, Centro de Investigación y Documentación Educativa, Buenos Aires argentina Ministerio de Educación1998. (pág. 95)

KRISHNA, P. "La Educación Correcta para el Siglo XXI", Suecia, Julio de 1997(pág.89)

OSORIO, Surinam & GARCIA Kevin "Software Educativo". México, 2010 (págs. 10-14).

TUROFF, Murray, "Redes de aprendizaje: Una guía de campo," Estados Unidos, 1995(págs.45-48)

SAEZ, Fernando, "Complejidad y tecnologías de la información" Madrid, 1995. (pág. 32)

SILVA, Sonia, "Medios didácticos multimedia para el aula: Las nuevas tecnologías como herramientas didácticas en los centros educativos", España 2005. (pág.18)

QUIROZ, Juan “Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje”
Cataluña España, marzo-2011.(pág.77)

QUIROZ Javier “Sociedad de la información y del Conocimiento” Volumen 1
México D.F –México, septiembre 2011. (pág. 81)

SARRAMONA, Jaume “Teoría de la educación” España-Barcelona 2008 (pág.21)

4.3 Bibliografía Virtual

<http://tecnoeduca-romana.blogspot.com/2011/01/tema-2-la-sociedad-frente-las-nuevas.html>.

www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp (consultada).

<http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>.

<http://www.argus.pt/spaulas.html>.

www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/aulas_multimedia.htm

<http://peremarques.pangea.org/funcion.htm>.

<http://www.peremarques.net/interven.htm>.

<http://pameticsedu.blogspot.com/2011/10/aula-virtuales.html>.

<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/340/34012024006.pdf>.

<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=taee:congreso-2006-1098&dsID=S3A03.pdf>.

html.rincondelvago.com/aulas-virtuales.html.

A

N

E

X

O

S



EVALUACIONES APLICADAS
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
ENCUESTA DIRIGIDA A AUTORIDADES

¿Usted como autoridad de la Universidad cree que una implementación adecuada de un entorno multimedia mejoraría los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Qué elementos son parte de los entornos virtuales?

¿Para usted son importantes los aportes que brindan las aulas virtuales en los procesos del conocimiento en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

¿Cree usted necesario la creación de un aula virtual para cursos y seminarios?

¿Con la implementación de las aulas multimedia mejoraría los resultados de los aprendizajes en los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi?

¿Cree usted que sin una correcta implementación de un entorno multimedia funcionaría adecuadamente sin afectar en el aprendizaje?



ANEXO N°2 Modelo de la encuesta realizada a estudiantes.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Objetivo: Esta encuesta se lleva a cabo con el propósito de recabar información que permita el uso de las Aulas Virtuales en el aprendizaje.

Instrucciones: Por favor coloque una X en el espacio correspondiente de acuerdo a su criterio.

1. **¿Considera usted que un entorno virtual es el internet, mouse, pizarra digital, infocus, etc.**

- a) SI
b) NO

2. **¿Tiene conocimiento de lo que son los entornos virtuales de una aula multimedia?**

- a) SI
b) NO

3. **¿Cree usted que el uso del internet disminuye la investigación en los estudiantes?**

- a) SI
b) NO

4. **¿Cree usted que mejoraría la educación superior en la Universidad Técnica de Cotopaxi en la carrera de educación básica con la implementación de un entorno virtual en un aula multimedia?**

- a) SI
b) NO

5. **¿Considera importante la implementación de un entorno virtual en un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi para mejorar los conocimientos?**

- a) SI
b) NO

6. **¿ Para usted las aulas multimedia son recursos didácticos aplicables en la práctica?**

- a) SI
b) NO

Fotografía N°3
Infraestructura de la Universidad Técnica de Cotopaxi



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisistas

Fotografía N° 4
Bloque B de la Universidad Técnica de Cotopaxi



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisistas

Fotografía N°5
Infraestructura del aula multimedia



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N°6
Tesisas aplicando encuestas a estudiantes de la carrera de Educación Básica.



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N°7 Estudiantes buscando información sobre Entornos Multimedia de Aprendizaje.



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tésistas

Fotografía N° 8
Presentación de los equipos a implementarse en el aula multimedia



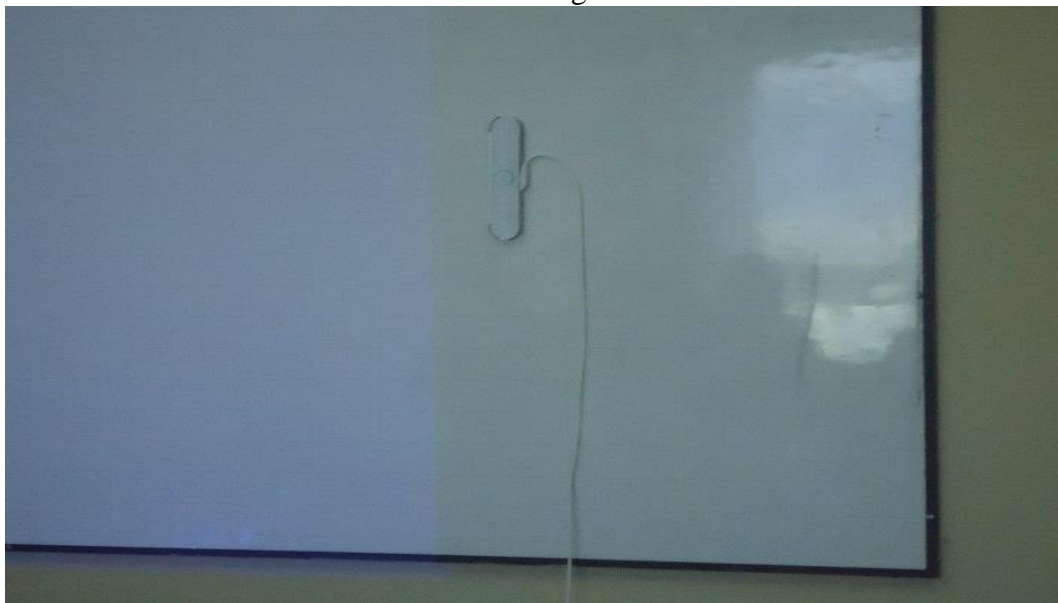
Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tésistas

Fotografía °9
Proyector



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N°10
Pizarra digital



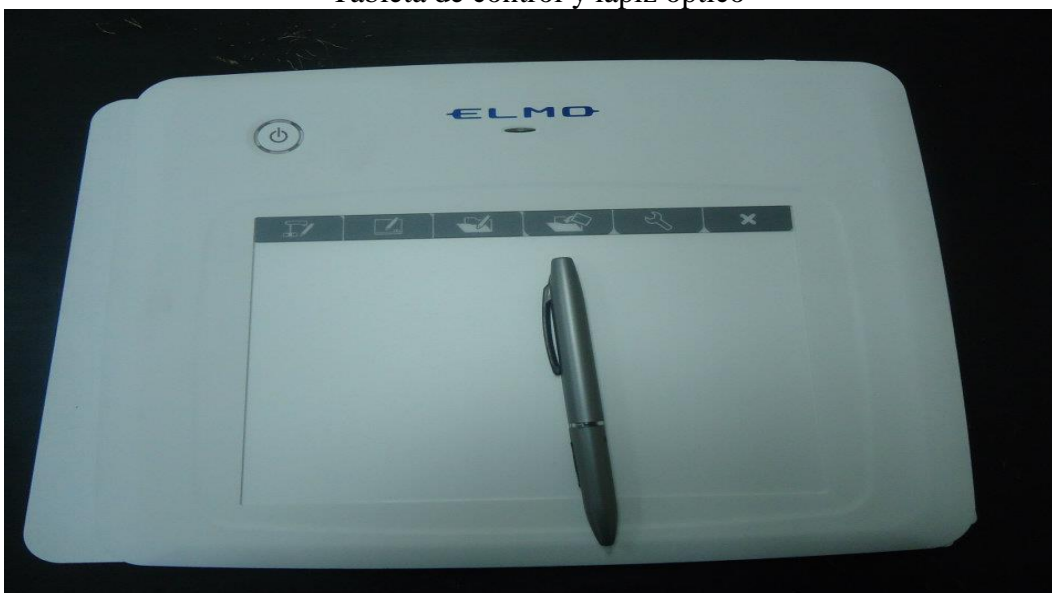
Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N° 11
Lector de documentos



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N°12
Tableta de control y lápiz óptico



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N°13
Estudiantes en curso de capacitación sobre El uso de los elementos del Aula
Multimedia



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N°14
Estudiantes practicando con cada la pizarra digital.



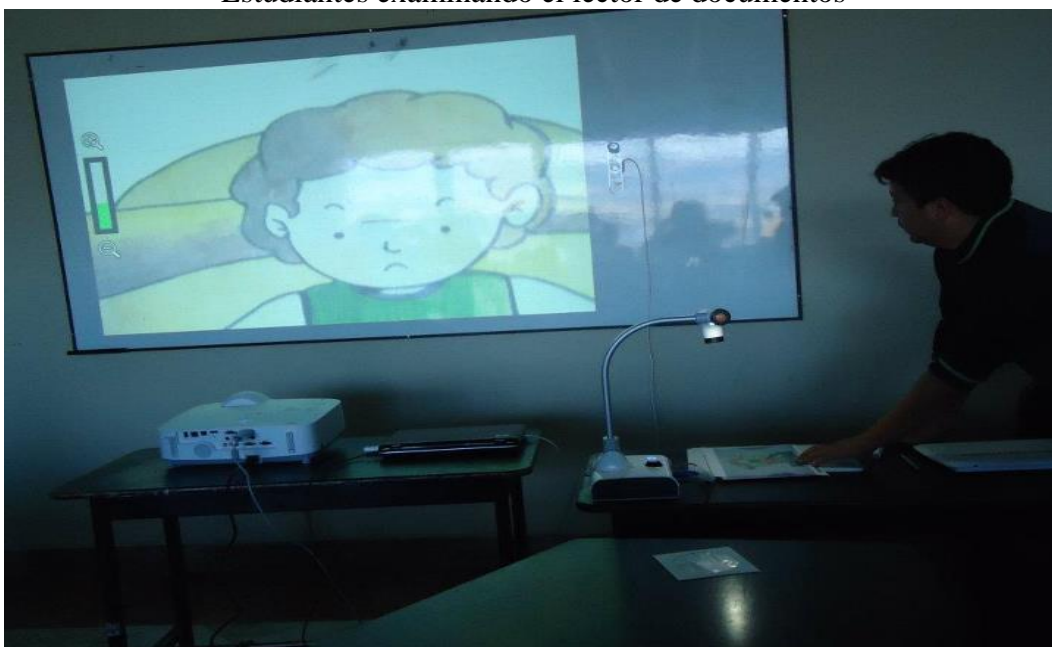
Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N°15
Estudiantes practicando con la pizarra digital.



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N° 16
Estudiantes examinando el lector de documentos



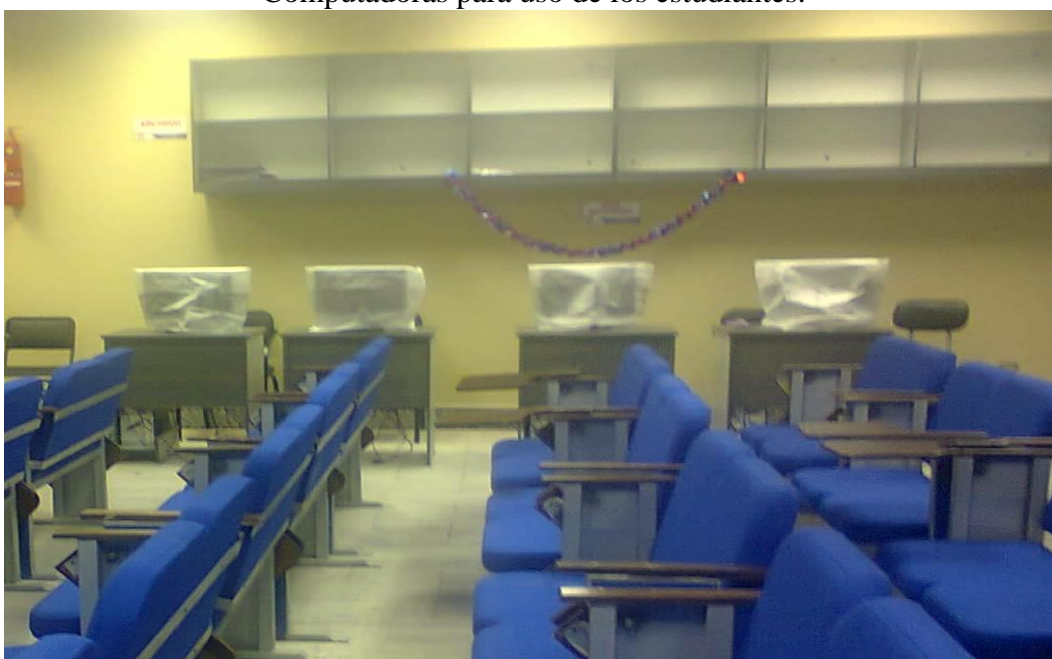
Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N° 17
Entrada al aula multi media



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tésistas

Fotografía N°18
Computadoras para uso de los estudiantes.



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tésistas

Fotografía N°19
Vista Panorámica del Aula multimedia



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas

Fotografía N°20
Areas de Ciencias.



Fuente: U.T.C
Diseñado por: Las tesisas