



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

**LAS ESTRATEGIA PEDAGÓGICAS VIRTUALES EN EL DESARROLLO
DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE
PRIMER AÑO DE BACHILLERATO**

Trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magister en Educación
mención Pedagogía en Entornos Digitales.

AUTOR:

Lara Arcos Luis Alberto

TUTOR:

Stalyn Alejandro Ávila Herrera Mg.

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, **Luis Alberto Lara Arcos**, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO**, como requisito para optar al grado de Magister y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

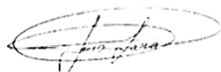
Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 14 días del mes de junio de 2021, firmo conforme:

Autor: Luis Alberto Lara Arcos

Firma:



Número de Cédula: 1802210441

Dirección: Tungurahua, Píllaro, San miguelito, San Juan

Correo Electrónico: luchito.l.a@hotmail.com

Teléfono: 0991640303

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO** presentado por Luis Alberto Lara Arcos, para optar por el Título Magister en Pedagogía en entornos digitales.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, junio del 2021

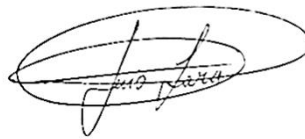


Mg. Stalyn Alejandro Ávila Herrera

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, junio del 2021

A handwritten signature in black ink, enclosed within a hand-drawn oval. The signature is cursive and appears to read 'Luis Alberto Lara Arcos'.

Luis Alberto Lara Arcos

C.I. 1802210441

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, sobre el Tema: **LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO**, previo a la obtención del Título de Magister en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, junio de 2021



Firmado electrónicamente por:

**DIEGO VINICIO
LÓPEZ AGUILAR**

Lic. Diego López Aguilar Mg.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Dr. Oscar Munive Mgs.

VOCAL

Stalyn Alejandro Ávila Herrera

VOCAL

DEDICATORIA

Con mucha devoción este trabajo de investigación le dedico a Dios, quien ha sido mi guía espiritual y me ha bendecido con mucha sabiduría para culminar mi meta anhelada, a mi familia especialmente a mi esposa, hijas y nietos quienes han sido mi inspiración para continuar con mi preparación profesional, además son mi razón de ser y existir, a mi madre y familiares que me han motivado moralmente para ser una persona de bien, para poner al servicio de la comunidad mis conocimientos en pos de la juventud que necesita ser atendida para enfrentar los retos de la vida diaria.

Luis Lara Arcos

AGRADECIMIENTO

Quiero extender un agradecimiento a Dios por regalarme la vida, la salud y la perseverancia para culminar mis estudios; a la Universidad Tecnológica Indoamérica por brindarme la oportunidad de continuar con mi profesionalización; a los docentes quienes han contribuido con sus conocimientos para hacer de mí una persona capaz de mejorar la práctica docente con mis estudiantes; a mis compañeros con quienes compartimos experiencias que construyeron una historia de vida estudiantil; a mi familia porque me han brindado su apoyo incondicional para que no me dé por vencido para poder terminar con mi carrera profesional.

A todos gracias por la confianza que
depositaron en mí

Luis Lara Arcos

INDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN DEL AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
EXECUTIVE SUMMARY.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
Marco legal.....	2
Justificación.....	7
Planteamiento del problema.....	8
Árbol del Problema.....	9
Análisis crítico.....	10
Prognosis.....	10
Hipótesis o idea defender.....	10
Preguntas directrices.....	11
Destinatarios del proyecto.....	11
Objetivos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
CAPÍTULO I.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
Antecedentes de la investigación.....	12
Categorías fundamentales.....	15

Desarrollo teórico del objeto y campo.....	16
CAPÍTULO II.....	38
DISEÑO METODOLÓGICO.....	38
Enfoque metodológico.....	38
Enfoque cuantitativo.....	38
Enfoque cualitativo.....	38
Modalidades Básicas de la Investigación.....	38
Investigación de campo.....	38
Investigación Documental o bibliográfica.....	39
Investigación Aplicada.....	39
Niveles y Tipos de Investigación.....	39
Nivel Exploratorio.....	39
Nivel Descriptivo.....	39
Nivel Explicativo.....	40
Población y muestra.....	40
Muestra.....	40
Métodos.....	41
Análisis y síntesis.....	41
Método Inductivo.....	41
Método de la Observación.....	41
Operacionalización de las variables V.I.....	42
Operacionalización de las variables V.D.....	43
Procedimiento de recolección de la información.....	44
Plan de procesamiento de la información.....	44
Validez y confiabilidad.....	45
Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Álvarez.....	47
Encuesta realizada a los docentes de primero de bachillerato.....	57
CAPITULO III.....	68
PRODUCTO / RESULTADO.....	68
Nombre de la propuesta.....	68
Definición del tipo de producto.....	68
Objetivos.....	69

Objetivo General.....	69
Objetivos específicos.....	70
Elementos que la conforman.....	70
Introducción.....	70
Estrategia pedagógica virtual para desarrollar el aprendizaje significativo.....	72
Capacidades intelectuales a desarrollar con la estrategia pedagógica virtual.....	73
Observo.....	73
Razono.....	74
Aplico.....	75
Paso 1.....	76
Paso 2.....	77
Paso 3.....	78
Unidad Didáctica de Historia.....	80
Esquema del plan de clase de historia.....	81
Evaluación Preliminar.....	82
Indicadores de logro Historia, valuación Preliminar (POST TEST).....	83
Unidad Didáctica de Lengua y Literatura.....	84
Esquema del plan de clase (Lengua y Literatura).....	85
Ficha de Destreza con Criterio de Desempeño (Lengua y Literatura).....	86
Indicadores de logro Lengua y Literatura, evaluación Preliminar (Pre Test).....	87
Segunda evaluación (POS TEST).....	88
Evaluación de los indicadores Historia (DESPUES).....	89
Indicadores del tema de Lengua y Literatura.....	90
Evaluación POSTTEST de los indicadores de logro.....	91
Comparación de Resultados de la aplicación de la nueva Estrategia Interactiva...	92
Indicadores de logro.....	93
Escala de calificaciones.....	94
Conclusiones.....	95
Recomendaciones.....	96
BIBLIOGRAFÍA.....	97
ANEXOS.....	100

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1 Resumen de trabajos realizados.....	4
Cuadro N° 2 Plataformas virtuales.....	26
Cuadro N° 3 Población y muestra.....	41
Cuadro N° 4 Variable independiente.....	42
Cuadro N° 5 Variable dependiente.....	43
Cuadro N° 6 Le gusta que las clases sean tradicionales.....	47
Cuadro N° 7 Los docentes aplican estrategias virtuales.....	48
Cuadro N° 8 El proceso de enseñanza requiere de apoyo.....	49
Cuadro N° 9 Los dispositivos digitales favorecen la comprensión.....	50
Cuadro N° 10 Las clases son más interesantes.....	51
Cuadro N° 11 Las clases mediante los entornos virtuales.....	52
Cuadro N° 12 Los aprendizajes impartidos por el docente.....	53
Cuadro N° 13 el desarrollo del aprendizaje significativo.....	54
Cuadro N° 14 Los aprendizajes impartidos por el docente.....	55
Cuadro N° 15 El aprendizaje significativo se adquiere.....	56
Cuadro N° 16 Las clases que imparte son rutinarias.....	57
Cuadro N° 17 Los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias.....	58
Cuadro N° 18 Necesita el apoyo de las estrategias virtuales.....	59
Cuadro N° 19 Los dispositivos digitales favorecen la comprensión.....	60
Cuadro N° 20 Cuando los estudiantes utilizan los medios digitales.....	61
Cuadro N° 21 Los entornos virtuales son fáciles de manejar.....	62
Cuadro N° 22 Sus aprendizajes impartidos a sus estudiantes.....	63
Cuadro N° 23 Unidad Didáctica de Historia.....	80
Cuadro N° 24 Esquema del plan de clase historia.....	81
Cuadro N° 25 Destreza con Criterio de Desempeño (Historia).....	82
Cuadro N° 26: Indicadores de logro Historia	83
Cuadro N° 27: Unidad Didáctica de Lengua y Literatura.....	84
Cuadro N° 28 Esquema del plan de clase (Lengua y Literatura).....	85
Cuadro N° 29: Ficha de Destreza con Criterio de Desempeño (Lengua y Lite....	86
Cuadro N° 30: Indicadores de logro Lengua y Literatura.....	87
Cuadro N° 31: Ficha de Destreza con Criterio de Desempeño (POS TEST).....	88

Cuadro N° 32: Evaluación de los indicadores Historia (DESPUES).....	89
Cuadro N° 33: Indicadores del tema de Lengua y Literatura.....	90
Cuadro N° 34: Evaluación de los indicadores de logro (Pos TEST Lenguaje.....	91
Cuadro N° 35: Evaluación de los resultados entre el antes y el después.....	92
Cuadro N° 36: Indicadores de logro.....	93
Cuadro N° 37 Escala de calificaciones.....	94

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Árbol de problema.....	9
Figura N° 2: Categorías fundamentales.....	15
Figura N° 3 Le gusta que las clases sean tradicionales.....	47
Figura N° 4 Los docentes aplican estrategias virtuales.....	48
Figura N° 5 El proceso de enseñanza requiere de apoyo.....	49
Figura N° 6 Los dispositivos digitales favorecen la comprensión.....	50
Figura N° 7 Las clases son más interesantes.....	51
Figura N° 8 Las clases mediante los entornos virtuales.....	52
Figura N° 9 Los aprendizajes impartidos por el docente.....	53
Figura N° 10 el desarrollo del aprendizaje significativo.....	54
Figura N° 11 Los aprendizajes impartidos por el docente.....	55
Figura N° 12 El aprendizaje significativo se adquiere.....	56
Figura N° 13 Las clases que imparte son rutinarias.....	57
Figura N° 14 Los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias.....	58
Figura N° 15 Necesita el apoyo de las estrategias virtuales.....	59
Figura N° 16 Los dispositivos digitales favorecen la comprensión.....	60
Figura N° 17 Cuando los estudiantes utilizan los medios digitales.....	61
Figura N° 18 Los entornos virtuales son fáciles de manejar.....	62
Figura N° 19 Sus aprendizajes impartidos a sus estudiantes.....	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Validación del instrumento a encuestar.....	45
Tabla N°2 Recolección de datos docentes.....	66
Tabla N°3 Recolección de datos docentes.....	67
Tabla N° 4 Cálculo de $J_i = \text{Cuadrado Docentes}$	67

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN, PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO

AUTOR: Luis Alberto Lara Arcos

TUTOR: Stalyn Alejandro Ávila Herrera

RESUMEN EJECUTIVO

La educación en la actualidad ha experimentado un cambio en relación a la metodología y la didáctica de la enseñanza, siendo necesario plantear un tema: Las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primero de bachillerato. Esta investigación busca mejorar la práctica docente entregándole una herramienta digital que dinamice, active y le vuelva interactiva las actividades educativas, para ello es necesario alcanzar el objetivo planteado. Analizar la importancia de las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez”, para conseguir lo planificado por eso es importante contar con una metodología apropiada, utilizando los enfoques cualitativos y cuantitativos, las modalidades básicas, los niveles o tipos de investigación, los métodos de enseñanza, el análisis y síntesis, inductivo deductivo, la técnica participativa pre test y pos test, donde la población es de 90 estudiantes y 8 maestros para aplicar la encuesta, determinando la utilidad de la estrategia pedagógica virtual con el apoyo de la plataforma Classroom, los resultados visualizados son alentadores porque permitirán dejar a un lado los viejos esquemas de enseñanza, para aplicar la pedagogía virtual, aprovechando las habilidades y las destrezas que tienen los educandos en el manejo de los dispositivos digitales. En conclusión se debe poner en funcionalidad la estrategia que aporta notablemente en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primero de bachillerato, para desarrollar la práctica docente en el aula de clase.

Descriptor: Estrategia, pedagogía, virtual, aprendizaje, significativo, educación

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN, PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO

AUTHOR: Luis Alberto Lara Arcos

TUTOR: Stalyn Alejandro Ávila Herrera

ABSTRACT

Education today has undergone a change in relation to the methodology and didactics of teaching, making it necessary to raise a topic: virtual pedagogical Strategies in the development of meaningful learning in first year high school students. This research seeks to improve teaching practice by providing a digital tool that dynamizes, activates and makes educational activities interactive, for this it is necessary to achieve the proposed objective. Analyze the importance of virtual pedagogical strategies in the development of meaningful learning in first-year students of the unified general baccalaureate of the "Jorge Álvarez" Educational Unit. Qualitative and quantitative, basic modalities, levels or types of research, teaching methods, analysis and synthesis, inductive deductive, participatory technique pretest and posttest, where the population is 90 students and 8 teachers to apply the In the survey, determining the usefulness of the virtual pedagogical strategy with the support of the Classrooms platform, the results displayed are encouraging because they will allow to put aside the old teaching schemes, to apply virtual pedagogy, taking advantage of the abilities and skills that the students have. Students in the use of digital devices. In conclusion, the strategy that contributes significantly to the development of meaningful learning in first year high school students should be put into functionality, to develop teaching practice in the classroom.

KEYWORDS: Strategy, pedagogy, virtual, learning, meaningful, education.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La calidad de la educación en la actualidad requiere de muchos cambios. Está en manos de los docentes comenzar innovando y aplicando la pedagogía activa, fomentando en los estudiantes la creatividad, la imaginación por medio del uso de los recursos virtuales durante el proceso enseñanza-aprendizaje por medio del cual se viabilizan la consolidación de los contenidos en la estructura cerebral del educando.

La educación durante la utilización de varios elementos virtuales y aprovechando las ventajas que ofrece el mundo digital, sumados al desarrollo y expansión del internet por medio de las tecnologías de la información y las telecomunicaciones (TIC), ha propiciado cambios e innovaciones dentro del quehacer educativo, cómo en la práctica docente. Los cambios son sustanciales desde la popularización de estas herramientas virtuales, mediante las actividades como leer un libro, investigar, navegar, explorar son evidentes (Sevillano, 2017).

En la actualidad la educación por medio de los entornos virtuales ha experimentado innovaciones durante las actividades académicas, para ello se debe contar con dispositivos digitales con acceso a internet, permitiendo que los estudiantes aprendan y se adiestren en la utilización de estas herramientas tecnológicas para fortalecer las actividades escolares y que los aprendizajes sean más significativos. (Arévalo, 2017)

Las herramientas digitales está produciendo cambios en la aptitud de los estudiantes ya que es una nueva modalidad para tratar los contenidos, esto ha producido un impacto en los docentes cuando utilizan como estrategias pedagógicas los dispositivos virtuales. Las ventajas que ofrece la tecnología en el campo educativo son muchas, ha dejado un lado los viejos esquemas de enseñanza que no permite el desarrollo del aprendizaje significativo (Beltrán, 2017, p.43).

Entonces la importancia del estudio es reconocer la aplicabilidad que presentan las estrategias pedagógicas virtuales durante el proceso enseñanza-aprendizaje. Mediante la implementación que faciliten la asimilación del contenido tratado, esta acción permitirá mejorar la parte cognitiva de los estudiantes. Dejando un lado las clases tradicionales y rutinarias que no aportan en el desarrollo intelectual del educando.

Las actividades educativas cuando se apoyan con la tecnología, resultan ser más motivadoras, colaborativas y participativas en el tratamiento de los aprendizajes, esto permite alcanzar los conocimientos significativos, siendo las herramientas un factor preponderante para comprender el significado de los temas tratados, pasando a formar parte de la estructura cerebral de los educandos (Robalino, 2010).

En la actualidad los dispositivos digitales están aportando de manera significativa durante la práctica docente. Siendo un recurso didáctico que facilita el proceso aprendizajes de forma creativa, donde los estudiantes se sientan motivados, al momento que el maestro imparta los conocimientos. Entonces es necesario cambiar las clases rutinarias por las estrategias pedagógicas virtuales, potencializando las actividades educativas y facilitando la adquisición de los saberes de forma adecuada (Portero, 2015).

Marco legal

La pertinencia de la investigación está dada, porque existe la colaboración de las autoridades de la institución educativa, los docentes y estudiantes de primero de bachillerato, que tendrán la oportunidad de entregar el punto de vista en relación al tema de estudio. Entonces es importante conocer sobre las estrategias pedagógicas virtuales en relación al desarrollo del aprendizaje significativo. Permitiendo medir mediante la incidencia que puede darse entre la variable independiente y la dependiente.

El plan nacional de desarrollo “TODA UNA VIDA” 2017-2021, está en la constitución de la república del Ecuador en su artículo 280 donde manifiesta que “Es un instrumento al que están sujetos a los departamentos del estado considerados como públicos”. La secretaría técnica, relacionados con el plan toda una vida considera al proyecto como emblemática para el desarrollo del Ecuador en la sociedad y el ámbito educativo (Ayala, M 2018).

En la constitución de la república del Ecuador elaborada en Montecristi Manabí (2008), señala la responsabilidad del estado con la educación, aportando al desarrollo del país. Además de alcanzar el buen vivir como política del estado, donde señala que la educación es un derecho de todos, sin ninguna restricción, siendo evidente que debe existir la inclusión y la equidad de género, cumpliendo lo estipulado en la ley (Constitución, 2008).

En relación al Decreto ejecutivo 1014 del 10 de abril del 2008, publicado en el Registro Oficial número 322, en el cual se estipula el Sr. Presidente de la república como políticas públicas, la utilización del Software libre. Para todos los sistemas administrativos, también la aplicación dentro de las actividades escolares, regentada por el Ministerio de Educación.

En relación al artículo 18 del Estatuto Orgánico de Gestión Organizacional por procesos por el Ministerio de Educación, expedido por el acuerdo Ministerial 020-12 del 25 de enero del 2012, publicado en el Registro Oficial 259 del 7 de marzo del mismo año, la subsecretaría de la calidad y equidad educativa con la Dirección Nacional de Tecnología para la Educación. Promueve el uso de las tecnologías y comunicación las Tics, mediante la incorporación de contenidos digitales y la dotación de equipos informáticos, cómo también el internet. (Ministerio de Educación, Illingworth Gloria, 2012).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2016) define ciertos aspectos sobre el sistema nacional de educación, comenzando desde la educación Inicial, elemental, media y superior hasta llegar al bachillerato, desarrollando las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de los estudiantes.

Cuadro N°1: Resumen de trabajos realizados

CONTEXTO	TEMA	AUTORES: AÑO Y PAÍS	DATOS RELEVANTES
MUNDIAL	Modelo pedagógico para la facultad de estudios virtuales	Juan Manuel Bournissen Año: 2017 País. España	<p>Los modelos pedagógicos constituyen en un pilar que garantiza y contribuyen con el accionar de las actividades educativas, porque es un medio y un recurso que los docentes deben aprovechar para canalizar de mejor forma los conocimientos de manera significativa, es innegable que las capacidades del maestro para enseñar, radica en el modelo que utiliza durante las actividades educativas.</p> <p>Los modelos pedagógicos forman un medio que fortalece el tratamiento de los aprendizajes de manera significativa, facilitando los procesos que intervienen al momento de la práctica docente, direccionados para la fijación en la estructura cerebral de los alumnos.</p>
	La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado	Salgado García, Edgar Año: 2015 País. España	<p>La Enseñanza y el aprendizaje mediante la modalidad virtual, ha cambiado la realidad educativa. Los maestros están capacitándose para mejorar el proceso clase de manera significativa, con la comunicación mediante los aplicativos digitales permiten fijar los conocimientos en la parte cognitiva del escolar en proceso de formación.</p> <p>Como un dato relevante se puede citar que las herramientas virtuales va de las manos con la metodología de la enseñanza del docente, aprovechando los medios digitales por</p>

			medio de la conectividad, todas estas acciones sin duda que han potenciado la enseñanza, poniendo de manifiesto en un mundo globalizado y permitiendo que los alumnos estén preparados para el futuro.
LATINOAMERICANA	Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema Learning Object Review Instrument (LORI)	Claudia Yaneth Roncancio Becerra Año:2019 País- Colombia	Dentro de los datos importantes encontrados el responsable de la investigación señala que, las aplicaciones mediante los entornos virtuales constituyen un verdadero soporte y un pilar que consolida el proceso enseñanza-aprendizaje, entonces esta acción ayuda al estudiante en la comprensión de los contenidos tratados de manera eficiente. Es necesario que los docentes pongan de manifiesto y sobre todo conozcan lo importante que significa utilizar las herramientas digitales, para que los escolares pongan la atención debida al proceso enseñanza, todas estas acciones potencializaran las actividades educativas.
	Las herramientas tecnológicas y el desempeño docente en las instituciones educativas de educación secundaria de Laugel	Ángela Beatriz Apaza Torres. .Lizbeth Paola Zavala Cazal Año:2014	Dentro de los datos importantes del estudio se reconoce como un verdadero aporte las herramientas tecnológicas dentro del campo educativo, porque facilita el tratamiento de los aprendizajes y sobre todo potencializa la práctica docente, al momento de dejar los viejos esquemas de enseñanza, por uno nuevo modelo pedagógico que en la actualidad está vigente la conectividad y las plataformas digitales.

	N°15 de la provincia de Huarochirí-2014	País: Perú	
NACIONAL	Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de la Matemática en los estudiantes de noveno de educación general básica superior del colegio de bachillerato “Chambo”.	Jorge Henry Pérez Granizo. País: Ecuador Año:2019	Dentro de la metodología de la investigación se utilizó la encuesta dirigida para 120 estudiantes y 7 docentes, esta muestra permitirá recolectar la mayor cantidad de datos relevantes para el estudio. Donde se puede identificar que las herramientas tecnológicas permiten mejorar en un porcentaje que supera el 80%, en el área de matemáticas. Entonces sin duda que la práctica docente aporta notablemente a la asimilación de los conocimientos tratados con el aporte de los medios digitales para consolidarlos de manera significativa en la parte cognitiva, para que con el paso del tiempo los vuelvan funcionales.
	Entornos virtuales aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Babahoyo	Gladys Guevara Albán Año. 2015 Babahoyo - Ecuador	Los entornos virtuales en la actualidad son los medios idóneos que le permite al docente dinamizar, volverle participativa e interactiva las actividades educativas, siendo imprescindible fomentar la calidad educativa de forma interesante para que los estudiantes asimilen los contenidos tratados durante el proceso enseñanza – aprendizaje. El proceso enseñanza-aprendizaje requiere de innovación, mediante las estrategias, en base a los entornos virtuales, para que los educandos investiguen, exploren, naveguen por medio del internet, al momento de utilizar los distintos recursos virtuales para comprender los conocimientos tratados.

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara Arcos (2021)

Justificación

Es **importante** que los docentes pongan en funcionalidad las estrategias pedagógicas virtuales para facilitar los aprendizajes tratados, esto será un indicador para conocer el avance que presentan los estudiantes durante la jornada académica. Siendo indiscutible erradicar los viejos esquemas de enseñanza, entonces es necesario aprovechar la tecnología virtual durante las horas clases.

El trabajo de investigación es **factible** de realizar porque existe la colaboración de las autoridades, estudiantes y docentes, para establecer los procesos enseñanza-aprendizaje utilizando las estrategias pedagógicas virtuales, para desarrollar los conocimientos significativos, utilizando la tecnología para el mejoramiento educativo al momento de aplicar los medios digitales.

Los beneficiarios son los estudiantes de bachillerato y los docentes al poner en práctica las estrategias pedagógicas virtuales para consolidar los saberes tratados de forma significativa. Es notorio el mejoramiento del rendimiento académico con la ayuda de los medios digitales, como recursos didácticos que contribuyen positivamente al tratamiento de los aprendizajes.

Dentro del proceso enseñanza–aprendizaje **la utilidad** de las estrategias pedagógicas virtuales permiten superar las actividades educativas dentro del aula de clase, al volverlas dinámicas, participativas y activas. Al momento de desarrollar y construir los conocimientos, poniendo de manifiesto durante el diario vivir.

Durante las actividades educativas al aplicar las estrategias pedagógicas virtuales se nota un **impacto**, porque el tratamiento de los saberes es de manera distinta, dentro del aula de clase, dejando un lado lo tradicionales que no aportan en la consolidación del aprendizaje significativo.

La **Viabilidad** de la investigación está en la realización del estudio sobre las estrategias pedagógicas virtuales, buscando el desarrollo del aprendizaje

significativo, teniendo en cuenta factores como los recursos humanos, materiales y financieros para disponer al momento de direccionar un estudio con el apoyo de todos los involucrados.

La **Justificación metodológica** permite la revisión de materiales bibliográficos, que tengan relación al tema de estudio, tratando de investigar estudios a nivel macro - meso y micro que fundamente de manera científica el trabajo. Las estrategias pedagógicas virtuales constituyen una herramienta o mecanismo que facilita la asimilación de los conocimientos tratados de manera significativa.

En una investigación realizada se busca incorporar la tecnología virtual, en el ámbito educativo, propiciando diversas transformaciones, dejando un lado el paradigma tradicional de enseñanza, respondiendo el avance que los tiempos actuales requieren. La misma busca analizar y reflexionar el uso didáctico de las TICS, concretamente los recursos digitales, la Web, Internet, mediante un espacio virtual de aprendizaje (EVA).

Planteamiento de problema

¿Cómo incide las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo?

Uno de los aspectos que no contribuyen al mejoramiento de la calidad educativa, es la falta de aplicación de estrategias virtuales pedagógicas por parte del maestro durante las actividades académicas. Esto afecta al rendimiento escolar, porque en ciertos casos se continúa enseñando de manera tradicional.

Entonces una de las falencias es la poca aplicación de las estrategias pedagógicas virtuales, por parte de los docentes de bachillerato para el tratamiento de los contenidos. Esto no aporta en la comprensión y asimilación, peor en la memoria a largo plazo. Además no permite desarrollar los aprendizajes de manera significativa.

Árbol del Problema

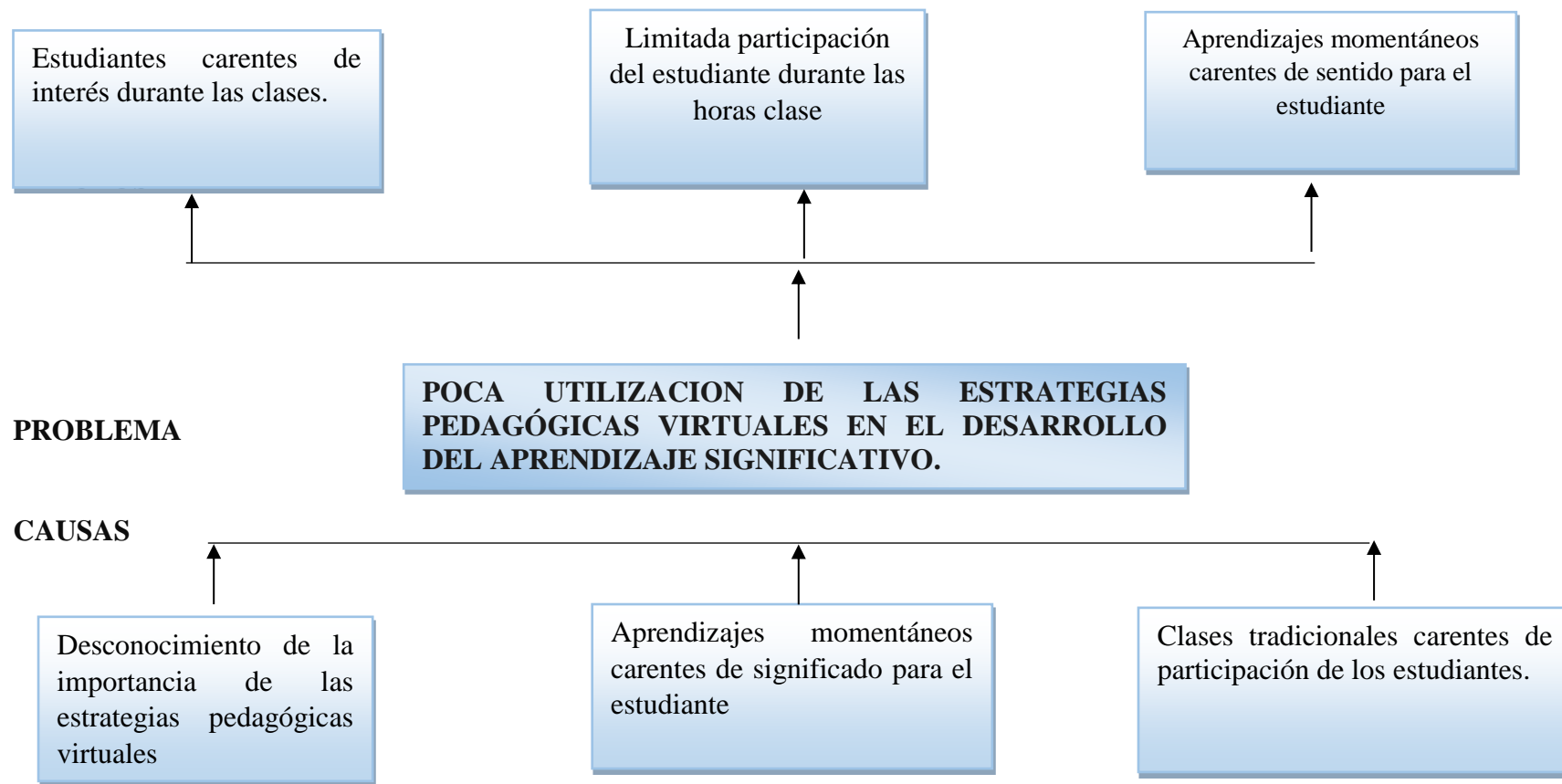


Figura N° 1 Árbol de problema
Elaborado por: Luis Lara Arcos (2021)

Análisis crítico

Desconocimiento de la importancia de las estrategias pedagógicas virtuales. Es uno de los grandes problemas que enfrentan los maestros por la falta de capacitación y conocimientos sobre el manejo de los medios digitales, esto no permite mejorar la práctica docente, limitando la metodología de la enseñanza-aprendizaje, siendo motivo para que el estudiante no logre la consolidación de los aprendizajes.

Aprendizajes momentáneos carentes de significado para el estudiante. Esta situación se presenta por la falta de conocimientos que debe tener el maestro para aplicar los dispositivos digitales durante las actividades educativas, que dinamicen la comprensión y consolidación de los conocimientos de manera significativa en la estructura cerebral de los estudiantes de primer año de Bachillerato.

Clases tradicionales carentes de participación de los estudiantes. Cuando no logran desarrollar los aprendizajes significativos y se produce porque los docentes continúan trabajando con viejos esquemas que no aportan en el tratamiento de los conocimientos, donde no existe una enseñanza dinámica, participativa e innovadora, peor aun cuando el maestro desconoce de las herramientas virtuales.

Prognosis

Estudiantes carentes de interés durante las clases, porque presentan limitada participación en el tratamiento de los contenidos, siendo necesario potenciar a futuro el aprendizaje significativo, utilizando estrategias pedagógicas virtuales. Esto aportará en el crecimiento escolar al darse la interacción con el apoyo de los medios digitales, mediante la participación activa y dinámica de los estudiantes de bachillerato; fortaleciendo la calidad de los conocimientos.

Hipótesis o idea defender

¿Puede generarse aprendizaje significativo a través de estrategias pedagógicas virtuales?

Durante las horas clases los medios virtuales aportan en los aprendizajes, asimilado con facilidad, donde los docentes de bachillerato utilizan las estrategias pedagógicas digitales, para desarrollar el aprendizaje significativo, elevando el nivel académico, fortaleciendo el proceso enseñanza al utilizar las herramientas tecnológicas, garantizando una educación de calidad.

Preguntas directrices

¿Cómo aportan las estrategias pedagógicas virtuales durante las actividades educativas?

¿Por qué es importante desarrollar los aprendizajes significativos con los estudiantes de bachillerato?

¿Existe una estrategia pedagógica virtual para desarrollar los aprendizajes significativos?

Destinatarios del proyecto

Estudiantes de primer año de bachillerato BGU Unidad Educativa “Jorge Álvarez”.

OBJETIVOS

Objetivo General

- ❖ Analizar la importancia de las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez”

Objetivos Específicos

- ❖ Diagnosticar el nivel de aplicación de las estrategias pedagógicas virtuales durante las actividades educativas.
- ❖ Fundamentar teóricamente el aprendizaje significativo para reconocer su importancia.
- ❖ Proponer la creación de una estrategia pedagógica virtual para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de primero de bachillerato.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos

Es importante revisar los distintos estudios para que permitan fundamentar de mejor forma la investigación, teniendo en cuenta las dos variables, esta acción aportará direccionando el trabajo para mejorar la calidad educativa, siendo indispensable el análisis bibliográfico-literario que consolide el trabajo de manera eficiente. Siendo necesario realizar un análisis documental para establecer los contenidos científicos que puedan aportar, buscando ciertos temas que tengan relación directa con la investigación, y sobre todo estén apegados a las dos variables de estudio.

Tesis: Universidad Nacional Mayor de San Marcos Facultad de Educación. Lima - Perú. Tema: Estrategias de enseñanza virtual docente y su influencia en el rendimiento académico estudiantes del curso desempeño universitario, año (2015). Autora: Carroll Cynthia Camarena Vásquez. Objetivo principal demostrar si existe relación entre las estrategias de enseñanza virtual docente y el rendimiento académico de los estudiantes. Las estrategias de enseñanza virtual, constituyen un mecanismo idóneo para elevar el rendimiento académico, porque dinamizara las actividades académicas, desarrollando la creatividad y la imaginación, al momento de aprovechar las ventajas que ofrece la tecnología en el campo educativo, lo que garantiza la práctica docente acorde a las expectativas de los escolares.

Tesis de Doctorado Universidad Católica de Costa Rica, San José. Tema: La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado. Autor: Salgado García, Edgar. (2015). Objetivo general. Explorar las experiencias de estudiantes y profesores en un programa de posgrado de modalidad virtual, en cuanto al diálogo que se establece entre estudiantes y docentes, sus formas de aprender y enseñar, así como las necesidades de apoyo en esta modalidad educativa. Esta investigación busca determinar las experiencias que

se producen durante un programa de posgrado, donde las herramientas de enseñanza - aprendizaje constituye un conjunto de medios digitales, durante la utilización de aplicaciones digitales que cambien las formas de enseñanza tradicional.

Universidad de la Costa, Departamento de Humanidades, Barranquilla-Colombia. Revista Universitaria Cielo. Artículo científico (2018). Tema: Estrategias pedagógicas aplicadas a la educación con mediación virtual para la generación del conocimiento global. Es evidente que la calidad educativa se ha visto potenciada con la aparición de las herramientas digitales dentro del proceso enseñanza, donde los programas de formación adquieren especial importancia, dentro del currículo nacional está inmerso en la metodología. Los recursos virtuales, deben orientarse a los cambios que generan el desarrollo social. Es cierto que los postulados de Lev Vigozky hablan sobre una educación social, inmersa en los nuevos avances con la tecnología, donde los estudiantes adquieren capacidades de interacción.

Universidad Ilies Baleares - España. Tema: Modelo pedagógico para la facultad de estudios virtuales de la Universidad Adventista del Plata. Autor: Juan Manuel Bournissen (2017). Objetivo. Utilizar las principales herramientas y servicios de Internet por medio del modelo pedagógico direccionado a la utilización de los medios virtuales. El trabajo que se presenta a continuación describe el modelo pedagógico virtual dentro de las actividades educativas, poniendo en juego ciertas estrategias que potencialicen los procesos dentro de las actividades académicas, con el aporte del modelo pedagógico que dinamice las acciones educativas.

Universidad Tecnológica Indoamérica Ambato. Tema: Desarrollo de un espacio virtual para mejorar la comprensión lectora en la enseñanza aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa “Rumiñahui” del cantón Ambato. Objetivo. Aplicar las herramientas infopedagógicas en el nivel de comprensión lectora para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de noveno año. El uso de las

herramientas virtuales aporta notablemente en la comprensión lectora durante el proceso enseñanza, permitiendo llegando con facilidad el aprendizaje significativo. Universidad Andina Simón Bolívar (Sede Ecuador). Tema: El aprendizaje significativo en los niveles de lectura de los docentes del Área de Lengua y Literatura del colegio fiscal Técnico “13 de Octubre” del cantón Bolívar, provincia de Manabí durante el año lectivo 2012-2013. Autor: Robinson Andrés Romero Chávez. Objetivo. Desarrollar el aprendizaje significativo en los niveles de lectura en los docentes del Área de Lengua y Literatura. Es importante conocer que el aprendizaje significativo que presentan los docentes requiere ser potenciados, trabajando para elevar la calidad de la enseñanza, siendo evidente lo idóneo de las estrategias a implementar al momento de gestar el proceso de lectura.

Universidad Técnica de Ambato. Tema: Las estrategias didácticas y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del quinto año de educación básica escuela “Nicolás Vascones”, Comunidad de Angamarquillo, periodo junio-octubre de 2010. Autor: Lara Omar Ulpiano. Objetivo: Utilizar el ciclo de aprendizaje como estrategia didáctica activa y adecuada dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Es necesario reconocer que las estrategias didácticas aportan de forma eficiente el proceso enseñanza, facilitando el tratamiento al docente, cómo también el apoyo de los medios digitales para trabajar ciertas capacidades como pensar, razonar, analizar entre otras.

Universidad Tecnológica Indoamérica. Tema: Las Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de la matemática en los estudiantes de noveno de educación general básica superior del colegio de bachillerato “Chambo” Autor: Jorge Henry Pérez Granizo (2019). Objetivo: Proponer una estrategia lúdica mediante la implementación de herramientas tecnológicas para la comprensión de la ecuación de primer grado. Es indudable que las herramientas digitales están aportando de manera significativa el proceso enseñanza, volviéndolo más participativo e interactivo donde los estudiantes desarrollen capacidades analíticas, durante las actividades educativas, dejando un lado las viejas y tradicionales clases que no aportaban en nada en la consolidación de los conocimientos.

Categorías Fundamentales

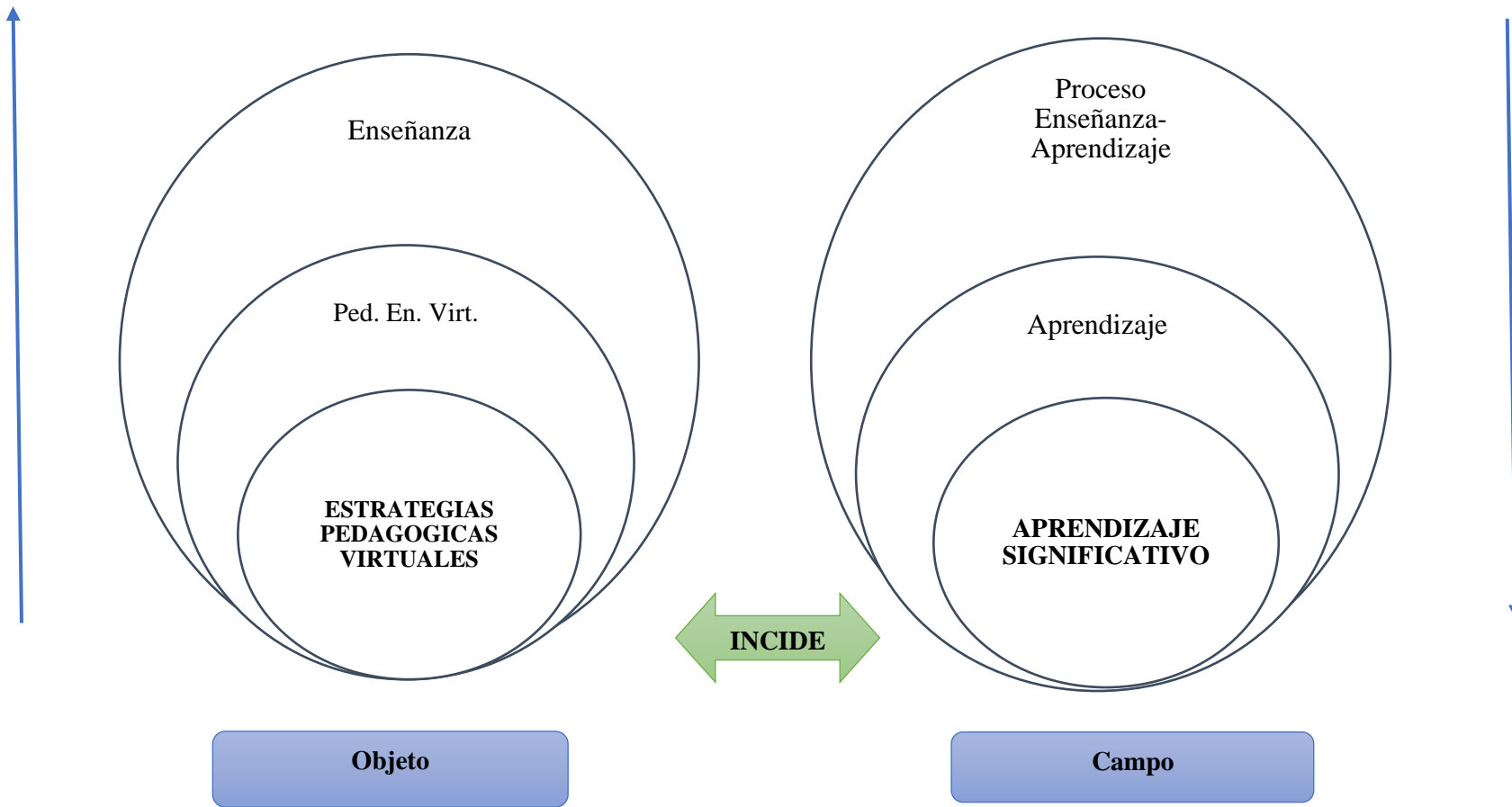


Figura N° 2: Categorías fundamentales
Elaborado por: Luis Lara Arcos

VARIABLE INDEPENDIENTE

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS VIRTUALES

Definición.- Es una herramienta que facilita el tratamiento de los contenido al maestro. Aprovechando las ventajas que ofrece los medios digitales en la actualidad, durante las actividades educativas. Este recurso permite mantener la atención del educando, siendo un factor preponderante que contribuye directamente en la fijación del aprendizaje para que forme parte de la estructura cerebral del escolar de manera significativa.

Las estrategias pedagógicas virtuales están consideradas como un conjunto de procedimientos integrados a un programa virtual. Los docentes aprovechan para mejorar las actividades educativas, mediante esta herramienta del civet espacio que juega un papel preponderante al momento de canalizar el conocimiento. La finalidad es facilitar la adquisición de los aprendizajes; con ayuda de los medios digítale, redes sociales y programas, internet (Abad, 2016).

¿Qué es una estrategia?

Las estrategias pedagógicas virtuales constituyen un conjunto de acciones dirigidas a la concesión de una meta. Poniendo de manifiesto un proceso distinto al acostumbrado, dejando los viejos esquemas de enseñanza que no garantizan la fijación de los conocimientos en la parte cognitiva de los educandos. Esto implica pasos, fases, mecanismos, acciones, y actividades con el afán de realizar y obtener aprendizajes comprensivos.

La pedagogía virtual es un proceso de enseñanza basada en la utilización de medios digitales como el ordenador, celular y tablet con el apoyo del internet. Es una herramienta que posibilita de manera adecuada generar un aprendizaje diferente al acostumbrado manteniendo la atención, además fomenta la participación

interactiva, utilizando mucho la creatividad la imaginación con los distintos programas que los medios digitales permiten en la educación (Carmona, 2010).

Importancia de las estrategias virtuales de enseñanza

Las estrategias virtuales de enseñanza proporcionan al estudiante un procesamiento más profundo de la información. Capaces de fundamentar con varios autores en ese mismo instante, presentando al aprendizaje de distintas formas mediante narrativas, videos, juegos interactivos, plataformas entre otros recursos, basados en las redes sociales, durante las acciones educativas, generando la participación dinámica, activa de los educandos de bachillerato durante las horas clase.

Los procesos o recursos manejados por el maestro a través de la pedagogía virtual, generan aprendizajes significativos. Esto solo se logra cuando se aplican las herramientas virtuales que generan interactividad, dinamismo, trabajo e investigación, con el apoyo de los medio digitales que facilita el tratamiento de los contenidos buscando mejorar la educación actual, para competir en una sociedad globalizada en relación al campo educativo (González, 2010).

Características de las Estrategias de aprendizaje Virtual

Las estrategias de aprendizaje virtual permiten alcanzar un conocimiento que consolidado en la memoria a largo plazo. El paso del tiempo los vuelven funcionales, en busca alcanzar los objetivos establecidos en cada tema de enseñanza, mediante un conjunto de actividades, plataformas, programas o juegos que el docente tiene en sus manos para desarrollar los aprendizajes. Esto permite construir aprendizajes significativos, que serán puestos de manifiesto durante el diario vivir.

Entonces los maestros de bachillerato están en la obligación de enseñar a utilizar las herramientas virtuales para fundamentar los aprendizajes navegando, investigando o explorando con las distintas plataformas que cuenta los recursos

virtuales. Todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Es indispensable que los maestros conozcan de las estrategias metodológicas, las técnicas de aprendizaje y recursos digitales que varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio que durante la práctica docente debe utilizar, pero es seguro que la pedagogía virtual contribuye positivamente en la fijación de los saberes tratados de manera adecuada.

Actividades de enseñanza Virtual

Los Procedimientos que la pedagogía virtual utiliza durante las horas clases promueve el desarrollo de ciertas capacidades intelectuales como la curiosidad, descubrir y navegar. Todo esto fundamenta de mejor forma el contenido tratado, para promover y conseguir aprendizajes significativos en los estudiantes de bachillerato. La finalidad es regular las actividades de las personas al momento de seleccionar los saberes, tomando en cuenta que en el internet encontramos muchos aprendizajes y no siempre son los adecuados (Montero, 2017).

Entonces las estrategias pedagógicas virtuales constituyen un camino metodológico, secuenciado y procesual que genera la operatividad al momento de tratar los aprendizajes con la conectividad. Los principios y componentes que fundamentan el modelo de enseñanza en la actualidad esta direccionado en la aplicación de la tecnología. Conforman un proceso interactivo de toma de decisiones intencionales, siendo una hoja de ruta que define, orienta y organiza las actividades educativas distintas a las acostumbradas.

Estrategias comunicativas

Se encuentran constituidas por un grupo de habilidades tecnológicas basadas a los distintos medios virtuales. Es necesario que los aprendizajes sean tratados mediante la utilización de las herramientas digitales para desarrollar y construir los

contenidos donde intervengan diversos mecanismos de comunicación e interacción (Arévalo, 2017).

Las estrategias comunicativas virtuales deben estar compuesta por dos principios lógicos, la informativa y la comunicativa. Donde estén inmersos ciertos recursos que se pueden visualizar con el apoyo de las herramientas digitales, plataformas y medios tecnológicos esencialmente con la articulación de una pedagogía de la enseñanza, poniendo en juego todos los argumentos que la virtualidad cuenta para fortalecer la calidad educativa.

LA PEDAGOGIA EN ENTORNOS VIRTUALES

La Pedagógica virtual

Definición.- Son las acciones que el mediador del conocimiento utiliza con ciertos recursos virtuales para tratar los aprendizajes, dejando un lado la enseñanza tradicional y rutinaria que no aporta al desarrollo del aprendizaje significativo. Para crear un ambiente innovador, creativo y poniendo en juego todas las herramientas que existen con la ayuda del internet. Entonces es la capacidad de aplicar los dispositivos digitales durante las actividades educativas en el aula y fuera de ella.

Existen algunos tipos de estrategias pedagógicas virtuales que pueden desarrollar los aprendizajes significativos. Para que los maestros utilicen durante la práctica docente, para alcanzar con los escolares a desarrollar y el rendimiento académico. Trabajando las capacidades intelectuales y dejando un lado la enseñanza tradicional que no aporta en la consolidación de los contenidos (Toronto, 2016).

Estrategia pedagogía mediante la Interactividad

La pedagogía de la interactividad es una práctica de enseñanza basada en la utilización de las herramientas digitales por medio de la conectividad. La experiencia desarrollada mediante la motivación que se comprende como el gusto

por la utilización de los medios digitales durante las actividades educativas, todas estas acciones están direccionadas a fomentar la comunicación virtual, en todos los ámbitos que los escolares requieran para mejorar la calidad de los aprendizajes tratados (Toronto, 2016).

Este principio mediante la interactividad permite que los participantes sean más activos y constructores de su propio aprendizaje, con el apoyo de la conectividad y el uso de los distintos dispositivos digitales. Esto puede aportar notablemente en el tratamiento de los contenidos, facilitando la comprensión de los mismos para que los escolares apliquen y los vuelvan funcionales durante la vida diaria.

Estrategia didáctica multimedia

La Multimedia, es una herramienta virtual creada para fortalecer la enseñanza como una estrategia didáctica, puede estimular las destrezas y habilidades que desarrolla el alumno durante las actividades educativas, propiciando las implicaciones educacionales al potenciar las competencias que se fomenta por medio del uso de los dispositivos digitales. Uno de los modelos propuesto por Howard Gardner, para trabajar las inteligencias se podría decir que la interacción dinámica por medio de las herramientas digitales.

Entonces Gardner define la inteligencia como el conjunto de capacidad para resolver problemas educativos. Aprovechando la práctica los maestros deben utilizar las distintas herramientas virtuales, facilitando un marco en el que los alumnos pueden aprender a manejar el uso de los dispositivos digitales, para aprovechar las ventajas que tiene las distintas plataformas y programas que están diseñados para el campo educativo (Toronto, 2016).

Los aprendizajes deben ser seleccionados principalmente para bachillerato, además de escoger los recursos virtuales y estrategias didácticas que faciliten al alumno estimulando el nivel intelectual. Desarrollando y construyendo aprendizajes

significativos para que los vuelvan funcionales. Esto se logra cuando son bien cimentados por el docente.

Entonces es importante la organización del procesos enseñanza - aprendizaje con los entornos virtuales mediante la innovación pedagógica activa y dinámica. Para ello es necesario la creación de las condiciones favorables para desarrollar la capacidad de aprender. Es imprescindible que los profesionales en el campo educativo potencialicen la metodología del aprendizaje.

Durable y actualizable

Las estrategias pedagógicas virtuales sin duda que son durables, porque se puede almacenar la información y sobre todo mejorar y actualizar, lo que antes no se podía. Se puede realizar algunas modificaciones porque resultaba difícil hacer de nuevo. La tecnología aporta notablemente en la educación, sobre todo la pedagogía virtual que dinamiza las acciones de aprendizaje por medio de ciertos componentes y procedimientos de acuerdo a las plataformas (Toronto, 2016).

Perdurable porque con el pasar del tiempo al ser un contenido tratado con la ayuda de las estrategias pedagógicas virtuales, son conocimientos que logran perdurar a través del tiempo, formando parte de la estructura cerebral de manera significativa. Poniendo en juego ciertas capacidades durante las experiencias de la vida, al momento de canalizar la consolidación de los aprendizajes, para ser aplicado en la sociedad.

Síncrono y asíncrono

El aprendizaje sincrónico es aquel que sucede al mismo tiempo, para el docente como mediador del conocimiento y para los estudiantes. Esto se produce mediante la interacción en tiempo real, generando la participación activa entre los dos agentes del aprendizaje. Puede suceder online o fuera de línea. Asíncrono no sucede al mismo tiempo, pero que son indispensables para una enseñanza virtual.

Las herramientas de comunicación sincrónicas son el Chat, la videoconferencia, el mensaje, entre otros. Los instrumentos de comunicación asincrónica son aquellas que no se producen al mismo tiempo. La comunicación no se produce en tiempo real, es decir, los participantes no están conectados en el mismo espacio de tiempo. Pero de igual forma que es importante para generar un aprendizaje de distintas formas, aportando también a la educación (Manosalvas, 2016).

La comunicación sincrónica está caracterizada por una serie de factores que la hacen peculiar y que habitualmente no están presentes en la comunicación presencial. Es independiente del lugar donde se genera la comunicación, se produce entre dos o más personas, utilizando los dispositivos digitales que pueden encontrarse físicamente, en contextos distintos se puede generar la comunicación con la tecnología y las redes sociales e incluso pueden compartir el mismo espacio.

Fácil acceso y manejo a los materiales y actividades

Las estrategias pedagógicas virtuales presentan fácil acceso, además que los materiales a emplear, permiten cumplir con las actividades de manera significativa. Las estrategias permiten tratar los conocimientos de forma eficiente, poniendo en juego la creatividad y la imaginación, para que los estudiantes se sientan motivados durante la adquisición del conocimiento. Esta acción ayuda a la consolidación de los aprendizajes en la estructura cerebral del educando. (Manosalvas, 2016).

Es necesario realizar un seguimiento de las actividades educativas para poder emitir un criterio sobre la puesta en marcha de la estrategia pedagógica virtual. Se busca fortalecer el aprendizaje significativo por medio de las componentes digitales, como las plataformas, juegos virtuales, redes sociales y multimedia. Todos estos contenidos permiten reforzar la calidad de la educación, sobre todo fijar en la parte cognitiva del educando (Manosalvas, 2016).

Comunicación horizontal

Los recursos virtuales ayudan consolidando los aprendizajes tratados significativamente. Desarrollando la comunicación por medio de esta herramienta horizontal, facilita la comprensión de los aprendizajes durante las actividades educativas. Siendo indispensable generar el dialogo, de manera activa e interactiva, tratando siempre de generar ideas, para luego aplicarlos durante las horas clases.

Entornos virtuales de aprendizaje

Definición.- Es el conjunto de herramientas virtuales que en la actualidad existe y que contribuyen positivamente en el tratamiento de los contenidos de manera digital. Aprovechando las ventajas que presentan para los estudiantes que al ser nativos digitales el manejo de los componentes tecnológicos son eficientes y puedan ser aprovechados para superar la calidad de la educación. Además permite direccionar al mundo globalizado que todos los países industrializados han alcanzado.

Los medios que aportan para generar las actividades virtuales de aprendizaje, con el apoyo de un programa se crean mediante el Internet, para propiciar el intercambio de conocimientos. La interacción de manera activa, dinámica y participativa entre instituciones educativas y estudiantes, a partir del uso de plataformas que favorecen las interacciones entre los usuarios, para realizar un proceso de aprendizaje, direccionados al mejoramiento educativo (Arévalo, 2017).

Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen un medio favorable para trabajar los contenidos utilizando plataformas destinadas al mejoramiento de la calidad educativa de forma significativa. Entonces el internet permite navegar, investigar, explorar y descubrir nuevos aprendizajes para fundamentar de mejor forma la parte científica. Esto aporta en la comprensión adecuada del tema, con el apoyo de los dispositivos digitales.

¿Qué tipos de entornos virtuales existen?

El principal modelo de entorno virtual para producir aprendizajes al que hacemos referencia son las plataformas E-learning como Moodle. Los otros 3 tipos de entornos virtuales que son comunes y que en la actualidad docentes y estudiantes lo utilizan de manera apropiada, habitualmente los contenidos dentro de la estructura de la plataforma E-learning, son los blogs, las wikis y las redes sociales, que fortalecen el trabajo del profesional en educación durante el proceso inter-aprendizaje (Blanco, 2016).

Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen un medio favorable mediante los dispositivos digitales, para producir una enseñanza distinta donde los conocimientos tengan sentido para el estudiante. Estos recursos que en los últimos tiempos ha revolucionado el sistema educativo con el internet, es necesario que los educandos aprovechen las ventajas que posee los dispositivos virtuales para desarrollar los aprendizajes significativos.

LA ENSEÑANZA

La metodología del trabajo docente, con el apoyo de los medios virtuales, en la actualidad ha contribuido positivamente para tratar los aprendizajes de manera dinámica e innovadora. Esto permite mantener la atención del educando, mediante una abstracción adecuada de los saberes tratados, facilitando la adquisición de aprendizajes significativos, para que logren tener sentido en proceso de formación (Hinojosa, 2014).

Los entornos virtuales como metodología de la enseñanza garantizan la fijación de los aprendizajes tratados, porque el estudiante sale de la rutina, de la cotidianidad, lo tradicional y se embarca en un mundo donde las redes sociales, las plataformas digitales aportan notablemente en el tratamiento de los contenidos. Fomentando el gusto por el manejo de los dispositivos digitales, la investigación y la exploración al navegar por el mundo y conocer a profundidad los temas tratados con el apoyo de videos, imágenes, juegos entre otras opciones.

Las Plataformas de formación virtual

Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas virtuales, destinadas a mejorar los procesos enseñanza con ciertos fines, estas acciones aportarán directamente al superar el nivel intelectual de los educandos. La principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación (Borquez, 2015).





La plataforma virtual, viene a ser un conjunto de aplicaciones informáticas de tipo síncronas o asíncronas. Aprovechar las ventajas que ofrece los dispositivos digitales que facilitan la gestión del maestro durante la práctica. Fomenta el desarrollo y distribución de cursos a través de Internet. Este software se puede instalar en el servidor de la institución, permitiendo almacenar gran cantidad de información, modificar entre otras actividades que proveerá este servicio a la comunidad educativa.



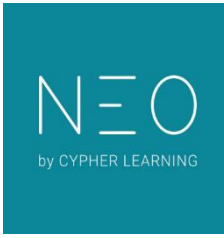

Estas plataformas virtuales dentro de las actividades educativas puede potenciar el rendimiento académico aprovechando una serie de recursos y herramientas que la tecnología educativa ofrece. Tomando en cuenta que antes no se disponía de los recursos materiales digitales, multimedia, espacios colaborativos y cooperativos de aprendizaje, que han facilitado al estudiantado (Borquez, 2015).

Plataformas virtuales educativas gratuitas

Existen muchas plataformas virtuales que apoyan al mejoramiento de la enseñanza por medio de las herramientas digitales. En la actualidad son mecanismos didácticos y recursos pedagógicos que contribuyen positivamente en el tratamiento interactivo de los saberes, donde el mediador con los educandos trabajan aprovechando las ventajas que prestan las distintas plataformas.

Cuadro N° 2 Plataformas virtuales

Plataformas virtuales educativas gratuitas		
1	<p>Schoology</p> 	<p>Es una plataforma gratuita de aprendizaje, sencilla y de fácil uso, pero también es una red social de docentes y estudiantes que comparten opiniones, recursos etc. Con esta plataforma de nombre Schoology se pueden crear grupos de alumnos, herramientas de evaluación, foros de debate, resúmenes, tabloneros de anuncio, subir recursos propios, también relacionarse con plataformas externas como Google Drive, Khan Academy, Dropbox, Evernote.</p>
2	<p>Edmodo</p> 	<p>Es una plataforma educativa eficiente de aprendizaje que permite la comunicación adecuada entre docentes, estudiantes y padres de familia a través de un entorno cerrado y privado (aulas virtuales) donde solo los miembros los pueden utilizar en el que se puede interactuar, participar y colaborar, preguntar, averiguar entre otras capacidades que ayudan al mejoramiento de las actividades educativas.</p>
3	<p>Google Classroom</p> 	<p>Compartir el calendario de exámenes y entregas de trabajos con los alumnos. Facilitar la entrega de los trabajos de clase en formato digital. Envío de material extra para preparar las clases. Informar al alumno de las novedades cuando no pueda acudir al aula.</p>
4	<p>R Campus</p> 	<p>Es un Sistema de Gestión de la Educación integral y un ambiente de aprendizaje colaborativo por medio de las herramientas digitales siendo recursos innovadoras de productividad conecta a los estudiantes y educadores, para tratar la información importante cruciales para el éxito del escolar, permite que los administradores tengan acceso en tiempo real a los datos para un mejor seguimiento de la eficacia institucional en busca de fortalecer la calidad educativa.</p>

5	Twiducate 	<p>Esta herramienta virtual que aporta al proceso enseñanza propone un modelo que combina un aula virtual con una red social privada. Los profesores tienen la oportunidad de crear una sala privada para que los alumnos discutan las ideas planteadas, además de compartir calendarios, contribuir con otros salones de clases e incluso insertar videos, enlaces y documentos que aporten en el aprendizaje tratado.</p>
6	Moodle 	<p>La Plataforma Moodle es un excelente aliado del profesor y del alumno en la enseñanza- aprendizaje en todos los niveles educativos, donde el docente canalice las actividades educativas. Para el escolar se trata de actividades motivadoras en las que aprende de manera autónoma, le vuelve más interesante, pero en colaboración o intercambio con los otros compañeros para desarrollar y construir los aprendizajes.</p>
7	NEO LMS 	<p>Esta estrategia virtual NEO facilita a las Instituciones Educativas la gestión de todas las actividades de clase, tales como el crear y ofrecer contenido educativo para ser tratados durante las horas clases, evaluar estudiantes, dar seguimiento al desempeño académico del alumno para potencializar esta herramienta digital y promover la comunicación y colaboración entre los alumnos y el personal docente durante el proceso inter-aprendizaje.</p>
8	Mahara 	<p>Permite realizar los conocidos Esta herramienta virtual ayuda al maestro para llevar el portafolio docente es un instrumento que le permite documentar sus esfuerzos y resultados en los procesos de enseñanza - aprendizaje, facilitándole el trabajo describe, analiza la cantidad y calidad de sus evidencias, sometándose a un proceso de reflexión, análisis le permite auto evaluarse, y someterse a un proceso de mejoramiento continuo, para que la toma de decisiones sea la adecuada, esto elevara la práctica docente y los únicos beneficiados serán los educandos.</p>

Fuente: Investigador
Elaborado por: Luis Lara Arcos (2021)

PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Definición.- Es conjunto de procesos planificados, con anterioridad, donde el maestro es el llamado a poner en funcionalidad la pedagogía activa, metodología y didáctica de la enseñanza. Esto contribuye directamente para que los conocimientos sean asimilados con facilidad y sobre todo no sean momentáneos. Es importante el manejo de las herramientas para elevar la calidad educativa y sobre todo el rendimiento académico de los estudiantes.

Al ser un proceso donde intervienen el docente como mediador del aprendizaje y el estudiante quien desarrolla y construye los conocimientos, es necesario que exista ciertos recursos digitales que potencialicen los conocimientos tratados de manera significativa. Es importante que conozca a plenitud el maestro las estrategias metodológicas, técnicas activas y participativas, permitiendo que las horas clases sean más dinámicas, garantizando la fijación de los contenidos en la parte cognitiva del escolar (Sierra, 2016)

Proceso enseñanza virtual

Es un conjunto de actividades tendientes a insertar durante el tratamiento de los aprendizajes. Poniendo en juego los medios virtuales como estrategia didáctica, para que los educandos logren comprender, fundamentarse de mejor forma el tema analizado. Es favorable la utilización de los recursos digitales para dejar un lado los viejos esquemas de enseñanza y apuntarnos al futuro, como una educación globalizada, aprovechando las ventajas que ofrece el mundo de la tecnología dentro del campo educativo (Requena, 2017)

Existen múltiples estrategias virtuales como la enseñanza asincrónica y sincrónica, el método E-Learning, multimedia, (EVA), entre otros programas y plataformas que sin duda aportan notablemente en la calidad educativa. Se observa que en la actualidad los medios digitales juegan un papel primordial dentro del campo

educativo, porque al ser utilizados como una estrategia virtual contribuye directamente la asimilación de los saberes tratados.

Estrategias Virtuales educativas

Es el conjunto de herramientas virtuales que buscan mejorar ciertas actividades en la educación, en la actualidad existen muchos métodos de enseñanza como el E-Learning, la enseñanza asincrónica y sincrónica, la multimedia, (EVA), juegos didácticos, plataformas para mejorar la lectura, entre varias acciones que los medios digitales permite la tecnología educativa (Requena, 2017).

Las estrategias virtuales constituyen un soporte para tratar los aprendizajes de manera adecuada. Poniendo en juego la participación del educando, la interacción entre los compañeros de aula, generando nuevas expectativas, al dejar volar la imaginación y navegar por el mundo del conocimiento a través de los medios digitales. Todas estas acciones constituyen el soporte para consolidar los conocimientos en la estructura cerebral del educando.

Las actividades educativas en los últimos tiempos han sufrido ciertos cambios que garantizan la calidad de la educación. Los docentes han accedido al manejo de los medios digitales con el apoyo del internet. Están aplicando durante el proceso enseñanza – aprendizaje ciertas plataformas, programas que faciliten el tratamiento de los conocimientos, donde los educandos asimilen con facilidad y con el paso del tiempo los vuelvan funcionales (Requena, 2017).

Aprendizaje social de Lev Vygotsky

Vygotsky Lev (1934) menciona que: Los estudiantes deben desarrollar paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social. Esto quiere decir que necesariamente se requiere de la interacción entre el docente con los estudiantes, como también entre escolares, contribuyendo al participar, actuar, trabajar para que

adquieren nuevas y mejores habilidades cognitivas; como proceso lógico de su inmersión a la adquisición de los conocimientos.

Entonces Vigotsky es uno de los grandes pedagogos de la educación del siglo pasado, pero su legado hasta la actualidad es analizada la funcionalidad de su teoría. Al parecer las herramientas virtuales están produciendo la interacción, del aprendizaje social, visible con la utilización de las redes sociales por medio de los dispositivos digitales. Los aportes han impactado en nuestros actuales modelos de educación, y de sus teorías se han desprendido múltiples concepciones aplicadas a la pedagogía de virtual.

La teoría sociocultural de Vigotsky busca poner en funcionalidad cómo el aprendizaje se construye paulatinamente. Con ayuda del contexto social del alumno, poniendo la atención en la participación proactiva de los educandos con el entorno que les rodea. Siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo con su contexto social. Aquellas actividades que se realizan de forma compartida, permitiendo que los escolares generen la interacción dentro de las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad (Pérez, 2016).

La práctica docente ha sido beneficiada en los últimos tiempos con los medios virtuales porque se puede utilizarlos como estrategias de enseñanza. La metodología del aprendizaje direccionando a un mundo distinto de aprender. Pero que fundamenta de mejor forma los contenidos tratados, donde los educandos al mantener la atención logran comprender de manera significativa para llevarlos a la práctica.

EL APRENDIZAJE

Definición.- Es un conjunto de acciones mentales tendiente a elevar el nivel intelectual de los estudiantes. Todo depende del proceso enseñanza - aprendizaje planteado y aplicado por los maestro durante las horas clases, siendo importante aprovechar las herramientas tecnológicas que aporte notablemente en las

actividades educativas, Estos recursos digitales en auge ofrecen al mundo una nueva forma de aprender.

Entonces los aprendizajes constituyen un factor preponderante para consolidar los conocimientos tratados mediante la relación que debe existir entre el maestro como mediador y el estudiante. Siendo llamado a desarrollar y construir los saberes de manera significativa. Entonces es evidente el beneficio que presta los dispositivos virtuales con resultados favorables para las aspiraciones que tienen los educandos durante el proceso de formación (Marcos, 2014).

El aprendizaje constituye un mecanismo planificado, secuencial que garantiza el crecimiento intelectual. Para fortalecer las habilidades, destrezas, competencias en los estudiantes durante las actividades educativas. Todos estos mecanismos aportan notablemente a la calidad educativa, que con el pasar del tiempo sean funcionales durante el diario vivir y sobre todo que los educandos sean entes positivos en la sociedad.

La educación del futuro

La educación es la llave que cambia el pensamiento de las personas, porque permite vivir de forma distinta en un mundo libre. En la actualidad la pedagogía virtual aplicada dentro del campo educativo ha superado notablemente esas falencias didácticas, que muchas veces no cumplían con los objetivos planteados. Es indispensable que los maestros durante el ejercicio profesional dentro utilicen los medios digitales para elevar la calidad educativa (Marcos, 2014).

Durante las actividades educativas los aprendizajes en la actualidad son canalizados de distinta forma, hoy se aprovechan los beneficios que los medios virtuales ofrecen para poder mejorar ciertas capacidades intelectuales en los estudiantes. Entonces es necesario aprovechar las plataformas educativas, con los distintos dispositivos digitales que mejora la calidad del aprendizaje. Facilitando sobre todo a los

educandos por ser nativos en manejo de los medios digitales, contribuyendo decididamente en la fijación de los conocimientos de manera significativa.

La enseñanza activa es un proceso planificado, organizado que implica y fomenta mediante la propia iniciativa del alumno en el quehacer escolar. Poniendo de manifiesto las vivencia, experiencias de aprendizajes adquiridos con el apoyo de las operaciones mentales. Hasta lograr de manera activa la fijación y consolidación de los aprendizajes significativamente, siendo importante apoyarse con la tecnología como recursos didáctico para elevar el proceso enseñanza (Marcos, 2014).

Para Facilitar esta participación activa de todos los implicados en el proceso aprendizaje es importante generar las condiciones adecuadas para procesar la información. Para ello es necesario entregar de manera significativa los conocimientos con una adecuada metodología participativa. Poniendo en juego las técnicas dinamizadoras, con el apoyo de las estrategias pedagógicas virtuales que fomentan la adquisición y producción de conocimientos.

Durante el proceso Enseñanza - Aprendizaje requiere del control sistemático, cumpliendo la función de retroalimentación con la aplicación de los medios digitales, como plataformas, programas, juegos, navegadores al suministrar información. Para tratar de superar la calidad del tratamiento de los contenidos que en consecuencia tanto el docente como el estudiante puedan proceder a hacer los ajustes pertinentes (García, 2017)

En relación al desarrollo de las responsabilidades encaminado sobre todo a determinar cómo se mueve el comportamiento del estudiante dentro del proceso aprendizaje. Para ello necesita que el profesor utilice las estrategias pedagógicas virtuales de manera adecuada. Es decir se puede observar cómo actúan durante la ejecución de las tareas, para que los docentes puedan reajustar la planificación.

Metodología de la Enseñanza

Es un conjunto de mecanismos, recursos, técnicas activas, métodos de enseñanza que dinamizan el proceso aprendizaje. Estos mecanismos sin ninguna duda que aportan en la consolidación de los conocimientos tratados. Además permiten que los docentes puedan poner en funcionalidad ciertos componentes que la didáctica aportan en la consolidación de los saberes tratados con los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” de forma eficiente.

En la actualidad la práctica docente tienen varias herramientas que pueden mejorar la calidad de la educación. Todo depende que los maestros tengan los suficientes conocimientos sobre técnicas participativas y activas, estrategias de aprendizaje, para poner en funcionalidad. Con el apoyo medios virtuales que contribuyan en la comprensión de los contenidos tratados, con recursos innovadores, creativos, que solo la educación mediante la pedagogía virtual puede aportar positivamente.

La metodología de la enseñanza permite al maestro poner en práctica todos los recursos que pueden potenciar el tratamiento de los aprendizajes, para ello debe manejar con facilidad las técnicas activas, las estrategias, los métodos de enseñanza, los recursos tecnológicos, como las redes sociales, la multimedia, plataformas creadas exclusivamente para desarrollar los aprendizajes significativos, con el paso del tiempo aplicarlos en la sociedad por los educandos (García, 2017)

Desarrollo y construcción de los aprendizajes

Permite al estudiante con el apoyo del mediador (Docente), tratar los aprendizajes de forma activa, participativa y dinámica. Todas estas acciones constituyen en un mecanismo idóneo para que los saberes tratados sean canalizados de forma eficiente hasta lograr fijar en la estructura cerebral del educando. Para que los conocimientos tengan sentido; es indispensable que el maestro utilice ciertas herramientas virtuales, el celular, el ordenados, el internet, plataformas educativas digitales, enseñanza asincrónica y sincrónica, la multimedia entre otros.

Para poder desarrollar y construir los aprendizajes con los estudiantes de bachillerato sin duda que los maestros son los llamados a manejar adecuadamente las herramientas virtuales, que le posibilite llegar con facilidad con los conocimientos donde los educandos, para que puedan comprender, entender, hacerlos parte de ellos y elevar el nivel intelectual individual de los escolares y con el paso del tiempo sean entes positivos en la sociedad.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Definición.- El aprendizaje significativo es un proceso en el cual se produce una suma de saberes, el previo, más un nuevo, donde los dos se relación y producen un diferente comprendiendo de manera significativa. Siendo lo más importante que los maestros busque conseguir que logren perdurar con el paso del tiempo en la memoria a largo plazo. Dejando un lado los aprendizajes momentáneos que no han aportado en nada.

Los estudiantes son los llamados a relacionar los saberes previos con el nuevo, para que desarrolle y construya el conocimiento de manera significativa. Este aprendizaje difícilmente podrán olvidar los alumnos, al ser tratados de manera adecuada, potenciando los contenidos cuando el maestro utiliza estrategias diversas, siempre encaminadas alcanzar un rendimiento académico favorable. Es importante que los docentes pongan en funcionalidad una enseñanza distinta apoyándose en los medios virtuales (Naula, 2015).

Los maestros buscan alcázar a desarrollar con los estudiantes el aprendizaje significativo, siendo necesario la utilización de estrategias pedagógicas virtuales. Mediante las distintas plataformas digitales creadas exclusivamente para el campo educativo, fomentando clases más dinámicas, participativas y activas. El docente es quien organiza el trabajo en el aula aplicando los recursos virtuales que existen elevando el nivel intelectual de los educandos (Naula, 2015).

Para (Robalino, 2010) manifiesta que David Ausubel el creador del aprendizaje significativo, aportando notablemente con su teoría y sobre todo explica que el maestro es el llamado a trabajar, tanto los conocimientos previos y contrastar con el nuevo. Permitiendo crear uno el cual los estudiantes logren comprender, entender y fijar en la estructura cerebral de los educandos de manera comprensiva.

Entonces un aprendizaje significativo es aquel que se produce cuando el estudiante logra comprender, entender, asimilar y sobre todo encuentra sentido del contenido tratado. Solo ahí pasan a formar parte de la estructura cognitiva del educando y logra perdurar en la memoria a largo plazo. Permitiendo elevar el rendimiento académico y sobre todo cuando algunos de estos conocimientos sean aplicados en la sociedad.

El aprendizaje significativo es aquel que los estudiantes necesitan para mejorar el rendimiento escolar. La estrategia que los maestros deben utilizar para lograrlo es trabajar con estrategias virtuales que potencialicen la enseñanza-aprendizaje, aprovechando las ventajas que ofrecen los dispositivos digitales, las plataformas y programas que están creados exclusivamente para el campo educativo.

(Robalino, 2010) Afirma que:

Los aprendizajes son un conjunto de acciones mentales, denominados conocimientos. Que son tratados mediante ciertas capacidades intelectuales como el razonamiento, el análisis, la reflexión hasta lograr la abstracción de manera eficiente. Encontrando el sentido cuando los educandos logren entender, comprender, durante la vida, hasta ponerlos en funcionalidad cada uno de ellos durante las experiencias vivenciales (pp.15-16).

El aprendizaje significativo es aquel que todos los maestros deben tratar de alcanzar con los estudiantes. Es indispensable que los conocimientos sean apoyados con una estrategia virtual, que facilite la comprensión saberes. Donde el alumno sea capaz de poner de manifiesto durante la vida diaria, solo ahí podemos indicar que sirven y son útiles e importantes para las aspiraciones de los educandos en proceso de formación.

Desarrollo y construcción del aprendizaje significativo

Los docentes deben canalizar los aprendizajes de tal forma que los estudiantes de bachillerato logren comprender con facilidad. Es imprescindible apoyarse con estrategias virtuales que le permita mantener la atención del escolar durante las acciones educativas. Es necesario aprovechar la experiencia del alumno para relacionar los conocimientos nuevos y anteriores para poder producir ideas hasta consolidar el aprendizaje de manera significativa (Robalino, 2010).

El proceso de clase mediante las estrategias virtuales es importante al momento de tratar los contenidos y el profesional en educación debe poner en funcionalidad, esto contribuirá positivamente en el desarrollo y construcción de los saberes. Cuando los estudiantes asimilan los aprendizajes tratados encuentran el sentido para que logre perdurar en la memoria a largo plazo y con el tiempo volverlos funcionales.

Teoría de David Ausubel del aprendizaje significativo

El autor del aprendizaje significativo es David Ausubel quien plantea que el aprendizaje del alumno depende exclusivamente de la estructura cognitiva previa que permite relacionar con la nueva información. Para que pueda analizar, discutir, criticar y reflexionar el conjunto de conceptos e ideas que un alumno posee en un determinado campo del conocimiento (Sierra, 2016).

El maestro es el mediador del conocimiento y el gestor del proceso de orientación del aprendizaje, siendo importante conocer la estructura cognitiva que poseen los estudiantes, así como su grado de estabilidad emocional en relación a los conocimientos que presenta. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de estrategias metodológicas denominadas meta cognitivas del educando.

Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción

Todo conocimiento parte de una experiencia aprendida por los estudiantes al realizar cualquier actividad. Por otro lado una ley física con la práctica puede ser aprendida significativamente sin necesidad de ser descubierta por el alumno, esta puede ser oída o escuchada por medio de otra persona, esta acción lo realiza el maestro al transmitir el conocimiento con ciertas estrategias para consolidar los aprendizajes y ser comprendidos de forma significativa siempre que exista en su estructura cognitiva los conocimientos previos apropiados, para desarrollar y construir un aprendizaje nuevo.

Los estudiantes están en la capacidad de descubrir el nuevo conocimiento, así como también parte de algo ya existente. Para provocar una multitud de ideas al contribuir en el mejoramiento del aprendizaje tratado, es indispensable generar todas las acciones necesarias, adecuadas para lograr que los estudiantes puedan fijar los conocimientos y llevarlos a la funcionalidad durante el diario vivir.

CAPITULO II

DISEÑO METODOLOGICO

Enfoque metodológico

El trabajo de investigación cuenta con el enfoque cuantitativo - cualitativo apoyándose con el modelo pedagógico constructivista, porque busca cambiar una realidad dentro del campo educativo, por medio de una estrategia pedagógica virtual, que ayude al desarrollo del aprendizaje significativo, solo de esa forma podemos elevar el nivel intelectual de los estudiantes de bachillerato.

Enfoque cuantitativo.- Permitirá medir los resultados obtenidos con la aplicación de la encuestas del antes y del después, para poder establecer el avance que han logrado los estudiantes de bachillerato durante las horas clases y conocer si la estrategia creada es favorable para las aspiraciones del docente que busca nuevas herramientas para superar con la calidad educativa. (Herrera, 2010).

Enfoque cualitativo.- Es aquel que establece los conceptos que deben ser más humanistas, relacionados con el marco teórico del tema planteado. Esto permitirá fundamentar de manera científica, apoyándose en varias teorías de mejor forma el trabajo de investigación, contrastando con la metodología dada mediante la revisión literaria y documental.

Modalidades básicas de la investigación

Dentro del trabajo de investigación se aplicó dos modalidades básicas de trabajo, de campo y bibliográfica, para fortalecer y orientar de mejor forma el estudio que en este caso serán las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primero de bachillerato.

Investigación de campo

Es aquella que permitió realizar en el lugar donde se produce los hechos, los acontecimientos, en las aulas de primer año de bachillerato, Unidad Educativa “Jorge Álvarez” del cantón Píllaro. Siendo necesario contar con un espacio donde se desarrollará el estudio.

Investigación documental o bibliográfica

Esta investigación permitió buscar libros, revistas, repositorios de las Universidades sean nacionales e internacionales, artículos científicos que fundamente de mejor forma el tema de estudio. Donde existe las distintas posiciones de varios autores que hablen del tema, siendo importante el apoyo documental, cómo fuente primaria y el aporte del responsable de estudio, fuente secundaria (Herrera, 2010).

Investigación aplicada

Es importante esta investigación, las estrategias pedagógicas virtuales, deben ser aplicados para desarrollar y construir los aprendizajes significativos. Es importante que este estudio al llevarlo al aula sea funcional, dentro del campo educativo, el mismo que se relaciona entre la teoría y la práctica (Herrera, 2010).

Niveles y tipos de investigación

Nivel Exploratorio

Esta investigación permite averiguar y sondear en el lugar de los hechos datos o información que ayude determinando las causas y consecuencias, producidas por la falta de aplicación de las estrategias pedagógicas virtuales para desarrollar el aprendizaje significativo, siendo necesario identificar las herramientas digitales que han permitido mejorar la calidad de la educación.

Nivel descriptivo

Aporta mediante la observación y comparación al describir las causas o las razones del porque durante la práctica docente no se utiliza las estrategias pedagógicas virtuales para desarrollar el aprendizaje significativo. Esto colabora con la búsqueda de una posible solución, sobre todo ha permitido superar ciertas acciones del maestro durante el periodo clase, entonces es evidente que se requiere cambiar la metodología de la enseñanza.

Nivel explicativo

Es una explicación sistemática del tema de investigación, hasta la elaboración del trabajo final. Siendo importante conocer todos los aspectos que deben contribuir para mejorar y desarrollar el aprendizaje significativo por medio de la puesta en marcha de una estrategia pedagógica virtual, que conduzca al mejoramiento de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

Población y muestra

Es un conjunto de elementos que presentan ciertas características en común, que en este caso tiene relación directa con el campo educativo, la técnica activa, participativa aplicada con la encuesta, direccionada para los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez”, permitiendo recolectar la mayor parte de información que contribuirá directamente en la búsqueda de una posible solución al problema.

Muestra

Es un subconjunto representativo de la población que nos permitirá recolectar la mayor cantidad de información.

Cuadro N° 3 Población y muestra

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	90	92%
Docentes	8	8%
TOTAL	98	100%

Fuente: Unidad Educativa Jorge Álvarez

Elaborado por: Luis Lara Arcos

Métodos

Análisis y síntesis.- Aporta al interpretar de manera crítica y reflexiva toda la fundamentación del marco teórico de las dos variables de estudio, generando un verdadero razonamiento, seleccionando los contenidos científicos del tema de estudio, procurando contar con la posición de varios autores donde ayude a contar con la información adecuada para el tema planteado.

Método inductivo

Es aquel que va de las parte al todo, de lo particular a lo general, comenzando por las causas que presenta la falta de aplicación de las estrategias pedagógicas virtuales, hasta las consecuencias que sería no poder desarrollar los aprendizaje significativos. Determinado los aspectos que pueden mejorar la calidad del proceso enseñanza, en busca de las mejores alternativas para superar este problema que afecta de manera decidida la calidad de la educación.

Método de la observación

Este método mediante la observación establece todos los aspectos que dificultan el proceso enseñanza-aprendizaje, reconoce los problemas que el profesor tiene para aplicar en este caso las herramientas virtuales para desarrollar los aprendizajes significativos, entonces es indispensable buscar los mecanismos idóneos, para superar las dificultades hasta lograr un cambio en la práctica docente.

OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

Matriz variable Independiente: Estrategia Pedagógica Virtual

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA
<p>Estrategias Pedagógicas virtuales. Constituyen un conjunto de acciones, estructuras o pasos planificados por el docente durante la práctica en el aula de clase, para desarrollar las actividades educativas buscando propiciar la formación y lograr canalizar los aprendizajes de manera adecuada, pensando sobre todo elevar el nivel intelectual de forma individual.</p>	<p>Estrategia</p> <p>Pedagogía</p> <p>Virtual</p>	<p>Destreza</p> <p>Herramienta</p> <p>Mecanismo</p> <p>Procedimientos</p> <p>Enseñanza</p> <p>Formación</p> <p>Didáctica</p> <p>Implícito</p> <p>Tácito</p> <p>Sobrentendido</p>	<p>1.- ¿Como docente las clases que imparte son tradicionales, rutinarias y memoristas?</p> <p>2.- ¿Cree usted que los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza?</p> <p>3.- ¿Piensa que durante su práctica docente necesita del apoyo de estrategias virtuales para impartir sus clases?</p> <p>4.- ¿Cree que el uso de los dispositivos digitales favorecen la comprensión de los conocimientos tratados con sus estudiantes?</p> <p>5.- ¿Usted piensa que las clases son más participativas e interesantes cuando los estudiantes utilizan los medios digitales?</p> <p>6.- ¿Cree que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

Cuadro N° 4 Variable independiente
Elaborado por: Luis Lara Arcos

Matriz variable Dependiente: Desarrollo del Aprendizaje Significativo

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA
<p>El aprendizaje significativo se produce cuando un estudiante relaciona los conocimientos previos con la información nueva para desarrollar y construir un aprendizaje que tenga sentido y con el apoyo del tiempo llevarlos a la funcionalidad durante el diario vivir</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Significativo</p>	<p>Mejora</p> <p>Procedimientos</p> <p>Práctica</p> <p>Conocimiento</p> <p>Actividades</p> <p>Instrucción</p> <p>Comprensible</p> <p>Específico</p> <p>Característico</p>	<p>7.- ¿Cree usted que los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos?</p> <p>8.- ¿Usted cree que el desarrollo del aprendizaje significativo se logra al utilizar las herramientas virtuales durante el proceso de aprendizaje?</p> <p>9.- ¿Cree que el aprendizaje significativo se desarrolla según la práctica docente que se aplique?</p> <p>10.- ¿Piensa que el aprendizaje significativo se adquiere fácilmente sin utilizar estrategias virtuales?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

Cuadro N° 5 Variable dependiente

Elaborado por: Luis Lara Arcos

Plan de recolección de la información

Dentro de este aspecto metodológicamente aporta en la recolección de los datos que serán analizados e interpretados. El plan de recolección contempla ciertas estrategias requeridas para poder cumplir con los objetivos planteados siempre y cuando se relacione con el enfoque escogido para el trabajo de investigación.

- ✓ Plan para la recolección de información
- ✓ Plan para el procesamiento de información

Plan de procesamiento de la información

Para el procesamiento de los datos recolectados mediante la aplicación de la encuesta denominada antes y el después que se ejecutó dentro del trabajo de investigación mediante el análisis y tabulación de la información mediante gráficos estadísticos y posteriormente se elaborara el respectivo resultado, poniendo en juego la capacidad de análisis, criticidad y el razonamiento en función de las interrogantes que se relacionan con las variables, podremos observar con mayor claridad los resultados obtenidos.

Técnica

En el trabajo de investigación se aplicara la técnica de la encuesta a 90 estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” y 8 docentes donde emplearemos mediante el antes y el después, para observar el avance en el aprendizaje.

Instrumento

Cuestionario de preguntas relacionadas con el tema de investigación que tendrán 10 interrogantes para ser contestadas.

Validez y Confiabilidad

Validez

Según Herrera,L (2015) El Juicio de Expertos permite verificar la confiabilidad de una investigación definida como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, siendo reconocidos como expertos calificados y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones”.

La validez del pre test y post test desarrolló a través de la técnica que fue emitida por un Juicio de expertos para la presente investigación, los docentes especialistas del área Técnica de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” cantón Píllaro, fueron quienes evaluaron el instrumento y la pertinencia de su aplicación.

Técnica e Instrumentos de Investigación a estudiantes.

Técnica	Instrumento	¿A quién va dirigido?
Encuesta	Cuestionario	Estudiantes

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Validación de la encuesta aplicada a 90 estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” del cantón Píllaro.

Tabla N°1 Validación del instrumento a encuestar

N.	PREGUNTAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1.	¿Cómo estudiante le gusta que las clases sean tradicionales, rutinarias y memoristas?			
2.	¿Cree usted que los docentes aplican estrategias virtuales para enseñar?			
3.	¿Piensa que durante el proceso de enseñanza requiere del apoyo de ciertas estrategias virtuales?			
4.	¿El uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados?			
5.	¿Usted piensa que las clases son más interesantes cuando el docente utiliza los medios digitales?			

6.	¿Cree que las clases mediante entornos virtuales son motivadoras?			
7.	¿Cree usted que los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos?			
8.	¿Usted cree que el desarrollo del aprendizaje significativo se logra al utilizar las herramientas virtuales durante el proceso de aprendizaje?			
9.	¿Cree que el aprendizaje significativo se desarrolla según la práctica docente que se aplique?			
10.	¿Piensa que el aprendizaje significativo se adquiere fácilmente sin utilizar estrategias virtuales?			

Fuente: Luis Lara (2021)

Observaciones: Luego de revisar el instrumento mediante un cuestionario de interrogantes se aprueba y valida sin ninguna modificación, por parte de los docentes tanto del área técnica de Informática Aplicada, como del Bachillerato General Unificado.



Ing. Mg Cobo Vargas Milton Geovanny
Magister en docencia en las ciencias
Mención Informáticas
C.I. 1802087872



Lcda. Dra. Rivera Freire Hipatia Rocío
Doctora en Ciencias de la Educación
investigación educativa
C.I. 1802636629

ENCUESTA REALIZADA A 90 ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JORGE ÁLVAREZ”

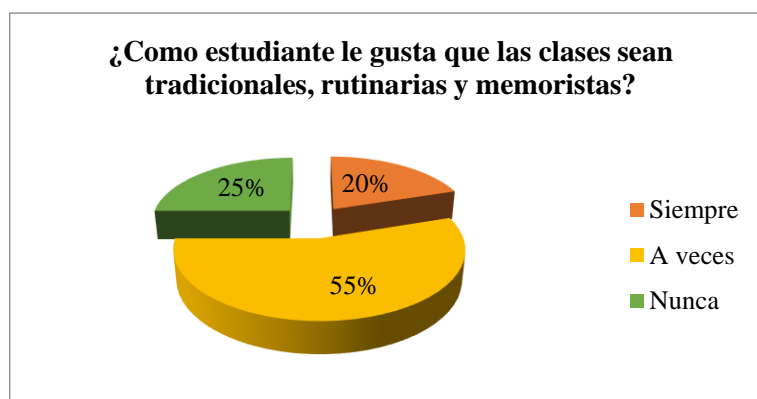
1.- ¿Como estudiante te gusta que las clases sean tradicionales, rutinarias y memoristas?

Cuadro N° 6 Le gusta que las clases sean tradicionales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	11%
A veces	17	19%
Nunca	63	70%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 3 Le gusta que las clases sean tradicionales



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 11% de los estudiantes encuestados contestan que siempre como estudiante le gusta que las clases sean tradicionales, rutinarias y memoristas. El 19% de los estudiantes encuestados contestan que a veces como estudiante le gusta que las clases sean tradicionales, rutinarias y memoristas. El 70% de los estudiantes encuestados contestan que nunca como estudiante le gusta que las clases sean tradicionales, rutinarias y memoristas.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que nunca como estudiantes les gusta que las clases sean tradicionales, rutinarias y memoristas, esto indica que los jóvenes requieren de estrategias para que las clases sean más dinámicas y participativas para alcanzar un aprendizaje significativo.

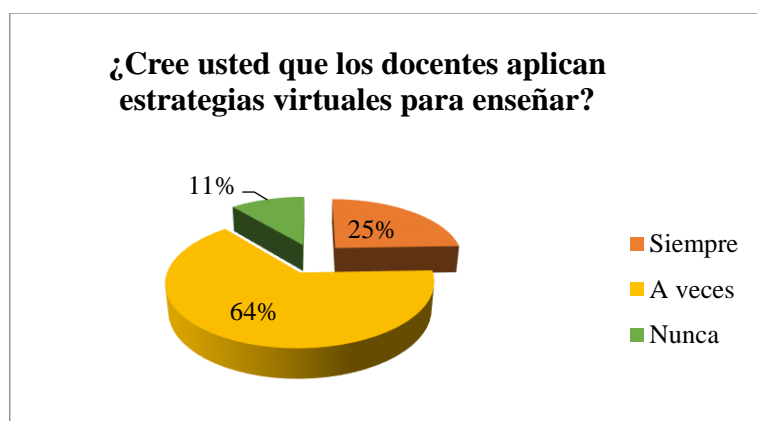
2.- ¿Cree usted que los docentes aplican estrategias virtuales para enseñar?

Cuadro N° 7 Los docentes aplican estrategias virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	22	25%
A veces	58	64%
Nunca	10	11%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 4 Los docentes aplican estrategias virtuales



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 25% de los estudiantes encuestados contestan que siempre creen que los docentes aplican estrategias virtuales para enseñar. El 64% de los estudiantes encuestados contestan que a veces creen que los docentes aplican estrategias virtuales para enseñar. El 11% de los estudiantes encuestados contestan que nunca creen que los docentes aplican estrategias virtuales para enseñar.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que a veces creen que los docentes aplican estrategias virtuales para enseñar, por eso es necesario que los docentes tomen conciencia sobre los requerimientos educativos en la actualidad y qué más si se capacita en entornos virtuales para fortalecer la educación participativa donde los estudiantes despierten su interés por el aprendizaje.

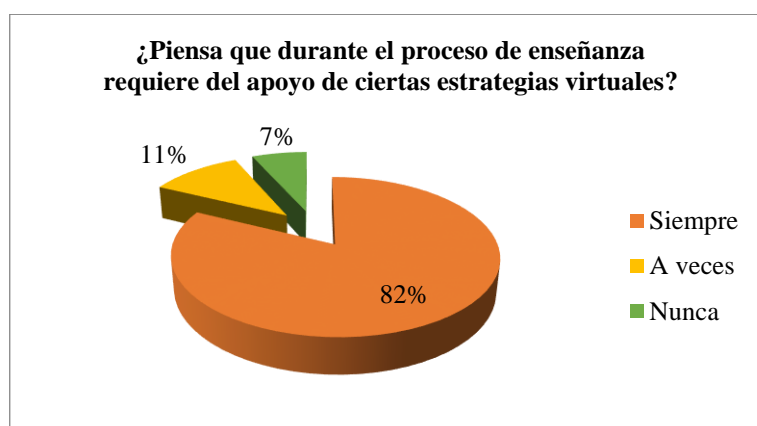
3.- ¿Piensa que durante el proceso de enseñanza requiere del apoyo de ciertas estrategias virtuales?

Cuadro N° 8 El proceso de enseñanza requiere de apoyo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	74	82%
A veces	10	11%
Nunca	6	7%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 5 El proceso de enseñanza requiere de apoyo



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 82% de los estudiantes encuestados contestan que siempre piensan que durante el proceso de enseñanza requiere del apoyo de ciertas estrategias virtuales. El 11% de los estudiantes encuestados contestan que a veces piensan que durante el proceso de enseñanza requiere del apoyo de ciertas estrategias virtuales. El 7% de los estudiantes encuestados contestan que nunca piensan que durante el proceso de enseñanza requiere del apoyo de ciertas estrategias virtuales.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que siempre piensan que durante el proceso de enseñanza requiere del apoyo de ciertas estrategias virtuales, es decir que los estudiantes pueden comprender mejor los conocimientos cuando se utilizan herramientas tecnológicas que sirven para hacer investigaciones en relación a los temas tratados en clase.

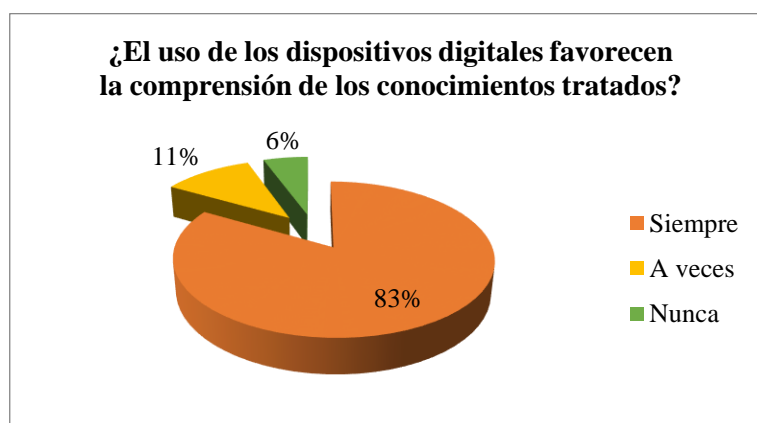
4.- ¿El uso de los dispositivos digitales favorecen la comprensión de los conocimientos tratados?

Cuadro N° 9 Los dispositivos digitales favorecen la comprensión

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	75	83%
A veces	10	11%
Nunca	5	6%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 6 Los dispositivos digitales favorecen la comprensión



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 83% de los estudiantes encuestados contestan que siempre el uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados. El 11% de los estudiantes encuestados contestan que a veces el uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados. El 6% de los estudiantes encuestados contestan que nunca el uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que siempre el uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados, por eso es importante que en las instituciones educativas incluyan en su pensum de estudios la tecnologías de la información para que desde temprana edad puedan manipular con facilidad estas herramientas que favorecen a la educación.

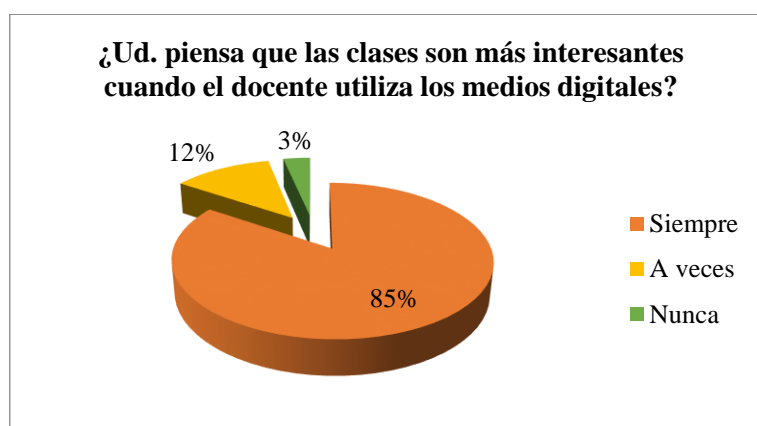
5.- ¿Usted piensa que las clases son más interesantes cuando el docente utiliza los medios digitales?

Cuadro N° 10 Las clases son más interesantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	76	85%
A veces	11	12%
Nunca	3	3%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 7 Las clases son más interesantes



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 83% de los estudiantes encuestados contestan que siempre piensan que las clases son más interesantes cuando el docente utiliza los medios digitales. El 12% de los estudiantes encuestados contestan que a veces piensan que las clases son más interesantes cuando el docente utiliza los medios digitales. El 3% de los estudiantes encuestados contestan que nunca piensan que las clases son más interesantes cuando el docente utiliza los medios digitales.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que siempre piensan que las clases son más interesantes cuando el docente utiliza los medios digitales, esto demuestra que los estudiantes se interesan por recibir clases con herramientas digitales, esto favorece al proceso de enseñanza aprendizaje.

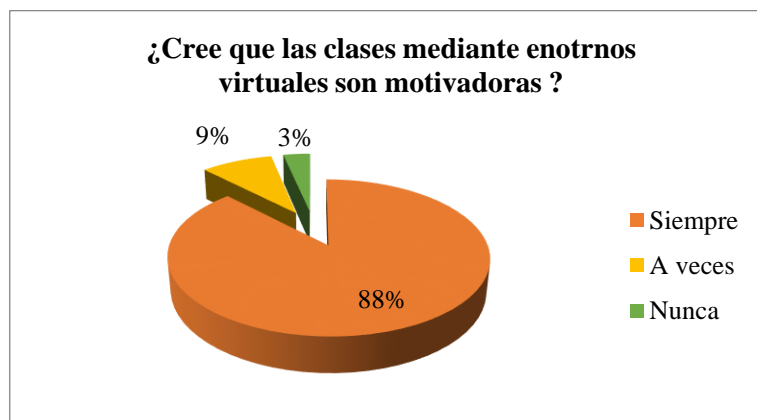
6.- ¿Cree que las clases mediante entornos virtuales son motivadoras?

Cuadro N° 11 Las clases mediante los entornos virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	79	88%
A veces	8	9%
Nunca	3	3%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 8 Las clases mediante entornos virtuales



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 88% de los estudiantes encuestados contestan que siempre piensan que las clases mediante entornos virtuales son motivadoras. El 9% de los estudiantes encuestados contestan que a veces piensan que las clases mediante entornos virtuales son motivadoras. El 3% de los estudiantes encuestados contestan que nunca piensan que las clases mediante entornos virtuales son motivadoras.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que siempre piensan que las clases mediante entornos virtuales son motivadoras, es decir que para motivar las clases y los conocimientos sean perdurables los docentes deben implementar durante su práctica docente herramientas virtuales que aporten al desarrollo de la educación de los estudiantes.

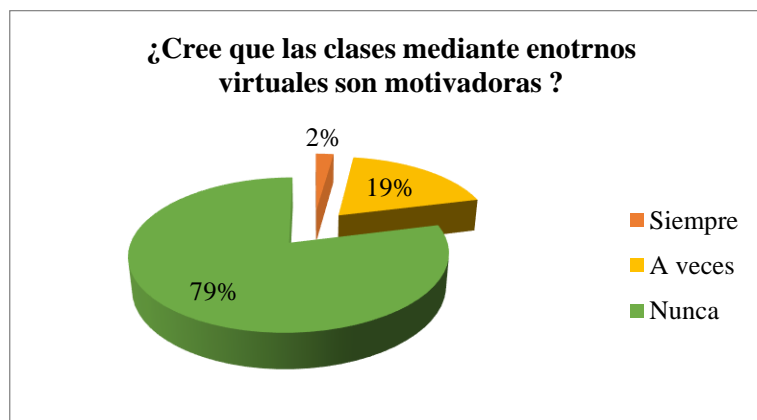
7.- ¿Cree usted que los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos?

Cuadro N° 12 Los aprendizajes impartidos por el docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	2%
A veces	17	19%
Nunca	71	79%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 9 Los aprendizajes impartidos por el docente



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 2% de los estudiantes encuestados contestan que siempre los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos. El 19% de los estudiantes encuestados contestan que a veces los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos. El 79% de los estudiantes encuestados contestan que nunca los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que nunca los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos, como se puede observar los estudiantes indican que los aprendizajes no pueden ser significativos o perdurables si no se utiliza las TIC'S, entonces es necesario que los docentes se pongan al día en la tecnología para que puedan impartir sus conocimientos de forma participativa.

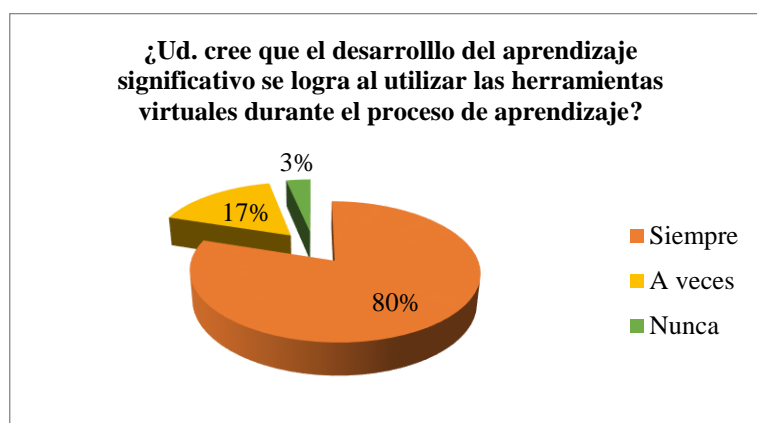
8.- ¿Usted cree que el desarrollo del aprendizaje significativo se logra al utilizar las herramientas virtuales durante el proceso de aprendizaje?

Cuadro N° 13 el desarrollo del aprendizaje significativo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	72	80%
A veces	15	17%
Nunca	3	3%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 10 El desarrollo del aprendizaje significativo



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 80% de los estudiantes encuestados contestan que siempre creen que el desarrollo del aprendizaje significativo se logra al utilizar las herramientas virtuales durante el proceso de aprendizaje. El 17% de los estudiantes encuestados contestan que a veces creen que el desarrollo del aprendizaje significativo se logra al utilizar las herramientas virtuales durante el proceso de aprendizaje. El 3% de los estudiantes encuestados contestan que nunca creen que el desarrollo del aprendizaje significativo se logra al utilizar las herramientas virtuales durante el proceso de aprendizaje.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que las herramientas virtuales les permiten comprender de mejor forma los contenidos tratados, asimilando con mayor facilidad y comprendiendo el aprendizaje de manera significativa.

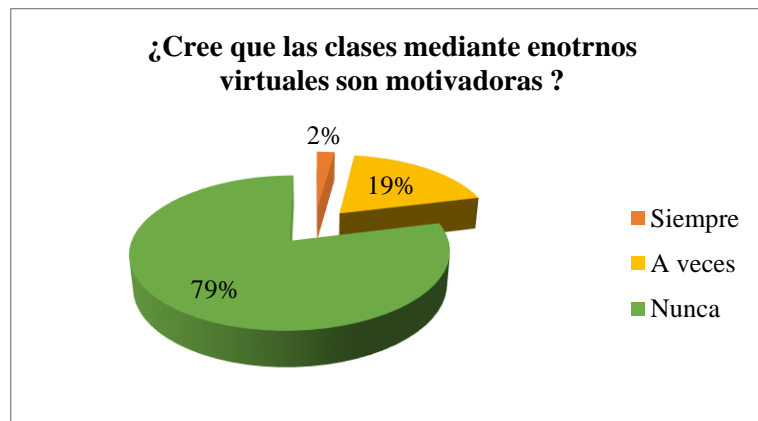
9.- ¿Cree que el aprendizaje significativo se desarrolla según la práctica docente que se aplique?

Cuadro N° 14 Los aprendizajes impartidos por el docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	2%
A veces	17	19%
Nunca	71	79%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 11 Los aprendizajes impartidos por el docente



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 2% de los estudiantes encuestados contestan que siempre los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos. El 19% de los estudiantes encuestados contestan que a veces los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos. El 79% de los estudiantes encuestados contestan que nunca los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que la práctica docente sin ninguna duda que incide en la comprensión de los aprendizajes por los estudiantes, todo depende de las herramientas que ponga en funcionalidad para tratar los conocimientos, apoyándose en la parte virtual.

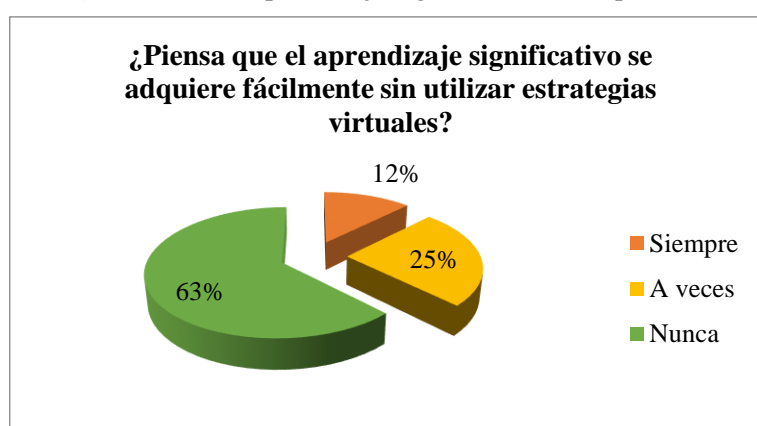
10.- ¿Piensa que el aprendizaje significativo se adquiere fácilmente sin utilizar estrategias virtuales?

Cuadro N° 15 El aprendizaje significativo se adquiere

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	5%
A veces	17	19%
Nunca	68	76%
Total	90	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 12 El aprendizaje significativo se adquiere



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 5% de los estudiantes encuestados contestan que siempre piensan que el aprendizaje significativo se adquiere fácilmente sin utilizar estrategias virtuales. El 19% de los estudiantes encuestados contestan que a veces piensan que el aprendizaje significativo se adquiere fácilmente sin utilizar estrategias virtuales. El 76% de los estudiantes encuestados contestan que nunca piensan que el aprendizaje significativo se adquiere fácilmente sin utilizar estrategias virtuales.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de estudiantes encuestados responden que nunca piensan que el aprendizaje significativo se adquiere fácilmente sin utilizar estrategias virtuales, esto demuestra que siempre es necesario utilizar estrategias o herramientas virtuales para brindar una educación de calidad con un aprendizaje significativo que perdure a través del tiempo.

ENCUESTA REALIZADA A 8 DOCENTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JORGE ÁLVAREZ”

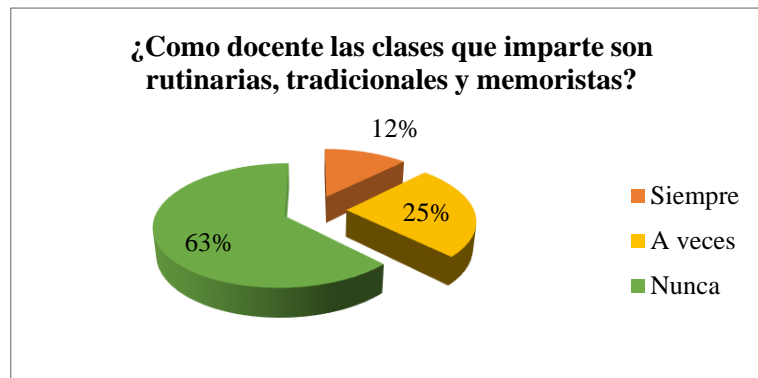
1.- ¿Como docente las clases que imparte son rutinarias, tradicionales y memoristas?

Cuadro N° 16 Las clases que imparte son rutinarias

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	12%
A veces	2	25%
Nunca	5	63%
Total	8	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 13 Las clases que imparte son rutinarias



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 12% de los docentes encuestados contestan que siempre como docente las clases que imparte son rutinarias, tradicionales y memoristas. El 25% de los docentes encuestados contestan que a veces como docente las clases que imparte son rutinarias, tradicionales y memoristas. El 63% de los docentes encuestados contestan que nunca como docente las clases que imparte son rutinarias, tradicionales y memoristas.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de docentes encuestados responden que nunca como docente las clases que imparte son rutinarias, tradicionales y memoristas, esto quiere decir que al momento de realizar su práctica docente aplica estrategias para captar la atención de los estudiantes, y una de estrategias pueden ser virtuales, que son herramientas que llaman la atención de los educandos.

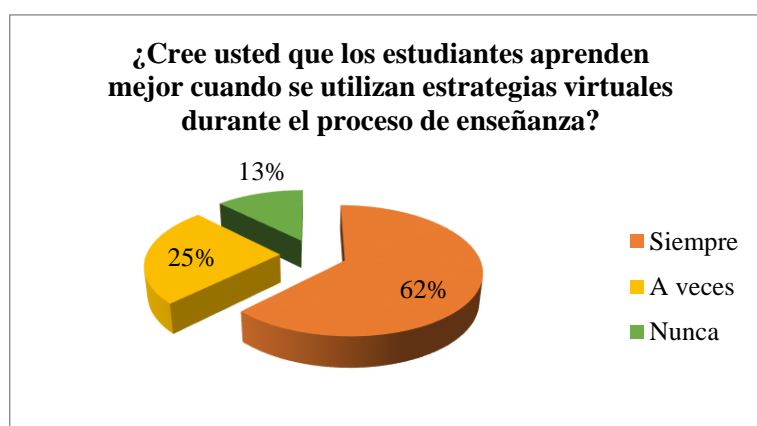
2.- ¿Cree usted que los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza?

Cuadro N° 17 Los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	62%
A veces	1	25%
Nunca	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N°14 Los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 62% de los docentes encuestados contestan que creen que siempre los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza. El 25% de los docentes encuestados contestan que a veces creen que los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza. El 13% de los docentes encuestados contestan que creen que nunca los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de docentes encuestados responden que siempre los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza, esto demuestra que son importantes utilizar estrategias virtuales para brindar una educación de calidad a los estudiantes.

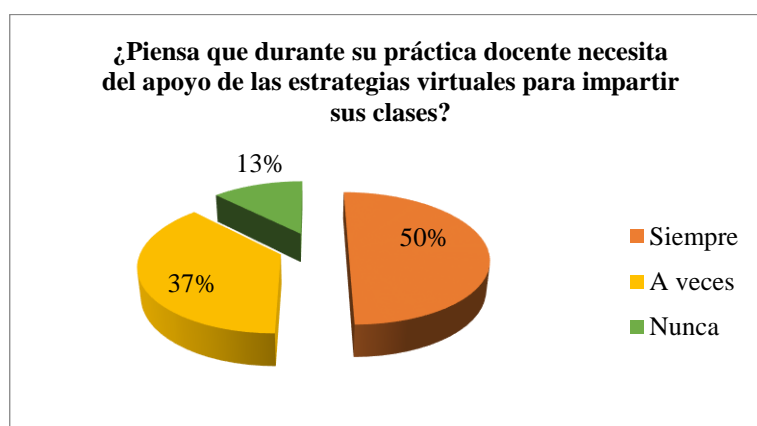
3.- ¿Piensa que durante su práctica docente necesita del apoyo de las estrategias virtuales para impartir sus clases?

Cuadro N° 18 Necesita el apoyo de las estrategias virtuales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	50%
A veces	3	37%
Nunca	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 15 Necesita el apoyo de las estrategias virtuales



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 50% de los docentes encuestados contestan que piensan que siempre durante su práctica docente necesitan del apoyo de las estrategias virtuales para impartir sus clases. El 37% de los docentes encuestados contestan que piensan que a veces durante su práctica docente necesitan del apoyo de las estrategias virtuales para impartir sus clases. El 13% de los docentes encuestados contestan que piensan que nunca durante su práctica docente necesitan del apoyo de las estrategias virtuales para impartir sus clases.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de docentes encuestados responden que siempre durante la práctica docente necesitan del apoyo de las estrategias virtuales para impartir sus clases.

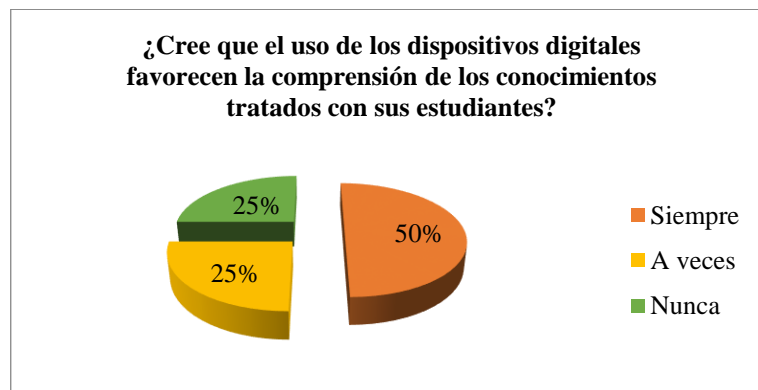
4.- ¿Cree que el uso de los dispositivos digitales favorecen la comprensión de los conocimientos tratados con sus estudiantes?

Cuadro N° 19 Los dispositivos digitales favorecen la comprensión

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	50%
A veces	2	25%
Nunca	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 16 Los dispositivos digitales favorecen la comprensión



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 50% de los docentes encuestados contestan que siempre creen que el uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados con sus estudiantes. El 25% de los docentes encuestados contestan que a veces creen que el uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados con sus estudiantes. El 25% de los docentes encuestados contestan que nunca creen que el uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados con sus estudiantes.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de docentes encuestados responden que siempre creen que el uso de los dispositivos digitales favorece la comprensión de los conocimientos tratados con sus estudiantes, esto demuestra que los docentes tienen conocimiento de la importancia de ejercer su práctica docente con las tics para alcanzar el interés por parte de los estudiantes.

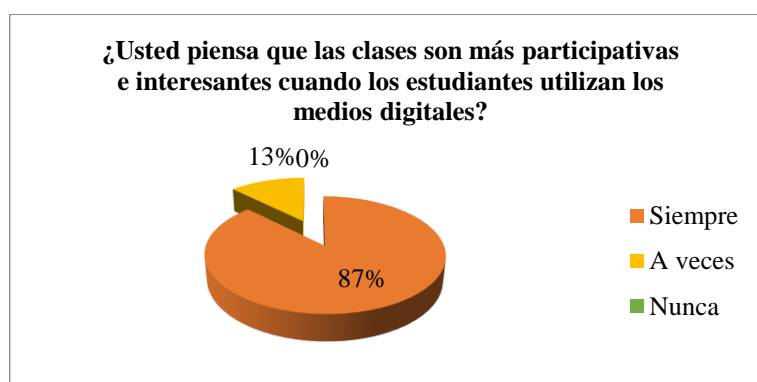
5.- ¿Usted piensa que las clases son más participativas e interesantes cuando los estudiantes utilizan los medios digitales?

Cuadro N° 20 Cuando los estudiantes utilizan los medios digitales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	87%
A veces	1	13%
Nunca	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 17 Cuando los estudiantes utilizan los medios digitales



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 87% de los docentes encuestados contestan que siempre piensan que las clases son más participativas e interesantes cuando los estudiantes utilizan los medios digitales. El 13% de los docentes encuestados contestan que a veces piensan que las clases son más participativas e interesantes cuando los estudiantes utilizan los medios digitales.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de docentes encuestados responden que siempre piensan que las clases son más participativas e interesantes cuando los estudiantes utilizan los medios digitales, es decir que los docentes necesitan tener más conocimientos sobre recursos de enseñanza digitales para brindar a los estudiantes una educación de calidad para que los aprendizajes sean significativos.

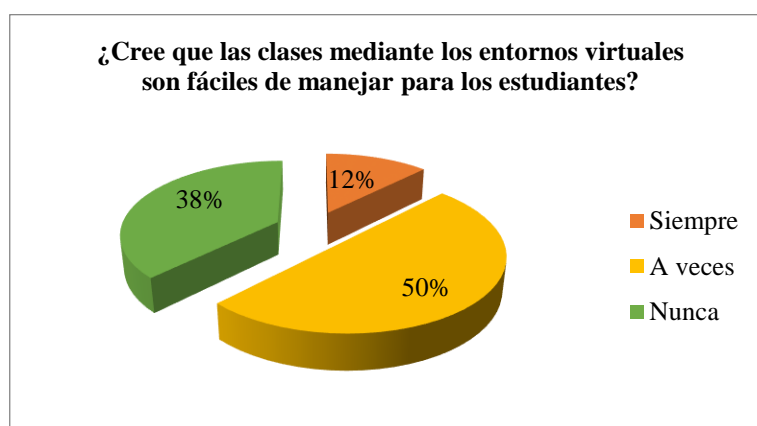
6.- ¿Cree que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes?

Cuadro N° 21 Los entornos virtuales son fáciles de manejar

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	12%
A veces	4	50%
Nunca	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 18 Los entornos virtuales son fáciles de manejar



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 12% de los docentes encuestados contestan que siempre creen que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes. El 50% de los docentes encuestados contestan que a veces creen que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes. El 38% de los docentes encuestados contestan que nunca creen que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de docentes encuestados responden que a veces creen que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes, esto indica que hace falta trabajar con los estudiantes sobre el manejo de las tics para que puedan dominar los entornos virtuales durante su vida estudiantil.

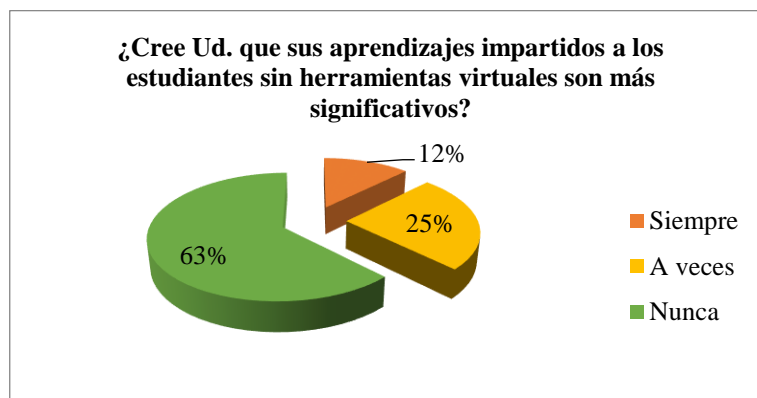
7.- ¿Cree usted que sus aprendizajes impartidos a los estudiantes sin herramientas virtuales son más significativos?

Cuadro N° 22 Sus aprendizajes impartidos a sus estudiantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	12%
A veces	2	25%
Nunca	5	63%
Total	8	100%

Fuente: Luis Lara (2021)

Figura N° 19 Sus aprendizajes impartidos a sus estudiantes



Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Análisis de resultados

El 12% de los docentes encuestados contestan que siempre creen que sus aprendizajes impartidos a los estudiantes sin herramientas virtuales son más significativos. El 25% de los docentes encuestados contestan que a veces creen que sus aprendizajes impartidos a los estudiantes sin herramientas virtuales son más significativos. El 63% de los docentes encuestados contestan que nunca creen que sus aprendizajes impartidos a los estudiantes sin herramientas virtuales son más significativos.

Interpretación

Se puede determinar que un mayor porcentaje de docentes encuestados responden que nunca creen que sus aprendizajes impartidos a los estudiantes sin herramientas virtuales son más significativos, esto indica que los docentes consideran que para alcanzar un conocimiento significativo se debe trabajar utilizando herramientas virtuales como una estrategia para afianzar los conocimientos de los estudiantes.

Verificación de la Hipótesis

Para el trabajo de investigación el estadígrafo de significación y poder obtener datos claros precisos por excelencia es Chi Cuadrado que nos permite obtener información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

Combinación de frecuencias

Para poder establecer la correspondencia de las tablas se eligió cuatro preguntas de las encuestas, dos por cada variable de estudio, esto permitió efectuar el proceso para obtener la combinación o relación necesaria.

Planteamiento de la hipótesis

H.0.- Las estrategias pedagógicas virtuales NO inciden en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” cantón Píllaro.

H.1.- Las estrategias pedagógicas virtuales SI inciden en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” cantón Píllaro.

Selección del Nivel de significación

Se utiliza el $\alpha = 0.05$

Descripción de la población

Se trabajará con la muestra de 8 docentes, de primer año de bachillerato Unidad Educativa “Jorge Álvarez”. Cantón Píllaro.

Especificaciones del Estadístico

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 x 3 utilizaremos la fórmula.

$$X^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E} \quad \text{Donde}$$

X^2 = Chi o Ji Cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencia Esperadas

Especializaciones de la región de aceptación y rechazo

Para indicar sobre estas regiones primeramente determinaremos todos los grados de libertad conociendo que el cuadrado está formado por 4 filas y 3 columnas.

$$gl = (f - 1) \cdot (c - 1)$$

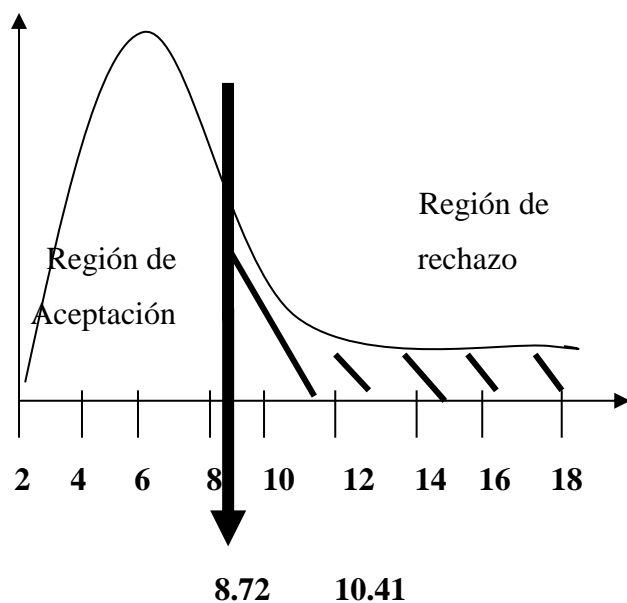
$$gl = (4 - 1) \cdot (3 - 1)$$

$$gl = (3) - (2)$$

$$gl = 6$$

Entonces con el 6 gl y el nivel de 0.05 tenemos la tabla de X^2 siendo el valor de 8.72 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todos los valores de Ji Cuadrado que se encuentran hasta el valor 8.72 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 8.72.

La representación gráfica sería:



Recolección de datos de los cálculos de las estadísticas

Tabla N°2 Recolección de datos docentes

PREGUNTAS	CATEGORÍAS			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
2.- ¿Cree usted que los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza?	6	1	1	8
3.- ¿Piensa que durante su práctica docente necesita del apoyo de las estrategias virtuales para impartir sus clases?	4	3	1	8
6.- ¿Cree que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes?	1	4	3	8
7.- ¿Cree usted que sus aprendizajes impartidos a los estudiantes sin herramientas virtuales son más significativos?	1	2	5	8
SUBTOTAL	12	10	10	28

Fuente Encuesta realizada a los docentes

Elaborado por: Luis Lara Arcos

Tabla N°3 Recolección de datos docentes

PREGUNTAS	CATEGORÍAS			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
2.- ¿Cree usted que los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza?	3	2.5	2.5	8
3.- ¿Piensa que durante su práctica docente necesita del apoyo de las estrategias virtuales para impartir sus clases?	3	2.5	2.5	8
6.- ¿Cree que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes?	3	2.5	2.5	8
7.- ¿Cree usted que sus aprendizajes impartidos a los estudiantes sin herramientas virtuales son más significativos?	3	2.5	2.5	8
SUBTOTAL	12	10	10	28

Fuente Encuesta realizada a los docentes

Elaborado por: Luis Lara Arcos

Tabla N° 4 Cálculo de $J_i = \text{Cuadrado Docentes}$

O	E	O – E	(O – E) ²	(O – E) ² / E
6	3	3	-9	3.00
1	2.25	-1.25	-1.56	0.69
1	2.25	1.25	1.56	0.69
4	3	1	1	0.25
3	2.25	0.75	0.56	0.18
1	2.25	-1.25	1.56	0.69
1	3	-2	-4	1.33
2	2.25	-0.25	-0.5	0.22
5	2.25	2.75	7.56	3.36
				10.41

Fuente Encuesta realizada a los docentes

Elaborado por: Luis Lara Arco

Decisión Final

Recolección de datos y cálculo de las estadísticas

Para 6 grados de libertad a un nivel de 0.05 se obtiene 8.72 y como el valor del J_i calculado a los docentes es de 10.41, se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la Hipótesis Nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: Las estrategias pedagógicas virtuales SI inciden en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” cantón Píllaro.

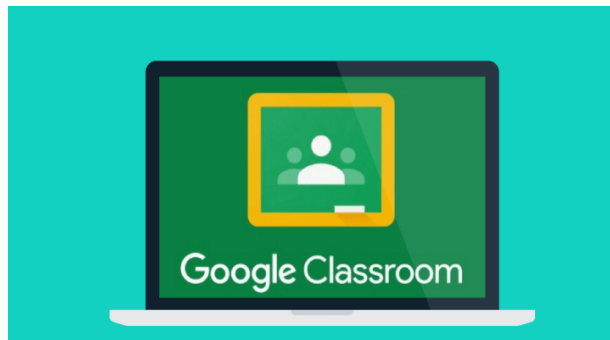
CAPITULO III

PRODUCTO / RESULTADO

Propuesta de solución al problema

Nombre de la propuesta

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA VIRTUAL MEDIANTE LA PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.



Definición del tipo de producto

La estrategia de aprendizaje basada en la plataforma Google Classroom, es una herramienta destinada exclusivamente al campo educativo. La misma permite gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje de fácil manejo, amigable con los docentes y estudiantes.

Esta herramienta digital busca desarrollar los conocimientos de los estudiantes de primer año de bachillerato, de manera activa, dinámica, relacionando en manejo durante la participación interactiva, promoviendo el trabajo de las capacidades intelectuales del escolar. Entonces se puede decir que la estrategia viene a ser un recurso didáctico que contribuye directamente en la consolidación de los aprendizajes.

La tecnología vino para quedarse y sobre todo cuando el maestro lo pone en práctica durante el proceso aprendizaje, siendo un mecanismo que permite dejar los viejos esquemas de enseñanza, poniendo de manifiesto los dispositivos digitales para generar clases distintas a las acostumbradas. Los resultados son alentadores en la actualidad estos recursos didácticos facilitan el tratamiento de los conocimientos.

La estrategia pedagógica virtual apoyada con la plataforma Classroom busca desarrollar ciertas capacidades intelectuales como al observar, razonar, aprender, constituye con un medio favorable para facilitar al docente el tratamiento de los aprendizajes, manteniendo la atención del escolar.



Beneficios de la plataforma Google Classroom

La herramienta Google Classroom, es de fácil manejo, permiten seguir las clases y compartir el material con los alumnos. Esta plataforma online está realizada para mejorará el proceso enseñanza, comunicación entre alumno y profesor. El acceso Classroom solo requiere de una cuenta en Google y una conexión a Internet. La plataforma funciona como una red social. Esta plataforma permite compartir documentos, crear un calendario para los estudiantes; determinando fechas de los exámenes y la entrega de los trabajos por los escolares.

OBJETIVOS

Objetivo General




Diseñar una estrategia pedagógica virtual con la plataforma Google Classroom, para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer año de

Bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, durante el año lectivo 2020 -2021.

Objetivos específicos

- ❖ Determinar la importancia de la estrategia pedagógica virtual con la plataforma Google Classroom para desarrollar capacidades intelectuales.
- ❖ Desarrollar el aprendizaje significativo con la plataforma Google Classroom trabajando la observación, el razonamiento y la aplicación.
- ❖ Utilizar la herramienta virtual Google Classroom para desarrollar el aprendizaje significativo de forma colaborativa e interactiva.

Elementos que la conforman

<p>OBSERVO</p> 	<p>Describir, visualizar, comparar, entender, percibir, comentar.</p>
<p>RAZONO</p> 	<p>Comprender, entender, pensar, razonar, reflexionar, analizar, inferir, desarrollar, producir ideas.</p>
<p>APLICO</p> 	<p>Desarrollar, construir, resolver, consolidar, generalizar, figurar, trabajar, interactuar.</p>

INTRODUCCIÓN

Esta estrategia digital permite trabajar con los estudiantes de forma fácil y gratuita, ayuda al maestro a contar con una herramienta virtual. Para potenciar el trabajo en el aula de clase y fuera de ella, siendo una plataforma cómoda para el manejo, donde

el educador puede formar grupo de trabajo, elaborar debates, instrumentos de evaluación que posibilita el crecimiento intelectual de los escolares en proceso de formación.

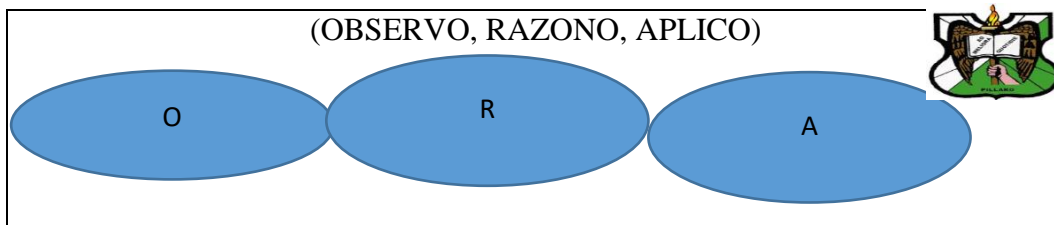
El docente puede aprovechar las ventajas que ofrece la plataforma Google Classroom diseñada para trabajar y cimentar capacidades intelectuales al observar, razonar y aplicar el conocimiento durante las horas clases, desarrollando el aprendizaje significativo. Para ello es necesario fortalecer la calidad educativa de los estudiantes de bachillerato, con la ayuda de los recursos virtuales.

La estrategia permite mejorar la pedagogía de la enseñanza, con la ayuda de los dispositivos digitales, aprovechando las redes sociales, la plataforma Google Classroom que resulta de fácil acceso, esta herramienta posibilita al maestro crear ciertos recursos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Poniendo en juego ciertas técnicas como debates, simposios, instrumentos de evaluación entre otras actividades que potencializan la calidad de la educación.

Toda estrategia tiene procesos, cada uno bien definidos que constituyen una herramienta didáctica para entregar los aprendizajes de manera significativa. Contrastando con el método de la enseñanza, el ciclo del aprendizajes (Experiencia, reflexión, conceptualización, aplicación) estos pasos tendrán relación directa con los proceso de la estrategia creada en base a la plataforma Classroom.



ESTRATEGIA PEDAGÓGICA VIRTUAL MEDIANTE LA PLATAFORMA CLAUSSROOM PARA DESARROLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



Todas las estrategias tienen procesos y está diseñada para mejorar el problema presentado, al desarrollar el aprendizaje significativo. Fortaleciendo ciertas capacidades intelectuales, potenciando los conocimientos de manera adecuada, por medio de la plataforma Google Classroom. Es importante conocer las ventajas que pueden encontrar los docentes y estudiantes en esta herramienta, esto permitirá tener una idea clara de lo importante que resulta los recursos digital en el proceso enseñanza.

Para ello primero la Observación que permite direccionar la utilización de esta plataforma gratuita que tendremos la oportunidad de recocer todos sus ventajas para poder aplicarlos durante las actividades educativas, con los estudiantes en el proceso inter – aprendizaje, donde se apoyara para tratar ciertos conocimientos de forma significativa.

Procedimiento para aplicar la estrategia pedagógica Virtual con el apoyo de la plataforma Google Classroom, como apoyo para que los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez” puedan desarrollar y construir el aprendizaje significativo.

Iniciar sesión (estudiante)

SEGUIR

Puede utilizar una dirección de correo electrónico o un nombre de usuario para iniciar sesión, según cómo se haya configurado originalmente su cuenta. Consulte las instrucciones a continuación.

1. Ve a classroom.google.com y haz clic en Iniciar sesión. Inicia sesión con tu cuenta de Google.
2. Asegúrate de iniciar sesión con la cuenta correcta.
3. En la parte superior, haz clic en Apuntarse a una clase.
4. Introduce el código de clase que te haya dado el profesor y haz clic en Unirse

Inicio de sesión con nombre de usuario

CAPACIDADES INTELECTUALES A DESARROLLAR CON LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA VIRTUAL

OBSERVO



Todo proceso enseñanza aprendizaje comienza por la observación, teniendo una breve idea del tema a desarrollar, es importante fortalecer esta capacidad intelectual en los estudiantes de primer año de bachillerato, permitiendo elevar el rendimiento

escolar, cuando el maestro aplique las estrategia pedagógica Virtual por medio de la plataforma Google Classroom.

Es importante aprovechar las habilidades que presentan los estudiantes de primer año de Bachillerato, sobre el manejo y utilización de los dispositivos digitales, donde los docentes saquen provecho, tratando los conocimientos de manera significativa.

Es importante que los estudiantes al ser nativos en el manejo de los dispositivos digitales, fomenten el trabajo de manera eficiente. Siempre apoyándose en la tecnología para mejorar la asimilación de los aprendizajes tratados de manera adecuada. Aprovechando las ventajas y beneficios que aporta en la actualidad al sistema educativo, promoviendo una educación de calidad y calidez.



Es necesario que los estudiantes aprendan a ingresar a la plataforma Google Classroom para cumplir las actividades indicadas por el docente. Esto permitirá desarrollar ciertas capacidades que solo el manejo del dispositivo puede genera; quienes podrán ejecutar las actividades académicas de manera eficiente con el apoyo de la herramienta digital.

Es importante que los estudiantes durante el manejo de los dispositivos digitales, puedan aplicar con mayor facilidad ciertas actividades que los docentes trabajan dentro del aula de clase. La utilización de la estrategia pedagógica virtual Classroom se podrá desarrollar mediante las siguientes actividades.

- 1.- Las horas clases son dinámicas, interactivas y activas mediante la conectividad.
- 2.- Los estudiantes mantienen la atención durante todo el proceso clase.
- 3.- Mejora el rendimiento académico de los educandos.
- 4.- Asimila con facilidad el tema tratado con el uso de los dispositivos virtuales.
- 5.- Mantienen la concentración del estudiante durante el proceso aprendizaje.
- 6.-Las clases son distintas a las acostumbradas.
- 7.- Predispone a los estudiantes para el aprendizaje levantando la autoestima durante el proceso enseñanza.
- 8.- Fomenta el gusto por aprender a utilizar la plataforma Classroom.
- 8.- Permite que los estudiantes interactúen durante el desarrollen y construyan su propio conocimiento.
- 9.- Interactúa activamente los estudiantes durante las actividades educativas.
- 10.-Aprovechan las ventajas que ofrecen las herramientas virtuales.



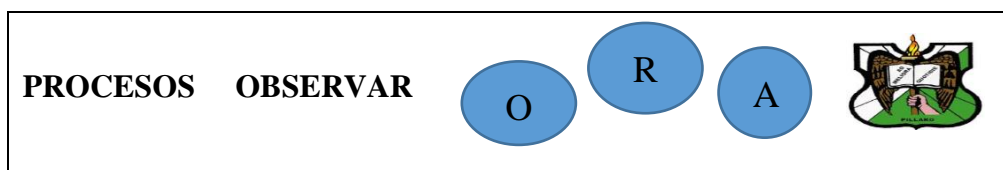
Todo proceso aprendizaje siempre termina con la transferencia del conocimiento, siendo imprescindible que los maestros de primer año de Bachillerato saquen

provecho de las herramientas virtuales. Para consolidar los saberes en la parte cognitiva, por consiguiente es indispensable al terminar con el procedimiento que lleva la teoría a la práctica.

Es necesario que la estrategia pedagógica virtual sea aplicada en los proceso clase, esto podrá contribuir de manera adecuada en la consolidación de los aprendizajes de manera significativa. Entonces la tecnología en la actualidad juega un papel preponderante a la hora de tratar y facilitar la transferencia del conocimiento.

La Plataforma Virtual Google Classroom aporta notablemente durante las actividades educativas, porque mantienen la atención al educando. Promoviendo la interacción entre compañeros de aula, todas estas acciones recaen al fortalecimiento de las capacidades digitales que los escolares requieren. Con una sola idea llevarlos a la funcionalidad al instante.

PASO 1




Todo proceso clase comienza con la observación y los medios virtuales, esta capacidad intelectual en los estudiantes se ve potenciada. Es importante comenzar siempre con la experiencia, es decir los conocimientos previos y puedan relacionar con el nuevo para producir un aprendizaje que tenga sentido.

- ❖ Seleccionar el tema para trabajar de manera activa, interactiva aprovechando las bondades que presenta la Plataforma Google Classroom.
- ❖ Determinar la destreza a trabajar con la estrategia pedagógica virtual,
- ❖ Generar un proceso enseñanza – aprendizaje dinámico participativo sobre todo aprovechando la observación para comenzar con la clase.
- ❖ Identificar ciertas ideas para generar la discusión apoyándose en los medios virtuales.
- ❖ Establecer criterios para analizar durante el proceso enseñanza-aprendizaje.
- ❖ Reconocer los recursos didácticos, virtuales que aporten para tratar el aprendizaje de manera significativa.
- ❖ Identifica los recursos virtuales que se puede aplicar con ayuda de la plataforma Classroom.

❖ **PASO 2**

PROCESO RAZONO
(DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO)

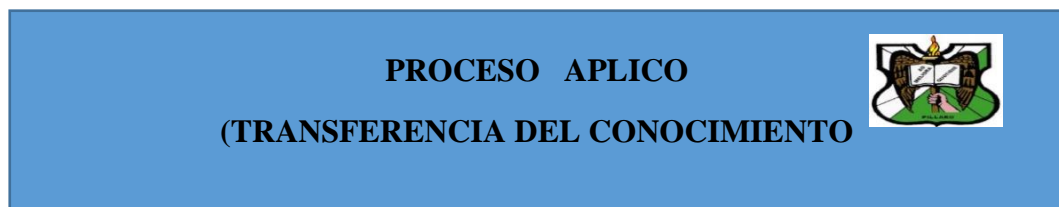


Para el procedimiento de la estrategia donde se busca potencializar la capacidad intelectual del estudiante de primer año de bachillerato razono, es importante generar el desarrollo del conocimiento, con el apoyo de las herramientas virtuales. En este caso Classroom para fomentar la consolidación del aprendizaje significativo, donde las clases sean dinámicas, participativas, interactivas. El maestro podrá relacionar la estrategia con el método de enseñanza ciclo del aprendizaje y el modelo Pedagógico constructivista.



- ❖ Analizar el tema mediante la discusión y la comprensión del contenido tratado de manera comentada.
- ❖ Establecer las ideas principales y secundarias por medio de la interacción entre estudiantes y docentes.
- ❖ Descubrir ciertas palabras claves que presenta el contenido, para gestar nuevas ideas.
- ❖ Desarrollar y construir el aprendizaje de manera significativa para volverlos funcionales durante el diario vivir.
- ❖ Establecer los criterios por los estudiantes de manera interactiva, apoyándose en medios virtuales, donde la enseñanza sea más creativa e innovadora.
- ❖ Aprender por medio de las herramientas virtuales para desarrollar los aprendizajes Significativos.
- ❖ Fomentar la participación activa en la construcción del aprendizaje de manera interactiva.
- ❖ Utilizar los medios virtuales apoyándose con el internet para fundamentar el aprendizaje.

PASO 3



Al final de toda actividad educativa es necesario la aplicación, es decir la transferencia del conocimiento para que el estudiante lo vuelva funcional, durante


la vida diaria. Es ideal en todos los procesos que el maestro aplique utilice las herramientas digitales como un recurso didáctico, que dinamiza la calidad de la educación.

La parte más importante de las actividades educativas dentro del proceso de clases es la aplicación, la misma situación sucede cuando el escolar debe poner en marcha la herramienta virtual, apoyándose en la plataforma gratuita denominada Classroom, para dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje, siendo una herramienta que permite al estudiante aprovechar los conocimientos que tienen sobre el manejo de los dispositivos digitales.

- ❖ Reforzar el conocimiento con la participación activa y dinámica de los escolares.
- ❖ Establecer el conocimiento tratado en la estructura cerebral del estudiante de forma significativa.
- ❖ Reconocer los mejores criterios de los estudiantes para fomentar un diálogo final sobre el tema tratado.
- ❖ Consolidar el aprendizaje significativo con el apoyo de las herramientas virtuales para interactuar.
- ❖ Transferir el aprendizaje llevando la teoría a la práctica con el apoyo de las herramientas virtuales.
- ❖ Realizar una evaluación mediante la aplicación de un instrumento aprovechando las ventajas que presenta la Plataforma Google Classroom.

Para comprobar de la eficacia como recurso didáctico la estrategia pedagógica virtual, pondremos de manifiesto la técnica del pre test y pos test, mediante un tema de la Unidad Didáctica de Historia, de Lengua y Literatura, de primer año, utilizando el currículo nacional vigente, para ello contaremos con la escala valorativa dada por el Ministerio de Educación, para verificar la validez de la misma en relación al desarrollo del aprendizaje significativo.

CUADRO N° 23 Unidad Didáctica de Historia

 UNIDAD EDUCATIVA “JORGE ALVAREZ”								
1. DATOS INFORMATIVOS:								
Docente			Área/Asignatura	CIENCIAS SOCIALES/HISTORIA	Grado/Curso	PRIMERO BGU-BTE	Paralelos	A – B - C
Unidad Didáctica	1	Título de la Unidad De Planificación	Las Civilización Fluviales de la antigüedad	Objetivos Específicos			Analizar y comprender los grandes aportes culturales de las civilizaciones trabajo, a través del examen de las diferentes producciones y manifestaciones humanas para establecer las razones profundas de sus afanes, proyectos y utopías.	
Periodos	14			Semana De Inicio				
2.PLANIFICACIÓN:								
Destrezas con Criterio de Desempeño a ser Desarrollados				Indicadores esenciales de Evaluación				
<ul style="list-style-type: none"> ❖ CS.H.5.1.1•Contrastar la importancia de las civilizaciones con el fin de diferenciar la realidad de la construcción intelectual. ❖ CS.H.5.1.2. • Examinar el término civilización, los grandes aportes, producción cultural, religiosos, arquitectónicos para relacionar con los aspectos de la vida cotidiana de esas épocas. ❖ CS.H.5.1.3. Explicar y valorar la importancia el origen de la Civilización Egipcia ❖ CS.H.5.1.4.Analizar y comprender los contenidos y las formas de la educación en la comunidad primitiva. 				<ul style="list-style-type: none"> ❖ I.CS.H.5.1.1. Contrasta los conceptos de civilización, mediante el uso técnico de diversas fuentes, relativizando los diversos enfoques, con el fin de diferenciar la realidad de la construcción intelectual. (J.2., J.3., I.2.) ❖ I.CS.H.5.1.2. Examina el término “civilización” como producción material y simbólica, empleando y relativizando fuentes y enfoques. (J.3., I.2.) ❖ I.CS.H.5.2.1. Explica la importancia de los aportes de las civilizaciones fluviales. 				

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

CUADRO N° 24 Esquema del plan de clase de Historia

DESTREZA	TEMA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ACTIVIDAD EVALUATIVA	
				INDICADORES	TECNICAS
<p>CS.H.5.1.3. Explicar y valorar la importancia el origen de la Civilización Egipcia los grandes aportes culturales, arquitectónicos y otros aspectos más.</p>	<p>Los Grandes aportes culturales de las civilizaciones fluviales de la antigüedad</p>	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ El mensaje distorsionado <p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observar imágenes para comenzar la clase ❖ Preguntar si conocen el termino civilización <p>ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cuándo comenzó y donde aparecen las civilizaciones? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentar un video aprovechando la conectividad. ❖ Analizar el contenido de manera comentada mediante el aula virtual. ❖ Determinar la importancia de los aportes de la civilización Egipcia. ❖ Observar escenas de la vida de los egipcios aprovechando las ventajas de la Estrategia Virtual Google Classroom. ❖ Desarrollar los aprendizajes significativos sobre el tema. <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedir a los estudiantes que busquen en el internet imágenes de los grandes aportes de la Civilización Egipcia. ❖ Construir el conocimiento de manera interactiva <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Consolidar el tema tratado. ❖ Aplica lo aprendido con la producción de ideas. ❖ Evaluar con una técnica activa. 	<p>Texto Fotografías Observación Generalización Comparación Plataformas Virtuales Google Classroom. Computador Videos Internet</p>	<p>Reconoce la importancia de las civilizaciones fluviales</p> <p>Explica con sus propias palabras el termino civilización y cultura</p> <p>Reconoce los cambios sociales en esa época en relación a la civilización egipcia.</p>	<p>Escribir la importancia del aporte de la civilización egipcia. (CONCEPTUAL)</p> <p>Establecer la ubicación de la civilización egipcia. (PROCEDIMENTAL)</p> <p>Indicar cuál es el aporte arquitectónico que existe hasta la actualidad de los egipcios. (ACTITUDINAL)</p>

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Evaluación Preliminar (Antes de aplicar la estrategia virtual)

Se evaluaron los indicadores de logros relacionados con la destreza, trabajada con la estrategia pedagógica virtual Google Classroom, puesta en marcha para determinar el logro que presenta mediante el antes y el después; durante la interacción entre docentes y estudiantes para el tratamiento de las habilidades en la implementación y uso de los medios digitales.

CUADRO N° 25: Destreza con Criterio de Desempeño (Historia)

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Explicar y valorar la importancia el origen de la Civilización Egipcia los grandes aportes culturales, arquitectónicos y otros aspectos más.				
ALTERNATIVAS	DOMINA	ALCANZA	PROXIMO ALCANZAR	NO ALCANZA
Reflexiona con facilidad el aporte de la civilización egipcia	15	20	30	25
Analiza las razones del porque lo considera civilización fluvial	17	23	35	15
Expresa virtualmente el aporte de la civilización egipcia	20	20	30	20
Aprovecha la virtualidad para desarrollar el tema en la clase	15	18	32	25
Identifica las principales obras arquitectónicas de los egipcios	10	25	30	25
Reconoce las ideas principales del tema	20	25	15	30
Elabora un video con la imágenes encontradas en el internet de la civilización tratada	10	15	20	45
Aprovecha la tecnología para elevar su conocimiento del tema	15	15	25	35
Se apoya el estudiante con más información del tema por medio del internet	17	23	27	23
Elabora un comentario sobre la cultura egipcia	20	20	30	20
PUNTAJE				

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)


CUADRO N° 26: Indicadores de logro Historia (Evaluación Preliminar)

INDICADORES DE LOGRO	BASICA ELEMENTAL		ESTADO DE LOGRO
		%	
Reflexiona con facilidad el aporte de la civilización egipcia	Domina los aprendizajes requeridos	17%	37%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	20%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	33%	61%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	28%	
Analiza las razones del porque lo considera civilización fluvial	Domina los aprendizajes requeridos	19%	45%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	26%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	39%	55%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	16%	
Expresa virtualmente el aporte de la civilización egipcia	Domina los aprendizajes requeridos	22%	44%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	22%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	34%	56%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	22%	
Aprovecha la virtualidad para desarrollar el tema en la clase	Domina los aprendizajes requeridos	17%	37%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	20%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	36%	73%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	37%	
Identifica las principales obras arquitectónicas de los egipcios	Domina los aprendizajes requeridos	11%	39%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	28%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	33%	61%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	28%	
Reconoce las ideas principales del tema	Domina los aprendizajes requeridos	22%	50%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	28%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	50%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	33%	
Elabora un video con la imágenes encontradas en el internet de la civilización tratada	Domina los aprendizajes requeridos	11%	28%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	17%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	22%	72%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	50%	
Aprovecha la tecnología para elevar su conocimiento del tema	Domina los aprendizajes requeridos	17%	34%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	17%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	27%	66%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	39%	
Se apoya el estudiante con más información del tema por medio del internet	Domina los aprendizajes requeridos	19%	45%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	26%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	30%	55%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	26%	
Elabora un comentario sobre la cultura egipcia	Domina los aprendizajes requeridos	22%	44%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	22%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	33%	56%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	22%	

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

CUADRO N° 27: Unidad Didáctica de Lengua y Literatura

		UNIDAD EDUCATIVA “ JORGE ALVAREZ”		AÑO LECTIVO. 2020-2021	
PLAN CURRICULAR ANUAL					
1.- DATOS INFORMATIVOS					
Área:	Lengua y literatura		Asignatura:	Lengua y literatura	
Docente:	Lic. Luis Lara				
Grado/curso:	PRIMERO DE BACHILLERATO		Nivel educativo:	Bachillerato	
2.- TIEMPO					
Carga horaria semanal	Nro. Semanas de trabajo	Evaluación de los aprendizajes e imprevistos	Total semanas clases	Total períodos	
3.- OBJETIVOS GENERALES					
Objetivos del área			Objetivos del grado o curso		
<p>OG.LL.1. Desempeñarse como usuarios competentes de la cultura escrita en diversos contextos personales, sociales y culturales para actuar con autonomía y ejercer una ciudadanía plena.</p> <p>OG.LL.2. Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad.</p> <p>OG.LL.3. Evaluar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para asumir y consolidar una perspectiva personal.</p> <p>OG.LL.4. Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación.</p>			<p>Interactuar con diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita.</p> <p>Usar los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás.</p> <p>Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.</p> <p>Utilizar los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y desarrollo del pensamiento.</p>		
Destrezas con Criterio de Desempeño a ser Desarrollados			Indicadores esenciales de Evaluación		
<p>LL.3.4.2. Indagar sobre las transformaciones y las tendencias actuales y futuras de la evolución de la cultura escrita en la era digital</p> <p>LL.3.4.3. Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto.</p>			<p>CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas.</p> <p>Indicador: Autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento.</p>		

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

CUADRO N° 28 Esquema del plan de clase (Lengua y Literatura)

DESTREZA	TEMA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ACTIVIDAD EVALUATIVA	
				INDICADORES	TECNICAS
LL.3.4.2. Indagar sobre las transformaciones y las tendencias actuales y futuras de la evolución de la cultura escrita en la era digital	La Evolución de la cultura escrita en la era digital	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El mensaje distorsionado <p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observar un video sobre el tema ➤ Determinar sobre la importancia de la comunicación oral y escrita <p>ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Dónde encontramos ejemplos de la cultura escrita? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar una lectura del texto los estudiantes. ➤ Razonar el contenido de manera comentada. ➤ Aplicar la técnica de las preguntas y respuestas. ➤ Aprender con el apoyo de los dispositivos digitales. ➤ Establecer la importancia de la cultura escrita aprovechando el aula virtual. ➤ Desarrollar los aprendizajes significativos. <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Acoger las mejores ideas, opiniones sobre el tema. ➤ Construir el conocimiento de manera eficiente. ➤ Aplicar la plataforma Google Classroom para realizar una tarea escrita. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Consolidar el tema tratado. ➤ Poner en práctica la cultura escrita con el apoyo de los medios digitales. ➤ Evaluar con una técnica activa. 	<p>Texto</p> <p>Cuaderno</p> <p>Dibujo</p> <p>Observación</p> <p>Generalización</p> <p>Comparación</p> <p>Imágenes</p> <p>Video</p> <p>Celulares</p> <p>Computador</p> <p>Laptops</p> <p>Tablet</p> <p>Plataforma</p> <p>Google</p> <p>Classroom</p>	<p>Reconoce la importancia de la cultura escrita por medio de las herramientas digitales</p> <p>Explica lo necesario que en la actualidad significa utilizar los medios digitales por medio de las herramientas digitales.</p> <p>Reconoce los cambios sociales por medio de la cultura escrita mediante la era digital</p>	<p>Escribir la importancia de la cultura escrita con el apoyo de la plataforma Blog. (CONCEPTUAL)</p> <p>Establecer las transformaciones sociales por medio de la evolución escrita digital. (PROCEDIMENTAL)</p> <p>Indicar mediante una opinión los beneficios que presentan los recursos virtuales. (ACTITUDINAL)</p>

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

CUADRO N° 29: Ficha de Destreza con Criterio de Desempeño (Lengua y Literatura)

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:				
Indagar sobre las trasformaciones y las tendencias actuales y futuras de la evolución de la cultura escrita en la era digital				
ALTERNATIVAS	DOMINA	ALCANZA	PROXIMO ALCANZAR	NO ALCANZA
Utiliza las herramientas virtuales para escribir ciertos contenidos correctamente.	15	17	27	31
Establece correctamente los tipos de letra del ordenador	22	18	20	30
Expresa de manera escrita las transformaciones actuales dadas por medio de la conectividad	19	21	25	25
Comprende y analiza la importancia de poder estructurar una paina digital	23	17	30	20
Identifica los iconos del ordenador para subrayar un texto dentro de un contenido de Lengua y Literatura	15	15	27	33
Selecciona y organiza ideas para fortalecer por medio del internet	16	24	20	30
Reconoce el aporte de las herramientas digitales durante las actividades educativas	14	19	17	40
Las horas clases de Lengua y Literatura son dinámicas	22	18	25	25
Es necesario apoyarse con los medios virtuales para desarrollar los temas.	23	17	27	23
Reconoce las principales ideas del tema tratado	15	23	30	22
PUNTAJE				

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

CUADRO N° 30: Indicadores de logro Lengua y Literatura Evaluación Preliminar (Pre Test)

INDICADORES DE LOGRO	BASICA ELEMENTAL	%	ESTADO DE LOGRO
Utiliza las herramientas virtuales para escribir ciertos contenidos correctamente.	Domina los aprendizajes requeridos	17%	33%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	16%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	28%	67%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	39%	
Establece correctamente los tipos de letra del ordenador	Domina los aprendizajes requeridos	19%	45%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	26%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	30%	55%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	26%	
Expresa de manera escrita las transformaciones actuales dadas por medio de la conectividad	Domina los aprendizajes requeridos	21%	44%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	23%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	28%	56%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	28%	
Comprende y analiza la importancia de poder estructurar una paina digital	Domina los aprendizajes requeridos	26%	45%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	19%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	33%	55%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	22%	
Identifica los iconos del ordenador para subrayar un texto dentro de un contenido de Lengua y Literatura	Domina los aprendizajes requeridos	17%	34%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	17%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	30%	67%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	37%	
Selecciona y organiza ideas para fortalecer por medio del internet	Domina los aprendizajes requeridos	18%	45%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	27%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	22%	55%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	33%	
Reconoce el aporte de las herramientas digitales durante las actividades educativas	Domina los aprendizajes requeridos	16%	37%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	21%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	19%	63%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	44%	
Las horas clases de Lengua y Literatura son dinámicas	Domina los aprendizajes requeridos	24%	44%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	20%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	28%	56%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	28%	
Es necesario apoyarse con los medios virtuales para desarrollar los temas.	Domina los aprendizajes requeridos	26%	45%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	19%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	30%	58%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	28%	
Reconoce las principales ideas del tema tratado	Domina los aprendizajes requeridos	17%	43%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	26%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	33%	57%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	24%	

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Segunda Evaluación (POS TEST)

Se evaluó los indicadores de logro después de la aplicación de la estrategia pedagógica virtual para desarrollar los aprendizajes significativos, con el apoyo de Google Classroom con los estudiantes de primer año de bachillerato, Unidad Educativa “Jorge Álvarez” permitiendo que las horas clases sean más dinámicas, interactivas, innovadoras.

CUADRO N° 31: Ficha de destreza con criterio de desempeño (POS TEST)

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:				
Explicar y valorar la importancia el origen de la civilización egipcia los grandes aportes culturales, arquitectónicos y otros aspectos más				
ALTERNATIVAS	DOMINA	ALCANZA	PROXIMO ALCANZAR	NO ALCANZA
Reflexiona con facilidad el aporte de la civilización egipcia	40	30	15	5
Analiza las razones del porque lo considera civilización fluvial	35	30	20	5
Expresa virtualmente el aporte de la civilización egipcia	40	35	10	5
Aprovecha la virtualidad para desarrollar el tema en la clase	45	20	15	10
Identifica las principales obras arquitectónicas de los egipcios	30	35	10	15
Reconoce las ideas principales del tema	45	20	15	10
Elabora un video con la imágenes encontradas en el internet de la civilización tratada	37	33	15	5
Reconoce las ideas principales del tema	35	25	15	15
Se apoya el estudiante con más información del tema por medio del internet	40	30	10	10
Elabora un comentario sobre la cultura egipcia	40	25	15	10
PUNTAJE				

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

CUADRO N° 32: Evaluación de los indicadores Historia (DESPUES)

INDICADORES DE LOGRO	BASICA ELEMENTAL	%	ESTADO DE LOGRO
Reflexiona sobre la importancia de la educación Universitaria	Domina los aprendizajes requeridos	44%	77%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	33%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	6%	
Analiza las razones del porque la creación de las primeras Universidades.	Domina los aprendizajes requeridos	39%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	33%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	22%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	6%	
Expresa oralmente la opinión sobre el tema tratado	Domina los aprendizajes requeridos	44%	83%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	39%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	11%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	6%	
Participa activamente en el desarrollo de la clase	Domina los aprendizajes requeridos	50%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	22%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Identifica las principales razones de la creación de las primeras Universidades	Domina los aprendizajes requeridos	33%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	39%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	11%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	17%	
Reconoce las ideas principales del tema	Domina los aprendizajes requeridos	50%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	22%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Elabora con facilidad con el apoyo de los medios virtuales un video sobre la importancia de las Universidades.	Domina los aprendizajes requeridos	41%	77%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	36%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	6%	
Aprovecha la tecnología para elevar su conocimiento del tema	Domina los aprendizajes requeridos	39%	67%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	28%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	17%	
Se apoya el estudiante con más información del tema por medio del internet.	Domina los aprendizajes requeridos	44%	78%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	33%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	11%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Elabora un mensaje sobre la educación superior	Domina los aprendizajes requeridos	44%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	28%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Se evaluaron los indicadores de logro, después de la aplicación de la estrategia pedagógica virtual, en una clase del área de Lengua y Literatura para desarrollar los aprendizajes significativos, aprovechando de las ventajas que prestan las herramientas digitales con los estudiantes de primer año de bachillerato, Unidad Educativa “Jorge Álvarez” generando clases dinámicas, participativas, activas.

CUADRO N° 33: Indicadores del tema de Lengua y Literatura

Indicadores del tema de Lengua y Literatura: Indagar sobre las trasformaciones y las tendencias actuales y futuras de la evolución de la cultura escrita en la era digital				
ALTERNATIVAS	DOMINA	ALCANZA	PROXIMO ALCANZAR	NO ALCANZA
Utiliza las herramientas virtuales para escribir ciertos contenidos correctamente.	30	32	18	10
Establece correctamente los tipos de letra del ordenador	38	26	15	11
Expresa de manera escrita las transformaciones actuales dadas por medio de la conectividad	35	25	15	10
Comprende y analiza la importancia de poder estructurar una paina digital	37	23	20	10
Identifica los iconos del ordenador para subrayar un texto dentro de un contenido de Lengua y Literatura	40	25	15	10
Selecciona y organiza ideas para fortalecer por medio del internet	38	32	10	10
Reconoce el aporte de las herramientas digitales durante las actividades educativas	35	30	15	10
Las horas clases de Lengua y Literatura son dinámicas	40	25	20	5
Es necesario apoyarse con los medios virtuales para desarrollar los temas.	35	30	20	5
Reconoce las principales ideas del tema tratado	38	26	16	10
PUNTAJE				

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

CUADRO N° 34: Evaluación POSTTEST de los indicadores de logro (Pos TEST Lenguaje Y Literatura)

INDICADORES DE LOGRO	BASICA ELEMENTAL		ESTADO DE LOGRO
		%	
Utiliza las herramientas virtuales para escribir ciertos contenidos correctamente.	Domina los aprendizajes requeridos	33%	69%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	36%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	20%	31%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Establece correctamente los tipos de letra del ordenador	Domina los aprendizajes requeridos	42%	71%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	29%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	29%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	12%	
Expresa de manera escrita las transformaciones actuales dadas por medio de la conectividad	Domina los aprendizajes requeridos	39%	67%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	28%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	28%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Comprende y analiza la importancia de poder estructurar una paina digital	Domina los aprendizajes requeridos	41%	67%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	26%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	22%	33%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Identifica los iconos del ordenador para subrayar un texto dentro de un contenido de Lengua y Literatura	Domina los aprendizajes requeridos	44%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	28%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	28%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Selecciona y organiza ideas para fortalecer por medio del internet	Domina los aprendizajes requeridos	42%	76%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	36%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	11%	22%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Reconoce el aporte de las herramientas digitales durante las actividades educativas	Domina los aprendizajes requeridos	39%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	33%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	17%	28%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	
Las horas clases de Lengua y Literatura son dinámicas	Domina los aprendizajes requeridos	44%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	28%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	22%	28%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	6%	
Es necesario apoyarse con los medios virtuales para desarrollar los temas.	Domina los aprendizajes requeridos	39%	72%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	33%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	22%	28%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	6%	
Reconoce las principales ideas del tema tratado	Domina los aprendizajes requeridos	42%	71%
	Alcanza los aprendizajes requeridos	29%	
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	18%	29%
	No alcanza los aprendizajes requeridos.	11%	

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Comparación de Resultados (entre el antes y el después).

Comparación de resultados de la aplicación de la nueva estrategia pedagógica virtual, que permite desarrollar y construir los aprendizajes significativos por medio de la plataforma Google Classroom, siendo interactiva para fortalecer los contenidos del área de Historia.

CUADRO N°| 35: Evaluación de los resultados entre el antes y el después

INDICADORES DE LOGRO	BASICA ELEMENTAL	ANTES	DESPUES	VALORACION DE LOGRO
Reflexiona con facilidad el aporte de la civilización egipcia	Domina A.	37%	77%	40%
	Alcanza A			
	Próximo. A	61%	23%	
	No Alcanza los A.			
Analiza las razones del porque lo considera civilización fluvial	Domina A	45%	72%	27%
	Alcanza A			
	Próximo A	55%	28%	
	No Alcanza. A			
Expresa virtualmente el aporte de la civilización egipcia	Domina. A	44%	83%	39%
	Alcanza .A			
	Próximo. A	56%	17%	
	No Alcanza. A			
Aprovecha la virtualidad para desarrollar el tema en la clase	Domina. A	37%	72%	35%
	Alcanza. A			
	Próximo. A	73%	28%	
	No Alcanza. A			
Identifica las principales obras arquitectónicas de los egipcios	Domina. A	39%	72%	33%
	Alcanza. A			
	Próximo. A.A	61%	28%	
	No Alcanza. A.			
Reconoce las ideas principales del tema	Domina. A.	50%	72%	22%
	Alcanza .A			
	Próximo. A	50%	28%	
	No Alcanza. A			
Elabora un video con la imágenes encontradas en el internet de la civilización tratada	Domina. A	28%	72%	44%
	Alcanza. A			
	Próxima. A	72%	23%	
	No Alcanza. A			
Aprovecha la tecnología para elevar su conocimiento del tema	Domina. A.	34%	67%	33%
	Alcanza. A.			
	Próxima. A.	66%	34%	
	No Alcanza. A			
	Domina. A		78%	33%

Se apoya el estudiante con más información del tema por medio del internet	Alcanza. A	45%	22%	
	Próximo. A	55%		
	No Alcanza. A			
Elabora un comentario sobre la cultura egipcia	Domina. A	44%	72%	28%
	Alcanza. A			
	Próximo. A	56%	28%	
	No Alcanza. A			

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Resultados obtenidos mediante la comparación entre el pre test y el pos test. Clase realizada en el área de lengua y literatura, para conocer el avance alcanzado luego de haber puesto en marcha la nueva estrategia, observando resultados positivos porque se presentan un aprendizaje más interactivo, dinámico, para el desarrollo y construcción del aprendizaje significativo.

CUADRO N° 36: Indicadores

INDICADORES DE LOGRO	BASICA ELEMENTAL	ANTES	DESPUES	VALORACION DE LOGRO
Utiliza las herramientas virtuales para escribir ciertos contenidos correctamente.	Domina A.	33%	67%	34%
	Alcanza A			
	Próximo. A			
	No Alcanza los A.			
Establece correctamente los tipos de letra del ordenador	Domina A	45%	71%	26%
	Alcanza A			
	Próximo A			
	No Alcanza. A			
Expresa de manera escrita las transformaciones actuales dadas por medio de la conectividad	Domina. A	44%	67%	23%
	Alcanza .A			
	Próximo. A			
	No Alcanza. A			
Comprende y analiza la importancia de poder estructurar una paina digital	Domina. A	45%	67%	22%
	Alcanza. A			
	Próximo. A			
	No Alcanza. A			
Identifica los iconos del ordenador para subrayar un texto dentro de un contenido de Lengua y Literatura	Domina. A	45%	72%	27%
	Alcanza. A			
	Próximo. A.A			
	No Alcanza. A.			

Selecciona y organiza ideas para fortalecer por medio del internet	Domina. A.	37%	76%	39%
	Alcanza .A			
	Próximo. A	63%	22%	
	No Alcanza. A			
Reconoce el aporte de las herramientas digitales durante las actividades educativas	Domina. A	37%	76%	39%
	Alcanza. A			
	Próxima. A	63%	22%	
	No Alcanza. A			
Las horas clases de Lengua y Literatura son dinámicas	Domina. A.	47%	72%	25%
	Alcanza. A.			
	Próxima. A.	56%	28%	
	No Alcanza. A			
Es necesario apoyarse con los medios virtuales para desarrollar los temas.	Domina. A	43%	72%	29%
	Alcanza. A			
	Próximo. A	58%	28%	
	No Alcanza. A			
Reconoce las principales ideas del tema tratado	Domina. A	43%	72%	29%
	Alcanza. A			
	Próximo. A	57%	28%	

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Para realizar esta valoración se tomó en cuenta la escala valorativa entregada por el Ministerio de Educación, esto ha contribuido para tener una idea clara, luego de la aplicación de la estrategia pedagogía virtual, por medio de la herramienta Google Classroom. Se observó un cambio en los estudiantes, alcanzado, avance que va desde el 25% hasta el 40 % que mejoraron el nivel académico los alumnos de primer año de bachillerato.

CUADRO N° 37: Escala de calificaciones

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
Domina los aprendizajes requeridos	9,00-10,00
Alcanza los aprendizajes requeridos	7,00-8,99
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4,01-6,99
No alcanza los aprendizajes requeridos	≤4

Fuente: Investigador

Elaborado por: Luis Lara (2021)

Conclusiones

- ❖ Se concluye que la educación actual durante la práctica docente, es necesario la aplicación de las estrategias pedagógicas virtuales, esto permitirá fortalecer la calidad del proceso enseñanza y sobre todo mejorará el rendimiento académico, partiendo de una formación activa, participativa e interactiva.
- ❖ Es importante que los docentes fundamenten teóricamente los contenidos sobre el aprendizaje significativo para consolidar los conocimientos durante el desarrollo y construcción de los conocimientos donde los estudiantes de bachillerato logren encontrar sentido, comprendan, entiendan y con el paso del tiempo los lleven a la funcionalidad.
- ❖ Se determina que las estrategias pedagógicas virtuales facilitan el tratamiento de los contenidos, siendo una herramienta didáctica que potencializa el proceso enseñanza para desarrollar el aprendizaje significativo, logrando la asimilación de forma eficiente, reflejado en los educandos el crecimiento académico de manera individual.
- ❖ Al revisar los datos obtenidos en la encuesta dirigida a los docentes, la mayor parte piensan que la aplicación de las herramientas virtuales, constituyen facilitando el tratamiento de los aprendizajes durante el proceso enseñanza, con mejores resultados que las clases tradicionales nunca se alcanzó.
- ❖ Luego de aplicar la estrategia pedagógica virtual durante las horas clases en Historia y Lengua y Literatura se observó un cambio radical en el rendimiento académico, porque hubo mayor participación, interacción con los dispositivos digitales, generando espacios de aprendizajes de manera activa, dinámica, creatividad, donde los educandos aprendan a razonar, criticar durante el desarrollo y construcción del aprendizaje significativo.

Recomendaciones

- ❖ Se recomienda a los maestros de primer año de bachillerato aplicar las estrategias pedagógicas virtuales, de manera activa, interactiva, fomentando la participación durante el tratamiento del contenido, esto permitirá elevar el rendimiento académico, siempre y cuando exista la puesta en marchas de los recursos digitales, para fortalecer la enseñanza.
- ❖ Es imprescindible que durante las horas clases los docentes de bachillerato general unificado, pongan en práctica las herramientas virtuales para desarrollar y construir los aprendizajes significativos, siendo imprescindible tratar los conocimientos con la ayuda de los recursos digitales que potencializan el proceso enseñanza.
- ❖ Es necesario que los docentes de primer año de bachillerato utilicen la estrategia pedagógica virtual, para desarrollar el aprendizaje significativo, con la ayuda de la plataforma Google Classroom, permitiendo que los escolares interactúen en el tratamiento de los conocimientos, hasta lograr la consolidación de los saberes.
- ❖ Se recomienda que los docentes en la actualidad dejen un lado los viejos esquemas de enseñanza, que han retrocedido el avance, convirtiéndolo en una educación pasiva, nada innovadora, entonces es importante que pongan en funcionalidad las estrategias pedagógicas virtuales, para desarrollar el aprendizaje significativa, con la plataforma virtual denominada Google Classroom.
- ❖ Es necesario mejorar el proceso enseñanza poniendo en juego las estrategias pedagógicas virtuales para alcanzar durante las actividades educativas el aprendizaje significativo, utilizando una plataforma denominada Google Classroom, que al ser una plataforma gratuita puede elevar la calidad educativa.

BIBLIOGRAFIA

Abad, R. (2016). Educación virtual del futuro (1 ed.). Cali, Colombia: Colpex.

Arévalo, F. (2017). Las estrategias pedagógicas virtuales (2 ed.). Cuenca, Ecuador: Don Bosco.

Blanco, D. (2016). La educación del futuro – Civet espacial (1 ed.). Buenos Aires: La Pampa.

Borquez, W. (2015). La Enseñanza Virtual TIC,S (2 ed.). Buenos Aires, Argentina: La Pampa.

Barkley, E. Cross, P. Howell,C. (2007). Técnica de aprendizaje colaborativo. Manual para el profesorado universitario.

Bautista, Guillermo; Borges, Federico y Forés, Anna. (2006). Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje

Carmona, J. (2010). La educación de calidad (1 ed.). Cuenca, Ecuador: Don Bosco.

Boneu, Josep M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos

Camacho, P. (2010).Integración de Aulas Virtuales en la Educación presencial. Planeta FATLA

García, P. (2017). El Aprendizaje Significativo (3 ed.). Buenos Aires, Argentina: Sopena.

González, T. (2010). Educación virtual (1 ed.). Caracas, Venezuela: Palabra Suelta.

González, K. Padilla, J. Rincón D. (2012). Formación del docente en contextos b-learning: implicaciones tecnológicas, investigativas y humanísticas.

Hinojosa, L. (2014). El Arte de enseñar por medio de la Virtualidad (1 ed.). Santiago de Chile: La Palabra Escrita.

- Herrera, L (2010) Tutorías de la Investigación científica 86ta.Ed) Editorial Raíces Quito - Ecuador (pp.16-35).
- Manosalvas, W. (2016). La Comunicación mediante la Conectividad (1 ed.). Madrid, España: La luz.
- Marcos, K. (2014). El Aprendizaje Activo (2 ed.). Lima: El Inca.
- Montero, N. (2017). Educación mediante la virtualidad (2 ed.). Buenos Aires, Argentina: La Sabiduría.
- Naula, P. (2015). El desarrollo del Aprendizaje (2 ed.). Lima, Perú: El Pensamiento.
- Pérez, L. (2016). Educación virtual (2 ed.). Buenos Aires, Argentina: Papelux.
- Prieto, D. (2000). La enseñanza en la Universidad. (3ra.Ed) Especialización en docencia universitaria. Módulo 1. . Mendoza, Ediunc, (p. 248).
- Requena, M. (2017). La Educación mediante las Redes Digitales (2 ed.). Santiago de Chile: El Pergamino.
- Robalino, B. (2010). Compendio pedagógico (1 ed.). Riobamba, Ecuador: Freire.
- Sierra, R. (2016). Principales Teorías del Aprendizaje (2 ed.). Cuenca, Ecuador: Don Bosco.
- Toronto, K. (2016). La Pedagogía la ciencia de la enseñanza Digital (1 ed.). Murcia, España: La idea.

LINKOGRAFIA

- <https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf>
- <http://www.hewlett.org/programs/education-program/open-educational-resources>
- http://reticuah.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/barkley_--_aprendizaje_colaborativo
- http://www.um.es/ead/Red_U/4
- <http://disa.repository.uaeh.edu.mx:8080/xmlui/handle/123456789/182>

<http://www.uv.es/asepuma/XIV/comunica/118>.

<http://peremarques.pangea.org/medios2.htm>

<http://www.mapasmentales.org>

<http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1538/estrategias.pdf?sequence=1&i>

[http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/0602/7%20art%205%20\(Constantino\)](http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/0602/7%20art%205%20(Constantino)).

ANEXOS



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

ENCUESTA REALIZADA A 90 ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JORGE ÁLVAREZ” DEL CANTÓN PÍLLARO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

OBJETIVO

Determinar la importancia que presentan las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primero de bachillerato, durante el año lectivo 2020-2021.

INDICACIONES

Estimados estudiantes solicitamos muy comedidamente contestar las siguientes preguntas, los datos obtenidos aportarán de forma eficaz en la investigación. Antes de contestar la pregunta lea detenidamente la misma y conteste con absoluta seriedad del caso, su información será confidente.

1.- ¿Como estudiante le gusta que las clases sean tradicionales, rutinarias y memoristas?

Siempre () A veces () Nunca ()

2.- ¿Cree usted que los docentes aplican estrategias virtuales para enseñar?

Siempre () A veces () Nunca ()

3.- ¿Piensa que durante el proceso de enseñanza requiere del apoyo de ciertas estrategias virtuales?

Siempre () A veces () Nunca ()

4.- ¿El uso de los dispositivos digitales favorecen la comprensión de los conocimientos tratados?

Siempre () A veces () Nunca ()

5.- ¿Usted piensa que las clases son más interesantes cuando el docente utiliza los medios digitales?

Siempre () A veces () Nunca ()

6.- ¿Cree que las clases mediante entornos virtuales son motivadoras?

Siempre () A veces () Nunca ()

7.- ¿Cree usted que los aprendizajes impartidos por el docente sin herramientas virtuales son más significativos?

Siempre () A veces () Nunca ()

8.- ¿Usted cree que el desarrollo del aprendizaje significativo se logra al utilizar las herramientas virtuales durante el proceso de aprendizaje?

Siempre () A veces () Nunca ()

9.- ¿Cree que el aprendizaje significativo se desarrolla según la práctica docente que se aplique?

Siempre () A veces () Nunca ()

10.- ¿Piensa que el aprendizaje significativo se adquiere fácilmente sin utilizar estrategias virtuales?

Siempre () A veces () Nunca ()

¡Gracias por su colaboración!



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

ENCUESTA REALIZADA A 10 DOCENTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JORGE ÁLVAREZ” DEL CANTÓN PÍLLARO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

OBJETIVO

Determinar la importancia que presentan las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primero de bachillerato, durante el año lectivo 2020-2021.

INDICACIONES

Estimados docentes solicitamos muy comedidamente contestar las siguientes preguntas, los datos obtenidos aportarán de forma eficaz en la investigación. Antes de contestar la pregunta lea detenidamente la misma y conteste con absoluta seriedad del caso, su información será confidente.

1.- ¿Como docente las clases que imparte son tradicionales, rutinarias y memoristas?

Siempre () A veces () Nunca ()

2.- ¿Cree usted que los estudiantes aprenden mejor cuando se utilizan estrategias virtuales durante el proceso de enseñanza?

Siempre () A veces () Nunca ()

3.- ¿Piensa que durante su práctica docente necesita del apoyo de estrategias virtuales para impartir sus clases?

Siempre () A veces () Nunca ()

4.- ¿Cree que el uso de los dispositivos digitales favorecen la comprensión de los conocimientos tratados con sus estudiantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

5.- ¿Usted piensa que las clases son más participativas e interesantes cuando los estudiantes utilizan los medios digitales?

Siempre () A veces () Nunca ()

6.- ¿Cree que las clases mediante los entornos virtuales son fáciles de manejar para los estudiantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

7.- ¿Cree usted que sus aprendizajes impartidos a los estudiantes sin herramientas virtuales son más significativos?

Siempre () A veces () Nunca ()

¡Gracias por su colaboración!