



UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER

Escuela de Posgrado

Tesis

**USO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA
LA MEJORA DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN
ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA POZO NUTRIAS 2**

Para optar el grado académico de:

MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Presentada por:

LÓPEZ JIMÉNEZ, Esmeralda

ORTIZ CARVAJAL, Maribel

Lima – Perú

2018

Tesis

**USO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA
LA MEJORA DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN
ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA POZO NUTRIAS 2**

**Línea de investigación:
EVALUACIÓN Y APRENDIZAJE.**

Asesor:

Dr. Jaime Agustín Sánchez Ortega

DEDICATORIA

A Dios, por acompañarnos siempre en las dificultades que se nos presentaron en nuestro camino, a nuestros padres por su amor infinito y la confianza que siempre han depositado en cada una de nuestras decisiones y a nuestros estudiantes porque son el motivo para nuestra superación.

Esmeralda López Jiménez

Maribel Ortiz Carvajal.

Agradecimiento

En primer lugar, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a los docentes de la UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER por su apoyo e interés en la dirección de la tesis. A sí mismo agradecer a nuestros docentes por permitirnos cualificarnos como profesionales en el área de la educación.

En segundo lugar, nos gustaría agradecer a la INSTITUCIÓN EDUCATIVA POZO NUTRIAS 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí, a la dirección del programa de educación y a nuestros estudiantes que nos apoyaron y permitieron el desarrollo de esta tesis.

A todos muchas gracias y espero que este trabajo sea de utilidad para fortalecer la educación abriendo la posibilidad hacia nuevas herramientas de educativas.

Esmeralda López Jiménez

Maribel Ortiz Carvajal.

ÍNDICE TEMATICO

	Pág.
Portada	i
Título	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice (general, de tablas y figuras)	v
Resumen	¡Error! Marcador no definido.
Abstract	2
Introducción	3
1. CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. Descripción de la Realidad Problemática	5
1.2. Identificación y Formulación del Problema	10
1.2.1. Problema General.....	10
1.2.2. Problemas Específicos.	10
1.3. Objetivos de la Investigación	11
1.3.1. Objetivo General.....	11
1.3.2. Objetivos Específicos.....	11
1.4. Delimitación del Problema	12
1.4.1 Delimitación Espacial	12
1.4.2. Delimitación Temporal	12
1.5. Justificación de la Investigación	12
1.6. Limitaciones de la Investigación	15
1.6.1. Limitaciones Internas:.....	15

1.6.2. Limitaciones Externas:.....	15
2. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	16
2.1. Antecedentes de la Investigación	16
2.2. Bases Legales	21
2.2.1 Normas Nacionales	21
2.3 Bases Teóricas	27
2.3.1 Aprendizaje Virtual.....	27
2.3.2 Prácticas Curriculares en el Aula.	29
2.3.3 Plataforma Educativa.	32
2.3.4 Aprendizaje, Eficiencia y Multimedia.	37
2.3.5. Ventajas pedagógicas y Didácticas de las TIC.	38
2.3.6 Ambiente Virtual EVA.	39
2.3.7 Comunidad Virtual.....	45
2.3.8. Procesos de Aprendizaje y Comunidades Virtuales.	46
2.3.9. Entornos Virtuales de Aprendizaje.	48
2.4. Formulación de la Hipótesis	49
2.4.1. Hipótesis General.....	49
2.4.2 Hipótesis Específicas.	50
2.5. Operacionalización de las Variables.....	50
2.6. Definición de Términos Básicos.....	52
3. CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	55
3.1. Tipo y Nivel de la Investigación.....	55

3.2 Método y Diseño de la Investigación	57
3.3 Población y Muestra de la Investigación	58
3.3.1 La Población de Estudio.	58
3.3.2 Tamaño de Muestra.....	59
3.4 Técnicas e Instrumentos de la Investigación	60
3.4.1 Descripción de los Instrumentos.....	61
3.4.2 Validez de los Instrumentos.....	61
3.4.3. Análisis de Confiabilidad.....	62
3.5 Técnicas para el Procesamiento de Datos.....	63
4. CAPÍTULO IV: REPRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO	65
4.1 Procesamiento de datos: Resultados.....	65
4.2. Tabulación General de los Resultados.....	76
4.3 Prueba de Hipótesis	77
4.4 Formulación del Problema.....	77
4. 5 Formulación de la Hipótesis del Trabajo.....	77
4.5.1. Formulación de las Hipótesis Estadísticas.....	77
4.6 Selección de la Prueba Estadística.....	78
4.7 Discusión de Resultados.....	79
5. Conclusiones	81
6. Recomendaciones.....	83
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	84

- Fuentes Bibliográficas 84
- Fuentes Hemerográficas 84
- Fuentes Electrónicas 85

ANEXOS 90

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Matriz DOFA Institución Educativa Pozo Nutrias 2.	9
Tabla 2. Operacionalización de las Variables	51
Tabla 3. Ficha Técnica	60
Tabla 4. Materias de Estudios de Mayor Interés	65
Tabla 5. Rendimiento Académico Frente al Desarrollo de Actividades Escolares a través de un Espacio Virtual	66
Tabla 6. Desarrollo de Actividades Lectoras Preferentes.	67
Tabla 7. Mejoramiento del Rendimiento Académico	68
Tabla 8. Métodos de Estudio que Aumentaría la Motivación en el Desarrollo de las Actividades Académicas	69
Tabla 9. Interés del Espacio Virtual como Método de Estudio.....	70
Tabla 10. Frecuencia en la que se Interactúa en un Espacio Virtual.....	71
Tabla 11. Rendimiento Académico vs Espacio Virtual	72
Tabla 12. Interés de Lectura y Producción Textual a través de un Espacio Virtual	73
Tabla 13 Ambiente Virtual y Mejoramiento Académico.....	74

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Mapa Mental Evaluación y Aprendizaje.	49
Figura 2. Tamaño de Muestra	59
Figura 3. Fórmula del Coeficiente de Alpha de Cronbach Mediante Varianza de Ítems.	63
Figura 4. Fórmula del Coeficiente de Alpha de Cronbach Mediante Matriz de Correlación. .	63
Figura 5. Materia de Estudios de Mayor Interés	66
Figura 6. Rendimiento Académico Frente al Desarrollo de Actividades Escolares a través de un Espacio Virtual.....	67
Figura 7. Desarrollo de Actividades Lectoras Preferentes	68
Figura 8. Mejoramiento del Rendimiento Académico	69
Figura 9. Métodos de Estudio que Aumentaría la Motivación en el Desarrollo de las Actividades Académicas	70
Figura 10. Interés del Espacio Virtual como Método de Estudio	71
Figura 11. Frecuencia en la que se Interactúa en un Espacio Virtual.	72
Figura 12. Rendimiento académico vs Espacio Virtual	73
Figura 13. Interés de Lectura y Producción Textual a través de un Espacio Virtual	74
Figura 14. Ambiente virtual y Mejoramiento Académico	75
Figura 15. Tabulación General de los Resultados a.	76

Anexos

	Pág.
Anexo A. Matriz de Consistencia de la Investigación	90
Anexo B. Matriz de Operacionalización de Variables	94
Anexo C. Matriz de Instrumento para la Recolección de Datos	96
Anexo D. Lista de participantes	99
Anexo E. Constancia de Aplicación de Programas Experimentales	100
Anexo F. Testimonios Fotográficos	102
Anexo G. Juicios de Experto	104
Anexo H. Carta de Consentimiento Informado.....	105
Anexo I. Protocolo de comunicación de resultados	107
Anexo J. Solicitud de aprobación de proyecto de tesis	108

La presente investigación denominada el uso de entornos virtuales de aprendizaje mejora el rendimiento académico en los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí, tuvo como objetivo determinar en qué medida el uso de los entornos virtuales influyen en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

Se trabajó con una muestra de 22 estudiantes de quinto grado de la institución educativa, que representan el 5% del 100% de la población total del grupo. Este estudio es una investigación aplicada con una metodología base de tipo deductiva dentro de un enfoque cuantitativo

Se diseñó un instrumento para la recolección de datos que correspondió a una encuesta, la misma que atendía a los indicadores que a su vez responden a las dimensiones planteadas en el trabajo. Con los resultados obtenidos se pudo identificar las falencias que presentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje delimitando las causas de dichas dificultades y logrando con esto proponer una solución que subsane la problemática evidenciada.

Palabras claves: EVA, practicas curriculares, entornos virtuales, aprendizaje.

Abstract

The present investigation called the use of virtual learning environments improves academic performance of students in the fifth degree of the educational institution well Otters 2 of the municipality of El Carmen de Chucurí, had as its objective to determine to what extent the use of virtual environments influence the improvement of the academic performance of students.

Working with a sample of 22 fifth-grade students of the educational institution, which represents 5% of 100% of the total population of the group. This study is applied methodology with a deductive database type within a quantitative approach.

An instrument was designed for the collection of data that corresponded to a survey, the same that catered to the indicators that in turn respond to the dimensions raised in the work. With the results obtained are able to identify the shortcomings of the students in their learning process by isolating the causes of these difficulties and achieving with this propose a solution to remedy the problems evidenced.

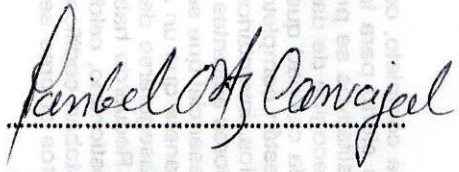
Key Words: EVA, curricular practices, virtual environments, learning.

Introducción

Este proyecto se basa en una propuesta pedagógica polivalente que permite integrar los entornos virtuales y las TIC al aprendizaje, a través del uso de herramientas informáticas valiosas, generando una mejora en el rendimiento de los estudiantes del grado quinto. Con el uso del aprendizaje colaborativo, basado en recursos virtuales, se logra complementar las prácticas pedagógicas, dándoles un nuevo enfoque, jalonado por los avances tecnológicos y la comunicación que hoy día no conoce barreras. En el primer capítulo, se hace un estudio preliminar del objeto y se realiza una descripción del fenómeno que se constituye en la disminución del desempeño de los estudiantes de quinto grado de la Institución Pozo Nutrias 2 del Carmen de Chucurí. En el siguiente capítulo, se hace una consulta exhaustiva de la literatura relacionada con la temática, haciendo una selección de algunos proyectos, tomados como referencia para este caso. Además se hace un estudio del entorno legal que rodea este fenómeno para conocer la normatividad que rige la temática de investigación. En un tercer capítulo se ahonda en el planteamiento de una hipótesis válida que se probará por medio de recursos estadísticos de prueba, recolectando datos propios de la población de estudio. Finalmente, en el cuarto capítulo de la investigación, se realiza la recolección de datos, mediante la aplicación de los instrumentos apropiados para luego ser analizados e interpretados, de acuerdo a las variables y su operacionalización. Una vez tabulada e interpretada la información se lleva a cabo la emisión de resultados, donde se logra identificar las causas que originan el problema a investigar, lo cual permite dar sugerencias y concluir finalmente los efectos de la aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje sobre el rendimiento escolar.

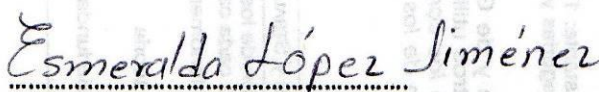
Declaratoria de Autenticidad

Quien suscribe, Maribel Ortiz Carvajal, identificada con Cédula de Identidad 63480976 declaro que la presente Tesis: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA LAS PRÁCTICAS CURRICULARES EN ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POZO NUTRIAS 2" ha sido realizada por mi persona, precisando la bibliografía mediante las referencias bibliográficas que se consignan al final del trabajo de investigación. En consecuencia, los datos y el contenido, para los efectos legales y académicos que se desprenden de la tesis son y serán de mi entera responsabilidad.



C.I. 63480976

Quien suscribe, Esmeralda López Jiménez, identificada con Cédula de Identidad 63349428 declaro que la presente Tesis: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA LAS PRÁCTICAS CURRICULARES EN ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POZO NUTRIAS 2" ha sido realizada por mi persona, precisando la bibliografía mediante las referencias bibliográficas que se consignan al final del trabajo de investigación. En consecuencia, los datos y el contenido, para los efectos legales y académicos que se desprenden de la tesis son y serán de mi entera responsabilidad.



C.I. 63349428

1. CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

Latinoamérica presenta uno de los niveles educativos más bajos del mundo, en especial en áreas como: comprensión lectora, matemáticas y ciencias. Según el diario británico BBC en su artículo *Los países de América Latina "con peor rendimiento académico"*, expone a los países con peor desempeño a nivel latinoamericano, entre los que se encuentran: Argentina, Brasil, Colombia y Perú, respectivamente. Por esta razón se hace necesario implementar nuevas medidas de carácter pedagógico que ayuden a los estudiantes a mejorar en el desempeño de todas las áreas del conocimiento y de esta manera corregir algunas falencias que presentan los estudiantes en los primeros ciclos educativos (educación básica y media).

Esta serie de medidas son contempladas en el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en las cuales se resalta el uso de la TIC como herramientas pedagógicas para elevar el desempeño académico de los estudiantes, según se afirma en el siguiente fragmento:

“Potenciar la capacidad de producción y uso correcto de medios de comunicación y las tecnologías de información y comunicación (TIC), la implementación de los medios alternativos y TIC para el aprendizaje, apoyarse en la renovación pedagógica y uso de las TIC en la educación” (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p.25).

Por medio de las TIC el gobierno busca desarrollar competencias educativas e interpretativas, implementadas como objetivos específicos, según lo determina el artículo 22 de la ley 115 de 1994 (Congreso de la República de Colombia, 1994), exigiendo la inserción del apoyo tecnológico en el desarrollo de las actividades académicas gracias a las facilidades de acceso a la información que otorga el internet. Esto sumado a los esfuerzos

gubernamentales en lograr una mayor cobertura de este servicio a nivel nacional; complementan el esfuerzo del Estado colombiano en integrar la educación a los nuevos métodos pedagógicos donde intervienen las TIC, en el proceso educativo en todas sus fases a nivel mundial.

No obstante, el mal uso del tiempo para las actividades académicas, el bajo rendimiento y la disminución de la calidad en los resultados: personalizados, institucionales y pruebas de estado, son un reflejo del nivel académico a nivel nacional, producto de las falencias que presenta el sistema educativo colombiano a nivel latinoamericano. Para el caso colombiano existen numerosos problemas a nivel educativo, tanto en la educación media como básica. Esta última es estudiada por la Unesco, a través de las pruebas SERCE, aplicadas a estudiantes de grado sexto. En dicho estudio se evalúan las áreas de matemáticas, inglés y comprensión lectora, cuyo fin es observar el desempeño académico de los estudiantes en la educación básica. Allí es donde radica la importancia en la implementación de las TIC, puesto que, según cifras aportadas por la Unesco, se evidencian diferencias en los puntajes promedio entre instituciones de áreas rurales y urbanas que oscilan entre el 50% y el 60%, donde el mejor desempeño radica en los colegios urbanos (cuadro 8). Esta es una de las falencias que presenta el sistema educativo colombiano y cuya solución radica en implementar las TIC como medio pedagógico y de fácil acceso a la información, necesaria para el buen desempeño de la labor educativa.

Un programa multimedial interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que aproveche la capacidad multisensorial de las personas. La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los

estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje.

A través de estos nuevos medios el estudiante puede experimentar el conocimiento de una manera que resultaría imposible utilizando fuentes de referencia tradicionales. El acceso a estos recursos incide positivamente en la disposición que muestran los alumnos para profundizar y enriquecer su conocimiento indagando más fuentes de información. Con el soporte de este engranaje interactivo, la curiosidad e imaginación del alumno se transforman en un poderoso dispositivo capaz de irrumpir en vastos dominios del conocimiento.

Investigaciones realizadas por la Unesco, demuestra la importancia del uso de las TIC en la labor educativa de los diferentes Estados o países a nivel latinoamericano, por lo cual, en su artículo *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe* afirma:

“Es clave entender que las TICs no son sólo herramientas simples, sino que constituyen sobre todo nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo. Una de las consecuencias de ello es que cuando una persona queda excluida del acceso y uso de las TICs, se pierde formas de ser y estar en el mundo, y el resto de la humanidad también pierde esos aportes” (pag 16).

De igual forma el MEN, mediante el programa **Todos a aprender** propone implementar el uso de las TICs y las diferentes aulas virtuales, en la educación básica y media, cuyo objetivo general se evidencia en el artículo *USO PEDAGÓGICO DE LAS TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL PROGRAMA TODOS A APRENDER*: “Diseñar, elaborar e implementar actividades con el uso las TIC

para el fortalecimiento de las estrategias didácticas de las Comunidades de Aprendizaje del Programa ‘Todos a Aprender’”.

Como se puede inferir los planes del Estado colombiano, respecto a la educación a nivel nacional incorpora el uso de las TICs que hasta el año 2016 no se han implementado de manera debida en todas las instituciones de educación publica en el país, ello se puede ver reflejado en el desempeño de las pruebas SERCE a nivel latinoamericano, como se explicó con anterioridad.

Asimismo se ha establecido que cuando los estudiantes pueden escuchar una descripción verbal simultáneamente con una animación, aprenden más que cuando solo oyen la descripción o ven la animación. Es bien conocido el supuesto, según el cual, la gente aprende un 10 % de lo que lee, un 20 % de lo que escucha, un 30 % ciento de lo que ve y un 50 % de lo que escucha y ve.

El maestro puede valorar su trabajo en el aula, aprovechando las posibilidades que ofrecen las TIC. Por ejemplo, variar y enriquecer los contenidos académicos, usando adecuadamente las múltiples fuentes de información de internet; puede mejorar las propuestas de escritura que formula a sus estudiantes, utilizando el procesador de texto, lo cual les permite que se concentren más en la producción, ampliación o precisión de los aspectos de contenido, que en corregir aspectos formales del texto, en algunos casos, triviales. Además de esto, puede aumentar la motivación hacia la lectura, ofreciendo a los estudiantes escritos en formato hipertextual, y fomentar la capacidad de trabajo en grupo mediante herramientas como el correo electrónico o el chat.

Tabla 1. Matriz DOFA Institución Educativa Pozo Nutrias 2.

DOFA	
<p style="text-align: center;">Debilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mal uso del tiempo para las actividades académicas. • Bajo rendimiento académico. • Disminución en la calidad de los resultados. • Falta de apreciación, por parte de los alumnos, sobre fenómenos de la vida real, conceptos científicos y aspectos culturales. • Los estudiantes son recipientes pasivos de información. • Difícil acceso a la sede institucional. 	<p style="text-align: center;">Oportunidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potencializar la capacidad y uso correcto de medios de comunicación y las TIC. • Apoyo en la renovación pedagógica. • Implementación de un programa multimedial interactivo como herramienta pedagógica y aprovechamiento de la capacidad multisensorial. • Revelación de nuevas dimensiones de objetos de enseñanza tales como fenómenos del mundo real, conceptos científicos y aspectos culturales, por parte de los maestros hacia sus alumnos.
<p style="text-align: center;">Fortalezas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oferta educativa variada y destinada a diferentes grupos de edades. • Compromiso de los docentes y deseo de los estudiantes por el aprendizaje. • Amplia motivación de parte de los alumnos por aprender. 	<p style="text-align: center;">Amenazas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de recursos tecnológicos. • Deserción marcada por causas relacionadas con problemas económicos, cambio de domicilio, falta de dotación didáctica y baja cultura de los habitantes que no ven en la educación una alternativa solucionable inmediata para resolver su pobreza. • La influencia de intereses, racionalización y traslados del personal docente, afectan la estructura educativa. • Falta de personal docente calificado para ejercer el cargo pedagógico en niños y adolescentes.

Nota. Fuente: Municipio de Iles. Disponible en: http://www.iles-narino.gov.co/apc-afiles/39623864326664393261666362623365/M._dofa_D._Social_Iles_2003_EOT.pdf [En línea]. Consultado el 26 de abril de 2015.

1.2. Identificación y Formulación del Problema

1.2.1. Problema General.

¿En qué medida el uso de entornos virtuales de aprendizaje en las prácticas curriculares mejora el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí?

1.2.2. Problemas Específicos.

¿En qué medida el uso de entornos virtuales de aprendizaje estimula el interés por la interpretación de textos orales y escritos en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí?

¿Qué herramientas aportan los tics en la interpretación de textos literarios y académicos empleados por los licenciados de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí?

¿Cómo el uso de los tics ayuda en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General.

Determinar en qué medida el uso de entornos virtuales de aprendizaje mejora el rendimiento académico en los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí.

1.3.2. Objetivos Específicos.

Determinar en qué medida el favorecimiento del uso de entornos virtuales estimula el interés por la interpretación de los textos académicos y literarios en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí.

Determinar en qué medida el aporte del uso de entornos virtuales de aprendizaje aumenta la producción de textos orales y escritos en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí.

Determinar en qué medida la ayuda del uso de entornos virtuales de aprendizaje mejora la interpretación y producción de textos literarios en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí.

1.4. Delimitación del Problema

1.4.1 Delimitación Espacial

Este proyecto de investigación tiene su localización en el Colegio Pozo Nutrias del municipio de Carmen de Chucurí, una institución mixta de calendario A, ubicada en la zona rural, más exactamente en la Vereda Pozo Nutrias 2. Esta entidad educativa ofrece los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media.

1.4.2. Delimitación Temporal

Para efectos del proyecto se tomará como desarrollo, cuatro meses, en los cuales se llevarán a cabo todas las fases propuestas en la metodología.

1.5. Justificación de la Investigación

Hace tan solo pocos años era improbable imaginar una situación en el mundo de la educación como en la que ahora se vive. La tecnología, entendida como *el arte del saber hacer*, ha estado siempre presente en la historia de la pedagogía, pero en las dos últimas décadas del siglo XX ha tomado un papel predominante como instrumento, como *máquina* al servicio de la educación [1]. Desde el uso de los magnetófonos, la televisión, el vídeo, pasando por la enseñanza asistida por ordenador, los distintos instrumentos tecnológicos que han entrado en la cotidianidad a través de los salones en los hogares, han tenido su repercusión en las metodologías de educación y aprendizaje por lo que hoy en día es muy importante y común los espacios virtuales en el proceso educativo

para complementar el desarrollo de las materias de estudio, en este caso, la interpretación textual.

El desarrollo de la presente investigación teórica servirá como guía para que las instituciones tomen ejemplo, como fuente de datos, estadísticas y conclusiones para la implementación de espacios virtuales en el desarrollo de contenidos temáticos del currículo. Hoy, el medio de comunicación e información que está en auge es el que proporciona la red de redes: *Internet*. La red nació hace ya treinta años pero tan solo hace seis incorporó color, imágenes, sonido, y facilidad en el transporte de datos. Se ha vuelto amigable y atractiva, lo que ha supuesto una rápida penetración en la vida de las personas cambiando sus mentalidades, formas de acceder al saber y de conocer. Se evidencia un cambio en los procesos de aprendizaje que los más jóvenes viven como parte de su formación inicial básica y los más adultos viven, a menudo, como un problema personal de adaptación a un mundo cambiante (Universidad Abierta de Cataluña, 1999).

El estudio de cómo influye un espacio virtual para el desarrollo de prácticas de interpretación y producción textual, en el área de español y literatura, es una gran estrategia para facilitar a los estudiantes no solo el alcance de estos indicadores, sino el mejoramiento de la calidad académica y por ende los resultados a las diferentes pruebas exigidas por el estado, se cuentan con los alumnos para desarrollar la temática del proyecto y se tiene acceso a fuentes bibliográficas físicas y virtuales. Los datos se recogerán por parte de los investigadores del proyecto, quienes aplicarán los instrumentos reuniéndolos, por su propia cuenta y riesgo, la ejecución total del trabajo.

Por eso se buscará proponer al 30 % de los estudiantes del Centro Educativo Pozo Nutrias 2 de San Vicente de Chucurí (Santander), de grado quinto, una herramienta tecnológica e innovadora que permite superar la apatía, falta de interés y dispersión observadas ante el ejercicio lector e interpretativo, mejorando además su nivel competitivo,

académico e interpretativo que le permita ampliar sus habilidades lectoras, la creación de textos y destrezas cognitivas pertinentes en los educandos. Por lo cual, para la herramienta de la investigación (encuesta), se realizará una muestra de veintidós (22) estudiantes.

La no aplicación de un espacio virtual en el que los estudiantes interactúen con las herramientas tecnológicas, su interpretación y sus habilidades cognitivas, afectaría el desempeño diario de las actividades interpretativa, argumentativa, propositiva y los resultados obtenidos en las diferentes pruebas que aplica el MEN, con el fin de medir la calidad de la educación colombiana, ya que dichas pruebas se basan en la lectura e interpretación de las mismas.

Las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información han hecho asequible la virtualidad a innumerables personas que antes solo la percibían como futurible. Se ha creado un nuevo medio de relación, un espacio de comunicación atemporal, en el que la reproducción mimética de lo que se realiza con normalidad en las relaciones presenciales, es un desprecio a las posibilidades que el nuevo medio ofrece. La característica más destacada de la virtualidad es la de la creatividad (Lévy, 1999:12). Y como en todo espacio social, la educación es clave para el mantenimiento y desarrollo del propio sistema.

Pero, ¿es posible educar en la virtualidad? Esta es la principal pregunta que se intenta responder. Partiendo de la concepción de la educación como una experiencia humana y de maduración personal se considera que la respuesta no puede ser otra que afirmativa. Y se hace desde la convicción, expuesta ya con anterioridad, que se puede educar sin la coincidencia físico-temporal propia de la metodología docente convencional. Las experiencias humanas, la maduración y la reflexión, son procesos individuales, que pueden ser vividos en y desde una comunidad, pero que en tanto que procesos educativos deben –o pueden– ser pautados (diseñados curricularmente) además de estar circunscritos en un

espacio en el que son posibles la vivencias y las sensaciones, fuentes de evidente potencial educativo¹.

1.6. Limitaciones de la Investigación

1.6.1. Limitaciones Internas: Computadoras disponibles e internet; el centro educativo solo cuenta con cinco equipos de cómputo y la señal de internet no es constante, no se cuenta con una sala acondicionada adecuadamente para el buen uso de los computadores, no hay disposición de recursos económicos para comprar insumos y equipos informáticos por parte de la institución educativa.

1.6.2. Limitaciones Externas: Esperando aprobaciones del gobierno para recibir donación de unos computadores al centro educativo y en espera de una mejor señal de internet.

¹ Es evidente que los factores emocionales son importantes en todo proceso educativo, así como en cualquier tipo de interacción humana. De la misma forma, por tanto, tienen su papel en la educación. Consideramos un exponente destacable en la literatura educativa a este respecto la obra de Isca Salzberger-Wittenberg, Gianna Henry; Elsie Osborne. *The emotional experience of learning and teaching*. New York y London, Routledge, 1983. Otra reciente aportación en este sentido es la obra de Max van Manem. *El tacto en la enseñanza. El significado de la sensibilidad pedagógica*. Barcelona, Paidós, 1998.

2. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

- **Díaz Espitia, Juan Sebastián y Soto Saenz Carmen Uldy. Bogotá. 2013.**
“Estudio para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en Fundación Compartir”. En este trabajo se realizó un estudio para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en la institución educativa Fundación Compartir sede Suba; para poder llevar a cabo el estudio fue necesario realizar un análisis de las necesidades, fuentes de información, metodologías, software, infraestructura, que la Fundación Compartir utiliza, entre otros; para así, lograr obtener la mejor información de cómo sería la implementación del prototipo de ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas. Para el estudio se investigó sobre la historia del e-learning, sus ventajas y desventajas, metodologías de educación, problemas de despliegue de los ambientes virtuales de aprendizaje en la Fundación Compartir, para obtener un punto de partida que permita realizar y analizar los objetivos de este proyecto. En este trabajo de grado, modalidad practica social, se dieron una serie de recomendaciones a la Fundación Compartir, donde se explica cada característica importante que debe tener el ambiente virtual de aprendizaje para su implementación. Asimismo, se realizó un ambiente virtual general que puede contener y apoyar el despliegue del e-learning a la Fundación Compartir, específicamente este trabajo implementará un prototipo para la asignatura de sistemas, con el fin de mejorar los índices de aprendizaje de los estudiantes de los grados décimo y once (población máxima: 80 estudiantes); pero el ambiente virtual

es escalable y se puede ampliar para otras asignaturas en el futuro. (Diaz & Soto, 2013).

- **Arboleda Londoño, Luisa Fernanda y Arias Castellanos, Mari Luz. Bogotá. 2009. “Propuesta para la Creación de un Espacio de Interpretación Ambiental Virtual”.** Caso del Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander Von Humboldt. Tesis de grado que narra la experiencia de abrir espacios virtuales en la educación ya que los sitios web planos y sin interacción han quedado atrás para abrir espacios que, por medio del uso de la Web 2.0, logran brindar a los usuarios la posibilidad de la interacción en tiempo real, de participación, de publicar su información, entre otros. Al igual que en el museo virtual que proponen, el visitante es quien puede administrar contenidos a través de la publicación de experiencias y videos personales, generando identificación en cada uno de los usuarios (Arboleda & Arias, 2009).

Conclusiones del estudio de investigación:

- Para el desarrollo de este trabajo de tesis se consideró una área importante dentro de la gestión administrativa de la entidad como es el área de recursos humanos, proceso de apoyo del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del Cantón Yantzaza, que presta asistencia técnica y administrativa de tipo complementario a los demás procesos; y, por tanto sirve de base para el cumplimiento de los objetivos misionales.
- Se realizó una Auditoría Integral al área de recursos humanos del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del Cantón Yantzaza, por el período comprendido entre el 1 de enero y el 31 de diciembre de 2012, a fin de evaluar la información financiera, la estructura del control interno, el cumplimiento de las leyes y reglamentos aplicables; y, medir el logro de metas y objetivos propuestos,

además a través de las recomendaciones se plateo acciones correctivas, aportando de esta manera a la toma de decisiones.

- Para evaluar el control interno se consideró las Normas de Control Interno del grupo 407 “Administración del Talento Humano”, para evaluar el cumplimiento de leyes y normas relacionados se consideró la aplicación de la Ley Orgánica de Servicio Público principalmente a los subsistemas de administración de talento humano que establece el título V, así como, el Manual de Funciones de los servidores del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del Cantón Yantzaza.
- La capacitación y el desempeño del talento humano dentro de una entidad sea pública o privada, se constituyen en factores fundamentales para el logro de los objetivos que se persiguen.

El conocimiento de las funciones, estructura, planes, proyectos y objetivos de la entidad, ayuda a formar un grupo humano organizado que persigue una meta común, permitiendo el desarrollo y superación de la organización.

- **Herrera Batista, Miguel Ángel. México. 2005. “Consideraciones para el Diseño Didáctico de Ambientes Virtuales de Aprendizaje”.** Una Propuesta Basada En Las Funciones Cognitivas Del Aprendizaje. Aquí se presenta un modelo por instrucciones, desarrollado a partir de las contribuciones e implicaciones a la temática hechas por el autor. Este trabajo es parte de una investigación realizada en la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco, Ciudad de México, D.F. La propuesta contiene algunas características generales del diseño por instrucciones, pero también posee un enfoque propio que gira en torno a las funciones básicas de los espacios virtuales en el aprendizaje: la provisión de estímulos sensoriales y la mediación cognitiva. Este modelo pretende ser una guía

para el desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje que podrán ser aplicados a diferentes disciplinas, en cualquier modalidad educativa, sea remota, presencial o mixta. Se parte de la idea de que los ambientes virtuales de aprendizaje constan de dos elementos conceptuales: el diseño por instrucciones y el diseño de la interfaz, por lo que en el modelo se destaca el papel de la interfaz como elemento fundamental para instrumentar la provisión de estímulos sensoriales y la mediación cognitiva (Herrera, 2005). Las conclusiones de este estudio investigativo fueron:

- En la actualidad ya no es posible plantear la disyuntiva entre incorporar o no las NT a la educación. Sería como cuestionar si los beneficios de la medicina deben llegar a todos los habitantes del mundo o sólo a algunos. El uso de las NT es un derecho para todos los estudiantes del mundo y un recurso valioso para la educación, independientemente de la modalidad de que se trate. La incorporación de las NT y los avances científicos a la práctica educativa no es exclusiva de alguna modalidad específica, de hecho, es una necesidad para todas las formas y manifestaciones de la educación.
- Tanto en la educación a distancia, como en la modalidad presencial, las NT pueden contribuir a mejorar el aprendizaje, sin embargo, esto no se da de manera automática, se requiere un diseño instruccional sustentado en las teorías científicas de la educación. Se debe tener presente que el aprendizaje ocurre en la mente del individuo y no en los circuitos de un ordenador. En este sentido, el papel de la educación, junto con la ciencia y la tecnología es fundamental. El modelo presentado pretende orientar el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje y revela la importancia que tiene el curso de las nuevas tecnologías y el diseño de la interfaz en la educación.

- Nuestra propuesta instruccional está sustentada en las teorías cognitivas del aprendizaje, por lo que busca generar las condiciones necesarias para propiciar el aprendizaje a través de actividades didácticas que permitan confrontar las estructuras cognitivas del aprendiz con otras estructuras mentales, en donde se requiere que el alumno procese la información y construya su propio conocimiento.
- El uso adecuado de estrategias didácticas sustentadas en la psicología cognitiva, como son las relacionadas a continuación, favorecen el aprendizaje: a) Propiciar del desequilibrio cognitivo. b) Propiciar la interacción de alto nivel. c) Promover el desarrollo de habilidades para pensar y aprender. d) Propiciar el aprendizaje colaborativo. e) Administrar los recursos atencionales. f) Administrar los recursos motivacionales. Nuestro modelo instruccional destaca la importancia de la interfaz en el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje por lo que se considera el elemento central, valorando así el papel de los diseñadores gráficos e infográficos en la construcción de estos nuevos espacios educativos.
- **Mendoza B, Patricia. Galvis P, Álvaro. Colombia. 1999. “Ambientes Virtuales de Aprendizaje: Una Metodología para su Creación”.** El documento presenta una metodología para el análisis, diseño y desarrollo de ambientes educativos basados en Internet o tecnologías web. Se divide en siete secciones: necesidad de nuevos espacios de aprendizaje, análisis, diseño, desarrollo, evaluación y administración de un sistema de aprendizaje en línea. Cada una de las fases de la metodología presenta el propósito de las mismas, guías y sugerencias para llevar a cabo el proceso en cada etapa del proyecto de educación en línea, que se espera obtener en cada sección, se tocan los factores claves de éxito necesarios para asegurar el completo desarrollo del mismo. Todas se basan en las experiencias y soluciones de

proyectos, personas o instituciones con un alto conocimiento en el área, así como en vivencias llevadas a cabo en OLL&T (Mendoza & Galvis, 1999).

- **Jaramillo, Patricia. Castañeda, Patricia y Pimienta, Martha. Bogotá. 2009.**
“Qué hacer con la tecnología en el aula: *inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar*”. El documento presenta los resultados de la primera de tres fases de un proyecto de investigación que pretendió fortalecer las estrategias de integración de Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) en la educación superior. El objetivo de esta fase fue identificar los usos que hacen de las TIC los profesores de dos universidades colombianas. Para este fin se aplicó una encuesta a 117 profesores y se realizaron 16 entrevistas semiestructuradas. Los hallazgos sugieren que los profesores usan las TIC de casi un centenar de formas diferentes, la mayoría de ellas centradas en el apoyo a las labores administrativas o logísticas que están asociadas a sus cursos. Los resultados sugieren que no se está aprovechando el potencial que ofrecen las TIC en el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje. (Jaramillo, Castañeda y Pimienta, 2009).

2.2. Bases Legales

2.2.1 Normas Nacionales

- **Constitución Política de Colombia**

Artículo 44.

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la

recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia (Constitución Política de Colombia, 1991, p.8).

Artículo 45.

El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El Estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud (Constitución Política de Colombia, 1991, p.8).

Artículo 64.

Es deber del Estado promover el acceso progresivo a la propiedad de la tierra de los trabajadores agrarios, en forma individual o asociativa, y a los servicios de educación, salud, vivienda, seguridad social, recreación, crédito, comunicaciones, comercialización de los productos, asistencia técnica y empresarial, con el fin de mejorar el ingreso y calidad de vida de los campesinos (Constitución Política de Colombia, 1991, p.12).

Artículo 67.

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura (Constitución Política de Colombia, 1991, p.13).

- **Ley 115 de febrero 8 de 1994 / Ley general de educación**

Artículo 2.

Servicio educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación (Ministerio de Educación Nacional, 1994, p.1).

Artículo 4.

Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la Sociedad y a la Familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación; especialmente velará por la cualificación y formación de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo (Ministerio de Educación Nacional, 1994, p.1).

Artículo 5.

Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

Numeral 1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

Numeral 5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

Numeral 7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

Numeral 9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación

en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

Numeral 13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo. (Ministerio de Educación Nacional, 1994, p.1)

- **Ley 1341 de 2009 / Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)**

Artículo 2°.

Principios orientadores. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los Derechos Humanos inherentes y la inclusión social.

Numeral 1. *Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.* El Estado y en general todos los agentes del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la producción de bienes y servicios, en

condiciones no discriminatorias en la conectividad, la educación, los contenidos y la competitividad.

Numeral 7. *El derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC.* En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos desarrollara programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral. (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2009, p.1).

Artículo 18.

Funciones del Ministerio de Comunicaciones. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones tendrá, además de las funciones que determinan la Constitución Política, y la Ley 489 de 1998, las siguientes:

Numeral 2. Definir, adoptar y promover las políticas, planes y programas tendientes a incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional, a las tecnologías de la información y las comunicaciones y a sus beneficios, para lo cual debe:

Inciso b) Formular políticas, planes y programas que garanticen a través del uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad, el acceso a mercados para el sector productivo, y el acceso equitativo a oportunidades de educación, trabajo, salud, justicia, cultura y recreación, entre otras;... (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2009, p.9).

Artículo 39.

Articulación del plan de TIC. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2009, p.20).

- **Decreto número 4948 de 2009**

“Por el cual se reglamenta la habilitación general para la provisión de redes y servicios de telecomunicaciones y el registro de TIC” (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2009, p.1).

2.3 Bases Teóricas

2.3.1 Aprendizaje Virtual.

Con la integración de la tecnología a la forma de vida de las personas, es necesario plantear nuevas formas de interacción entre personal docente y alumnos. Pero es tarea de importancia prioritaria que los profesores plasmen el contenido de forma eficaz, gestionando actividades de aprendizaje que contemplen los métodos clásicos con la ventaja de las aplicaciones de la Informática.

El aprendizaje virtual, por tanto, no se entiende como una simple superposición del contenido externo a la mente del alumno, sino como un proceso de (re)elaboración individual de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico, estrategias de aprendizaje, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas. (RED. Revista de Educación a Distancia, 2005, p.2).

Las perspectivas de las TIC como instrumento de formación (tele-formación, e-learning, enseñanza on-line, entornos virtuales de formación, etc.) vienen marcadas tanto por los avances de las telecomunicaciones y las tecnologías de la información, como por las transformaciones que en el campo de la enseñanza se dan por efecto de integración y/o adaptación de dichas tecnologías en los distintos contextos formativos.

Ortega & Martínez (citado por Rodríguez, 1994) establece que actualmente se imparten diversas plataformas educativas dirigidas a procesos y ejecuciones en red de los métodos pedagógicos, entre los ejemplos que es posible encontrar están los wikis, blogs, Facebook, Google+, Messenger entre otros. Es importante señalar que se debe ofrecer una herramienta que permita adaptación a las singularidades de cada metodología de estudio de las diversas áreas del conocimiento, ya que esta es una de las piezas clave para la aceptación y rápida integración a los sistemas educativos.

2.3.2 Prácticas Curriculares en el Aula.

Un entorno de enseñanza-aprendizaje es el escenario físico donde un alumno o comunidad de alumnos desarrollan su trabajo, incluyendo todas las herramientas, documentos y otros artefactos que pueden ser encontrados en dichos escenarios, es decir, el escenario físico, pero también las características socio/culturales para tal trabajo. Así, un entorno de formación presencial, a distancia o de cualquiera de los modelos mixtos, basado en las tecnologías de la información y la comunicación, se apoya en decisiones relacionadas con el diseño de la enseñanza –desde el punto de vista de la institución, del docente y del propio alumno– y en decisiones que tienen que ver con la tecnología en sí misma y la selección del sistema o herramientas de comunicación más adecuadas.

El sistema educativo actual en Colombia, específicamente para la Educación Básica y Media, evalúa la calidad de la enseñanza por competencias en lenguas extranjeras, lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas; regidas por los Estándares Básicos de Competencia establecidos por el Ministerio de Educación Nacional. Los Estándares Básicos de Competencia, según Posner (1998), se enfocan como parte de la organización curricular para el proyecto de aula, esquemas definidos según el nivel de escolaridad que guían a la docencia para su operación mediante la integración y la experiencia de las áreas curriculares.

La enseñanza tradicional ha sido relegada paulatinamente por nuevos enfoques académicos y prácticas curriculares en el aula. Dentro de las nuevas perspectivas están: desarrollo de autonomía, responsabilidad escolar, reconstrucción y reconstitución experiencial Gadotti (2008, p. 148), orientación y acompañamiento, aprendizaje por proyectos, entre otras. Las nuevas prácticas curriculares en el aula contienen acciones como: desarrollo de actividades con carácter investigativo, preparación para asumir

funciones, aplicabilidad de conocimientos, relación entre aprendizaje escolar y la realidad, motivación y colaboración para construir conocimiento.

Dos de las grandes innovaciones pedagógicas enmarcadas por la enseñanza contemporánea son el paidocentrismo, en donde el centro de atención es el niño, en este caso como educando; y la investigación-acción, en la que se pretende autoevaluación crítica por parte del docente de manera continua e intensiva con el propósito de valorar el saber y el aprendizaje con el ánimo de organizar las prácticas de aula como argumento de enseñanza en busca de una articulación entre docentes y alumnos para participar en la convergencia entre enseñanza y aprendizaje, convirtiendo así la academia como instrumento del sistema social y cultural.

Como parte de una metodología, la práctica curricular puede darse en cuatro (4) etapas definidas a continuación:

- **Primera Etapa: Diagnóstico.** Asignación del alumno de práctica docente a una institución educativa para explorar el entorno y establecer fortalezas y debilidades de los colegiales, las carencias curriculares y demás problemas que pueda resolver. Las acciones que lo anterior conlleva a tomar, será el apoyo a esta fase de las prácticas curriculares, con actividades como observación; seguimiento del diario de campo, de la guía de orientación institucional y del diagnóstico de aula. Después de la interpretación de inquietudes, intereses y necesidades de los escolares, se estipula una situación de la problemática y acorde a esta, se precisan objetivos.
- **Segunda Etapa: Organización.** Después del problema central a tratar se define el plan de acción en donde se toman decisiones sobre:

- Los modelos curriculares de competencia y métodos de pensamiento a desarrollar.
 - Las habilidades y actividades de enseñanza y aprendizaje a tener en cuenta.
 - La determinación de recursos, tiempos y espacios claves para la solución de la problemática.
 - Evaluación del plan de acción y las actividades mencionadas anteriormente.
- **Tercera etapa: Ejecución o Desarrollo.** Realización del proyecto y logro de objetivos que guían esta fase. Como acciones a seguir se recomienda a orientadores y educandos la inclusión y utilización de instrumentos como el itinerario de clases y protocolo de actividades personales y colectivas, siendo este análisis la esencia para autoevaluación y rediseño de las acciones.
 - **Cuarta Etapa: Evaluación.** En esta fase se presentan tres momentos:
 - Autoexamen:** El educando o estudiante evalúa su modo de aprendizaje y se genera un cuestionamiento crítico entre este mismo y el orientador.

Heteroevaluación: Realizado por el directivo docente y el docente consultor.

Co-evaluación: Se lleva a cabo entre el alumno practicante y los escolares partícipes en el proyecto investigación-acción.

Cabe resaltar que estas tres visiones evaluativas acerca del proceso de aprendizaje y el rendimiento de los educandos practicantes, brindan una noción general para estudiar el nivel de alcance entre los objetivos planteados y los resultados obtenidos, estimar el peso de las acciones, analizar las opciones de resolución, la garantía de las estrategias, tareas y escenarios de aprendizaje, la problemática originada, los resultados definitivos del proyecto y el ejercicio profesional de los educandos practicantes.

En una etapa subsiguiente, los logros finales del proyecto se ponen a consideración en los centros de educación, donde se lleva a cabo la práctica docente y en el grupo de educandos practicantes.(Quijano, 2013).

El enfoque metodológico, entiende un entorno de aprendizaje como aquel espacio o comunidad organizados con el propósito de lograr el aprendizaje y que para que éste tenga lugar, requiere ciertos componentes ya señalados: una función pedagógica (que hace referencia a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría puestos en juego, a la evaluación, etc.), la tecnología apropiada a la misma (que hace referencia a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y los aspectos organizativos (que incluye la organización del espacio, del calendario, la gestión de la comunidad, etc.).

2.3.3 Plataforma Educativa.

Ortega & Martínez (citado por Rodríguez, 1994) afirma: Una plataforma educativa es una herramienta ya sea física o virtual que brinda la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios con fines pedagógicos. Además, se considera un proceso que contribuye a la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza, que complementa o presenta alternativas en los procesos de la educación tradicional.

Para Boneu (2007) hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma de e-learning debería tener:

- **Interactividad:** conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación. Entornos Virtuales de Aprendizaje
- **Flexibilidad:** conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de elearning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a

la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.

- Escalabilidad: capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.

En la actualidad, la mayor parte de las plataformas educativas son programas computacionales (software) o equipos electrónicos (hardware).

- **Clasificación de las plataformas educativas** Las plataformas educativas se pueden clasificar de acuerdo con diferentes rubros, entre los que destacan los siguientes:

- **Modalidad de Enseñanza**

- *Presencial*: son aquellas que necesitan que las personas involucradas en la relación de enseñanza-aprendizaje estén en una ubicación determinada para su correcto funcionamiento, como por ejemplo sitios virtuales que brindan los pasos para ejecutar prácticas que necesitan la interacción con sistemas automatizados que deban encontrarse forzosamente en algún laboratorio.
- *Virtual*: no requiere la presencia de las personas que hagan uso de la herramienta, ya que está diseñada para establecer el aprendizaje a distancia e independiente de la ubicación geográfica. Aquellas aplicaciones que permiten hacer todas las tareas necesarias para

completar cursos académicos en cualquier ubicación donde exista conectividad a Internet caen dentro de esta categoría.

- *Comercial*: el utilizar la herramienta tiene un costo y puede que dicho costo aumente o disminuya en base a características como número de usuarios y disponibilidad de opciones.
- *Gratuita*: “Puede ser utilizada por prácticamente cualquier usuario que logre tener acceso a la herramienta. Actualmente el Internet es el medio de distribución preferido” (Rodríguez, S. (n.f.); Andreoni, 2006).

2.3.3.1. Principales Plataformas Educativas.

Las plataformas educativas son de suma importancia en los entornos virtuales de aprendizaje y enseñanza que forman un espacio de interacción entre el profesor y alumno, a estos espacios se les conocen como EVA, en el que el estudiante se puede comunicar de 2 maneras. La asincrónica (en tiempo y espacio distinto) ejemplo blogs, wikis, e mail y la sincrónica (diferentes espacios pero mismo tiempo) ejemplo chat, webcam, videoconferencia.

Actualmente la mayoría de las universidades de todo el mundo cuentan con un sistema computacional que facilita la consulta de materiales educativos, pruebas en línea, publicaciones, avisos, envíos de tareas, comunicación ente profesores y alumnos por medio de una interconexión entre instituto y alumno gracias al crecimiento de las Tecnologías de la Información. El instructor debe estar altamente capacitado para desempeñar las fases de creación y diseño de las actividades del curso, tratando de

explotar la mayor cantidad de herramientas para logra un mejor aprendizaje y comunicación con la oportunidad que brinda la red.

A continuación se describen las más utilizadas:

- ***Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment***
(Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular.

Se trata de un sitio de Internet, donde se pueden realizar todas las actividades pedagógicas relacionadas con la transmisión y distribución de contenido y materiales que se necesitan para llevar a cabo las actividades de una o varias materias. Cuenta con la posibilidad de agregar espacios de chateo, debate o de retroalimentación y estadísticas para grupos y la comunidad educativa en general. Esta plataforma es de uso libre, y es la más utilizada en este rubro, con un total de 809,906 usuarios al mes de octubre de 2009. Varias universidades de gran prestigio en el mundo utilizan esta herramienta, por ejemplo el Instituto Politécnico Nacional cuenta con una plataforma llamada “Polivirtual”, la cual utiliza Moodle, cuya principal característica es la transmisión en vivo de clases para propiciar el aprendizaje en línea (GNU, 2009).

- ***Blackboard.***

Se trata de una plataforma de uso comercial que tiene como principal característica el permitir la administración un grupo de recursos que permiten desarrollar cursos virtuales, con la capacidad de hacer

divisiones precisas de materias, grupos, roles, etc. Tiene como características principales el permitir la distribución de archivos de texto, audio y video, opciones para generar exámenes que serán desplegados en línea, crear grupos de discusión específicos, asignar tareas y calendarizar actividades con el objetivo de crear bases de datos de conocimiento conocidas como pools que pueden convertirse en una fuente de información para el análisis y modernización en cursos relacionados. Instituciones educativas como la Pontificia Universidad Javeriana hacen uso de esta aplicación (Blackboard Foundation, 2009).

- ***Academic Earth.***

Es un sitio web en donde prestigiosas universidades de Estados Unidos ponen al alcance del público en general una gran recopilación de clases y conferencias, las cuales pueden ser descargadas ya sea el video o la transcripción en documento de texto, insertar cada uno de los videos dentro de blogs y/o páginas personales, etc. (Academic Earth, 2009).

- **E-College.**

La plataforma **e-College** ha sido desarrollada poniendo énfasis en la facilidad de uso, con una interfaz amigable y funcional para su rápida operación diaria. Pearson eCollege ahora es un proveedor

líder mundial de tecnología integrada educación, contenidos, servicios académicos y de apoyo que los poderes de algunos de los programas en línea más exitosos.

- **FirstClass**

OpenText FirstClass es una plataforma de colaboración de gran alcance que permite a los usuarios trabajar juntos de manera más eficaz y se sienten conectados entre sí y su organización. También ofrecemos una variedad de productos complementarios que se integran con la plataforma FirstClass , entre ellos : FirstClass Mobile, FirstClass Archivo Servicios, FirstClass Aplicación de Servicios , Comunicaciones Unificadas FirstClass , FirstClass Log Analyzer y Diseñador Web rápida.

2.3.4 Aprendizaje, Eficiencia y Multimedia.

Entre las razones que exhibe la literatura especializada para explicar la eficiencia de los multimedia como herramienta de aprendizaje, se destacan:

- *La similitud o isomorfismo entre la estructura de un programa hipermedial y la forma natural como la gente aprende, según lo explican las teorías sobre procesamiento de información*
- *La interactividad que permite el computador*
- *La flexibilidad en el acceso y manejo de información*
- *La variedad y riqueza de los contenidos*
- *Los efectos motivacionales*

- *La posibilidad de una enseñanza más estructurada*
- *La opción de retroalimentación inmediata.*
- **Tecnologías y Valor Agregado**

A continuación se mencionan algunas iniciativas para agregar valor a los procesos educativos en el aula:

- *Cuando los procesos educativos son muy individualistas o carentes de construcción de conocimiento, cabe promover mayor colaboración entre aprendices mediante el uso de tecnologías de comunicación para interactuar, la exploración conjetural de ambientes experienciales o el uso creativo de herramientas de productividad.*
- *Simplificar y repotenciar procesos de aprendizaje por indagación dejando a la tecnología la captura o el procesamiento de la información y a los usuarios la definición de qué hacer, cómo hacer y cómo saber que lo hecho está bien.*
- *Apoyar la toma de decisiones basada en información por parte de estudiantes, docentes y padres de familia, mediante el acceso a bases de datos y a sistemas de información relevantes, oportunos y precisos.*

2.3.5. Ventajas pedagógicas y Didácticas de las TIC.

En contraste con la educación tradicional, las opciones pedagógicas y didácticas apoyadas en las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen las siguientes ventajas:

- *Más centradas en los intereses y posibilidades del alumno*
- *Pueden estimular más el pensamiento crítico*
- *Utilizan múltiples medios para presentar información*
- *Ofrecen condiciones adecuadas para el aprendizaje cooperativo*
- *Permiten que el maestro privilegie su rol como facilitador de aprendizaje*
- *Hacen del alumno un aprendiz más activo*
- *Estimulan y ofrecen condiciones para el aprendizaje exploratorio*
- *Fomentan un estilo de aprendizaje más libre y autónomo*

(Una llave maestra Las TIC en el aula. Periódico Al Tablero, 2004, edición No. 29).

2.3.6 Ambiente Virtual EVA.

Un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) o Virtual Learning Environment (VLE) es un sistema de software diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso. El sistema puede seguir a menudo el progreso de los principiantes, puede ser controlado por los profesores y los mismos estudiantes. Originalmente diseñados para el desarrollo de cursos a distancia, vienen siendo utilizados como suplementos para cursos presenciales.

Estos sistemas funcionan generalmente en el servidor, para facilitar el acceso de los estudiantes a través de Internet.

Los componentes de estos sistemas incluyen generalmente las plantillas para elaboración de contenido, foros, charla, cuestionarios y ejercicios tipo múltiple-opción, verdadero/falso y respuestas de una palabra. Los profesores completan estas plantillas y

después las publican para ser utilizados por los estudiantes. Nuevas características en estos sistemas incluyen blogs y RSS. Los servicios proporcionados generalmente incluyen control de acceso, elaboración de contenido educativo, herramientas de comunicación y la administración de grupos de estudiantes.

Estos Ambientes Virtuales se basan en el principio de aprendizaje colaborativo donde se permite a los estudiantes realizar sus aportes y expresar sus inquietudes en los foros, además van apoyados de herramientas multimediales que hagan más agradable el aprendizaje pasando de ser simplemente un texto en línea, a un entorno interactivo de construcción de conocimiento.

Organización que apoya y permite el aprendizaje por medios digitales en una escala más amplia. De hecho una lectura algo pedante del término AEV (VLE en Inglés) se podría extender para abarcar el ambiente físico en el cual el aprendizaje ocurre (es decir una escuela). En Inglés se usa las siglas VLE para evitar la confusión de usar LMS (*Learning Management System*), del inglés Sistema de Gestión del Aprendizaje con la otra definición de LMS (*Library Management System*), del inglés Sistema de Gestión Bibliotecario; que se refiere más comúnmente como sistema bibliotecario integrado, o ILS, en los Estados Unidos.

Becta, en el Reino Unido, ha acuñado el término plataforma educativa para cubrir MLE y VLE según lo utilizado en el sector educativo.

El término plataforma educativa describe una amplia gama de sistemas ICT (del inglés Information and Communication Technology, o TIC) usados para el entrenamiento y aprendizaje. A través de una plataforma educativa, hardware, software y los servicios de soporte que confluyen para permitir maneras de trabajo más eficaces, dentro y fuera del aula. En el corazón de cualquier plataforma educativa está el concepto de un espacio en línea de aprendizaje personalizado para el estudiante. Este espacio debe ofrecer a

profesores y estudiantes acceso a los recursos almacenados de trabajo, recursos educativos virtuales, a la comunicación y a la colaboración entre estudiantes, y a la facilidad de acceso al progreso del estudiante (DFESMakingIT Personal leaflet, Marzo 2006).

2.3.6.1. Características de un EVA.

Para Boneu (2007) hay cuatro características básicas, que todo e-learning debería tener:

Interactividad: Conciencia del usuario que maneja la plataforma, como principal protagonista de su formación.

Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de *e-learning* tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.

Escalabilidad: capacidad de la plataforma de *e-learning* de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.

2.3.6.2. Selección de un EVA.

El proceso de selección de la plataforma virtual para cursos *e-learning* o *b-learning* es una de las tareas más importantes, en cuanto que nos delimitará y marcará las metodologías pedagógicas que se pueden desarrollar en función de las herramientas y servicios que ofrezcan. El ambiente de aprendizaje se crea sobre las plataformas, de modo que estas deben disponer de los elementos que consideremos necesarios para un

aprendizaje de calidad, en el que los alumnos puedan construir sus conocimientos, comunicándose y colaborando con profesores y otros alumnos. Si bien gran parte de los EVA poseen herramientas suficientes para desarrollar con cierta calidad las acciones formativas de *e-learning*, también es cierto que pueden presentar limitaciones y problemas que afecten directamente a la calidad de las acciones formativas. Por ello, existe la necesidad de disponer de estándares con criterios claros que nos permitan valorar la calidad de estas plataformas de formación.

Además de tener presentes las características básicas enumeradas anteriormente (Boneu, 2007), deberemos valorar otras características generales de las plataformas de *e-learning*, como son:

Características Técnicas

- Tipo de licencia. Propietaria, gratuita y/o Código abierto
- Idioma. Disponibilidad de un soporte para la internacionalización o arquitectura multi-idioma.
- Sistema operativo y tecnología empleada. Compatibilidad con el sistema de la organización.
- Documentación de apoyo sobre la propia plataforma dirigida a los diferentes usuarios de la misma.
- Comunidad de usuario. La plataforma debe contar con el apoyo de comunidades dinámicas de usuarios y técnicos.

Características pedagógicas. Disponer de herramientas y recursos que permitan realizar tareas de:

- Realizar tareas de gestión y administración
- Facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios,
- El desarrollo e implementación de contenidos
- La creación de actividades interactivas
- La implementación de estrategias colaborativas
- La evaluación y el seguimiento de los estudiantes
- Que cada estudiante pueda personalizar el entorno adaptándolo a sus necesidades y características.(Belloch, Consuelo,2010).

2.3.6.3. Prueba de un EVA Aplicado a la Enseñanza.

Ortega (2001) presenta un análisis sobre las deficiencias y obstáculos más frecuentemente detectados tras analizar las primeras experiencias de enseñanza virtual realizadas en la Universidad de Granada.

Los resultados obtenidos son:

a) Dificultades derivadas del funcionamiento de los canales de comunicación digital:

- Lentitud en la transmisión de la información, especialmente observable en la recepción de documentos multimedia comprimidos o en tiempo real.
- Interrupción inesperada de la comunicación.
- Coste elevado de las tarifas planas.
- Efecto “retardo” en la comunicación audiovisual en tiempo real.
- Frecuentes averías en los servidores de información.

- Interrupciones en el suministro eléctrico. Entornos Virtuales de Aprendizaje

b) Dificultades derivadas de la calidad tecnológico-educativa de la información:

- Descuido en la calidad estética del diseño gráfico y multimedia
- Obsesión por la generación de contenido literario.
- Excesiva presencia del texto lineal.
- Escasa creatividad y descuido semántico en los textos visuales y muy especialmente en las fotografías.
- Incorrecto planteamiento de los esquemas y gráficos.
- Existencia de ruido comunicativo (deficiente interacción figura-fondo, vocabulario inadecuado, textos visuales borrosos, multimedias desenfocados o con problemas de recepción acústica, etc.).

c) Derivadas del diseño metodológico y organizativo de la acción formativa:

- Obsesión por la transmisión de contenido.
- Descuido de objetivos relacionados con la formación social y ética de los ciudadanos.
- Tendencia al uso de metodologías de naturaleza conductista.
- Obsesión por la eficiencia en la adquisición de conocimientos.
- Tendencia a la evaluación de resultados olvidándose en muchos casos el análisis de los procesos de construcción del conocimiento.
- Excesiva tendencia hacia el uso de los sistemas de seguimiento, evaluación y tutorización automática.

- Descuido en el diseño de estrategias instructivas basadas en el diseño de actividades de intercomunicación “muchos a muchos” destinadas al fomento de la creación de conocimiento compartido.

Desmotivación progresiva y ocasional abandono del proceso de aprendizaje en aquellos casos en los que los diseños metodológicos y organizativos no favorecen el establecimiento de relaciones interpersonales (convivenciales y online) de alumnos y profesores y de alumnos entre sí." (Torres y Ortega, 2003, np).

2.3.7 Comunidad Virtual.

Se denomina comunidad virtual a aquella comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet.

Una comunidad virtual aparece cuando un grupo de personas reales, una comunidad real, sean profesionales, estudiantes o un grupo con aficiones comunes, usa la telemática para mantener y ampliar la comunicación. El hecho de que la interacción entre las personas se pueda realizar entre personas físicamente pero enlazadas mediante redes telemáticas es lo que lleva a hablar de comunidades virtuales. Así pues en una comunidad virtual: - Se reúnen personas para intercomunicar mediante ordenadores y redes, interactuando de una forma continuada y siguiendo unas reglas preestablecidas. - El intercambio de información (formal e informal) y el flujo de información dentro de una comunidad virtual constituyen elementos fundamentales. - La existencia de comunidades virtuales entre profesionales para el intercambio de ideas y experiencias y el desarrollo profesional y personal de sus miembros, tiene su origen en las grandes posibilidades de

socialización y de intercambio personal que proporcionan las redes. Constituyen un entorno privilegiado de aprendizaje sobre relaciones profesionales.

2.3.8. Procesos de Aprendizaje y Comunidades Virtuales.

(Kaye, 1991), señala: - El aprendizaje es inherentemente un proceso individual, no colectivo, que es influido por una variedad de factores externos, incluyendo las interacciones grupales e inter-personales.

- Las interacciones de grupo e inter-personales implican el uso del lenguaje (como proceso social) en la reorganización y modificación de las estructuras de conocimiento y comprensión de cada persona.
- Aprender colaborativamente implica intercambio entre pares, interacción entre iguales, y capacidad de intercambio de roles, de tal manera que diferentes miembros de un grupo o comunidad pueden desempeñar distintos roles
- La colaboración lleva a la sinergia, y asume que, de alguna forma, el 'todo es más que la suma de las partes', de tal forma que aprender colaborativamente tiene el potencial de producir ganancias de aprendizaje superiores al aprendizaje aislado.
- No todas las tentativas en el aprendizaje colaborativo tienen éxito, ya que, bajo ciertas circunstancias, la colaboración puede conducir a la conformidad, a procesos inútiles, falta de iniciativa, malentendidos, conflictos y compromisos: los beneficios potenciales no siempre son alcanzados.
- El aprendizaje colaborativo no implica necesariamente aprendizaje en grupo, sino la posibilidad de ser capaz de confiar en otras personas para apoyar el propio

aprendizaje y proporcionar feedback, como y cuando sea necesario, en el contexto de un entorno no competitivo.

- ***BBS vs Internet.*** A la aparición de Internet y su libre acceso a la comunidad civil en general, los BBS cayeron en desuso rápidamente pues la limitante de compartir un solo espacio era ampliamente superada por el libre acceso a Internet a muchas redes a la vez, permitiendo crear grupos de intereses diversos y contactarlos en una misma sesión telefónica.

Además, el creciente interés por Internet de distintos grupos impulsó el desarrollo de tecnologías como bases de datos y mayor seguridad que permitieron al público en general montar, de manera más económica, grupos de interés con alcances mayores rebasando las fronteras de los países sede y obteniendo intercambio con otros grupos de interés a largas distancias sin la necesidad de cerrarse a conexiones telefónicas con grupos únicos.

Aunque algunos de los BBS más famosos migraron sus plataformas a Internet, es poco común su uso para las nuevas generaciones que han crecido con las plataformas más populares, que actualmente permiten crear comunidades en muy pocos minutos como los grupos de Yahoo! Groups, Google, Facebook, Microsoft Groups, Twitter, Blogs, YouTube entre otros.

2.3.9. Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Se define la variable independiente de la línea de investigación “Entornos virtuales de aprendizaje” para establecer los elementos principales que forman parte de su estructura conceptual e ideas claves que complementan el tema central abordado en la presente tesis.

A través del mapa mental elaborado, se presenta gráficamente un esbozo concreto de la propuesta innovadora de implementar las TIC al proceso de aprendizaje en el aula. A continuación, en la Figura 1., se procede a ilustrar en detalle los componentes de la temática esencial tratada.



Figura 1. Mapa Mental Evaluación y Aprendizaje.

2.4. Formulación de la Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General.

Los entornos virtuales de aprendizaje aportan las herramientas interactivas y educativas, necesarias en el desempeño en la producción y desarrollo de conocimientos en los alumnos de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.

2.4.2 Hipótesis Específicas.

- Los entornos virtuales de aprendizaje favorecen la estimulación del interés por la interpretación de textos orales y escritos en los alumnos de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.
- Los entornos virtuales contribuyen al aumento de la producción de textos orales y escritos en los alumnos de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.
- Los entornos virtuales de aprendizaje ayudan al mejoramiento de la interpretación y producción de textos literarios en los alumnos de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.

2.5. Operacionalización de las Variables

Tabla 2. Operacionalización de las Variables

Variable Dependiente: prácticas curriculares de interpretación y producción textual			
Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión o aspecto	Indicadores
Esta es definida como la organización curricular para el proyecto de aula, en donde los esquemas son implementados según el nivel de escolaridad que guían a la docencia para su operación mediante la integración y la experiencia de las áreas curriculares. Posner (1998),	Un entorno de enseñanza-aprendizaje en un escenario físico donde un alumno o comunidad de alumnos desarrollan su trabajo, incluyendo todas las herramientas, documentos y otros artefactos que pueden ser encontrados en dichos escenarios, es decir, el escenario físico, pero también las características socio/culturales para tal trabajo.	ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	<p>1.1. Diagnóstico: Asignación del alumno de práctica docente a una institución educativa para explorar el entorno y establecer fortalezas y debilidades de los colegiales, las carencias curriculares y demás problemas que pueda resolver.</p> <p>1.2. Organización: Después del problema central a tratar se define el plan de acción en donde se toman decisiones respecto a las prácticas como tal.</p> <p>1.3. Ejecución o Desarrollo: Realización del proyecto y logro de objetivos que guían esta fase.</p> <p>1.4. Evaluación: En esta fase se presentan tres momentos el Autoexamen, la Heteroevaluación y la Co-evaluación.</p>
Variable Independiente: Uso de entornos virtuales de aprendizaje			
Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión o aspecto	Indicadores
El enfoque metodológico, entiende un entorno de aprendizaje como aquel espacio o comunidad organizados con el propósito de lograr el aprendizaje para que éste tenga lugar. (RED. Revista de Educación a Distancia, 2005, p.2).	Proceso de (re)elaboración individual del contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico, estrategias de aprendizaje, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas.	APRENDIZAJE EDUCATIVO	<p>1.1. función pedagógica: Hace referencia a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría puestos en juego, a la evaluación.</p> <p>1.2. La tecnología apropiada: Hace referencia a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico.</p> <p>1.3. Aspectos organizativos: Incluye la organización del espacio, del calendario, la gestión de la comunidad, etc.</p>
Facilitan la comunicación entre los protagonistas del proceso formativo (estudiantes y profesores). (García et al., 1999)	Son los que soportan una interacción síncrona, cuando los participantes están presentes "en línea" al mismo tiempo mientras se lleva a cabo el servicio, o asíncrona, cuando la presencia de todos los participantes no es requerida para desarrollar la actividad.	I.1. Estrategias de comunicación docente-alumno	I.1.1. CORREO ELECTRÓNICO I.1.2. FOROS DE DISCUSIÓN I.1.3. SEMINARIOS VIRTUALES I.1.4. VIDEO CONFERENCIA
Ofrecen información genérica estructurada y dispuesta de forma eficiente para un uso específico.		I.2. Ambientes virtuales para el aprendizaje	I.2.1. PAGINA WEB I.2.2. BLOG I.2.3. CHAT
Permiten la gestión administrativa de las diversas entidades que conforman el dominio del problema del ámbito educativo. (García et al., 1999)		I.3. Estrategias de aprendizaje y enseñanza	I.3.1. PROFESOR I.3.2. ALUMNO

2.6. Definición de Términos Básicos

Academia: sociedad científica, literaria o artística establecida con autoridad pública y como establecimiento docente, público o privado, de carácter profesional, artístico, técnico, o simplemente práctico.

Ambiente virtual: “La organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula. Es un entorno dinámico, con determinadas condiciones físicas y temporales, que posibilitan y favorecen el aprendizaje.

Aprendizaje colaborativo: “Es un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento en estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas donde cada individuo (miembro de un grupo) es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes del grupo” (García, 2006).

Es una forma de organización social del aula y de los procesos de enseñanza y aprendizaje basada en la interdependencia positiva de objetivos y recursos entre los participantes. Además, se espera un compromiso por parte de los estudiantes en un esfuerzo conjunto de construcción del conocimiento. (Coll, 2008, p.233)

Siguiendo a LIPPONEN Y LALLIMO (2004), se entiende como entornos que promueven el aprendizaje colaborativo, o “tecnologías colaborativas”, aquellas aplicaciones que se han diseñado especialmente para apoyar y establecer la colaboración en contextos educativos. Según estos autores, las tecnologías colaborativas deben satisfacer los siguientes criterios:

- Diseño fundamentado en alguna teoría del aprendizaje o modelo pedagógico.

- Diseño basado en la idea de groupware como apoyo de amplia base a la innovación pedagógica.

Aprendizaje interactivo: Es un modelo innovador de enseñanza que se fundamenta en el aprendizaje dentro de un círculo de estudios y que tiene como propósito dar un aire nuevo a la capacitación de jóvenes y adultos (Buenas Tareas, 2012).

Aprendizaje significativo: Es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, siempre y cuando haya: necesidad, interés, ganas, disposición... por parte del sujeto cognoscente (Blog Psicopedagogía, 2012).

Capacitación: Es toda actividad realizada en una organización, respondiendo a sus necesidades, que busca mejorar la actitud, conocimiento, habilidades o conductas de su personal (Foros de Seguridad, 2011).

Competencias educativas: es la capacidad demostrada de utilizar conocimientos y destrezas que permiten hacer frente a una situación compleja y construir una respuesta adaptada (Junta de Andalucía, 2012).

Comunidad virtual: Es un contexto mediático y tecnológico más competitivo, que demanda de forma inmediata nuevas habilidades y conocimientos del uso de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC's) (Funredes, 2012).

Contenidos: Actividades didácticas interactivas por curso, para la educación primaria, secundaria y especial.

Currículo: Se refiere al conjunto de objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que orientan la actividad académica (enseñanza y aprendizaje) ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar? El currículo permite planificar las actividades académicas de forma general, ya que lo

específico viene determinado por los planes y programas de estudio (que no son lo mismo que el currículo). Mediante la construcción curricular la institución plasma su concepción de educación. De esta manera, el currículo permite la previsión de las cosas por hacer para posibilitar la formación de los educandos.

Herramientas multimedia: Se refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, videos, Cámara Web, Scanner, video vean, celular, computador, sonidos y texto.

Metodología: Es un recurso concreto que deriva de una posición teórica y epistemológica, para la selección de técnicas específicas de investigación.

Modelo educativo tradicional: Se centra en la elaboración de un programa de estudios, sin demasiados elementos adicionales ya que no se tienen en cuenta de forma explícita las necesidades sociales ni la intervención de especialistas, entre otros factores.

Modelo educativo: Consiste en una recopilación o síntesis de distintas teorías y enfoques pedagógicos, que orientan a los docentes en la elaboración de los programas de estudios y en la sistematización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pedagogía: es el conjunto de saberes que se encarga de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Se trata de una ciencia aplicada de carácter psicosocial, cuyo objeto de estudio es la educación.

Proceso de enseñanza: Es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnica.

Tecnología educativa: es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TIC (tecnologías de información y comunicación).

3. CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Nivel de la Investigación

Por el tipo de la investigación realizada, el presente estudio reúne las condiciones metodológicas para ser clasificado como una **investigación aplicada** ya que este está orientado a resolver la situación problemática descrita en el planteamiento del problema, realizando un trabajo de campo para la recolección de información de las fuentes primarias. En esta investigación se manipula una variable independiente que corresponde a la aplicación de la innovación pedagógica, en una variable dependiente que en este caso corresponde al rendimiento académico en el grado quinto del Centro Educativo Pozo Nutrias 2 del municipio de El Carmen de Chucurí (Santander).

La recolección de datos del estudio se hizo por medio de una encuesta de tipo exploratorio; la cual puede servir para probar las hipótesis, tanto la general como las específicas, así como para poner a prueba las explicaciones.

Asimismo, y en conjunto con la línea general de la investigación, se utilizaron elementos de tipo exploratorio pues estos tienen la característica de que se pueden aplicar sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto. Este tipo de investigación, de acuerdo con Sellriz (1980) pueden ser:

- Dirigidos a la formulación más precisa de un problema de investigación, dado que se carece de información suficiente y de conocimiento previos del objeto de estudio, resulta lógico que la formulación inicial del problema sea imprecisa. En

este caso la exploración permitirá obtener nuevos datos y elementos que pueden conducir a formular con mayor precisión las preguntas de investigación.

- Conducentes al planteamiento de una hipótesis: cuando se desconoce al objeto de estudio resulta difícil formular hipótesis acerca del mismo. La función de la investigación exploratoria es descubrir las bases y recabar información que permita como resultado del estudio, la formulación de una hipótesis. Las investigaciones exploratorias son útiles por cuanto sirve para familiarizar al investigador con un objeto que hasta el momento le era totalmente desconocido, sirve como base para la posterior realización de una investigación descriptiva y puede crear en otros investigadores el interés por el estudio de un nuevo tema o problema y puede ayudar a precisar un problema o a concluir con la formulación de una hipótesis.

El proyecto en general establece estrategias de investigación aplicadas que favorecen la formulación de soluciones viables como la creación de alternativas tecnológicas y renovadoras, teniendo en cuenta los resultados cuantitativos, cualitativos y actitudinales que conforman las principales características identificadas en los estudiantes del grado quinto del centro educativo Pozo Nutrias 2 de El Carmen de Chucurí. Bajo esta forma de investigación se permite a los estudiantes reflexionar, interpretar, tomar posturas críticas, reflejados en la producción de textos, cuyo fin es observar el desempeño de los estudiantes en la producción de textos interpretados desde la perspectiva pedagógica y crítica, necesaria para medir el desempeño y evolución intelectual de los estudiantes en las diferentes áreas del conocimiento. La construcción de la lengua oral y de la lengua escrita, a través de las intervenciones de maestros y la aplicación de herramientas diferentes a las propuestas convencionalmente constituyen un camino interesante que aún está en elaboración.

Los resultados obtenidos en el momento de realizar la investigación y su interpretación cualitativa y cuantitativa; comprenden la base fundamental necesaria para entender el rendimiento académico de los estudiantes con los métodos tradicionales que se utilizan en las instituciones educativas carentes de una base productiva autosuficiente durante el desarrollo de sus contenidos. Por esta razón se pretende una novedosa alternativa que genere impacto positivo en la integración de la informática, el empleo de herramientas TIC por medio del manejo de espacios virtuales educativos, como es la formulación del diseño de un espacio virtual para el desarrollo de prácticas curriculares de interpretación y producción textual en el área de español y literatura.

3.2 Método y Diseño de la Investigación

De acuerdo a la naturaleza del estudio de la investigación este reúne por su nivel las características de una investigación aplicada.

Igualmente el estudio se llevó a cabo a partir del método exploratorio, analizando un nuevo tema de estudio, el cual se desconoce la naturaleza del problema y debido a esto se requirió la observación del desempeño, rendimiento y actitud, considerados antes del análisis sobre la interpretación y producción textual en el área de español y literatura en los estudiantes del grado quinto del centro educativo Pozo Nutrias 2, se encontró que un 63% del total aproximado de alumnos matriculados, percibían con apatía y falta de interés la lectura y la escritura por lo que presentaban mínima o quizá nula interpretación y producción textual.

Igualmente los alumnos presentan muchas dificultades en la fluidez lectora, y verdadera apatía a los métodos tradicionales de estudio y desarrollo de sus actividades académicas; factores que influyen considerablemente en el bajo rendimiento y que conlleva a que no cumplan con los resultados exigidos por el ministerio de educación

nacional en su política de calidad académica y aprendizaje significativo. Por lo que se aplicó una encuesta a veintiocho (28) estudiantes de grado quinto, cuyos resultados confirmen tales circunstancias académicas y actitudinales en los mismos.

El enfoque de la investigación es cuantitativo pues permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística.

Para que exista un enfoque cuantitativo se requiere que entre los elementos del problema de investigación exista una relación cuya naturaleza sea representable por algún modelo numérico ya sea lineal, exponencial o similar. Es decir, que haya claridad entre los elementos de investigación que conforman el problema y que este sea susceptible a definirse, limitarse, y que se deduzca exactamente dónde se inicia el mismo, en qué dirección va y qué tipo de incidencia existe entre sus elementos, por lo que su naturaleza debe ser de tipo descriptivo, ya que este:

- Permite al investigador “predecir” el comportamiento del objeto de estudio.
- Sus métodos de investigación incluyen experimentos y encuestas, en este caso se utiliza la encuesta
- Los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados.

3.3 Población y Muestra de la Investigación

3.3.1 La Población de Estudio.

Los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Pozo Nutrias 2 del municipio de El Carmen de Chucurí (Santander), por lo que corresponde a 28 estudiantes de acuerdo al análisis señalado.

3.3.2 Tamaño de Muestra.

Para el cálculo de tamaño de muestra cuando el universo es finito, es decir contable y la variable de tipo categórica, primero se debe conocer "N" o sea el número total de estudiantes, en este caso 30 estudiantes.

Como la población es finita, es decir, se conoce el total de la población y si se desea saber cuántos del total se deberán estudiar, la fórmula sería:

Figura 2. Tamaño de Muestra

$$\frac{NZ^2 \times p \times q}{d^2(N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

Dónde:

- N = Total de la población que son 30 estudiantes
- $Z\alpha = 1,96$ al cuadrado (si la seguridad es del 95%)
- p = proporción esperada (en este caso 5% = 0,05)
- q = 1 – p (en este caso 1-0,05 = 0,95)
- d = precisión (en su investigación use un 5%).

$$\frac{30 \times 1,96^2 \times 0,05 \times 0,95}{0,05^2(30 - 1) + 1,96^2 \times 0,05 \times 0,95}$$

$$= 28 \text{ Estudiantes}$$

Realizando los reemplazos y cálculos respectivos, el tamaño de la muestra es de 28 estudiantes.

Tabla 3. Ficha Técnica

Total de la Población (N)	30
(Si la población es infinita, dejar la casilla en blanco)	
Nivel de confianza o seguridad (1-α)	95%
Precisión (d)	5%
Proporción (valor aproximado del parámetro que queremos medir)	5%
TAMAÑO MUESTRAL (n)	28

Fuente: Autores del proyecto

Instrumentos y Variables

Se realizaron una serie de actividades como lo fue la aplicación de la encuesta, donde hubo un resultado favorable a la hora de realizarla pero no totalmente satisfactorio, dentro de la encuesta se realizaron 10 preguntas en relación a los objetivos planteados.

Las variables a tener en cuenta son la materia en estudio, rendimiento académico, uso de entornos virtuales de aprendizaje en el aula, desarrollo de actividades, interés por la asignatura, entre otras.

3.4 Técnicas e Instrumentos de la Investigación

3.4.1 Técnicas de Investigación.

La presente investigación tendrá como procedimientos de recolección apropiados, seleccionados de acuerdo a su pertinencia para obtener datos confiables los siguientes:

La encuesta: Técnica que permite recabar sobre la información del tema a estudiar, realizada por medio de preguntas a los estudiantes de quinto grado de la Institución

Educativa Pozo Nutrias. Una persona calificada aplica la encuesta haciéndole las preguntas al entrevistado y anotando las respuestas y de esta manera actuando como un filtro.

La entrevista: Técnica de recolección de datos, basada en la estructuración previa de un conjunto de preguntas, realizadas a expertos o al objeto de estudio, tendiente a recoger las percepciones de un grupo o muestra significativa.

3.4.2 Descripción de los Instrumentos.

El instrumento de recolección de datos a aplicar en el presente trabajo consiste en un cuestionario comprendido por 10 preguntas relacionadas con una o más variables a medir, que resulta muy útil para la recolección de los datos cuantitativos.

3.4.2 Validez de los Instrumentos.

Para obtener datos confiables el instrumento fue sometido primero a una observación y posterior evaluación por parte de los compañeros del sector educativo. Esta técnica permite obtener la opinión de sujetos expertos en el tema de estudio, lo cual refuerza la validación del instrumento, ya que es sometido a juicio de cada uno de los especialistas en las áreas de estadística e investigación. Ellos hicieron su aporte para mejorar el instrumento de recolección de datos. (Ver anexo: 3).

La validez y la confiabilidad son dos condiciones que intervienen en la capacidad y calidad del instrumento de recopilación de información.

- **Validez:** Determina si el instrumento a utilizar para la recolección de datos corresponde con lo que se quiere medir. Se utiliza un método cualitativo de

medición y generalmente, por conveniencia, se acude a expertos para su juicio, yendo más allá de lo estipulado por las cifras resultantes.

- **Confiabilidad:** Establece el grado de confianza de la información obtenida como resultado del uso de los instrumentos de medición, es decir, se refiere a la precisión o exactitud.

La metodología y el desarrollo de la aplicación de la encuesta fue la siguiente:

Se realizó una aplicación grupal de la encuesta, durante el horario escolar de los adolescentes, previo consentimiento de los padres/tutores, alumnos y responsables de la institución respectiva; se mantuvo un carácter confidencial y anónimo en la aplicación del instrumento; así mismo la participación en el estudio fue voluntaria, aleatoria, garantizando su uso únicamente con fines de investigación.

3.4.3. Análisis de Confiabilidad.

- **Alpha de Cronbach:** Es un coeficiente encaminado hacia la congruencia intrínseca de un test. Hace uso de la media de la correlación entre los ítems de una prueba para determinar si estos están ajustados con una desviación estándar de uno o en la covarianza entre los elementos de una escala, si estos últimos no están normalizados.

Puede tomar valores entre 0 y 1, incluyendo los extremos, en donde 0 significa nula confiabilidad y 1 de total fiabilidad. De manera implícita, un instrumento puede ser catalogado como confiable si supera la cifra de 0,7 u 0,8.

La confiabilidad de este instrumento se evaluará a través del cálculo del Alpha de Cronbach, cuya fórmula es:

Figura 3. Fórmula del Coeficiente de Alpha de Cronbach Mediante Varianza de Ítems.

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} * \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2}\right)$$

En donde:

$\sum_{i=1}^k S_i^2$ = Es la suma de las varianzas de cada elemento.

S_t^2 = Es la varianza del total de filas (puntaje total de los jueces).

K = Es el número de preguntas o ítems.

Existe otra forma de determinar el coeficiente Alpha de Cronbach.

Figura 4. Fórmula del Coeficiente de Alpha de Cronbach Mediante Matriz de Correlación.

$$\alpha = \frac{n * p}{1 + p * (n - 1)}$$

En donde:

n = Número de ítems.

p = Promedio de las correlaciones lineales entre cada elemento o ítem.

3.5 Técnicas para el Procesamiento de Datos

Una vez aplicada la encuesta definida en la muestra de población objeto de estudio, se analizaron los resultados obtenidos en cada una de las respuestas. A estas se les realizó un estudio estadístico de tipo cualitativo y descriptivo lo que conllevó a la

conclusión de la viabilidad del proyecto y de esta manera observar si este espacio virtual educativo puede generar actitudes positivas y de mejoramiento de la calidad académica y producción e interpretación textual en cada uno de los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2 del municipio de Carmen de Chucurí (Santander) debido a que la problemática presente en la población objeto de estudio se centra en la falta de innovación de los procesos educativos empleados por los docentes en el desarrollo de sus actividades literarias e interpretativas.

Entre los utilizados están:

- Trabajo de campo
- Ordenamiento y codificación de datos
- Tabulación
- Tablas estadísticas
- Gráficos

4. CAPÍTULO IV: REPRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO

4.1 Procesamiento de datos: Resultados

Para proceder a estimular el interés del estudiante por el uso de entornos virtuales de aprendizaje, que estimula el interés por la interpretación de textos orales y escritos en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí, es necesario abarcar una serie de preguntas, para de esta manera determinar su grado de interés en el desarrollo de actividades curriculares de la Institución.

Tabla 4. Materias de Estudios de Mayor Interés

1. Tus materias de estudio de mayor interés son:	
<input type="checkbox"/> Teóricas.	4
<input type="checkbox"/> Tecnológicas.	10
<input type="checkbox"/> Investigativas.	14

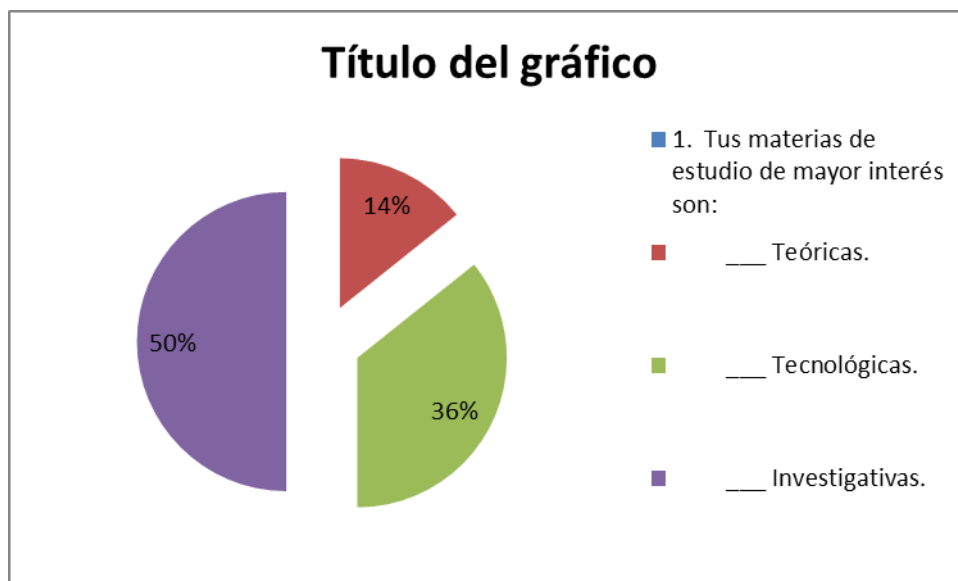


Figura 5. Materia de Estudios de Mayor Interés

Al ser mayor la proporción en 50% el interés de las materias investigativas frente al 23% tecnológicas y 9% Teóricas, significa que el estudiante con el uso de herramientas ofimáticas y de internet, podrá realizar sus consultas, no necesariamente a través de un libro, si no de la cobertura de la información a través de los diferentes sitios web, por lo que es viable la iniciativa de estimular al estudiante al uso de entornos virtuales para obtener una mayor capacidad de aprendizaje y una mejor interpretación en los textos orales y escritos.

Tabla 5. Rendimiento Académico Frente al Desarrollo de Actividades Escolares a través de un Espacio Virtual

2. Tu rendimiento académico frente al desarrollo de actividades escolares a través un espacio virtual sería:	
___ Mejor	12
___ Igual	4
___ Peor	12

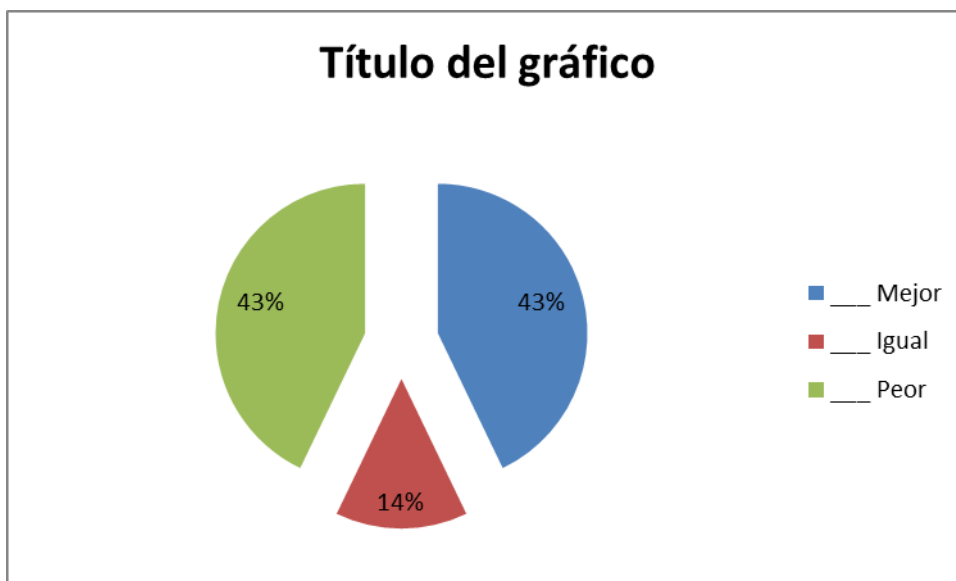


Figura 6. Rendimiento Académico Frente al Desarrollo de Actividades Escolares a través de un Espacio Virtual

El 43% de los encuestados opina que el rendimiento académico frente al desarrollo de actividades escolares a través de un espacio virtual es buena, el 43% manifiesta inconformismo, por lo que cree que es peor y el 14% dice que es igual. Los estudiantes son concientes y confirman la teoría a través de los entornos virtuales de aprendizaje favorecen la estimulación del interés por la interpretación de textos orales y escritos.

Tabla 6. Desarrollo de Actividades Lectoras Preferentes.

3. En el desarrollo de tus actividades lectoras prefieres:	
___ Que sea dirigida en el tablero por el docente.	3
___ Que pueda interactuar con los compañeros y el docente.	11
___ Que interactúe en forma dirigida en un espacio virtual.	14

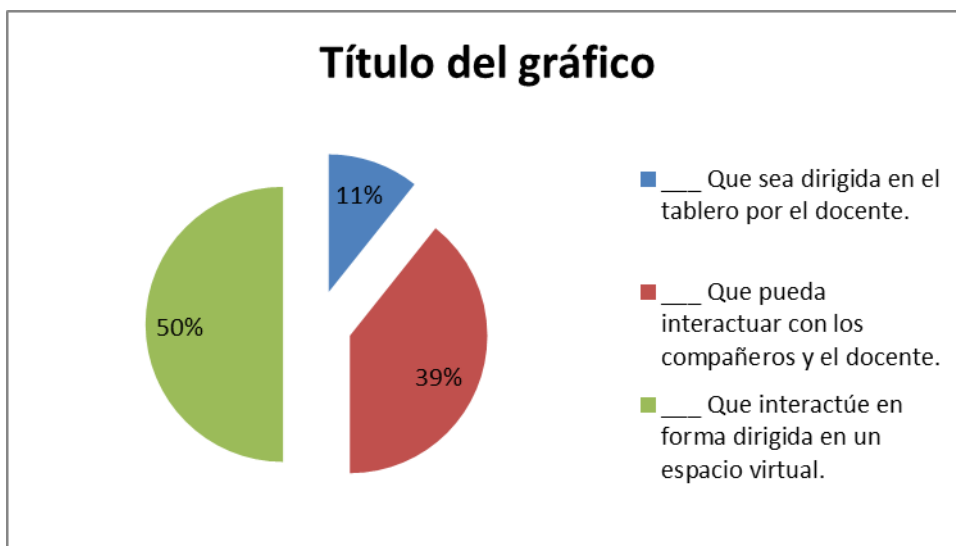


Figura 7. Desarrollo de Actividades Lectoras Preferentes

Cuando se le pregunta al estudiante, que prefiere en el desarrollo de las actividades; el 11% respondió que sea dirigida en el tablero por el docente, el 50% que interactúe en un forma dirigida en un espacio virtual, ya que estos estudiantes no están de acuerdo que la educación se maneje sin el alcance de las herramientas tecnológicas que hoy el mundo abarca, aunque al 39% afirma que pueda interactuar con los compañeros y el docente, señala que no necesariamente debe hacerse a través de un computador, si no que en presencia real del docente, por lo que en este punto se debe definir hasta qué punto el estudiante esta con el docente virtualmente y hasta qué punto lo hace de manera presencial.

Tabla 7. Mejoramiento del Rendimiento Académico

4. ¿Crees que mejorarías tu rendimiento académico, lector e interpretativo teniendo un espacio virtual como método para el desarrollo de las clases de literatura?	
___ Si	14
___ No	7
___ Igual	7

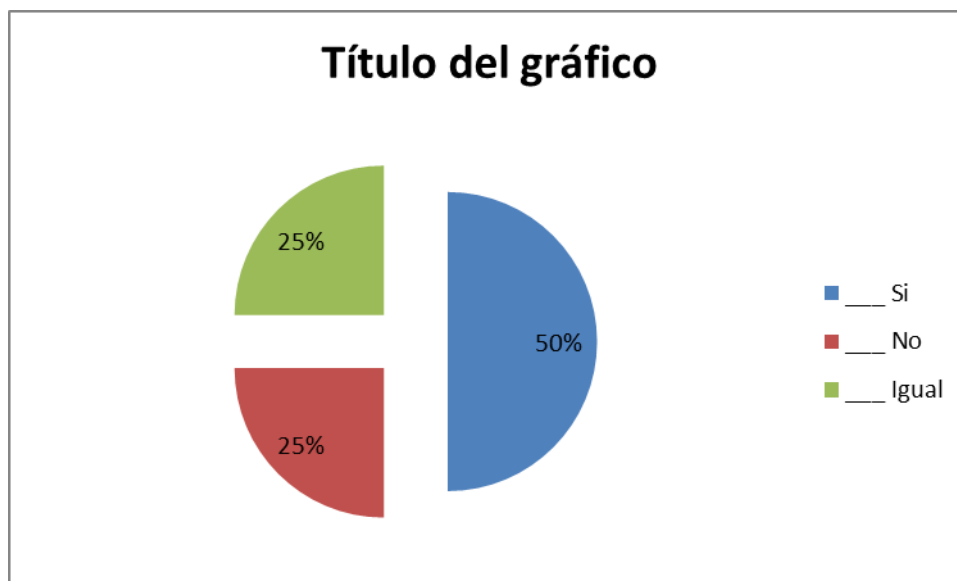


Figura 8. Mejoramiento del Rendimiento Académico

Cuando se le pregunta a los participantes si un espacio virtual mejora el rendimiento académico, el 50% manifiesta que si lo haría, mientras que el otro 50% restante dice no parecerle y le da igual respectivamente. Se Utiliza los espacios virtuales con el fin de que el estudiante profundice de una mejor forma el aprendizaje en las actividades de interpretación textos orales y escritos, a través de las nuevas tecnologías.

Tabla 8. Métodos de Estudio que Aumentaría la Motivación en el Desarrollo de las Actividades Académicas

5. ¿Cuál de los siguientes métodos de estudio aumentaría tu motivación en el desarrollo de las actividades académicas?	
___ Seguir con el método tradicional.	4
___ Optar por la aplicación de un espacio virtual	17
___ Considerar otra posibilidad educativa ¿Cuál? _____	7

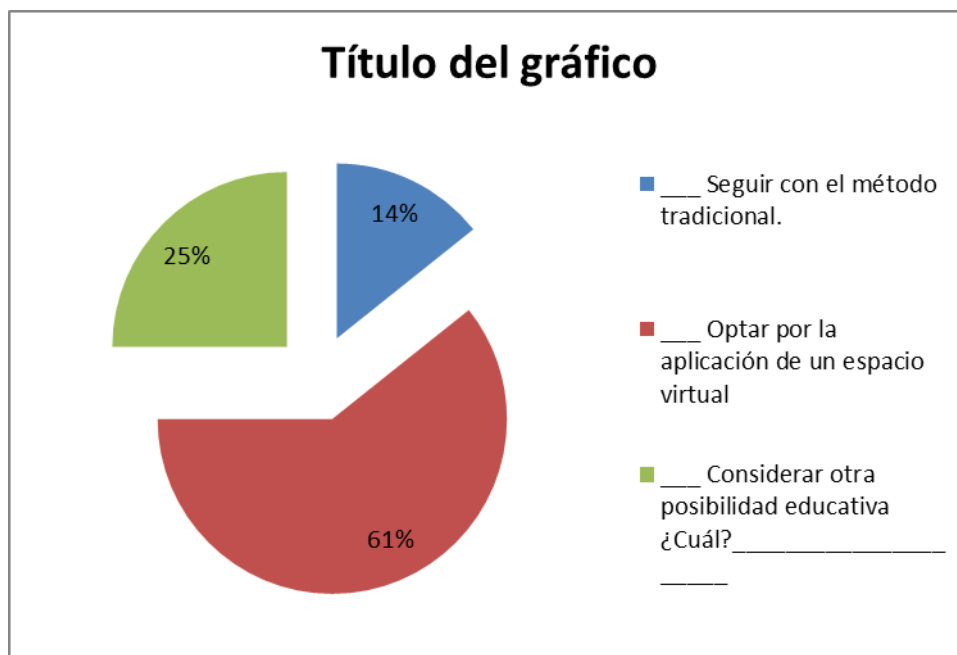


Figura 9. Métodos de Estudio que Aumentaría la Motivación en el Desarrollo de las Actividades Académicas

Con respecto a la pregunta 5, el 61% opta por la aplicación de un espacio virtual, para aumentar la motivación en el desarrollo de las actividades académicas. El 25% considera otra posibilidad educativa y el 14% prefiere seguir con el método tradicional. Al sugerir el estudiante el espacio virtual, significa que la decadencia en el sistema académico, se debe a la poca iniciativa de los maestros por optar con nuevas formas de enseñanzas a través de la tecnología de información y comunicación.

Tabla 9. Interés del Espacio Virtual como Método de Estudio

6. Su interés ante el espacio virtual como método de estudio sería:	
___ Muy interesado en la lectura e interpretación de la misma	19
___ Igual en el desarrollo de sus actividades.	5
___ Poco interés en la lectura e interpretación de la misma.	4

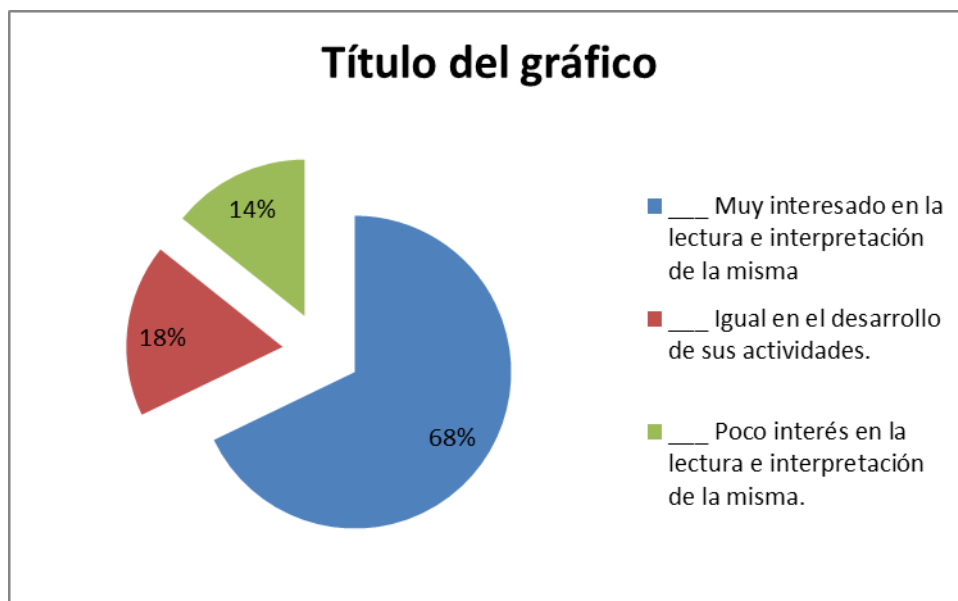


Figura 10. Interés del Espacio Virtual como Método de Estudio

El 68% de los encuestados están muy interesados en la lectura e interpretación de la misma, por lo que se necesita una herramienta que esté al alcance de todos los estudiantes y que sea de fácil manejo, pero además el docente debe estar atento ante cualquier inquietud, ya sea de la herramienta o de la estrategia a utilizar para el aprendizaje.

Tabla 10. Frecuencia en la que se Interactúa en un Espacio Virtual.

7. ¿Con que frecuencia interactúa en un espacio virtual?	
___ Bastante	13
___ Regular	8
___ Poco	7

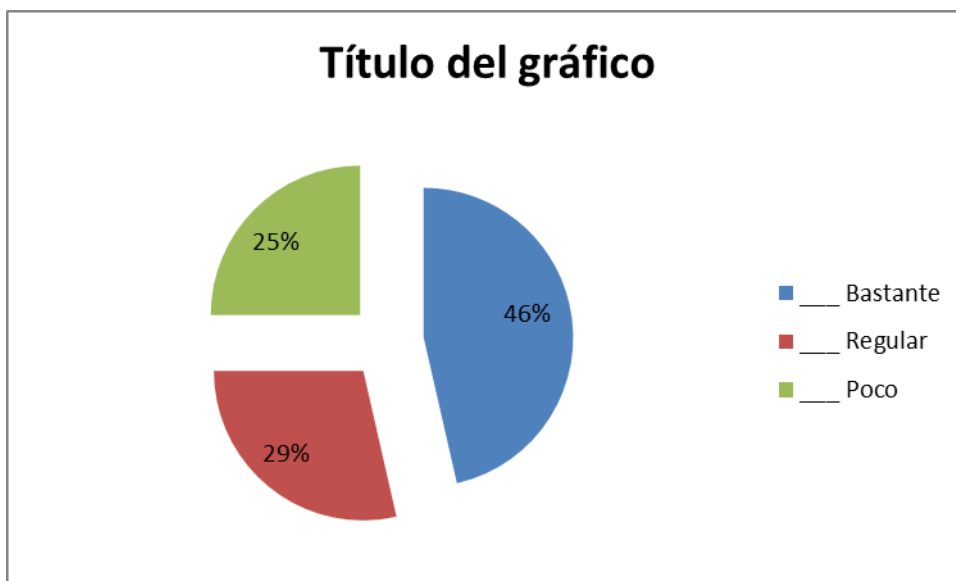


Figura 11. Frecuencia en la que se Interactúa en un Espacio Virtual.

Con respecto a la pregunta 7, el 46% de los estudiantes encuestados, les gusta bastante interactuar en un espacio virtual, el 29% poco lo hace y el 25% restante regularmente lo aplica. Esto significa que los entornos virtuales contribuyen al aumento de la producción de textos orales y escritos en los alumnos

Tabla 11. Rendimiento Académico vs Espacio Virtual

8. ¿Cree que su rendimiento académico aumentaría con la aplicación de un espacio virtual en el desarrollo de sus clases de literatura?	
SÍ	18
No	6
No sabe	4

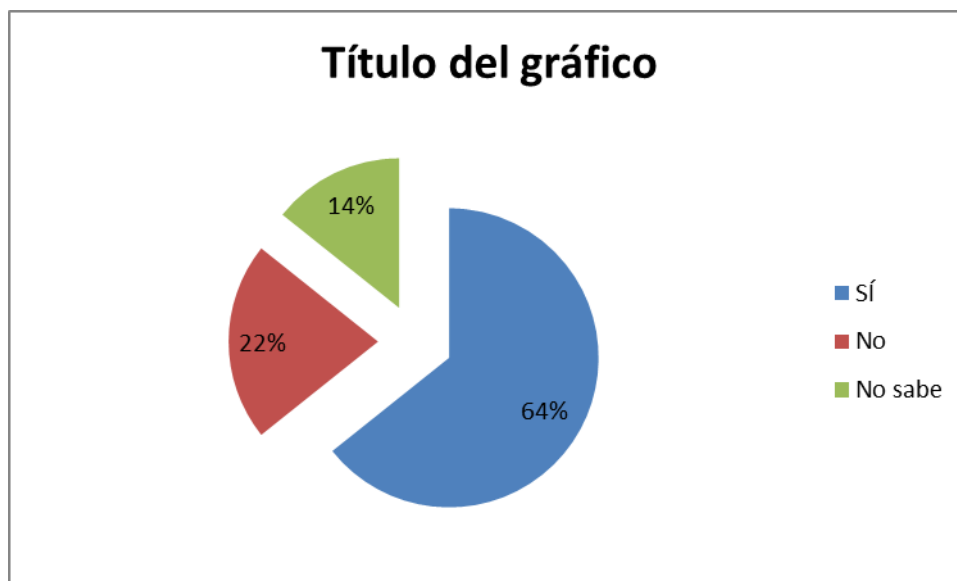


Figura 12. Rendimiento académico vs Espacio Virtual

- El 64% de los encuestados cree que su rendimiento académico aumentaría con la aplicación de un espacio virtual, mientras que el 22% no lo ve así y el 14% no sabe o no responde. Con esta pregunta podemos argumentar que los entornos virtuales de aprendizaje ayudan al mejoramiento de la interpretación y producción de textos literarios en los alumnos de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.

Tabla 12. Interés de Lectura y Producción Textual a través de un Espacio Virtual

9. ¿Aumentaría su interés por la interpretación de lectura y la producción textual si lo hiciera a través de un espacio virtual?	
___ Sí.	15
___ No.	9
___ No sabe.	4

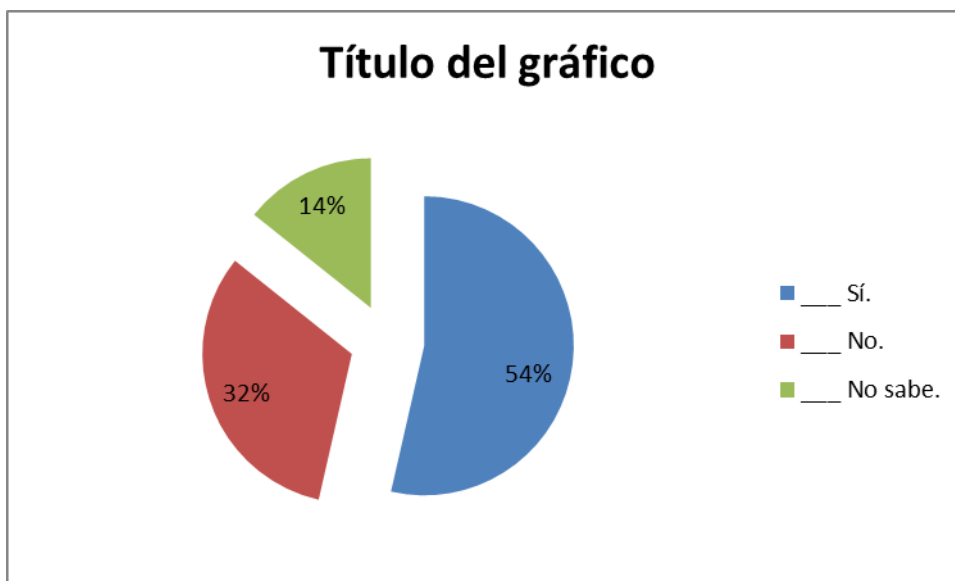


Figura 13. Interés de Lectura y Producción Textual a través de un Espacio Virtual

El 54% de los encuestados, cree que aumentaría su interés por la interpretación de lectura y la producción textual, si lo hiciera a través de un espacio virtual, el 32% no lo cree y el 14% no sabe o no respondió a la pregunta en mención. En primera instancia se debe Identificar los conceptos de informática que conocen los estudiantes y Acondicionarlos a los programas del MEN acordes con el plan de estudio de la escuela implementando la importancia de las TIC.

Tabla 13 Ambiente Virtual y Mejoramiento Académico.

10. ¿Un ambiente virtual en el nivel de aprendizaje, y mejoramiento académico podría ser de gran alternativa en los estudiantes de quinto grado?	
___ Sí.	18
___ No.	7
___ No sabe.	3

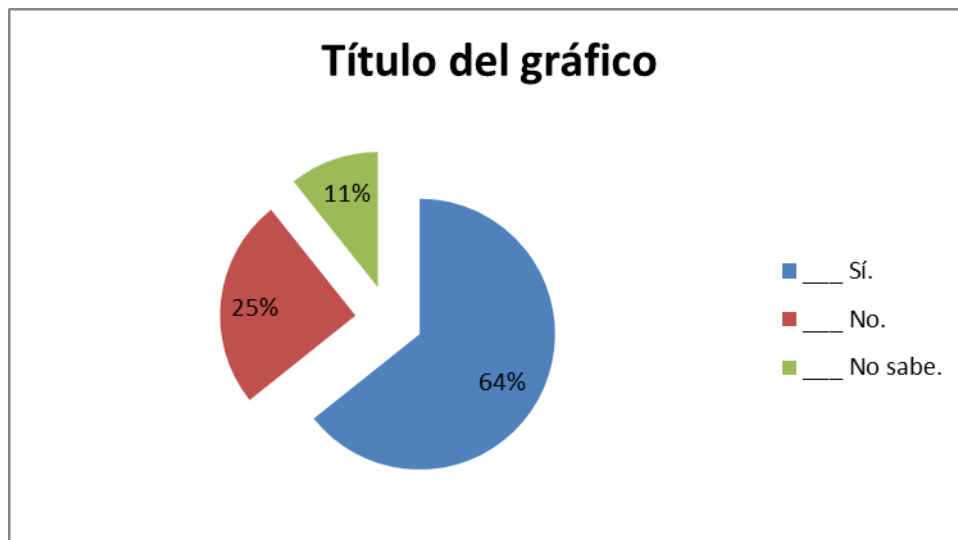


Figura 14. Ambiente virtual y Mejoramiento Académico

El 64% de los encuestados afirma que un ambiente virtual, en el nivel de aprendizaje y mejoramiento académico, podría ser una gran alternativa para los estudiantes, el 25% no lo ve así y el 11% no sabe o no responde.

Se presentan los resultados de la información recopilada con la aplicación de los instrumentos definidos. De acuerdo con los resultados obtenidos se selecciona los espacios virtuales como la mejor herramienta para el desarrollo de destrezas de los estudiantes en cuanto a la comprensión lectora, en el área de español e informática, la cual se pueden aplicar en los proyectos de aulas con el uso de las nuevas tecnologías y otras herramientas.

4.2. Tabulación General de los Resultados

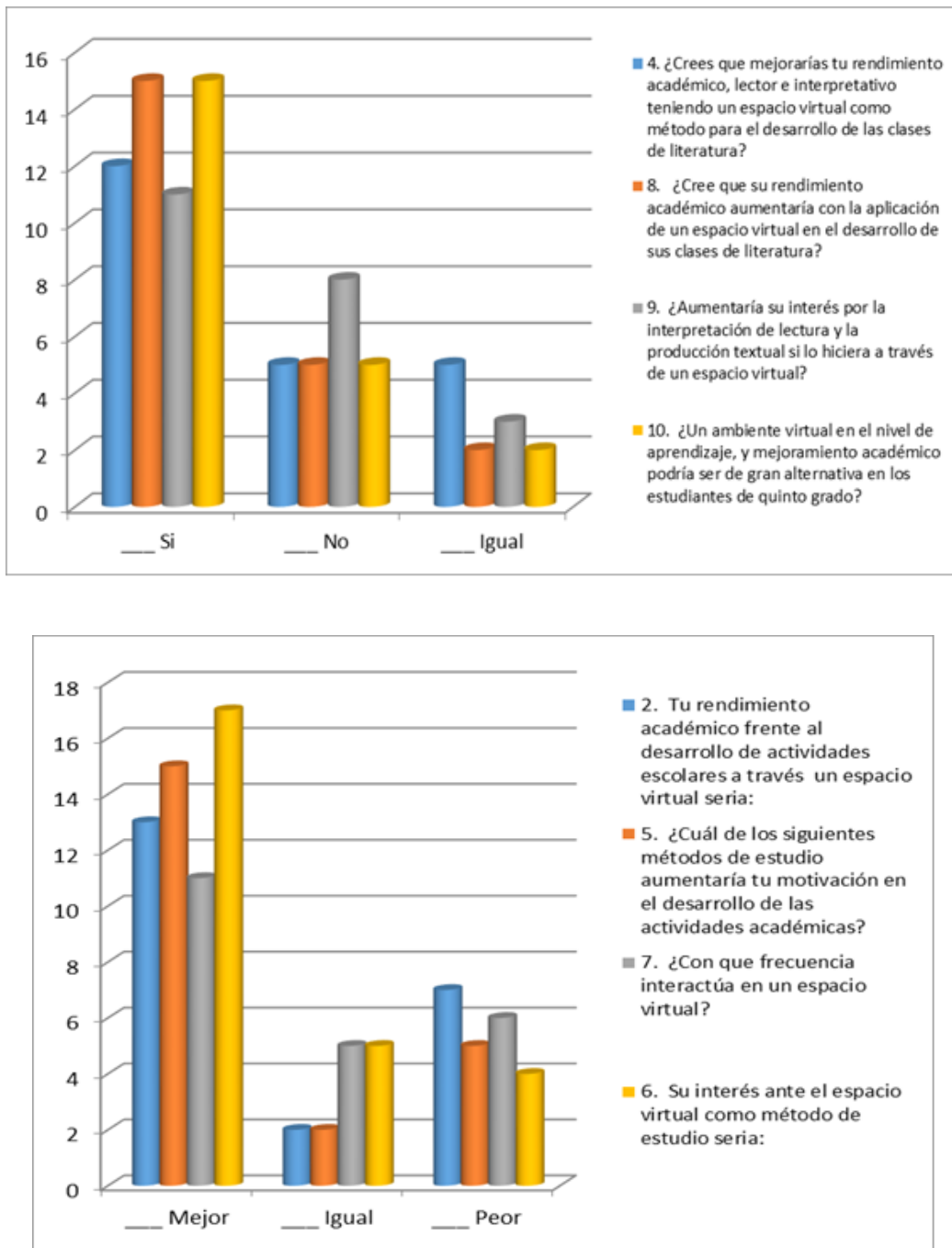


Figura 15. Tabulación General de los Resultados a.

4.3 Prueba de Hipótesis

Se pretende dar solución al problema, teniendo como Hipótesis principal: Se mejora la interpretación de textos orales y escritos en los alumnos de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí, utilizando estrategias meta cognitivas empleando las TIC en el diseño de un espacio virtual cuya base está en la teoría constructivista.

4.4 Formulación del Problema

¿En qué medida el uso de entornos virtuales de aprendizaje en las prácticas curriculares mejora el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí?

4.5 Formulación de la Hipótesis del Trabajo

Los entornos virtuales de aprendizaje en las prácticas curriculares contribuyen al mejoramiento del rendimiento académico en los alumnos de quinto grado en el Centro Educativo Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí.

4.5.1. Formulación de las Hipótesis Estadísticas.

4.5.1.1. Variable principal de estudio o independiente.

Uso de entornos virtuales de aprendizaje

4.5.1.2. Variable de agrupación o dependiente.

Rendimiento académico de los estudiantes de Quinto Grado

4.6 Selección de la Prueba Estadística

De acuerdo con la aplicación de la encuesta se obtiene que el 61% de la población, está de acuerdo con la implementación de un espacio virtual, lo que mejoraría el rendimiento académico basado en competencias interpretativas y comunicativas, por lo que los espacios virtuales deben darse con un acompañamiento virtual y real.

El tener espacios virtuales acompañando el proceso educativo, mejoran el rendimiento académico, debido a su capacidad de manejar eficientemente la información, generando externalidades positivas entre individuos, incrementando las redes del conocimiento y el aprendizaje, la eliminación de las barreras espaciales y temporales a las que se ha visto condicionada la enseñanza presencial, el aprendizaje ya no se produce en un espacio netamente físico, ahora se basa en la implementación de recursos electrónicos, digitales, el manejo del ciberespacio en busca de información, en el cual se tienden a desarrollar interacciones comunicativas mediáticas. De este modo, las instituciones educativas pueden realizar ofertas de cursos virtuales, posibilitando la extensión de sus estudios a colectivos que –por distintos motivos– no pueden acceder a las aulas, cursándolos desde cualquier lugar.

La posibilidad de tener acceso a información específica para un estudiante, hace que su rendimiento académico mejore, al mejorar el tiempo invertido en cada actividad (búsqueda de información, análisis de dicha información, conclusiones o interpretación).

4.7 Discusión de Resultados

La hipótesis general dice “los entornos virtuales de aprendizaje en las prácticas curriculares, contribuyen al mejoramiento del rendimiento académico de los alumnos de quinto grado en el Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí”. Los datos obtenidos en tabla N° 2 evidencian que el estudiante, tiene mayor interés en las materias de estudios Investigativas lo que lo llevaría a mejorar su rendimiento académico frente al desarrollo de las diversas actividades a través de un espacio virtual.

La educación basada en competencias, implica planificar, organizar e implementar procesos en el desarrollo de las actividades, para obtener una información metódica, por medio de la cual, se pueda establecer estrategias metodológicas y compromisos de los docentes hacia un mejor aprendizaje, garantizando un apropiado proceso de aprendizajes dentro de los entornos virtuales.

Todas las Instituciones deben procurar en lo posible, la implementación de entornos virtuales, con el fin de generar estudiantes, profesionales a futuro con un alto grado de aprendizaje, basados en las garantías que brinda las TIC, para su formación, lo que hace necesario que las instituciones educativas cuenten con la infraestructura adecuada y en condiciones óptimas para que el aprendizaje no sea una utopía.

El desarrollo de una mayor capacidad comunicativa hacia el estudiante a través del uso de las nuevas tecnologías, facilita no solo al docente, sino a todo el estudiantado en general a la elaboración de actividades de contenido abierto, en un espacio virtual como en el aula de clase, de forma que el estudiante pueda compartir con los diferentes grupos que actúan y de esta forma enriquecerse de él y realizar aportaciones.

Dentro del sistema de evaluación, al aplicar un espacio virtual, los resultados obtenidos serán satisfactorios de acuerdo con las hipótesis señaladas, por lo tanto el estudiante será responsable de sus logros a partir del esfuerzo individual y grupal.

La especificación de los principales instrumentos, utilizados para el seguimiento e implementación de nuevas metodologías, son de gran utilidad para otras iniciativas, por lo tanto el cambio del papel de la enseñanza a través del docente en un espacio virtual, se puede considerar la sistematización como una experiencia concreta, donde la diversificación de estrategias docentes, contribuye al protagonismo del estudiante dentro de las secciones en el entorno a potenciar un cambio de mentalidad y de actitud del aprendizaje más activo y creativo como lo señalan ya otros estudios realizados en el mismo ámbito de la educación.

Las técnicas de la información y comunicación, no solo son un instrumento fundamental en la comunicación, dentro del entorno educativo si no da potencial al estudiante en un trabajo colaborativo entre el docente y estudiante.

5. Conclusiones

Una vez terminado el análisis de los resultados obtenidos de la muestra, sobre el uso de entornos virtuales de aprendizaje en las prácticas curriculares en los alumnos de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí se puede concluir que:

Primero, se evidencia claramente que a partir de la aplicación de un entorno virtual, como herramienta pedagógica en el proceso de aprendizaje, mejoró el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, esto se evidencia en los resultados para los cuales se obtuvo un 64% de los encuestados que afirman que un ambiente virtual, en el nivel de aprendizaje y mejoramiento académico, es una gran alternativa para los estudiantes, el 25% no lo ve así y el 11% no sabe o no responde, lo cual representa un buen resultado que marca el punto de partida para la intervención tecnológica de las prácticas curriculares y contenidos programáticos de la asignatura de Español.

La implementación de las TIC para el mejora, miento académico de los estudiantes de la institución fue un éxito, al motivar a los estudiante a incurrir en una forma más dinámica y enfatizada de aprender sin la monotonía que les puede generar un clase sin el uso de las mismas, estas también influyeron en la velocidad de búsqueda de información, y facilito a los docentes la interpretación de la temática que se estaba brindando.

Segundo, gracias a la interactividad del sujeto de estudio (estudiantes) con el entorno virtual, se encontró que el interés por el aprendizaje sufrió un aumento considerable, esto acompañado por actividades complementarias de producción literaria y lectura a través de plataformas educativas manejables.

Tercero, con la implementación de un espacio virtual, aprobada con un 61% de la población seleccionada en el estudio, el estudiante explora otros medios de aprendizaje más completos en los cuales encuentra contenido actual e información relevante acerca de los temas manejados en clase. Las TIC en el aula se configura como un compendio de herramientas tecnológicas que facilitan el proceso de aprendizaje y enseñanza, aprovechando el acceso a la WEB y plataformas educativas que ofrecen variabilidad de servicios integrados para dar un cambio e innovación pedagógica al alcance de todos.

El colegio Santander en Bucaramanga, ha sido beneficiado con un punto Vive Digital, en este Vive Digital también hay equipos para hacer consultas en la página de la Alcaldía, plataformas de empleo, cajas de compensación de Cajasas y Comfenalco, servicios que para los ciudadanos es gratuito. Y para quienes quieran hacer una exposición o presentar un informe ejecutivo, el Vive Digital cuenta con una sala para 50 personas dotado con un proyector con su respectivo equipo.

Los 30 equipos portátiles, 20 instalados y 10 en reserva además de computadores con información incluida para consulta rápida, hacen parte de la tecnología que el Punto Vive Digital puso a disposición de quienes busquen información, todos estos servicios de manera gratuita.

Las TIC en la región, aparte de ser una herramienta para la educación, puede funcionar como un camino más fácil para aquellas personas que buscan empleo, información para sus trabajos, cultura, etc.

6. Recomendaciones

Primero, es importante que el cuerpo docente al servicio de la institución sea debidamente capacitado en TIC de forma periódica (cada 6 meses) para adaptarse al cambio metodológico que supone la implementación de entornos virtuales en el aula y conocer a profundidad cada una de las plataformas y herramientas multimediales disponibles para impartir las clases.

Segundo, las instituciones deben contar con la infraestructura tecnológica adecuada y en condiciones óptimas para que el aprendizaje no sea una utopía; basados en las garantías que brinda las TIC para su formación integral.

Tercero, la Dirección debe destinar los recursos necesarios para garantizar una educación de calidad, fundamentada en el uso de la tecnología y sus herramientas virtuales, obteniendo resultados óptimos en el rendimiento de sus estudiantes y posicionando a la Institución como un claustro competitivo en el sector educativo, dado que mediante el espacio virtual, el estudiante explora otros medios de aprendizaje más completos.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- **Fuentes Bibliográficas**

[1] Traveset, M. Parellada, E. (2017). *Evolución del sistema educativo “La pedagogía sistemática multidimensional, un paradigma educativo emergente”*. España. Octaedro.

Gadotti, M. (2008). *Historia de las ideas pedagógicas*. México. Siglo Veintiuno Editores.

Posner, G. (1998). *Análisis de currículo*. Colombia. McGrawHill.

Rodríguez Diéguez, J.L. (1994). *Lenguajes, Tecnología Educativa y Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Ortega Ruiz, y Martínez Sánchez, F. *Educación y Nuevas Tecnologías*. Murcia, CajaMurcia, pp. 19-47.

Rodríguez, S. (N. F.). *Tecnología Educativa y Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Alcoy, Marfil.

Saettler, P. (1990). *The evolution of American Educational Technology*. Colorado: Englewood, Libraries Unlimited.

Coll, Cesar (2008). *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*. Recuperado de:

https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=DR_kT50zsRsC&oi=fnd&pg=PA233&dq=entornos+virtuales+de+aprendizaje&ots=Nj_28OkkcU&sig=Z0hNkZoTWnvrJ29bpafm5ymgIIE&redir_esc=y#v=onepage&q=entornos%20virtuales%20de%20aprendizaje&f=false

- **Fuentes Hemerográficas**

Herrera, M. (2005). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F. Revista Iberoamericana de Educación Principal OEI. Recuperado el 10 de mayo del 2014, de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf>

Onrubia, Javier. (2005). *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. Universidad de Barcelona, España. Revista de Educación a Distancia RED. Recuperado el 10 de Junio de: http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf?div_locati

Ministerio de Educación Nacional (2004). Periódico Al Tablero. Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87408.html>

- **Fuentes Electrónicas**

Academic Earth (2009). *MissionStatement*. Recuperado el 28 de junio de 2014, de: <http://www.academicearth.org/about>).

Andreoni, A. (2006). *Plataformas educativas en Internet - Condicionantes tecnológicos culturales*. Recuperado el 27 de octubre de 2014 de: http://www.ateneonline.net/datos/06_3_Andreoni_Adriana_y_otros.pdf

Angora. (2009). *Plataformas Educativas*. Recuperado 31 de octubre, 2009, de Ágora: <http://agora.ucv.cl/manual/plataformas/plataformas.html>.

Arboleda & Castellanos (2009). *Propuesta para la creación de un espacio de interpretación ambiental virtual: caso del Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander*

Von Humboldt. *Anexo 1*. Recuperado el 8 de mayo del 2014, de [HTTP://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis362.pdf](http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis362.pdf)

Bbc.com. (10 de febrero de 2016). *Los países de América Latina "con peor rendimiento académico"*. Recuperado el 16 de junio de 2018, de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160210_paises_bajo_rendimiento_educacion_informe_ocde_bm

BlackboardFoundation. (2009). *Plataforma Tecnológica*. Recuperado el 31 de Octubre de 2014, de <http://www.blackboard.com/International/LAC.aspx>).

Cardona, G. (N. F.). *Tendencias educativas para el siglo XXI educación virtual, online y @learning elementos para la discusión*. Recuperado el 8 de mayo del 2014 de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/cardona.pdf>.

Ciberoteca Mística. (2002). *Comunidades Virtuales de Aprendizaje como herramienta didáctica para el apoyo de la labor docente*. Recuperado el 5 de junio del 2014 de: http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp_doc_72.html

Foro de Seguridad. (2015). *Diferencias entre capacitación y educación*. Recuperado de: www.forodeseguridad.com › Artículos › RRHH

GNU is Not Unix - GNU. (2009). *Plataformas Educativas*. Recuperado el 31 de octubre de 2009, de: <http://moodle.org>.

Mendoza & Galvis. (1999). *Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación*. *Informática Educativa* Vol. 12, No, 2, 1999, UNIANDES - LIDIE p. 295-317. Recuperado el 10 de mayo del 2014 de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106223_archivo.pdf.

Mineducacion.gov.co. (noviembre de 2014). *Uso pedagógico de las TIC para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa todos a aprender*. Recuperado el 17 de junio de 2018, de https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-336355_archivo_pdf.pdf

Mi pequeño mundo. (2012). *Aprendizaje colaborativo*. Recuperado el 11 de agosto del 2012 de: [jgarcia.wordpress.com/2006/10/29/aprendizaje colaborativo](http://jgarcia.wordpress.com/2006/10/29/aprendizaje_colaborativo)

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115 de 1994*. Recuperado el 15 de mayo del 2014 de:

http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Estándares Básicos de Competencia. Recuperado el 20 de mayo del 2014 de: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-340021.html>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2009). *Decreto número 4948 de 2009*. Recuperado el 25 de mayo del 2014 de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3627_documento.pdf

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2009). *Ley No. 1341 de 2009*. Recuperado el 06 de mayo del 2014 de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf

Municipio de Iles, Nariño. (2003). *Análisis educación realizado en el Municipio de Iles, Nariño*. Recuperado el 10 de septiembre del 2014 de: http://www.iles-narino.gov.co/apc-aa-files/39623864326664393261666362623365/M._dofa_D._Social_Iles_2003_EOT.pdf

Psicopedagogía.com. (N. F.). *Definición de aprendizaje significativo*. Recuperado el 13 de septiembre del 2014 de: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>

Quijano. (2013). *El proyecto de aula: Estrategia didáctica y enfoque curricular en la práctica docente*. Recuperado el 22 de septiembre del 2014 de:
http://tics.uptc.edu.co/eventos/index.php/cong_inv_pedagogia/con_inv_pedag/paper/view/12/12

Senado de la República. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Recuperado el 04 de septiembre del 2014 de:

http://www.senado.gov.co/images/stories/Informacion_General/constitucion_politica.pdf

Slideshare. (2009). *Alpha de Cronbach*. Recuperado el 11 de septiembre del 2014 de:
<http://es.slideshare.net/cmassuh/alpha-de-cronbach>

Unesco.org. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y el Caribe*. Recuperado el 16 de junio de 2018, de

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

f

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2009). *Investigación correlacional*. Recuperado el 15 de septiembre del 2014 de:
http://datateca.unad.edu.co/contenidos/100104/100104_EXE/leccin_6_investigacin__exploratoria_descriptiva_correlacional_y_explicativa.html

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2009). *Investigación pura (básica)*. Recuperado el 18 de septiembre del 2014 de:
http://datateca.unad.edu.co/contenidos/100104/100104_EXE/leccin_5_investigacin_pura_investigacin_aplicada_investigacin_profesional.html

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (N. F.). *Enfoque cuantitativo*. Recuperado el 19 de septiembre del 2014 de:

http://datateca.unad.edu.co/contenidos/210115/Documento_reconociamiento_Unidad_No_2.pdf

Universidad de Valencia (2010). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. España. Recuperado de:

<http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>

University of the Balearic Islands (2004). *Cambios metodológicos con las TIC: estrategias*

didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Recuperado de:

http://www.researchgate.net/profile/Jesus_Salinas/publication/39214325_Cambios_metod

[olgicos_con_las_TIC__estrategias_didcticas_y_entornos_virtuales_de_enseanza-](http://www.researchgate.net/profile/Jesus_Salinas/publication/39214325_Cambios_metod)

[aprendizaje/links/0912f509c0a81c366d000000.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Jesus_Salinas/publication/39214325_Cambios_metod)

ANEXOS

Anexo A. Matriz de Consistencia de la Investigación

TÍTULO: Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la institución educativa pozo nutrias 2

AUTORA: Esmeralda Lopez Jimenez y Maribel Ortiz Carvajal

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES																									
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo influye el uso de entornos virtuales de aprendizaje en las prácticas curriculares, al mejoramiento del rendimiento académico para los estudiantes</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la contribución del uso de entornos virtuales de aprendizaje al mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El uso de entornos virtuales de aprendizaje en las prácticas curriculares, contribuye al mejoramiento del rendimiento académico en los alumnos de quinto</p>	<p style="text-align: center;">Variable Independiente: ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #d9e1f2;"> <th>DIMENSIONES</th> <th>INDICADORES</th> <th>E. LIKERT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">I.1. Estrategias de comunicación docente- alumno</td> <td>I.1.1. CORREO ELECTRÓNICO</td> <td style="text-align: center;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>I.1.2. FOROS DE DISCUSIÓN</td> <td style="text-align: center;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>I.1.3. SEMINARIOS VIRTUALES</td> <td style="text-align: center;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table> </td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSIONES	INDICADORES	E. LIKERT	I.1. Estrategias de comunicación docente- alumno	I.1.1. CORREO ELECTRÓNICO	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	I.1.2. FOROS DE DISCUSIÓN	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	I.1.3. SEMINARIOS VIRTUALES	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
DIMENSIONES	INDICADORES	E. LIKERT																										
I.1. Estrategias de comunicación docente- alumno	I.1.1. CORREO ELECTRÓNICO	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table>	1	2	3	4		5																				
	1	2	3	4	5																							
	I.1.2. FOROS DE DISCUSIÓN	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																					
1	2	3	4	5																								
I.1.3. SEMINARIOS VIRTUALES	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																						
1	2	3	4	5																								

de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí?	en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.	grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1113 186 1417 300"></td> <td data-bbox="1428 186 1680 300">I.1.4. VIDEO CONFERENCIA</td> <td data-bbox="1690 186 1932 300"> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1113 300 1417 609" rowspan="3">I.2. Ambientes virtuales para el aprendizaje</td> <td data-bbox="1428 300 1680 438">I.2.1. PAGINA WEB</td> <td data-bbox="1690 300 1932 438"> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1428 438 1680 527">I.2.2. BLOG</td> <td data-bbox="1690 438 1932 527"> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1428 527 1680 609">I.2.3. CHAT</td> <td data-bbox="1690 527 1932 609"> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1113 609 1417 885" rowspan="2">I.3. Estrategias de aprendizaje y enseñanza</td> <td data-bbox="1428 609 1680 747">I.3.1. PROFESOR</td> <td data-bbox="1690 609 1932 747"> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1428 747 1680 885">I.3.2. ALUMNO</td> <td data-bbox="1690 747 1932 885"> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>		I.1.4. VIDEO CONFERENCIA	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	I.2. Ambientes virtuales para el aprendizaje	I.2.1. PAGINA WEB	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	I.2.2. BLOG	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	I.2.3. CHAT	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	I.3. Estrategias de aprendizaje y enseñanza	I.3.1. PROFESOR	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	I.3.2. ALUMNO	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
	I.1.4. VIDEO CONFERENCIA	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																																									
1	2	3	4	5																																												
I.2. Ambientes virtuales para el aprendizaje	I.2.1. PAGINA WEB	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																																									
	1	2	3	4	5																																											
	I.2.2. BLOG	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																																									
1	2	3	4	5																																												
I.2.3. CHAT	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																																										
1	2	3	4	5																																												
I.3. Estrategias de aprendizaje y enseñanza	I.3.1. PROFESOR	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																																									
	1	2	3	4	5																																											
I.3.2. ALUMNO	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																																										
1	2	3	4	5																																												
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	<p style="text-align: center;">Variable Dependiente:</p> <p style="text-align: center;">RENDIMIENTO ACADÉMICO DE INTERPRETACIÓN Y PRODUCCIÓN TEXTUAL</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1113 1153 1417 1242">DIMENSIONES</th> <th data-bbox="1428 1153 1680 1242">INDICADORES</th> <th data-bbox="1690 1153 1932 1242">E. LIKERT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1113 1242 1417 1372">D.1. INTERPRETACIÓN</td> <td data-bbox="1428 1242 1680 1372">D.1.1. COMUNICAR</td> <td data-bbox="1690 1242 1932 1372"> <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> </td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSIONES	INDICADORES	E. LIKERT	D.1. INTERPRETACIÓN	D.1.1. COMUNICAR	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																																		
DIMENSIONES	INDICADORES	E. LIKERT																																														
D.1. INTERPRETACIÓN	D.1.1. COMUNICAR	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5																																									
1	2	3	4	5																																												
¿Cómo favorece el uso de entornos virtuales de aprendizaje a estimular el interés por la interpretación de textos orales y escritos, para los estudiantes de	Determinar el favorecimiento del uso de entornos virtuales a la estimulación del interés por la interpretación de textos orales y escritos, para los estudiantes de quinto grado en	El uso de entornos virtuales de aprendizaje favorece la estimulación del interés por la interpretación de textos orales y escritos, en los alumnos de grado quinto del Centro Educativo Pozo																																														

quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí?	la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.	Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí. El uso de entornos virtuales aporta al aumento de la producción de textos orales y escritos, en los alumnos de quinto grado quinto del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.	DE TEXTOS ORALES Y ESCRITOS	D.1.2. DISCUTIR	1	2	3	4	5
				D.1.3. COMPARTIR	1	2	3	4	5
¿Cómo aporta el uso de entornos virtuales de aprendizaje al aumento de la producción de textos orales y escritos para los estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí?	Determinar el aporte del uso de entornos virtuales de aprendizaje al aumento de la producción de textos orales y escritos para los estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.	El uso de entornos virtuales de aprendizaje ayuda al mejoramiento de	D.2. PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES Y ESCRITOS	D.2.1. DECIDIR	1	2	3	4	5
				D.2.2. PLANIFICAR	1	2	3	4	5
				D.2.3. DESEAR	1	2	3	4	5
			D.3. INTERPRETACIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS LITERARIOS	D.3.1. INTERPRETAR	1	2	3	4	5
				D.3.2. DISCUTIR	1	2	3	4	5

<p>Carmen de Chucurí?</p> <p>¿Cómo ayuda el uso de entornos virtuales de aprendizaje a mejorar la interpretación y producción de textos literarios para los estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí?</p>	<p>Carmen de Chucurí.</p> <p>Determinar la ayuda del uso de entornos virtuales de aprendizaje al mejoramiento de la interpretación y producción de textos literarios para los estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.</p>	<p>la interpretación y producción de textos literarios, en los alumnos de quinto grado quinto del Centro Educativo Pozo Nutrias 2, del Municipio de El Carmen de Chucurí.</p>	
--	--	---	--

Anexo B. Matriz de Operacionalización de Variables

Variable Dependiente: Rendimiento académico de interpretación y producción textual			
Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión o aspecto	Indicadores
Esta es definida como la organización curricular para el proyecto de aula, en donde los esquemas son implementados según el nivel de escolaridad que guían a la docencia para su operación mediante la integración y la experiencia de las áreas curriculares. Posner (1998),	Un entorno de enseñanza-aprendizaje en un escenario físico donde un alumno o comunidad de alumnos desarrollan su trabajo, incluyendo todas las herramientas, documentos y otros artefactos que pueden ser encontrados en dichos escenarios, es decir, el escenario físico, pero también las características socio/culturales para tal trabajo.	ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	<p>1.1. Diagnóstico: Asignación del alumno de práctica docente a una institución educativa para explorar el entorno y establecer fortalezas y debilidades de los colegiales, las carencias curriculares y demás problemas que pueda resolver.</p> <p>1.2. Organización: Después del problema central a tratar se define el plan de acción en donde se toman decisiones respecto a las prácticas como tal.</p> <p>1.3. Ejecución o Desarrollo: Realización del proyecto y logro de objetivos que guían esta fase.</p> <p>1.4. Evaluación: En esta fase se presentan tres momentos el Autoexamen, la Heteroevaluación y la Co-evaluación.</p>
Variable Independiente: Entornos virtuales de aprendizaje			
Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión o aspecto	Indicadores
El enfoque metodológico, entiende un entorno de aprendizaje como aquel espacio o comunidad organizados con el propósito de lograr el aprendizaje para que éste tenga lugar. (RED. Revista de Educación a Distancia, 2005, p.2).	Proceso de (re)elaboración individual del contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico, estrategias de aprendizaje, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas.	APRENDIZAJE EDUCATIVO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO	<p>1.4. función pedagógica: Hace referencia a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría puestos en juego, a la evaluación.</p> <p>1.5. La tecnología apropiada: Hace referencia a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico.</p> <p>1.6. Aspectos organizativos: Incluye la organización del espacio, del calendario, la gestión de la comunidad, etc.</p>

Facilitan la comunicación entre los protagonistas del proceso formativo (estudiantes y profesores). (García et al., 1999)	Son los que soportan una interacción síncrona, cuando los participantes están presentes "en línea" al mismo tiempo mientras se lleva a cabo el servicio, o asíncrona, cuando la presencia de todos los participantes no es requerida para desarrollar la actividad.	I.1. Estrategias de comunicación docente-alumno	I.1.1. CORREO ELECTRÓNICO I.1.2. FOROS DE DISCUSIÓN I.1.3. SEMINARIOS VIRTUALES I.1.4. VIDEO CONFERENCIA
Ofrecen información genérica estructurada y dispuesta de forma eficiente para un uso específico.		I.2. Ambientes virtuales para el aprendizaje	I.2.1. PAGINA WEB I.2.2. BLOG I.2.3. CHAT
Permiten la gestión administrativa de las diversas entidades que conforman el dominio del problema del ámbito educativo. (García et al., 1999)		I.3. Estrategias de aprendizaje y enseñanza	I.3.1. PROFESOR I.3.2. ALUMNO

Anexo C. Matriz de Instrumento para la Recolección de Datos

ENCUESTA

Esta encuesta está basada en el método deductivo, permite identificar las causas que conllevan al desinterés por la producción textual, escritural y oral, dentro del área de español y literatura en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2 del municipio de El Carmen de Chucurí (Santander). Está diseñada por diez preguntas cerradas de selección múltiple con única respuesta aplicada a veintiocho estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Pozo Nutrias 2 del municipio de El Carmen de Chucurí (Santander), como muestra del 30% del total de los estudiantes matriculados en la institución educativa.

1. Tus materias de estudio de mayor interés son:

- Teóricas.
- Tecnológicas.
- Investigativas.
- ¿Otra(s)? ¿Cuál(es)? _____

2. Tu rendimiento académico frente al desarrollo de actividades escolares través un espacio virtual sería:

- Mejor
- Igual
- Peor

3. En el desarrollo de tus actividades lectoras prefieres:

- Que sea dirigida en el tablero por el docente.
- Que pueda interactuar con los compañeros y el docente.
- Que interactúe en forma dirigida en un espacio virtual.
- ¿Otra(s)? ¿Cuál(es)? _____

4. ¿Crees que mejorarías tu rendimiento académico, lector e interpretativo teniendo un espacio virtual como método para el desarrollo de las clases de literatura?

- Si
- No
- Igual

5. ¿Cuál de los siguientes métodos de estudio aumentaría tu motivación en el desarrollo de las actividades académicas?

- Seguir con el método tradicional.
- Optar por la aplicación de un espacio virtual
- Considerar otra posibilidad educativa ¿Cuál? _____

6. Su interés ante el espacio virtual como método de estudio sería:

- Muy interesado en la lectura e interpretación de la misma
- Igual en el desarrollo de sus actividades.
- Poco interés en la lectura e interpretación de la misma.

7. ¿Con que frecuencia interactúa en un espacio virtual?

- Bastante
- Regular
- Poco
- Nada.

8. ¿Cree que su rendimiento académico aumentaría con la aplicación de un espacio virtual en el desarrollo de sus clases de literatura?

- Sí.
- No.
- No sabe.

9. ¿Aumentaría su interés por la interpretación de lectura y la producción textual si lo hiciera a través de un espacio virtual?

Sí.

No.

No sabe.

10. ¿Un ambiente virtual en el nivel de aprendizaje, y mejoramiento académico podría ser de gran alternativa en los estudiantes de quinto grado?

Sí.

No.

No sabe.

Anexo D. Lista de participantes

N°	Nombres y Apellidos
1	Jheyson David Sánchez
2	Santiago Díaz Saavedra
3	Angel David Hernandez
4	eder abilio otero
5	Zuly perez rueda
6	Karen Yelitza merchan vita
7	Vannessa Mendoza Bartan
8	Edgar Estiven Hernandez
9	Nicolas hernandez
10	Nicolas Vera Sierra
11	Kelly Johana Villazon
12	Mishell Uribe

Anexo E. Constancia de Aplicación de Programas Experimentales

MARIBEL ORTÍZ CARVAJAL
Docente sede A primaria

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROGRAMAS EXPERIMENTALES

INSTITUCION EDUCATIVA POZO NUTRIAS DOS

Resolución N°. 06866 del 19 de agosto de 2003

Código DANE 268689000277

SAN VICENTE DE CHUCURÍ

EDUCAMOS EN LA PAZ, LA FE Y EL AMOR



ELSUSCRITO RECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA POZO NUTRIAS DOS

HACE CONSTAR

Que, **MARIBEL ORTÍZ CARVAJAL** identificada con C.C. No 63480976 de Bucaramanga y **ESMERALDA LÓPEZ JIMENEZ**, identificada con CC No. 63349428 de Bucaramanga. Docentes de Básica Primaria en calidad de responsables e investigadoras han llevado a cabo el estudio experimental denominado ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE APLICADOS A LAS PRÁCTICAS CURRICULARES PARA ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POZO NUTRIAS DOS EN COLOMBIA” implementando diferentes actividades y estrategias, así como la aplicación de instrumentos para dicho estudio, durante el periodo comprendido entre el 14 de Mayo y el 17 de Junio del presente año.

Expedida en San Vicente de Chucurí, a los 04 días del mes de Julio de 2014.

En constancia firma,

JUAN BAUTISTA URREGO FLOREZ

RECTOR

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROGRAMAS EXPERIMENTALES



INSTITUCION EDUCATIVA POZO NUTRIAS DOS

Resolución N°. 06866 del 19 de agosto de 2003

Código DANE 268689000277

SAN VICENTE DE CHUCURÍ

EDUCAMOS EN LA PAZ, LA FE Y EL AMOR

ELSUSCRITO RECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA POZO NUTRIAS DOS

HACE CONSTAR

Que, **MARIBEL ORTÍZ CARVAJAL** identificada con C.C. No 63480976 de Bucaramanga y **ESMERALDA LÓPEZ JIMENEZ**, identificada con CC No. 63349428 de Bucaramanga. Docentes de Básica Primaria en calidad de responsables e investigadoras han llevado a cabo el estudio experimental denominado **ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE APLICADOS A LAS PRÁCTICAS CURRICULARES PARA ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POZO NUTRIAS DOS EN COLOMBIA** implementando diferentes actividades y estrategias, así como la aplicación de instrumentos para dicho estudio, durante el periodo comprendido entre el 14 de Mayo y el 17 de Junio del presente año.

Expedida en San Vicente de Chucurí, a los 04 días del mes de Julio de 2014.

En constancia firma,

JUAN BAUTISTA URREÑO FLOREZ

RECTOR

Anexo F. Testimonios Fotográficos





Anexo G. Juicios de Experto

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROGRAMAS EXPERIMENTALES

San Vicente de Chucurí, 24 Junio de 2014

Licenciado

JUAN BAUTISTA URREGO FLOREZ

Rector

I.E. Pozo Nutrias Dos

Cordial saludo

Por medio de la presente damos a conocer los resultados, conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación del programa ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE APLICADOS A LAS PRÁCTICAS CURRICULARES PARA ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POZO NUTRIAS DOS EN COLOMBIA”

Agradecemos su atención y colaboración para el desarrollo de la misma.

Atentamente,

Recibí,

EMERALDA LÓPEZ JIMÉNEZ
Docente sede A primaria

JUAN BAUTISTA URREGO FLOREZ
Rector

Anexo H. Carta de Consentimiento Informado

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Señor
PADRE DE FAMILIA O ACUDIENTE LEGAL
Institución Educativa Pozo Nutrias Dos

Cordial saludo

Por medio de la presente solicitamos su autorización para que su hijo o hija haga parte de un estudio sobre el aprendizaje en entornos virtuales aplicados a las prácticas curriculares para estudiantes de grado quinto en la sede A. Este programa incluye diferentes actividades y la aplicación de instrumentos en la etapa inicial y final de la investigación, comprendida entre el 14 de Mayo y el 17 Junio del presente año. La información recolectada solo se utilizará para cumplir con el objetivo de este programa, cualquier inquietud estaremos dispuestas a escucharlos.

Atentamente,

Docentes encargadas del programa

ESMERALDA LÓPEZ JIMÉNEZ

MARIBEL ORTÍZ CARVAJAL

Si usted está de acuerdo firme a continuación.

Nombre del (la) estudiante _____

Nombre del padre de familia o acudiente legal _____

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

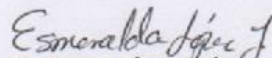
Señor
PADRE DE FAMILIA O ACUDIENTE LEGAL
Institución Educativa Pozo Nutrias Dos

Cordial saludo

Por medio de la presente solicitamos su autorización para que su hijo o hija haga parte de un estudio sobre el aprendizaje en entornos virtuales aplicados a las prácticas curriculares para estudiantes de grado quinto en la sede A. Este programa incluye diferentes actividades y la aplicación de instrumentos en la etapa inicial y final de la investigación, comprendida entre el 14 de Mayo y el 17 Junio del presente año. La información recolectada solo se utilizará para cumplir con el objetivo de este programa, cualquier inquietud estaremos dispuestas a escucharlos.

Atentamente,

Docentes encargadas del programa


ESMERALDA LÓPEZ JIMÉNEZ


MARIBEL ORTIZ CARVAJAL

Si usted está de acuerdo firme a continuación.

Nombre del (la) estudiante Jheyson David Sánchez
Nombre del padre de familia o acudiente legal Maria Camacho.

Anexo I. Protocolo de comunicación de resultados

San Vicente de Chucurí, 24 Junio de 2014

Licenciado
JUAN BAUTISTA URREGO FLOREZ
Rector
I.E. Pozo Nutrias Dos

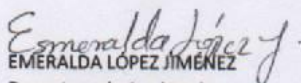
Cordial saludo

Por medio de la presente damos a conocer los resultados, conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación del programa ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE APLICADOS A LAS PRÁCTICAS CURRICULARES PARA ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POZO NUTRIAS DOS EN COLOMBIA"

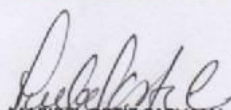
Agradecemos su atención y colaboración para el desarrollo de la misma.

Atentamente,

Recibí,


EMERALDA LOPEZ JIMENEZ
Docente sede A primaria


JUAN BAUTISTA URREGO FLOREZ
Rector


MARIBEL ORTIZ CARVAJAL
Docente sede A primaria

Anexo: Documento de resultados y conclusiones de la investigación

Anexo J. Solicitud de aprobación de proyecto de tesis

Formulario 1

SOLICITUD DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

Sr.

Dr. Eugenio D' Medina Lora

Director de la Escuela de Posgrado

Universidad Wiener

Presente.

López Jiménez Esmeralda - Ortíz Carvajal Maribel
(Apellidos y nombres completos)

Alumno Egresado

Programa: Maestría en informática Educativa

Código de matrícula N°: a2012900524 - a2012900543	Identificado con: CC. No. 63349428 CC. No. 63480976	
Domiciliado en: Manzana B Casa 7 Ciudadela del oriente - Giron - Santander		
Telf. fijo: 6533822	Telf.móvil: 3105694048-3124360941	Email: Esmeraldalopez2008@hotmail.com Sofilinda31@hotmail.com

Ante Ud. me presento y expongo:

Que en cumplimiento a las disposiciones legales que establece la Ley Universitaria N° 23733 y el Reglamento Académico General de la Escuela de Posgrado de la Universidad Norbert Wiener S.A. y con el fin de optar el Grado Académico de Magister en Informática Educativa, presento el proyecto de tesis titulado:

“Formular El Diseño De Un Espacio Virtual Para El Desarrollo De Prácticas Curriculares De Interpretación Y Producción Textual En El Área De Español Y Literatura En El Grado De Sexto Del Centro Educativo Santo Domingo Del Ramo Del Municipio Del Carmen De Chucuri (Santander).”

Solicitando su aprobación:

Adjunto un ejemplar del proyecto mencionado.

Fecha: *02 de Enero de 2014*

Firma del alumno:

Esmeralda Lopez Jimenez *Maribel Ortiz Carvajal*