

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS DE GRADO

**“USO DE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU RELACIÓN CON EL
PROCESO EDUCATIVO EN ESTUDIANTES DE PRIMER Y SEGUNDO AÑO DE
LA CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD MAYOR
DE SAN ANDRÉS EN LA GESTIÓN 2018”**

Postulante: Gheraldine Lizeth Huanca Plata

Tutor: Mgs. Ivan Felix Cuevas Paucara

La Paz - Bolivia

2019

DEDICATORIA

A mi mamá Magdalena Plata por apoyarme incondicionalmente siempre, a mi amigo y hoy en día mi esposo Vladimir, por alentarme en mis sueños y metas; y en especial a mi pequeña hija Katrina Kurmi por enseñarme lo hermoso de la vida.

Muchas gracias familia por ser mi fortaleza e incentivo para seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS

A la vida por permitirme concluir mis metas profesionales; A la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés por acogerme en sus aulas, y proporcionarme las bases necesarias para formar conocimientos en una línea profesional.

Al director de la carrera Ciencias de la Educación el Licenciado Orlando Huanca por permitirme desarrollar mi trabajo de investigación.

A los estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación por colaborarme en el acopio de información.

A mi tutor Mgs. Iván Cuevas por orientarme en este recorrido y brindarme su apoyo de una manera desinteresada, por su tiempo y su paciencia que me ha brindado todo este tiempo.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS.....	ii
ÍNDICE.....	iii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	vii

ÍNDICE

CAPÍTULO I PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.1. ESTADO DE ARTE	4
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.2.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
1.3. OBJETIVOS.....	11
1.3.1. Objetivo General.....	12
1.3.2. Objetivo Específicos	12
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	12
1.5. DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.5.1. Alcances	17
1.5.2. Delimitación	18
1.5.2.1. Espacial:.....	18
1.5.2.2. Temporal:.....	18
1.7. DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES	18
1.7.1. Variable 1	18
1.7.1.1. Definición de Plataforma Virtual	18
1.7.2. Variable 2 :	19
1.7.2.1. Definición de Proceso educativo	19
1.8. OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	20
CAPÍTULO II MARCO CONCEPTUAL.....	22

2.1.	PLATAFORMA VIRTUAL	22
2.1.1.	Plataformas de enseñanza virtual libres y su extensión:	22
2.1.2.	Plataformas de enseñanza virtual.....	22
2.1.3.	Plataformas de enseñanza virtual libres	23
2.1.3.1.	Claroline	23
2.1.3.2.	Dokeos.....	25
2.1.3.3.	Moodle	27
2.1.3.4.	Sakai	31
2.2.	LA TICS Y LA EDUCACIÓN.....	34
2.2.1.	Recursos didácticos multimedia	35
2.2.2.	Campus Virtual.....	35
2.2.2.1.	Definición de Campus Virtual.....	35
2.2.3.	Software libre.....	36
2.2.4.	Aulas virtuales.....	37
2.2.4.1.	Las Plataformas de formación virtual.....	37
2.3.	DEFINICIÓN DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA	38
2.3.1.	Formas de Educación	38
2.3.1.1.	Rol del Profesor en la Educación Virtual.....	38
2.3.1.2.	Rol del Estudiante en la Educación Virtual	39
2.3.1.3.	E-LEARNING:.....	39
2.3.1.4.	B-LEARNING.....	40
2.4.	Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	41
2.4.1.	Características de los EVA	41
2.4.2.	Criterios de calidad de los EVA.....	42
2.5.	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE ABIERTOS	44
2.5.1.	Ambientes virtuales de aprendizaje.....	44
2.5.2.	Entornos y tipos de entornos.....	44
2.5.3.	Entornos abiertos: Internet (diseños abiertos).....	45
2.5.4.	Entornos restringidos:.....	45
2.6.	PROCESO DOCENTE EDUCATIVO	46
2.6.1.	Protagonistas del proceso educativo	46
2.6.2.	La enseñanza como parte del proceso educativo.....	47

2.6.2.1.	El aprendizaje	47
2.6.2.2.	Enseñanza-aprendizaje	48
CAPÍTULO III	MARCO INSTITUCIONAL	50
3.1.	OBJETIVOS DE LA CARRERA	50
3.1.1.	Fines	50
3.2.	Objetivos	51
3.3.	Caracterización de la carrera.....	52
3.4.	Organigrama de la carrera	55
CAPÍTULO IV	DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	57
4.1.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	57
4.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	57
4.3.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	57
4.4.	UNIVERSO.....	57
4.5.	POBLACIÓN.....	58
4.6.	MUESTRA.....	58
4.6.1.	Tipo de muestreo	59
4.7.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	59
4.7.1.	Técnicas.....	60
4.7.1.1.	Técnica de la encuesta	60
4.7.1.2.	Técnica de la observación.....	60
4.7.1.3.	Técnica de la entrevista	60
4.7.2.	Instrumentos	61
4.7.2.1.	Cuestionario	61
4.7.2.2.	Ficha de observación.....	62
4.7.2.3.	Ficha de entrevista.....	62
4.8.	VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS	62
CAPÍTULO V	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	65
5.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DEL CUESTIONARIO	65
6.1.	CONCLUSIONES.....	95
6.2.	RECOMENDACIONES	97
BIBLIOGRAFÍA.....		99
ANEXOS.....		104

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 Sexo de los estudiantes según el año que cursan	67
Gráfico N°2 ¿Alguna vez escucho hablar de las Plataformas Virtuales?.....	70
Gráfico N°3 ¿Qué plataformas virtuales conoce el estudiante?.....	71
Gráfico N°4 ¿Utiliza alguna de las siguientes Plataformas?.....	72
Gráfico N°5 ¿Conoce la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación?.....	74
Gráfico N°6 ¿Usted utiliza la plataforma virtual de la carrera?	75
Gráfico N°7 ¿Qué actividad promueven con mayor interés los docentes a través de la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?.....	76
Gráfico N°8 ¿Actualmente cuenta con un usuario y contraseña para alguna materia para el uso de la plataforma?.....	77
Gráfico N°9 ¿Usted tuvo alguna dificultad al ingresar a la plataforma?.....	78
Gráfico N°10 En caso de que su respuesta sea SI ¿Qué dificultades encuentra al ingresar a la plataforma de la Ciencias de la Educación?.....	79
Gráfico N°11 ¿Cómo ingresa a la plataforma de la Carrera Ciencias de la Educación?	80
Gráfico N°12¿Por qué medio usted ingresa a la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación? .	81
Gráfico N°13 ¿Cómo calificaría usted su conocimiento y dominio que tiene con Plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?	82
Gráfico N°14 ¿Cómo calificaría Usted el conocimiento y dominio de sus docentes en la Plataforma carrera Ciencias de la Educación?.....	83
Gráfico N°15 ¿Ha recibido capacitación para el manejo de la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación?.....	84
Gráfico N°16 Si respuesta anterior ha sido SI, ¿Cómo se ha capacitado?	85
Gráfico N°17.....	86
Gráfico N°18.....	87
Gráfico N°19.....	88

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Edad agrupada de los estudiantes.....	65
Tabla N°2 Edad de los estudiantes.....	66
Tabla N°3 Sexo de los estudiantes.....	67
Tabla N°4 ¿Cuenta con internet en casa?.....	68
Tabla N°5 ¿Con qué equipos tecnológicos cuenta?.....	68
Tabla N°6 Medio por el cual el estudiante accede al internet.....	69
Tabla N°7 ¿Utiliza alguna de las siguientes Plataformas?.....	72
Tabla N°8 ¿Conoce la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?.....	73
Tabla N°9 ¿Usted utiliza la plataforma virtual de la carrera?.....	74
Tabla N°10 ¿Actualmente cuenta con un usuario y contraseña para alguna materia para el uso de la plataforma?.....	76
Tabla N°11 ¿Usted tuvo alguna dificultad al ingresar a la plataforma?.....	77
Tabla N°12 ¿Cómo calificaría usted su conocimiento y dominio que tiene con Plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?.....	81
Tabla N°13 ¿Cuál es el motivo por el cual usted recurre a la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?.....	86
TABLA N°14.....	89
TABLA N°15.....	91

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS.....	104
ANEXO 1 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.....	106
ANEXO 2 INSTRUMENTOS.....	109
PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE CURSOS MASIVOS ABIERTOS EN LÌNEA.....	119
1. DELIMITACIÓN DE LA PROPUESTA.....	119
2. DESCRIPCIÓN DE ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	120
3. PROPUESTA DEL PROYECTO.....	125
3.1. OBJETIVOS.....	126
4. FASES DEL PROYECTO.....	130
5. RECURSOS.....	136

ANEXO 4 REGISTRO FOTOGRÀFICO	139
ACCESO A LA PLATAFORMA VIRTUAL ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO PARALELO “B”	139
ACCESO A LA PLATAFORMA VIRTUAL ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO “A”	140
ACCESO A LA PLATAFORMA VIRTUAL	140
ANEXO 5 FOTOGRAFÍAS	142
ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO “A” (APLICACIÓN DE ENCUESTAS)	142
ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO “B” (APLICACIÓN DE ENCUESTAS)	143
ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO “B” (APLICACIÓN DE ENCUESTAS)	143

INTRODUCCIÓN

La sociedad del conocimiento del siglo XXI, las generaciones divididas en Generación X, Millennials Y y Centennials Z, tres generaciones inmersas al cambio que la tecnología ha vinculado todos ejes articuladores en el desarrollo en la sociedad del conocimiento.

Las personas nacidas entre los años de 1983 y 2000 son la generación Millennial Y gente joven, tecnológicos, abiertos al cambio, les gusta la libertad de expresión y viven de experiencias y emociones. Así es descrita esta generación, la población con la cual se realizó la investigación, estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés. Sin embargo, estas cualidades, no son siempre las mismas en todos los jóvenes que pertenecen a esta generación, y sus capacidades son limitadas por diversas causas y factores en aspectos sociales y educativos, al mismo tiempo repercuten de una forma negativa en el desarrollo del proceso educativo, poniendo en juego las destrezas de un educador que preside en la era tecnológica.

La educación horizontal juega un papel muy importante en el siglo XXI y por supuesto la interrelación docente estudiante para construir nuevos conocimientos, desarrollando un pensamiento crítico y habilidades en el uso de las tecnologías que hoy es uno de los ejes más importantes a nivel mundial.

La carrera Ciencias de la Educación cuenta con una plataforma virtual, sin embargo, esta no se la usa, refleja la realidad de los y las estudiantes, propias al uso de las tecnologías de la información y su relación con el proceso educativo. Existiendo una mala praxis del entorno virtual a tratar, como efectos estudiantes desmotivados y haciendo mal uso de las tecnologías, con las TIC¹ en la educación.

A continuación, se describen los diferentes capítulos dependientes del trabajo de investigación realizado:

¹ TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)

En el primer capítulo está destinado a conocer la presentación del problema, así como el estado del arte, la situación, la justificación y relevancia de la investigación, los objetivos generales y específicos.

En el segundo capítulo se detalla el marco conceptual, basándonos en los conceptos y teorías más sobresalientes que correspondan a la investigación, presentando al mismo tiempo el marco contextual de la carrera Ciencias de la Educación.

En el capítulo tercero se detalla el marco institucional con el cual se trabaja en el trabajo de investigación.

En el capítulo cuarto se presenta el diseño metodológico de la investigación, describiendo la población, muestra, instrumentos de investigación que se emplearon.

El capítulo quinto está destinado a enfatizar el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la investigación.

En el sexto capítulo se señalan las conclusiones y recomendaciones, en base a los datos que se obtuvieron en la investigación en la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés.

Posteriormente se presenta la bibliografía utilizada y anexos.

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. ESTADO DE ARTE

En el estudio realizado por *Henríquez Gabante, G., Veracoechea Frisneda, B., Papale Centofanti, J., Berrios Rivas, A. (2015). Modelo de capacitación docente para entornos virtuales de aprendizaje. Caso decanato ciencias de la salud de la UCLA. RIED. Revista Iberoamericana de educación a Distancia, volumen 18, nº 1, pp. 67-90.* Señala que en la Conferencia Regional de Educación Superior (CRES, 2008) reveló la trascendencia de la formación universitaria en el siglo XXI, ante los imperativos de la sociedad del conocimiento, destacando el avance en el empleo de tecnologías de información y comunicación digital. Es así como una de las tendencias de la educación superior es el asentamiento y desarrollo de la universidad virtual a través la Web 2.0. En este mismo orden de ideas, la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior (UNESCO, 2009) destacó la importancia de la Educación Abierta y a Distancia mediada por las TIC como acicate para el logro de los desafíos del siglo XXI; ya que esta ofrece oportunidades para ampliar el acceso a una educación de calidad, en especial, porque permite compartir el conocimiento de forma fácil a través de muchos países e instituciones de educación superior.

En el estudio realizado por *Julio Álvarez Botello, Eva Martha Chaparro Salinas Diana Elena Reyes Pérez en la Universidad Autónoma del Estado de México, Estudio de la Satisfacción de los Estudiantes con los Servicios Educativos brindados por Instituciones de Educación Superior del Valle de Toluca* indica:

“...es indiscutible que las metodologías e instrumentos aportados por la ciencia Administrativa, que provienen de estudios orientados a organizaciones privadas y otros principalmente orientados al sector público suelen ser utilizados con adecuaciones o adaptaciones al sector educativo, teniendo resultados que han generado propuestas para mejorar elementos específicos dentro de las instituciones educativas. Sin embargo, desde el punto de vista de los autores de la presente

investigación son insuficientes para valorar servicios específicos del sector educativo y sus instituciones. La presente investigación pretende ser una aportación dentro de la Gestión Educativa que permita una discusión amplia de herramientas especializadas que puedan servir en la generación de futuros instrumentos, herramientas y metodologías que abonen en el desarrollo de un marco teórico-metodológico de la satisfacción de los usuarios con los servicios educativos cada vez más certera y especializada. Estamos convencidos que realizar con mayor frecuencia y en diferentes contextos, este tipo de investigaciones, servirá no solo para realizar diagnósticos, sino para generar propuestas que permitan incrementar la calidad educativa no solo de cada una de las universidades, sino de la Educación Universitaria en general, exigencia básica en el mundo actual.”

En el estudio realizado por *Mgter. María Isabel Salinas en la Ponificia Universidad Católica Argentina Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*, menciona que “Los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha alfabetización, ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles. Por estas razones, resulta necesario que los docentes conozcan las funcionalidades técnicas y las potencialidades didácticas de los entornos virtuales, como paso previo para su integración significativa en las propuestas curriculares.”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día la sociedad del conocimiento se apodera de la clave para el desarrollo, ésta se caracteriza en generar información y sobre todo en la producción y comercialización del conocimiento, por ende, mueve al mundo actualmente. Para vivir y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y fundada en el conocimiento, se debe saber utilizar la tecnología digital.

Galindo M.A. (2008) afirma “Producción de TIC. En este caso se considera el papel que los productores de TIC desempeñan en el proceso. Según los datos de la OCDE² (OECD, 2000) dicha producción supone entre el 2,5 y el 4,5% del PIB³ total a precios corrientes. En este sentido, se puede considerar que la contribución al crecimiento sería importante si las industrias TIC crecen de una forma más rápida que otras.” (p.370).

El estudio señalado refleja el crecimiento significativo en el Producto Interno Bruto respecto al uso de las TIC en la economía mundial en ese entonces; sin pensar que hoy en día estas generan una producción más alta, que no solo se presenta en la economía, sino en una nueva educación, cambiando todos los lineamientos y reformas, dirigiendo los resultados provechosos que las mismas generan.

“...De acuerdo a la CEPAL⁴, en cuanto a la región, existen tres factores que favorecieron la expansión de las tecnologías digitales en el periodo 2003-2015: el fuerte crecimiento económico, la reducción de la pobreza y la disminución del costo de equipos y de tarifas de acceso a los servicios. Un elemento que destaca es “el aumento del mercado digital derivado de la expansión de la clase media en 82 millones de personas entre 2002 y 2012”.”(Padilla M. 2018,p. 123).

² (OCDE) Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos

³ (PIB) Producto Interno Bruto

⁴ (CEPAL) Comisión Económica para América Latina

La población se ve obligada a vincularse a la nueva expansión de tecnologías digitales que está siendo imprescindible en la actualidad. Los países del continente americano y puntualmente Bolivia, la desigualdad económica fue y continúa siendo una barrera en la incursión de la tecnología, se puede destacar que los accesos a los artefactos tecnológicos bajaron de precio a gran medida que hoy podemos mencionar que la conexión a la red de la internet ascendió, gracias a la reducción en costos de teléfonos celulares entre otros. Sin embargo, gran parte de los países sudamericanos se enfrentan a una actualización bastante acelerada con las tecnologías de información y comunicación en la educación, por ende, los nuevos retos que esta sugiere tienen como fin el bien de las nuevas tecnologías de la información. Si bien la cobertura de adquisición de artefactos electrónicos va en ascenso, no llega a tener una cobertura total como en otros continentes.

“Por su parte, la Autoridad de Regulación y Fiscalización de Telecomunicaciones y Transportes (ATT) reporta que hasta septiembre del 2017 existen más de seis millones de conexiones a Internet. Al parecer, la revolución de las tecnologías de información y comunicación (TIC) habría llegado a Bolivia y los esfuerzos hechos para explotarla en beneficio de la población habrían rendido frutos. Ahora, millones de personas en Bolivia se conectan a la red de redes: el Internet.”(Cabero Patricia, 2018, p.17).

Con el dato que la ATT respalda, una nueva era tecnológica se apodera del país sin embargo, para tomar el control de este avance tecnológico, que sin duda alguna está tomando pasos acelerados, es necesario actualizar algunos aspectos que competen a este progreso, enfocándose en el área educativa, haciendo uso correcto en la red de internet y todos sus beneficios que repercuten en los estudiantes de educación regular y superior, un área que sin duda está llevando la delantera en esta revolución tecnológica.

“El Estado boliviano, desde el 2014, realizó la entrega de 138.910 computadoras a estudiantes de unidades educativas públicas, lo que significa que al 2018 un 4,39%

de los estudiantes del país cuentan con un aparato que abre la posibilidad de acceder a Internet.” (AGETIC, 2018, p.213)

Al mismo tiempo que el gobierno boliviano doto de computadoras a los estudiantes de unidades educativas públicas para con el fin de incursionar la educación con las tecnologías de información y comunicación, estas no tienen una cobertura total actualmente, al no contar con infraestructuras apropiadas para una conexión a la red de redes.

“...4 de cada 10 estudiantes tienen un equipo proveniente de Quipus. En ciudades como El Alto sólo 1 de cada 20 goza de la misma condición.” (Paz Eduardo, 2018, p.223).

El estudio demuestra que si bien Bolivia, es un país que está en un proceso de la incursión de las TIC en la educación desde el año 2014, los resultados no serán siempre iguales en todas las ciudades, ya que la cobertura no es total en el territorio nacional.

“...La "revolución tecnológica", lema con que el 8 de octubre de 2011 el gobierno de Evo Morales inició la entrega de las primeras 5.700 de 129.000 computadoras a maestros del país, desnudó una realidad preocupante: solo el 40% de los beneficiarios sabía utilizar el medio tecnológico.” (Centro de Estudios y Apoyo al Desarrollo Local (CEADL) ,2015)

El dato expuesto anteriormente, fulgura la falta de alfabetización tecnológica en educadores y estudiantes, las dotaciones de equipos tecnológicos no dieron los resultados esperados más al contrario, se reflejó una realidad contraproducente, ya que no todos los maestros de la educación regular sabrían usar las computadoras, en consecuencia, no se potencializa la dotación por el gobierno en la educación, es así que las consecuencias predicen un aspecto negativo en la educación.

“Esta encuesta, de más de 170 preguntas, reveló datos como que el 67,5% de las y los bolivianos mayores de 14 años son internautas, que el 95% de ellas y ellos usan redes sociales (la mayoría para conectarse con sus familiares). Que el estrato poblacional que más se conecta a internet corresponde a las y los estudiantes y que solo el 10% del total realiza algún tipo de comercio electrónico.” (Laguna Nicolás, 2018, p. 12)

El dato demuestra que las tecnologías son empleadas únicamente para el acceso a redes sociales que solo limita a la población en migrantes digitales, y el uso de la tecnología no tiene un fin provechoso, mucho menos en la educación, ya que los aspectos educativos no son trabajados o plasmados lo cual debería potenciar el aprendizaje en los estudiantes de diferentes niveles educación.

“...A ello se suman el conglomerado social heterogéneo de estudiantes que concurren a las universidades públicas. La gran mayoría corresponde a sectores sociales con muchas limitaciones económicas, cuya realidad debilita un mayor acceso a la tecnología incluso de celulares smartphones y el uso de internet. "La falta de conocimiento de las nuevas herramientas, el mito de que el internet en vez de ayudar al estudiante lo perjudica, la falta de conectividad, el costo, todo ello seguido a que el país aún tiene una gran brecha digital al interior de nuestro territorio", señala Samuel Alejandro Alcázar, del CEADL.

Las Universidades públicas del territorio boliviano impulsan las TIC en sus diferentes facultades, poniendo en marcha nuevos proyectos que refuercen el uso de estas en las diferentes materias, a esto se puede destacar la implementación de Aulas Virtuales, como ser en la Universidad Mayor de San Andrés y sus Unidades de Postgrado.

CEPIES UMSA, Centro de Posgrado de la carrera Ciencias de la Educación entre otras, cuentan con modalidades presenciales, semipresenciales y virtuales, que hoy en día las dos últimas son las más requeridas por la cuestión del tiempo reducido

que muchos profesionales cuentan, la plataforma más característica de todas es la plataforma Moodle por la diversidad de herramientas que esta dispone.

“Una de las principales características de Moodle sobre otros sistemas es que está hecho en base a la pedagogía social constructivista, donde la comunicación tiene un espacio relevante en el camino de la construcción del conocimiento.” (Cáceres M., 2010, p.23)

La plataforma Moodle está diseñada para la interrelación de los estudiantes de cada plataforma y potencializar sus conocimientos, mediante sus herramientas de tipo sincrónica como el chat y de tipo asincrónica como ser los wikis entre otros, sin embargo la realidad del uso en el contexto nacional, es que solo se emplea con fines que terminan confundiendo al participante, empezando por la poca usabilidad de sus recursos educativos y solo enfocándose a los archivos PDF y subir tareas o enviarlas; conocimientos que solo son memorizados y no son desarrollados con habilidades de pensamiento crítico.

“En la educación superior se ve las posibilidades de aplicar el desarrollo de plataformas virtuales, la incorporación de elementos relacionados la Web 2.0 conocida también como la web social, tiene como característica fundamental el uso de red informática para conectar a las personas, potenciar su conocimiento y su capacidad de aprendizaje (Bryan, 2006)” (Cordero C. 2012, p.13)

En este sentido las universidades cuentan con plataformas virtuales las cuales permiten realizar tareas y conectarse entre los participantes en las diferentes plataformas, pero este aspecto no repercute ya que todos los estudiantes no conocen todas las ventajas encontradas en la utilización de las plataformas virtuales en la educación superior, o estas no son utilizadas con un fin productivo limitándose solo al envío de trabajos.

La carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés, cuenta con un laboratorio de computación la misma esta direccionada para la experiencia en las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación con los estudiantes, toda la población estudiantil de la carrera ya mencionada cuenta con un usuario y contraseña en “Aulas Virtuales”⁵ mediante una plataforma virtual que se trata de Moodle, esta debería ser un apoyo en el proceso educativo en los y las estudiantes de esta carrera, específicamente de los dos primeros años, ya que gran parte de ellos recién se incorporan a un ritmo de estudio universitario, entonces precisan bastante motivación y actualización durante el proceso educativo dentro de la modalidad semipresencial, sin embargo la plataforma virtual no es utilizada por la población estudiantil ni docente, en ese sentido es importante trabajar con estudiantes que inician la carrera Ciencias de la Educación siendo que muchos de ellos inician una nueva experiencia universitaria y su incursión en las Tecnologías de Información y Comunicación.

La presente documentación hará referencia a lo expuesto anteriormente, haciendo una investigación más profunda sobre uso de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018.

1.2.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La pregunta de investigación llegaría a ser:

¿Cuál es la incidencia de las plataformas virtuales en el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018?

1.3. OBJETIVOS

⁵(Aula Virtual) Es una plataforma versátil que proporciona herramientas que facilitan la docencia presencial, semipresencial y virtual; y la creación de espacios colaborativos para grupos de trabajo multidisciplinario.

1.3.1. Objetivo General

Describir la incidencia de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018.

1.3.2. Objetivo Específicos

- Diagnosticar el manejo en el uso de la plataforma virtual de estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés.
- Identificar la relación de la plataforma virtual en el proceso educativo.
- Analizar los principales factores que intervienen en el uso de la Plataforma Virtual de la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés.
- Plantear una propuesta de fortalecimiento para el uso de las plataformas Virtuales en la carrera Ciencias de la Educación.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Las Tecnologías de Información y Comunicación han revolucionado los diferentes entornos sociales, económicos y educativos este último repercute en diferentes campos estructurales tanto en el campo educativo como en la educación regular y superior, puesto que estos recursos están entrelazados en la red de internet.

“Internet es el tejido de nuestras vidas. Si la tecnología de información es el equivalente histórico de lo que supuso la electricidad en la era industrial, en nuestra era podríamos comparar a Internet con la red eléctrica y el motor eléctrico, dada su capacidad para distribuir el poder de la información por todos los ámbitos de la

actividad humana.: la red. (Manuel Castells, La galaxia Internet)” (Padilla Mariela, 2018, p.117)

Los tiempos han cambiado, la tecnología es sin duda el factor que impulsa a esta sociedad del conocimiento, haciendo énfasis en sus características de un mundo más equilibrado y lleno de información, dejando atrás las hojas de papel por los libros digitales. Una sociedad enérgica por aprender más, socializarse más y así generar pensamientos críticos para buscar respuestas y soluciones a los problemas latentes.

“Los pasatiempos y objetivos de esta generación difieren según la edad; “...un millennial joven es adicto a internet, estudia y aspira por tener un empleo que le guste y a viajar por el mundo.” Terminan la universidad, hacen la maestría, luego posgrado y siguen estudiando”, mencionó López” (Kreab, 2019)

Un factor que tiene un crecimiento acelerado es la educación en las TIC, la facilitación en su proceso educativo, con la innovación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, no solo proporcionando más información sino reduciendo el costo y tiempo que la misma amerita para él o la estudiante.

Las tecnologías de información y comunicación si bien permiten acceder a los diferentes entornos virtuales de aprendizaje, se presume que los estudiantes no lo manejan, e incluso se puede mencionar la falta de conocimiento de los estudiantes y los docentes.

“Alfabetizar en sus lenguajes, usos e implicaciones desde la perspectiva de aprender haciendo, tomar conciencia y desarrollar la responsabilidad desde la participación, la crítica, la dialéctica... La educación por tanto posibilita una propuesta asumible de integración curricular de los temas transversales y de los propios medios de información y comunicación capaz de reconstruir la escuela «para ser» y «para la vida». Asumir en una palabra la responsabilidad social de transformar las dificultades en posibilidades (Botey y Flecha, 1998; Freire, 1997)” (Segobia, 2003,pp. 101)

Este aspecto que hace Segobia en referencia a Freire, transformar las dificultades en posibilidades, hace pensar que en la actualidad se tiene analfabetos tecnológicos y digitales en las universidades, las cuales no pueden utilizar los distintos recursos de plataformas virtuales y herramientas tecnológicas, siendo una barrera crucial para la superación integral del estudiante. En el sentido que las nuevas tecnologías de información fueron avanzando con ello plataformas virtuales y los procesos educativos que ya forman parte de las mismas. Este aspecto negativo requiere el considerar la posibilidad de un proceso de alfabetización en las áreas señaladas para convertir estas dificultades en potencialidades para los destinatarios.

“...En este mismo orden de ideas, la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior (UNESCO, 2009) destacó la importancia de la Educación Abierta y a Distancia mediada por las TIC como acicate para el logro de los desafíos del siglo XXI; ya que esta ofrece oportunidades para ampliar el acceso a una educación” (Henríquez, y otros, 2015, pp.68).

Por consiguiente, los usos de las plataformas virtuales impulsarían los logros en la educación, brindando una cobertura total en cada región, de esta manera mejoraría la relación entre docentes y estudiantes en los procesos educativos.

Padilla Mariela afirma “La educación es, desde antes de la aparición de las modernas TIC, un espacio desigual en el que algunas personas reciben mejores oportunidades que otras, y a la vez esas oportunidades son empleadas en consideración a restricciones localizadas. Si, además de ello, consideramos que entre diferentes regiones y países hay grandes brechas educativas, grandes diferencias en cuanto a su apertura o cierre, podemos pensar que las desigualdades educativas van a alimentar “desigualdades digitales” a nivel individual como de país.” (2008, pp. 205)

La relación de las TIC en la educación debería mejorar la potencialidad educativa de los estudiantes abriendo más posibilidades en un futuro, así como la comunicación entre docente y estudiante, pero en algunas situaciones no se dan por diversas razones, como ser la falta de capacitación e incluso desigualdades sociales. Los cuales están relacionados al acceso de la tecnología, implican costos altos para

estudiantes y docentes que difícilmente pueden tener equipos con las mismas características.

“El desarrollo de la virtualidad ha sido ampliamente sustentado por las plataformas de aprendizaje, que se orientan a facilitar la experiencia del usuario. En este contexto se apoyó tanto el aprendizaje individual como el colaborativo, el apoyo al aprendizaje colaborativo se hace relevante, ya que las actividades donde más de una persona interviene requiere de apoyo y herramientas que estimulen la interacción. El soporte adaptativo al aprendizaje (Arteaga, Fabregat y Mérida, 2004, pp.1-2)”

Emplear las plataformas de aprendizaje, tiene el propósito de mejorar a través de las diversas herramientas, el proceso educativo de cada estudiante, y estas a su vez estimulen el trabajo colaborativo mediante la interacción, pero en algunas situaciones no se dan ya que no existe ningún tipo de estímulo hacia los estudiantes. De la misma forma si las universidades cuentan con pisos tecnológicos, si los estudiantes no conocen sobre plataformas virtuales, difícilmente no podrán generar procesos educativos y estos llevaran a un fracaso, un gasto económico por lo cual no hay un proceso adecuado, si los utilizan es por obligación de parte de sus docentes.

Según Skinner la conducta Operante: Estímulo Reforzador: Es un estímulo que incrementa la probabilidad de una respuesta contingente. (García, 2001)

Es decir, que para que el uso de las aulas virtuales sea constante es necesario estimularlos sin embargo los docentes no siempre estimulan a sus estudiantes a la incursión de las tecnologías de Información y comunicación, en consecuencia, si los estudiantes no tienen un estímulo, no se podrá desarrollar sus potencialidades al máximo. Si los estudiantes utilizan las plataformas virtuales, de manera adecuada podrán aprovechar todas las ventajas, podrán disminuir costos económicos, podrán interactuar entre ellos, podrán tener todos los recursos de las plataformas virtuales y sobretodo atenderán las demandas requeridas, a partir de una posición de una profesional de la carrera Ciencias de la Educación para una sociedad del conocimiento.

“Los sistemas de enseñanza y formación tienen que desempeñar un papel importante en la formación para las capacidades y competencias necesarias en el uso de las TIC y en una formación crítica que permita a los individuos ser activos en esa sociedad del conocimiento.”(Cabero, 2002, pp. 59)

La buena utilización de las tecnologías de información y comunicación, donde están las plataformas virtuales, los estudiantes van a reforzar el proceso educativo y las y desarrollar diversas habilidades para poder enfrentar con victoria las demandas de una sociedad en permanente actualización.

En ese sentido es importante mencionar que, si los estudiantes de la Carrera Ciencias de la Educación utilizan la plataforma virtual de una manera continua y lo van relacionando con el proceso educativo, van a disfrutar de un aprendizaje bastante productivo, teniendo la clase presencial y virtual, esto los direcciona a desarrollar varias destrezas y habilidades en su futuro profesional.

“...las aportaciones de Piaget transformaran nuestra enseñanza de una rutinaria letanía de conocimientos encuadrados en una viva y apasionante aventura de conocer.” (Moreno, 2019).

El hablar de plataformas virtuales y su relación en procesos educativos es una temática actual, no solo en educación superior, sino dando pasos lentos pero seguros en la educación regular. Lo cual hoy en día se debe entrar en la reflexión en estos análisis e investigación que llevan a tener resultados muy trascendentes.

La importancia de ver esta temática es que hoy donde vivimos, en una sociedad donde los jóvenes viven en medio de la tecnología, se debe adentrar a estos nuevos recursos con las plataformas virtuales que permiten mejorar la calidad de educación.

“De acuerdo al Foro Económico Mundial (World Economic Forum, 2016), entre 2015 y 2020 se perderán, a nivel mundial, más de 7.1 millones de empleos, principalmente en áreas administrativas y de oficina, y se crearán solamente alrededor de dos millones en los campos relacionados con la informática, las matemáticas, la arquitectura e ingeniería.”(Becerril, 2018, pp.59)

La investigación se la realiza porque es un tema muy vigente en ámbito educativo, y sus repercusiones ante la revolución tecnológica. La cual se presenta en estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación, al incursionarse en nuevas experiencias educativas.

En una sociedad del conocimiento es relevante tratar con mucha importancia el tema de las TIC y el uso en la educación, el estudio del uso de plataformas virtuales y la relación en el proceso educativo en el accionar de la educación superior, en este caso de la carrera Ciencias de la Educación y la población a investigar son los dos primeros años, ya que es más accesible trabajar con ellos, porque los paralelos superiores en muchos casos ya se encuentran dispersos y a punto de finalizar su carrera universitaria.

Guapi. A. (2018) afirma “Las plataformas virtuales han producido cambios significativos en la educación, que producen nuevas formas de transferencia del conocimiento ya que por medio de las tecnologías de información y comunicación se van creando nuevos paradigmas en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde la sociedad hace uso intensivo de todos los medios tecnológicos y aplicaciones informáticas que reducen el tiempo de las actividades que hace décadas era complicado en su proceso y desarrollo.”

En base a los resultados que se obtengan en esta investigación se plantea una propuesta que podría servir en un futuro a la carrera Ciencias de la Educación como un modelo en la para reforzar las debilidades en el uso de las plataformas virtuales.

1.5.DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Alcances

Describir la incidencia de las plataformas virtuales y su relación en el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018, ésta brindará resultados a través de las técnicas aplicadas.

1.5.2. Delimitación

1.5.2.1. Espacial: El trabajo de investigación se realizó en la carrera de Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés.

1.5.2.2. Temporal: La investigación fue realizada en un periodo de 8 meses, desde agosto a diciembre del año 2018 para la recopilación de datos y desde enero a marzo del 2019 para el análisis de los resultados.

1.5.2.3. Área: Proceso educativo y Plataformas Virtuales.

1.5.2.4. Aspecto: Tecnológicos y educativos.

1.6. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

Los usos de las plataformas virtuales inciden en el proceso educativo de los estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018.

1.7. DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES

1.7.1. Variable 1 : Plataforma Virtual

1.7.1.1. Definición de Plataforma Virtual

Las plataformas virtuales de aprendizaje se han desarrollado buscando la imitación de la educación presencial, con énfasis en el aprendizaje por contenidos, la sociedad del conocimiento demanda nuevos procesos de información. (Grosso, 2017)

1.7.2. Variable 2 : Proceso educativo

1.7.2.1. Definición de Proceso educativo

“...el proceso educativo en su conjunto es un agente transformador de las cosmovisiones del ser humano que actúa desde y para una sociedad concreta, que es un proceso que tiende a la perfección de las potencialidades del ser humano.”

(Flores, s.f., p.48)

1.8. OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Plataforma Virtual	- Plataforma Moodle	- Cuenta y usuario - Nivel de uso, alta, baja y media	- Observación - Encuesta	- Ficha de observación - Cuestionario
	- Recursos Virtuales de la plataforma Moodle	- Tipo de uso - Dificultades - Herramientas de utilización	- Encuesta - Entrevista	- Cuestionario - Ficha de entrevista
Proceso Educativo	- Uso de la plataforma virtual por asignatura.	- Materia que tiene Aula Virtual - Tipo de uso de la plataforma por docente	- Encuesta - Entrevista	- Cuestionario - Ficha de entrevista
	- Tipo de uso por paralelo	- Tarea - Evaluación - Foros - Recursos Audiovisuales - Videoconferencias	- Encuesta - Observación	- Cuestionario - Ficha de observación

CAPÍTULO II
MARCO CONCEPTUAL

CAPÍTULO II MARCO CONCEPTUAL

2.1. PLATAFORMA VIRTUAL

2.1.1. Plataformas de enseñanza virtual libres y su extensión:

“... estas características son (Rosenberg, 2002):

- 1) Que sea en red.
- 2) Que se haga llegar al usuario final a través de un ordenador utilizando estándares tecnológicos de Internet.
- 3) Que se amplíe la perspectiva del aprendizaje de modo que avance un paso más allá de los paradigmas tradicionales de la formación.

Si se cumplen al menos estas características estaremos hablando de que nuestro sistema es ELearning, de forma que si un sistema cumple esas cualidades podremos llamarlo genéricamente plataforma de enseñanza virtual. Formalmente una plataforma de enseñanza virtual es “un programa (aplicación de software) instalado en un servidor, que se emplea para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial o e-Learning de una institución u organización.” (Álvarez, 2011, pp.22).

2.1.2. Plataformas de enseñanza virtual

“Actualmente existen múltiples denominaciones y definiciones para las plataformas de enseñanza virtual, cabe destacar las siguientes:

- **IMS:** son las siglas de Instruccional Management System. Un IMS es “un software que generalmente se ejecuta como un servidor que distribuye contenidos educativos o de formación a estudiantes a través de una red, apoya, la colaboración entre estudiantes y profesores, y registra la información relativa a los resultados académicos de los estudiantes. (Gómez, 2004)

- **Plataforma LMS:** Learning Management System. Es un sistema de gestión del aprendizaje en el que se pueden organizar y distribuir los materiales de un curso, desarrollar foros de discusión, realizar tutorías, seguimiento y evaluación de los alumnos (Farley, 2007).

- **EVEA:** Se refiere a Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje. También se le llama EVA Entorno Virtual de Aprendizaje o AVA. Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Estos conceptos aparecen identificados con el concepto de LMS o plataforma de tele enseñanza. (Prendes, 2009)“(Álvarez,2011,p.32).

2.1.3. Plataformas de enseñanza virtual libres

“Las universidades intentan modernizar las metodologías de enseñanza tradicional con el uso de sistemas E-Learning y crear con ello los llamados campus virtuales. Por otro lado, debido a la filosofía de las universidades de preservar y compartir el conocimiento y a la necesidad de optimizar los costes, el software libre se perfila como el candidato perfecto para que las universidades materialicen estos objetivos.”(Álvarez,2011,p.26).

2.1.3.1. Claroline

“Claroline es una plataforma de aprendizaje que permite a los formadores construir cursos online y gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración en la Web. El proyecto Claroline fue iniciado en el año 2000, en el Instituto Pedagógico Universitario de Multimedia de la Universidad Católica de Lovain (Bélgica), por Thomas De Praetere, Hugues Peeters y Christophe Gesché, con la financiación de la Fundación Louvain de la misma Universidad. Desde 2004, el Centro de Investigación y Desarrollo (CERDECAM), del Instituto Superior de Ingeniería Belga (ECAM), participa en el desarrollo de Claroline, con un equipo financiado por la Región Valona. Claroline está traducido a 35 idiomas y tiene una gran comunidad de desarrolladores y usuarios en todo el mundo.

Hugues Peeters eligió el nombre de Claroline, cuyo logotipo es el bello rostro de Calíope, la musa griega de la poesía épica y la elocuencia.

Para promover el uso de Claroline, y fomentar la relación entre sus colaboradores, se celebran conferencias anuales para usuarios de la plataforma. La primera se celebró el 22 y 23 de mayo de 2006 en Louvain-la-Neuve (Bélgica). En mayo de 2007 se celebró la segunda en la Universidad de Vigo, España, el 23 de mayo de 2007 durante esta conferencia nació el consorcio Claroline.

El Consorcio Claroline es una asociación internacional sin ánimo de lucro cuyos objetivos son organizar el desarrollo y la promoción de la plataforma Claroline en un nivel técnico y pedagógico. Los objetivos principales del Consorcio son la federación de la comunidad de usuarios y el establecimiento de relaciones dinámicas y efectivas entre sus miembros. También tiene la misión de redefinir la estrategia de evolución de la herramienta.

Dos categorías de miembros se han definido dentro del Consorcio Claroline:

- Los miembros efectivos son organizaciones que utilizan la plataforma Claroline, y están involucrados particularmente en el desarrollo y/o promoción. El candidato a miembro efectivo debe solicitar al equipo ejecutivo que valide su solicitud con la ayuda de la Asamblea General.
- Los miembros adjuntos son personas físicas que usan Claroline, apoyando las actividades del Consorcio y participando en los logros de los objetivos sociales, pero sin tener los mismos derechos que los miembros efectivos.” .”(Álvarez,2011,p.32).

2.1.3.1.1. Características principales

“Presenta las características propias de un sistema de gestión de contenidos (CMS). Puede ser utilizado por formadores, para administrar cursos virtuales en entornos e-learning ya que permite (edutools, 2010):

- Publicar recursos en cualquier formato de archivo: word, pdf, html, vídeo, etc.
- Foros de discusión tanto, privados como públicos.
- Administrar listas de enlaces.
- Crear grupos de estudiantes.

- Confeccionar ejercicios.
- Agenda con tareas, plazos y calendario donde mostrar tareas y anuncios.
- Hacer anuncios. Vía correo electrónico. O en la portada de los cursos.
- Gestionar los envíos de los estudiantes: documentos, tareas, trabajos, etc.
- Crear y guardar chats.
- Supervisar el acceso y la progresión de los usuarios.
- Agrupación de contenidos en temas o módulos.
- Uso de cursos SCORM.
- Soporte para contenido IMS
- Elaboración de test y listados de preguntas.
- Gestión de estadísticas de cursos y del sitio general.
- Configuración y seguimiento de itinerarios dentro de los cursos.

Como vemos Claroline cumple con los requisitos que hemos especificado que todo LMS debe cumplir, permite el seguimiento y evaluación de alumnos, generación y uso de recursos educativos y la comunicación entre alumnos y profesores.” (Álvarez, 2011, pp.37).

2.1.3.2. Dokeos

“Dokeos es una suite de aprendizaje en línea basada en software libre. Provee todas las características que una aplicación de aprendizaje en línea necesita, desde la autoría de cursos hasta informes. Dokeos nació en 2004 a partir de Claroline (Cent.uji 2004). El creador de Claroline, Thomas de Praetere, inició Dokeos debido a que la Universidad Católica de Lovaina prestaba poca atención al desarrollo de Claroline. Como Claroline es una marca registrada de la universidad, decidió crear una nueva aplicación y, de esta forma, poner más énfasis en el desarrollo de la misma. Para acometer este proyecto creó la empresa del mismo nombre, Dokeos, esta empresa se encarga del desarrollo de Dokeos y ofrece hospedaje, consultoría y soporte para empresas e instituciones.

Inicialmente era una versión modificada de Claroline pero actualmente es una distribución independiente usada en 2010 por más de 9000 instituciones y organizaciones. Dokeos al igual que Claroline, sigue siendo una aplicación libre, aunque algunas de las herramientas que puede incluir no lo son, esto condiciona que existan distribuciones libres y propietarias.” (Álvarez, 2011, pp.37)

2.1.3.2.1. Características principales

“Como hemos visto las funcionalidades de Dokeos varían según la versión elegida, aquí analizaremos solo la versión gratuita.

- Crear plantillas de contenido, con explicación de diagramas, vídeo, flash...
- Dinamizar las páginas
- Crear test: de respuesta múltiple, preguntas abiertas...
- Incorporar contenido SCORM
- Crear contenido SCORM
- Gestionar tutoriales
- Interacción: grupos, chat, foros...
- Crear y organizar encuestas
- Visualizar informes acerca del progreso de los alumnos
- Extender la comunidad a través de libros de notas, Wiki...

Como se puede observar, en la versión gratuita faltan algunas opciones útiles como videoconferencia o plantillas. Aun así, cumple con las necesidades básicas de una plataforma virtual de E-learning. Una de las características en las que se centra Dokeos es en la creación de contenidos. Otros LMS se basan mucho en la gestión de los contenidos dejando la tarea de crearlos a otras herramientas. Sin embargo, en Dokeos, se intenta que todo el trabajo se realice dentro de la plataforma, por eso se incluye el creador de SCORM o por ejemplo en versiones de pago, la conectividad con Office.” (Álvarez, 2011, pp.43)

2.1.3.3. Moodle

“Moodle es un paquete de software para la creación de cursos de E-Learning. Es un proyecto en desarrollo, diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista. Moodle fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de WebCT en la Universidad Tecnológica de Curtin. Martin basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía, que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer. La palabra Moodle era al principio un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), lo que resulta fundamentalmente útil para programadores y teóricos de la educación. También es un verbo que describe el proceso de deambular perezosamente a través de algo, y hacer las cosas cuando se te ocurre hacerlas, una placentera chapuza que a menudo te lleva a la visión y la creatividad. Las dos acepciones se aplican a la manera en que se desarrolló Moodle y a la manera en que un estudiante o profesor podría aproximarse al estudio o enseñanza de un curso en línea.

La primera versión de la herramienta apareció el 20 de agosto de 2002, actualmente Moodle cuenta con más de 37 millones de usuarios en casi 50.000 sitios registrados en su base de datos, estando traducida la plataforma a más de 78 lenguas distintas. Si analizamos el número de sitios por países vemos como España es el segundo país con más sitios de Moodle registrados justo por detrás de Estados Unidos.

Actualmente la comunidad de Moodle cuenta con más de 200 desarrolladores del núcleo de la aplicación y cientos en el desarrollo de extensiones.” (Álvarez,2011,p.54)

2.1.3.3.1. Pilares que fundamenta MOODLE

“...La plataforma Moodle ha levantado el modelo del pensamiento social construccionista para explicar su forma de abordar el proceso de enseñanza aprendizaje, el cual es fundamenta en 4 pilares: “(Quispe,F.R.2018).

2.1.3.3.1.1. Constructivismo

“La teoría constructivista, atribuida al filósofo Jean Piaget, sostiene que las personas construyen nuevos conocimientos de manera activa al tiempo que interactúan con su entorno siguiendo un proceso de asimilación y acomodación. Una persona asimilará un concepto cuando las experiencias sean alineadas con respecto al conocimiento previo de la persona. Por otra parte, el proceso de acomodación, es el proceso en el cual la persona debe acomodar los conocimientos previos a los nuevos conocimientos que ha adquirido.” (Quispe, F.R.2018).

2.1.3.3.1.2. Construccinismo

“El construccionismo afirma que el aprendizaje es más efectivo cuando se construyen cosas. Por ejemplo, durante la lectura de este informe, el lector puede tomar notas, aun cuando no vaya a utilizarlas posteriormente, la construcción de estas notas permitirá una mejor asimilación de los conceptos con sus propios conocimientos.” (Quispe, F.R.2018).

2.1.3.3.1.3. Construccinismo Social

“Este concepto extiende las ideas anteriormente descritas a un grupo social. Los individuos de este grupo social construyen artefactos para los otros individuos del grupo, creando de manera colaborativa una pequeña cultura de artefactos compartidos con significados compartidos.” (Quispe, F.R.2018).

2.1.3.3.1.4. Conectado y Separado

“Esta idea profundiza en las motivaciones de los individuos dentro de una discusión. Una persona aplica el comportamiento separado cuando intenta mantenerse “objetivo” y tiende a defender sus propias ideas utilizando la lógica y encontrando puntos débiles en las ideas del oponente. Una persona utiliza un comportamiento conectado cuando aplica aproximación más empática que acepta subjetivamente, intentado escuchar y realizar preguntas, en un esfuerzo de comprender el otro punto de vista. El comportamiento construido está basado en que una persona es susceptible a ambas aproximaciones descritas y es capaz de elegir cual de ellas es la apropiada en la situación actual.” (Quispe, F.R.2018).

2.1.3.3.1.5. Características principales

“Como se ha dicho anteriormente Moodle es una plataforma de enseñanza virtual modular, todas sus funcionalidades se encuentran en módulos que es posible incorporar al sistema, por este motivo una de las mejores formas de ver sus características es ver los módulos principales del sistema. Moodle divide sus extensiones en dos grandes categorías:

- **Módulos de actividades:** Son los correspondientes a las actividades y los recursos que se pueden incluir en los cursos.
- **Bloques:** Los bloques son los elementos modulares que forman parte de la estructura tabular de Moodle, los bloques se muestran en los laterales de la página.
- **Filtros:** Son aplicaciones que analizan el texto que se introduce en las actividades y en los recursos y aplica filtros que modifican el resultado final. “(Quispe,F.R. 2018, pp.39)

2.1.3.3.2. Módulos de actividades de la plataforma Moodle

“Los módulos de actividades más importantes y algunas de sus características son:

- **Módulo de Tareas:** Permite poner un buzón donde los alumnos manden las tareas que el profesor les ha solicitado.
- **Módulo foro:** Permite que el alumno y el profesor escriban y respondan mensajes que pueden ver resto de miembros del curso.
- **Módulo diario:** El diario constituye información privada entre el estudiante y el profesor.
- **Módulo Cuestionario:** Permite realizar cuestionarios que el profesor puede evaluar.
- **Módulo recurso:** Un recurso es cualquier tipo de información o fichero que el profesor pone a disposición de los alumnos.
- **Módulo encuesta:** Una encuesta es un conjunto de preguntas que se realizan a los estudiantes, las encuestas no tienen calificación.
- **Módulo Wiki:** Un wiki es un documento colaborativo donde todos los alumnos pueden escribir.” (Álvarez,2011,p.58)

2.1.3.3.3. Bloques en la plataforma Moodle

Los bloques más importantes son:

- **Búsqueda global:** Provee al usuario una búsqueda desde una entrada, la cual se ejecutará en todas las entradas de datos con posibilidad de búsqueda en Moodle.
- **Calendario:** Muestra un calendario donde son marcados los eventos de un usuario, grupo, curso o sitio.
- **Canales RSS remotos:** Permite mostrar bloques con el contenido de canales RSS de sitios Web externos.
- **Entrada Aleatoria del Glosario:** Permite mostrar, por ejemplo, cada vez que se accede a la página principal de curso, una nueva entrada del Glosario elegido.
- **Usuarios en línea:** Muestra los usuarios que han accedido al curso actual en los últimos 5 minutos.
- **Novedades:** Muestra las últimas noticias o mensajes del foro de novedades en este bloque de novedades. Debajo se ofrece un enlace para ver las anteriores novedades.

- **Actividad reciente:** Muestra, en una lista abreviada, los acontecimientos ocurridos desde el último acceso al curso, incluyendo los nuevos mensajes y los nuevos usuarios.
- **Mensajes:** Constituye un sistema de mensajería interna de Moodle. Permite intercambiar mensajes entre los usuarios. Dicha mensajería no necesita una dirección de correo electrónico ni un cliente de correo, tan sólo el navegador. (Álvarez, 2011, pp.59)

2.1.3.3.4. Filtros de la plataforma Moodle

“Los filtros más importantes son:

- **Notación TeX:** Este filtro convertirá el código TeX en imágenes GIF.
- **Auto-vinculación de página Wiki:** Busca en el texto títulos de wikis que existen en el curso y crea el hipervínculo.
- **Censura:** Este filtro elimina palabras malsonantes del texto.
- **Actividades auto-enlazadas:** Busca en el texto títulos de actividades que existen en el curso y crea el hipervínculo.
- **Algebra:** Este filtro convertirá el código algebraico en imágenes GIF.
- **Plugins Multimedia:** Este filtro busca enlaces para diferentes recursos multimedia y los reemplaza con el correspondiente plugin.
- **Tidy:** El filtro tidy comprueba si el código HTML es compatible con la sintaxis de XHTML, arreglándolo dónde sea necesario.
- Además de todas herramientas, existen cientos de complementos que se pueden instalar para aumentar la funcionalidad de Moodle. Al igual que el resto de plataformas Moodle cumple con las características básicas de una plataforma de enseñanza virtual.” (Álvarez, 2011, pp.63)

2.1.3.4. Sakai

“El Proyecto Sakai tiene su origen en la Universidad de Michigan y en la Universidad de Indiana, a las que se unieron el MIT y Stanford University, junto a la Iniciativa de

Conocimiento Abierto (OKI) y el consorcio u Portal. El Proyecto se consolidó gracias a la ayuda de la Fundación Mellon. El nombre Sakai proviene del cocinero Hiroyuki

La aplicación Sakai nace como una nueva versión de un desarrollo anterior „CompreHensive collaborativE Framework (CHEF)“ cuyo acrónimo dio pie a usar el apellido de Hiroyuki Sakai, un famoso cocinero japonés, como nombre para la nueva aplicación. En Enero de 2004 comenzó la iniciativa para integrar las funcionalidades de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje en un portal institucional. El proyecto de Sakai, Collaboration and Learning Environment (CLE), es un entorno modular de código fuente abierto (Software Libre), cuyo objetivo es integrar diversas funcionalidades del E-learning en un portal académico. Para gestionar el Proyecto se ha creado la Fundación Sakai, a la que pertenecen más de 100 Universidades. Algunas de las más destacadas son (Sakai 2010):

- Indiana University
- University of Michigan
- Yale University
- Stanford University
- Universidad Politécnica de Valencia” (Álvarez,2011,p.63)

2.1.3.4.1. Características principales

“Al igual que el resto de herramientas analizadas, Sakai contiene las herramientas básicas de toda plataforma de enseñanza virtual. Sakai hace un especial hincapié en las herramientas destinadas a la creación de materiales por parte del alumno y a la información que sobre su trabajo da el profesor al alumno. En particular las herramientas llamadas de portafolio orientadas al alumno, ilustran este hecho. Sakai divide sus funcionalidades en cuatro categorías de herramientas (Sakai 2010):” (Álvarez, 2011, pp.64)

2.1.3.4.2. Herramientas generales de colaboración:

- **Anuncios:** Publicar información actual, en el sitio.

- **Recursos:** Publicar, almacenar y organizar el material relacionado con el sitio.
- **Lista de usuarios:** Ver una lista de los participantes del sitio y sus imágenes
- **Wiki:** crear y editar contenido para la Web colaborativa.
- **Blog:** Proporciona la capacidad de blogs para su clase.
- **Calendario:** Mantiene los plazos, actividades y eventos relacionados con el sitio.
- **Chat:** Participa en conversaciones en tiempo real con los participantes del sitio.
- **Foro de debate:** Crear, moderar y gestionar temas de discusión y grupos dentro de un curso y enviar mensajes privados a los participantes del sitio.
- **Glosario:** Proporcionar definiciones contextuales de los términos utilizados en un sitio. Página Web: Acceso a páginas Web externas al sitio.
- **Noticias:** Muestra noticias personalizadas a partir de fuentes dinámicas, en línea a través de RSS.

2.1.3.4.3. ***Herramientas de enseñanza y aprendizaje:***

- **Plan de estudios:** Publica un esquema resumen de los requisitos del curso.
- **Creador de Lecciones:** Crea y publica en línea las secuencias de aprendizaje.
- **Asignaciones:** Crea y califica tareas en línea y fuera de línea.
- **Buzón:** Comparte archivos en privado con los participantes del sitio.
- **Libro de calificaciones:** Calcula, almacena y distribuye información a los estudiantes de sus notas.
- **Pruebas y Cuestionarios:** Crea y gestiona las evaluaciones en línea.
- **Herramientas administrativas: o Cuentas:** Administra la información básica de usuarios y sus contraseñas. o **Miembros:** Ve y modifica los miembros de un curso.
- **Configuración de la Web:** Crea nuevos sitios, modifica los sitios que usted posee.
- **Editor del sitio:** Cambia la estructura, el contenido o la pertenencia de un sitio.
- **Información de Secciones:** Administra las secciones de un sitio del curso.
- **Súper Usuario:** Suplanta la identidad de otro usuario en el sistema para la solución de problemas y soporte.
- **Editor de perfiles:** Administra roles y permisos.
- **En-línea:** Vigila el servidor y el uso del sistema.

- **Herramientas de portafolios:** o Asistentes y Modelos: crea estructuras para
- ayudar a los participantes del sitio a reflexionar sobre su aprendizaje y desarrollo.
- **Evaluaciones:** Proporciona a los participantes un sitio con comentarios y notas sobre su trabajo.
- **Informes:** Genera, muestra y exporta informes de la actividad del sitio y los usuarios.
- **Diseños y Estilos:** Administrar estilos predefinidos para controlar el estilo visual (fuentes, colores, etc.) de asistentes, modelos y portafolios.
- **Plantillas de portafolio:** Administra las plantillas de los participantes del sitio.” (Álvarez, 2011, pp.67)

2.2. LA TICS Y LA EDUCACIÓN

“Las tecnologías de la información y comunicación (TICs) se encuentran en la actualidad presentes en todos los niveles de la sociedad, y comprende el conjunto de nuevas tecnologías que parten desde la aparición de los ordenadores, y posteriormente los teléfonos móviles, los MP3, las tarjetas de memoria, la televisión digital terrestre, el GPS y el internet, sólo para mencionar algunas tecnologías destacadas, que se engloban en el ámbito de la tecnología de la información , que se basa en los medios automatizados de manejo de información, y la tecnología de la comunicación, que permite el envío y recepción de información a distancia. (Suárez, R. C., 2010).

Las TICs llegan a ser incluso como el eje articulador de la globalización mundial, pero no solo la globalización de las comunicaciones y el transporte, sino de una verdadera globalización cultural, donde los estándares culturales como las tradiciones, los hábitos, los valores se globalizan, todo mediante el uso masivo de las TICs. (González Arancibia, M.,2011)

La revolución de las TICs permite que los datos de información residan en un espacio virtual, lejos del condicionamiento temporal y espacial de los medios tradicionales, pudiendo ser enviados y accedidos desde cualquier lugar en tiempo real y de manera instantánea, aventajando a medios basados en características naturales, como los

libros o las fotografías, eliminando los tiempos de espera para que un receptor decodifique lo transmitido por el emisor. (Azinián, E. (2009).

Esa revolución de las TICs ha transformado las comunicaciones, a tal punto que organizaciones como las Naciones Unidas o la Unión Europea comprenden que estas tecnologías son el medio idóneo para alcanzar una verdadera democratización mundial de las comunicaciones, que contrae beneficios a largo plazo en el desarrollo humano y educativo. (Blázquez, 2001).

Esto incide en la educación, porque el empoderamiento de la gente procede por el mejor y mayor acceso a información, lo que permite a la persona tener un conocimiento más amplio de la realidad.” (Canasa F. M., 2016, p.21)

2.2.1. Recursos didácticos multimedia

Los recursos son definidos como materiales de apoyo para obtener un mejor rendimiento en el aprendizaje, hoy en día el recurso audiovisual es el más eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje, grandes compañías como Pixar y compañías independientes están lanzando cortometrajes educativos con el fin de concientizar. Se ha comprobado que los audiovisuales son un recurso inclusivo, ya que contiene un audio propicio e imágenes subtuladas, estas son destinadas las personas no videntes y subtítulos para las personas sordomudas. Teniendo temas de interés social, emocional, etc. Son adecuadas para todas las personas. Las mismas tienen el fin de educar.

2.2.2. Campus Virtual

2.2.2.1. Definición de Campus Virtual

“Un campus virtual puede entenderse como una metáfora o correlato del campus físico que asimila sus elementos a un ambiente virtual, y cuya recreación se logra mediante distintas aplicaciones informáticas y tecnologías web. Son, en definitiva, el intento de situar un campus universitario en el marco de la virtualidad, de forma que permita a los estudiantes acceder a la docencia, a la organización de la misma –aulas, matrícula,

etc– y a los demás espacios complementarios como la biblioteca, los servicios universitarios, etc.” (Urbina y otros, 2014,pp.1).

2.2.3. Software libre

“El concepto de software libre es fundamentalmente legal: es un software con el que se pueden hacer cierto tipo de cosas, porque su autor da permiso para ello. Antes de entrar en más detalles, es conveniente recordar que los derechos de autor en el caso del software funcionan, de cara a los usuarios finales, de forma similar a como funcionan con las obras literarias o musicales. Si no tienes permiso explícito del dueño del programa, no puedes hacer casi nada con él. Desde luego no puedes repartir copias de él. Pero tampoco puedes, por ejemplo, modificarlo, ni siquiera para corregir un error que hayas encontrado. Todos los que utilizan software no libre (privativo) suelen conocer esta situación: si quieres un programa, tienes que “comprarlo” (en realidad, comprar una licencia de uso). Y cuando lo has hecho, puedes usarlo como te permita la licencia, y poco más. En el caso del software libre, sin embargo, el dueño del programa (normalmente quien lo ha hecho) tiene una visión bastante diferente sobre lo que los usuarios deberían poder hacer. Por eso, si recibes un programa libre, el autor te está permitiendo que:

- Lo uses como mejor te parezca
- Puedas estudiar cómo funciona, y modificarlo si quieres
- Lo redistribuyas a quien quieras
- Distribuyas copias modificadas, si quieres

Estas son las llamadas “cuatro libertades” del software libre. Estas libertades se plasman en la licencia que acompaña al programa. En ella, el autor garantiza a quien reciba el programa que puede ejercerlas. Por eso, en el fondo, lo que define si un programa es libre o no es este detalle legal: que la licencia garantice estas libertades.”(González, 2011, pp.3)

2.2.4. Aulas virtuales

El aula virtual se puede definir como un espacio formativo ofertado por una institución de educación que se desarrolla a través de redes digitales. Van Dusel (1997), lo define como “enseñanza electrónica, en el que ambientes de aprendizaje e investigación esta creado por una tecnología de la información”.

Las aulas virtuales, son un espacio de uso restringido en las plataformas de educación virtual que contienen cursos que el estudiante toma a distancia, en los que usualmente un tutor asignado para guiarlo, resolver sus dudas y monitoreo del progreso.

Las aulas virtuales se caracterizan por la representación de escenas o imágenes de objetos producidas por sistemas informativos, que da la sensación de existencia real, en ella se dan procesos de colaboración, comunicación y de distintos entornos educativos, haciendo uso de las tecnologías simulando análisis, creatividad y tutoría.

Las herramientas que se utilizan son foros, webquest, wikis, blogs, evaluación en línea. El aula virtual, auxiliada por el internet permite el desarrollo de varias actividades de enseñanza. Cuando las acciones educativas están organizadas institucionalmente por una institución educativa, y se encuentran distribuidas a través de redes de ordenadores entonces se está hablando de un aula virtual.

2.2.4.1. Las Plataformas de formación virtual

La formación virtual utiliza un software específico denominadas genéricamente plataformas de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos de formación según la finalidad de los mismos. Son los siguientes:

- Portales de distribución de contenidos. Entornos de trabajo en grupo o de colaboración.
- Sistemas de gestión de Contenidos (Content Management System, CMS).
- Sistemas de gestión del conocimiento (Learning Management System, LMS), también llamados Virtual Learning Environment (VLE) o Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA).

- Sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento o aprendizaje. (Learning Content Management System, LCMS)

2.3. DEFINICIÓN DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

García (2002) hace referencia a diversos autores reconocidos en el área teniendo algunas definiciones, La educación a distancia, es aquel sistema de enseñanza en que el estudiante realiza la mayor parte de su aprendizaje por medio de materias didácticas previamente preparados, con un escaso contacto directo con los profesores. Asimismo, puede tener o no un contacto ocasional con los estudiantes. (Rowntree, 1999, citado en Aretio, 2002)

2.3.1. Formas de Educación

2.3.1.1. Rol del Profesor en la Educación Virtual

“Al igual que sucede en la presencialidad, el profesor debe realizar aquellas actividades que exige una buena planeación académica, tales como: Definición de objetivos, preparación de los contenidos, selección de una metodología apropiada, elaboración de material didáctico y elaboración de un plan de evaluación. Hasta aquí, las tareas del profesor en la virtualidad no difieren en absoluto del profesor presencial. Sin embargo, cuando el medio disponible para la interacción profesor alumno son las TIC’s, que no permiten una interacción física, el profesor debe desarrollar, además, nuevas habilidades, tales como:

- Capacidad de interactuar con diseñadores gráficos y programadores de sistemas que apoyarán el montaje y rodaje del curso.
- Conocimientos y habilidades en el manejo de las TIC’s: Internet, correo electrónico, foros, chat, grupos de discusión y búsqueda de información en bases de datos electrónicas.
- Conocer y poner en práctica estrategias metodológicas que estimulen la participación de los estudiantes.

- Mantener una comunicación fluida y dinámica con los estudiantes a través de medios sincrónicos o asincrónicos de comunicación, entendiendo que gran parte del rol docente en el aprendizaje de los estudiantes, se da gracias a un buen acompañamiento y orientación del profesor.
- Conocer y emplear metodologías que propicien el trabajo colaborativo del grupo.“ (Quiroz 2010)

2.3.1.2. Rol del Estudiante en la Educación Virtual

“El estudiante que participa en un programa de educación virtual, también debe desarrollar ciertas habilidades especiales que le permitan sacar el máximo provecho de las estrategias educativas definidas por su profesor:

- Desarrollar con base en la motivación, un alto nivel de autonomía que le permita además de seguir las indicaciones del curso y obtener así el aprendizaje derivado de ellas, ir más allá a través de la búsqueda de nueva información y la elaboración de procesos avanzados de aprendizaje basados en el análisis, la síntesis y la experimentación.
- Al igual que el profesor, el estudiante debe tener habilidades y conocimientos suficientes en el manejo de las TIC´s.
- Capacidad para relacionarse con sus compañeros para la elaboración de proyectos de trabajo colaborativo.
- Tener una alta disciplina en el manejo del tiempo para garantizar así el cumplimiento de los objetivos educativos propuestos y dar cumplimiento al cronograma definido por su profesor.
- Mantener una comunicación continua con su profesor y con sus compañeros a través de medios sincrónicos o asincrónicos de comunicación.” (Zarate 2014 p.10

2.3.1.3. E-LEARNING:

“En castellano Enseñanza Virtual, es definido por la Fundación para el Desarrollo de la Función Social de las Comunicaciones (FUNDESCO) como: “Un sistema de impartición

de formación a distancia apoyado en las TIC (Tecnología de la Información y la comunicación)” que combina distintos elementos pedagógicos: instrucción clásica (presencial o autoestudio), las practicas, los contactos en tiempo real (presenciales, videoconferencias o chat) y los contactos diferidos (tutores foros de debate, correo electrónico) [PUENTE, 2002]. ”(Zarate 2014 p.14)

2.3.1.4. B-LEARNING

“El B-learning, o Blended-Learning, significa mezcla. En este caso mezcla de la formación presencial y la formación a distancia. La idea es utilizar lo mejor de la formación a distancia y lo mejor de la formación presencial. Las TIC se utilizan durante todo el proceso de formación B-Learning, no únicamente en los procesos de formación a distancia. (Fidalgo,2007). También denominado “Formación Combinada” o “Aprendizaje Mezclado” es una modalidad de estudios semipresencial que incluye tanto formación virtual como presencial. Como indica P. Acosta (2009) "el termino blended learning apareció en 2002, que se traduce literalmente como aprendizaje mixto, es decir, esta modalidad pretende utilizar dos estrategias, la presencial y la virtual, por lo tanto, seleccionar lo mejor de las dos". Para L.D. Bello (2007) " (Belloch 2013).

“Las ventajas reconocidas del b-learning son las siguientes:

- **Flexibilidad:** El permitir actividades asincrónicas, posibilita que el estudiante avance a su ritmo, lea y relea los contenidos colocados en la plataforma, de tal forma que sea él quien defina cuando está listo para apropiarse de otros contenidos.
- **Movilidad:** Se eliminan las barreras territoriales y de tiempo.
- **Ampliación de cobertura:** Como consecuencia de lo anterior, se puede llegar y atender un mayor número de estudiantes.
- **Eficacia:** dado que es el mismo estudiante quien dirige su aprendizaje, es predecible que ese aprendizaje sea significativo.

- **Ahorro en costos:** al disminuir la presencialidad, se optimiza el uso del tiempo y se disminuye el costo de los desplazamientos, aun teniendo que pagar los costos de conexión a la red.
- **Diversidad de presentación de contenidos:** dado la posibilidad de "colgar" información diversa en la plataforma, permite que los estudiantes se apropien del conocimiento según sus propias preferencias, es decir, leyendo (presentaciones y documentos), viendo (videos) y haciendo (simulaciones).
- **Actualización:** La información y actividades diseñadas en la plataforma son fácilmente actualizables.
- **Interacción:** Si bien las plataformas educativas tienen herramientas de comunicación bien definida (chat, foros) y con bondades reconocidas, también es cierto que en algunas oportunidades es necesario interactuar con los tutores de manera presencial, esta modalidad permite lograr ese objetivo.”(Norma Angélica Barón Ramírez 2011)

2.4. Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los Entornos Virtuales de Aprendizajes en la Educación a Distancia se basan en el principio de aprendizaje colaborativo donde se permite a los alumnos realizar sus aportes y expresar sus inquietudes en los foros, además van apoyados de herramientas multimediales que hacen más agradable el aprendizaje pasando a ser un entorno interactivo de construcción de conocimiento. (REYNA, p.2,2013)”

2.4.1. Características de los EVA

“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 3

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.

2.4.2. Criterios de calidad de los EVA

Torres y Ortega (2003) apoyándose en los trabajos de Zeiberg (2001) proponen tres ámbitos de análisis de la calidad de la formación on line realizada a través de plataformas (LMS).

Calidad técnica. Características técnicas de la plataforma que han de garantizar la solidez y estabilidad de los procesos de gestión y de enseñanza aprendizaje, tales como:

- La infraestructura tecnológica necesaria, su accesibilidad y complejidad.
- El coste de acceso y mantenimiento.
- El nivel de conocimientos técnicos necesarios para su utilización.
- La facilidad de navegación a través de su interface.
- La calidad de los sistemas de control de seguridad y acceso a los procesos y materiales.
- La eficacia de gestión de los cursos ofertados.
- La versatilidad para el seguimiento de las altas y bajas de alumnos. Posibilidad de mantenimiento y actualización de la plataforma.
- Calidad organizativa y creativa. Potencialidades organizativas y creativas para el adecuado desarrollo de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje.
- La flexibilidad a la hora de perfilar enfoques de instrucción y aprendizaje.

- La posibilidad de adaptación y uso a otros ámbitos educativos. Versatilidad a la hora de diseñar e implementar sistema de ayuda y refuerzo para el alumnado.
- Disponibilidad de herramientas de diseño y gestión de los programas de enseñanza virtual fáciles de usar y con buenas posibilidades creativas.
- Posibilidad de organizar los contenidos mediante índices y mapas conceptuales.
- Posibilidad de creación automática y/o manual de glosario de términos y versatilidad del mismo. Posibilidades de integración de multimedia.

Calidad para la generación y utilización de herramientas de evaluación, autoevaluación y coevaluación.

Calidad comunicacional. Posibilidades de comunicación sincrónica y asincrónica tanto entre todas las personas involucradas en la acción formativa, incorporando elementos que faciliten el conocimiento entre los estudiantes y humanicen la acción formativa. Las plataformas permitirán el uso de:

- Foros o grupos de debate.
- Correo electrónico y mensajería interna.
- Tablón de noticias.
- Calendario.
- Chats.
- Audioconferencia y/o videoconferencia.

La calidad Didáctica. Posibilidad de incorporar actividades en la acción formativa que permitan integrar de forma coordinada metodologías diversas apoyadas en los principios de aprendizaje de las teorías conductistas, cognitivistas y constructivistas. Siguiendo los principios de:

- Orden y claridad didáctica
- Secuencialidad conceptual
- Autonomía organizativa
- Andamiage cognoscitivo
- Información y comunicación multimedia

- Aprendizaje activo
- Aprendizaje significativo
- Aprendizaje cooperativo

(Consuelo Belloch, 2011, pp.3)

2.5. ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE ABIERTOS

2.5.1. Ambientes virtuales de aprendizaje

“Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje” (López Rayón, Escalera, Ledesma 2002, Citados en: Chan, 2004).

Un ambiente de aprendizaje se refiere, a las condiciones óptimas que el aprendizaje tenga lugar. Se habla de un ambiente de aprendizaje abierto cuando no se tiene restricciones, podríamos pensar en una red social o incluso en toda la Web como un ambiente abierto.

Lo significativo y trascendente del aprendizaje abierto, es que se centra en el alumnos y por tanto, la toma de decisiones sobre el aprendizaje recae en el alumno mismo, y que estas decisiones afectan a todos los aspectos del aprendizaje (Lewis y Spencer, 1986) se realizará o no; qué aprendizaje (selección de contenido o destreza); cómo (métodos, media, itinerario); dónde aprender (lugar del aprendizaje); cuándo aprender (comienzo y fin, ritmo); a quién recurrir para solicitar ayuda (tutor, amigos, colegas, profesores, etc.); cómo será la valoración del aprendizaje (y la naturaleza del feedback proporcionado); aprendizajes posteriores, etc. “ (Consuelo Belloch, 2011, pp.4,)

2.5.2. Entornos y tipos de entornos

La importancia del Internet como hecho histórico del siglo XX y su aportación a la educación, radica en que ha permitido acceder a mayor cantidad de información en el menor tiempo posible, produciendo cambios en la sociedad y una manera diferente y

rápida de comunicarse, de transportar información, de adquirir conocimientos, de intercambiar productos y de acceder a las bases de conocimiento disponibles. De ahí su trascendencia como generador de los entornos virtuales de aprendizaje.

Como ya se mencionó, el entorno forma parte del ambiente. Luhmann (1993), menciona que el entorno es “la permanente combinación de estímulos”. En el caso de los entornos virtuales de aprendizaje es aquello que provoca una reacción e interés en el estudiante para motivarlo, moverlo y proporcionarle las condiciones que le faciliten y desarrollen la capacidad de “aprender a aprender”.

2.5.3. Entornos abiertos: Internet (diseños abiertos)

En los entornos abiertos podemos encontrar toda la información y todos los contenidos educativos que han sido desarrollados para ser expuestos directamente en la Red sin restricciones de acceso.

Aunque este tipo de entornos virtuales pueden no ser creados con una intención educativa, recientemente se están utilizando y adaptando al ámbito educativo para propiciar la participación activa, la publicación de contenidos, socialización del conocimiento, interacción, cooperación, colaboración y construcción colectiva de nuevos aprendizajes.

2.5.4. Entornos restringidos:

Intranet, extranet o plataforma de e-learning (diseños cerrados). En los entornos restringidos o cerrados hallamos contenidos e informaciones a los que el acceso está limitado por contraseñas y privilegios, con la finalidad de atender a las necesidades formativas de un colectivo determinado, las cuales son más o menos homogéneas. DUART, M.; LARA, P; SAIGÍ, F (2003).

Estos entornos, son espacios que funcionan como aulas virtuales. Para representar las aulas virtuales se recurre al uso de plataformas ó de LMS “Learning Management System” o Sistema de Gestión del Aprendizaje comerciales y de pago como: Moodle, AVA, Sakai, AVI, Blackboard, etc. Dichas plataformas y LMS fueron creados durante

la década de los 90s con fines estrictamente educativos y como nuevas propuestas de enseñanza –aprendizaje. En ellas, se crean cursos o módulos de información didácticas. Estos espacios o aulas virtuales son de acceso restringido para que quienes pueden acceder a ellos desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes mediante sistemas telemáticos.

2.6.PROCESO DOCENTE EDUCATIVO

“El PDE es la integración, la sistematización, de todos los aspectos en una unidad teórica totalizadora, se desarrolla en un movimiento propio en que se manifiestan todos los componentes, sus relaciones o leyes, sus cualidades y resultados. Este tiene su esencia con las leyes estudiadas e implica que en la didáctica, ley y contradicción son una misma cosa y son la causa y la fuente del desarrollo del PDE, siendo la contradicción fundamental, la relación que se establece entre el objetivo y el método. Es aquel proceso formativo eficaz y eficiente que le da respuesta al encargo social.

Se puede también hacer una definición analítica: el PDE es aquel proceso que - como resultado de las relaciones didácticas (dialécticas) que se dan entre los sujetos que en el participan - está dirigido, de un modo sistémico y eficiente a la formación de las nuevas generaciones, tanto en el plano educativo como desarrollador e instructivo (objetivo) con vista a la solución del problema social: encargo social; mediante la apropiación de la cultura que ha acopiado la humanidad en su desarrollo (contenido); a través de la participación activa y consciente de los estudiantes (método); planificada en el tiempo y observando ciertas estructuras organizativas estudiantiles (forma); con ayuda de ciertos objetos (medio); a través de lo cual se obtienen determinadas consecuencias (resultados); y cuyo movimiento está determinado por las relaciones causales entre esos componentes y de ellos con la sociedad (leyes), que constituyen su esencia.” (Sosa, 2007).

2.6.1. Protagonistas del proceso educativo

Existen otras formas de organizar dicho proceso que también cumplen con esta misión. La escuela representa un formidable "espacio" para la cohesión educativa. La relación

de poder que se establece en ella debe basarse siempre en una adecuada flexibilidad en el respeto mutuo de los criterios tanto del colectivo pedagógico como de los alumnos. Esto favorecerá la existencia de un clima de apertura y de receptividad hacia el cumplimiento de sus funciones y hacia el cambio que debe generarse en la propia relación de las experiencias conjuntas. A la escuela hay que concebirla como un "espacio" en el que se produce una variedad de situaciones educativas que tienen que ser propiciadas desde su propia organización, en el núcleo de sus actividades y en el sistema de relaciones interpersonales, así como en una conducción activa de todos los intercambios que se producen en el camino hacia el conocimiento. (Rodríguez, 2005.)

2.6.2. La enseñanza como parte del proceso educativo

La enseñanza en este caso, forma parte intrínseca y plena del proceso educativo y posee como su núcleo básico al aprendizaje.

La enseñanza, incluido el aprendizaje, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación entre varios sujetos y, fundamentalmente tiene lugar en forma grupal, en el que el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo, que lo organiza y lo conduce, pero tiene que ser de tal manera, que los miembros de ese grupo (alumnos) tengan un significativo protagonismo y le hagan sentir una gran motivación por lo que hacen.

2.6.2.1. El aprendizaje

El aprendizaje, aparece en el contexto pedagógico como proceso en el cual el educando, con la dirección directa o indirecta de su guía, y en una situación didáctica especialmente estructurada, desenvuelve las habilidades, los hábitos y las capacidades que le permiten apropiarse creativamente de la cultura y de los métodos para buscar y emplear los conocimientos por sí mismo. En ese proceso de apropiación se van formando también los sentimientos, los intereses, los motivos de conducta, los valores, es decir se desarrollan de manera simultánea toda la esfera de la personalidad.

En la clase, en sus diversas formas organizativas, la enseñanza alcanza un mayor nivel de sistematicidad, de intención y de dirección. Es allí donde la acción del maestro

(enseñar) se estructura sobre determinados principios didácticos, que le posibilitan alcanzar objetivos específicos previamente establecidos en los programas, así como contribuir a aquellos más generales que se plantean en el proceso educativo en su integralidad. Eso se comprueba a partir de la calidad alcanzada en el aprendizaje de los alumnos. Este proceso se suele llamar entonces: enseñanza-aprendizaje.

2.6.2.2. Enseñanza-aprendizaje

Ambos componentes (enseñar y aprender) no ocurren de modo independiente, sino que constituye una unidad indisoluble. El proceso que es activo por excelencia, debe estructurarse y orientarse en correspondencia con los requerimientos de la edad, de las condiciones y situaciones imperantes, de las potencialidades individuales y del propio proceso integral de enseñanza al que pertenece. La dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje debe responder a una determinada teoría pedagógica, la cual incluye en su proyección didáctica una teoría psicológica acerca del aprendizaje.

2.6.2.2.1. Rasgos que caracterizan al proceso de enseñanza

Entre los rasgos que caracterizan al proceso de enseñanza se señalan: el carácter social, individual, activo, comunicativo, motivante, significativo, cooperativo y consciente, este último en dependencia de la etapa evolutiva del niño.

En este análisis se percibe con claridad lo difícil que resulta establecer el deslinde entre pedagogía y didáctica, ya que esas características expresadas a grosso modo acerca del proceso de enseñanza aprendizaje pertenecen al ámbito de la didáctica, pero sin aludir a ella no quedaría completa la categoría enseñanza que estudia. (Rodríguez, 2005)

CAPÍTULO III
MARCO INSTITUCIONAL

CAPÍTULO III MARCO INSTITUCIONAL

3.1. OBJETIVOS DE LA CARRERA

“El año 2007 se desarrolló el Primer Congreso Interno de la Carrera de Ciencias de la Educación. En dicha ocasión fueron planteados los fines y objetivos de la carrera de la siguiente manera: “(Recopilación multimedia de la Carrera Ciencias de la Educación 2018).

3.1.1. Fines

- Formar profesionales en Ciencias de la Educación con identidad sociocultural, idóneos, críticos, con valores humanos, comprometidos con las necesidades de la educación nacional dentro de nuestra realidad económica, social, cultural y política del país.

- Valorizar el rol de la educación como eje estratégico de transformación y desarrollo de la sociedad y el estado boliviano para la defensa de la soberanía nacional.

- Generar y desarrollar auténticas pedagogías nacionales, liberadoras, críticas y descolonizadoras; mediante la interacción de la teoría y las prácticas educativas para cualificar la educación boliviana.

- Educar en todos los ámbitos en los cuales se muestran problemas de relevancia social en base a la investigación-acción durante la formación profesional y en las diferentes modalidades de graduación.

(Recopilación multimedia de la Carrera Ciencias de la Educación 2018).

3.2. Objetivos

- Promover la interacción con los actores sociales para ampliar la visión sobre la problemática educativa en las diferentes áreas y niveles del sistema educativo.
- Contribuir a una mejor interpretación de nuestras identidades y diferencias étnico-culturales y lingüísticas para la elaboración de alternativas educativas de acuerdo a nuestra realidad plurinacional.
- Interpretar la realidad educativa a través de la investigación científica en diferentes contextos para conocer, proponer soluciones y transformar la sociedad en función de la liberación nacional y latinoamericana.
- Participar operativamente en los procesos de transformación sociocultural, en función de los intereses del estado plurinacional de acuerdo con los fines y objetivos de la universidad boliviana.
- Elaborar propuestas para transformar y mejorar la calidad educativa acorde a nuestra realidad nacional.
- Generar conocimientos, métodos y estrategias para superar la colonialidad y contribuir a solucionar, prevenir y/o disminuir problemáticas de relevancia social en interacción con la sociedad.
- Comprender y utilizar las innovaciones de objetos y sistemas tecnológicos, así como de descubrimientos en los diferentes campos del saber humano para contribuir con el desarrollo nacional.
- Contribuir al enriquecimiento del patrimonio bibliográfico nacional mediante la publicación de trabajos de investigación, memorias y tesis en Ciencias de la Educación.

- Promover la valoración regional con alternativas educativas concretas para el departamento y para el país.

(Recopilación multimedia de la Carrera Ciencias de la Educación 2018).

3.3. Caracterización de la carrera

En el periodo 1972 – 2018 la carrera tuvo siete planes de estudio:

Plan 1972 – 1978.- Bajo la denominación de Carrera de Pedagogía. El plan de estudios estaba organizado en ocho cuatrimestres con un total de 47 asignaturas.

Plan 1979 – 1980.- Ya bajo el nombre de Carrera de Ciencias de la Educación. Se pasa de un sistema cuatrimestral a uno anual con algunas materias semestrales, incrementándose a cinco los años de estudio. Así mismo contemplaba un plan común con duración de tres años y un plan diferenciado, con preespecialidades en: Planificación y Administración Educativa, Educación Formal y Psicopedagogía, que duraban los dos años restantes.

Plan 1981 – 1982.- Impuesto durante las dictaduras militares y que posteriormente sería anulado. Se trató de un plan semestralizado en el cual los siete primeros semestres correspondían al plan común y los tres restantes a preespecialidades. Estas preespecialidades eran: administración educativa; planificación educativa; curriculum y tecnología educativa, y no formal.

Plan 1983.- Se mantuvo la organización semestralizada y con un plan común de siete semestres y el diferenciado de tres semestres. Las preespecialidades eran: Planeamiento y administración; No formal, y Psicopedagogía.

Plan 1984 - 1994.- Se mantuvo la organización semestralizada y con un plan común de siete semestres y el diferenciado de tres semestres. Las preespecialidades eran: Planeamiento y administración; No formal, y Psicopedagogía.

Plan 1995 – 1996.- Se mantuvo la organización semestralizada y con un plan común de siete semestres y el diferenciado de tres semestres. Las preespecialidades eran: Planeamiento y administración; No formal; Psicopedagogía, y A Distancia.

Plan 1997 – 2018.- Se mantuvo la organización semestralizada y con un plan común de ocho semestres y el diferenciado de dos semestres. Las preespecialidades son: Planeamiento y administración; No formal; Psicopedagogía, y A Distancia.

Primer Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 110	Investigación Educativa I	Ninguno
CCE 120	Introducción a las Ciencias de la Educación I	Ninguno
CCE 150	Fundamentos Biológicos de la Educación	Ninguno
HIS 134	Historia de la Educación Boliviana	Ninguno
CSO 107	Sociología General	Ninguno
TL 100	Taller de Lenguaje I	Ninguno

Segundo Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE- 111	Investigación Educativa II	CCE 110
CCE 121	Introducción a las Ciencias de la Educación II	CCE 120
PSI 100	Fundamentos Psicológicos de la Educación	Ninguno
HIS 135	Historia de la Educación Latinoamericana	Ninguno
CSO 132	Sociología de la Educación	CSO 107
TL 101	Taller de Lenguaje II	TL 100

Tercer Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 112	Investigación Educativa III	CCE 110-CCE 111
CCE 130	Pedagogía General I	CCE 120-CCE 121
PSI 203	Psicología Evolutiva I	CCE 150-PSI 100
CCE 170	Antropología y Educación I	Ninguno
CCE 100	Estadística I	Ninguno
FIL 218	Introducción a la Filosofía	Ninguno

Cuarto Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 113	Investigación Educativa IV	CCE 110-CCE 111-CCE 112
CCE 131	Pedagogía General II	CCE 120-CCE 121-CCE 130
PSI 204	Psicología Evolutiva II	CCE 150-PSI 100-PSI 203
CCE 171	Antropología y Educación II	CCE 170
CCE 101	Estadística II	CCE 100
FIL 219	Filosofía de la Educación	FIL 218

Quinto Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 114	Informática Aplicada a la Investigación	Ninguno
CCE 180	Didáctica General y Especial I	CCE 120-CCE 121-CCE 130-CCE 131
PSI 211	Psicología de la Educación I	PSI 203-PSI 204
CCE 140	Legislación Educativa	Ninguno
CCE 116	Currículum I	Ninguno
CCE 136	Taller de Creatividad y Materiales Educativos	Ninguno

Sexto Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 115	Evaluación Educativa	Ninguno
CCE 181	Didáctica General y Especial II	CCE 120-CCE 121-CCE 130-CCE 131-CCE 180
PSI 212	Psicología de la Educación II	PSI 203-PSI 204-PSI 211
CCE 133	Pedagogía Comparada y Sistemas Educativos	Ninguno
CCE 117	Currículum II	CCE 116
CCE 119	Técnicas Participativas	Ninguno

Séptimo Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 185	Diagnósticos Educativos	Ninguno
CCE 186	Administración Educativa	Ninguno
CCE 192	Estimulación Temprana	Ninguno
CCE 188	Educación a Distancia	Ninguno
CCE 189	Métodos y Técnicas de Alfabetización	Ninguno

Octavo Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 190	Diseño de Proyectos Educativos	CCE 185
CCE 191	Fundamentos de Psicopedagogía	Ninguno
CCE 187	Problemas del Aprendizaje	CCE 192
CCE 193	Comunicación Educativa	Ninguno
CCE 194	Educación Alternativa y Popular	Ninguno

Área Administración Educativa**Noveno Semestre**

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 200	Políticas y Planes Educativos	Ninguno
CCE 210	Planificación y Programación	Ninguno
CCE 220	Evaluación de Proyectos Educativos	Ninguno
CCE 230	Técnicas Presupuestarias	Ninguno
CCE 240	Gestión y Gerencia Educativa	Ninguno
CCE 250	Supervisión y Desarrollo del Currículum	Ninguno

Área Administración Educativa**Décimo Semestre**

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 260	Evaluación Institucional	Ninguno
CCE 270	Seminario de Tesis	Ninguno
CCE 280	Práctica Profesional	Ninguno

Área Educación Alternativa y Popular**Noveno Semestre**

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 300	Teoría y Práctica de la Educación Popular Barrial	Ninguno
CCE 310	Historia y Teoría de la Educación Popular y No Formal en América Latina	Ninguno
CCE 320	Proceso de la Educación Popular en Bolivia	Ninguno
CCE 330	Metodología de la Educación Popular	Ninguno
CCE 340	Teoría y Práctica de la Educación Popular Campesina	Ninguno
CCE 350	Métodos y Técnicas de Alfabetización de Adultos	Ninguno

Área Educación Alternativa y Popular**Décimo Semestre**

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 360	Educación Popular y Problemática de Género	Ninguno
CCE 370	Seminario de Tesis Educación Alternativa y popular	Ninguno
CCE 380	Práctica Profesional Educación Alternativa y Popular	Ninguno

Área Psicopedagogía**Noveno Semestre**

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 400	Educación Inicial	Ninguno
CCE 410	Neuropedagogía	Ninguno
CCE 420	Fracaso Escolar con Alteraciones Orgánicas	Ninguno

CCE 430	Educación Especial	Ninguno
CCE 440	Psicomotricidad	Ninguno
CCE 450	Teoría y Práctica de Test	Ninguno

Área Psicopedagogía
Décimo Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 460	Evolución del Grafismo y Juego	Ninguno
CCE 470	Seminario de Tesis Psicopedagogía	Ninguno
CCE 480	Práctica Profesional Psicopedagogía	Ninguno

Área Educación a Distancia
Noveno Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 600	Planificación de la Educación a Distancia	Ninguno
CCE 610	Métodos y Nuevas Tecnologías y Redes informáticas	Ninguno
CCE 620	Elaboración de Materiales Impresos	Ninguno
CCE 630	Elaboración de Materiales Audiovisuales	Ninguno
CCE 640	Administración de la Educación a Distancia	Ninguno
CCE 650	Tutoría en la Educación a Distancia	Ninguno

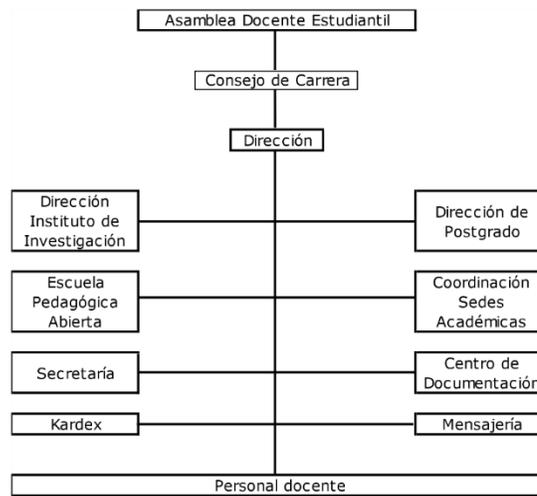
Área Educación a Distancia
Décimo Semestre

SIGLA	MATERIA	PRERREQUISITOS
CCE 660	Evaluación de la Educación a Distancia	Ninguno
CCE 670	Seminario de Tesis	Ninguno
CCE 680	Práctica Profesional	Ninguno

3.4. Organigrama de la carrera

La máxima instancia de decisión de la Carrera de Ciencias de la Educación es la Asamblea Docente Estudiantil. El co-gobierno es ejercido por el Consejo de Carrera. La gestión académica y administrativa es llevada por la Dirección, de la cual dependen la Dirección de Postgrado, la Dirección del Instituto de Investigación e Interacción Educativa, Escuela Pedagógica Abierta, Unidad Educativa San Andrés, Coordinación de Sedes Universitarias, Centro de Documentación “Beatriz Cajías”, Secretaría, Kardex, Mensajería y el personal docente.

La estructura del plan de estudios es la siguiente:



(Recopilación multimedia de la Carrera Ciencias de la Educación 2018).

CAPÍTULO IV
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de la investigación es mixto, al tener datos cuantitativos y cualitativos.

“Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos.” (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2008)

4.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es de tipo Descriptivo ya que muestra una realidad e intenta describirla en un momento apropiado. Las investigaciones descriptivas constituyen una "mera descripción de algunos fenómenos" (Cazau 2006 P.16), En un estudio descriptivo se seleccionan una serie de cuestiones, conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas. Estos estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno.

4.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación fue de tipo no experimental puesto que "se observa los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos" (Kerlinger, 2002:420). En ese sentido, el diseño apropiado, bajo un enfoque mixto, fue transversal descriptivo porque se recolecta los datos en un solo momento.

4.4. UNIVERSO

En este caso el universo son todos los estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación. En la gestión 2017 se tienen matriculados 2.024 estudiantes en la carrera universitaria estudiada.

4.5. POBLACIÓN

La población es una parte homogénea a criterio, donde se seleccionó de manera intencional a estudiantes de primer y segundo año de la Carrera Ciencias de la Educación. Quienes ingresan por primera vez a la carrera y se quiere describir los usos de la plataforma virtual en el proceso educativo.

PRIMER AÑO PARALELO A Y B		SEGUNDO AÑO PARALELO A Y B	
TOTAL	112	TOTAL	168

TOTAL 280

4.6. MUESTRA

La muestra es la parte representativa, que a través de esta se obtendrá el dato de una muestra finita.

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{E^2 * (N-1) + Z^2 * p * q}$$

$$\frac{1,96^2 * 0,5 * 0,5 * 280}{0,05^2 * (280-1) + 1,96^2 * 0,5 * 0,5}$$
$$\frac{3,816 * 0,5 * 0,5 * 280}{0,0025 * 279 + 3,816 * 0,5 * 0,5}$$

$$\frac{1,908*140}{0.6975+0.954}$$

$$\frac{267.12}{1.6515} = 161,7$$

N=162

4.6.1. Tipo de muestreo

El tipo de muestreo que se tiene en este estudio es aleatorio simple, el cual escoge de una manera aleatoria a los estudiantes de caso, los cuales tienen la probabilidad del cincuenta por ciento de ser elegidos.

4.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas que se emplearon en la investigación fueron *La encuesta, La observación, La entrevista.*

Los instrumentos que se aplicaron en el presente trabajo de investigación fueron:

El cuestionario, la ficha de observación y la ficha de entrevista. Estos fueron aplicados a estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación, al director de carrera y responsable técnico del área virtual del Posgrado de la carrera Ciencias de la Educación, a estudiantes de primer año de la carrera Ciencias de la Educación.

4.7.1. Técnicas

4.7.1.1. Técnica de la encuesta

“Según Naresh K. Malhotra, las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado [3]. Según el mencionado autor, el método de encuesta incluye un cuestionario estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica” (Malhotra,2004,p 118)

Mediante la encuesta se buscó explorar la información deseada para la investigación, enfatizando ese uso de la plataforma virtual y su relación con el proceso educativo. En la variable Plataforma Virtual, con las dimensiones en Plataforma Moodle, Recursos virtuales de la plataforma Moodle. Respecto a la variable de Proceso Educativo y sus dimensiones, uso de la plataforma virtual por asignatura y tipo de uso por paralelo.

4.7.1.2. Técnica de la observación

En opinión de Sabino (1992:111-113), la observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: La observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación.

La técnica de la observación se ha vinculado directamente a la plataforma virtual, la misma comprende una ficha con una lista de cotejo, para observar la situación del uso de la plataforma virtual.

4.7.1.3. Técnica de la entrevista

“... La entrevista permite un acercamiento directo a los individuos de la realidad. Se considera una técnica muy completa.” (Sampieri, 2003) Este instrumento es aplicado al director de Carrera, obteniendo información sobre el uso de la plataforma por los docentes de la carrera y la respuesta de los estudiantes ante esta situación, desde una perspectiva como director de la carrera y docente titular de la Carrera Ciencias de la

Educación. Las preguntas fueron dirigidas a los objetivos, y variables que se ha establecido en la investigación.

La segunda entrevista fue al responsable de la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación al mismo tiempo de la plataforma virtual del Posgrado de la misma carrera.

La tercera entrevista fue aplicada a una estudiante de primer año de la carrera Ciencias de la Educación.

4.7.2. Instrumentos

4.7.2.1. Cuestionario

En fenómenos sociales, tal vez el instrumento más utilizado para recolectar los datos es el cuestionario. Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir (Chasteauneuf, 2009). El cuestionario fue conformado por treinta y dos preguntas que fueron divididas en cinco partes, asignadas en números romanos esas fueron:

I. Datos generales

En esta sección se establecen puntos para conocer al estudiante con sus datos como ser edad, sexo y semestre al que pertenece.

II. Equipos tecnológicos del estudiantado

La segunda parte de la encuesta fue destinada para saber los medios por los cuales accede el estudiante a la red de internet y la disponibilidad de equipos tecnológicos.

III. Uso de la plataforma virtual de la carrera ciencias de la educación

En la tercera parte de la encuesta se determina la incidencia a la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación, conocimiento del uso, y actividades que los docentes promueven en la misma.

IV. Uso de la plataforma virtual de la carrera ciencias de la educación en el proceso educativo

La cuarta parte de la encuesta son ocho preguntas de selección múltiple y cinco preguntas abiertas las mismas son para conocer el uso que se le da a la plataforma, actividades que agradan más al estudiante, dificultades encontradas en la plataforma, medios por los cuales se conectan a la plataforma y preguntas abiertas para saber las ventajas y desventajas que encuentran los estudiantes en la plataforma virtual.

V. Dominio de la plataforma virtual de la carrera ciencias de la educación

En la última sección son dos preguntas de selección múltiple y opción para una respuesta abierta en cuanto al dominio del estudiante y docente en el uso de la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación.

4.7.2.2. Ficha de observación

La ficha de observación estaba estructurada con una lista de cotejo, para cada paralelo, con dos indicadores para el ingreso a la Plataforma Virtual.

4.7.2.3. Ficha de entrevista

El instrumento constaba de cuatro a seis preguntas, direccionadas al tema de la investigación, esta ficha fue aplicada al director de carrera, responsables en la plataforma de la carrera y estudiantes de primer año.

4.8. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.

La validación de los instrumentos, fue realizada mediante el juicio de expertos mediante el índice de validez de contenido de Lawshe y a través de la razón de validez de contenido (RVC) se identifica si son adecuados o no” (García,2017).

El instrumento se aplicó al Licenciado Diego Condori, Responsable Técnico del Área Virtual de la Unidad de Postgrado de la carrera Ciencias de la Educación, quien

administra la plataforma virtual de la unidad ya mencionada, teniendo el instrumento dio observaciones de orden y secuencia de preguntas, posteriormente se realizó las correcciones, y finalmente se obtuvo la validación de los instrumentos. De igual forma se procedió al envío de los instrumentos al segundo experto en plataformas virtuales, quien sería el Ingeniero Aldrin Luna Vera, Asistente en Sistemas Informáticos de la Carrera Ciencias de la Educación. Concluido con las observaciones se obtuvo los dos informes de validación de instrumentos, que están adjuntados en los anexos 1 y 2.

CAPÍTULO V
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN
DE DATOS

CAPÍTULO V ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

5.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DEL CUESTIONARIO

En este capítulo se dará a conocer los resultados estadísticos de la investigación, para realizar una investigación más profunda y obtener información más exacta los datos fueron vaciados al programa de *IBP SPSS Estadistics*, este programa permite obtener realizar un cruce de variables y generar cuadros de contingencia que aporta datos relevantes a la investigación.

Tabla N°1
Edad agrupada de los estudiantes

Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
18-21	48	29.6	29.6
22-25	90	55.6	85.2
26-29	24	14.8	100.0
Total	162	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Se realizó la agrupación de edades para un análisis más profundo, la agrupación fue de tres grupos de edades, entre 18 a 21 años, de 22 a 25 años y de 26 a 29 años de edad. La tabla muestra una población estudiantil de primer y segundo año, desde los 18 años de edad hasta los 29, los resultados de los tres grupos fueron de 18 -21 con el 29.6%, de 22-25 con el 55.6% y el de 26-29 siendo el 14.8%. Es decir que la edad promedio es de 22 años de edad como se muestra en la tabla número 2.

Tabla N°2
Edad de los estudiantes

Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
19	6	3.7	3.8
20	23	14.2	18.2
21	19	11.7	30.2
22	43	26.5	57.2
23	14	8.6	66.0
24	19	11.7	78.0
25	14	8.6	86.8
26	12	7.4	94.3
27	3	1.9	96.2
28	9	5.6	100.0
Total	162	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Al mismo tiempo se muestra la tabla con edades individuales y se evidencia que la edad promedio es de 22 años, siendo que los estudiantes de la carrera, se encuentran en la generación de los Millennials, esta se destaca por tener una capacidad del uso de las Tecnologías de la Información, es más en Bolivia según Cuevas Alejandra, Los millennials “Y” bolivianos estudian, trabajan, viven conectados a las redes sociales y esta generación llega a ser desde los jóvenes de 18 a 35 años de edad, es decir son todas aquellas personas que nacieron desde 1983 hasta el año 2000.

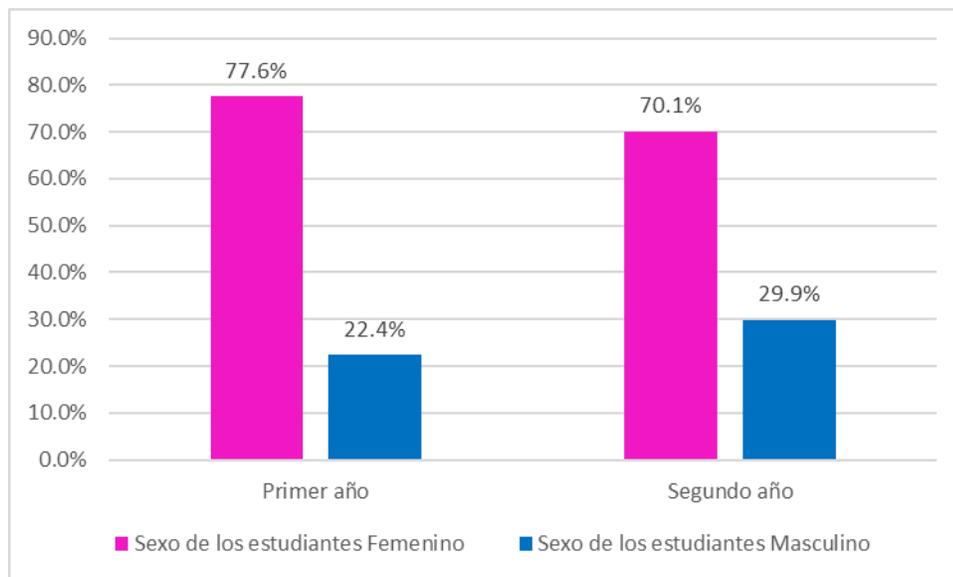
La población de la Carrera Ciencias de la Educación específicamente de los dos primeros años se destaca por tener una población joven, es decir con habilidades destacables en el uso de nuevas tecnologías de la información.

Tabla N°3
Sexo de los estudiantes

	Femenino	Masculino	Total
Primer año	66	19	85
	77.6%	22.4%	100.0%
Segundo año	54	23	77
	70.1%	29.9%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°1
Sexo de los estudiantes según el año que cursan



Fuente: Elaboración propia

El gráfico uno demuestra que en el primer año existe una población mayor de mujeres esta suma el de dato del 77.6% y la cantidad menos de varones con el 22.4%, en el segundo año ocurre un dato similar, llega haber más mujeres con el 70.1% que los varones con el 29.9%.

En la tabla tres se destaca la población mayoritaria en toda la carrera es de mujeres, con la participación masiva a comparación del sexo opuesto y las cifras estadísticas de

ambos son mayores al cincuenta por ciento. Entonces al tener una población que en su mayoría son de mujeres, la investigación tendría como resultado una comparación interesante en géneros respecto al uso de plataformas virtuales.

Tabla N°4
¿Cuenta con internet en casa?

	Frecuencia	Porcentaje
Si	75	46.3
No	87	53.7
Total	162	100.0

Fuente: Elaboración propia

La tabla refleja una realidad dentro de la Carrera de Ciencias de la Educación, el 46.3% indica que Si cuentan con internet en sus casas y el 53.7% indica que No.

La población en su mayoría no cuenta con internet en sus domicilios, una realidad que persiste y se evidencia en la carrera Ciencias de la Educación, "...en Bolivia el servicio de internet aun es "el más lento y caro"), comparado con otros países de la región" (Sauznábar,2019). Este fenómeno repercute en el proceso educativo con los universitarios, que sin duda ellos tienen que agotar todas las posibilidades, para incorporarse a esta sociedad del conocimiento.

Tabla N°5
¿Con qué equipos tecnológicos cuenta?

Equipos del estudiante	Frecuencia	Porcentaje
Computadora en casa	76	46.9
Laptop	58	35.8
Ninguno	9	5.6
Tablet	3	1.9
Todos	16	9.9
Total	162	100.0

Fuente: Elaboración propia

Los equipos tecnológicos, viene a ser las computadoras en casa y laptops, es decir que el perfil de la población de la investigación, se adecua de manera positiva a desarrollo de una sociedad que demanda, tener equipos tecnológicos para desempeñarse mejor y con éxito en las diversas actividades, puntualizadas en el proceso educativo. Sin embargo, cabe resaltar que existe una cifra inferior pero no menos importante, es la del 5.6% de la población que se investigó mencionó que no cuenta con ningún equipo, es decir, que el contar con equipos tecnológicos para el estudio, continúa siendo una brecha socioeconómica, este problema representa una barrera, minoritaria pero alarmante para el proceso educativo.

Uno de los factores que intervienen en el uso de las plataformas virtuales, es el factor socioeconómico, al contar con diversas realidades en los estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación.

Tabla N°6
Medio por el cual el estudiante accede al internet

	Computadora en casa	Laptop	Celular	Café Internet	Todos	Total
Primer año	17 20.0%	6 7.1%	49 57.6%	5 5.9%	8 9.4%	85 100.0%
Segundo año	15 19.5%	11 14.3%	42 54.5%	4 5.2%	5 6.5%	77 100.0%

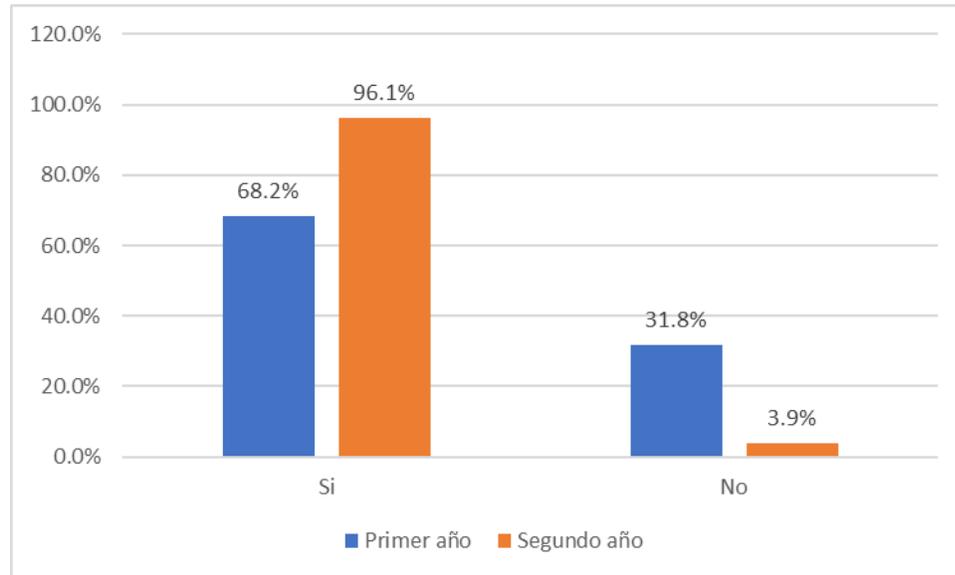
Fuente: Elaboración propia

El medio por el cual acceden más los estudiantes es el celular en ambos casos se presenta el mismo resultado, con cifras superiores al cincuenta por ciento, el teléfono celular sin duda alguna es el mediador para el acceso a la red de internet, de la población del estudio.

Realizando una triangulación de resultados, entre la tabla seis, se encuentra el acceso a la red de redes mediante el celular, por otro lado, con la tabla cuatro se tiene el 53.7% de estudiantes que no cuentan con internet en casa y la tabla dos, que demuestra una edad promedio de 22 años. Se puede aseverar que, la población perteneciente a la generación Millennial, se conecta a la red de redes a través de la compra de un paquete

de megabytes diarios a un precio módico, por tanto, la población de la investigación tiene un acceso limitado a la información. Esto sumaría a los factores que interviene en el uso de las plataformas virtuales.

Gráfico N°2
¿Alguna vez escucho hablar de las Plataformas Virtuales?



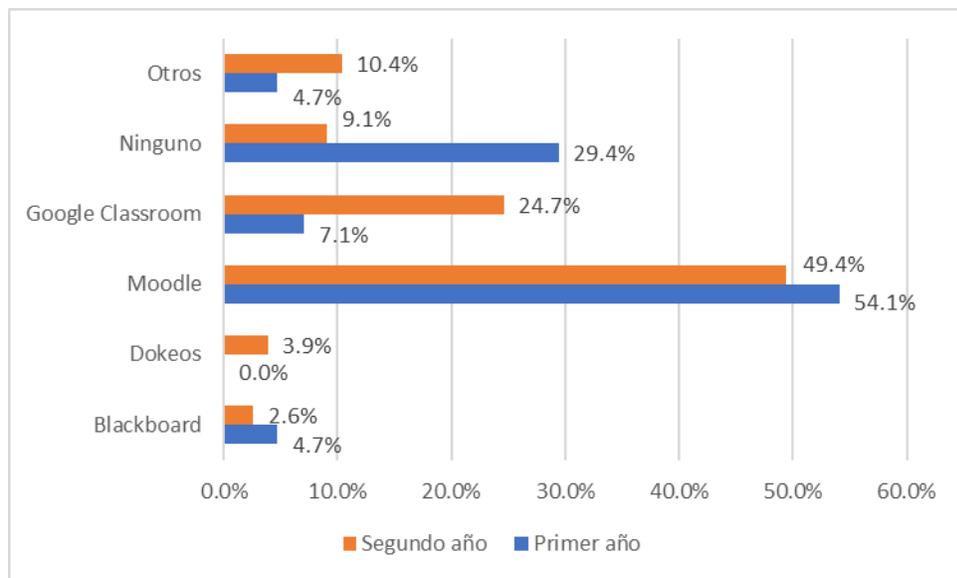
Fuente: Elaboración propia

El conocer sobre plataformas virtuales para estudiantes de la carrera precisamente donde se imparte la pre especialidad de Educación a Distancia, es elemental que la población conozca los Entornos Virtuales de Aprendizaje, al contar con una respuesta afirmativa es favorable para el proceso educativo.

Posterior a la pregunta señalada se había adjuntado una pregunta abierta: “*En caso de que su respuesta fuese si ¿dónde escucho sobre plataformas virtuales?*”, es así que se revelan datos que el lugar donde adquirieron conocimientos sobre lo que eran las plataformas virtuales es la Carrera Ciencias de la Educación, los cursos Pre facultativos y la televisión. En la gestión 2017 se había implementado la semipresencial en postulantes a la mencionada carrera, habilitando así un espacio de trabajo dentro a la plataforma virtual que tiene la misma, es así que muchos de los ahora estudiantes universitarios tuvieron su primera experiencia en una plataforma virtual, sin embargo no se tuvo un alcance esperado ya que no todos los interesados contaban con correos

electrónicos, e incluso el analfabetismo tecnológico lo cual dificultaba el propósito del uso de la plataforma virtual, según lo destacado en una entrevista al encargado de los pre facultativos en aquel momento.

Gráfico N°3
¿Qué plataformas virtuales conoce el estudiante?



Fuente: Elaboración propia

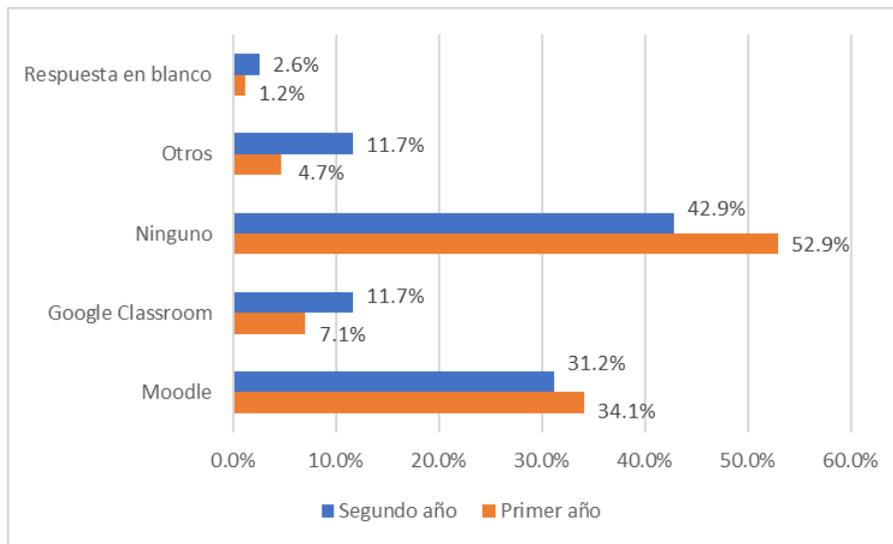
El gráfico muestra que las plataformas más conocidas entre el primer y segundo año es la de Moodle y la plataforma de Google Classroom llega a ser la segunda más conocida dentro de los universitarios del segundo año. En la opción Otros, fulguran LORETOME, CHAMILLO y ACADEC ID, es decir que los docentes actualizan sus estrategias de enseñanza empleando otras plataformas diferentes a las que se tiene en la Carrera Ciencias de la Educación.

Tabla N°7
¿Utiliza alguna de las siguientes Plataformas?

	Moodle	Google Classroom	Ninguno	Otros	Respuesta blanco	Total
Primer año	29 34.1%	6 7.1%	45 52.9%	4 4.7%	1 1.2%	85 100.0%
Segundo año	24 31.2%	9 11.7%	33 42.9%	9 11.7%	2 2.6%	77 100.0%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°4
¿Utiliza alguna de las siguientes Plataformas?



Fuente: Elaboración propia

La tabla siete refleja una frecuencia inclinada a la opción de ninguno y el gráfico demuestra que la plataforma más utilizada en la población de primer y segundo año es la de Moodle, sin embargo, la cifra más elevada está en los y las estudiantes de ambos años en la respuesta de Ninguno, es decir que, si bien conocen sobre Plataformas Virtuales, a pesar que se tenga una plataforma virtual en la carrera no se la emplea. Algunas respuestas escritas alrededor de las encuestas dicen lo siguiente: -“*Usamos Moodle antes en los prefas, ahora ya no*”.

Dentro de las respuestas de la pregunta abierta ¿Dónde las utilizo?, los estudiantes respondieron en su mayoría que en la carrera Ciencias de la Educación, Prefacultivos y en la Escuela Pedagógica Abierta EPA. La carrera con la que se trabajó, impulsa el uso de las plataformas virtuales en el proceso educativo, no solo en materias regulares, también en proyectos extra como lo son la EPA, y la población estudiantil concurre a estos, ampliando sus conocimientos en el área educativa.

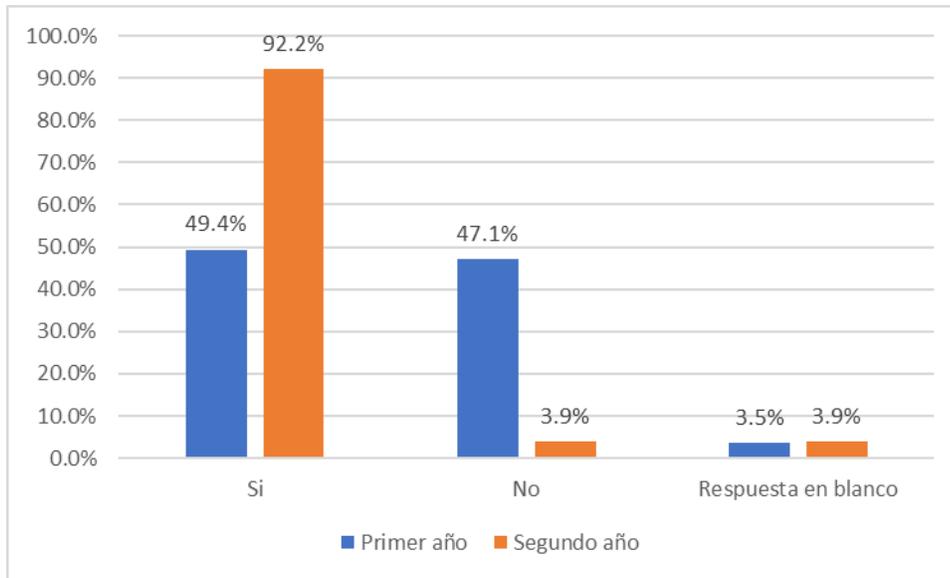
Haciendo una triangulación de datos entre el gráfico cuatro “uso de las plataformas virtuales”, la ficha de observación de ingreso a la plataforma virtual. donde se observa que el estudiante tiene un ingreso promedio de una vez por mes y la entrevista al director de la carrera, puntualizando en la pregunta ¿Cómo se adecuan los estudiantes al uso de la plataforma virtual en su materia?, con la respuesta que ellos llevan la delantera en utilizar la plataforma. Se puede constatar que los estudiantes no usan la plataforma virtual de la carrera, al mismo tiempo que la ficha de observación refleja una plataforma sin movimiento. Como consecuencia se tiene estudiantes con mucho interés por aprender nuevas formas de estudio, pero al mismo tiempo desmotivados por el poco uso de en las TIC en la educación.

Tabla N°8
¿Conoce la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?

	Si	No	Respuesta blanco	Total
Primer año	42	40	3	85
	49.4%	47.1%	3.5%	100.0%
Segundo año	71	3	3	77
	92.2%	3.9%	3.9%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°5
¿Conoce la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación?



Fuente: Elaboración propia

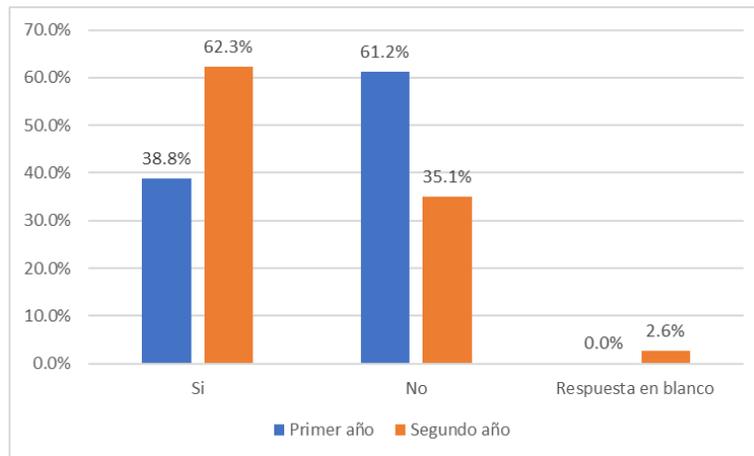
El gráfico y la tabla demuestran que el segundo año conocen la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación, sin embargo, se demuestra que estudiantes de primer año no conoce la plataforma. Anteriormente se tuvo una experiencia en el uso de la plataforma virtual de carrera para postulantes a la carrera Ciencias de la Educación.

Tabla N°9
¿Usted utiliza la plataforma virtual de la carrera?

	Si	No	Respuesta blanco	Total
Primer año	33 38.8%	52 61.2%	0 0.0%	85 100.0%
Segundo año	48 62.3%	27 35.1%	2 2.6%	77 100.0%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°6
¿Usted utiliza la plataforma virtual de la carrera?

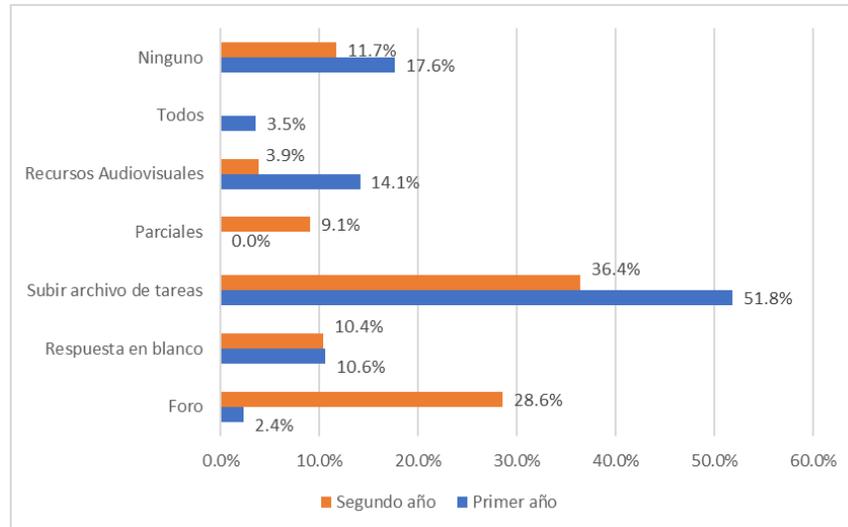


Fuente: Elaboración propia

Dentro de la pregunta señalada existía la pregunta opcional la cual era; ¿Por qué utiliza la Plataforma Virtual de la Carrera Ciencias de la Educación? Y dentro de las respuestas abiertas muchas coincidían en Es útil, Es necesario, Un dato crucial fue que la mayor parte de los estudiantes que la emplean para descargar *libros, ver horarios, para tener información de la carrera, para las inscripciones a las materias*. Es decir que los y las estudiantes confunden una *Plataforma virtual* con el *Sitio web* de la carrera.

Haciendo una inferencia de datos entre el gráfico seis y la pregunta abierta expuesta en el anterior párrafo, se tiene como aseveración que la cifra de estudiantes que si conocen la plataforma virtual de la carrera vendría a ser también parte de la población que confunde una plataforma virtual y un sitio web. Este dato amplió un problema de fondo, que es la falta de información, sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Gráfico N°7
¿Qué actividad promueven con mayor interés los docentes a través de la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?



Fuente: Elaboración propia

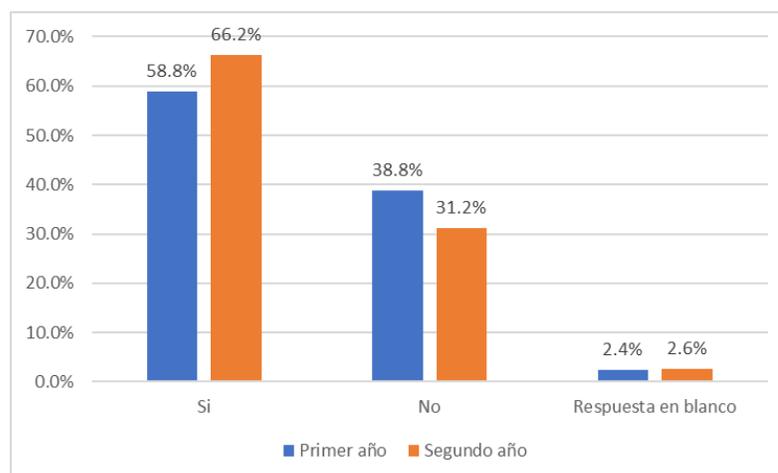
El gráfico siete revela que la actividad más popular de la plataforma virtual son las de enviar tareas y el foro. convirtiendo la plataforma en un mediador de envío de trabajos simplemente convirtiendo está en un obstáculo en el proceso educativo.

Tabla N°10
¿Actualmente cuenta con un usuario y contraseña para alguna materia para el uso de la plataforma?

	Si	No	Respuesta blanco	Total
Primer año	50	33	2	85
	58.8%	38.8%	2.4%	100.0%
Segundo	51	24	2	77
	66.2%	31.2%	2.6%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°8
¿Actualmente cuenta con un usuario y contraseña para alguna materia para el uso de la plataforma?



Fuente: Elaboración propia

Estudiantes del primer año *Si* cuentan con una contraseña la misma se refleja en la cifra de 58.8% y el 38.8% *No* cuenta con un usuario y contraseña. Mientras que el segundo año menciona que *Si* cuenta con un usuario la misma esta con el porcentaje del 66.2% y el 31.2% dice *No* cuentan con una contraseña en la plataforma de la Carrera Ciencias de la Educación. Los datos perdidos son de 2.4% y 2.6% en primer y segundo año respectivamente.

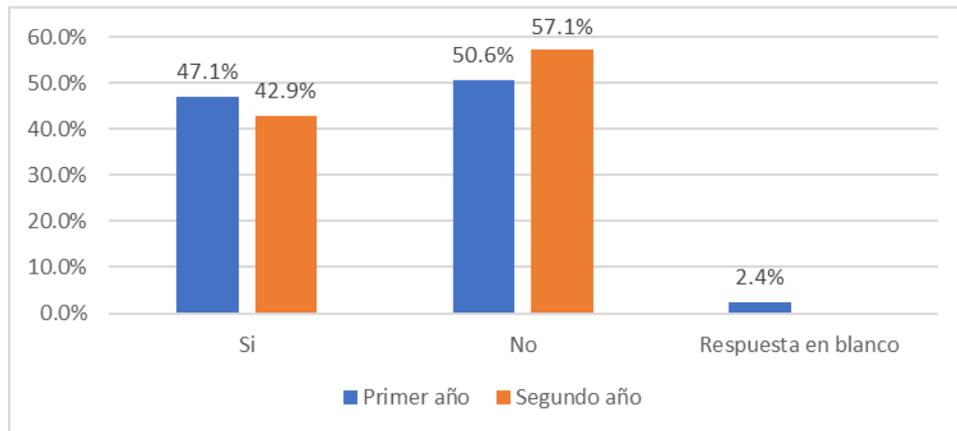
Las cifras más elevadas se encuentran en la respuesta positiva que si cuentan con un usuario y una contraseña para el acceso a la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación, lo cual es un dato muy positivo para emprender un nuevo desafío con la utilización de la plataforma virtual.

Tabla N°11
¿Usted tuvo alguna dificultad al ingresar a la plataforma?

	Si	No	Respuesta blanco	Total
Primer año	40 47.1%	43 50.6%	2 2.4%	85 100.0%
Segundo año	33 42.9%	44 57.1%	0 0.0%	77 100.0%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°9
¿Usted tuvo alguna dificultad al ingresar a la plataforma?



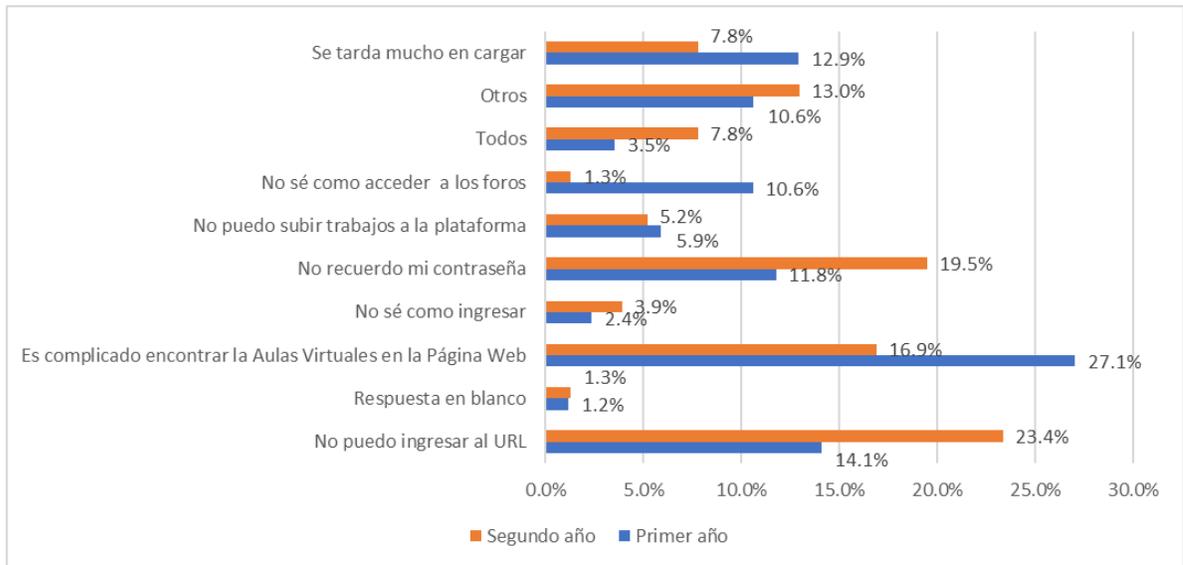
Fuente: Elaboración propia

El gráfico demuestra que los estudiantes universitarios del primer año *No* tienen dificultades al ingresar a la plataforma esta se evidencia con el 50.6% y las personas que *Si* tuvieron dificultades llegan a ser 47.1%. En el caso del segundo año *No* tienen dificultades al ingresar a la plataforma esta se evidencia con el 51.7% y la población que *si* tuvo dificultades fue del 42.9%, y el 2.4% de datos perdidos correspondiente al primer año.

Los y las estudiantes del primer y segundo año no llegan a tener ninguna dificultad con el uso de la plataforma virtual, Al tener una población joven en la carrera con una edad promedio de veintidós años, sus competencias con las tecnologías son habituales, a esto se suma el uso diario de los celulares inteligentes, y conexión a las redes sociales, por ende, la población tiene capacidades para asumir experiencias educativas mediante las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Por otro lado, las cifras mayores al cuarenta por ciento se encuentra la población de jóvenes con pocas posibilidades para afrontar estos cambios que recién empiezan dentro de las nuevas tendencias educativas en relación a las TIC.

Gráfico N°10

En caso de que su respuesta sea SI ¿Qué dificultades encuentra al ingresar a la plataforma de la Ciencias de la Educación?



Fuente: Elaboración propia

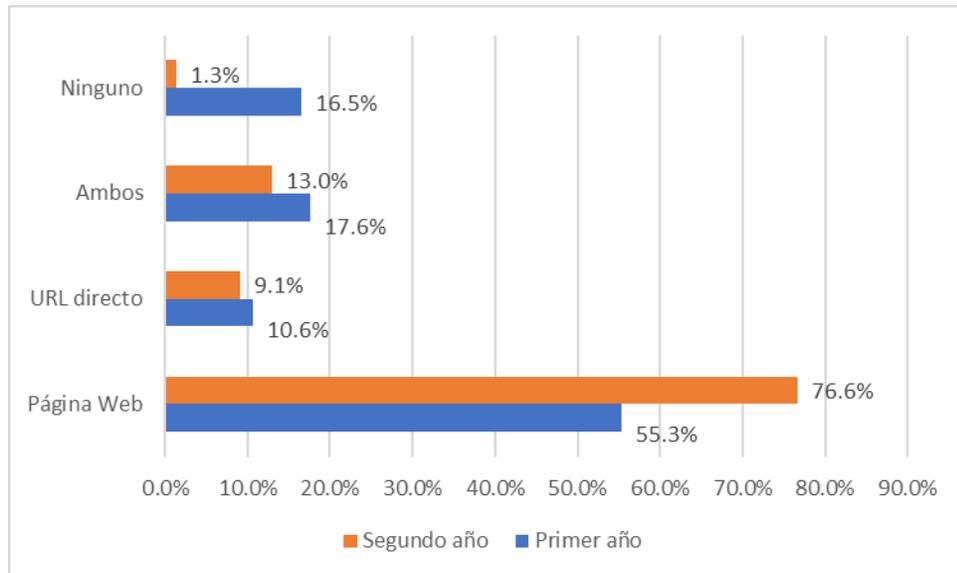
La dificultad que encuentran los estudiantes de primer año *Es complicado encontrar las Aulas Virtuales en la Página Web* la cifra suma el 27.1% siendo la más alta, *Se tarda mucho en cargar* llega al 12.9%, *No puedo ingresar a la URL* con el 14.1%, *No recuerdo mi contraseña* con el 11.8%, *No sé cómo acceder a los foros* con el 10.6%, *Todos* con el 3.5%, *No sé cómo ingresar* con 2.4%, *No puedo subir trabajos a la plataforma* con el 5.9% y *Otros* con el 10.6%, los datos perdidos en el primer año es de 1.2%.

El segundo año encuentra como dificultades, *Es complicado encontrar las Aulas Virtuales en la Página Web* la cifra suma el 16.9%, *Se tarda mucho en cargar* llega al 7.8%, *No puedo ingresar a la URL* con el 23.4%, *No recuerdo mi contraseña* con el 19.5%, *No sé cómo acceder a los foros* con el 1.3%, *Todos* con el 7.8%, *No sé cómo ingresar* con 3.9%, *No puedo subir trabajos a la plataforma* con el 5.2% y *Otros* con el 13.0%, los datos perdidos en el segundo año son de 1.3%.

Una de las dificultades más encontradas en los estudiantes de primer y segundo año, fue encontrar aulas virtuales en el sitio web, y no encontrar la url para el ingreso al sitio

web, es decir que los problemas encontrados en el segundo año son de soporte técnico y el problema destacado en el primer año es de diseño web del sitio página web vinculo para el ingreso a la plataforma virtual.

Gráfico N°11
¿Cómo ingresa a la plataforma de la Carrera Ciencias de la Educación?



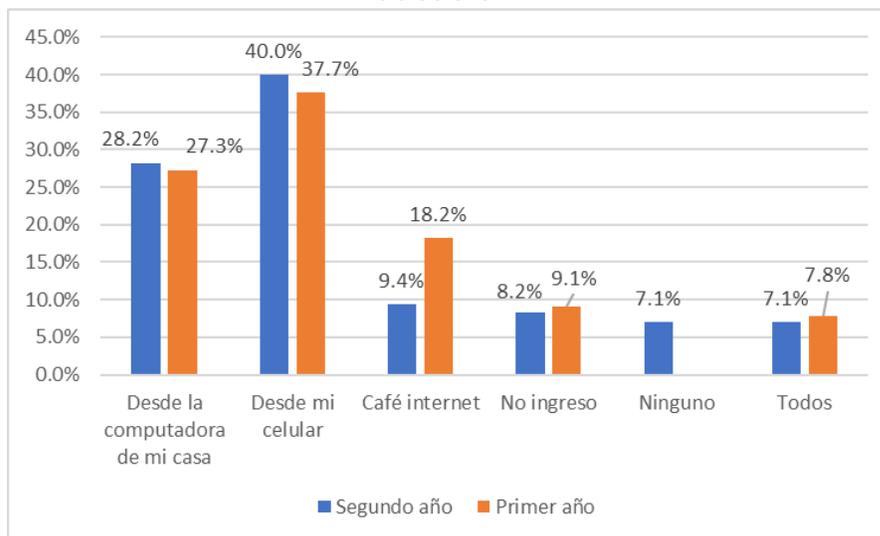
Fuente: Elaboración propia

El gráfico presenta un mayor porcentaje en el primer año con la opción de *Página Web* con el 55.3%, *URL directo* con 10.6%. *Ambos* con el 17.6%, *Ninguno* 16.5%. En cuanto al segundo año la opción de *Página Web* con el 76.6%, el *URL directo* 10.6%, *Ambos* 13.0% y *Ninguno* el 1.3%.

Los estudiantes de primer y segundo año ingresan mediante la página web de la carrera con un índice superior al cincuenta por ciento.

Siendo el medio más utilizado para acceder a la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación el sitio Web, es necesario resolver los problemas planteados con el gráfico diez la cual hace referencia a problemas de soporte técnico y reestructurara el diseño del sitio web para una mejor experiencia de usuario.

Gráfico N°12
¿Por qué medio usted ingresa a la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación?



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico se observa que gran parte de la población de primer y segundo año, ingresa desde sus teléfonos celulares a la plataforma virtual de la Carrera de Ciencias de la Educación, la cifra en el primer año es de 37.7%.

Los estudiantes universitarios ingresan generalmente desde sus celulares, y refuerzan algunas acciones acudiendo a los cafés internet. Entonces el factor socioeconómico resulta siendo medio al tener una población mayor veinte cinco por ciento de estudiantes al contar con estudiantes que cuentan con internet en sus domicilios. Es decir que el acceso a la red de internet es casi constante al contar con equipos tecnológicos que posibilitan a este.

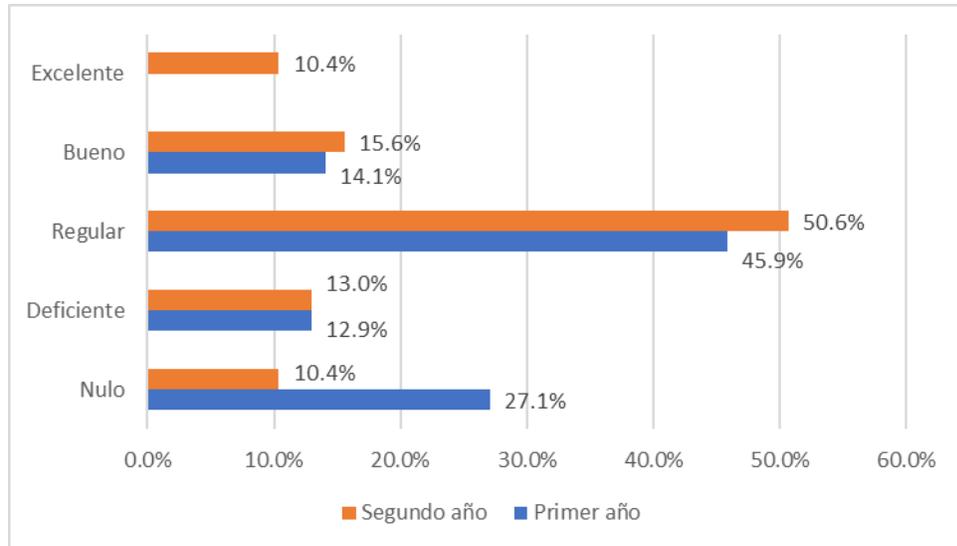
Tabla N°12
¿Cómo calificaría usted su conocimiento y dominio que tiene con Plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?

	Nulo	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente	Total
Primer año	23	11	39	12	0	85
	27.1%	12.9%	45.9%	14.1%	0.0%	100.0%
Segundo año	8	10	39	12	8	77
	10.4%	13.0%	50.6%	15.6%	10.4%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°13

¿Cómo calificaría usted su conocimiento y dominio que tiene con Plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?

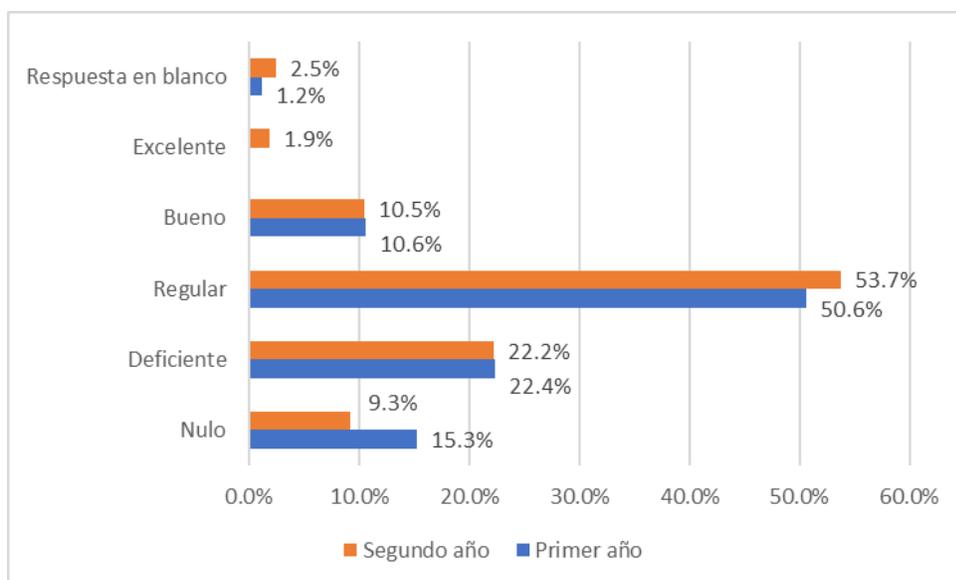


Fuente: Elaboración propia

El gráfico y el cuadro indican que el primer año califica su conocimiento y dominio en cuanto a la plataforma virtual es *Regular a Nula*, *Regular* con el 45.9%, *Nulo* con el 27.1%, *Bueno* 14.1% y *Deficiente* con el 12.9%. En cuanto al segundo año la respuesta de *Regular* con el 50.6%, *Bueno* de 15.6%, *Deficiente* 13.0%, *Nulo* 10.4% y *Excelente* 10.4%.

El conocimiento y dominio en el uso de la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación, es *Regular a Nula* en primer año y en segundo año es de Buena a Regular. Es así que se considera que los y las estudiantes siendo una población joven, no cuenta con todas las competencias en el uso de las plataformas virtuales en la educación, se está dando un mal uso a las TICS con relación al proceso educativo.

Gráfico N°14
¿Cómo calificaría Usted el conocimiento y dominio de sus docentes en la Plataforma carrera Ciencias de la Educación?

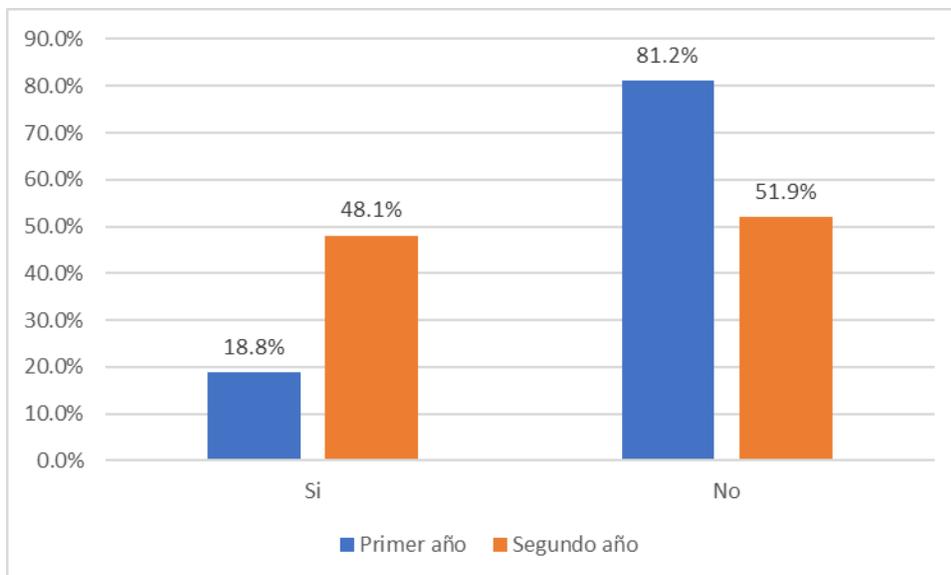


Fuente: Elaboración propia

La población de primer año indicó que el conocimiento y dominio sobre la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación de sus docentes es *Regular* esta cifra es del 50.6%, quienes piensan que es *Deficiente* es del 22.4%, de la respuesta es *Nulo* es del 15.3%, quienes piensan que es *Bueno* es del 10.6% y datos perdidos es del 1.2%. En cuanto al segundo año los y las estudiantes respondieron que es *Regular* con el 53.7%, que es *Deficiente* es del 22.2%, que es *Bueno* 10.5%, que es *Nulo* es 9.3%, *Excelente* 1.9%, y datos perdidos del 2.5%.

Entonces se destaca que los docentes de primer y segundo año tienen un conocimiento regular y en algunos casos nulos, ya que si bien se dispone de una plataforma virtual en la carrera Ciencias de la Educación, no todos los docentes la usan, por diversas razones sin embargo es resaltante que el uso que le dan los docentes solo sea para enviar tareas, dato que se observa en el gráfico número siete, es resaltante que los docentes necesiten una capacitación para el uso correcto de la plataforma virtual y se obtengan los resultados trazados con el uso de este medio.

Gráfico N°15
¿Ha recibido capacitación para el manejo de la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación?

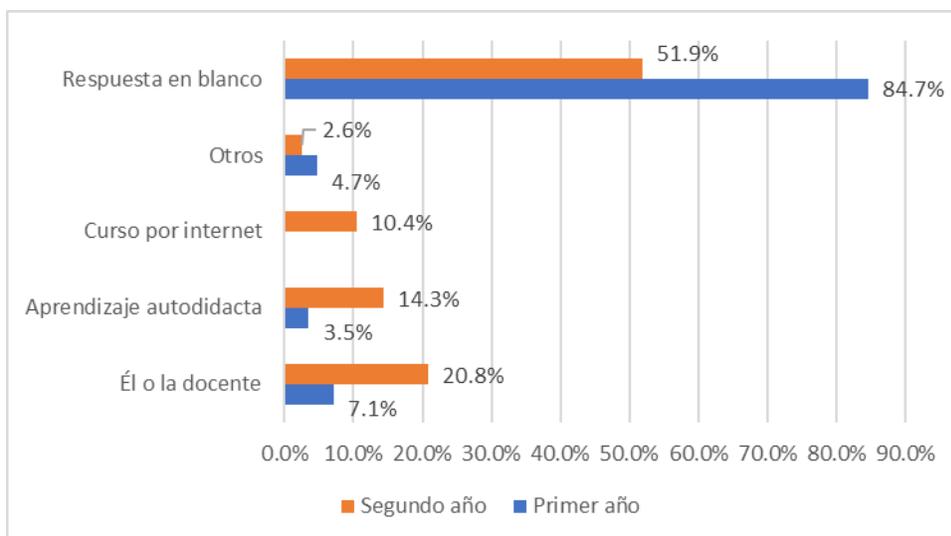


Fuente: Elaboración propia

Siendo el color azul para el primer año, el 81.2% *No* obtuvieron ningún tipo de capacitación para el manejo de plataforma de la Carrera Ciencias de la Educación, y el 18.8% mencionaron que *Sí* fueron capacitados. El segundo año con el color naranjado indicó que *No* recibió capacitación con el 51.9% y el 48.1% que *Sí*.

Entonces los estudiantes de los dos primeros años de la carrera estudiada, *No* recibieron capacitaciones previas al uso de la Plataforma Virtual, es un aspecto muy importante al momento de considerar el uso de la misma con el proceso educativo, si no existe una buena experiencia. En si los estudiantes al pertenecer a una generación vinculada directamente con las tecnologías sus habilidades van a ser desarrolladas a medida que estos tengan más práctica en ello.

Gráfico N°16
Si respuesta anterior ha sido SI, ¿Cómo se ha capacitado?



Fuente: Elaboración propia

La respuesta ante esta pregunta fue sobre el 16.3% del primer año, y del segundo año sobre el 49.1%, ya que la población restante respondió que no fueron capacitados.

Entre los estudiantes que recibieron capacitación por sus docentes con el 20.8% en el segundo año, el 7.1% por el primer año, quienes se capacitaron con un aprendizaje autodidacta fueron del 14.3% en el segundo año y 3.5% en primer año, quienes tomaron cursos por internet fueron del 10.4% del segundo año únicamente y otros de primer año con el 4.7% y segundo año del 2.6%.

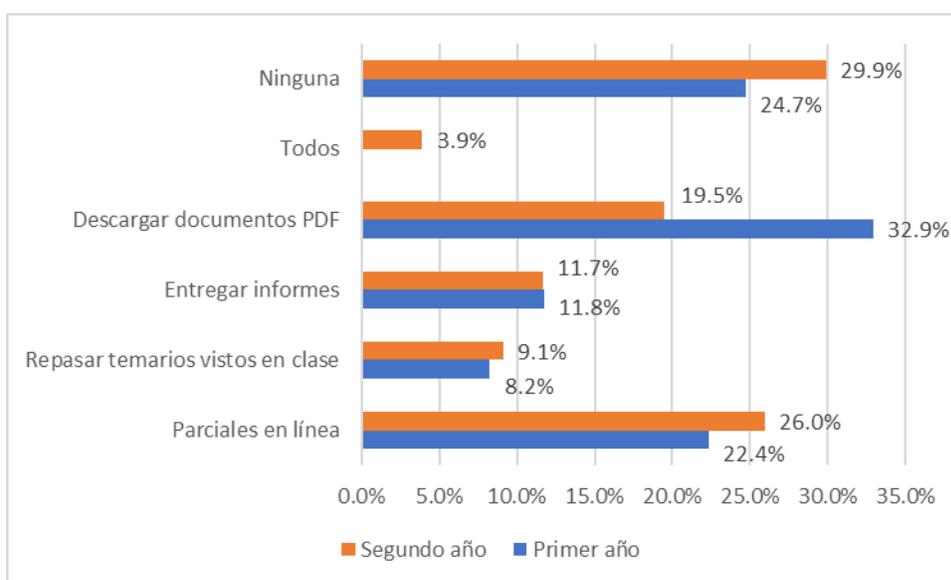
Entonces los docentes que optan por la utilización de plataformas virtuales, dan una capacitación previa a sus estudiantes. Asimismo, una cifra menor decide tomar un aprendizaje autodidacta, haciendo un buen uso del material encontrado en la red de internet. Como se refleja en el gráfico la respuesta en su mayoría en blanco siendo la población que no se ha capacitado.

Tabla N°13
¿Cuál es el motivo por el cual usted recurre a la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?

	Parciales línea	Repasar temarios en clase	Entregar informes	Descargar documentos PDF	Todos	Ninguna	Total
Primer año	22.4%	8.2%	11.8%	32.9%	0.0%	24.7%	100.0%
	20	7	9	15	3	23	77
Segundo año	26.0%	9.1%	11.7%	19.5%	3.9%	29.9%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°17
¿Cuál es el motivo por el cual usted recurre a la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?

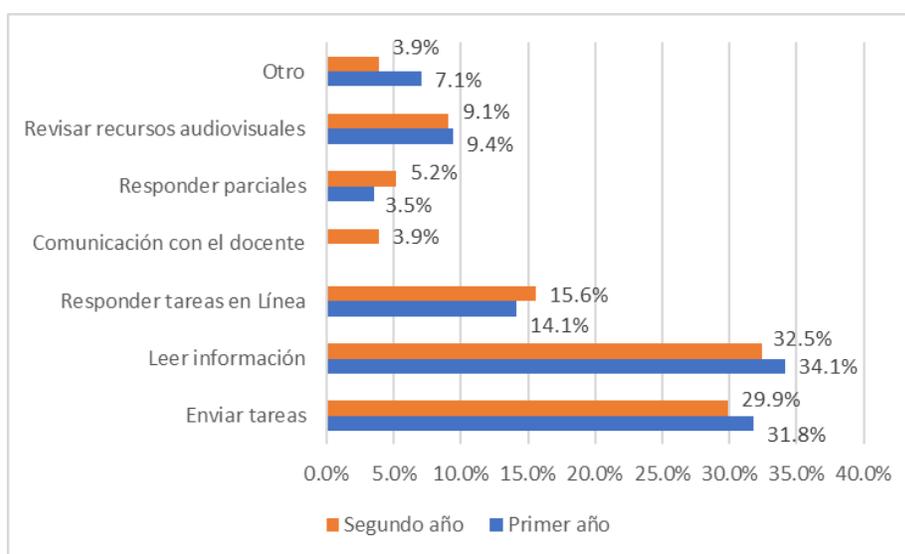


Fuente: Elaboración propia

Dentro de los estudiantes del primer año, la respuesta fue, *Descargar documentos PDF* con el 32.9%, la opción de *Parciales en línea* es del 22.4%, *Ninguna* con el 24.7%, *Entregar informes* con el 11.8%, *Repasar temas vistos en clase* es del 8.2%. El segundo año respondieron que *Responder parciales líneas*, *Ninguna* con 29.9%, *Descargar documentos PDF* con el 19.5%, *Entregar informes* con el 11.7%, *Repasar temas vistos en clase* con el 9.1% y *Todos* el 3.9%.

El gráfico diez y siete muestra que el motivo por el cual ingresan a la plataforma virtual es descargar documentos PDF y realizar parciales en línea, es decir que los estudiantes que usan la plataforma, no emplean las herramientas características de Moodle, ya que está resultando solo un mediador de documentación y no existe una interrelación docente – estudiante. Al no existir este vínculo la plataforma virtual tiende a desmotivar al participante y no ser de mucha utilidad para el docente.

Gráfico N°18
¿Qué actividad es más de su agrado en la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación?

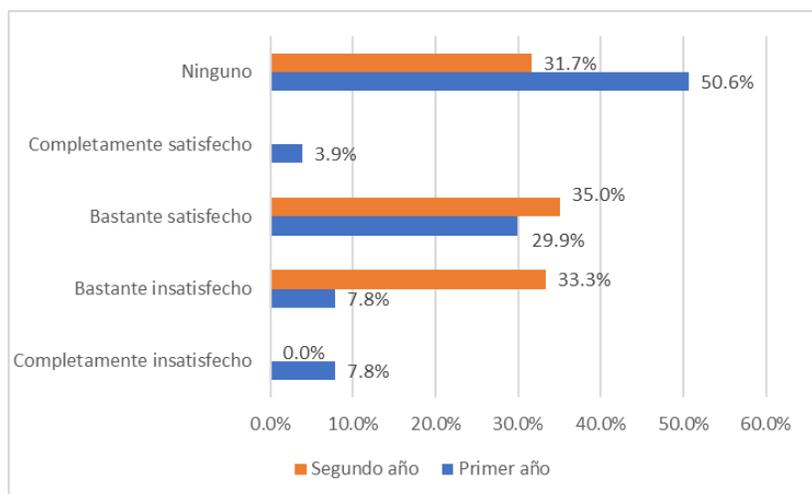


Fuente: Elaboración propia

La actividad que más gusta a los universitarios es leer información, en estudiantes del primer año respondió de la siguiente manera; Leer información y la cifra del 34.1%, enviar tareas el 31.8%, Responder tareas en línea y el 14.1%, Responder parciales 3.5%, Revisar recursos audiovisuales el 9.4%, y Otro con en el segundo año la misma respuesta con el 32.5%. Universitarios del segundo año, respondieron que Leer información con el 32.5%, Enviar tareas con el 29.9%, Responder tareas en línea 15.6%, Comunicación con el docente, Responder parciales, 5.2%, Revisar recursos audiovisuales 9.1% y Otros 3.9%.

Los estudiantes destacan las actividades más agradables en la plataforma el envío de trabajos y descarga de documentos, no cumpliéndose el rol del participante en la educación con la modalidad semipresencial.

Gráfico N°19
¿Qué nivel de satisfacción tiene usted sobre la plataforma de la Carrera Ciencias de la Educación?



Fuente: Elaboración propia

El gráfico muestra que el primer año dicen que su nivel de satisfacción es Ninguno con el 50.6%, el 3.9% está completamente satisfecho, el 29.9% se encuentra bastante satisfecho, el 7.8% está “Bastante insatisfecho”, el 7.8% completamente insatisfecho.

El nivel de satisfacción con la plataforma de la carrera del segundo año es Ninguno con una cifra del 31.7%, el 35.5% se encuentra bastante satisfecho, el 7.8% está bastante insatisfecho.

Es decir que hay una barrera que dificulta el uso apropiado y cognitivo en cuanto al uso de la plataforma, la respuesta “Ninguno” de los estudiantes del primer año, se interpreta como las personas que no ingresan a la plataforma por diversas razones, a esta respuesta se suma la cifra más elevada en el segundo año con “Bastante satisfecho”; esta esta manifestada con el 34.4% que es una población bastante alta, es así que se encuentran dos respuestas bastante diversas en la población estudiantil, por otro lado se evidencia con una respuesta bastante diferente sin embargo muy

pareja a la cifra anteriormente expuesta, son los estudiantes de segundo año que opinan que no encuentran ningún tipo de satisfacción respecto a la plataforma de la carrera así una respuesta negativa a la plataforma actual.

La población estudiantil manifiesta su disgusto con la plataforma, provocando así una mala experiencia en las Nuevas tecnologías de información. La respuesta es negativa con razones obvias, ya que el estudiante y docente no están realizando el papel correspondiente en la modalidad semipresencial.

5.2.RESULTADOS DE ENTREVISTAS

El instrumento de la entrevista fue aplicado desde tres perspectivas diferentes, la primera fue al director de la carrera Ciencias de la Educación, al Licenciado encargado de la plataforma virtual y a una estudiante. Las preguntas fueron dirigidas a los objetivos, y variables que se ha establecido en la investigación.

VARIABLE PROCESO EDUCATIVO

TABLA N°14

Dimensión	Entrevistados (as)	Respuestas
	- Director de carrera	“Considero que el principal problema en su mayoría en los docentes la falta de actualización manejo o conocimiento en lo que son las aulas virtuales, considero es importante los docentes impulsen este cambio para trabajar las aulas virtuales porque si ellos no monitorean los estudiantes están rebasando, son los que más manejan, captan bastante rápido”

<p>- Dificultades</p>	<p>- Responsable de la plataforma virtual</p>	<p>“La primera dificultad que considero es que, al momento de matricular a todos los estudiantes a las aulas virtuales, no todos cuentan con un correo electrónico, eso obstaculiza que el uso de la plataforma virtual sea constante. Reconozco que últimamente la plataforma virtual está muy lenta, por la cantidad de estudiantes que tenemos registrados, se está trabando para actualizar nuestra plataforma.”</p>
	<p>- Estudiante de la carrera Ciencias de la Educación</p>	<p>“No encontré ninguna, ya que en pre facultativos nos enseñaron como entrar y usar la plataforma, yo no tuve dificultades, pero teníamos un manual, que nos explicaba todo.”</p>

Fuente: Elaboración propia

La importancia de la actualización del estudiante y docente vayan al mismo ritmo, es imprescindible para usar de una forma productiva la plataforma virtual, si bien los estudiantes no tienen muchas dificultades en el uso de la plataforma virtual, sino el problema a considerarse, son las brechas socioeconómicas, al tener una población con diferentes realidades, el acceso a la red de redes no es primordial para este grupo, y se ve reflejada en este dato, al mismo tiempo de que existen estudiantes que no cuentan con correos electrónicos, se refleja la poca relación de algunos estudiantes con las tecnologías de información y comunicación en la educación.

TABLA N°15

Dimensión	Entrevistado (a)	Respuestas
	- Director de carrera	“emplean las aulas virtuales para enviar trabajos, subir documentos y docentes que interactúen con los estudiantes es de acuerdo a cada lógica de cada docente”
- Tipo de uso	- Responsable de la plataforma virtual	“algunos docentes piden que se les colabore en subir algunos documentos en la plataforma”
	- Estudiante de la carrera Ciencias de la Educación	“mandábamos trabajos, hacíamos exámenes, nos enviaban documentos que podíamos descargar.”

Fuente: Elaboración propia

Entre los tres entrevistados, el director de carrera considera que es falta de actualización manejo o conocimiento en lo que son las aulas virtuales, el responsable de la administración de la plataforma virtual es que no todos cuentan con un correo electrónico para su registro, en la perspectiva estudiantil no encuentra alguna dificultad, al contar con una experiencia del uso de la plataforma virtual en los pre facultativos.

El problema central radica en el uso incorrecto del uso de las plataformas virtuales, nuevamente se ve el dato expuesto en el Gráfico N°17 ¿Cuál es el motivo por el cual usted recurre a la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación? Teniendo la cifra resaltante cifras de 32,9% es de la descarga de documentos PDF y actualmente en la tabla quince con la dimensión en tipo de uso. Los estudiantes emplean la plataforma virtual, únicamente para descargar documentos y responder parciales en línea. Convirtiendo la plataforma virtual en un mediador de mensajería sin hacer uso de las diversas herramientas que esta cuenta. No se podría descartar el problema de fondo que sería la falta de actualización en docente y estudiantes, ya que, al no partir

del punto inicial de contar con un correo electrónico, se puede deducir que el uso de la red de internet no siempre sería con fines productivos. Al mismo tiempo los docentes empujan otras plataformas virtuales y otros todavía no dominan el uso de esta. Se estaría enfatizando en una necesidad de capacitación completa enfatizando las herramientas disponibles desde cero dirigida a docentes.

VARIABLE PROCESO EDUCATIVO

TABLA N°16

Dimensión	Entrevistado (a)	Respuesta
	- Director de carrera	“Si, utilizamos en lo posible equilibrada en las clases presenciales y virtuales, por eso me doy cuenta que los estudiantes tiene más acceso y práctica a las aulas virtuales.”
- Tipo de uso de la plataforma por el o la docente	- Responsable de la plataforma virtual	“no todos lo usan, como verás no hay mucho movimiento estas últimas semanas (viendo el monitor con la administración de los participantes), e incluso hay materias que nunca accedieron, tenemos aulas virtuales para cada materia, pero depende de los docentes en ingresar o no, algunos optan por otras plataformas.”
	- Estudiante de la carrera Ciencias de la Educación	“No, solo usamos en pre facultativos, ahora los docentes no la utilizan.”

Fuente: Elaboración propia

El resultado del tipo de uso por el o la docente, fue no constante, en práctica de clases mediante la plataforma virtual, en algunas materias se utiliza, sin embargo, el dato importante a destacar es que la plataforma virtual de carrera no es una herramienta imprescindible para el plantel docente, ya que optan por utilizar otras plataformas u otros incluso ninguna, nuevamente se

ve la necesidad de reforzar el uso de las plataformas virtuales, respaldando el dato expuesto , se tienen los resultados del gráfico nueve, sobre las dificultades al ingresar a la plataforma virtual, y esto sugiere que la población estudiantil de los dos años no tienen ninguna dificultad al ingresar a la plataforma virtual.

Los datos nos dejan en claro que el acceso a las plataformas virtuales, no son un problema de los estudiantes, sin embargo se recuerda los datos mostrados en la pregunta abierta sobre el acceso a la plataforma virtual, ¿Por qué utiliza la Plataforma Virtual de la Carrera Ciencias de la Educación? que indican la confusión entre plataforma virtual y página web o sitio web, entonces se trata de una población que necesita orientación y motivación al uso de las plataformas virtuales en el proceso educativo.

5.3. RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN

La ficha de observación está direccionada a constatar el tipo de uso acceso a la plataforma virtual de la carrera estudiada.

Mediante la ficha de observación, se pudo verificar que al finalizar la gestión 2018 los estudiantes de los cuatro paralelos pertenecientes de primer y segundo año, no ingresan a la plataforma virtual, se puede verificar mediante el registro de imagen, que los estudiantes de los dos paralelos de primer año, no ingresan nunca, hace 60 días o más de 135 días. En cuanto al segundo año se observa un poco más de movimiento, al tener accesos al menos en 6 días, 10 días en dos estudiantes, es decir que los ingresos de los estudiantes registrados a la plataforma virtual no ingresan por más de sesenta días, o nunca ingresaron, estableciéndose en el indicador del Nivel de uso o acceso "Bajo".

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

En este capítulo se desarrollarán los resultados que se obtuvieron, según el análisis e interpretación de los resultados a partir de los objetivos planteados inicialmente.

El uso que le dan los estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación a las plataformas virtuales fueron el envío de trabajos, parciales en línea y documentos digitales pdf y subir tareas o enviarlas al docente, conocimientos que solo son memorizados y no son desarrollados con habilidades de pensamiento crítico, que es la característica del uso de una Plataforma Virtual, así mismo uno de los objetivos específicos de la carrera Ciencias de la Educación en relación a la formación de sus profesionales.

Las y los estudiantes conocen diferentes plataformas virtuales, la plataforma más conocida es la de *Moodle* seguida con la plataforma *Google Classroom*. Sin embargo, no emplean *Ninguna* actualmente. La población estudiantil conoce la plataforma virtual que disponen en la carrera Ciencias de la Educación, pero no la utilizan, a pesar de que cuentan con el acceso correspondiente, dificultando que el proceso educativo no sea provechoso en los y las estudiantes de la carrera.

La razón de que la plataforma virtual no sea una herramienta indispensable para los y las docentes es la lentitud en el ingreso a las aulas virtuales siendo la desventaja más destacada para los estudiantes y docentes, ya que, al no contar con un mantenimiento de la plataforma virtual, esta es saturada.

El sitio web es el vínculo principal de estudiantes con las nuevas tecnologías de información en la carrera y actualmente es confundida con una Plataforma Virtual, al mismo tiempo de que las respuestas sobre las ventajas de la plataforma virtual de la carrera, se destacaban, los beneficios encontrados en el sitio web,

Siendo una población estudiantil joven los y las estudiantes de los primeros dos años de la Carrera Ciencias de la Educación, tienen un buen manejo al usar aulas virtuales

siendo las cifras superiores al cincuenta por ciento, pero los universitarios que tuvieron dificultades y no tienen un buen manejo de esta fue superior al cuarenta por ciento. Las cifras estadísticas en cuanto al conocimiento en el manejo de aulas virtuales, es superior al cuarenta por ciento, en cuanto a estudiantes y la experiencia de estos con aulas virtuales no va más allá del envío de trabajos, es decir que es necesario reforzar prácticas con las plataformas virtuales, como participantes y administradores para docentes.

Las aulas virtuales en el proceso educativo se vinculan directamente con el conductismo, siendo que el primero depende de estímulos respuestas, para tener un mejor resultado teniendo una relación bidireccional, pensamiento crítico y mejorando los trabajos grupales, desatando todas las potencialidades del estudiante. Sin embargo, en la investigación se reflejó características adversas a esta, se tiene una plataforma virtual desactualizada, entonces se produce desinterés en los estudiantes y una herramienta sin importancia para los docentes.

Entre los factores que intervienen en el uso de la plataforma virtual está la desmotivación para usarla, desactualización de la plataforma, falta de capacitaciones en el manejo de las herramientas propias de la plataforma virtual para docentes y estudiantes.

Se observó en la investigación que la plataforma virtual es empleada por docentes y estudiantes para enviar trabajos, entonces está siendo utilizada únicamente como un medio para el envío de documentación, como resultados se tiene estudiantes desmotivados por el aprendizaje y el uso de las TIC en la educación.

La desactualización de la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación es notable, ya que no existe movimiento en la participación de los participantes, a esto se suma la respuesta que la población estudiantil que destacó la desventaja de la lentitud y falta de soporte técnico, entonces los y las docentes prefirieron no darle uso o acudir a otras plataformas virtuales.

La plataforma virtual no es empleada usualmente, sin embargo, las ventajas más destacadas terminan siendo las ventajas de la página web, lo cual se analizó y se

concluye que es imprescindible implementar capacitaciones, sobre plataformas virtuales, herramientas que permiten tener un mejor proceso educativo y los beneficios que acontecen tras optar por esta modalidad, que en el caso de la Carrera Ciencias de la Educación sería una modalidad semipresencial. No obstante, el futuro del profesional del campo de la Educación cambia al ser un agente primordial en un medio digital.

6.2.RECOMENDACIONES

Para el buen uso de la Plataforma Virtual en el proceso educativo es necesario, reforzar conceptos y generar más práctica en los entornos virtuales de aprendizaje en la carrera Ciencias de la Educación, agregando una nueva sección al sitio web de la Carrera Ciencias de la Educación esta sería direccionada a la participación activa y experiencia con los cursos masivos abiertos en línea (MOOCS) de temas de interés actual del estudiante y en la carrera Ciencias de la Educación, para que los y las estudiantes desarrollen mejor sus competencias y habilidades.

La interacción docente estudiante debe ser fluida para que se genere una participación conjunta y productiva dentro de los lineamientos de educación virtual, en este caso con la modalidad semipresencial.

Los estudiantes y docentes necesitan capacitaciones desde el ingreso a la plataforma hasta el manejo de todas las herramientas que contiene la plataforma virtual, de este modo se sugiere habilitar capacitaciones continuas, para docentes y estudiantes, las mismas estarían sujetas a material audiovisual e interactivo, desarrollando la habilidad práctica en cada participante. Las capacitaciones serían bajo la modalidad virtual, a través de la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación.

Incentivar al uso de las plataformas usando herramientas educativas que existen dentro de la plataforma mediante recursos multimedia expuestos en el sitio web y uso continuo con ponderación de puntaje por los docentes en las diferentes materias.

Para tener un resultado positivo en el uso de plataformas virtuales se recomienda la incorporación de una unidad destinada al soporte técnico con un profesional en el área

informática. Administración de la plataforma virtual en la realización de materiales didácticos para los diversos cursos en línea y materias en las que lo precisan por un (una) profesional en Ciencias de la Educación que respondan a las actualizaciones continuas en la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación.

BIBLIOGRAFÍA

- AGETIC 2018, Estado TIC, (pp.12-117-213-205-218-) La Paz.
- Alcázar Samuel Alejandro, (2015). Hay rezago en el uso de las Tics en educación, Centro de Estudios y Apoyo al Desarrollo Local (CEADL),. Recuperado de: <https://www.eldia.com.bo/index>.
- Álvarez, (2011) Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías en Moodle, (Tesis de Licenciatura) Universidad de Alcalá, Madrid.
- Aretio, Lorenzo (2002) La educación a distancia *De la teoría a la práctica* Recuperado de: https://www.academia.edu/3260161/La_educaci%C3%B3n_a_distancia.
- Azinián, E. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Barón N.A. (2011) B-LEARNING, coordinación general de tecnologías desinformación, P-25, recuperado de: https://portal.ucol.mx/content/micrositios/260/file/b_learning_presentacion.pdf
- Becerril Velasco Christian I. (2018) Estado, apropiación social de las tecnologías de la información y comunicación y pobreza, pp 59.
- Becerril (2018) Estado, apropiación social de las tecnologías de la información y comunicación y pobreza, p.59 Espiral (Guadalaj.) vol.25 no.73 Guadalajara
- Belloch, U.V. (2013), Aprendizaje mixto (b-learning). Recuperado de la base de datos: Universidad de Valencia.
- Blázquez, Florentino (2001). Sociedad de la Información y Educación. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología de la Junta de Extremadura. Mérida.
- CABERO, J. y GISBERT, M. (2002): Materiales formativos multimedia en la Red: Guía práctica para su diseño. Sevilla, Universidad de Sevilla.

- Cáceres M. (2010) Qué es una plataforma Moodle?. Centro del profesorado de Alcalá-Guadaira. España. Recuperado de: http://www.redes-cepalcala.org/plataforma/file.php/1/manual_plataforma_cep_alcala.pdf.
- Campos J, Palomino J. Introducción a la Psicología del Aprendizaje. Perú: Editorial San Marcos; 2006
- Canasa F. M.(2016) El uso de entornos virtuales, como estrategia didáctica, para mejorar la ortografía de los estudiantes de 6º de secundaria de la Unidad Educativa Luis Ernst de la ciudad de La Paz,(Tesis de licenciatura) Universidad Mayor de San Andrés.
- Centro de Estudios y Apoyo al Desarrollo Local (CEADL),(2015), Rezago en el uso de las TIC´s en la educación, La paz.
- Cordero C. (2012) El uso de la plataforma moodle con los recursos de la web 2.0 y su relación con las habilidades del pensamiento crítico en el sector de historia, geografía y ciencias sociales. Tesis para optar al grado de magíster en educación, Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales. p.13. Recuperado de:http://repositorio.conicyt.cl/bitstream/handle/10533/181692/MORALES_CARLOS_2507M.pdf?sequence=1
- DESAFÍOS METODOLÓGICOS EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL
Aproximación a las complejidades de la enseñanza virtual y el rescate del valor del contacto social (2015) , FIDES ET RATIO VOL. 10
Recuperado de Fuente Académica Scielo.
- Flores,Rafael H. (2014) El proceso educativo , párrafo 9 p.48, recuperado de: <https://www.sabersinfin.com/articulos/educacion/324-el-proceso-educativo?showall=1&limitstart>.
- Galicia, L., Balderrama J., Navarro, R.(2017) Validez de contenido por juicio de expertos: Propuesta de una herramienta virtual,. Abstract recuperado de la base de datos SCIELO.
- Galindo M.A. (2008) Las tic y su papel en el crecimiento económico y en la nueva economía, *TIC y ámbito económico* ,p.370

- García, Cirilo H.(2001) El refuerzo y el estímulo discriminativo en la teoría del Comportamiento recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/805/80533105.pdf>
- Gonzáles (2011) El concepto de software libre ,p.3 .Revista Tradumática, recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/13313512.pdf>
- González Arancibia, M. (2011). Globalización cultural en la era digital. Madrid: LAP Lambert Publicaciones Académicas.
- Grosso, J.L. (2017). NTICS, educación virtual, lógicas de la comunicación social y “Sociedad del conocimiento”: anotaciones sobre la responsabilidad social de la educación superior a distancia. Revista Diálogo Educativo, 4(13), 69-78.
- Guapi, Ana (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la Educación superior. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>
- Henríquez Gabante, G., Veracoechea Frisneda, B., Papale Centofanti, J., Berrios.
- Julio Álvarez Botello (2015) Universidad Autónoma del Estado de México Estudio
- KERLINGER, F.N. (2002) Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales. Edit. McGraw-Hill, México
- Malhotra Naresh. Investigación de Mercados Un Enfoque Aplicado, Cuarta Edición, de, Pearson Educación de México, S.A. de C.V., 2004, Págs. 115 y 168
- Mgter. María Isabel Salinas (2011) Pontificia Universidad Católica Argentina Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente,p.1 recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/Educaci%C3%B3n%20EVA.pdf>

- Moreno Marimon Montserrat (2019). Jean Piaget y el futuro de la educación, EL PAIS, recuperado de: <https://elpais.com/diario/1980/10/01/sociedad/339202850215.html>
- Pablo Cazau (2006) Introducción a la investigación en Ciencias Sociales, recuperado de: https://educacionparatodalavida.files.wordpress.com/2015/10/cazau_pablo_-_introduccion_a_la_investigacion.pdf.
- Quiroz J Silva (2010) El rol de tutor en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/1794/179420763002/>
- Quispe, F.R. (2018) Modelo b-learning basado en competencias digitales con el apoyo de un agente inteligente enfocado a los estudiantes de nivel secundario de colegio de área rural indígena. (Tesis de Licenciatura). Universidad Mayor de San Andrés, La Paz.
- Rivas, A. (2015). Modelo de capacitación docente para entornos virtuales de aprendizaje. Caso decanato ciencias de la salud de la UCLA. RIED. Revista Iberoamericana de educación a Distancia, volumen 18, nº 1, pp. 67-90.
- Ruiz Manuel (2011). Políticas públicas en salud y su impacto en el seguro popular en Culiacán, Sinaloa, México (Tesis de doctorado), Universidad Autónoma de Sinaloa, Culiacán.
- REYNA (2013) Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia, p.2, recuperado de: https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf.
- Recopilación multimedia de la Carrera Ciencias de la Educación (2018).
- Rodríguez Chávez J.A, Lorenzo Suárez A., González Permuy L.D.
Acercamiento Necesario a la Pedagogía General. Editorial Pueblo y Educación. Playa, Ciudad de La Habana. 2005.
- Sampieri y Mendoza, (2008). Metodología de la investigación en Métodos mixtos, Pág. 534 Capítulo 17, Quinta edición. México.

- Segobia,(2003), Educación de ciudadanos críticos con los medios de comunicación, p.101, recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/755225.pdf>.
- Sosa Flores, Miguel (2007). El proceso docente educativo: Sus componentes. Edición Lid Editor. Argentina.
- Suárez, R. C. (2010). Tecnologías de la información y la comunicación: Introducción a los sistemas de información y de telecomunicación. Pontevedra: Editorial Ideas Propias.
- SUAZNÁBAR (2019), Investigación de estudios sociales y Económicos, Universidad Mayor de San Simón, Cochabamba, Bolivia
- Velasco Carlos (2005). Metodología de la investigación, Ed. Univ. Americana, La Paz.
- Velasco CARLOS (2005), Metodología de la investigación, pg 112, Ed. Univ. Americana, La Paz.
- Zarate J.M. (2014) TUTOR VIRTUAL B-LEARNING EN TIC CON NORMAS DE CALIDAD (Tesis de Licenciatura) Universidad Mayor de San Andrés.

ANEXOS

ANEXO 1

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

ANEXO 1 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

A: Univ. Gheraldine Lizeth Huanca Plata

De: Lic. Diego Condori Loza
RESPONSABLE TECNICO DEL AREA VIRTUAL
UNIDAD DE POSTGRADO DE LA CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Fecha: 29 de septiembre 2018

Estimada Gheraldine,

Por intermedio del presente tengo a bien informar a su persona de la aprobación de la Validación de sus Instrumentos de la tesis de grado grado "Uso de las Plataformas Virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018", realizado por la Univ. Gheraldine Lizeth Huanca Plata

Es todo cuanto se informa a su autoridad para los fines consiguiente.



Lic. Exalto Diego Condori Loza
RESPONSABLE AREA VIRTUAL
UNIDAD POST GRADO
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
U. M. S. A.

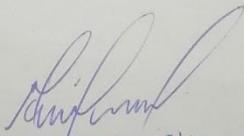
INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

A: Univ. Gheraldine Lizeth Huanca Plata
De: Ing. Aldrin Luna Vera
ASISTENTE EN SISTEMAS INFORMÁTICOS
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Fecha: 29 de septiembre 2018

Estimada Gheraldine.

Por medio del presente tengo a bien informar, que tras haber revisado los cuatro instrumentos de recolección de datos presentados, doy la **aprobación de la validación de sus instrumentos** para la realización de la tesis de grado titulada **“Uso de las Plataformas Virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018”**, realizada por su persona.

Es todo cuanto debo informar.



Ing. Aldrin Luna Vera
ASISTENTE EN SISTEMAS INFORMÁTICOS
CARRERAS CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
U.M.S.A.

ANEXO 2

INSTRUMENTOS

ANEXO 2 INSTRUMENTOS

Encuesta N° 1

(Estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación)

La información recolectada será utilizada en un trabajo de investigación

I. DATOS GENERALES

1. Edad: ____
2. Sexo: F M
3. Semestre: ____

II. EQUIPOS TECNOLÓGICOS DEL ESTUDIANTADO

Responda las preguntas y marque con una x la respuesta que usted seleccione.

4. Usted cuenta con:
- a. Computadora en casa b. Laptop c. Ninguno*
d. Tablet e. Todos
5. ¿Usted cuenta con internet en casa?
Si No
6. ¿Por qué medio accede al Internet?
- a. Computadora en casa b. Laptop c. Celular d. Café internet
e. Otros _____
7. ¿A qué le dedica su tiempo cuando usa la red de Internet?
- a. Tarea
 b. Redes Sociales
 c. Ver videos
 d. Todos
 e. Ninguno
 f. Otros

III. USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE LA CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

8. ¿Alguna vez escucho hablar de las Plataformas Virtuales?
Si No
9. ¿En caso de que su respuesta sea SI ¿Dónde?
RESP. Otros _____

10. ¿Qué plataforma virtual conoce?

- a. Blackboard
- b. Dokeos
- c. Sakai
- d. Moodle
- e. Google Classroom
- f. Chamillo
- g. Ninguno
- h. Otros

11. ¿Utiliza alguna de las siguientes plataformas?

- a. Blackboard
- b. Dokeos
- c. Sakai
- d. Moodle
- e. Google Classroom
- f. Chamillo
- g. Ninguno
- h. Otros

¿Dónde las utilizó?

Resp. _____

12. ¿Conoce la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación?

Sí No

13. ¿Usted utiliza la plataforma virtual de la carrera?

Si No

¿Por qué?

14. ¿En cuántas de sus materias tiene usa las aulas virtuales?

Resp. _____

NINGUNA

15. ¿Qué actividad promueven con mayor interés los docentes a través de la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación?

- a. Foro
- b. Subir archivo de tareas
- c. Parciales
- d. Tareas en línea
- e. Wiki
- f. Recursos audiovisuales
- g. Todos
- h. Ninguno
- i. Otros _____

16. ¿Ha recibido capacitación para el manejo de la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación?

SI NO

17. ¿Si respuesta anterior ha sido SI, ¿Cómo se ha capacitado?

- a. El o la docente
- b. Aprendizaje autodidacta
- c. Curso por Internet
- d. Curso fuera de la Carrera
- e. Otros

IV. USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE LA CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN EL PROCESO EDUCATIVO

18. Actualmente cuenta con un usuario y contraseña para alguna materia para el uso de la plataforma

SI NO

19. En caso de que su respuesta sea SI ¿Qué dificultades encuentra al ingresar a la plataforma de la Ciencias de la Educación?

- a. No puedo ingresar al URL
- b. Es complicado encontrar la Aulas Virtuales en la Página Web
- c. No sé como ingresar
- d. No recuerdo mi contraseña
- e. No puedo subir trabajos a la plataforma
- f. No sé como acceder a los foros
- g. Todos
- h. Otros

20. ¿Cómo ingresa a la plataforma de la Carrera Ciencias de la Educación?

- a. Página Web
- b. URL directo
- c. Ambos
- d. Ninguno

21. ¿Por qué medio usted ingresa a la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación?

- a. Desde la computadora de mi casa
- b. Desde mi celular
- c. Café Internet
- d. No ingreso
- e. Ninguno
- f. Otros _____

22. ¿Qué ventajas encuentra en la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación cómo estudiante?

Resp. _____

23. ¿Qué desventajas encuentra en la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación cómo estudiante?

Resp. _____

24. ¿Qué ventajas encuentra en la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación con su docente?

Resp. _____

25. ¿Qué desventajas encuentra en la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación con su docente?

Resp. _____

26. ¿Cuál es el principal beneficio que le encuentra al uso de la plataforma de la Carrera Ciencias de la Educación?

Resp. _____

27. ¿Cuál es el motivo por el cual usted recurre a la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?

- a. Parciales en línea
- b. Repasar temarios vistos en clase
- c. Entregar informes
- d. Descargar documentos PDF
- e. Participar en los foros
- f. Todos
- g. Otro (Por favor especifique)

28. ¿Qué actividad promueven con mayor interés los docentes a través de la plataforma de la carrera Ciencias de la Educación?

- i. Foro
- j. Subir archivo de tareas
- k. Parciales
- l. Tareas en línea
- m. Wiki
- n. Recursos audiovisuales
- o. Todos
- p. Ninguno
- i. Otros _____

29. ¿Qué actividades más de su agrado en la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación?

- a. Enviar tareas
 - b. Leer información
 - c. Responder tareas en Línea
 - d. Comunicación con el docente
 - e. Responder parciales
 - f. Revisar recursos audiovisuales
 - g. Otro (Por favor especifique)
- _____

30. ¿Qué nivel de satisfacción tiene usted sobre la plataforma de la Carrera Ciencias de la Educación?

- a. Completamente insatisfecho
- b. Bastante insatisfecho
- c. Bastante satisfecho
- d. Completamente satisfecho
- e. Ninguno

V. DOMINIO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE LA CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

31. ¿Cómo calificaría Usted su conocimiento y dominio que tiene con Plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación?

- a. Nulo
- b. Deficiente
- c. Regular
- d. Bueno
- e. Excelente

32. ¿Cómo calificaría Usted el conocimiento y dominio de sus docentes en la Plataforma carrera Ciencias de la Educación?

- Nulo
- Deficiente
- Regular
- Bueno
- Excelente

Ficha de entrevista N°1

Datos del entrevistado

Nombre: Licenciado Orlando Huanca

Cargo: Director de la Carrera Ciencias de la Educación

¿Qué dificultades ve como director de la Carrera Ciencias de la Educación en la Plataforma Virtual de esta carrera?

- Considero que el principal problema en su mayoría en los docentes la falta de actualización manejo o conocimiento en lo que son las aulas virtuales, considero es importante los docentes impulsen este cambio para trabajar las aulas virtuales porque si ellos no monitorean los estudiantes están rebasando, son los que más manejan, captan bastante rápido

¿Usted como docente titular en la materia de Currilum , utiliza las aulas virtuales en su materia?

- Si, utilizamos en lo posible equilibrada en las clases presenciales y virtuales, por eso me doy cuenta que los estudiantes tienen más acceso y práctica a las aulas virtuales que las clases principales.

¿Cómo se adecuan los estudiantes con la Plataforma Virtual?

- En cuanto a la plataforma es lo más básica que tenemos, usted sabe el aula virtual en la plataforma, depende del impulso de cada docente, pueden haber docentes tradicionales que solo emplean las aulas virtuales para enviar trabajos , subir documentos y docentes que interactúen con los estudiantes es de acuerdo a cada lógica de cada

Ficha de entrevista N^o1

Datos del entrevistado

Nombre: Licenciado Diego Condori

Cargo: Responsable Técnico del Área Virtual de la Unidad de Postgrado de la carrera Ciencias de la Educación

¿Qué dificultades encuentra con el uso de la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación ya que usted es responsable de la administración de esta?

- La primera dificultad que considero es que, al momento de matricular a todos los estudiantes a las aulas virtuales, no todos cuentan con un correo electrónico, eso obstaculiza que el uso de la plataforma virtual sea constante. Reconozco que últimamente la plataforma virtual esta muy lenta, por la cantidad de estudiantes que tenemos registrados, se esta trabando para actualizar nuestra plataforma.

¿Los docentes le piden ayuda para habilitar sus aulas virtuales en la plataforma de la carrera, los docentes la utilizan?

- Si, algunos docentes piden que se les colabore en subir algunos documentos en la plataforma, pero hay algunos docentes diestros en utilizarlo, no todos lo usan, como verás no hay mucho movimiento estas últimas semanas (viendo el monitor con la administración de los participantes), e incluso hay materias que nunca accedieron, tenemos aulas virtuales para cada materia, pero depende de los docentes en ingresar o no, algunos optan por otras plataformas.

¿Cómo se adecuan los estudiantes con la Plataforma Virtual?

- Muchos olvidan sus contraseñas y buscan ayuda para restablecerlas.

Ficha de entrevista N°3

Datos de la entrevistada

Nombre: Noemy

Estudiante de primer año de la carrera Ciencias de la Educación

¿Qué dificultades encuentras como estudiante de la Carrera Ciencias de la Educación en la Plataforma Virtual?

- No encontré ninguna, ya que en pre facultativos nos enseñaron como entrar y usar la plataforma, yo no tuve dificultades, pero teníamos un manual, que nos explicaba todo.

¿Utilizas la plataforma virtual de la carrera?

- No, solo usamos en pre facultativos, ahora los docentes no la utilizan.

¿Qué fue lo que más te gustó al utilizar la plataforma virtual?

- Era bonito mandábamos trabajos, hacíamos exámenes, nos enviaban documentos que podíamos descargar.

ANEXO 3

PROPUESTA

PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE CURSOS MASIVOS ABIERTOS EN LÌNEA

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre del Proyecto:	Ciencias de la Educación ABIERTA
Entidad ejecutora:	Carrera de Ciencias de la Educación - Programa de educación a distancia
Unidad Responsable:	Programa de cursos masivos abiertos en línea
Costo Total:	Bs. 142.000

1. DELIMITACIÓN DE LA PROPUESTA

1.1. Enfoque

La propuesta tiene el enfoque educativo, el mismo beneficia a estudiantes y docentes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés.

1.2. Localización física donde se ejecutará

La presente propuesta a ejecutarse se realizaría en instalaciones de la Carrera Ciencias de la Educación ubicada en el Monoblock Central de la Universidad Mayor de San Andrés perteneciente a la ciudad de La Paz.

1.2.1. Población beneficiaria

Beneficiarios

QUIENES	SEXO	GRADO DE INSTRUCCIÓN	OCUPACIÓN
Estudiantado de la Carrera Ciencias de la Educación	Entre varones y mujeres	Estudiantes de la Carrera Ciencias de la Educación	Estudiantes universitarios
Docentes de la Carrera Ciencias de la Educación	Entre Varones y mujeres	Docentes	Profesionales

Fuente: Elaboración propia

2. DESCRIPCIÓN DE ÁRBOL DE PROBLEMAS

2.1. Estructura del árbol de problemas

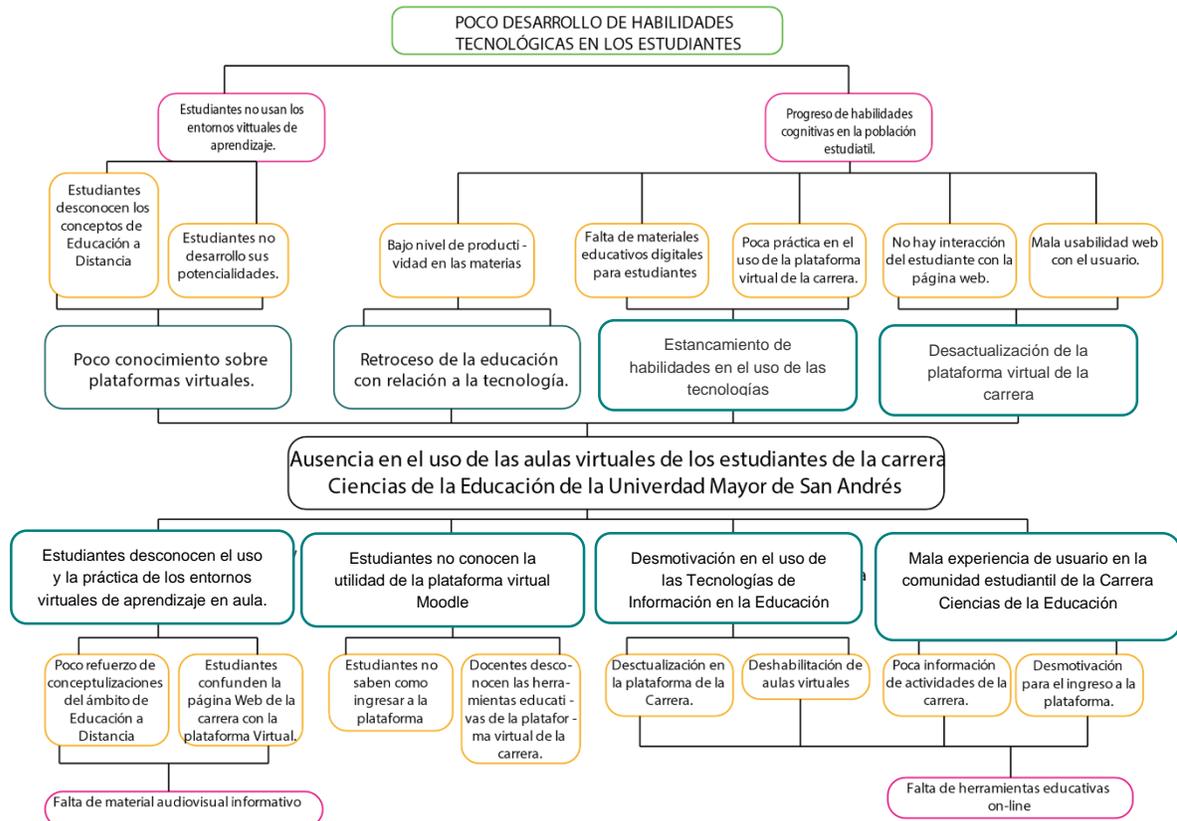
Para la elaboración del árbol de problemas se obtiene resultados más sobresalientes que se obtuvieron en la interpretación y análisis de los resultados en la investigación.

Se dividió los problemas en niveles como ser (Primer Nivel) y las Sub causas, (Segundo Nivel) y las tareas denominadas (Tercer Nivel)

De esta manera se procedió a realizar los efectos de las respectivas causas, determinando a una sola finalidad de todas las dificultades detectadas en el árbol de problemas.

2.2. Esquema del árbol de problemas

Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia

2.2.1. Breve explicación de los problemas

Problema principal del árbol de problemas

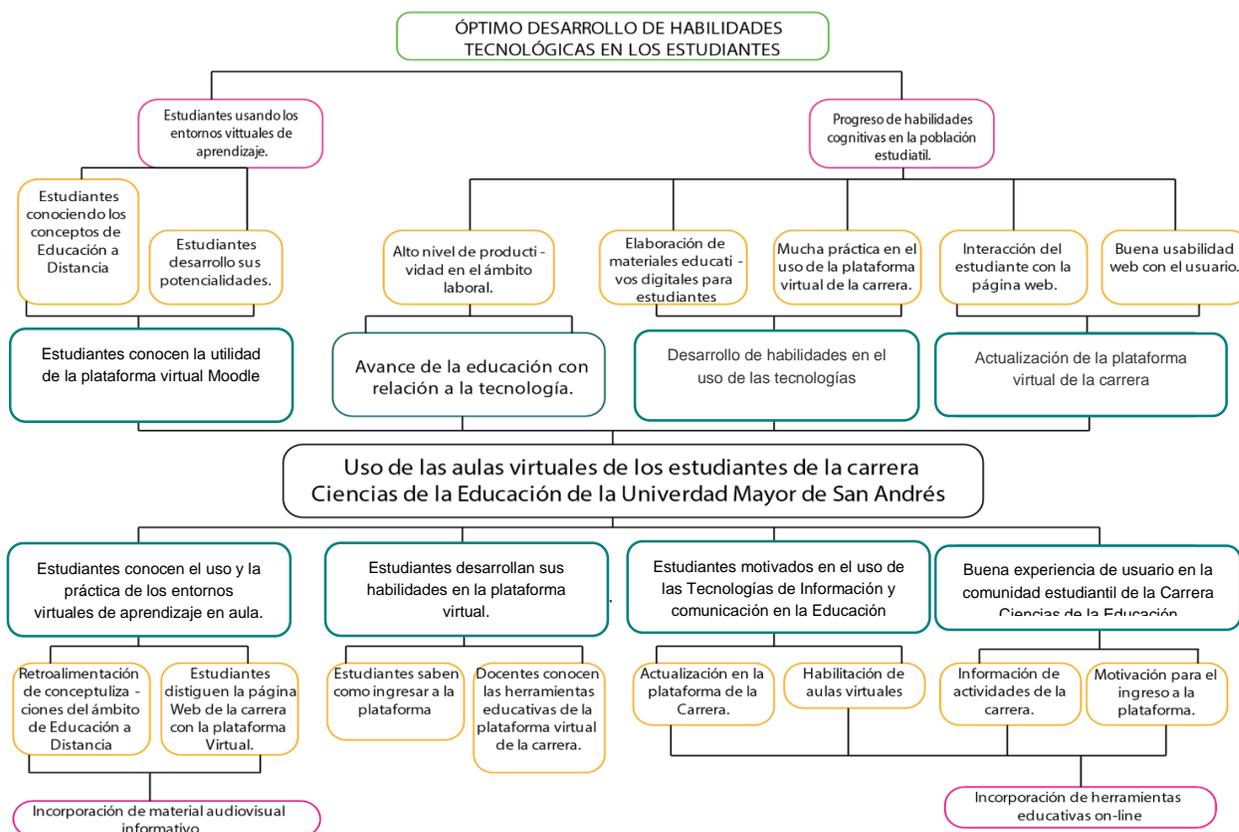
PROBLEMA PRINCIPAL DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS	Poco uso de las aulas virtuales de la carrera Ciencias de la Educación.
LAS 4 CAUSAS PRINCIPALES DEL ARBOL DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none">• Insuficiente información sobre plataformas virtuales.• Poco avance de la educación con relación a la tecnología.• desaprovechamiento de habilidades en el uso de las tecnologías de información.• Desactualización en habilidades de los y las estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación.
LOS 4 EFECTOS PRINCIPALES DEL ARBOL DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none">• Estudiantes desconocen las plataformas virtuales.• Falta de capacitación en la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación para docentes y estudiantes.• Desmotivación del uso de las tecnologías de información y comunicación, por parte de estudiantes y docentes, a consecuencia de problemas de soporte técnico.• Mala experiencia de usuario en la comunidad estudiantil de la Carrera Ciencias de la Educación al encontrar una plataforma virtual desactualizada.

2.2.2. PLANTEAMIENTO DE SOLUCION AL PROBLEMA

El árbol de soluciones se lo realiza redactando de manera positiva cada uno de los problemas planteados en el árbol de problemas, empezando del árbol de problemas seguido de causas, efectos, actividades y tareas. Las palabras negativas pasan a ser positivas.

2.3. Esquema de árbol de objetivos

Árbol de objetivos



Fuente: Elaboración propia

2.3.1. Breve explicación de soluciones

Solución principal del árbol de problemas

SOLUCIÓN PRINCIPAL DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS	Uso productivo de las plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación.
LAS 4 CAUSAS PRINCIPALES DEL ARBOL DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none">• Conocimiento de las plataformas virtuales.
	<ul style="list-style-type: none">• Avance de la educación con relación a la tecnología.• Desarrollo de habilidades en el uso de las tecnologías de información.
	<ul style="list-style-type: none">• Actualización de la plataforma virtual de la carrera Ciencias de la Educación.
LOS 4 EFECTOS PRINCIPALES DEL ÀRBOL DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none">• Estudiantes desarrollan sus habilidades en la plataforma virtual.
	<ul style="list-style-type: none">• Estudiantes y docentes son capacitados para el uso en la plataforma virtual de la carrera.
	<ul style="list-style-type: none">• La población estudiantil es motivada para usar las tecnologías de información y comunicación mediante el uso de una la plataforma virtual con cursos masivos en línea (MOOCS).
	<ul style="list-style-type: none">• Buena experiencia de usuario en la comunidad estudiantil de la Carrera Ciencias de la Educación.

Fuente: Elaboración propia

3. PROPUESTA DEL PROYECTO

Estrategias de solución para estudiantes

Implementación de una página web del proyecto Ciencias de la Educación ABIERTA. Esta es una estrategia de motivación a la incursión en las Nuevas Tecnologías de la Información y comunicación, tendrá como fin dar una mejor experiencia de usuario a través de la implementación de colores apropiados y nuevas secciones en la página web, mejorando la comunicación y promoción de los servicios que ofrece el proyecto, introduciendo un nuevo espacio de información e interacción con el usuario. Esta a su vez estará enlazada a la página principal de la carrera Ciencias de la Educación.

Implementar capacitaciones continuas por medio de la página web del proyecto, esta a su vez enlaza cursos masivos abiertos en línea a través de la plataforma virtual Moodle. La cual tiene como fin reforzar los conocimientos en el uso de la plataforma virtual de la carrera. Estas capacitaciones serán de manera continua es decir que el estudiante y docente podrán ingresar en el momento más conveniente.

Implementar cursos masivos online a través de la creación de página web de Ciencias de la Educación ABIERTA. Esta estrategia viene a ser la de practicar los conocimientos adquiridos en las capacitaciones previas del uso de la plataforma educativa. Los cursos que se promocionarán serán de temas del interés común del estudiante universitario, por ejemplo, el curso en Normas APA y la incursión a Tic en la Educación. Teniendo al mismo tiempo tutores propios de la carrera entre otros.

Estrategias de solución para docentes

Enriquecer los conocimientos en el uso de las herramientas que ofrece la plataforma virtual MOODLE, por medio de capacitaciones continuas para docentes en el uso de las aulas virtuales. En esta capacitación se iniciará el uso con el rol de docente en la plataforma.

Elaborar manuales de uso para docentes, las mismas serán digitales y podrán ser descargadas para la disposición y uso oportuno. Esta es una estrategia de retroalimentación de los conocimientos adquiridos en la capacitación.

Todos los docentes de la carrera Ciencias de la Educación podrán impartir los cursos que deseen en el proyecto Ciencias de la Educación ABIERTA.

3.1. OBJETIVOS

3.1.1. Objetivo general

- Implementar cursos masivos abiertos en línea, en la carrera Ciencias de la Educación, para fortalecer el uso de las tecnologías de información y comunicación en la educación.

3.1.2. Objetivo específico

- Crear una página web en base al Diseño web UX para el programa Ciencias de la Educación ABIERTA, para ofertar los cursos y brindar más información sobre el proyecto.
- Crear una plataforma virtual Moodle para los cursos del proyecto Ciencias de la Educación ABIERTA.

3.2. PROPÓSITO DEL PROYECTO

PROPOSITO	EXPLICACIÓN
Capacitación continua en aulas virtuales	Con este propósito lo que se intenta es habilitar cursos de capacitación continua para reforzar los conocimientos de los y las estudiantes de la carrera de igual forma para el plantel docente de la carrera. Y de esta forma el proyecto pretende contribuir al desarrollo profesional en estudiantes de la carrera ciencias de la Educación mediante la incursión a los Moocs (Cursos masivos abiertos en línea) y Herramientas Educativas para docentes y estudiantes, asimismo la intervención con la actualización de la plataforma virtual de la carrera y habilitando una nueva página web del proyecto para las aulas virtuales, se refuerza allí mismo los conceptos básicos de las TIC y sus competencias en las aulas virtuales. Todo esto se llevará a cabo en la aplicación del proyecto para que se dé un uso constante de las plataformas virtuales en el proceso educativo.

Fuente: Elaboración propia

3.3. FINALIDAD DEL PROYECTO

FINALIDAD	ANÁLISIS
Contribuir el desarrollo profesional en estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación	La finalidad es reforzar el uso de la plataforma virtual en los y las estudiantes de la carrera de Ciencias de la Educación para el mejor aprendizaje en las asignaturas y un mejor desempeño en sus vidas profesionales.

Fuente: Elaboración propia

3.4. Componentes del proyecto

COMPONENTES	EXPLICACIÓN
C1. Implementación una página web del proyecto Ciencias de la Educación ABIERTA.	Este componente proviene del primer problema que surge a través del árbol de objetivos, lo que se pretende con el (C1) es informar a toda la comunidad estudiantil de la Carrera Ciencias de la Educación, ya que en la encuesta aplicada los mismos presentaban confusiones entre página web y plataforma virtual. Estos se lograrán con la implementación de una página web esta dispondrá entre sus cursos gratuitos, uno introductorio a las plataformas virtuales, los mismos serán presentados con material audiovisual.
C2. Capacitación Continua para estudiantes y docentes sobre el uso de Aulas Virtuales MOODLE	Siendo esta la segunda causa del árbol de objetivos, lo que se intenta lograr es que los estudiantes y docentes, conozcan los beneficios y herramientas que encuentren en la plataforma virtual que la carrera ofrece para su uso. Este componente se llegará a concretar mediante las capacitaciones presentadas en la página web de Ciencias de la Educación ABIERTA estas capacitaciones estarán a disposición de los y las estudiantes como docentes de manera permanente, mediante, videos de orientación y preguntas frecuentes, al mismo tiempo se habilitará un centro de consultas a través de un chat online que dispone la página web.

C3. Motivación del uso de la plataforma Educativa de la Carrera Ciencias de la Educación	El componente (C3) se establece mediante el árbol de objetivos, la misma pretende estimular el uso de la plataforma mediante la parte visual e interactiva del estudiante a través de la interacción del estudiante, mediante de la implementación de la página web y su lanzamiento por redes sociales, se intenta la mayor incidencia de los estudiantes con el uso de las plataformas virtuales, simultáneamente con la promoción de nuevos cursos en línea , y de paga para estudiantes de otras carreras MOOCS se pretende lograra la práctica continua de la plataforma virtual.
C4. Actualización de la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación	La cuarta causa siendo la (C4), se pretende que el estudiante de la carrera Ciencias de la Educación establezca un buena experiencia de usuario al involucrarse más con la plataforma virtual.

Fuente: Elaboración propia

3.5. INDICADORES DEL PROYECTO

Cuadro N° 26

INDICADORES DEL PROPÓSITO DEL PROYECTO	
Un 80% de estudiantes ya usan la plataforma educativa de la Carrera Ciencias de la Educación	Lo que se alcanza con los indicadores es lograr el uso de la plataforma virtual de la Carrera Ciencias de la Educación.
Un 65% de los estudiantes distinguen los Entornos Virtuales de Aprendizaje.	Se logrará que todos estudiantes logren distinguir los entornos Virtuales de Aprendizaje.
El 90% de los estudiantes son capacitados sobre uso de la plataforma virtual que dispone la	Se capacitará de una manera continua a los estudiantes sobre el uso de la plataforma virtual

Carrera Ciencias de la Educación.	que dispone la Carrera Ciencias de la Educación.
Un 90% de estudiantes desarrollan sus habilidades tecnológicas con el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje	Se motivará a los estudiantes al uso de la plataforma virtual con cursos gratuitos.
Un 95% de estudiantes tienen una buena experiencia de usuario a través de la actualización de la plataforma virtual.	A través de la actualización de la plataforma virtual los estudiantes tendrán más interacción e información de la Carrera.

Fuente: Elaboración propia

4. FASES DEL PROYECTO

4.1. Fase I Diseño de la página web del proyecto

El diseño fue realizado en base a las necesidades informativas y un sitio en base al UX (User Experience) enfocado a los y las estudiantes de la carrera Ciencias de la educación.

A continuación, se presenta información detallada de las secciones de la página web del proyecto.

Página web “Ciencias de la Educación ABIERTA”

4.1.1. Header o cabecera



En esta sección se presenta el logo de la carrera que esta a su vez tiene un enlace directo al sitio web de la carrera Ciencias de la Educación, en el menú la misma

contiene el inicio destina para volver a la sección uno de la página web, el blog diseñada para poder compartir informaciones importantes para estudiantes de la carrera, Compra posibilita realizar compra de los cursos mediante de **paypal**, una empresa destinada a realizar pagos en línea de una manera segura y confiable. Por último, se tiene la opción de Plataforma virtual, los cursos serán trabajados en Moodle, donde se encuentran todos los cursos.

4.1.2. Sección 1



En la sección 1 se cuenta con la imagen Hero se tiene un degrade de los colores rojo y azul de fondo se tiene un fotomontaje con el monoblock central, por otro lado se tiene el nombre del proyecto, una frase motivacional y un botón *Call to action*, el último tiene el fin de tener una mejor experiencia al ser llamado "CONOCE MÀS" al mismo tiempo de hacer click al botón se vincula con la sección de los cursos que comienzan pronto.

4.1.3. Sección 2



Esta es una breve explicación de la modalidad de los cursos y la forma de trabajo con los participantes de los diversos cursos.

4.1.4. Sección 3 “Oferta de cursos”



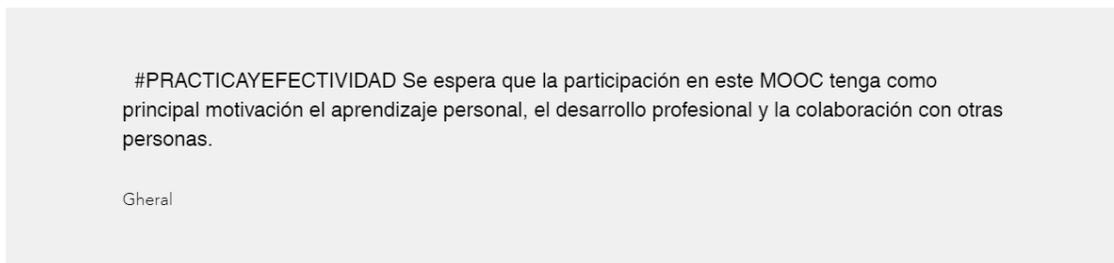
La sección 3 se ofertan como tal los cursos disponibles, y el costo o si fuesen gratuitos, los mismos direccionan a una página donde obtendrán más información sobre el curso.

4.1.5. Sección 4 “Metodología”



Se tiene como fondo en esta sección una fotografía real de los y las estudiantes de la carrera, y en la parte derecha se cuenta con una explicación e incentivar a tomar los cursos en línea.

4.1.6. Sección 5 “Experiencias y expectativas”



La sección cinco está destinada a poner mensajes de los tutores en línea y experiencias con los cursos bajo esta modalidad.

4.1.7. Sección 6 “Introducción a Moodle”



En esta sección se tiene un video introductorio a lo que son las plataformas virtuales. En el lado derecho de toda la página web se tiene una sección de chat, para poder contestar a todas las preguntas en un tiempo real.

4.1.8. Sección 7 “Próximos cursos”

Próximos eventos



The image shows two event cards side-by-side. The left card features a close-up of hands typing on a laptop keyboard. Below the image, the text reads "Curso de ofimática" and "lun., 06 ene. | Monoblock UMSA". The right card shows an elderly couple in traditional Aymara clothing; the man is kissing the woman on the cheek. Below the image, the text reads "Curso de Aymara para necesidades básicas". To the right of these cards is a blue chat button with a speech bubble icon and the text "¡Vamos a chatear!".

La sección siete se denomina próximos eventos, donde se pretende mostrara los próximos cursos, que serán habilitados para la siguiente gestión.

4.1.9. Footer o pie - formulario



The image displays a contact form on a light gray background. On the left, the heading "CONTÁCTENOS" is in blue. Below it, the contact information is listed: "Monoblock central, piso 12", "industriasculturales100@gmail.com", and "22440244". On the right, there is a form with the following fields: "Nombre" and "Email" (small input boxes), "Asunto" (medium input box), "Teléfono" (medium input box), "Dirección" (medium input box), and "Mensaje" (large text area). At the bottom right, there is a black button labeled "Enviar" and a blue chat button labeled "¡Vamos a chatear!" with a speech bubble icon and an upward arrow.

En la sección del footer va un formulario, los formularios en las páginas web son fundamentales para entablar una relación con los usuarios y despejar todas las dudas que tengan.

4.1.10. Footer o pie - ubicación



En esta sección se detalla la ubicación de la carrera, para dar una constancia más precisa de la validez de las certificaciones.

Formulario de suscripción

22440244



©2019 por MOOCS Ciencias de la Educación UMSA. Creada con Wix.com



Por último, se tiene un formulario de pre inscripción a los cursos

5. RECURSOS

Recursos humanos

Estará a cargo de un grupo de trabajo multidisciplinario para la ejecución del proyecto Ciencias de la Educación ABIERTA, a continuación, se detalla el grupo de trabajo que son:

- Un (1) profesional en Informática, se encargará del soporte del software y hardware y facilitarán así el manejo de la información en la red.
- Un (1) profesional en Ciencias de la Educación, preferentemente del área de Educación a Distancia. Se encargará de la parte didáctica y metodológica del proceso de educativo.
- Un (1) profesional en Ciencias de la Educación, preferentemente del área de Educación a Distancia. Se encargará en la edición y elaboración en recursos multimedia.

5.1. Recursos tecnológicos

Los equipos para la elaboración de los MOOCS en el proyecto Ciencias de la Educación ABIERTA, son las siguientes:

- Un dominio para el funcionamiento correcto de la página web del proyecto.
- Una cámara filmadora, para los recursos audiovisuales.
- Dos computadoras para edición de video.

5.2. PRESUPUESTO

EQUIPOS

Nº	DETALLE	CANTIDAD		PRECIO UNITARIO BS.	TOTAL PARCIAL BS.
1	Computadora core i7	2		Bs. 3.000	Bs. 6.000
2	Cámara de video profesional 4k	1		Bs.2.200	Bs. 2.200
3	Computadora core i5	1		Bs. 1.800	Bs. 1.800
TOTAL					Bs. 10.000

EQUIPO DE TRABAJO (PERSONAL)

Nº	DETALLE	CANTIDAD	SALARIO MENSUAL BS.	TIEMPO DE TRABAJO BS.	TOTAL PARCIAL BS.
1	Coordinador del proyecto.	1	Bs. 8.000	6 meses	Bs. 48.000
2	Responsable de Soporte técnico e informático.	1	Bs.7.000	6 meses	Bs. 42.000
3	Responsable en elaboración de contenidos multimedia.	1	Bs. 7.000	6 meses	Bs. 42.000
TOTAL					Bs. 132.000

ANEXO 4

REGISTRO FOTOGRÁFICO

ANEXO 4 REGISTRO FOTOGRÀFICO

ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO PARALELO A

Seleccionar	Imagen del usuario	Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Ciudad	País	Último acceso al curso
<input type="checkbox"/>		Leslie Daniela Almancy Lopez	danielaalmancy@gmail.com	la paz		60 días 3 horas
<input type="checkbox"/>		Arlin Yaritza Iraizas Choquecallata	yaritza.iraizas@gmail.com	la paz		60 días 5 horas
<input type="checkbox"/>		Eduardo Ruy Flores Morales	hijo-de-Dios2013@hotmail.com	la paz		60 días 8 horas
<input type="checkbox"/>		Silvia Mamani Quenallata	silvanatumejoraviga@hotmail.com	la paz		61 días 3 horas
<input type="checkbox"/>		Fabiana Miranda Velasco	fgmirandav@gmail.com	la paz		Nunca
<input type="checkbox"/>		Jhonatan Leonardo Huanca Hinojosa	josnei983@gmail.com	la paz		Nunca
<input type="checkbox"/>		Wilder Cerón Gutierrez	wilcegu4@gmail.com	la paz		Nunca
<input type="checkbox"/>		Oscar Antonio Espinoza L.	olguis.1995@gmail.com	la paz		Nunca

Página: (Anterior) 1 2 3 4

ACCESO A LA PLATAFORMA VIRTUAL ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO PARALELO "B"

Seleccionar	Imagen del usuario	Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Ciudad	País	Último acceso al curso
<input type="checkbox"/>		Adriana Feibel Rodríguez Otero	rodradriana27@gmail.com	La Paz		Nunca
<input type="checkbox"/>		ADRIANA MARISOL FLORES FLORES	adrianamarisolfloresflore.af@gmail.com	LA PAZ		38 días 16 horas
<input type="checkbox"/>		ALAN OSCAR MAMANI YUJRA	alanyujra_5000@hotmail.com	la paz		32 días 17 horas
<input type="checkbox"/>		Alicia Adaluz Lurici Andía	adaluz.lurici97a@gmail.com	La Paz	Bolivia, Estado Plurinacional de	5 días 12 horas
<input type="checkbox"/>		Alejandra Soria Soto	sonawendy1610@gmail.com	la paz		90 días 1 hora
<input type="checkbox"/>		Alejandra Gabriela Marquez Lima	alejandragabriellamarquezlima1@gmail.com	La Paz		Nunca
<input type="checkbox"/>		Alejandra Mishael Menroy Segaranda	aleikamonse15@gmail.com	la paz		10 días 11 horas
<input type="checkbox"/>		ALEJANDRA RUMI MAMANI FLORES	malejandrarumi7@gmail.com	la paz	Bolivia, Estado Plurinacional de	6 días 11 horas
<input type="checkbox"/>		ALEJO EMERSSON APAZA CANAVIRI	emerss01@hotmail.com	la paz		42 días 13 horas
<input type="checkbox"/>		Alexander Pealzoa Segovia	Pealzoalexander5@gmail.com	la paz		118 días 2 horas
<input type="checkbox"/>		Alexis Josu Soria Arismendi	asisbonito@hotmail.com	la paz		42 días 16 horas

ACCESO A LA PLATAFORMA VIRTUAL ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO "A"

ANAHÍ MERCEDES CASTILLO CUTIHERREZ	anahimercedescastillogutierrez@gmail.com	La Paz	Bolivia, Estado Plurinacional de	6 días 11 horas	X	🔍
Andrea Abril Ayora Monroy	abrila868@gmail.com	la paz		30 días 13 horas	X	🔍
ANDREA Omayri Quispe Alcon	quispealconandreamayri@gmail.com	la paz	Bolivia, Estado Plurinacional de	1 día 18 horas	X	🔍
Anel Sossa Mendia	anelssosa093@gmail.com	Beni	Bolivia, Estado Plurinacional de	1 día 18 horas	X	🔍
Angela Alcalá Cruz	angelaalcala758@gmail.com	La Paz	Bolivia, Estado Plurinacional de	30 días 15 horas	X	🔍
ARACELI VACA SNCHEZ	vacasanchezaracely@gmail.com	la paz		6 días 13 horas	X	🔍
Arlin Yaritza Iraizaz Choquecallata	yaritza.iraizaz@gmail.com	la paz		155 días 13 horas	X	🔍
Ayda Yhoselin Condori Menacho	yhoselincm09@gmail.com	la paz		32 días 1 hora	X	🔍
Ayde Leuca Callisaya	aydeleuca27@gmail.com	La Paz		Nunca	X	🔍

ACCESO A LA PLATAFORMA VIRTUAL ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO "B"

Lina Poma Hanara	LPina3981@gmail.com	la paz		45 días 10 horas		
Ana Cristina Apaza Huayhua	hannaanali1@gmail.com	la paz		45 días 15 horas		
Mariana Quispe Conde	m.c13.cime@gmail.com	la paz		45 días 16 horas		
RosyMaribel Cutile Siani	rosahuarayahua@gmail.com	la paz		46 días 5 horas		
Mariela Mamani Susara	marquispe359@gmail.com	la paz		47 días 3 horas		
Yuma Roque Espinoza	yuma.ro.es.2015@gmail.com	la paz		47 días 7 horas		
Olga Quispe Ramirez	natalybezadonaldson@gmail.com	la paz		47 días 9 horas		
Cristhian Elizabeth Castillo Quino	eltzcasti77@gmail.com	la paz		50 días 14 horas		
Reyna Esther Barrionuevo Plata	reyna55676757@gmail.com	la paz		52 días 3 horas		
Johnny Daniel Rivas Barbary	jdoriba@outlook.com	la paz		60 días 2 horas		
Ilsen Araceli Cruz Pari	miguelangelq222@gmail.com	la paz		60 días 3 horas		

Restaurar
Importar
Publicar
Reiniciar
Banco de preguntas
Administración del sitio

Buscar

RELOJ - CDE - UMSA

Adobe Flash Player está bloqueado

CALENDARIO

June 2019

(Anterior) 1 2 3 4 (Siguiente)

ANEXO 5

FOTOGRAFÍAS

(Aplicación de instrumentos)

ANEXO 5 FOTOGRAFÍAS

ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO "A" (APLICACIÓN DE ENCUESTAS)



ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO "B" (APLICACIÓN DE ENCUESTAS)



ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO PARALELO "B" (APLICACIÓN DE ENCUESTAS)

