

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE EL SALVADOR

ESCUELA DE POSTGRADO



"La Ciencia sin Moral es Vana"

INFORME DE INVESTIGACIÓN

**“APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE (MODALIDAD VIRTUAL) DE LOS DOCENTES DE LA FACULTAD
DE CIENCIAS Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE EL
SALVADOR”**

PRESENTADO POR

CLAUDIA MARÍA AVILÉS ESTRADA

NANCY MARIELA ESPAÑA ARMENDÁRIZ

KARLA MICHELLE LOPEZ VILLARREAL

**PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRAS EN ASESORÍA EDUCATIVA**

AGOSTO 2020

SANTA ANA, EL SALVADOR, C.A.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE EL SALVADOR

AUTORIDADES ACADÉMICAS

MONSEÑOR Y LICENCIADO MIGUEL ÁNGEL MORÁN AQUINO

RECTOR

DOCTOR MOISÉS ANTONIO MARTÍNEZ ZALDÍVAR

VICERRECTOR GENERAL

MAESTRO MOISÉS ULISES GARCÍA PERDIDO

SECRETARIO GENERAL

DRA. ANTONIA LARISA HERNÁNDEZ MONTERROSA

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE POSTGRADO

SANTA ANA, EL SALVADOR, C.A.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I: GENERALIDADES DEL ESTUDIO.....	7
1.1. PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	7
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.3. OBJETIVOS	12
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	12
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	13
2.1. EVOLUCIÓN DE LA EDUCACION VIRTUAL.....	13
2.2. HITOS HISTÓRICOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.....	14
2.3. EDUCACIÓN VIRTUAL.....	20
2.4. OTROS CONCEPTOS	20
2.5. METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.....	21
2.6. CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.....	21
2.7. VENTAJAS.....	21
2.8. DESVENTAJAS	22
2.9. IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL	23
2.10. LA INFLUENCIA DE LA TUTORÍA VIRTUAL COMO FACTOR HUMANO EN TODOS LOS ELEMENTOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.....	25
2.11. EFECTOS DE LA EDUACIÓN VIRTUAL.....	26
2.12. TAREAS Y RESPONSABILIDADES DEL DOCENTE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL	27
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	28
3.1. TIPO DE ESTUDIO.....	28

3.2.	UNIVERSO, POBLACIÓN Y MUESTRA	28
3.3.	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	28
3.4.	RESULTADOS	29
3.4.1.	RESULTADOS ENCUESTA A ALUMNOS	29
3.4.2.	RESULTADOS ENCUESTA A DOCENTES	37
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		47
4.1.	CONCLUSIONES	47
4.2.	RECOMENDACIONES	49
BIBLIOGRAFÍA.....		53
ANEXOS.....		55
ANEXO1: ENCUESTA PARA ALUMNOS		56
ANEXO 2: ENCUESTA PARA DOCENTES		64

INTRODUCCIÓN

La Universidad Católica de El Salvador, es una institución que se encuentra en la ciudad de Santa Ana del Departamento de Santa Ana, atiende el nivel educativo universitario. El perfil socio-económico es una institución sin fines de lucro, la infraestructura material se compone de cuatro edificios de tres niveles y uno de dos niveles, diseñados con aulas de clase y oficinas administrativas, un edificio para la biblioteca, colegio con nivel parvulario y guardería para hijos de empleados y estudiantes, edificio administrativo, edificio de laboratorios, edificio de talleres, dos casas de huéspedes, estación meteorológica y zona deportiva.

La educación es un proceso de enseñanza aprendizaje, en el que es fundamental la planificación y métodos que permitan brindar una educación integral y de calidad a quien la recibe. Además la sociedad actual demanda profesionales que tengan las competencias necesarias para poder desarrollar trabajos que hace una década no existían y el área educativa, por consiguiente, demanda formadores que sean capaces de generar ambientes en donde se pueda promover el aprendizaje de los estudiantes del siglo XXI; Para ello es necesario que los maestros tengan habilidades en el manejo de las herramientas tecnológicas, para poder utilizarlas en la formación virtual de los estudiantes.

El diseñar el curso en modalidad virtual permite poder estar a la vanguardia de las necesidades educativas y formativas actuales, mediante una propuesta innovadora para los docentes de la institución educativa donde el responsable de este proyecto labora como miembro activo, que permitirá poner en práctica de manera responsable y ética la tecnología, de esta manera luego de haber seleccionado las herramientas, aplicaciones y la plataforma para la creación del diseño instruccional del curso en donde se pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas cursadas en el posgrado, por lo tanto será el punto de partida para el diseño de otros cursos y programas de estudio en modalidad virtual.

Es preocupante que los futuros profesionales no comprenden las TIC como una herramienta para comunicar proyectos encaminados a mejorar el entendimiento de los problemas propios de la comunidad, ejerciendo investigación, análisis y síntesis de los fenómenos comunicativos.

La investigación que realizamos tiene como objetivo principal, la elaboración de un diagnóstico en el uso de la tecnología del proceso de enseñanza en los docentes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Católica de El Salvador en la modalidad virtual y el uso que se le da a la plataforma MOODLE, como herramienta tecnológica principal para la gestión de de aprendizaje y de comunicación con el alumnado.

Durante el proceso de investigación utilizamos diversos métodos e instrumentos de medición para conocer el porcentaje de docentes que utiliza la plataforma MOODLE y otras herramientas tecnológicas en la modalidad virtual, con el fin de poder generar estrategias que ayuden a los docentes a entender la importancia de la tecnología en la educación, que permita mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO I: GENERALIDADES DEL ESTUDIO

1.1. PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN

La tecnología en la educación juega un papel fundamental porque le permite a los estudiantes adquirir habilidades y destrezas para desenvolverse en esta sociedad, enfocada en el conocimiento tecnológico, pero además de esto la tecnología no es un beneficio solo para los estudiantes sino para la misma institución que proporciona la educación, ya que le brinda las herramientas para mejorar la calidad de la educación virtual.

Las universidades se empiezan a cuestionar cuál es el papel de formación que se está cumpliendo a nivel de las nuevas tecnologías; esto conlleva a generar una serie de reflexiones encaminadas al campo de la comunicación en Red y obliga, indudablemente, a hacer referencia a la interactividad, hipertextualidad y el carácter multimedia.(Rubio, 2008)

Para la educación virtual, la tecnología mejora la eficiencia y la productividad a través de las nuevas plataformas, estas integran a varios actores, como los docentes, los administrativos quienes pueden monitorear y dar un seguimiento de labor docente y los estudiantes pueden presentar sus tareas, compartir sus dudas y llevar un seguimiento de sus calificaciones. Además, reducen los costos en gran manera y son amigables con el medio ambiente, puesto que no es necesario imprimir un documento o una presentación, lo que facilita que los alumnos reciban con eficiencia y eficacia toda la información.

Es necesario que los docentes tengan las habilidades tecnológicas para crear los contenidos que incorporan en sus plataformas y aprendan a implementar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje centradas en los estudiantes. Para que esto pueda suceder requiere compromiso por parte de los docentes, en que estén dispuestos a desanprender la manera de como están acostumbrados a preparar e impartir las clases, que participen en las actividades de formación y actualización que permita aprender nuevas metodologías, estrategias, recursos y aplicaciones que permitan innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los docentes generalmente tienen miedo a usar herramientas tecnológicas, esto debido a que la mayoría no creció en un ámbito rodeado de la tecnología y a pesar que se les enseña o capacita no quieren cambiar su forma de trabajo, sin embargo para la modalidad virtual es necesario que

no solamente alojen los contenidos, sino también que lo realicen de forma ordenada, como si se estuviera en una clase presencial y colocar contenidos creativos e interactivos visualmente para que los alumnos se sientan animados a participar de todas sus clases virtuales.

De lo anterior, nos motivó a investigar sobre la aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de modalidad virtual de los docentes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Católica de El Salvador.

Por lo cual nace la pregunta de investigación que se le proporcionó respuesta posterior al estudio presente.

¿Cuál es el nivel de aplicación de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje virtual, de los docentes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Católica de El Salvador?

1.2. JUSTIFICACIÓN

La importancia de adaptarse en los cambios y avances tecnológicos en el sistema educativo es elemental para facilitar la mejor comprensión del mundo moderno en donde vivimos, en el que la tecnología ocupa un lugar fundamental en el sistema productivo y en la vida cotidiana en general, por tal motivo se resalta la importancia de estar siempre a la vanguardia.

Actualmente el uso de la computadora y la red internet en la educación, han transformado la relación entre los actores del proceso enseñanza aprendizaje, incitan a la construcción de nuevos conceptos e interpretaciones de la concepción del trabajo educativo, organización escolar en consideración de las condiciones que estas dos tecnologías imponen; además influyen fuertemente en la presentación de nuevas propuestas enriquecedoras del proceso educativo y en el diseño de nuevos productos que giran en torno a ellas, tal es el caso del pizarrón electrónico interactivo.

En el proceso digital, la educación juega un rol fundamental, no sólo porque permite a los estudiantes adquirir habilidades necesarias para desenvolverse en esta sociedad enfocada en el conocimiento tecnológico, sino porque proporciona herramientas a las instituciones de Educación Superior para mejorar la calidad de vida de toda la comunidad.

La tecnología se ha integrado en procesos que van desde la planificación y evaluación académica, hasta el seguimiento del estudiante, y aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad.

La gestión del aula ya no solo es tarea del profesor, las nuevas plataformas tecnológicas para la Educación Superior integran a todos los actores involucrados para la mejora de la experiencia del aprendizaje; los administrativos pueden monitorear si se cumplen los objetivos de la clase, y los estudiantes pueden compartir sus inquietudes y llevar un seguimiento de sus notas.

Existen plataformas que asisten a las instituciones en el manejo de la información del perfil de egreso, mallas curriculares de planes de estudios, programas y syllabus de los cursos, facilitando el manejo para los procesos de acreditación y asegurando la coherencia con los objetivos declarados en el perfil de egreso.

El uso de las nuevas tecnologías en educación permite la reducción de costos. No es necesario material gráfico y todo se puede hacer a través de un programa, antes de la transformación digital de la Educación Superior, los departamentos tomaban decisiones desde su experiencia; hoy el público es diverso y esa característica se convierte en una ventaja para alcanzar el éxito estudiantil. El software puede identificar de forma temprana el riesgo de deserción y apoyar a los estudiantes para que alcancen su meta.

Una cosa es conocer la importancia de las TIC, otra es poder implementar su aplicación.

La misma UNESCO ha preparado un programa marco en tecnologías de la información, con el nivel de competencias que los profesores necesitan para integrar las TIC a sus prácticas profesionales.

Esta integra no sólo el conocimiento de las tecnologías para la sala de clases y la planificación de los cursos, sino herramientas para mejorar las capacidades de organización y gestión tanto de la sala de clases como de grupos colaborativos. El proyecto finaliza con la integración de las tecnologías en las instituciones educativas como un todo.

Así, será cada vez más necesario que los docentes tengan la capacidad de crear ambientes en red para que los estudiantes guarden, compartan y desarrollen su trabajo de manera colaborativa, y aprender a utilizar las tecnologías con estrategias de enseñanza aprendizaje flexibles centradas en el estudiante.

Esto requiere de liderazgo. Los profesores deben transformarse para el proceso de enseñanza y apoyo continuo, y las instituciones de educación deben desarrollar una verdadera visión de sus establecimientos como comunidad, sobre la base de la innovación y el aprendizaje continuo, que esté enriquecida por las tecnologías de la información.

El uso de las tecnologías de la información en el sistema educativo es cada vez más generalizado. Las nuevas tecnologías de la información permiten una adecuada integración que favorece los procesos de mejora de la calidad educativa.

La tecnología se caracteriza por ser un medio de expresión y creación multimedia, un canal de la comunicación, un instrumento para el proceso de la información, una fuente abierta de

información y recursos, un instrumento para la gestión administrativa y tutorial, una herramienta para la orientación, el diagnóstico y la rehabilitación de estudiantes, un medio didáctico y para la evaluación, un soporte de nuevos escenarios formativos y un medio lúdico para el desarrollo cognitivo.

Por lo tanto, para que el uso de las tecnologías de la información en el proceso de enseñanza aprendizaje sea efectivo requiere un cambio del rol del profesorado, pasando este de transmisor a guía, incidiendo en sus funciones como creador y proveedor de recursos necesarios, de ofrecer en cada recurso las tecnologías de la información.

El desafío entonces consiste en la colaboración, apelando al conocimiento apropiada de las tecnologías de la información para aprender a ser gestores de estudiante-curriculum, desde los estilos de aprendizaje.

Estamos convencidos de que, así como la educación formal se abrió camino entre la informalidad que resultaba suficiente en la era preindustrial, los sistemas educativos del momento cultural que transitamos deben magnificar los esfuerzos en emprendimientos de educación formal y no formal de excelencia y para el logro de la igualdad de oportunidades. Entonces, intervenir estratégicamente significa, recuperar y actualizar los saberes de la didáctica apoyados en las recientes teorizaciones sobre el intelecto y el aprendizaje y la aplicación de las TIC mediatizando el proceso permanente de aprender a aprender.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Diagnosticar el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza en los docentes horas clase de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Católica de El Salvador.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Categorizar el uso de herramientas tecnológicas que los docentes utilizan para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Brindar estrategias para la aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Consolidar la información como frente de apoyo en los procesos de enseñanza virtual para la secuencia didáctica.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. EVOLUCIÓN DE LA EDUCACION VIRTUAL

Hace tan sólo pocos años era improbable imaginar una situación en el mundo de la educación como en la que ahora vivimos. La tecnología, entendida como el arte del saber hacer, ha estado siempre presente en la historia de la pedagogía, pero en las dos últimas décadas del siglo XX ha tomado un papel predominante como instrumento, como máquina al servicio de la educación. Desde el uso de los magnetófonos, la televisión, el vídeo, pasando por la enseñanza asistida por ordenador, los distintos instrumentos tecnológicos que han entrado en nuestra cotidianeidad a través de los salones de nuestras casas han tenido su repercusión en las metodologías de educación y aprendizaje. En la antigua Grecia, la erudición verdadera estaba definida como una de ocio dedicada al aprendizaje. La búsqueda de la sabiduría conllevaba una total inmersión sensorial e intelectual en la propia vida y los educadores se vivieron desafiados a nutrir el entusiasmo y proporcionar las herramientas adecuadas a las mentes jóvenes.

Con este espíritu, los colegios servían para proporcionar alicientes para la búsqueda de la sabiduría fuera de sus fronteras, no para reemplazarlos. Hoy las cosas son diferentes. Muy a menudo, el mundo real y entusiasmo de la era de la información se quedan fuera de las aulas. Se dispone de profesores innovadores para entrar en la instalación por medio de transmisiones electrónicas a redes educativas mediante el uso de otras tecnologías educativas. Como los puntos débiles de la clase son ensanchados se dará paso a una integración más libre de los entornos escolares.

Muchos han visto y vivido la irrupción de la tecnología en la educación como un peligro, una amenaza para el correcto proceso educativo. La supuesta pérdida de la relación entre educador y educando en tanto que personas ha sido el argumento básico esgrimido por los detractores de la entrada de la tecnología en la dinámica educativa. Hace tiempo que sabemos que lo que define la relación entre las personas no es tan solo el medio que usan para hacerlo si no que sobre todo es la capacidad que tenemos para comunicarnos. Y para hacerlo no usamos sólo la presencia física, el cara a cara. Hemos pasado por las señales de humos, por la comunicación epistolar, telefónica, hasta las posibilidades actuales del correo electrónico. Sea como sea las personas nos

relacionamos. Forma parte de nuestro ser social. Y si hay relación hay también acto educativo. Sea cual sea el medio de comunicación

Hoy el medio de comunicación e información que está en auge es el que proporciona la red de redes: Internet. La red nació hace ya treinta años, pero tan solo hace seis que incorporó color, imágenes, sonido, y facilidad en el transporte de datos. Se ha vuelto amigable y atractiva, lo que ha supuesto una rápida penetración en nuestras vidas cambiando nuestras mentalidades, nuestras formas de acceder al saber y de conocer. Nos encontramos, por tanto, ante un cambio en los procesos de aprendizaje que los más jóvenes viven como parte de su formación inicial básica y los más adultos viven, a menudo, como un problema personal de adaptación a un mundo cambiante.

2.2. HITOS HISTÓRICOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Sep 2, 1900 Educación por correspondencia

Textos muy rudimentarios y poco adecuados para el estudio independiente de los alumnos se usaban casi exclusivamente en esta etapa, nacida a finales del siglo XIX y principios del XX a lomos del desarrollo de la imprenta y de los servicios postales (García Aretio, 1999).

Ene 1, 1924 Primer dispositivo relacionado con la educación

Sidney Pressey, profesor de Psicología Educativa de la Universidad Estatal de Ohio, desarrolló la Pressey Testing Machine. Esta máquina permitía registrar las respuestas seleccionadas por los estudiantes a cada una de las preguntas planteadas.

Ago 28, 1939 Surgen los cursos vía telefónica

En 1939 la Universidad de Iowa organizó un sistema de enseñanza basado en el teléfono y dirigido a los alumnos que sufrían algún tipo de discapacidad o enfermedad. Así comenzó a utilizarse el teléfono como instrumento de comunicación profesor-alumno.

Ene 1, 1954 BF Skinner crea la primera máquina para enseñar.

La "máquina de enseñanza" diseñada por B.F. Skinner era un artefacto que hoy veríamos como primitivo (igual que el primer ordenador de Pascal), pero que utilizaba los principios de conducta para mejorar el proceso de aprendizaje de conceptos y términos escolares. Su mayor aporte fue el concepto de "enseñanza programada" que creó con esa máquina.

Ene 1, 1968 Creación de la Televisión Institucional

La Universidad de Standford crea la Stanford Institucional Television Network. Este acontecimiento marcó el inicio de la modalidad de aprendizaje conocida como T-learning.

Ene 1, 1969 Creación de la ARPANET

El gobierno de Estados Unidos crea ARPANET (inicio del internet). La red de computadoras Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET) fue creada por encargo del Departamento de Defensa de los Estados Unidos ("DOD" por sus siglas en inglés) como medio de comunicación para los diferentes organismos del país.

Sep 2, 1970 Enseñanza multimedia a distancia.

Radio y televisión, medios presentes en la mayoría de los hogares, son las insignias de esta etapa. El texto escrito comienza a estar apoyado por otros recursos audiovisuales (audio casetes, diapositivas, videocasetes, etc.). El teléfono se incorpora a la mayoría de las acciones en este ámbito, para conectar al tutor con los alumnos. En esta segunda generación, al quedar roto el concepto de clase tradicional, las posibilidades de interacción presencial son escasas (García Aretio, 1999).

Ene 1, 1975 Los primeros cursos a través de video

La Universidad de Mid-América junto con nueve universidades más, producen y entregan cursos a través de video.

Ene 1, 1976 Los primeros cursos en línea

La Universidad de Phoenix fue la primera universidad en los Estados Unidos en ofrecer cursos en línea.

Ene 1, 1980 Nace el concepto de campus virtual

Se entiende como campus virtual a una estructura creada a manera de comunidad virtual en la que se desarrollan las actividades académicas de una institución educativa en cualquiera de sus formas, desde un pequeño entorno de capacitación, hasta englobar una universidad completa. Es un espacio exclusivo para los alumnos de los cursos y está orientado a facilitar su experiencia de capacitación a distancia.

Ago 28, 1980 Primeros LMS (Learning Management System)

Un LMS es un software basado en un servidor web que provee módulos para los procesos administrativos y de seguimiento que se requieren para un sistema de enseñanza, simplificando el control de estas tareas. Este sistema facilita el aprendizaje colaborativo a partir de actividades y contenidos preelaborados, de forma síncrona o asíncrona.

Ene 1, 1982 Nace el concepto de e-learning

Los orígenes del término e-Learning no se conocen con certeza, aunque se ha documentado que el término probablemente se originó durante la década de 1980, dentro del marco de tiempo similar a otras formas de aprendizaje en línea.

Sep 1, 1985 Desarrollo de la NSFNET.

Hacia 1985, ARPANET era altamente utilizada y estaba cargada de atascos. En respuesta la National Science Foundation (Fundación Nacional de Ciencia) inicio la fase 1 del desarrollo de la NSFNET. La NSFNET estaba compuesta por múltiples redes regionales y redes entre iguales (como la red de ciencia de la NASA) conectadas a un gran backbone que constituía el núcleo de toda la NSFNET.

Sep 2, 1989 Enseñanza Telemática

Estaría conformada por la educación telemática. La integración de las telecomunicaciones con otros medios educativos, mediante la informática define a esta etapa. Se apoya en el uso cada vez más generalizado del ordenador personal y de las acciones realizadas en programas flexibles de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) y de sistemas multimedia. La integración a que aludíamos permite pasar de la concepción clásica de la educación a distancia a una educación centrada en el estudiante (García A.)

Sep 2, 1991 Inicia el uso comercial de Internet

Cuando el proyecto ARPANET se cierra en 1990, cuenta con más de 300 mil ordenadores. En 1991, la National Science Foundation, institución que financia la Internet permite el uso comercial de la red.

Ene 1, 1995 La primera escuela 100% virtual

CALCampus.com fue la primera escuela 100% virtual.

Ene 1, 1997 Surge la blackboard

Blackboard es una plataforma informática de e-learning que permite construir y administrar cursos en línea, e impartir formación a través de Internet; esta posibilita la tutorización y el seguimiento de los alumnos.

Sep 1, 1997 Nace el concepto de Web-Log

El término web-log lo acuñó Jorn Barger en 1997 para referirse a un diario personal en línea que su autor o autores actualizan constantemente. Más adelante, las dos palabras “Web” y “log”, se comprimieron para formar una sola, “Weblog” y luego, la anterior, se convirtió en una muy corta: blog. Este concepto derivado del weblog, es un espacio de reflexión que posibilita el intercambio de ideas con los lectores a través de la publicación de comentarios sobre diversos temas de interés general.

Ene 1, 1999 Aparece el término Web 2.0

El término Web 2.0 fue utilizado por primera vez por Darcy DiNucci en 1999 en uno de sus artículos, aunque no fue hasta 2004 cuando Tim O'Reilly lo hizo popular. El término Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web.

Ene 1, 2000 Nace el concepto de b-learning.

"Blended Learning", término inglés que se traduce como "Formación Combinada" o "Aprendizaje Mixto". Es un método de aprendizaje de "escenarios múltiples" donde se combinan actividades presenciales, sincrónicas y del e-learning (Aprendizaje Electrónico).

Sep 2, 2001 Se publica Wikipedia

Wikipedia es una enciclopedia libre, políglota y editada colaborativamente. Es administrada por la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro. Sus más de 37 millones de artículos en 284 idiomas (cantidad que incluye dialectos de muchos de esos idiomas) han sido redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo, y prácticamente cualquier persona con acceso al proyecto puede editarlos.

Ene 1, 2002 Nace SCORM 1.0

SCORM (del inglés Sharable Content Object Reference Model) es un conjunto de estándares y especificaciones que permite crear objetos pedagógicos estructurados. Los sistemas de gestión de contenidos en web originales usaban formatos propietarios para los contenidos que distribuían. Como resultado, no era posible el intercambio de tales contenidos.

Ene 1, 2002 Surgen los ambientes virtuales

ENSEÑANZA APRENDIZAJE es una aplicación web de tipo Ambiente Educativo Virtual, un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conoce como LMS (Learning Management System).

Ene 1, 2002 Recurso en línea vía online

El Instituto de Tecnologías de Massachusetts (MIT) lanza de Open Course Ware Project, un recurso gratuito vía online que inicialmente contenía alrededor de 500 cursos y materiales del instituto.

Sep 1, 2004 Aparición de las primeras "Redes Sociales"

En 2002 comienzan a aparecer sitios web promocionando las redes de círculos de amigos en línea cuando el término se empleaba para describir las relaciones en las comunidades virtuales, y se hizo popular en 2003 con la llegada de sitios tales como MySpace o Xing. Hay más de 200 sitios de redes sociales, aunque Friendster ha sido uno de los que mejor ha sabido emplear la técnica del círculo de amigos. La popularidad de estos sitios creció rápidamente.

Ene 1, 2006 Nace el concepto de M-Learning

Se denomina aprendizaje electrónico móvil, en inglés, M-learning, a una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de pequeños dispositivos móviles, tales como: teléfonos móviles, PDA, tabletas, PocketPC, iPod y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.

Ene 1, 2013 Auge a nivel mundial de los Cursos en Línea Masivos y Abiertos

Los Cursos en Línea Masivos y Abiertos (MOOC) es una modalidad de educación abierta, la cual se observa en cursos de pregrado ofrecidos gratuitamente a través de plataformas educativas en Internet; cuya filosofía es la liberación del conocimiento para que este llegue a un público más amplio.

Sep 2, 2013 Evolución del concepto Web 2.0

El término Web 2.0 (2004–presente) está comúnmente asociado con un fenómeno social, basado en la interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones en la web, que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario o D.C.U. y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los

servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, wikis, blogs, entre otros.

2.3. EDUCACIÓN VIRTUAL

La educación virtual, también llamada "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio (medios de comunicación por medio del Internet).

La educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Desde esta perspectiva, la educación virtual es una acción que busca propiciar espacios de formación, apoyándose en las TIC para instaurar una nueva forma de enseñar y de aprender.

La Educación Virtual está relacionada con el término “e-learning”. (Educación + Internet). Plantea la distribución de contenidos en múltiples formatos electrónicos, facilita la creación de una comunidad interconectada de estudiantes y profesores y la administración y control de toda esta experiencia educativa.

2.4. OTROS CONCEPTOS

Son aquellas formas de estudio que no son guiadas o controladas directamente por la presencia de un profesor en el aula, pero se beneficia de la planeación y guía de los tutores a través de un medio de comunicación que permita la interrelación profesor-alumno. (José Luis García Llamas, 1986).

Es un conjunto de procedimientos cuya finalidad es proporcionar instrucción por medios de comunicación impresos y electrónicos o personas que participan en un proceso de aprendizaje reglado, en lugares y horarios distintos de los del profesor o profesores. (Michael Moore, 1990).

Es un sistema de educación en el cual los alumnos y los profesores no están en el mismo lugar. (Jackson Bob).

2.5. METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Método Sincrónico

Es aquel, en el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación, operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento.

Método Asincrónico

Transmite mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requiere necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso los datos que forman el mensaje.

2.6. CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Es oportuno para: datos, textos, gráficos, sonido, voz e imágenes mediante la programación periódica de clases.

Es actual, porque permite conocer las últimas novedades a través de internet y sistemas de información.

La educación virtual es práctica, efectiva y eficiente. Práctica, porque es muy fácil acceder y de amplio cubrimiento, efectiva, porque al poderse acceder todos los días se logra el refuerzo e interiorización necesarios, eficiente, porque es un medio masivo e instantáneo de bajo costo.

2.7. VENTAJAS

Exploración– El uso de internet, o más precisamente la “World Wide Web”, como una herramienta de exploración le abre al profesor y al estudiante las puertas de una fuente inagotable de información y recursos.

Experiencia– El estudiante virtual se ve involucrado en una nueva experiencia social y de aprendizaje que puede incluir comunicaciones directas con su profesor, discusiones con sus compañeros de curso o estudio individual de contenidos a su propio ritmo.

Compromiso – Los cursos virtuales ofrecen una oportunidad única al estudiante de compartir experiencias con otros, lo que refuerza el sentido de colaboración y de comunidad. Además, el estudiante recibe el control de su tiempo y sus recursos y puede escoger el mejor camino de aprendizaje de acuerdo con sus preferencias y capacidades.

Flexibilidad – Desde cualquier lugar y a cualquier hora, los estudiantes pueden tener acceso a sus cursos virtuales. Se estima que aproximadamente 80% de las empresas ya tienen solucionado su acceso a internet, por lo que los obstáculos técnicos de acceso de los estudiantes que trabajan ya están superados

Actualidad – Los profesores tienen la oportunidad de actualizar sus materiales y temas de discusión instantáneamente lo que hace que los cursos se mantengan frescos y consistentes con la actualidad

Personalización – Aunque parezca contradictorio, la educación virtual sí permite un contacto personal entre el profesor y el alumno. El intercambio de mensajes escritos y la posibilidad de seguimiento detallado del progreso proporcionan al profesor un conocimiento del alumno muchas veces mayor que en cursos presenciales.

2.8. DESVENTAJAS

La pasividad del sujeto frente a este medio, pues se percibe como un "medio fácil".

Dificultades organizativas, problemas técnicos y altos costos de mantenimiento.

Temor a que los estudiantes vean los medios con pasividad de mirar un programa de TV (telenovelas) caracterizado por una tendencia al facilismo inmediato, inconveniente para aprender ciertos contenidos.

La tendencia a trabajar cualquier aspecto o contenido de forma virtual, dejando de lado el uso de medios más sencillos como el retroproyector.

Falta de una estructura pedagógica adecuada, diseñada intencionalmente teniendo en cuenta los procesos cognitivos y las formas de aprender de los estudiantes.

2.9. IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

En la educación virtual, definida como la creación de una comunidad interconectada de estudiantes y profesores y la administración y control de toda esta experiencia educativa (Cabero, 2004), el ordenamiento de los factores dados (Actualidad de la Tecnología, Plataforma Educativa Virtual, Calidad de los Contenidos, Cantidad de la Información, Frecuencia de la Tutoría, Personalización de la Educación) no depende de su importancia, porque todos la tienen, más bien la interrelación que guardan entre ellos trascendencia al éxito o fracaso del proceso de enseñanza y de aprendizaje virtual.

Tal como se concibe, aunque se relacionen estrechamente el factor humano ejercido por el tutor es considerado por nuestro grupo como el FACTOR DE MAYOR IMPORTANCIA, a continuación, se exponen las razones, y otros aspectos relacionados con este factor:

La frecuencia de la tutoría. Indistintamente la modalidad de enseñanza aprendizaje (presencial, semipresencial o virtual) el(la) docente va a tener diferentes roles que asumir - guía/instructor/conductor/mediador/entre otros- durante el inicio-desarrollo-cierre-valoración de las actividades asignadas, por tanto, su presencia-acompañamiento es primordial para el logro de los objetivos instruccionales propuestos, ya sea de forma activa, de forma moderada o de observación.

Se concibe la función tutorial como "la relación orientadora de uno o varios docentes respecto de cada alumno en orden a la comprensión de los contenidos, la interpretación de las descripciones procedimentales, el momento y la forma adecuados para la realización de trabajos, ejercicios o autoevaluaciones, y en general para la aclaración puntual y personalizada de cualquier tipo de duda " (Valverde y Garrido, 2005).

Así mismo el rol que desempeñe el profesor como tutor virtual será fundamental para garantizar la calidad y eficacia del proceso formativo realizado a través de la red. Se puede distinguir cinco roles básicos a desempeñar por los tutores: el rol pedagógico, social, de dirección, técnico y orientador (Llorente: 2006, Edutec).

Este factor es el más importante porque:

- Pues de las cualidades, habilidades, estrategias y técnicas que aplique el tutor se logrará la integración adecuada de una comunidad de aprendizaje interactiva, motivada y participativa. El éxito de todo curso en cualquier modalidad depende del tutor, facilitador o docente, en muchos casos es quien marca la diferencia y calidad de los cursos o asignaturas.
- La frecuencia en la tutoría es vital para que el estudiante no se sienta abandonado e intercambie sus inquietudes en el momento oportuno y de forma eficiente, para lo cual es necesario que el tutor dedique un periodo de tiempo razonable a esta actividad y también la mejor disposición de compartir el conocimiento y que el proceso de aprendizaje se optimice.
- Podría llamarse calidad de la tutoría: es el que dirige el proceso de enseñanza aprendizaje y más aún en la educación virtual este factor cobra más importancia incluyendo el Factor Humano, es decir su capacidad y disposición para atender las necesidades de los estudiantes, ya que no todos pueden desenvolverse como el profesor desearía.
- Su presencia es la que puede reorientar el trabajo, disipar dudas, organizar la secuencia de aprendizajes con las preguntas orientadoras.
- Es el quien debe tener el método o la forma o tal vez la experiencia para saber cuándo un grupo requiere de su ayuda y empuje o cuando hay que dejarlo solo para que profundice y se responsabilice de su aprendizaje. Los alumnos necesitan que su tutor esté el mayor tiempo posible con ellos.
- El tutor es la persona capacitada en tecnología que media en los contenidos provistos por el profesor/la institución y el participante del curso. Su presencia atenta –explícita o implícita- permite el seguimiento del proceso de aprendizaje junto con el andamiaje necesario para la construcción del conocimiento en forma colaborativa.
- Una falta de orientación puede generar deserción ante la desesperación por no saber que hacer en alguna situación.
- El ser humano –tutor virtual- es el único con capacidad de dar dirección y un sentido a una herramienta (educación virtual). Su intervención oportuna es clave para cumplir los objetivos planteados. Por lo tanto, es el más importante.

- Debe conocer y manejar con fluidez los instrumentos de comunicación dialógica para crear el ambiente propicio para la construcción del aprendizaje, sabiendo despertar en el alumno el deseo de profundizar sus conocimientos. No solo anima, sino que orienta y reorienta los aprendizajes.
- Asimismo, debe mantenerse atento a las demandas de los participantes, y hacer un seguimiento exhaustivo de sus logros y de sus dificultades.
- El tutor virtual es la figura moldeadora y moderadora dentro de un aula virtual y la modalidad educativa. Modela con los principios transmitidos, con sus respuestas, con las aclaratorias y conducciones oportunas. Modera el intercambio y la interacción mediante la utilización acertada de recursos sincrónicos y asincrónicos dentro del medio.
- Sin un buen tutor virtual con capacidad y calidad humana no habrá motivación, se pierde la esencia del estudio virtual y el trabajo no dará los resultados esperados, ya que el factor humano es imprescindible en cualquier ámbito, presencial o virtual.

2.10. LA INFLUENCIA DE LA TUTORÍA VIRTUAL COMO FACTOR HUMANO EN TODOS LOS ELEMENTOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

La interactividad entre profesores, estudiantes y contenidos constituye el eje principal en una concepción constructivista de la enseñanza, el aprendizaje y la intervención educativa. Este modelo interactivo se concreta y se evidencia en el diseño de los materiales, en el desarrollo de propuestas de trabajo cooperativo, en el accionar de los tutores y en las instancias evaluativas.

El diseño de situaciones educativas significativas para la construcción de conocimientos en un modelo virtual interactivo supone considerar múltiples elementos:

- El reconocimiento de los conocimientos previos de los estudiantes.
- La significatividad potencial de los contenidos y materiales.
- La construcción de significados compartidos entre tutores y estudiantes.
- Los conflictos cognitivos producidos a partir de los diferentes contenidos.
- La función de andamiaje por parte de los tutores.
- Las actividades de colaboración entre estudiantes.
- La evaluación, como instancia de síntesis y reconstrucción del proceso de aprendizaje.

Es decir, en este punto es fundamental la calidad de la tutoría, la interacción pues a través de una variada comunicación mediante el diálogo de estudiantes con el tutor, estudiante-estudiante.

2.11. EFECTOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

- La colaboración que se logra, a través de oportunidades de trabajo colaborativo sincrónico y asincrónico, los estudiantes aportan con una adecuada realimentación constructiva.
- La coherencia alerta a que exista una adecuada coherencia entre los objetivos y contenidos de la asignatura y las situaciones de aprendizaje propuestas a los estudiantes.
- La flexibilidad se utiliza como la herramienta que promueva la elasticidad de diferentes situaciones de aprendizaje, que pueden suponer la adecuada combinación de estrategias.
- La pertenencia se promueve a través de situaciones que favorezcan la creación de “sentido de pertenencia” a un grupo por parte de los estudiantes; ello supone, la realización de actividades para “romper el hielo”, con el fin de que los estudiantes se conozcan y amplíen sus espacios sociales.
- La educación virtual combina lo mejor de los dos mundos, es decir, el método de enseñanza tradicional combinado con los ricos recursos de la enseñanza basada en computadora para crear una solución de capacitación atractiva y motivadora.
- La flexibilidad en línea permite, por un lado, la posibilidad de enseñar y, por el otro, la potencialidad de retener la información crítica necesaria para cada participante, más allá del tiempo y el lugar en el cual se encuentre.
- La interactividad o su aparente intercomunicación con en el mundo real, constituye un factor de motivación para los estudiantes, logrando su participación activa, a través de simulaciones de trabajo en equipo, o desarrollo a nivel de laboratorios, lo que permite testear las habilidades individuales o grupales, en un entorno simulado perfecto, incrementando la probabilidad de que recuerden lo que aprendieron y puedan aplicarlo posteriormente.

2.12. TAREAS Y RESPONSABILIDADES DEL DOCENTE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Según Jimena Fernández Pinto

- Compartir con los estudiantes el entusiasmo que sientes por tu asignatura
- Comunicarte con los estudiantes poniéndote a su mismo nivel.
- Explicar los contenidos de manera sencilla y siempre ofreciendo tu ayuda.
- Demostrar que todos los estudiantes te importan y que los respetas.
- Animar a los estudiantes a que sean independientes y que se arriesguen.
- Compartir el proceso de aprendizaje con los aprendientes.
- Adaptarse a las nuevas demandas que vayan surgiendo.
- Incentivar la unión del grupo.
- Establecer un compromiso general entre todos los participantes del grupo de aprendizaje.
- Desarrollar las estrategias de comunicación de los estudiantes
- Responder oportunamente con las consultas que se realicen, para lo que el tutor necesita asegurarse que la respuesta es la requerida por el estudiante. Para este caso, existen ejemplos de plataformas como aquellas en las cuales cada cuestión y su respuesta, es confirmada mediante una programación de cierre por cada una.
- Investigar continuamente en la búsqueda de ser un conocedor de la materia.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE ESTUDIO

El presente estudio se realizó de manera cualitativo, descriptivo; ya que solamente se pretende conocer y describir el nivel de aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje (modalidad virtual) de los docentes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Católica de El Salvador, los principales actores del proceso fueron los estudiantes, así como a los docentes.

3.2. UNIVERSO, POBLACIÓN Y MUESTRA

UNIVERSO: Docentes de la Universidad Católica de El Salvador.

POBLACIÓN: Docentes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Católica de El Salvador.

MUESTRA: Docentes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la UNICAES, seleccionados a través de un muestreo aleatorio simple sin remplazo, en donde un docente no puede ser seleccionado más de una vez en la muestra.

Margen de error: 5%

Nivel de confianza: 95%

Población: 281

Tamaño de la muestra: 162.53

3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

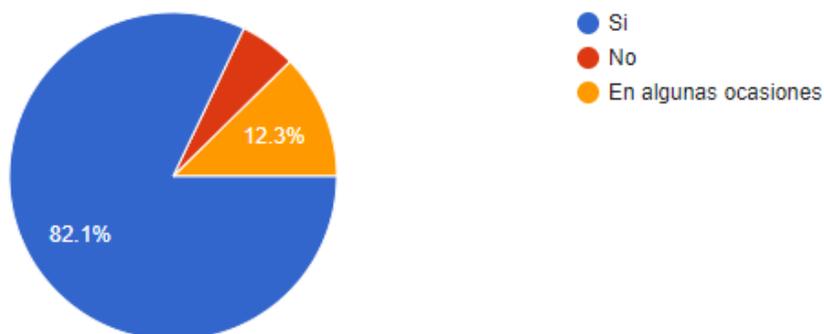
Se aplicó la técnica de la encuesta, con instrumentos de cuestionarios de preguntas cerradas para los alumnos y otro cuestionario dirigido a los docentes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la UNICAES.

3.4. RESULTADOS

3.4.1. RESULTADOS ENCUESTA A ALUMNOS

1. El docente de la clase, ¿utiliza diferentes recursos en línea para impartir el desarrollo de estas?

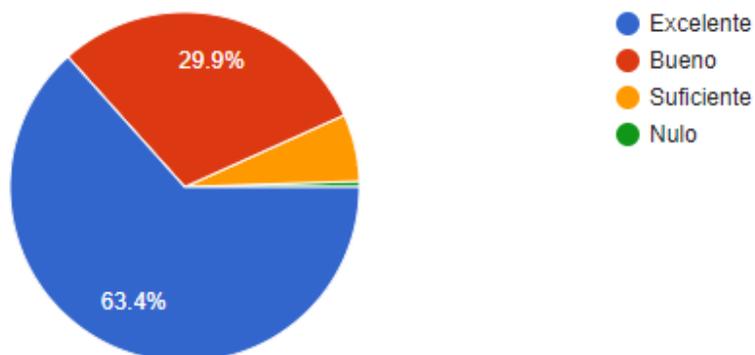
1,515 respuestas



Pregunta 1: El 82.1% de los estudiantes encuestados equivalentes a 1244 estudiantes considera que el docente si utiliza recursos en línea para impartir el desarrollo de la clase, lo que fortalece el aprendizaje virtual en los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje y el estudiante tiene una mayor comprensión de los contenidos; un 12.3% equivalentes a 187 personas encuestadas respondió que solamente se hace en algunas ocasiones y un 5.6% equivalentes a 84 estudiantes encuestados respondió que el docente no utiliza recursos en línea.

2. El dominio de habilidades que tiene el docente en el manejo de la tecnología es:

1,515 respuestas

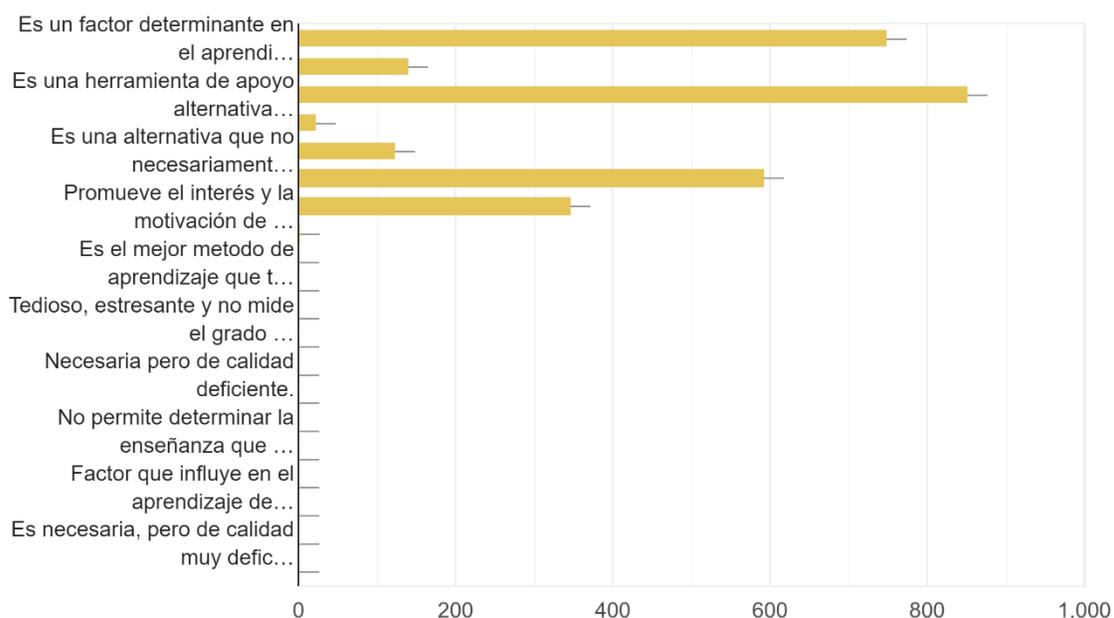


Pregunta 2: El 63.4% de los estudiantes encuestados equivalente a 960 estudiantes considera que el dominio de habilidades que tiene el docente en el manejo de la tecnología es excelente;

un 29.9% equivalente a 453 estudiantes considera que es bueno, el 93.3% es la suma de los primeros dos resultados, esto es un aspecto positivo para los estudiantes de la universidad ya que con esto se demuestra que los docentes utilizan los recursos en línea porque poseen las aptitudes y los conocimientos necesarios para el desarrollo de las clases virtuales; el 6.2% equivalente a 94 estudiantes encuestados considera que es suficiente y solamente un 0.5% equivalente a 8 estudiantes considera que es nulo.

3. Considera que el uso de la tecnología o recursos informáticos en la modalidad virtual es:

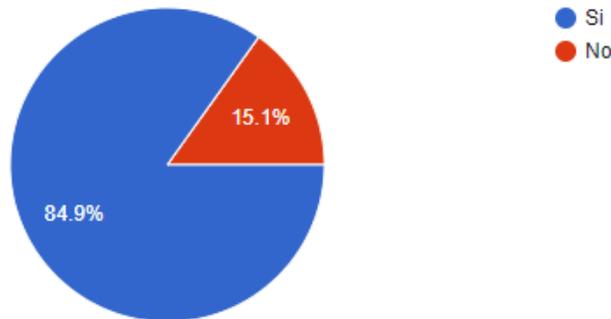
1,515 respuestas



Pregunta 3: El 56.2% de las personas encuestadas (852 estudiantes) consideran que el uso de la tecnología o recursos informáticos es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos; el 49.4% de las personas encuestadas (749 estudiantes) considera que es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes; el 39.1% de las personas encuestadas (593 estudiantes) considera que es un recurso importante para mejorar la enseñanza y el 23% de las personas encuestadas (348 estudiantes) considera que promueve el interés y la motivación de los alumnos. Solamente el 0.1% de la muestra encuestada considera que la tecnología es necesaria, pero de calidad deficiente, arrojando un resultado positivo de cómo los estudiantes valoran el uso de las TIC.

4. ¿Considera necesarios cursos especiales de formación en el uso de la tecnología y recursos informáticos para los docentes?

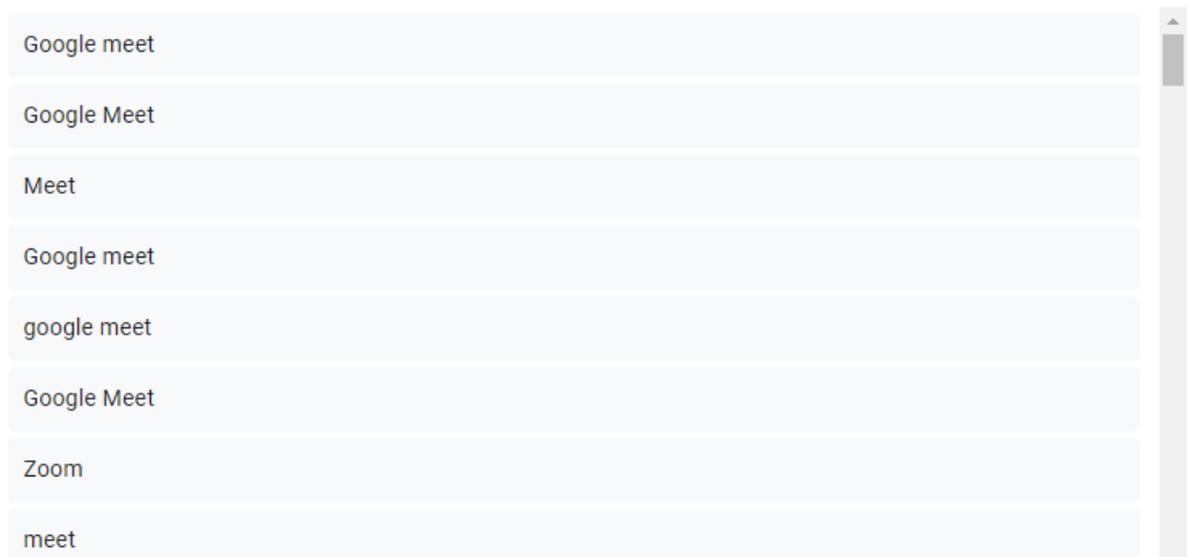
1,515 respuestas



Pregunta 4: El 84.9% de los encuestados (1286 estudiantes) consideran que los docentes necesitan cursos especiales de formación en el uso de la tecnología y recursos informáticos, ya que tienen las habilidades tecnológicas, pero es necesaria la capacitación continua y adquirir nuevas habilidades tecnológicas porque la tecnología está en constante cambio; mientras que el 15.1% de los encuestados (229 estudiantes) consideran que no es necesario que los docentes se capaciten.

5. Mencione que tipo de recursos en línea o aplicaciones ha implementado el docente en las clases:

1,515 respuestas

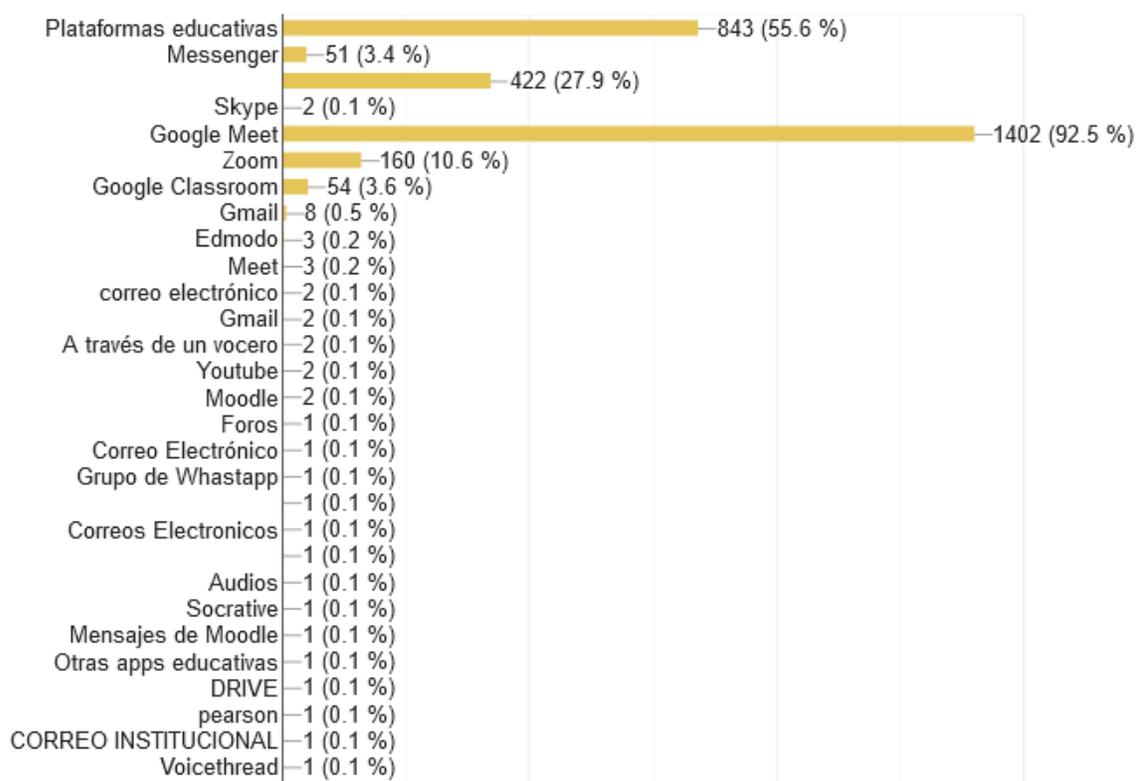


Pregunta 5: Se puede identificar con las respuestas del 100% de los alumnos encuestados (1515 estudiantes) que los recursos en línea o aplicaciones que más han implementado los docentes en

sus clases son Google Meet, Zoom y YouTube. Es importante destacar que las herramientas en las cuales invierte la universidad están siendo utilizadas por los docentes, además de otras herramientas creativas y visuales que fortalecen el aprendizaje de los alumnos en las diferentes materias.

6. ¿Qué tipo de software o aplicación utiliza el docente para comunicarse con sus alumnos, durante el desarrollo de las clases?

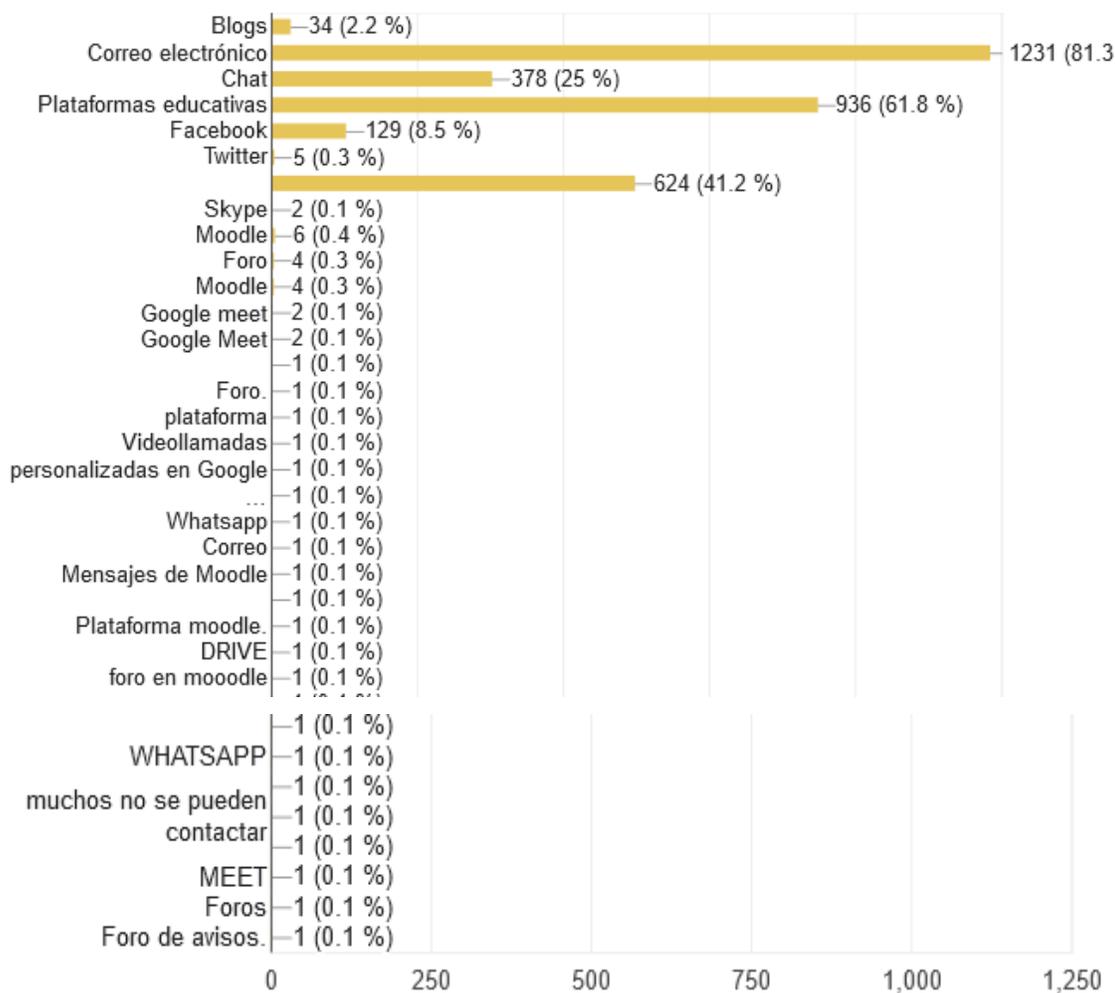
1,515 respuestas



Pregunta 6: El 92.5% de los encuestados (1402 estudiantes) confirman que los docentes utilizan la herramienta Google meet para la comunicación en el desarrollo de sus clases, ya que se puede utilizar en diferentes dispositivos tecnológicos, es una herramienta fácil de usar y tiene varias funciones que fortalecen la comunicación; un 55.6% de los encuestados (843 estudiantes) afirman que los docentes utilizan las plataformas educativas y un 27.9% de los encuestados (422 estudiantes) confirman que se utiliza la mensajería.

7. ¿Qué tipo de software o aplicación utiliza el docente para comunicarse con sus alumnos, para solventar preguntas sobre el contenido de la clase o tareas?

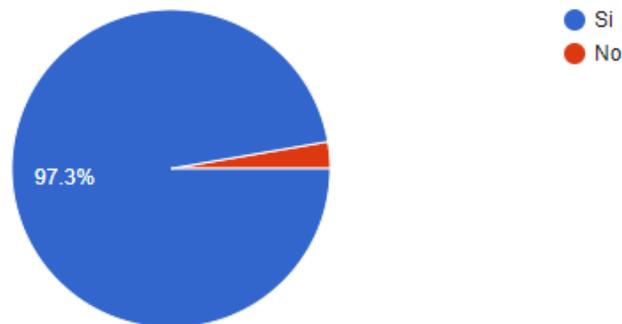
1,515 respuestas



Pregunta 7: El 81.3% de los encuestados (1231 estudiantes) confirma que los docentes utilizan el correo electrónico como herramienta digital para comunicarse de forma escrita ya que es uno de los medios más fáciles de utilizar y entra dentro de la comunicación formal ya que queda un registro de la comunicación que sostienen los alumnos y docentes, es así como solventan sus preguntas sobre el contenido de las clases o tareas; el 61.8% de los encuestados (936 estudiantes) confirman que los docentes utilizan plataformas educativas; y el 41.2% de los encuestados (624 estudiantes) nos confirma que los docentes utilizan la mensajería (telegram, whatsapp, etc.)

8. ¿El docente respalda y/o comparte con sus estudiantes los materiales digitales que realiza para cada clase?

1,515 respuestas



Pregunta 8: El 97.3% de los encuestados (1474 estudiantes) manifiesta que el docente comparte los materiales digitales con los que desarrolla la clase, este resultado fortalece el alcance de objetivos ya que en la formación on-line los docentes siempre deben garantizar que los estudiantes tengan el material didáctico de forma digital, porque en la era de las TIC los estudiantes suelen ser muy visuales y esto les permite enfocarse más a los contenidos que se les presentan; el 2.7% de los encuestados (41 estudiantes) manifiesta no recibir ningún material por parte del docente, habría que identificar los factores por los cuales los docentes no están subiendo los materiales didácticos digital con el fin de desvanecer esta problemática.

9. ¿Con que frecuencia hace uso de la plataforma Moodle?

1,515 respuestas

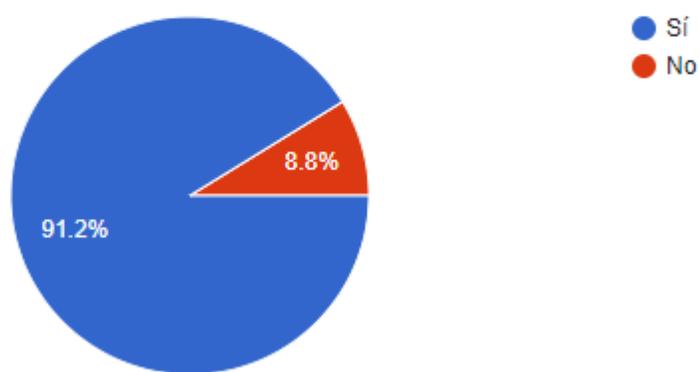


Pregunta 9: El 62.8% de los encuestados (952 estudiantes) afirma que hace uso de la plataforma MOODLE varias veces al día, este aspecto es muy importante ya que los alumnos se muestran motivados en revisar la plataforma por lo que es fundamental que los docentes esté en constante actualización de los contenidos; el 16.2% de los encuestado (246 estudiantes) la utiliza una vez

al día (durante el desarrollo de la clase); el 16% de los encuestados (242 estudiantes) la ocupa hasta 5 veces por semana, se debe mejorar la comunicación previa con los alumnos a través de diversas herramientas de mensajería, correo electrónico que los contenidos ya se encuentran alojados en la plataforma para incentivar a los alumnos a revisar la plataforma; el 4.2% de los encuestados (63 estudiantes) usa la plataforma una vez por semana; y solamente el 0.7% de los encuestados (11 estudiantes) ocupa la plataforma los fines de semana.

10. ¿El docente utiliza la plataforma Moodle para el desarrollo de sus clases?

1,515 respuestas



Pregunta 10: El 91.2% de las personas encuestadas (1382 estudiantes) manifiesta que los docentes si utilizan la plataforma MOODLE para alojar los contenidos digitales para el desarrollo de sus clases; mientras que solo el 8.8% de las personas encuestadas (133 estudiantes) manifiesta que el docente no utiliza la plataforma MOODLE, es necesario que haya una supervisión constante a los docentes para garantizar que suban los contenidos digitales.

11. ¿El docente utiliza la plataforma Moodle para actividades o tareas?

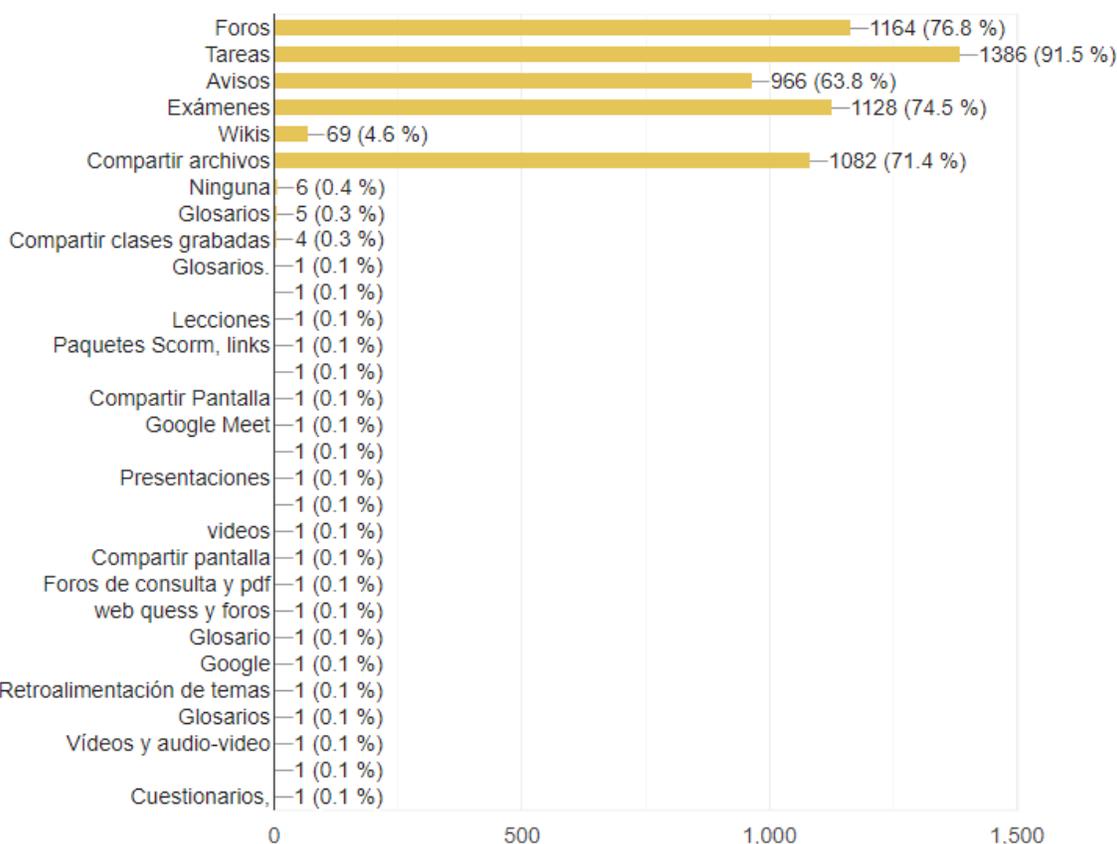
1,515 respuestas



Pregunta 11: El 98.9% de las personas encuestadas (1498 estudiantes) afirma que los docentes le dan cumplimiento a colocar los contenidos digitales para realizar actividades o tareas en la plataforma MOODLE; mientras que el 1.1% de las personas encuestadas (17 estudiantes) manifiesta que no la utilizan.

12. De las siguientes herramientas de la plataforma Moodle ¿Cuáles utiliza el docente?

1,515 respuestas

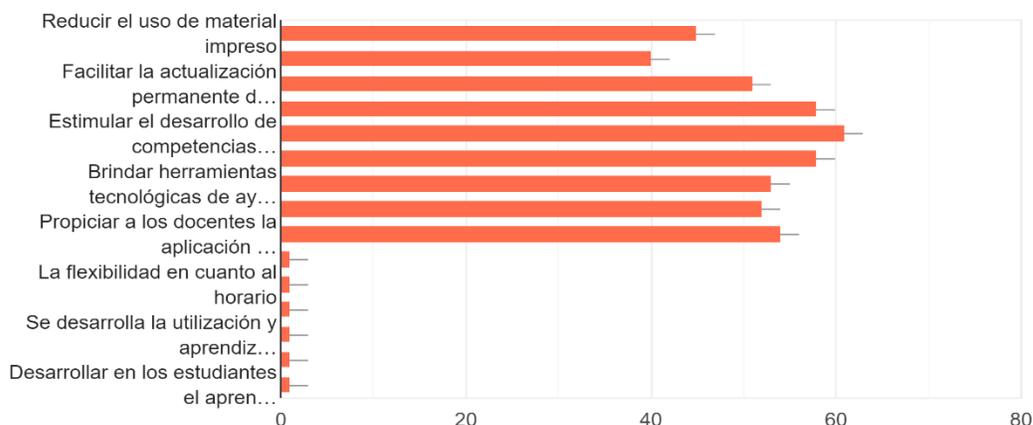


Pregunta 12: El 91.5% de las personas encuestadas (1386 estudiantes) manifiestan que los docentes utilizan en la plataforma MOODLE la herramienta de tareas; el 76.8% de las personas encuestadas (1164 estudiantes) nos manifiesta que la utilizan para la herramienta foros; el 74.5% de las personas encuestadas (1128 estudiantes) manifiesta que la utilizan para realizar exámenes; el 71.4% de las personas encuestadas (1082 estudiantes) afirma que los docentes utilizan la herramienta compartir archivos y el 63.8% de las personas encuestadas (966 estudiantes) afirma que utilizan la herramienta avisos o etiquetas, esto nos indica que los docentes para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje varias herramientas que ofrece la plataforma MOODLE, sin embargo estas herramientas son de uso básico ya que la plataforma ofrece otra gama de herramientas más avanzadas.

3.4.2. RESULTADOS ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿Cuáles beneficios tiene la educación virtual?

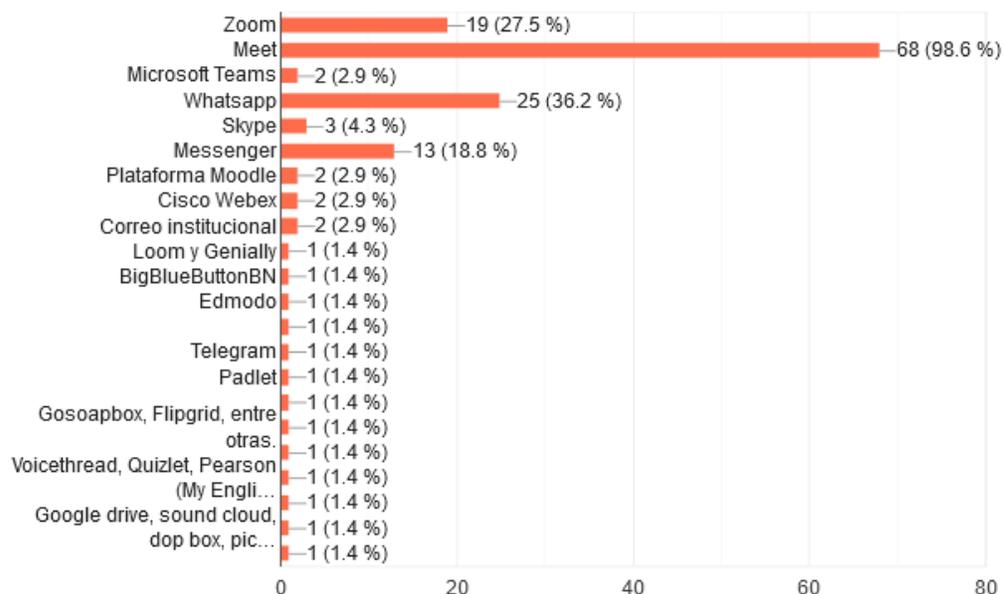
69 respuestas



Pregunta 1: El 88.4% de los encuestados (61 docentes) consideran que uno de los beneficios es estimular el desarrollo de competencias en el uso de tecnologías de la información y comunicación tanto en docentes como estudiantes; el 88.1% de los encuestados (58 docentes) coinciden en que los beneficios de la educación virtual permiten la vinculación del material de estudio y actividades de aprendizaje (tareas, foros, cuestionarios entre otros) que puedan generar resultados inmediatos y así complementar la formación académica; y además generan una cultura educativa en torno a la utilización de las TIC.

2. ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza para impartir sus clases virtuales?

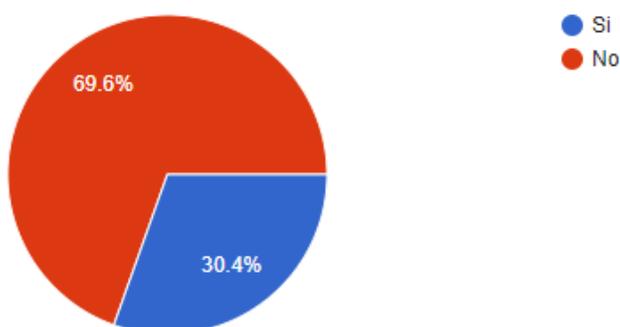
69 respuestas



Pregunta 2: El 98.6% de los encuestados (68 docentes) utilizan Google Meet para impartir sus clases, es importante destacar que los docentes están utilizando las herramientas que la universidad ha puesto a disposición para las clases virtuales, ya que con ello se brinda una mejor seguridad al alumno de una planificación docente. Además, el 36.2% de los encuestados (25 docentes) utilizan WhatsApp como herramienta complementaria para mantener activa la comunicación con los alumnos.

3. ¿Necesita de ayuda para llevar a cabo la preparación y desarrollo de sus clases virtuales?

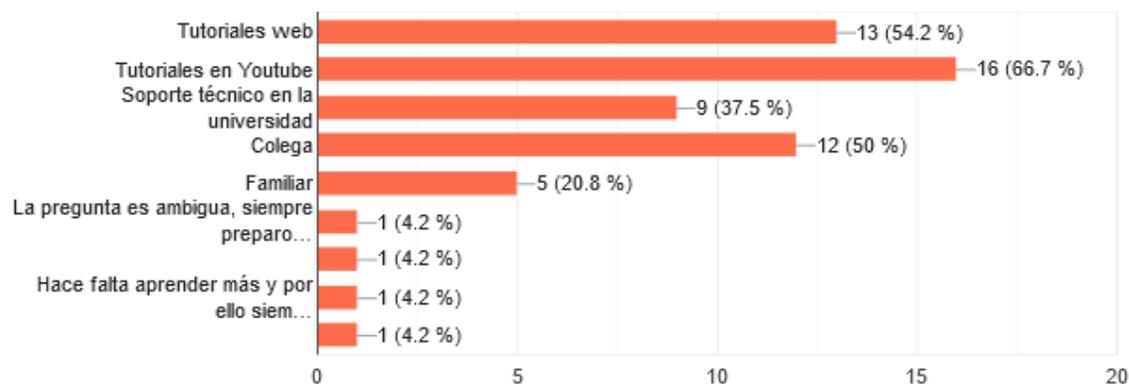
69 respuestas



Pregunta 3: El 69.6% de los encuestados (48 docentes) consideran que tienen las habilidades y competencias para poder preparar y desarrollar sus clases en modalidad virtual; mientras que el 30.4% de los encuestados (21 docentes) consideran que necesitan adquirir más conocimientos y habilidades para preparar y desarrollar sus clases.

4. Si contestó sí. ¿A quién solicita ayuda?

24 respuestas

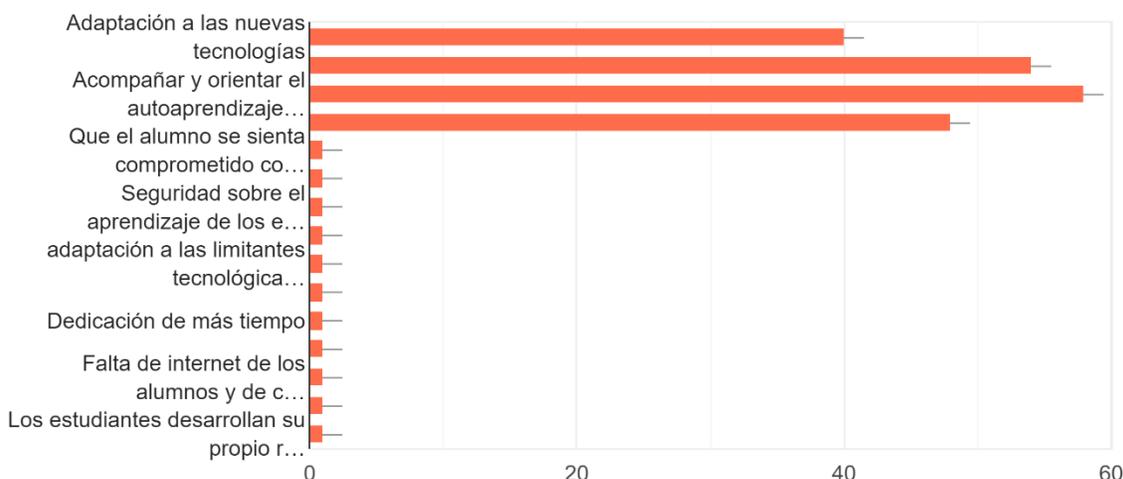


Pregunta 4: El 66.7% de los encuestados (16 docentes) que consideran que necesitan ayuda para preparar y desarrollar sus clases, utiliza tutoriales en YouTube para aprender; el 54.2% de los

encuestados (13 docentes) busca tutoriales en la web; el 50% de los encuestados (12 docentes) le pregunta a un colega; y solamente el 37.5% (9 docentes) solicita a la universidad soporte técnico.

5. ¿Qué desafíos presenta la educación virtual en el docente?

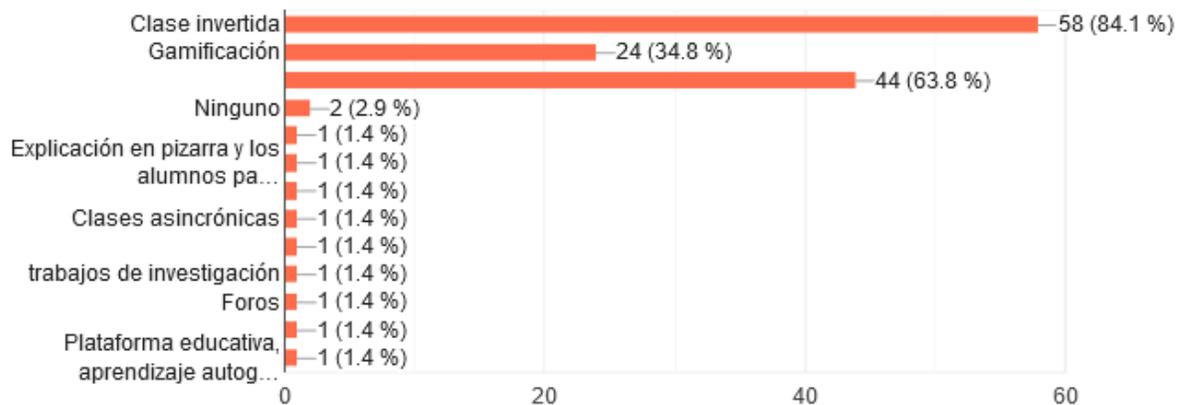
69 respuestas



Pregunta 5: El 84.1% de los encuestados (58 docentes) consideran que el mayor desafío que presenta la educación virtual en el docente es acompañar y orientar el autoaprendizaje del estudiante, ya que la enseñanza virtual es donde el alumno aprende principalmente en línea o internet, lo que imposibilita el contacto directo del docente con el alumno; el 78.3% de los encuestados (54 docentes) consideran que un desafío de la educación virtual es adaptar contenidos para desarrollarlos en modo virtual y el 69.6% de los encuestados (48 docentes) consideran que se les dificulta aplicar metodologías que ayuden a conseguir los objetivos de la clase.

6. ¿Cuál de los siguientes modelos aplicados a los procesos de enseñanza aprendizaje y mediados por la tecnología, ha implementado?

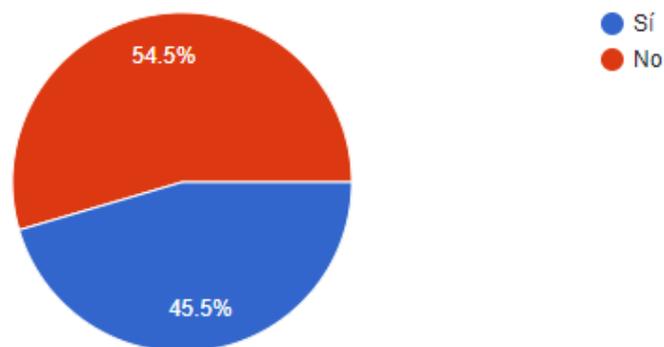
69 respuestas



Pregunta 6: El 84.1% de los encuestados (58 docentes) aplica la clase invertida que es un modelo que se puede utilizar en las clases en línea cuyo objetivo es lograr que los estudiantes gestionen su aprendizaje interactuando con material audiovisual y trabajando de manera colaborativa; el 63.8% de los encuestados (44 docentes) aplica el aprendizaje basado en proyectos y el 34.8% de los encuestados (24 docentes) utilizan la gamificación

7. ¿Implementa la técnica de gamificación en sus clases?

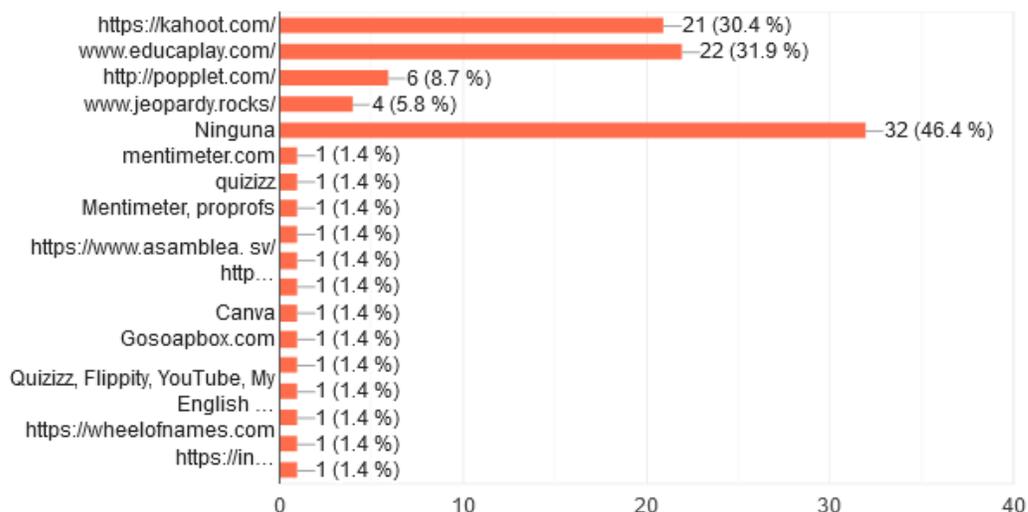
66 respuestas



Pregunta 7: El 54.5% de los encuestados (36 docentes) no implementan la técnica de gamificación, lo que es preocupante ya que esta técnica aumenta la motivación por el aprendizaje y tiene muchos beneficios para los estudiantes; mientras que el 45.5% de los encuestados (30 docentes) si la implementan, estimulando la conexión social a través del juego competitivo.

8. ¿Cuáles de los siguientes sitios web a utilizado para implementar actividades de gamificación en clase?

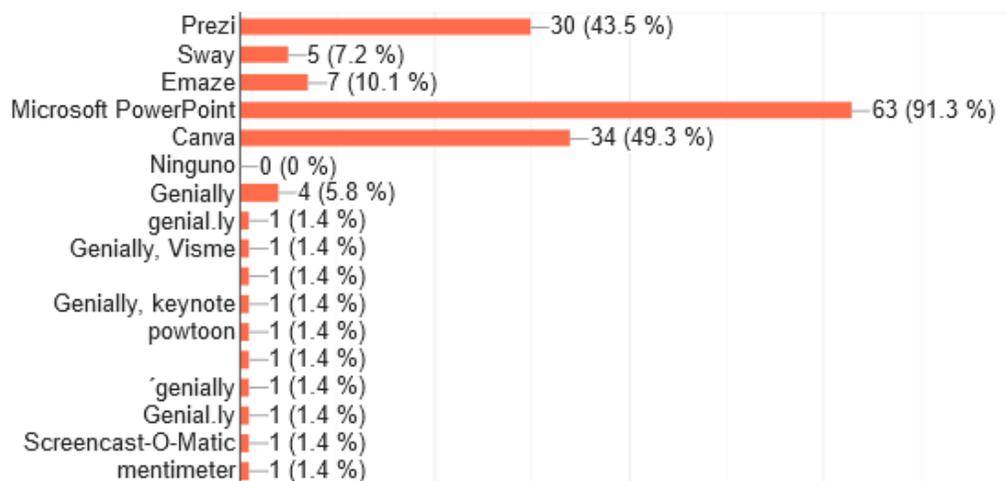
69 respuestas



Pregunta 8: El 31.9% de los encuestados (22 docentes) utilizan el sitio web educaplay para implementar actividades de gamificación en clase, la cual permite crear y compartir actividades multimedia educativas ya que es una plataforma intuitiva y fácil de utilizar, además otro beneficio de esta plataforma es que no necesita instalación; otro sitio web utilizado por el 30.4% de los encuestados (21 docentes) es kahoot que permite la creación de cuestionarios de evaluación.

9. ¿Cuáles programas, aplicaciones o sitios web utiliza para crear presentaciones multimedia que sirvan de apoyo para impartir su clase?

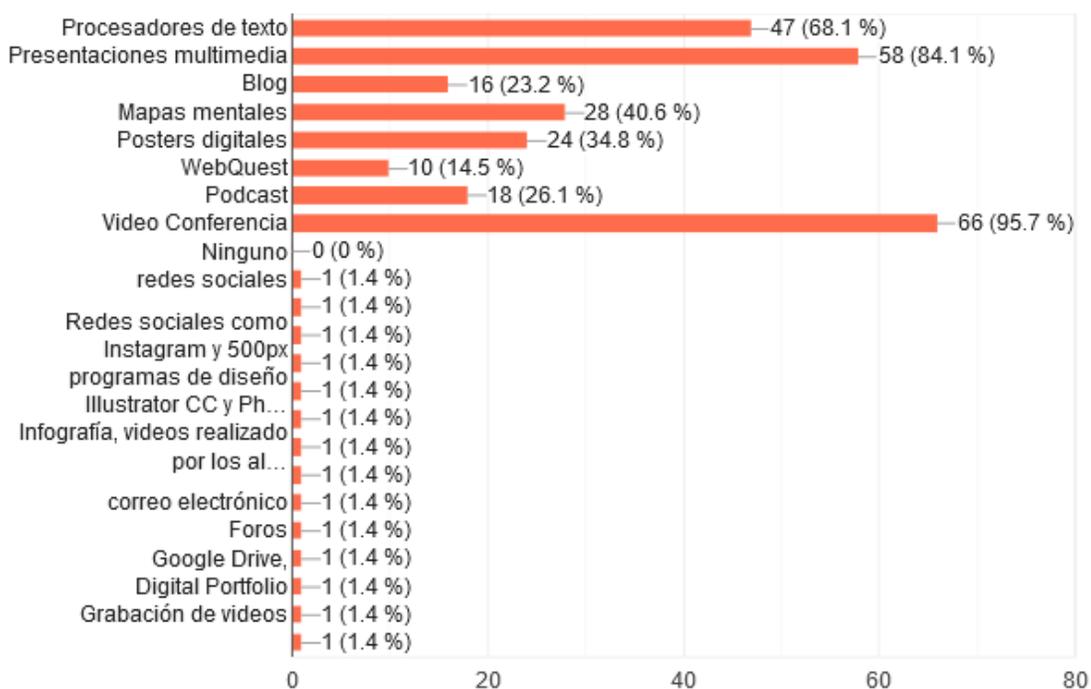
69 respuestas



Pregunta 9: El 91.3% de los encuestados (63 docentes) utilizan Microsoft PowerPoint para crear presentaciones multimedia de apoyo para impartir las clases, esta herramienta es de las más antiguas en utilizarse en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, muy pocas personas utilizan herramientas más actuales y atractivas para el proceso de educación virtual; el 49.3% de los encuestados (34 docentes) utilizan canva y el 43.5% de los encuestados (30 docentes) utilizan prezi.

10. ¿Cuál de las siguientes herramientas ha implementado en su clase virtual para asignar tareas?

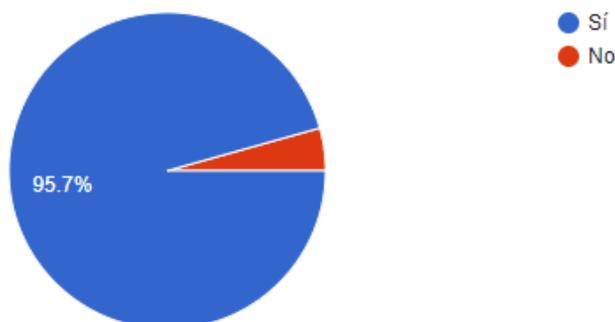
69 respuestas



Pregunta 10: El 95.7% de los encuestados (66 docentes) utilizan la video conferencia para asignar las tareas a sus alumnos, una de las ventajas de asignar las tareas en la video conferencia es que se pueden aclarar las dudas que se tengan con relación a la tarea; el 84.1% de los encuestados (58 docentes) utilizan la presentación multimedia y el 68.1% de los encuestados (47 docentes) utilizan procesadores de texto.

11. En el desarrollo de sus clases virtuales, ¿Se conecta con sus alumnos a la plataforma Moodle de la universidad?

69 respuestas



Si su respuesta es No, ¿Por qué?

7 respuestas

Moodle me sirve para poder tener mis contenidos de una forma mas ordenada y que los alumnos puedan ver todo el material que les proporciono en un solo lugar.

Porque los alumnos me han dicho que se les hace más fácil con meet.

no es normal, a pesar de que ahí también dejo el enlace de de conexión para la videoconferencia, aunque acceden a través de whatsapp al link de meet. Entran posteriormente a subir las prácticas y revisar la información.

PERMITE UNA COMUNICACIÓN MÁS EFECTIVA

Para compartir materiales de clase, responder consultas por parte de alumnos.

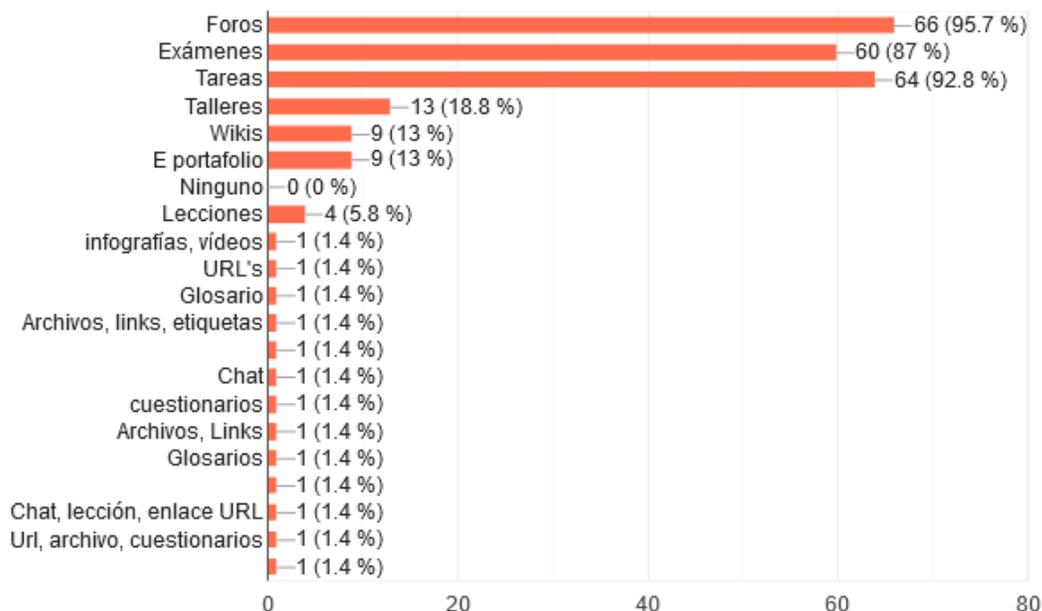
sfdd

No entiendo la pregunta, pero para clases en vivo no, pero si tienen trabajo o links opcionales dentro de plataforma asignados a dias especificos.

Pregunta 11: El 95.7% de los encuestados (66 docentes) se conectan con sus alumnos a la plataforma MOODLE de la universidad, es importante destacar que los docentes consideran MOODLE una herramienta primordial para el desarrollo de su clase y no solamente para publicar contenido, esto permite a la universidad verificar el trabajo de los docentes que están impartiendo clases en la modalidad virtual; mientras que el 4.3% de los encuestados (3 docentes) no lo hacen.

12. ¿Cuáles de las siguientes actividades que ofrece la plataforma Moodle promueve usted en su clase?

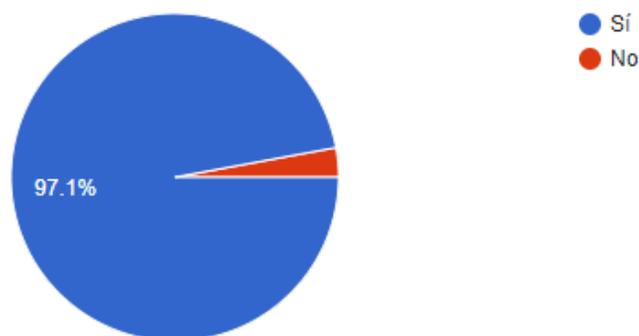
69 respuestas



Pregunta 12: El 95.7% de los encuestados (66 docentes) utilizan la actividad del foro para el desarrollo de sus clases o actividades; el 92.8% de los encuestados (64 docentes) utilizan la herramienta tareas y el 87% de los encuestados (60 docentes) utilizan los exámenes, se puede determinar que los docentes están utilizando las herramientas más básicas que ofrece la plataforma cuando existe una gama de opciones más atractivas para el alumno y con ello lograr una mayor motivación.

13. ¿Cree usted que es importante el uso de la plataforma Moodle en el desarrollo de las clases virtuales?

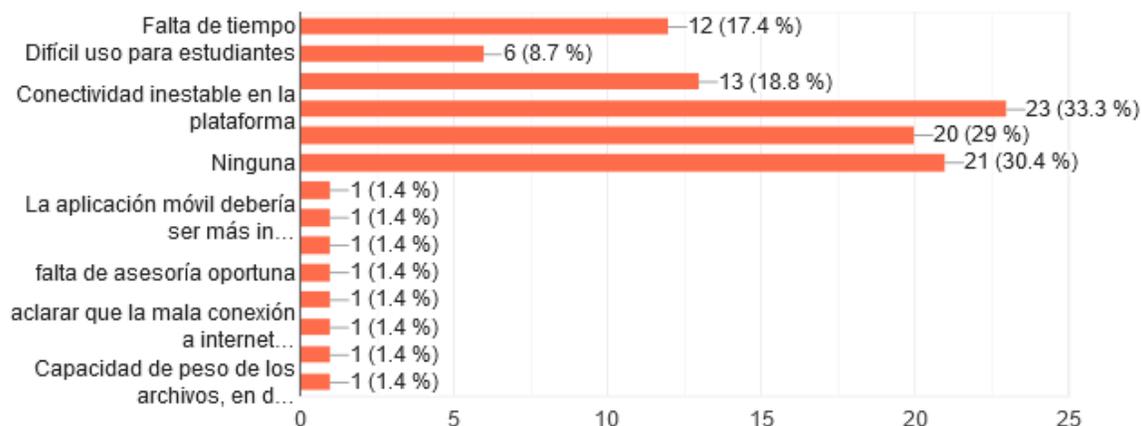
69 respuestas



Pregunta 13: El 97.1% de los encuestados (67 docentes) consideran que es importante el uso de la plataforma MOODLE en el desarrollo de sus clases virtuales, esto es un aspecto positivo para la universidad ya que los docentes toman conciencia de la importancia de esta herramienta que es proporcionada por la universidad; mientras que el 2.9% de los encuestados (2 docentes) consideran que no es importante.

14. ¿Cuáles son las principales dificultades que se le presentan al momento de utilizar la plataforma Moodle?

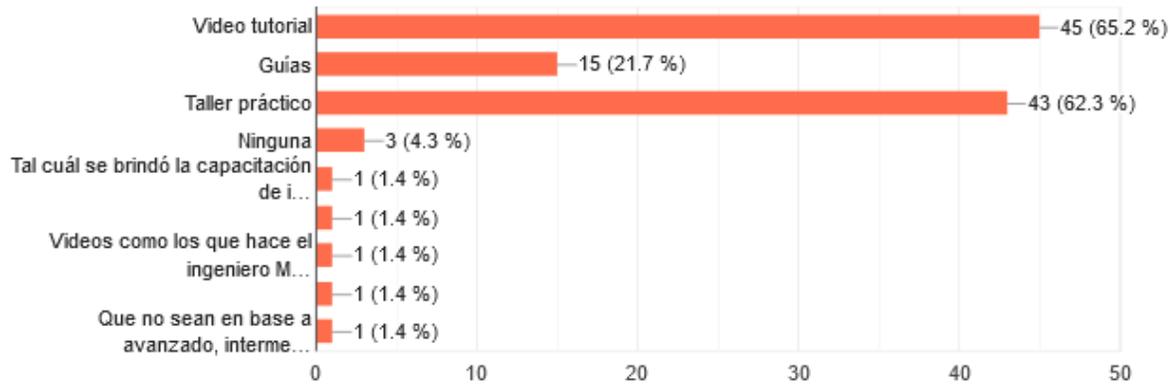
69 respuestas



Pregunta 14: El 33.3% de los encuestados (23 docentes) expresan que la mayor dificultad que se les presenta al momento de utilizar la plataforma MOODLE es la conectividad inestable en esta; el 30.4% de los encuestados (21 docentes) no presenta dificultades; el 29% de los encuestados (20 docentes) presenta mala conexión de internet, esto nos demuestra que la mayoría manifiesta que existen dificultades externas a la universidad o no presentan dificultades.

15. ¿De qué manera le gustaría recibir una capacitación para la utilización de la plataforma Moodle?

69 respuestas



Pregunta 15: El 65.2% de los encuestados (45 docentes) manifiestan que les gustaría recibir una capacitación para la utilización de la plataforma MOODLE a través de vídeo tutoriales; el 62.3% de los encuestados (43 docentes) por medio de talleres prácticos y el 21.7% de los encuestados (15 docentes) a través de guías, esto nos demuestra que la mayoría de los docentes están interesados en continuar adquiriendo conocimientos para el uso de plataforma.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. CONCLUSIONES

- La educación es el proceso por el cual una persona recibe conocimientos en determinadas áreas que le permiten prepararse fortaleciendo sus habilidades y competencias.
- A lo largo de tiempo la educación ha ido en constante evolución, la tecnología abonó para poder generar cambios radicales en la innovación, con la entrada de la educación virtual, contribuyendo a la accesibilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, en diversos contextos, tiempo y espacio.
- Las nuevas TIC son también un proceso en el cual los docentes entraron y se hizo necesario fortalecer competencias tecnológicas que les permitieran desarrollar sus contenidos de manera más creativa, ya que no existe el contacto directo entre profesores y estudiantes; sin embargo, es fundamental que se tenga en cuenta que en un aula virtual se debe desarrollar una secuencia didáctica, en la cual los alumnos puedan obtener conocimientos ordenados.
- Hacer uso de las TIC en el proceso fue de mucha ayuda ya que se realizó un instrumento digital (formulario) el cual se compartió en la plataforma de la universidad para que los docentes y alumnos pudieran brindarnos aspectos que ayudarían a determinar cuáles son las herramientas más utilizadas en la educación virtual con el objetivo de diagnosticar el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza en los docentes horas clase de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Católica de El Salvador, sin necesidad de hacer uso de un papel y tener contacto físico.
- Podemos concluir que la herramienta de comunicación que más utilizan los docentes es Google Meet, la cual sirve de aula virtual para impartir clases, siendo este un indicador positivo para la universidad, ya que se realiza una inversión con el fin de proveer mejores condiciones para las clases en línea.
- Los docentes manifiestan que no necesitan ayuda para preparar y desarrollar sus clases, ya que saben utilizar las herramientas básicas de la plataforma, así como otras herramientas esenciales para impartir clases.

- Las herramientas más utilizadas por los docentes que pertenecen a plataforma MOODLE son tareas, foros y cuestionarios. Lo que demuestra que solo implementan aquellas básicas. También se puede comprobar que existe falta de interés por parte del docente para utilizar todas las herramientas que ofrece MOODLE (lecciones, talleres, wikis, etc.), ya que la universidad se encarga de brindar capacitaciones sobre este tema en diferentes niveles.
- Para implementar el desarrollo de las clases los docentes manifiestan que utilizan metodologías como: aula invertida, gamificación y aprendizaje basados en proyecto, sin embargo, difieren de otras preguntas donde manifiestan que no implementan ninguna herramienta para gamificación.
- Es fundamental realizar talleres para fortalecer las competencias tecnológicas y el uso de nuevas herramientas, que vuelvan el aula virtual y la plataforma MOODLE más atractiva y que los contenidos fortalezcan sus conocimientos en las áreas que están siendo formados.
- Capacitar a los docentes para que manejen las secuencias didácticas en la plataforma, con el fin de tener un orden en lo que se les dará a los alumnos (bienvenida, objetivo, retroalimentación, contenido, conclusión, tarea).
- Se debe realizar contraloría a los docentes en la plataforma MOODLE, para verificar que ellos están alojando los contenidos y utilizando todas las herramientas que ofrece la plataforma, para que la universidad tenga la certeza que se está ofreciendo educación de calidad en la modalidad virtual.

4.2. RECOMENDACIONES

- La realización de talleres para fortalecer las competencias tecnológicas y el uso de nuevas herramientas es importante, pero también se debe capacitar a los docentes para que manejen las secuencias didácticas en la plataforma, ya que debe haber un orden en el desarrollo del contenido de la materia durante el ciclo y también durante cada semana.
- Se debe establecer un modelo básico para el desarrollo de las clases el cual incluya una bienvenida, conocer el objetivo de la clase, realizar una retroalimentación de la clase anterior, desarrollar el contenido, concluir el tema y asignar tareas. Todo esto de manera que los docentes tengan en cuenta los requisitos mínimos que debe desarrollar en plataforma.
- Las capacitaciones deben ir orientadas a que los docentes puedan crear contenido de su materia de una manera más visual y atractiva para los estudiantes y de esa manera la plataforma cuente con diversos recursos.
- Mediante los talleres los docentes se ubican en un nivel acorde a sus necesidades, sin embargo, dentro de los niveles se pueden crear grupos específicos que amplíen más los contenidos vistos, ya que no todos los docentes aprenden de la misma manera y a la misma velocidad. Por lo que se puede realizar una capacitación específica sobre algún tema a los docentes que necesiten un refuerzo. De esta manera los docentes estarán capacitados para desarrollar sus contenidos y actividades en plataforma de una mejor manera.
- Mediante talleres sobre Enseñanza Virtual: se pretende preparar a los profesionales de la educación, para que puedan conocer y comprender la realidad de este mundo en donde tocará desenvolverse, y claramente será un entorno cada vez más digital.
- Estos talleres estarán orientados para que docentes se adapten a la “nueva normalidad”. Es decir, enseñar virtualmente utilizando los medios digitales. Conocerán métodos y conceptos como: Aprende haciendo (Learning By-Doing) desde el primer momento. Se desarrollará en un entorno completamente práctico para que los docentes pueden practicar y gestionar con eficiencia y efectividad sus clases rápidamente.
- Capacitar a los docentes en herramientas más innovadoras (Prezi, Emaze, Sway, Genially, etc.) para captar la atención del estudiante, ya que el mayor porcentaje de

docentes encuestados manifiesta utilizar Microsoft PowerPoint como herramienta principal para crear contenidos para sus clases

- Se debe llevar una inspección a los docentes en la plataforma MOODLE, para verificar que ellos están alojando los contenidos y utilizando todas las herramientas que ofrece la plataforma, para que la universidad tenga la certeza que se está ofreciendo educación de calidad en la modalidad virtual, aplicando las siguientes estrategias de verificación:
- Coordinador por grupo de docentes: Para tener grupos de docentes más controlados, se pueden nombrar coordinadores por grupos de docentes, con los que pueden tener comunicación más directa a través de grupos de chat.
- Reuniones de trabajo para la mejora continua: reuniones mensuales de coordinadores con el fin de poder compartir las necesidades, problemas o aspectos a mejorar que han sido reportados por los docentes, así como también aspectos vistos en la plataforma MOODLE.
- Revisión de la plataforma por parte del coordinador: con un check list que le permita conocer las herramientas que son más utilizadas por el grupo de docentes y las que no utilizan para impartir sus clases virtuales.
- Capacitaciones: A través de la revisión de la plataforma y del chat donde exista la comunicación con los docentes, se puede determinar cuáles son las herramientas que los docentes no pueden utilizar, no solamente de la plataforma sino también otras que son educativas y pueden fortalecer la enseñanza virtual.
- Talleres: Los talleres son de suma importancia para explicar a los docentes paso a paso como utilizar las herramientas, programas entre otros, que le faciliten su trabajo en la modalidad virtual.

Se pretende dividir esta actividad en 4 talleres diferentes:

Taller 1: Taller de MOODLE Este taller tiene la finalidad de conocer la plataforma MOODLE. Es decir, aprovechar todas las herramientas que ofrece para gestionar una clase, como, por ejemplo: crear un entorno atractivo y diverso en la	Taller 2: Plataformas y tecnología Con este taller se dará a conocer las plataformas y tecnologías disponibles para la educación online. Gratis y de pago. Como por ejemplo se enseñará a utilizar Google Meet en su totalidad, es decir todas las
---	--

<p>plataforma con etiquetas, tareas, foros, wikis, contenido, etc.</p> <p>Para esto se crearán 3 niveles: básico, intermedio y avanzado, donde los docentes deberán inscribirse en el nivel donde necesiten mayor formación.</p> <p>Como incentivo hacia los docentes se recomienda dar un diploma o certificado en el cual se mencione que ha completado cada uno de los niveles mencionados.</p>	<p>funciones con las que cuenta (herramienta que proporciona la universidad). Y en adición se mostrarán otras herramientas como Zoom, Telegram, Messenger y WhatsApp.</p> <p>Dando a conocer cómo funcionan, característica, ventajas y desventajas.</p> <p>Como incentivo hacia los docentes se recomienda dar un diploma o certificado en el cual se mencione que han completado este taller.</p>
<p>Taller 3: Diseño Instruccional de la Educación Virtual</p> <p>Para este taller se enseñará el diseño instruccional de los cursos, asignaturas o materias. Metodología paso a paso. Cómo mejorar la efectividad. Técnicas tales como Clase Invertida, Gamificación, Microlearning, etc.</p> <p>Como incentivo hacia los docentes se recomienda dar un diploma o certificado en el cual se mencione que han completado este taller</p>	<p>Taller 4: Desarrollo de materiales o recursos Multimedia</p> <p>En este taller se desarrollarán contenidos sobre materiales multimedia clave: presentaciones, vídeos, audio, juegos, cuestionarios, Páginas Web básicas, interactividad, exámenes, encuestas, entre otras.</p> <p>Esto con el propósito de realizar clases con contenido interactivo que capte la atención del estudiante y ayuden en el proceso enseñanza aprendizaje.</p> <p>Como incentivo hacia los docentes se recomienda dar un diploma o certificado en el cual se mencione que han completado este taller</p>

- Enviar informe de los contenidos vistos durante la semana: Los docentes pueden enviar al correo de su coordinador, un informe de los contenidos vistos, herramientas, plataforma, páginas web utilizadas. En el informe también se deberá colocar 3 comentarios de aspectos novedosos o de problemas que tuvieron durante el desarrollo de sus clases, ya que esto ayudara al coordinador para conocer los aspectos que se pueden mejorar.

BIBLIOGRAFÍA

Adell, M. A. (enero de 2009). e-Learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. Obtenido de <http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

Area, M. & Adell, J. (2009): eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424. Disponible en la URL: <http://skat.ihmc.us/rid=1Q09K8F68-1CNL3W8-2LF1/e-learning.pdf>

Armengol, M. C. (1999). Tendencias actuales e innovaciones en la educación superior a distancia. Pontencialidad y restricciones en Latinoamérica. Obtenido de Revista de Educación Superior y Sociedad: <http://ess.iesalc.unesco.org.ve/index.php/ess/article/viewFile/347/290>

Barberá, E. (15 de julio, 2016). Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. RED. Revista de Educación a Distancia. Núm. 50. Art. 4. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/50/4> . Disponible en la URL: <http://www.um.es/ead/red/50/barbera.pdf>

Boneu, J (2007). Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. Disponible en la URL: <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/bon>

Domingo, J. (2017). Juandon innovación y conocimiento / Aprendizaje (virtual): el comienzo de las discrepancias! Recuperado el 04 de febrero de 2017, de: <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2017/01/22/aprendizaje-virtual-el-comienzo-de-las-discrepancias/>

Hinojo, M. A. & Fernández, A. (22 de marzo, 2012). El aprendizaje semipresencial o virtual: nueva metodología de aprendizaje en Educación Superior. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), pp. 159-167. Disponible en la URL: <http://revistaumanizales.cinde.org.co/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/591>

Manuel Rodenes Adam, Ramón Salvador Vallés y Gloria I. Moncaleano Rodríguez. (27 de noviembre de 2013). E-learning: características y evaluación. Obtenido de UPCommons: <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/27314/42932-198754-1-PB.pdf>

Rubio, A. B. (2008). Uso y consumo de las TIC: Las relaciones de poder en el aula. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 103, 58-63.

Ruíz, M. & Aguirre, G. (octubre, 2013). Quehacer docente, TIC y educación virtual o a distancia. *Revista científica especializada en innovación educativa en ambientes virtuales-Apertura*, 5(2). Disponible en la URL: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/412/339>

Stojanovic, L. (2009). Tecnologías de comunicación e información en educación: Referentes para el análisis de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*, 33(68). Disponible en la URL: <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/revistadeinvestigacion/article/view/3842/1903>

ANEXOS

ANEXO1: ENCUESTA PARA ALUMNOS



Aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje (modalidad virtual) de los docentes de la facultad de ciencias y humanidades de la Universidad Católica de El Salvador - Investigación para el proceso de graduación de la Maestría en Asesoría Educativa

CUESTIONARIO PARA ENTREVISTA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Recopilar información sobre la aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de la facultad de ciencias y humanidades de la Universidad Católica de El Salvador.

Descripción (opcional)

INDICACIÓN: Responda a las siguientes cuestiones con la información de su conocimiento acerca del uso de la tecnología en el desarrollo de las clases.

Descripción (opcional)

Carrera *

Texto de respuesta breve

Materia *

Texto de respuesta breve

Sexo *

Masculino

Femenino

Edad *

Texto de respuesta breve

1. El docente de la clase, ¿utiliza diferentes recursos en línea para impartir el desarrollo de estas? *

- Si
- No
- En algunas ocasiones

2. El dominio de habilidades que tiene el docente en el manejo de la tecnología es: *

- Excelente
- Bueno
- Suficiente
- Nulo

3. Considera que el uso de la tecnología o recursos informáticos en la modalidad virtual es: *

- Es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes.
- Es una moda dada la era tecnológica en la que vivimos.
- Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos.
- Es una herramienta totalmente innecesaria.
- Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes.
- Es un recurso importante para mejorar la enseñanza.
- Promueve el interés y la motivación de los alumnos.
- Otra...

4. ¿Considera necesarios cursos especiales de formación en el uso de la tecnología y recursos informáticos para los docentes? *

- Si
- No

5. Mencione que tipo de recursos en línea o aplicaciones ha implementado el docente en las clases: *

Texto de respuesta largo

6. ¿Qué tipo de software o aplicación utiliza el docente para comunicarse con sus alumnos, durante el desarrollo de las clases? *

- Plataformas educativas
- Messenger
- Mensajería (whatsapp, telegram, line, etc.)
- Skype
- Google Meet
- Zoom
- Google Classroom
- Otra...

7. ¿Qué tipo de software o aplicación utiliza el docente para comunicarse con sus alumnos, para solventar preguntas sobre el contenido de la clase o tareas? *

- Blogs
- Correo electrónico
- Chat
- Plataformas educativas
- Facebook
- Twitter
- Mensajería (whatsapp, telegram, line, etc.)
- Skype
- Otra...

8. ¿El docente respalda y/o comparte con sus estudiantes los materiales digitales que realiza para cada clase? *

- Si
- No

9. ¿Con que frecuencia hace uso de la plataforma Moodle? *

- Una vez al día (durante el desarrollo de la clase)
- Varias veces al día
- Hasta 5 veces por semana
- Una vez por semana
- Los fines de semana
- Únicamente en la semana previa a los parciales

10. ¿El docente utiliza la plataforma Moodle para el desarrollo de sus clases? *

- Sí
- No

11. ¿El docente utiliza la plataforma Moodle para actividades o tareas? *

- Sí
- No

12. De las siguientes herramientas de la plataforma Moodle ¿Cuáles utiliza el docente? *

Foros

Tareas

Avisos

Exámenes

Wikis

Compartir archivos

Ninguna

Otra...

ANEXO 2: ENCUESTA PARA DOCENTES



Aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje (modalidad virtual) de los docentes de la facultad de ciencias y humanidades de la Universidad Católica de El Salvador - Investigación para el proceso de graduación de la Maestría en Asesoría Educativa

CUESTIONARIO PARA ENTREVISTA A DOCENTES

OBJETIVO: Recopilar información sobre las clases virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de la facultad de ciencias y humanidades de la Universidad Católica de El Salvador.

Descripción (opcional)

INDICACIÓN: Responda a las siguientes cuestiones con la información de su conocimiento acerca del uso de la tecnología en clase virtual desde su rol de docente.

Descripción (opcional)

Carrera (s) a las que imparte clases *

Texto de respuesta largo

Materias que imparte *

Texto de respuesta largo

Sexo *

Femenino

Masculino

Edad *

Texto de respuesta breve

1. ¿Cuáles beneficios tiene la educación virtual? *

- Reducir el uso de material impreso
- Presentar en forma permanente al estudiante su estado académico (tareas, evaluaciones, proyectos, entre ...
- Facilitar la actualización permanente de los contenidos y la información de las clases por parte de los doc ...
- Permitir la vinculación del material de estudio y actividades de aprendizaje (tareas, foros, cuestionarios en ...
- Estimular el desarrollo de competencias en el uso de tecnologías de la información y comunicación tanto ...
- Generar una cultura educativa en torno a la utilización de las TIC
- Brindar herramientas tecnológicas de ayuda al estudiante y alternativas de seguimiento y control al docente
- Promover el aprendizaje colaborativo al desarrollar actividades asincrónicas complementarias a la cátedra
- Propiciar a los docentes la aplicación de metodologías innovadoras y flexibles
- Otra...

2. ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza para impartir sus clases virtuales? *

Zoom

Meet

Microsoft Teams

Whatsapp

Skype

Messenger

Otra...

3. ¿Necesita de ayuda para llevar a cabo la preparación y desarrollo de sus clases virtuales? *

Si

No

4. Si contestó sí, ¿A quién solicita ayuda?

- Tutoriales web
- Tutoriales en Youtube
- Soporte técnico en la universidad
- Colega
- Familiar
- Otra...

5. ¿Qué desafíos presenta la educación virtual en el docente? *

- Adaptación a las nuevas tecnologías
- Adaptar contenidos para desarrollarlos en modo virtual
- Acompañar y orientar el autoaprendizaje del estudiante
- Aplicar metodologías que ayuden a conseguir los objetivos de la clase
- Otra...

6. ¿Cuál de los siguientes modelos aplicados a los procesos de enseñanza aprendizaje y mediados por la tecnología, ha implementado? *

- Clase invertida
- Gamificación
- Aprendizaje basado en proyectos
- Ninguno
- Otra...

7. ¿Implementa la técnica de gamificación en sus clases?

- Sí
- No

8. ¿Cuáles de los siguientes sitios web a utilizado para implementar actividades de gamificación * en clase?

- <https://kahoot.com/>
- www.educaplay.com/
- <http://popplet.com/>
- www.jeopardy.rocks/
- Ninguna
- Otra...

...

9. ¿Cuáles programas, aplicaciones o sitios web utiliza para crear presentaciones multimedia que sirvan de apoyo para impartir su clase? *

- Prezi
- Sway
- Emaze
- Microsoft PowerPoint
- Canva
- Ninguno
- Otra...

10. ¿Cuál de las siguientes herramientas ha implementado en su clase virtual para asignar tareas? *

- Procesadores de texto
- Presentaciones multimedia
- Blog
- Mapas mentales
- Posters digitales
- WebQuest
- Podcast
- Video Conferencia
- Ninguno
- Otra...

11. En el desarrollo de sus clases virtuales, ¿Sé conecta con sus alumnos a la plataforma Moodle de la universidad? *

- Sí
- No

Si su respuesta es No, ¿Por qué?

Texto de respuesta largo

12. ¿Cuáles de las siguientes actividades que ofrece la plataforma Moodle promueve usted en su clase? *

- Foros
- Exámenes
- Tareas
- Talleres
- Wikis
- E portafolio
- Ninguno
- Otra...

13. ¿Cree usted que es importante el uso de la plataforma Moodle en el desarrollo de las clases virtuales? *

- Sí
- No

14. ¿Cuáles son las principales dificultades que se le presentan al momento de utilizar la plataforma Moodle? *

- Falta de tiempo
- Difícil uso para estudiantes
- Ausencia de innovación en las actividades
- Conectividad inestable en la plataforma
- Mala conexión de internet
- Ninguna
- Otra...

15. ¿De qué manera le gustaría recibir una capacitación para la utilización de la plataforma Moodle? *

- Video tutorial
- Guías
- Taller práctico
- Ninguna
- Otra...