



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

RPC-SO-10-No.189-2020.

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del trabajo:
Entorno Virtual de Aprendizaje en Exelearning sobre herramientas tecnológicas educativas para los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida”
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Autor/a:
Lic. Josué Alejandro Guerrón Parreño
Tutor/a:
Msc. René Cortijo Jacomino / Mg. Paúl Baldeón

Quito – Ecuador

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, René Cortijo Jacomino; en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: Entorno Virtual de Aprendizaje en Exelearning sobre herramientas tecnológicas educativas para los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida”

Elaborado por: Josué Alejandro Guerrón Parreño, de C.I: 1720739109, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 26 de Octubre 2020

Firma

Tabla de contenido

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iii
Índice de tablas	v
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema	1
Pregunta Problémica	2
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Beneficiarios directos:	4
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	5
1.1. Contextualización teórica y estado del arte	5
1.2. Problema a resolver	9
1.3. Proceso de investigación	10
1.4. Vinculación con la sociedad	14
1.5. Indicadores de resultados	15
CAPÍTULO II: PROPUESTA	16
2.1. Fundamentos teóricos aplicados	16
2.2. Descripción de la propuesta	20
2.3. Matriz de articulación	25
CONCLUSIONES	26
RECOMENDACIONES	29
BIBLIOGRAFÍA	33

Índice de tablas

Tabla 1 Matriz de articulación 1	11
Tabla 2 Matriz de articulación 2	11
Tabla 3 Herramientas para capacitación docente	14
Tabla 4 Cuestionario diagnóstico	15
Tabla 5 Medición de aprendizaje	16
Tabla 6 Matriz de articulación 3	2

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

La Pandemia mundial provocada por el virus COVID19 obligó a la suspensión del sistema presencial de educación a nivel nacional, hecho que forzó a varios docentes a adaptarse abruptamente a entornos virtuales del aprendizaje, la mayoría sin un conocimiento previo, algunos sin el acceso a las herramientas tecnológicas que se precisan para poder laborar bajo esta modalidad.

De esta manera, se ha venido evidenciando dentro de la institución “Honrar la Vida”, la existencia de un grupo de profesionales no aptos para el desempeño laboral, y con un desconocimiento total de las nuevas tecnologías de la comunicación e información (T.I.C). De este modo, se ha planteado una contradicción en la percepción del proceso enseñanza aprendizaje debido al dominio en el manejo de entornos virtuales y T.I.C, por parte de los estudiantes, y la carencia total de aptitudes que faculten a cierto grupo de profesionales de la educación mediar en espacios virtuales.

El estado ecuatoriano desarrolló un programa de capacitación para los docentes del sector público, a la par la empresa privada educativa hizo lo propio con su personal profesional, al margen de estas medidas tomadas por estos sectores, centros educativos que trabajan con la modalidad de fundación y organización no gubernamental (ONU) (Volpe, 2020) se enfrentaron a un reto económico y logístico al no poder facultar la misma nivelación a sus trabajadores; por lo tanto siguen en la ardua labor de subsanar el retraso en las adaptaciones educativas que tienen respecto a sus semejantes.

La necesidad de desarrollar programas de capacitación enfocados a docentes que no poseen este tipo de destrezas, conocimientos tecnológicos ni los medios para adquirirlas, eran imperantes, y esta fue una consideración que se tomó en cuenta para la elaboración de la propuesta presentada en este proyecto.

La fundación “Honrar la vida” ubicada en el barrio “Jaime Roldos Aguilera”, en el noroccidente de Quito desde el año 2018 ha intentado introducir los entornos virtuales de aprendizaje a su cuerpo docente; mediante talleres y charlas guiadas por la coordinadora metodológica de la institución.

La coyuntura provocada por la crisis humanitaria debido al Coronavirus obligó a concluir todas las actividades escolares a todo nivel en Ecuador, la fundación “Honrar la vida” preocupada por el aprendizaje de sus estudiantes ha estado buscando generar una plataforma de acceso público que

permita gestionar el conocimiento y el desarrollo pedagógico de sus alumnos, sin embargo, debido a la falta de continuidad en la selección de los facilitadores, y personal administrativo no se ha podido consolidar este proyecto.

El primer paso para poder generar esta transición que el contexto educativo exige en las condiciones de mediación actual, es capacitar a los docentes, mediante talleres que permitan al profesional de la educación introducirse, explorar y crear entornos virtuales para mediar entre el conocimiento y los estudiantes.

El proyecto que se detalla en el presente trabajo contempla la problemática expuesta y busca generar una herramienta que permita transmitir estas destrezas y conocimiento, en entornos virtuales y T.I.C de la educación, a los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida”. Para lo cual se creó un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Exelearning, que sirve como material de apoyo de un taller de capacitación presencial que busca brindar al equipo profesional una introducción a los espacios no físico en herramientas tecnológicas de la educación y brindar

El EVA en Exelearning (2020) que se propone para el personal, busca dotar a los profesionales de la institución las competencias y las herramientas, así como las habilidades necesarias para crear entornos virtuales de aprendizaje mediante la plataforma Exe-learning, de esta manera, se lograría que cada docente posea un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) personal para la gestión de contenidos requerida en el proceso enseñanza aprendizaje.

Pregunta Problémica

La pregunta Problémica surge desde el análisis de diferentes conflictos presentes en la institución, como la carencia de un espacio virtual que permita la gestión de contenidos entre estudiantes y facilitadores.

Además, la institución no ha implementado un proyecto virtual de aprendizaje, por lo que no se puede trabajar en función de experiencias previas, los facilitadores de la institución no han recibido capacitaciones sobre la creación y manejo de espacios virtuales, por lo que no se puede implementar de manera inmediata una plataforma que gestione los contenidos para el aprendizaje sin talleres que permitan que herramientas pueden usar para la creación de espacios virtuales.

Las preguntas a resolver fueron, ¿Qué tipo de taller permitirá al facilitador conocer las herramientas a insertar en sus entornos virtuales y de que forma la pueden utilizar?, ¿Qué tipo de plataforma es accesible y fácil de usar tomando en cuenta los recursos y conocimientos en el

personal docente? Se generaron dos cuestionarios que permitieron responder estas interrogantes determinando al video tutorial como técnica, y a la plataforma Exelearning (2020), como el espacio donde se colgarán todos los recursos y actividades necesarias para el taller capacitación en herramientas tecnológicas de la educación.

Objetivo general

Crear un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en Exelearning (ibíd.), que permita a los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida” entender y aplicar herramientas tecnológicas de la educación, en su proceso pedagógico, generando espacios alternativos de aprendizaje que conviertan al educando en el gestor de su propio conocimiento.

Objetivos específicos

Diagnosticar los conocimientos en plataformas y ambientes virtuales presentes en los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida”.

Desarrollar un entorno virtual de aprendizaje en Exelearning para los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida”, que les permita aplicar herramientas tecnológicas de la educación en su proceso pedagógico

Generar interés en el cuerpo docente de la fundación “Honrar la Vida” sobre el uso de plataformas virtuales para la educación.

Evaluar la funcionalidad del proyecto mediante la aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje, creados por los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida”, después de terminar la capacitación sobre herramientas virtuales para la educación en Exelearning.

Beneficiarios directos:

Estudiantes, padres, facilitadores y personal administrativo de la Fundación “Honrar la Vida

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización teórica y estado del arte

Latinoamérica cuenta con una larga tradición de educadores revolucionarios, para mencionar someramente a algunos, tenemos a Gabriela Mistral, Carlos Mariátegui, Jesualdo Soza, José Vasconcelos, y el histórico José Martí. Los autores que se desea rescatar en esta introducción a los lineamientos teóricos, con los que se abordarán las preguntas problemáticas, son Simón Rodríguez (2020) y Paulo Freire (2020). Si bien éstos no son en esencia la base teórica del trabajo, sus aportaciones en el campo de la educación, cultura y tradición educativa latinoamericana, servirán para contextualizar cuales son las raíces de la enseñanza como acto profesional y político en la región.

Rodríguez (2020), es un educador de origen venezolano que trabajó en un colegio de Latacunga durante la segunda mitad del siglo XIX, en un momento en que la enseñanza no era de carácter profesional, y se constituía como el privilegio de los hombres de las castas coloniales más altas. En su paso por Ecuador, decide colaborar con otro apasionado docente del lugar, que había decidido abrir un colegio, de modo que, Simón escribe una carta de consejos para el rector de dicho proyecto.

Las ideas del docente tratado anteriormente se basan en un eje de funcionamiento: creación de escuelas públicas y populares. El rol de maestro público es ampliamente abordado en su momento, haciendo especial énfasis en destacar que el alma de la sociedad es la crítica, por ende, el rol de maestro debe ser “liberador”, pues su visión de la cultura y el nivel cognoscitivo de los pobladores con los que colabora, le demuestran que la represión intelectual, base de la estructura colonial heredada por los criollos, se mantiene altamente reproducida en las nacientes repúblicas: cree lo que te diga, dame lo que te pida.

De este modo, la teoría de Rodríguez (ibíd.) hace énfasis en el excluido de sus tiempos: indígenas y mujeres, a través de los conceptos de “igualdad” como la base del progreso de las civilizaciones americanas, tan profundamente divididas por las castas (hoy por hoy clases sociales), y “libertad” individual que solo puede ser alcanzada cuando los sujetos saben dominar las palabras, los números, el arte y la ciencia. En las escuelas se ha enseñado la discriminación como una herramienta naturalizada de la sociedad, de modo que, este educador propone un cambio fenomenológico único: no se debe poner la igualdad como un objetivo a conseguir, sino como una metodología de base para las relaciones entre alumnos y profesores. En consecuencia, la ciudadanía se define como el acto de ir a la escuela y haber desarrollado el pensamiento propicio para ejercer la libertad, siendo el acto de dejar un niño sin educar, considerado la peor inhumanidad que se pueda cometer.

Freire (2020), en su obra “Pedagogía del Oprimido”, parte de un concepto: opresión, de modo que, las sociedades latinoamericanas, para el momento en que realiza su estudio en la segunda mitad del siglo XX., se ven divididas por acción del capitalismo en clases: opresores (élites) y oprimidos, de estos últimos se entiende que se subdividen entre la “no élite” o clases de renta media asalariada, y los excluidos o marginados. A partir del esquema propuesto, el educador hace dos preguntas fundamentales: ¿Quién ha sido educado?, ¿Con que finalidad se educa a alguien?; no se pueden responder las preguntas anteriores cuando se trata de entender a las élites, sin embargo, las mismas interrogantes sí pueden ser respondidas para entender a los oprimidos del sistema: estudia el que puede más no el que quiere, y se le enseña a temer la “libertad”

La libertad es indefinible como concepto abstracto, no es una palabra en sí tal cual lo es un verbalismo, más bien se refiere a un conjunto de acciones y hábitos, una voluntad hacia nunca dejar de aprender y enseñar a aprender. Ante dicho panorama, los sujetos tienen dos opciones: aceptar su condición como excluido, o camuflar su adoctrinado a través de nacionalismos u otro tipo de fanatismos psicopáticos, en otras palabras, quienes se niegan a sí mismos la capacidad de ser libres, por el “bien común”. La educación que recibe la no élite se denomina “bancaria”, y es absolutamente contraria al proceso de liberación, pues jerarquiza y burocratiza todas las relaciones interpersonales, al tiempo que ignora el desarrollo intrapersonal del alumno. Es decir, ve en los educandos a meros depositarios de contenidos netamente sistemáticos, enfocados a generar en el sujeto disciplina de acción, y falta de pensamiento crítico ante la realidad (ibíd.).

A partir de la experiencia que el investigador del presente trabajo ha podido experimentar durante su vida académica y profesional, en el área de la docencia, se evidencia que las descripciones de los dos autores antes mencionados calan directamente con la actualidad, si bien la primera data de un racismo profundo originario de la etapa colonial, y el segundo de un clasismo capitalista que naturaliza la miseria, donde la exclusión en cuanto a acceso a una educación de calidad, funcional a los contextos de los diversos grupos humanos, se configura como la medida de la realidad palpable.

Educación y uso de TIC.

El desarrollo de la tecnología y la comunicación han cambiado las formas de interacción humana, vivimos en una sociedad donde prima la inmediatez, el exceso de información y la

supremacía de la imagen sobre el texto. Según Sartori (2005), se denomina como “Homovidente” al individuo nacido en la era de la revolución multimedia; definiéndolo como una persona que abstrae la realidad, los conceptos y las emociones a través de la imagen y su representación simbólica.

Para Juan Carlos Moir (2002), el estudiante del siglo XXI está caracterizado por la avidez de espacios alternativos de aprendizaje, donde desarrollen competencias y vivan experiencias que no podrían suscitarse en los espacios físicos convencionales de enseñanza. Presentando un rechazo generalizado a los métodos de instrucción escolar de la pedagogía clásica, y al rol del estudiante como un ente pasivo en la construcción de su propio conocimiento.

Las últimas décadas de siglo XX. se vieron protagonizadas por el auge de corrientes pedagógicas que buscaban relevar el rol que el educando había estado cumpliendo durante generaciones; el nuevo educador es el protagonista de su propio conocimiento. El constructivismo fue la corriente pedagógica más aceptada y popularizada por los sistemas educativos a nivel mundial, Mario Carretero (2009), afirma que “El constructivismo propone un paradigma donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, así el conocimiento será una auténtica construcción operada por la persona que aprende”.

La labor de educador exige la actualización continua de conocimientos, métodos y prácticas que permitan la correcta asimilación de información por parte del educando, el imaginario que ha recaído sobre la figura del profesor ha ido mutando conforme el contexto en el cuál éste se desenvuelva. En el marco de una sociedad digitalizada en auge, con acceso a computadores y dispositivos inteligentes, el docente no puede relevarse a las antiguas prácticas de enseñanza, ya que la capacidad y condición cognitiva junto al fácil acceso a la información, han transformado las características de los estudiantes del siglo XXI., exigiendo nuevos métodos de enseñanzas y nuevos espacios de aprendizaje (ibíd.).

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (T.I.C) han logrado cooptar todos los espacios de la vida humana, generando diversas formas de interacción y relación entre semejantes, abriendo espacios para la concepción de nuevos repertorios simbólicos e intercambio de conocimientos; la web 2.0 y 3.0 es un claro ejemplo de esta manera de mediación digital e innovación informática (Salinas, 2008).

Según la Universidad Nacional Autónoma de México (en: Martínez y Tapia, 2013), las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) son el conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información, un cúmulo de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), en su utilización en la enseñanza.

El concepto “Entorno Virtual de Aprendizaje” surge a finales del siglo XIX. en Europa y toma fuerza en todo el planeta a partir de los años setenta; los primeros espacios alternativos de aprendizaje se fueron desarrollando a partir del cambio gradual de rol en la acepción de profesor por el de tutor o guía, la implementación de la evaluación por correo, escuelas ambulantes y la producción de contenido cinematográfico y televisivo para el aprendizaje des configuró el sentido y la forma en la que se ejercía la enseñanza en esos días, situando al educando como protagonista y gestor de su propio conocimiento (Coll y Monereo, 2008).

A finales del siglo XX. se popularizó la educación a distancia y semipresencial la cual se apoyaba en módulos diseñados para que el estudiante los resuelva vía correspondencia, sin embargo, la intromisión del internet a todos los ámbitos de la vida humana potenció los sistemas de educación no presencial, dotándolos de los elementos necesarios para ser considerada hoy en día como la principal alternativa para la gente que desea estudiar mientras mantienen una actividad laboral (ibíd.).

Con el tiempo los Entornos virtuales de Aprendizaje reemplazaron al correo y a los libros correspondientes a los módulos de estudio en la educación no presencial, siendo la herramienta principal de mediación entre la institución, el estudiantado y el cuerpo docente.

La directora del Colegio Técnico Ecuador; institución que ofrece servicios educativos no presenciales desde hace 30 años, afirma que en la última década el uso de una plataforma virtual ha permitido cubrir los vacíos académicos que se presentaban en el transcurso del tiempo, donde, la educación a distancia se limitaba a llenar libros y evaluar por correspondencia a los estudiantes.

Considerando que el proyecto está pensado para ser aplicado en un sistema presencial de educación, en el cual la figura del guía, tutor o facilitador es imprescindible, se espera que cubra las necesidades académicas presentes en el estudiantado de la Fundación “Honrar la vida”.

Al ser un complemento al trabajo pedagógico realizado por el docente en el aula clase, se escogió Exelearning por permitir el trabajo off line, es decir, sin una conexión en tiempo real al internet, además de poseer una interfaz gráfica amable a la navegación del usuario, el presente programa informático ganó el premio “Learning impact 2008”, por su uso gratuito y la cooperación a instituciones del sistema educativo neozelandés (IMSGLOBAL, 2020).

Exelearning es un programa informático que permite gestionar el contenido educativo mediante el uso de TICS, inmersas en las plataformas que cada usuario puede crear, se elige este software porque permite el trabajo sin conexión en tiempo real al internet, y por la facilidad en la navegación y creación de material educativo.

La fundación “Honrar la vida” ofrece servicios educativos, talleres artísticos, deportivos y culturales, además de alimentación y ayuda psicológica a las familias del barrio “Jaime Roldos Aguilera”, ubicado al Noroccidente de Quito. Desde el año 2018 la administración ha intentado introducir los entornos virtuales de aprendizaje a su cuerpo docente, mediante talleres y charlas guiadas por la coordinadora metodológica de la institución.

La Coyuntura provocada por la crisis humanitaria debido al Coronavirus, obligó a concluir todas las actividades escolares a todo nivel en Ecuador, la fundación “Honrar la vida” preocupada por el aprendizaje de sus estudiantes ha estado buscando generar una plataforma de acceso gratuito, que permita gestionar el conocimiento y el desarrollo pedagógico de sus alumnos, sin embargo, debido a la falta de continuidad de los facilitadores y personal administrativo, no se ha podido consolidar este proyecto.

El programa de aprendizaje de herramientas tecnológicas para la educación en Exelearning, busca brindar a los profesionales de la institución las herramientas y habilidades necesarias para crear entornos virtuales de aprendizaje mediante la plataforma en cuestión, de esta manera, lograr que cada docente posea un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) personal para la gestión de contenidos requerida, en el proceso enseñanza aprendizaje.

1.2. Problema a resolver

Entender el porqué de la carencia de un espacio virtual que permita la gestión de contenidos entre estudiantes y facilitadores de la “Fundación Honrar la Vida”. Así mismo, se plantea el desarrollo de un EVA que sirva de herramienta de enseñanza y aprendizaje para todos los involucrados en el proceso de intercambio de conocimientos.

Los Facilitadores de la institución no han recibido capacitaciones sobre la creación y manejo de espacios virtuales, por lo que no se puede implementar de manera inmediata una plataforma que gestione los contenidos para el aprendizaje.

1.3. Proceso de investigación

Para la elaboración del entorno virtual destinado a la capacitación de los facilitadores de la Fundación “Honrar la vida”, en herramientas tecnológicas para la educación, fue necesario extraer información respecto a la experiencia previa de los docentes en plataformas, entornos, aplicaciones y herramientas que permitan gestionar el conocimiento. Además de la actitud de los participantes

frente a estas nuevas técnicas de gestión de contenidos, ya que el grupo a capacitar en su mayoría eran personas con poco o casi nulos conocimientos en sistemas informáticos y aplicaciones web.

El tipo de investigación elegida fue mixta por que permitió analizar datos cualitativos y transformarlos en cuantitativos; de esta manera, se pudo tener una perspectiva de la actitud de los beneficiarios de la capacitación frente a las dinámicas de mediación virtuales, y a la gestión del conocimiento en espacios no físicos, también, se percibe el grado de conocimiento sobre nuevas tecnologías de la comunicación e información. Así, se facilita la selección de herramientas a capacitar, el medio por el cual hacerlo, y la estructura tecnopedagógica del entorno virtual de aprendizaje.

Narcisa Cedeño (2012), afirma que el acto investigativo no puede desligarse de la vida sociocultural, de las condiciones económicas, políticas y tecnológicas en el cual se gesta determinada problemática. Es decir, que un hecho antes de convertirse en dato tiene condicionantes externas cualitativas que lo articulan de manera subjetiva y no puede ser analizado únicamente bajo la cuantificación.

La metodología que se ha decidido utilizar es mixta: cuantitativa y cualitativa a la vez. De este modo, se pudo articular el entorno virtual de aprendizaje desde el constructivismo (variable cualitativa) con una proyección estadística basada en la cantidad de estudiantes del aula, como la muestra criterial del universo a investigar. Entonces, se propone partir de un diagnóstico tomando como base los conocimientos ya existentes en el personal profesional a capacitar, sobre el manejo de herramientas para la educación. Después se plantea desarrollar actividades que permitan re estructurar el aprendizaje ya presente, en el papel del facilitador orientándolo hacia la aplicación del mismo en ambientes digitales, así como en la experiencia de aprendizaje gradual en el uso del entorno virtual, la interacción con las herramientas y la guía tutorada permitió que los docentes pudieran generar sus propias aplicaciones orientadas hacia la educación, unificando el constructivismo con los espacios digitales (Carretero, 2009).

La técnica aplicada para extraer los datos necesarios fue la aplicación de una serie de cuestionarios. Manuel Galán (2009), mira al cuestionario como una técnica muy importante en los procesos de investigación al permitir diseñar preguntas estratégicas, para logra llegar a los datos buscados, afirmación que permitió diseñar dos formatos de preguntas: uno diseñado para medir los conocimientos previos del equipo profesional en ofimática, aplicaciones web, plataformas virtuales y herramientas tecnológicas de la educación, y el otro enfocado en medir la aptitud, empatía y sobre todo la voluntad para aprender un conocimiento hasta ese entonces desconocido para ellos.

Los resultados obtenidos de un total de diez docentes fueron los siguientes:

Tabla 1 Matriz de articulación 1

Pregunta	SI	NO	Alguna vez
¿Conoce y ha manejado programas de Office?	8	1	1
¿Ha recibido algún tipo capacitación sobre tecnología en la educación?	0	10	
¿Ha escuchado y sabe que significa las siglas T.I.C?	3	7	
¿Tiene correo electrónico y maneja nubes de información?	8	2	
¿Usa redes sociales y comparte información por estas?	9	1	

Tabla 2 Matriz de articulación 2

Pregunta	Buena	Mala	Lo intentaría
¿Cómo definiría sus habilidades en informática y manejo de dispositivos?	4	6	
Los libros, clases físicas y material didáctico; ¿para su aprendizaje y comprensión es una técnica?	2	8	
El video tutorial como técnica ¿para su aprendizaje es?	8	1	1
La motivación que usted tiene para aprender herramientas tecnológicas de la educación que faciliten y apoyen en su trabajo docente ¿es?	5	1	4
¿Considera que su voluntad y apertura para aprender herramientas tecnológicas de la educación es?	4	0	6
¿Cree usted que un entorno virtual para aprender es un espacio?	4	6	
¿Considera que sus habilidades en navegación web y sus aplicaciones son?	3	2	5
¿Sus competencias en diseño web son?	0	10	
¿Estaría dispuesto a pagar una suscripción mensual en una aplicación o herramienta que facilite sus labores docentes?	2	8	

El análisis de datos obtenidos refleja un desconocimiento general en temas de tecnología y educación, además, una utilización muy básica de los sistemas y aplicaciones informáticas sobre todo en el grupo etario de más de cuarenta años, sin embargo, muestran disposición para aprender y capacitarse.

Apenas un veinte por ciento de los docentes a capacitarse tienen nociones y han escuchado hablar sobre las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, por lo tanto, su óptica del trabajo docente en ambientes virtuales es totalmente parcializada, inclinándose a los referentes previos en mediación y trabajo digital, que en este caso se centra únicamente en el uso de redes sociales, correo electrónico y programas de Microsoft Office como: Word, Excel y Power Point.

El manejo de dispositivos y la navegación en sistemas operativos es mayor en las personas entre veinte a treinta años, siendo el cuarenta por ciento del equipo de facilitadores. De este modo, la selección del entorno virtual de aprendizaje se hace en función de las deficiencias del sesenta por ciento de docentes que no han manejado antes un dispositivo o aplicación informática.

En cuanto a la motivación y aceptación de los entornos virtuales como un espacio de aprendizaje, la respuesta fue favorable con una tendencia marcada hacia aprender la nueva metodología, aunque con dudas sobre sus capacidades para desenvolverse en estos nuevos ambientes. Temores que surgen desde el desconocimiento del tema y el contexto socioeconómico en el que están inmersos los sujetos colaboradores, es por eso que el proyecto tomó en cuenta solo aquellas herramientas que tengan una versión gratuita, cuya navegación y programación sean sencillas y pueda ser utilizado en cualquier dispositivo por cualquier persona.

La selección de la metodología utilizada fue producto de la observación de los datos arrojados en el cuestionario, el noventa por ciento de los facilitadores estaban familiarizados con el video tutorial afirmando que tener una guía que explique paso a paso la realización de una actividad, es lo más óptimo para la asimilación de un contenido. Vygotsky (2016), asevera que una persona tiene más empatía por el conocimiento que reconoce en un próximo a él, es decir, una persona de sus mismas características y con el mismo nivel jerárquico en los procesos académicos e institucionales.

Al ser un docente del mismo equipo de profesionales que el capacitador, se evitan posibles conflictos por la horizontalidad de la dinámica de convivencia; la teoría social con la que se sustenta lo expuesto, se halla ligada a la zona de desarrollo próximo de Lev Vygotsky (ibíd.), el constructivismo planteado por Piaget (1984) y el conectivismo de Siemens (2004). De este modo, se realizó el video tutorial de la técnica aplicada en el entorno virtual de aprendizaje para gestionar los contenidos del capacitador hacia los participantes.

El entorno virtual de aprendizaje desarrollado en el presente proyecto tiene como finalidad ser una herramienta didáctica digital que permita al capacitador apoyarse en los procesos que los facilitadores de la fundación “Honrar la Vida” lleven a cabo para la aprensión de contenidos y destrezas en herramientas tecnológicas de la educación. Siendo un material que pueda ser utilizado por cualquiera de los beneficiarios de la propuesta en el momento que lo amerite.

Las actividades planteadas en el entorno virtual de aprendizaje son asincrónicas, es decir, que pueden realizarse sin necesidad de conexión en tiempo real con el resto del grupo docente y con el capacitador, de esta manera, otorgar autonomía en el trabajo que realizan los facilitadores sin dejar de guiar en los distintos pasos de la consecución de la actividad a través del video tutorial

La estructura tecnopedagógica del E.V.A esta fundamentada en el ciclo de aprendizaje planteado Davis Kolb (2014), ofreciendo experiencias concretas tanto de las ventajas como de las aplicaciones que en la educación tiene los instrumentos en los cuales se van a capacitar. De esta manera cada uno aplica lo aprendido creando sus propias herramientas y colocando en la red para el acceso público. Fortaleciendo las aptitudes de los docentes de la fundación, como aportando a la formación profesional de cada facilitador

La selección de herramientas a capacitar fue determinada en función del manual “Tecnología en la escuela” de Francisco Calderón (2018), en el cual plantea que en una primera instancia el manejo de aplicaciones destinadas para la educación debe versar en la utilidad para presentar contenidos, evaluar conocimientos y en la estimulación sensorial que permite abstraer determinado conocimiento. Al estar frente a un grupo sin aproximaciones previas a la mediación de contenidos en espacios virtuales, poner a disposición herramientas de fácil acceso y navegación con un amplio reconocimiento entre las personas, y sobre todo gratuitas, facilitó el proceso de capacitación y la empatía de los docentes hacia el entorno virtual de aprendizaje

Las herramientas a capacitar fueron estructuradas con indicadores de evaluación que permitió valorar la calidad de asimilación de cada facilitador, en las distintas unidades del entorno virtual de aprendizaje. Las herramientas escogidas fueron las siguientes:

Tabla 3 Herramientas para capacitación docente

Unidad	Herramientas	Indicador
Herramientas de Presentación	Prezzi MindMeister Slides	Desarrolla y comparte presentaciones con transiciones y organizadores de información

Herramientas de Evaluación	Quizziz Kahoot Edpuzzle	Genera cuestionarios e instrumentos de evaluación lúdicos que permitan estimular sensorialmente al estudiante
Herramientas Bonus	Jimdo Educaplay	Desarrolla Juegos educativos y espacios donde colgar las herramientas creadas

Se realizó un taller capacitación piloto en el que se puso a prueba la plataforma como herramienta mediadora y complemento del proyecto de nivelación al docente. El grupo muestra fue de ocho personas, quienes participaron navegando y generando ejemplos de cada herramienta observada en el entorno de Exelearning, las apreciaciones de este taller piloto se pueden observar en los anexos.

1.4. Vinculación con la sociedad

El proyecto busca generar paulatinamente empatía y familiaridad con los entornos virtuales de aprendizaje, en las familias beneficiadas de los servicios de la Fundación “Honrar la Vida”, en el barrio “Jaime Roldos Aguilera” al noroccidente de Quito.

Se desarrollará un Entorno Virtual de aprendizaje (EVA) en Exelearning con contenido que permita a los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida”, aplicar herramientas tecnológicas de la educación en su proceso pedagógico

Este proyecto facilitará la gestión de contenidos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la Fundación “Honrar la Vida”, además de situarlos como protagonistas de su propio conocimiento. El EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) se enfocará en enseñar tres herramientas de presentación, tres de evaluación y dos de recreación.

1.5. Indicadores de resultados

Las unidades de Evaluación de este proyecto comprenden los resultados obtenidos en el estudiantado, en los facilitadores y en el personal administrativo.

A partir de la manera en cómo se aplicaron las distintas herramientas tecnológicas para la educación, en cada uno de los entornos virtuales que los profesores irán desarrollando a la par con el taller propuesto, y en la forma en como los estudiantes perciben estos nuevos espacios de gestación del conocimiento, se creó una encuesta para padres de familia orientada a medir la

voluntad presente en ellos para acompañar en el aprendizaje virtual de sus hijos. Los resultados arrojados de un total de noventa y cinco encuestados fueron los siguientes:

Tabla 4 Cuestionario diagnóstico

Pregunta	Si	No
¿Cree usted que la educación virtual es eficaz para el aprendizaje de su hijo?	75	20
¿Estaría dispuesto a acompañar a su hijo en procesos de aprendizaje virtual?	88	7
¿Estaría de acuerdo si la fundación inicia un proyecto de aprendizaje virtual?	83	12
¿Considera que educación virtual podría reemplazar a la educación tradicional?	40	55
En su opinión el juego y la recreación ¿ayudan al aprendizaje?	93	2

Además, se generó una tabla de medición de aprendizaje por unidad con distintos indicadores de progreso

Tabla 5 Medición de aprendizaje

Unidad	Indicador
Herramientas de Presentación	Desarrolla y comparte presentaciones con transiciones y organizadores de información
Herramientas de Evaluación	Genera cuestionarios e instrumentos de evaluación lúdicos que permitan estimular sensorialmente al estudiante

Herramientas Bonus	Desarrolla Juegos educativos y espacios donde colgar las herramientas creadas
--------------------	---

CAPÍTULO II: PROPUESTA

1.1. Fundamentos teóricos aplicados

El proyecto aborda la pregunta problémica desde la teoría constructivista y la multidisciplinariedad científica, generando automatización en el proceso de aprendizaje de los docentes, es decir, el facilitador es quien controla las horas, el tiempo y el ritmo de trabajo en la plataforma. Además de proporcionar herramientas tecnológicas para la educación que puedan ser aplicadas en las distintas áreas de conocimiento respectivo a cada guía.

Rojas (2011), critica a la educación formal y “tradicional” desde el constructivismo centrándose no solamente en cómo ésta dispone de los espacios físicos donde se ejerce el aprendizaje (escuela – universidad), sino también en los contenidos (información) y en quién los imparte (maestros – profesores), excluyendo al estudiante como actor fundamental del conocimiento. Concibiéndolo como un ente sin voluntad, moldeable, maleable; quien es formado, instruido desde las directrices ministeriales, un ente que llega vacío y debe ser llenado, un actor pasivo, estático y prácticamente sin relevancia en la construcción de conocimiento.

Piaget (1984), afirmaba que un niño nunca grafica lo que ve, sino, plasma su interpretación de ello. Dibuja lo que sabe de él para él. En otras palabras, los niños están constantemente re interpretando todo lo captado con los sentidos y asimilando conforme a la experiencia personal de cada uno, en esta lógica, el constructivismo intenta priorizar la interpretación que surge en el estudiante después de los procesos cognitivos inmersos en el proceso de aprendizaje; rechazando la normalización del conocimiento escolarizado y unidireccional (Carretero, 2009).

De este modo, el presente proyecto busca consolidar la capacidad de los estudiantes para generar sus propias interpretaciones sobre los hechos, y conocimientos que vayan adquiriendo en su vida escolar, además de estimular mediante el contenido multimedia el interés por aprender de una manera lúdica, dinámica y personalizada. Así mismo automatizar el trabajo del facilitador para que pueda cubrir de una manera más eficaz las necesidades académicas de sus estudiantes.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje requiere un cambio en el papel del facilitador y estudiante, brindando nuevas habilidades en la abstracción y socialización de conocimientos, facilitando la evaluación y la retroalimentación de contenidos. Este tipo de aprendizaje mediado por TICS se lo conoce como “E-learning” (Salinas, 2008).

La atomización de la ciencia, nombre con el cual se conoce a la división científica según el objeto de estudio de cada rama, ha sido un inconveniente muy grande a la hora de generar un conocimiento integrador que pueda ser entendido y estudiado desde los diversos principios científicos presentes en cada especialidad epistemológica (Gutiérrez, 2018). Las ciencias de la educación surgen debido a la necesidad de escribir, analizar, explicar, comprender y contrastar los fenómenos educativos en sus múltiples aspectos, de-construyendo la especialización de contenidos y monopolización de proyectos y conocimientos por parte de una sola ciencia. El proyecto detallado en este trabajo persigue los intereses de la teoría constructivista en función de la generación y socialización de conocimientos mediados por las TIC.

La investigación está sustentada en el paradigma dialéctico, el cual tiene su base filosófica en el Materialismo Dialéctico e Histórico. Se elige este paradigma investigativo por su flexibilidad y capacidad de abordar la problemática desde las distintas influencias históricas, socio políticas y coyunturales; la aplicación del método en cuestión se da directamente desde las limitantes materiales de la realidad de cada sujeto, estableciendo una relación sustentable entre lo cualitativo y cuantitativo (Gonzales, 2018).

Karl Marx (1867), en su famosa obra “El capital”, percibe a la educación del obrero como un proceso de adoctrinamiento, en el cual el educando va cediendo ante los imperativos del sistema económico, que de a poco le convierte en futura mano de obra, sin embargo, los estudios culturales y la tecnología han logrado romper la barrera de clase existente en la educación y el conocimiento.

El internet es un espacio donde todavía no existe una marcada tendencia a determinada clase social, los gobiernos y las necesidades de la vida en la actualidad han logrado que el acceso a la red sea muy sencillo, y en la mayoría de casos gratuito. Por lo tanto, cualquier persona que tenga acceso a un dispositivo electrónico puede leer toda la información colgada en los distintos portales de internet, convirtiendo a esta época en la era de la información.

El paradigma Dialéctico permite entender las distintas utilidades y el sentido instrumental con la que la educación se viene dando (Marx, 1867), consiente de estas cualidades pre existente en la problemática educativa. Se decide optar por un enfoque mixto al necesitar un análisis cuantitativo de los datos, que las evaluaciones académicas puedan ofrecer antes y después de la aplicación del proyecto, sin embargo, hay que dar un tratamiento individual a cada resultado para poder determinar cuáles son los factores que inciden en el estudiante, para obtener esa calificación, y así poder descartar los casos que no involucren una condición especial en la capacidad cognitiva de cada estudiante.

Para la elaboración de la metodología se planteó la problemática de la forma en que el ser humano connota lo que percibe de la realidad, y cómo estos ejercicios sensoriales pueden adherir conocimientos a la gnosis de la persona a través de las TIC.

Giovanny Sartori (2005), afirma que en las sociedades actuales el peso de la imagen logró relevar el poder que antes se le atribuía a la palabra, en los procesos de aprendizaje, frases como: “una imagen vale más que mil palabras”, es un reflejo de un episteme dominado por la imagen, y el atractivo estético que este puede brindar para significar/simbolizar subjetividades.

A partir de los años 90 se empezó a extender a la población los servicios de mensajería electrónica, e información colocada en sitios web, algo que en sus inicios fue un privilegio para los círculos militares. Así se ha venido generando lo que ahora conocemos como Internet, a partir de finales de siglo XX y a principios del 2000 las grandes marcas electrónicas se dedicaron a hacer dispositivos multifuncionales, que en conjunto con la localización satelital (GPS), la tecnología inalámbrica, las redes sociales y simulaciones virtuales, fueron denominadas como nuevas tecnologías de la comunicación e información o sus siglas TIC (Ávila, 2013).

El presente producto tecnológico utiliza las nuevas tecnologías de la comunicación como fin y medio, siendo las que permiten gestionar el conocimiento de la persona encargada de dar el taller hacia los facilitadores de la “Fundación Honrar la Vida”, y las que cada docente aplicará en sus clases después del proceso de capacitación en herramientas tecnológicas de la educación.

El constructivismo es la metodología central que versa este proyecto, y de la misma manera en que el Entorno Virtual de Aprendizaje gestiona los contenidos, para que el estudiante pueda ser el gestor de su propio conocimiento, la propuesta tecnológica creada para los facilitadores de la fundación “Honrar la Vida”, persigue el mismo objetivo en los docentes, utilizando el video tutorial como herramienta para socializar los contenidos presentes en las unidades del EVA.

Al ser un producto que se utilizará para actuar como una herramienta de apoyo en los talleres que dictará un facilitador del mismo cuerpo profesional a capacitar, se retoma el concepto de “La zona de desarrollo próximo” postulada por Vygotsky (2016), que permite comprender cómo una persona carente de algún conocimiento específico puede aprenderlo realizándolo con la compañía de alguien que ya lo sepa.

Añadiendo a la argumentación anterior, en el conectivismo de Siemens (2004) se conjuga las nuevas tecnologías de la comunicación e información o TICS, como la herramienta para llevar el constructivismo hacia los espacios digitales. Es decir, materializar los canales por los cuales se ejercerá el aprendizaje, que en el caso del presente producto abarca las herramientas tecnológicas, permitiendo al docente crear presentaciones, evaluaciones y juegos educativos que complementan el trabajo en el aula clase.

La técnica utilizada fue la del video tutorial, ya que permite fraguar la teoría social de Vygotsky (2016), el conectivismo de Siemens (2004) y la cognición visual expuesta por Sartori (2005), en un video explicativo que contiene toda la información necesaria para que los docentes puedan llevar a cabo las tareas propuestas, en el entorno virtual de aprendizaje creado en el software Exelearning.

La estructura tecnopedagógica utilizada en el diseño del producto tecnológico, fue seleccionada en función del círculo de aprendizaje. Kolb (2014), afirma que se genera aprendizaje a través de las experiencias concretas, donde una es creadora de otras, es por eso que cada sección del producto cuenta con una actividad de experiencia, de aplicación, de reflexión y contextualización

1.2.. Descripción de la propuesta

La Fundación “Honrar la Vida” trabaja con metodología alternativa, combinando varias corrientes pedagógicas; Montessori, Waldorf, Pestalozzi, con el objetivo de poder enseñar mediante la recreación, estimulando el interés del estudiante por el aprendizaje a través del juego, el acompañamiento y el afecto (Vásquez, 2012).

El entorno virtual de aprendizaje sobre herramientas tecnológicas educativas, es consecuente con la directriz metodológica que versa la visión de la Fundación “Honrar la Vida”: acompañamiento, recreación y afecto. Por lo tanto, el diseño del proyecto se dividió en función de que cada facilitador pueda trabajar estos tres pilares institucionales, en las unidades presentes en el entorno virtual creado en Exelearning, de esta manera, seleccionando un determinado número de aplicaciones

enfocadas en estimular la parte visual, cognitiva y social en los estudiantes de la Fundación “Honrar la vida”.

Tomando en cuenta la calidad y capacidad de las computadoras y equipos tecnológicos de la institución que en su totalidad son donados y de bajo rendimiento, así como la falta de conocimiento en navegación y creación de contenidos en la web, se selecciona la plataforma Exelearning gracias a que no utiliza muchos recursos gráficos y tampoco mucho espacio en las memorias R.A.M de los dispositivos, permitiendo trabajar sin conexión en tiempo real a internet, contando con una interfaz muy amable y fácil de manejar para el usuario.

El producto tecnológico creado busca ser una herramienta que el capacitador del mismo cuerpo docente utilizará para enseñar el uso, y la aplicación de herramientas tecnológicas de la educación, permitiendo a los profesores de la institución insertarse en entornos virtuales de aprendizaje, que refuercen los contenidos impartidos en un espacio físico o aula clase.

El Director de “Conexión Docente Ecuador” (2020), departamento de la franquicia internacional “Enseña”, encargada de capacitar y desarrollar aptitudes profesionales en los docentes pertenecientes a esta organización, utilizó un formato basado en el “Manual de capacitación en herramientas tecnológicas” (Calderón, 2018), de la educación que se estructuró con instrumentos para la evaluación, la presentación de contenidos, la recreación educativa y el desarrollo profesional. El mismo esquema se utilizó en el proyecto destinado para los docentes de la Fundación “Honrar la Vida”, con la finalidad de poder cubrir las necesidades académicas de los estudiantes.

Los contenidos del entorno virtual utilizado como material de apoyo para el taller de Herramientas tecnológicas, para la educación, están divididos en tres unidades de estudio. En la primera parte del producto tecnológico se encuentra una bienvenida, seguido de un video introductorio a los temas, una presentación en Prezzi sobre las competencias que un docente en el siglo XXI. debe manejar; terminando con un cuestionario acerca de las nuevas tecnologías de la comunicación e información.

En la primera unidad se expone las herramientas de presentación, seguido de un video tutorial de cómo manejarlas, al final de ésta, se encuentra un link código QR que redirige a un documento de google compartido en la nube, en el cual el docente debe colocar el vínculo de su actividad en cada herramienta. El mismo esquema tienen las dos unidades restantes, con la diferencia que se trata herramientas de evaluación, en la segunda, y de herramientas de recreación en la tercera.

Las herramientas seleccionadas para la unidad de presentación fueron: Prezzi, MindMeister, entre otros¹. La primera de estas permite desarrollar presentaciones con animaciones y efectos audiovisuales, que captan de manera rápida la atención de los espectadores, además se pueden colgar videos e incrustar enlaces para dinamizar la proyección de los contenidos.

MindMeister es una herramienta web que permite generar organizadores gráficos en los cuales se puede colgar información de manera esquematizada y sintetizada, facilitando la comprensión de nuevos conceptos y relaciones entre los contenidos pertenecientes a determinado tema.

Slides, es una aplicación de una interfaz muy sencilla que permite proyectar diapositivas al estilo del reconocido programa Power Point, sin embargo, es muy limitado en el aspecto gráfico y su utilización es mayormente para charlas guiadas por una persona en tiempo real, ya que permite el acceso remoto a los ordenadores controlando de esta manera la pantalla de cada uno de los espectadores.

En la segunda unidad del entorno virtual se contemplan tres aplicaciones de evaluación. Dos de ellas son en formato cuestionario-pregunta, además de ofrecer un control sobre los participantes en el juego-evaluación. Las respuestas se escogen de una selección múltiple en el que cada participante recibe un Nick Name y un puntaje que puede ser observado por el generador del cuestionario, en este caso el docente. Estas aplicaciones son: Quizziz y Kahoot.

Plataformas donde se almacenan un sin número de videos como YouTube y Vimeo, cada día ganan más popularidad en el terreno de la educación, por lo que herramientas como Edpuzzle que permite modificar, cortar, y preguntar mientras se está observando un video en estos portales, se vuelven imprescindible de enseñar en el entorno creado para la capacitación de los facilitadores de la Fundación “Honrar la Vida”

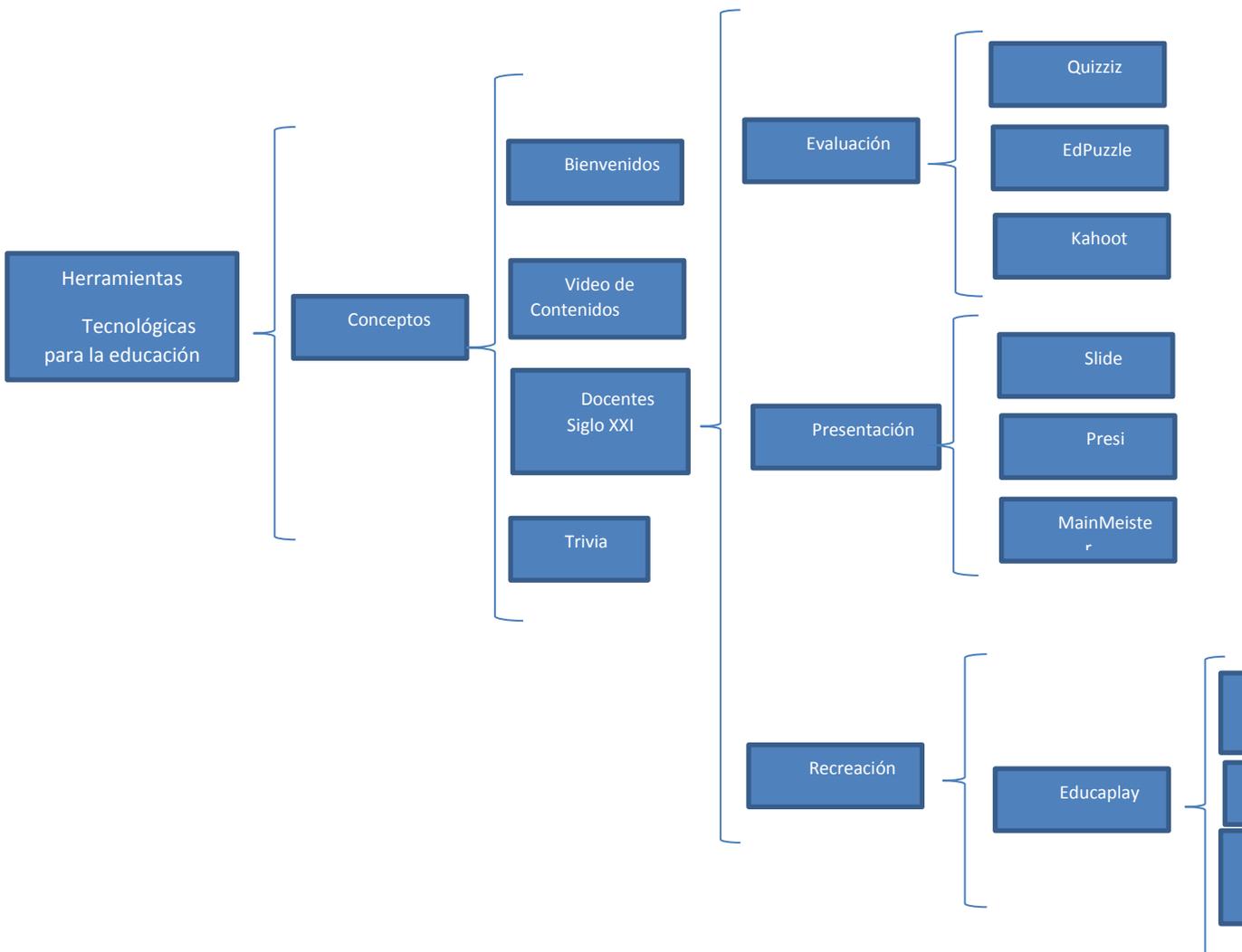
Cualquier capacitación debe proyectar la idea de ser un añadido, un extra a la formación profesional de cada uno de sus participantes, es por esa razón que la última unidad del entorno para el aprendizaje de herramientas tecnológicas, para la educación, contemplan dos portales donde se pueden colgar información y desarrollar actividades que sirvan para evidenciar la experiencia, habilidades y destrezas presentes en los docentes; es por ese motivo que los portales Jimdo y Educaplay toman protagonismo en esta parte del entorno en Exelearning.

Todos los videos tutoriales que versan la estructura tecnopedagógica del entorno virtual fueron subidos al portal web YouTube y creados con el programa Camtasia en su versión gratuita. Además,

¹ El acceso a estas plataformas digitales es de dominio público, y está constantemente presente en internet.

cada unidad del E.V.A cuenta con códigos QR para acceder a los documentos compartidos de una manera sencilla a través de cualquier dispositivo móvil.

a. Estructura general



b. Explicación del aporte

El presente siglo está caracterizado por el boom audiovisual, este canal comunicativo ha permitido dinamizar la mediación de contenidos, convirtiendo la interacción humana en una prioridad de la cual cada día persona y compañías se interesan. Los videos, podcast, foros, presentaciones entre otros productos multimedios como gráficos y mapas mentales, serán la vía por la cual las actividades de interacción se materializan en el proyecto destinado para los facilitadores de la fundación “Honrar la Vida”.

La coyuntura provocada por la pandemia mundial de coronavirus, dejó en evidencia a un grupo de profesionales que no contaban con las aptitudes necesarias para adaptarse a la nueva forma de mediación sin el contacto físico.

Los profesionales de la educación fueron uno de los grupos más afectados, reflejando un problema de base en el sistema educativo, donde los docentes no reciben una capacitación constante en herramientas tecnológicas para la enseñanza, y los pocos proyectos emprendidos no involucran a instituciones tipo fundación y organización no gubernamental

Desarrollar entornos virtuales para docentes que se quedan al margen de la actualización de contenidos, emprendido por el sector público y la empresa privada, es menester para transformar la realidad educativa de sectores vulnerables y marginales de la sociedad.

Además de ofrecer una experiencia de reflexión y conceptualización a profesionales de la educación que poseen pocos recursos y capacitación en gestión virtual del conocimiento, volviéndolos gestores de su propio aprendizaje, y replicantes de este sistema y método de enseñanza

La forma de evaluar las actividades de los docentes en el E.V.A será mediante el trabajo que los mismos cuelguen en las páginas correspondientes, a las herramientas tecnológicas de la educación que se esté trabajando.

c. Estrategias y/o técnicas

La técnica escogida para la transmisión de contenidos fue el video tutorial, debido a la gran aceptación y empatía demostrada por los participantes en la encuesta realizada para descubrir el método más óptimo, para el trabajo con este grupo de facilitadores en específico

La estructura tecnopedagógica se construyó en función del círculo de aprendizaje planteado por David Kolb (2014), y la metodología del E.R.C.A.

La selección de las herramientas a capacitar fue producto del análisis del trabajo realizado por Francisco Calderón en 2018, para la franquicia internacional “Enseña”. Así mismo, la plataforma integradora de las herramientas a explicar fue Exelearning, por su versatilidad y capacidad de trabajo sin conexión en tiempo real a internet. Para la evaluación los softwares escogidos fueron; “QUIZZIZ”, “EDPUZZLE”, “KAHOOT”.

Las presentaciones son una estrategia muy utilizada para mostrar información de manera creativa, dinámica e innovadora. Para esta sección del EVA se seleccionó a las herramientas de “SLIDE”, “PRESI” y “MEINMEISTER”.

La recreación es una táctica educativa de gran éxito en los últimos años, “EDUCAPLAY “ (2020) es una herramienta para la educación que permite utilizar diversos juegos enfocados en el desarrollo de destrezas específicas, de determinados contenidos, por esta razón se escogió este aplicativo; estimular el interés en el aprendizaje mediante el juego es uno de los principales objetivos que persigue el proyecto.

1.3. Matriz de articulación

Tabla 1 Matriz de articulación 3

CONCLUSIONES

Al finalizar la presente propuesta, se evidencia la necesidad de implementar Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), que respondan a los contextos de los alumnos de la organización “Honrar la vida”. Sobre manera, se aclara que el énfasis de la investigación se da partir del aislamiento como medida preventiva por el COVID-19: ausencia de estrategias funcionales de aprendizaje, en el campo de lo virtual.

Los objetivos planteados al inicio de la presente, se han ido demostrando satisfactoriamente, a pesar de los inconvenientes de la tradición educativa analógica (neófito virtual), y las relaciones verticalizadas que se mantienen en las mentalidades tradicionales. Así, después de haber creado e implementado el entorno virtual, se mantuvo un correcto control del proceso de abstracción y experimentación que se dio a su alrededor, por parte de todos los involucrados en el proceso de enseñanza.

El primero y segundo objetivos específicos se han cumplido satisfactoriamente: partir de un diagnóstico que arrojó como resultado la ineficacia de los métodos tradicionales en educación, que se caracterizan por la jerarquía, la disciplina, y la objetivación del estudiante. En base al proceso anteriormente detallado, se ha desarrollado una herramienta digital (plataforma educativa Exelearning), con la cual, los facilitadores de la fundación “Honrar la vida” no solo podrán actualizar a otros docentes, en cuanto a herramientas digitales para la enseñanza, sino, también servirá de gran ayuda para que las familias de dichos estudiantes puedan ser funcionalmente incluidas en los procesos de aprendizaje.

Consecuentemente, el tercer objetivo específico se ha desarrollado: generar interés en el uso del EVA desarrollado para la institución. Así, si bien los resultados obtenidos a través de los cuestionarios, demuestran que existe un amplio desconocimiento de base sobre el tema tratado, por parte de docentes, estudiantes y padres de familia, también han dilucidado que hay un interés continuo por mejorar las dinámicas en que se ejerce la educación, con respecto a la aplicación de TIC. Los educadores de la institución son altamente consientes de la importancia de implementar medios digitales en los procesos de enseñanza, de hecho, todos estos son ávidos usuarios de redes sociales en sus teléfonos celulares, siendo este contexto en el que se desarrolla la problemática presentada, pues, se tiende a ver a los medios electrónicos y digitales como meras herramientas para la distracción o la socialización relacionada al ocio.

De esta manera, el cuarto objetivo específico: evaluar la funcionalidad del EVA, ha sido desarrollado. Se ha puesto a prueba la herramienta digital detallada durante todo el trabajo, de

modo que, se ha comprobado su utilidad y funcionalidad en el caso tratado aquí, donde nos referimos a un contexto marcado por la exclusión socio-económico-cultural, de los sujetos colaboradores necesitan explotar al máximo los recursos que tengan a la mano. La sencilla interfaz, los bajos requerimientos del procesador, su presentación cual red social, y la no necesidad de conexión continua a la red de internet, la vuelven la herramienta perfecta para incluir exitosamente a cierta población estudiantil, dentro del complicado mundo del aprendizaje virtual y auto dirigido. Donde, el método socrático, siendo uno de los más antiguos para la enseñanza en la cultura occidental, termina siendo la forma en la que se debe aplicar talleres a los docentes de la organización "Honrar la Vida", debido a su requisito de base: cuestionar todo lo que pueda ser cuestionado, y desplazar definitivamente el uso continuo de sofismas que colocan al educador en una posición jerárquica, donde el éste no puede ni debe ser cuestionado.

En otras palabras, la adquisición de entornos virtuales para el aprendizaje ha sido un proceso con muchos altibajos, siendo la principal razón, el hecho de que gran parte de los educadores aún no logran generar pensamiento inclusivo, o no desean desestructurar el esquema jerárquico en el que han desarrollado sus habilidades para transmitir conocimientos. Siendo dicho contexto una línea tajante que se debe superar para proceder a la reeducación de los profesores, y su exitosa inclusión en las nuevas lógicas de convivencia que requieren el uso de TIC's, con todo el potencial que ofrecen hoy en día para que los alumnos aprendan a aprender.

Por un lado, se presenta una falta notoria en cuanto a herramientas para el aprendizaje virtual, y por el otro, está la poca preparación en el mundo digital de los docentes. De este modo, se responde la primera pregunta problémica establecida: ¿Qué tipo de taller permitirá al facilitador conocer las herramientas a insertar en sus entornos virtuales y de que forma la pueden utilizar?, siendo la respuesta detallada anteriormente, aquellas estructuras organizativas que vienen desde la perspectiva constructivista en educación, donde el docente aprende dinámicas educativas de carácter horizontal y no jerarquizadas, de manera que no solo éste aprehenda la capacidad de ser auto crítico con los contenidos y la metodología de aprendizaje, sino que pueda extender la habilidad a sus alumnos.

La segunda cuestión problémica planteada, ¿Qué tipo de plataforma es accesible y fácil de usar tomando en cuenta los recursos y conocimientos en el personal docente?, también se ha desarrollado con vastedad anteriormente. La respuesta que ha surgido a través de esta investigación, es el uso de Exelearning, como base para el intercambio de información y actividades, entre educandos y docentes, debido a la versatilidad y aplicabilidad en las condiciones socio-económicas de los sujetos colaboradores.

Dicha plataforma no requiere de sus usuarios conocimientos avanzados en informática, así como tampoco hace menester el uso de una herramienta tecnológica, fuera del alcance adquisitivo de los alumnos en la institución en cuestión. Las facilidades que presenta el medio tratado aquí, tiene su eje de funcionamiento no solo en la interfaz sencilla que ofrece para cada actividad típica de la enseñanza: trabajo en el aula y tareas en el hogar, sino también, se sirve de sus características de red social, para fungir como un medio de control de contenidos y retro alimentación de los mismos, para casos individualizados, sin que el educador descuide el progreso del grupo entero.

RECOMENDACIONES

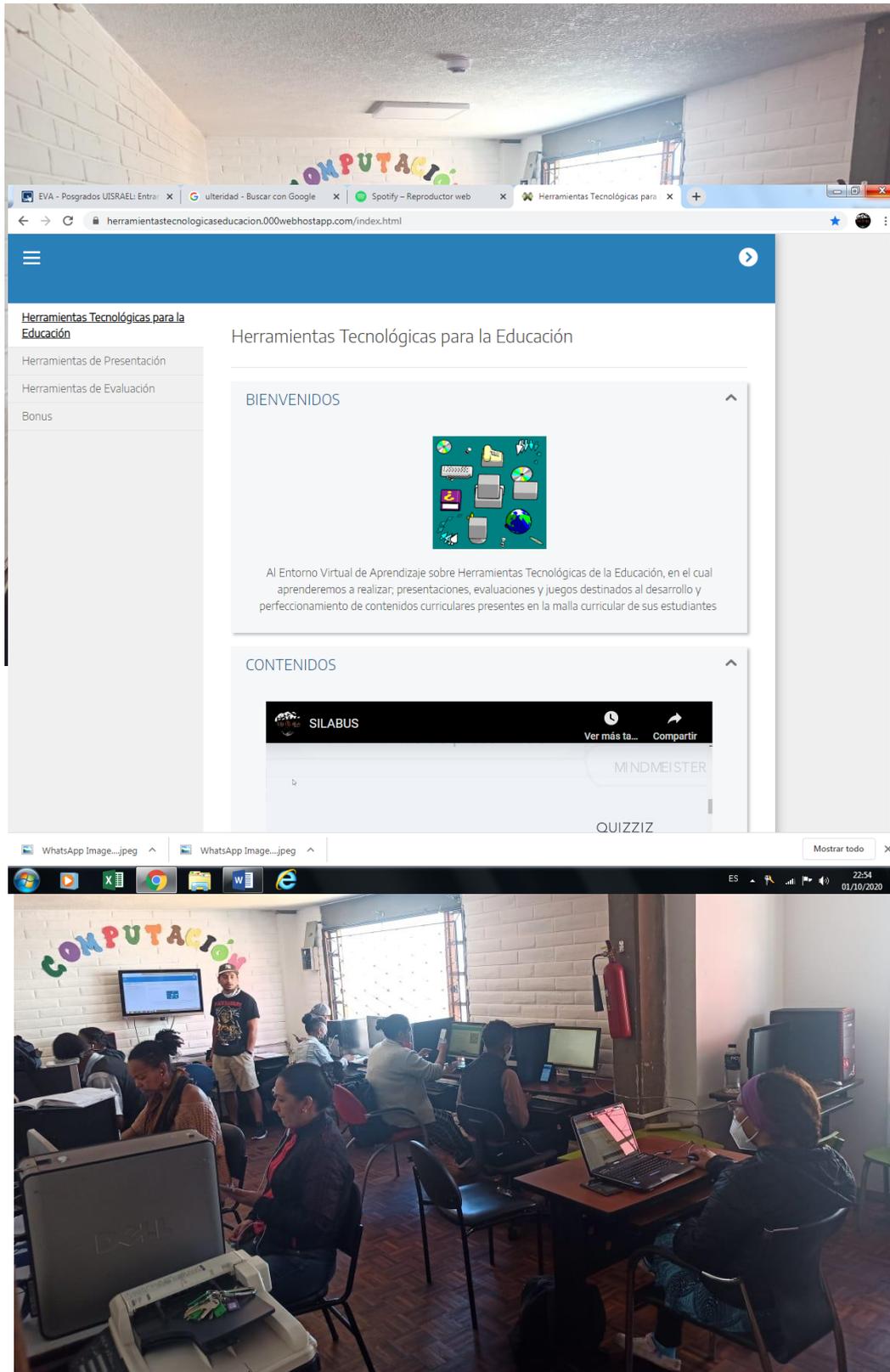
Uno de los aspectos que no se han podido abordar a profundidad, debido a la especificidad del tema y el contexto de los sujetos colaboradores, es el entendimiento de las condiciones en las que el docente ha adquirido sus herramientas de enseñanza, y cómo las aplica de acuerdo a la situación en la que se encuentra, es decir, si bien se ha decidido partir de un análisis diagnóstico que indique el nivel de desfase cognitivo, se ha profundizado en la herramienta para cubrir dicho desfase poniendo énfasis en el contexto de los educandos. Continuamente se escuchan en los medios informativos toda la problemática que conlleva la enseñanza a distancia, donde muchos niños de sectores rurales o urbanos de bajos ingresos, no han podido equiparar el desfase de su nivel de aprendizaje, en comparación a los estudiantes que sí poseen dichas necesidades cubiertas: acceso a internet las 24 horas, computadores de uso personal con alto rendimiento en su procesador, parientes con la formación académica mínima para asistir en el aprendizaje desde casa, pero no se ha incluido en la problemática al maestro y las situaciones que acontecen en su vida y su injerencia en el proceso educativo (Rosero, 2020).

Los talleres de capacitación a docentes, deben partir de deconstruir la tradición educativa clásica que aún persiste en los educadores de la institución, y posteriormente realizar una serie de seminarios socráticos semi presenciales (debido a la pandemia actual), donde se haga énfasis en horizontalizar no solo las relaciones intrapersonales de docentes y alumnos, sino también, las mentalidades en sí. El principal obstáculo se halla en la tradición educativa que se ha heredado desde el establecimiento de las sociedades disciplinadas para la producción de bienes de consumo, que vuelve al docente detentor de la verdad y al alumno un objeto depositario de conocimientos que nos son funcionales entre sí.

También se recomienda realizar un taller básico de TIC y herramientas digitales disponibles, a los educadores que van a ser contratados en la institución, así como la implementación definitiva de la plataforma a la estructura organizativa, y al pensum curricular.

ANEXOS

Taller piloto



Entorno Virtual

EVA - Posgrados UISRAEL: Entra x | G | ulteridad - Buscar con Google x | Spotify - Reproductor web x | Herramientas de Presentación x

herramientastecnologicaseducacion.000webhostapp.com/herramientas_de_presentacin.html

Herramientas de Presentación

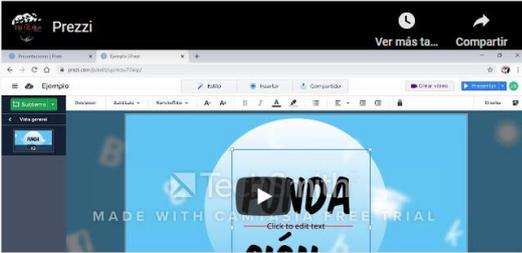
Herramientas Tecnológicas para la Educación

- Herramientas de Presentación**
- Herramientas de Evaluación
- Bonus

PREZI (Cons/Con) E.



Prezi es una aplicación de presentaciones en línea y una herramienta narrativa que usa un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales y separadas. Los textos, imágenes, videos u otros objetos de presentación son puestos en un lienzo infinito y presentados ordenadamente en marco presentables.



WhatsApp Image...jpeg | WhatsApp Image...jpeg | Mostrar todo X

ES 22:55 01/10/2020

EVA - Posgrados UISRAEL: Entrar x | ulteridad - Buscar con Google x | Spotify - Reproductor web x | Herramientas de Evaluación x | +

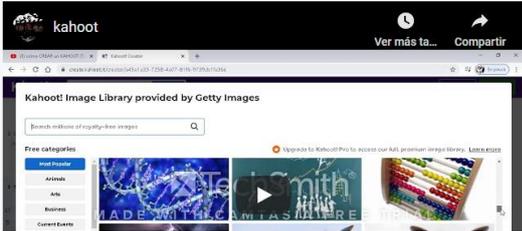
herramientastecnologicaseducacion.000webhostapp.com/herramientas_de_evaluacion.html

Herramientas de Evaluación

KAHOOT (Cons/Con) E.



Kahoot es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes



WhatsApp Image...jpeg | WhatsApp Image...jpeg | Mostrar todo x

ES 22:57 01/10/2020

EVA - Posgrados UISRAEL: Entrar x | ulteridad - Buscar con Google x | Spotify - Reproductor web x | Bonus x | +

herramientastecnologicaseducacion.000webhostapp.com/bonus.html

Bonus

EDUCAPLAY (Cons/Con) E.



Educaplay es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional, como mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, ordenar letras y palabras, relacionar, sopa de letras y tests



WhatsApp Image...jpeg | WhatsApp Image...jpeg | Mostrar todo x

ES 22:59 01/10/2020

BIBLIOGRAFÍA

- Ávila, W. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. *Hallazgos*, 213-233.
- Calderón, F. (2018). *Manual de capacitación en entornos virtuales*. Quito: Enseña.
- Carretero, M. (24 de junio de 2009). *Qué es el Cosntructivismo*. Obtenido de Wordpress: <https://bejomi1.wordpress.com/2009/06/13/%C2%BFque-es-el-constructivismo-carretero-mario/>
- Cedeño. (2012). *LA INVESTIGACIÓN MIXTA, ESTRATEGIA ANDRAGÓGICA FUNDAMENTAL PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES INTELECTUALES SUPERIORES*. Guayaquil: ISPED.
- Coll, C., & Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata.
- Conexión Docente Ecuador. (2020). *conexiondocente.com*. Obtenido de conexiondocente.com: <https://conexiondocente.com/servicios/>
- EDUCAPLAY. (2020). *educaplay.com*. Obtenido de [educaplay.com](https://es.educaplay.com/): <https://es.educaplay.com/>
- eXelearning. (16 de Septiembre de 2020). *exelearning.net*. Obtenido de exelearning.net: <https://exelearning.net/caracteristicas/>
- Freire, P. (16 de 20 de 2020). *servicioskoinonia.org*. Obtenido de [servicioskoinonia.org](http://www.servicioskoinonia.org): <http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>
- Galán, M. (2009). *el cuestionario en la investigación*. Bucaramanga: Colmundo.
- Gonzales, G. (2018). *Metodología de la Investigación*. Quito: Editorial Jurídica.
- Gutiérrez, C. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. *Rev.investig.desarro.innov*, 279-293.
- IMSGLOBAL. (2020). *imglobal.org*. Obtenido de [imglobal.org](http://www.imglobal.org/): <http://www.imglobal.org/learningimpact2008/2008LIAwinners.html>
- Kolb. (2014). *Estilos de aprendizaje: El modelo de Kolb*. México: Web del Maestro.
- Martínez, J., & Tapia, E. (1 de Enero de 2013). *Revista Digital Universitaria*. Obtenido de [Revista Digital Universitaria](http://www.ru.tic.unam.mx/tic/bitstream/handle/123456789/2101/art16_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y): http://www.ru.tic.unam.mx/tic/bitstream/handle/123456789/2101/art16_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marx, K. (1867). *El capital*. Londres: ISBN.
- Moir, J. C. (2002). *CARACTERÍSTICAS DEL PERFIL DEL ESTUDIANTE DEL SIGLO XXI*. México: jcmoir.blogspot.com.
- Piaget, J. (1984). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Ediciones Morato.
- Redacción Elcomercio.com. (7 de Septiembre de 2020). *elcomercio.com*. Obtenido de [elcomercio.com](https://www.elcomercio.com/): <https://www.elcomercio.com/tendencias/viral-profesor-internet-clases-cyber.html>
- Rodríguez, S. (16 de 10 de 2020). *cenamec.gob.ve*. Obtenido de [cenamec.gob.ve](http://koha.cenamec.gob.ve/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=0397a02432f149b306cf42633b4a70e0): <http://koha.cenamec.gob.ve/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=0397a02432f149b306cf42633b4a70e0>

- Rojas, R. (2011). *La educación en Venezuela* . Caracas : Académica Española.
- Rosero, M. (23 de Junio de 2020). *elcomercio.com*. Obtenido de *elcomercio.com*: <https://www.elcomercio.com/actualidad/educacion-presupuesto-ecuador-pandemia-coronavirus.html>
- Salinas, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Andalucía: Universidad Internacional de Andalucía.
- Sartori, G. (2005). *Homovidente la sociedad teledirigida* . Madrid: Paidós.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era*. Cambridge: Diego Leal.
- Trujillo, Y. (18 de Agosto de 2020). *elcomercio.com*. Obtenido de *elcomercio.com*: <https://www.elcomercio.com/actualidad/profesores-fiscales-maestros-universitarios-sueldos.html>
- Vásquez, A. (2012). Modelos pedagógicos: medios, no fines de la educación. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 157-168.
- Vigotsky, L. (2016). *Vigostky Obras escogidas* . Madrid: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.
- Volpe, D. (4 de Agosto de 2020). *news.un.org*. Obtenido de *news.un.org*: <https://news.un.org/es/story/2020/08/1478302>