

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DIRECCIÓN DE POSGRADO

UNIDAD ACADÉMICA DE TITULACIÓN

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA Y DESARROLLO SOCIAL

Resolución del Problema Profesional

Tema: “CARENTE USO DEL B-LEARNING EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE REDACCIÓN CREATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO”.

Resolución del Problema Profesional, previa a la obtención del Grado Académico de Magíster en Ciencias de la Educación mención en Gestión Educativa y Desarrollo Social a través del Examen Complexivo


Autor: Licenciado José Daniel Mora Guevara

Ambato - Ecuador

2016

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad Ciencias Humanas y de la Educación

El Tribunal receptor de la Resolución del Problema Profesional integrado por el Presidente y Miembros del Tribunal, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor la Resolución del Problema Profesional con el tema: “CARENTE USO DEL B-LEARNING EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE REDACCIÓN CREATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO”, elaborado y presentado por el señor Licenciado José Daniel Mora Guevara, para optar por el Grado Académico de Magíster en Ciencias de la Educación mención en Gestión Educativa y Desarrollo Social a través del Examen Complexivo; una vez escuchada la defensa oral el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Dr. Raúl Yungán, Mg.

Presidente y Miembro del Tribunal



Lic. Morayma Bustos, Mg.

Miembro del Tribunal

c.c. 0502431620.....



Lic. Mentor Córdova, Mg.

Miembro del Tribunal

c.c. 180295852-8.....

AUTORÍA DE LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA PROFESIONAL

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en la Resolución del Problema Profesional presentado con el tema: “CARENTE USO DEL B-LEARNING EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE REDACCIÓN CREATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO”, me corresponde exclusivamente a: Licenciado José Daniel Mora Guevara



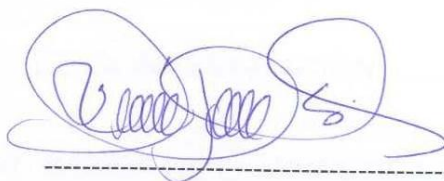
Lic. José Daniel Mora Guevara

c.c. 0602261042

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que la Resolución del Problema Profesional, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Lic. José Daniel Mora Guevara

c.c. 0602261042

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
A LA UNIDAD ACADÉMICA DE TITULACIÓN DE LA FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	ii
AUTORÍA DE LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA PROFESIONAL.....	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
1. TEMA	1
2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	1
3. ANÁLISIS CRÍTICO	4
4. OBJETIVOS	5
4.1. GENERAL.....	5
4.2. ESPECÍFICOS.....	5
5. MARCO TEÓRICO.....	7
6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	11
6.1. ENFOQUE	11
6.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	11
6.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	11
6.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	12
6.5. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	13
7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	14
8. CONCLUSIONES.....	25
9. PROPUESTA DE SOLUCIÓN.....	27
BIBLIOGRAFÍA.....	35

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS	3
GRÁFICO 2: VARIABLES INDEPENDIENTE Y DEPENDIENTE	6
GRÁFICO 5: B-LEARNING.....	8
GRÁFICO 6: ENCUESTA – PREGUNTA 1	15
GRÁFICO 7: ENCUESTA – PREGUNTA 2	16
GRÁFICO 8: ENCUESTA – PREGUNTA 3	17
GRÁFICO 9: ENCUESTA – PREGUNTA 4	18
GRÁFICO 10: ENCUESTA – PREGUNTA 5	19
GRÁFICO 11: ENCUESTA – PREGUNTA 6	20
GRÁFICO 12: ENCUESTA – PREGUNTA 7	21
GRÁFICO 13: ENCUESTA – PREGUNTA 8	22
GRÁFICO 14: ENCUESTA – PREGUNTA 9	23
GRÁFICO 15: ENCUESTA – PREGUNTA 10	24
GRÁFICO 16: INSTALACIÓN DE UN EVA	30

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1: POBLACIÓN Y MUESTRA	12
CUADRO 2: PREGUNTAS BÁSICAS – EXPLICACIÓN	13
CUADRO 3: FRECUENCIA – PREGUNTA 1	15
CUADRO 4: FRECUENCIA – PREGUNTA 2	16
CUADRO 5: FRECUENCIA – PREGUNTA 3	17
CUADRO 6: FRECUENCIA – PREGUNTA 4	18
CUADRO 7: FRECUENCIA – PREGUNTA 5	19
CUADRO 8: FRECUENCIA – PREGUNTA 6	20
CUADRO 9: FRECUENCIA – PREGUNTA 7	21
CUADRO 10: FRECUENCIA – PREGUNTA 8	22
CUADRO 11: FRECUENCIA – PREGUNTA 9	23
CUADRO 12: FRECUENCIA – PREGUNTA 10	24
CUADRO 13: DATOS INFORMATIVOS DE LA PROPUESTA	27
CUADRO 14: PLAN RESUMEN DE PROPUESTA	31

1. TEMA

“CARENTE USO DEL B-LEARNING EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE REDACCIÓN CREATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO”.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Macro contextualización

La globalización, la era del conocimiento y la información nos ha abierto un abanico contextual tan amplio, profundo, diverso, multidireccional, pluricultural y sobre todo exponencialmente acelerado que nos está deja atrás de manera aparentemente imperceptible.

Estamos ubicados justo en un cambio de época a una velocidad exponencial que desde 1975 hasta nuestros días se ha venido dando, pero dicha velocidad no se ha visto evidenciada de la misma forma en el área educativa, lo cual ha ido abriendo una brecha entre la época de cambio y la educación por varios aspectos que configuran el contexto de la educación. (Pérez, 2012)

Meso contextualización

Hoy por hoy en el contexto educativo de la ciudad capital, Quito, se habla mucho a todo nivel sobre el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación (Tic's); pero en la realidad áulica no ha cambiado nada, y si algo se ha logrado, ha sido irrisorio; en lo mejor de los casos se ha innovado en el uso de material didáctico áulico (presentaciones y material audiovisual), es decir vivimos

en dentro de un “uso aparente de recursos tecnológicos” que mejoraran el proceso enseñanza aprendizaje.

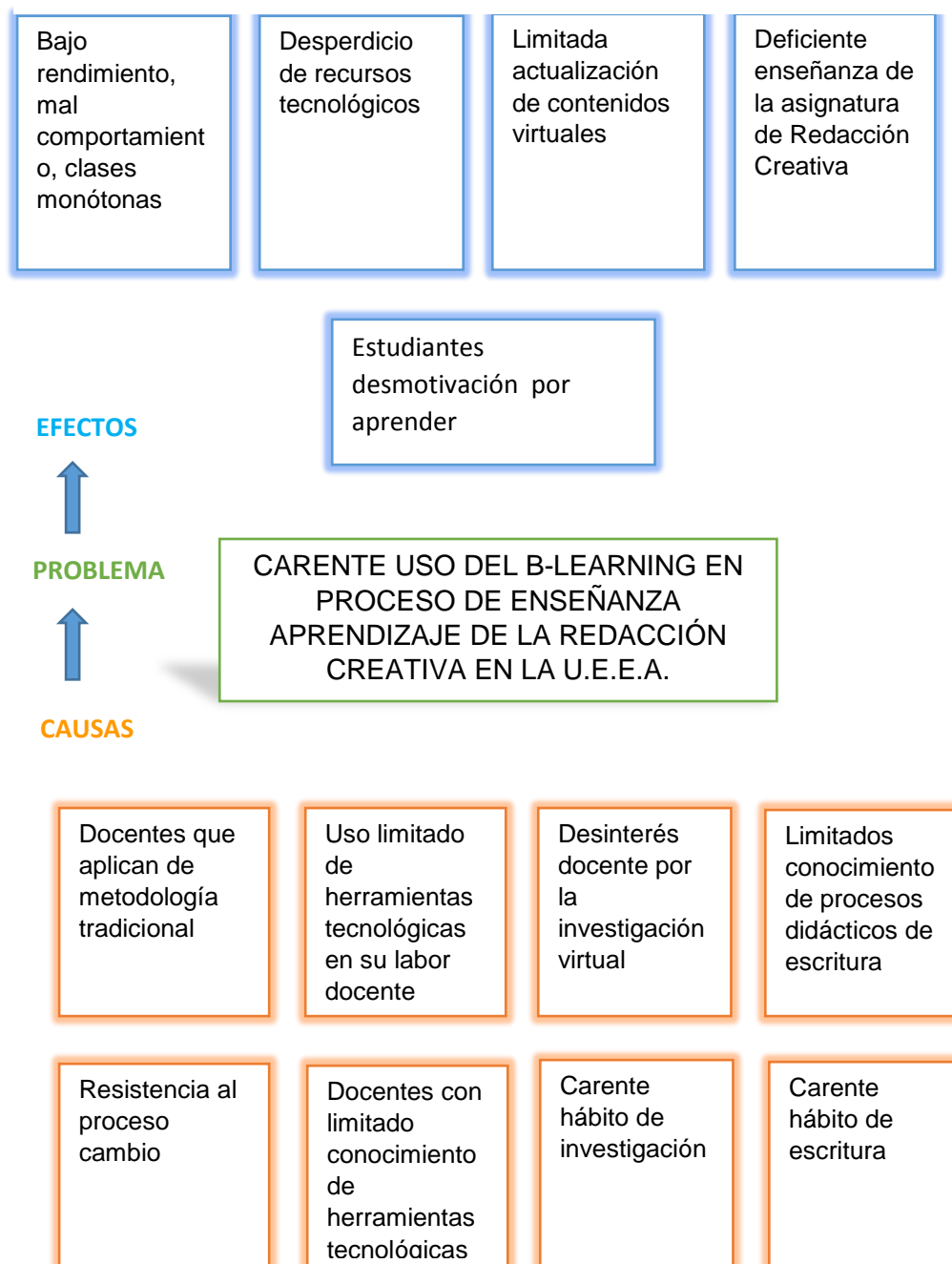
Micro contextualización

La Unidad Educativa Eloy Alfaro, no se aparta de esta realidad sobre el “uso aparente de recursos tecnológicos” dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, por distintos aspectos socioculturales que ha hecho peso muerto al avance, progreso y actualización docente; docente quien constituye el ente dinamizador de proceso educativo, por ende los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado han usado las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo; a pesar que la educación combinada o B-learning es una herramienta tecnológica con muchas bondades y actualmente por los avances tecnológicos se hace necesaria.

El uso B-learning se torna importante para el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de redacción creativa de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado, por cuanto potencia al máximo las herramientas tecnológicas actuales, mismas que están revolucionando la forma de enseñar y de aprender.

Árbol de Problemas

Gráfico 1: Árbol de problemas



Elaborado por: Lic. José Daniel Mora Guevara

3. ANÁLISIS CRÍTICO

El presente estudio tiene su razón de existir por la creciente disparidad que la educación presenta en el no uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la educación combinada o B-learning es una aplicación casi desconocida en el quehacer educativo de las instituciones de Quito a nivel de Bachillerato, lo cual resulta discordante e inadecuado y todo esto se debe a diferentes causas como la resistencia al cambio de metodologías tradicionales, limitado conocimiento de herramientas tecnológicas, carente hábito de investigación e innovación y obviamente tomar la decisión acoger las TICS dentro de nuestra institución, conlleva invertir recursos económicos que no se disponen en la medida que se desearía. Bajo este panorama es noble reconocer que se continúa usando metodología tradicional, que desmotiva y postra los aprendizajes motivantes, activos e intuitivos.

La resistencia al proceso de cambio parte de la herencia endosada de una época academicista – industrial que subsiste en un alto porcentaje de trabajo áulico de nuestra institución, a pesar de estar inundados de tecnología, se requiere una firme determinación conocer, usar, dominar y recrear en la utilización de todas las herramientas que potencien el desarrollo del pensamiento superior. (Pérez, 2012)

La exponencial velocidad de la tecnología al presentarse en todos los ámbitos de la vida escolar, ha dejado al docente en una situación incómoda de desconocimiento, desconcierto, desactualización y con grandes retos por delante a vencer, básicamente el limitado conocimiento sobre las herramientas tecnológicas, el carente hábito de investigación en temas de la virtual. (Pérez, 2012)

4. OBJETIVOS

4.1. General

Determinar la incidencia de la educación B-learning en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Redacción Creativa, de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.

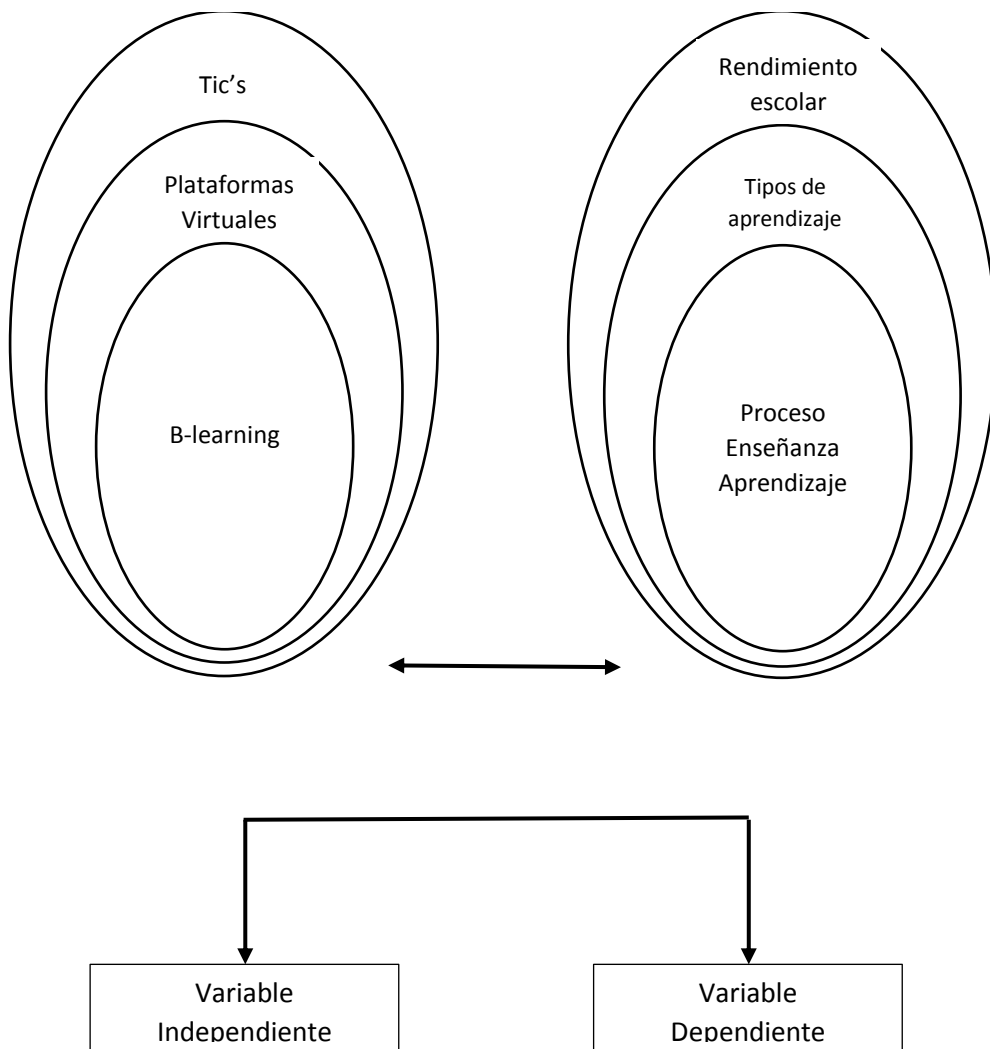
4.2. Específicos

Analizar el proceso actual de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Redacción Creativa, en búsqueda de alternativas que incidan en el mejoramiento del aprendizaje, con la implementación de recursos tecnológicos.

Conocer los tipos de herramientas tecnológicas de la web 2.0 para incorporarlas en la modalidad B-learning, con el fin de motivar la implementación nuevas y diferentes estrategias metodológicas para docentes y los estudiantes como alternativas educativas.

Diseñar un aula virtual con los contenidos y actividades apropiadas en pro de fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado con el fin de mejorar el rendimiento académico.

Gráfico 2: Variables Independiente y Dependiente



Elaborado por: Lic. José Daniel Mora Guevara

5. MARCO TEÓRICO

Es pertinente tomar como referencia los trabajos de investigación que tienen alguna similitud con el desarrollo de la investigación, de esa labor se revisó la siguiente investigación:

- ✓ Institución: de la Universidad Técnica de Ambato.
Autor: Tannia Cristina Hernández Paredes (2012).
Tema: El B-learning y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Computación, de los estudiantes de segundo año de bachillerato especialidad Informática, sección nocturna del Colegio Nacional Mariano Benítez del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

Considera que la mayor causa del problema se encuentra en las:

- La aplicación de metodología tradicional
- Falta de apoyo gubernamental
- La inadecuada capacitación sobre las TICS

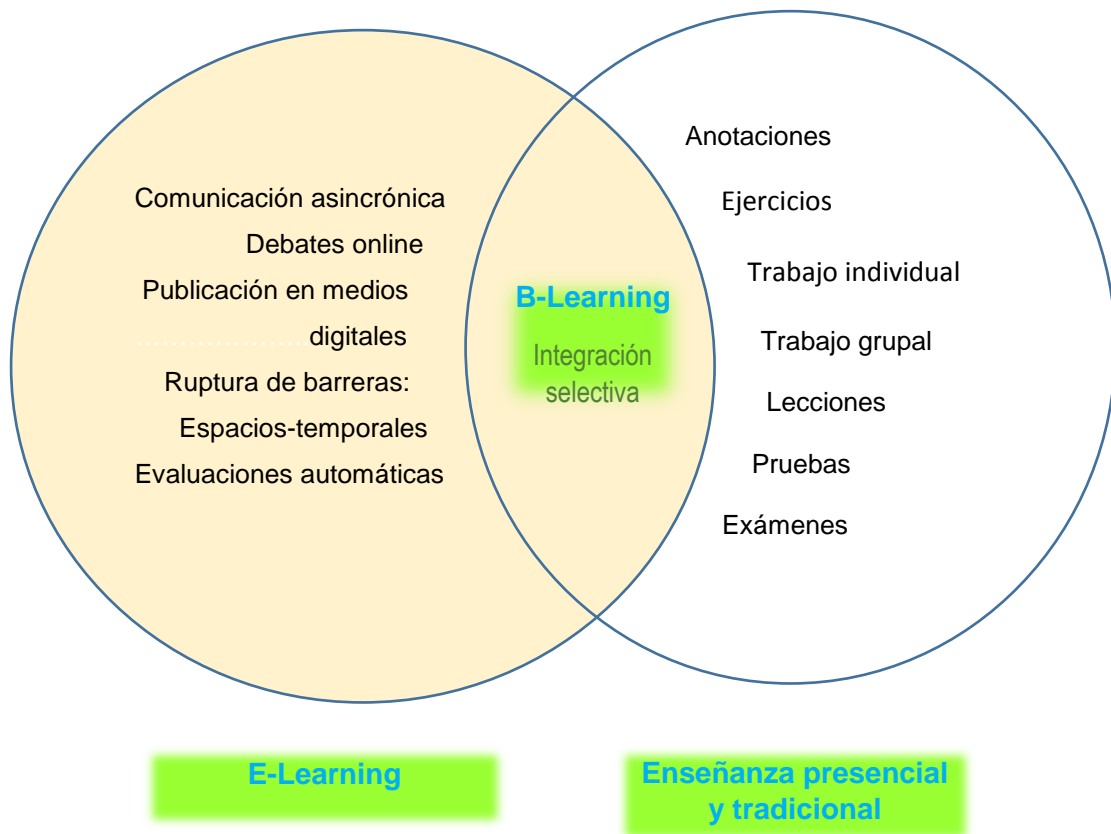
Esta investigación concluye que el cambio de actitud de los docentes es radical para la implementación de nuevas estrategias metodológica como es el uso del B-learning en el proceso de enseñanza aprendizaje que tiene gran incidencia, para los estudiantes el proceso de obtener nuevas destrezas cognitivas, aprendizaje significativos y más que nada la motivación de estudiar.

B-LEARNING

Aprendizaje combinado o *Blended Learning* es una modalidad de enseñanza que incluye una combinación de metodologías de la

enseñanza tradicional con nuevas metodologías de la enseñanza virtual.
(Scagnoli, 2013)

Gráfico 3: B-Learning



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

PLATAFORMAS VIRTUALES EDUCATIVAS

Las plataformas virtuales, son programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. (Hamidian, 2000)

Tipos de Plataformas virtuales: (Hamidian, 2000)

1- Plataformas comerciales. Hay que pagar para poder utilizarla.

2- Plataformas de software libre. Son plataformas gratuitas.

3- Plataformas de software propio. Son plataformas que se desarrollan e implementan dentro de la misma institución educativa.

TIC'S

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. (SERVICIOS TIC)

IMPACTO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN: (Cobos, 2009)

- Importancia de la “escuela paralela” /transparencia.
- Nuevas tecnologías /brecha digital.
- Uso de las TIC en educación /nuevos roles.
- Medio de expresión y para la creación.
- Canal de comunicación.
- Instrumento para procesar información.
- Fuente de información.
- Organización y gestión de los centros, tutoría.
- Recurso interactivo para el aprendizaje, ocio.
- Instrumento cognitivo.
- Necesidad de formación continua /profesor.
- Nuevos entornos de aprendizaje virtual /EVEA/.

PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Como proceso de enseñanza - aprendizaje se define "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo". (Ortiz, 2002)

TIPOS DE APRENDIZAJE

Ausubel: *Aprendizaje receptivo*, el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores... (WIKIPEDIA, 2013)

Bruner: *Aprendizaje por descubrimiento*, el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su **estructura cognitiva**. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor. (WIKIPEDIA, 2013)

Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de **asociaciones puramente arbitrarias** o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos. (WIKIPEDIA, 2013)

Ausubel: *Aprendizaje significativo*: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender. (PEDAGOGÍA, 2007)

RENDIMIENTO ESCOLAR

El **rendimiento académico** hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada. (DEFINICIÓN DE, 1995)

LA ESCRITURA

La escritura de cualquier tipo de texto implica poseer ciertas competencias, más aun en la escritura de un ensayo que aparentemente es una tarea simple, que la mayoría de personas la podrían realizar, pero no es así. Puesto que nuestro sistema educativo no nos prepara para afrontar el reto de escribir ensayos por pequeños, extensos, libres o delimitados, que estos sean, no se favorece el pensamiento analítico, argumentativo y crítico. Se requiere tener ciertas competencias muy definidas como: pensar de modo problémico, ser un investigador, ser un lector rápido, poseer una capacidad para dialogar y generar aportes. (Lozano, 2007)

6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

6.1. ENFOQUE

La presente investigación acoge el enfoque: Cualitativo porque estos resultados estadísticos pasarán a la criticidad con soporte del Marco Teórico.

6.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Bibliográfica – documental

La investigación se ha realizado con información secundaria sobre el tema de investigación lograda mediante libros, textos, internet. También de documentos válidos y confiables como información primaria como una encuesta.

6.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación Descriptiva

Básicamente la investigación relaciona las variables que se estudió, los datos recabados en la encuesta la misma que determina el problema y la solución. El investigador relaciona la variable independiente que es el B-learning con la variable dependiente que es el proceso de enseñanza aprendizaje. El propósito es describir la situación del fenómeno estudiado, analizando básicamente los datos obtenidos mediante la encuesta.

6.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población del presente estudio son los estudiantes de la Unidad educativa Eloy Alfaro de la ciudad de Quito. En el presente trabajo debido al tamaño de la población considerable (mayor a 100), se trabajó aplicando la fórmula que determinará el tamaño de la muestra.

Cuadro 1: Población y Muestra

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	MUESTRA
ESTUDIANTES	419	201
TOTAL	419	201

Elaborado por: Lic. José Daniel Mora Guevara

N= Población

n= Tamaño de la muestra

E= Error del muestreo

$$\frac{419}{0,05^2 (419-1)+1}$$

Muestra: 201

Técnicas e Instrumentos

Encuesta

La encuesta se la aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa Eloy Alfaro como usuarios involucrados en el problema planteado, se elaboró un cuestionario con preguntas cerradas que permitieron recabar la información sobre las variables de estudio.

6.5. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Plan de Recolección de Información

Cuadro 2: PREGUNTAS BÁSICAS – EXPLICACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para lograr los objetivos de la investigación
2. ¿De qué personas?	Estudiantes
3. ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores
4. ¿Quién?	Investigador Lic. José Daniel Mora
5. ¿Cuándo?	Año lectivo 2015 – 2016
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa Eloy Alfaro
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Instrumento: Cuestionario
10. ¿En qué situación?	En la institución en horas de clase

Elaborado por: Lic. José Daniel Mora Guevara

7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El análisis y la interpretación de datos se obtuvieron de las encuestas aplicadas a los estudiantes de Tercero de Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Eloy Alfaro que asisten durante el p iniciado el 01 de septiembre de 2015 hasta el 30 de junio de 2016.

Se elaboró un formato de encuesta que contiene 10 preguntas, de las mismas se obtuvo los siguientes resultados:

Aplicación de encuestas

La encuesta preparada se aplicó a 201 estudiantes. Los resultados obtenidos se presentan por preguntas.

PREGUNTAS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO

RESULTADO ESTUDIANTES

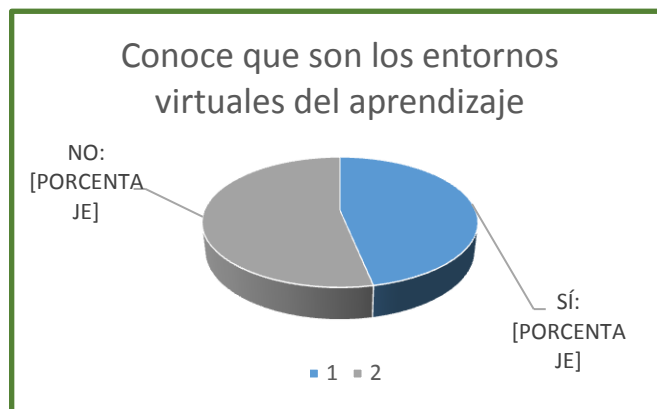
Pregunta 1: ¿Conoce que son los entornos virtuales del aprendizaje?

Cuadro 3: Frecuencia – Pregunta 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	94	47%
NO	107	53%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA
Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 4: Encuesta – pregunta 1



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 53% de los estudiantes encuestados mencionan no conocer que son los entornos virtuales del aprendizaje, mientras que el 47% menciona que sí conocen sobre el tema.

Interpretación

Los porcentajes obtenidos nos permiten interpretar que aproximadamente la mitad de la muestra estudiantes no conocen de entornos virtuales, ya que su uso no es frecuente dentro del trabajo áulico, a pesar de que hoy en día se ha masificado su uso y utilización.

Pregunta 2: ¿Le agradaría que su aprendizaje sea más motivante, interactivo e intuitivo?

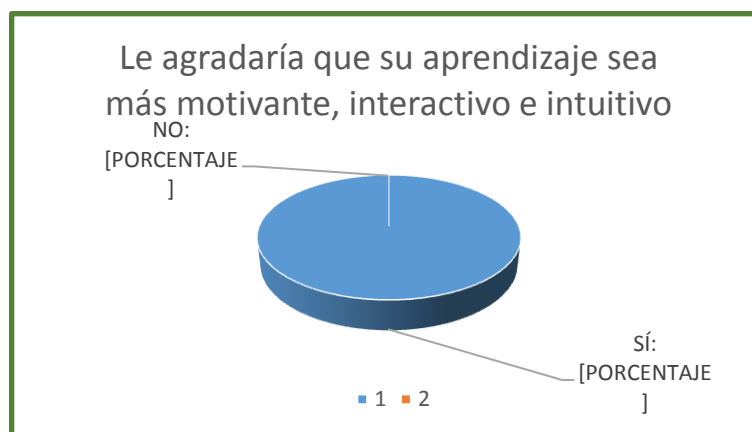
Cuadro 4: Frecuencia – Pregunta 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	201	100%
NO	0	0%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA

Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 5: Encuesta – pregunta 2



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 100% de los estudiantes encuestados mencionan que les agradaría que su aprendizaje sea más motivante, interactivo e intuitivo.

Interpretación

Los porcentajes obtenidos nos permiten interpretar que el total de la muestra estudiantes les agradaría que su aprendizaje sea más motivante, interactivo e intuitivo, esto nos ratifica que la vida escolar de las nuevas generaciones requiere necesariamente vincular de manera estratégica a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

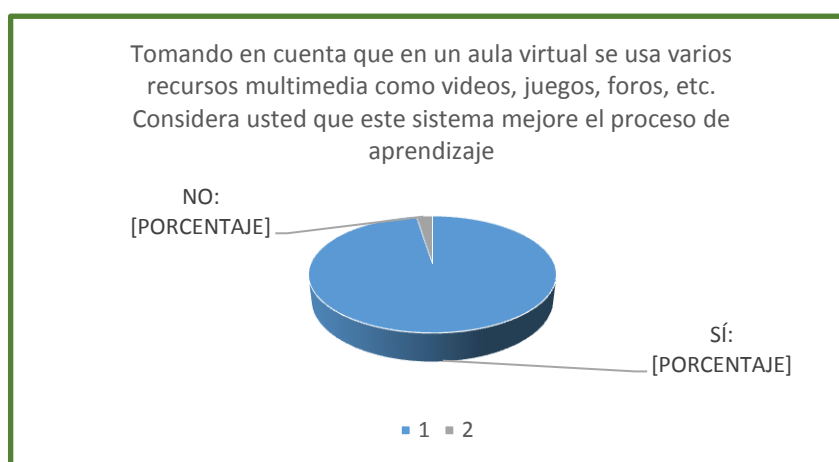
Pregunta 3: ¿Tomando en cuenta que en una aula virtual se usa varios recursos multimedia como videos, juegos, foros, etc. Considera usted que este sistema mejore el proceso de aprendizaje?

Cuadro 5: Frecuencia – Pregunta 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	196	98%
NO	5	2%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA
Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 6: Encuesta – pregunta 3



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 98% de los estudiantes encuestados mencionan que tomando en cuenta que en un aula virtual se usa varios recursos multimedia como videos, juegos, foros, etc. Consideran que este sistema mejorará el proceso de aprendizaje y tan solo el 2% menciona que no.

Interpretación

Los porcentajes obtenidos nos permiten interpretar que el total de la muestra estudiantes les agrada que su aprendizaje sea más motivante, interactivo e intuitivo, esto nos ratifica que la vida escolar de las nuevas generaciones requiere necesariamente vincular de manera estratégica a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Pregunta 4: Conoce la importancia del aprendizaje de la redacción creativa.

Cuadro 6: Frecuencia – Pregunta 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	81	40%
NO	120	60%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA
Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 7: Encuesta – pregunta 4



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 60% de los estudiantes encuestados mencionan que no conocen la importancia del aprendizaje de la redacción creativa y 40% menciona que sí.

Interpretación

Los porcentajes obtenidos nos permiten interpretar que más de la mitad de la muestra estudiantes no conoce la importancia del aprendizaje de la redacción creativa, esto nos permite evidenciar que no se está realizando el trabajo de manera correcta y con más razón debemos apoyarnos estratégicamente en la educación combinada para procurar mejorar esta situación actual.

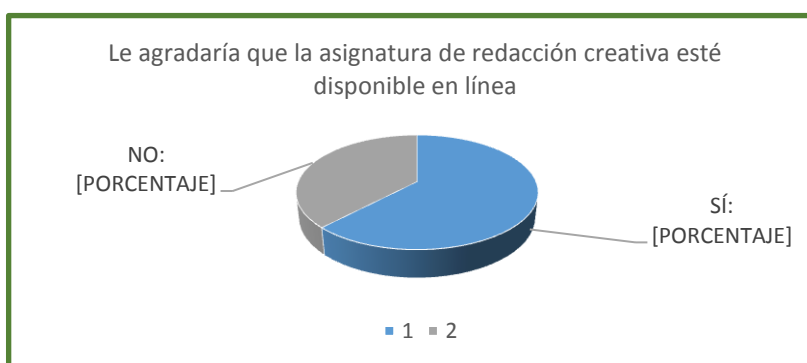
Pregunta 5: ¿Le agradaría que la materia de redacción creativa esté disponible en línea?

Cuadro 7: Frecuencia – Pregunta 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	125	62%
NO	76	38%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA
Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 8: Encuesta – pregunta 5



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 62% de los estudiantes encuestados mencionan que les agradaría que la asignatura de redacción creativa esté disponible en línea y 38% menciona que no.

Interpretación

Los porcentajes obtenidos nos permiten interpretar que dos tercios de la muestra estudiantes les agradaría que la asignatura de redacción creativa esté disponible en línea, esto nos permite interpretar que a pesar de no ser frecuente el trabajo del docente en línea, los estudiantes ven como una gran oportunidad el aprovechar las bondades de la internet ya que se ven identificados con esta red por varias características como lo ubicuo que resulta la conectividad, el pensamiento circular, simultáneo y multilateral, rápido y cambiante.

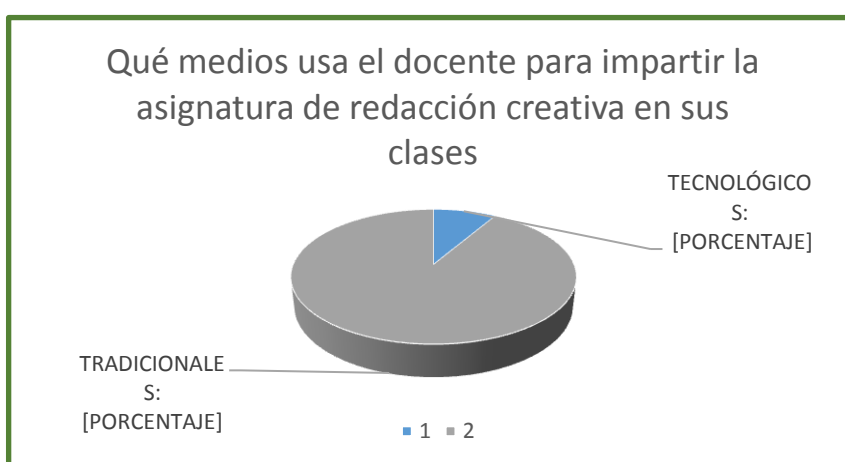
Pregunta 6: ¿Qué medios usa el docente para impartir la asignatura de redacción creativa en sus clases?

Cuadro 8: Frecuencia – Pregunta 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TECNOLÓGICOS	17	8%
TRADICIONALES	184	92%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA
Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 9: Encuesta – pregunta 6



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 92% de los estudiantes encuestados mencionan que los medios que usa el docente para impartir la asignatura de redacción creativa en sus clases son tradicionales y menciona que tan solo 8% son tecnológicos.

Interpretación

Los porcentajes obtenidos reflejan que la innovación educativa es minoritaria, marginal y hasta tiene un matiz efímero; es decir no logra superar la etapa industrial en donde primaba la memorización por memorización, el pensamiento lineal...

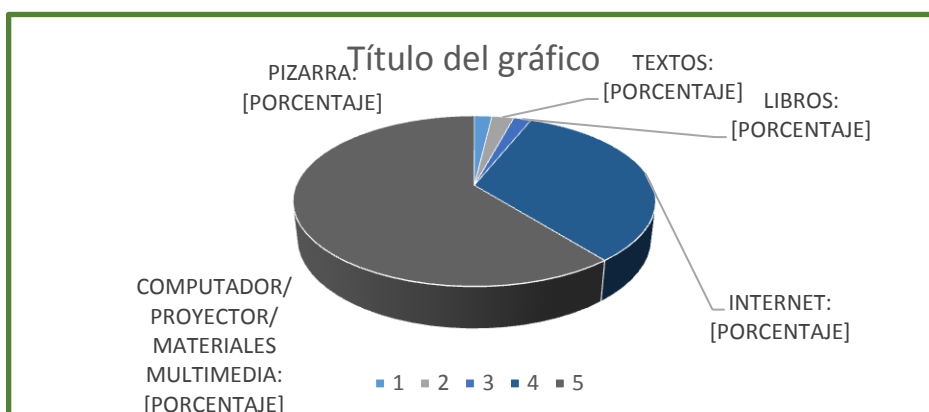
Pregunta 7: ¿Cuál herramienta de enseñanza considera que se deberá usar para impartir la materia de reacción creativa?

Cuadro 9: Frecuencia – Pregunta 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PIZARRA	4	2%
TEXTOS	5	2%
LIBROS	4	2%
INTERNET	71	35%
COMPUTADOR/PROYECTOR/MATERIALES MULTIMEDIA	130	65%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA
Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 10: Encuesta – pregunta 7



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 92% de los estudiantes encuestados mencionan que los medios que usa el docente para impartir la asignatura de redacción creativa en sus clases son tradicionales y menciona que tan solo 8% son tecnológicos.

Interpretación

Los porcentajes obtenidos reflejan que la innovación educativa es minoritaria, marginal y hasta tiene un matiz efímero; es decir no logra superar la etapa industrial en donde primaba la memorización, el pensamiento lineal, la uniformidad, la desmotivación, elevada exigencia de sobre tareas de bajo nivel de pensamiento...

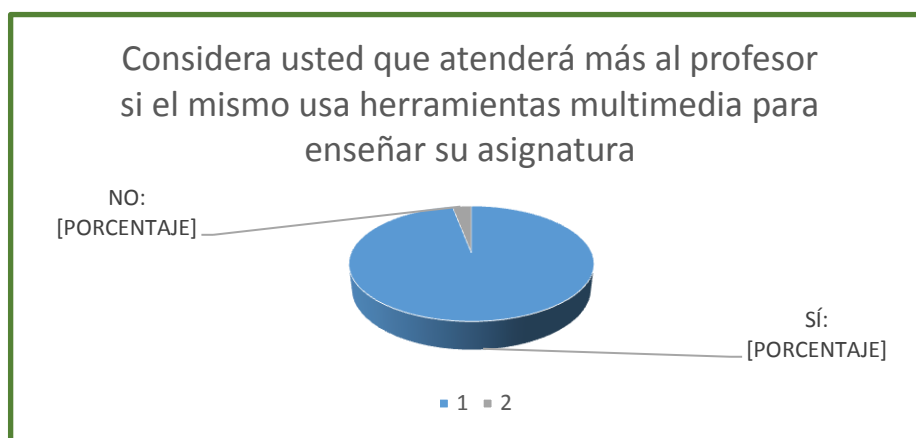
Pregunta 8: ¿Considera usted que atenderá más al profesor si el mismo usa herramientas multimedia para enseñar su asignatura?

Cuadro 10: Frecuencia – Pregunta 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	195	97%
NO	6	3%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA
Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 11: Encuesta – pregunta 8



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 97% de los estudiantes encuestados mencionan que atenderá más al docente, si usa herramientas multimedia para enseñar su asignatura de redacción creativa y el tan solo el 3% opina lo contrario.

Interpretación

Los porcentajes dados nos permiten determinar que es trascendente la estrategia metodológica utilizada para llegar al estudiante, que mientras más motivante y atractiva, y sobre todo que actualmente vivimos inmersos en la era del conocimiento, digital, de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; y eso nos abre un abanico de oportunidades.

Pregunta 9: ¿Dispone su institución de recursos que motiven el uso de tecnología en clase para impartir la materia de redacción creativa?

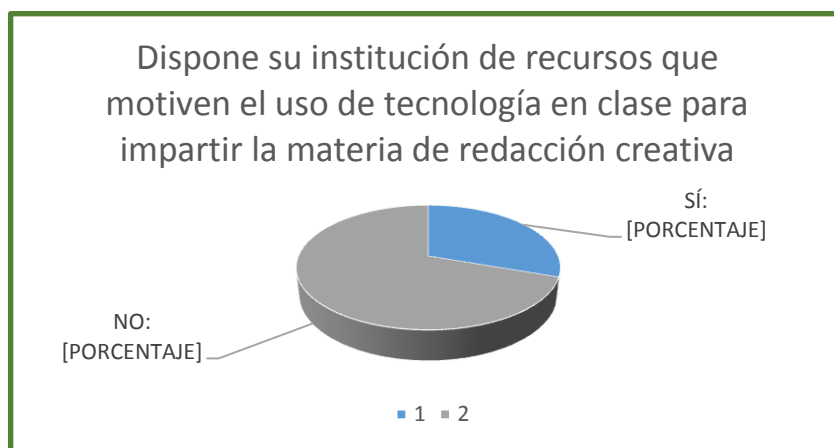
Cuadro 11: Frecuencia – Pregunta 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	61	30%
NO	140	70%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA

Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 12: Encuesta – pregunta 9



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 30% de los estudiantes encuestados mencionan que la institución cuenta con recursos tecnológicos para impartir la materia de redacción creativa y el 70% opina lo contrario.

Interpretación

Los porcentajes dados nos permiten determinar que los estudiantes desconocen de lo que la institución posee en cuanto a recursos tecnológicos a pesar de que no es mucho pero existe seis espacio de audiovisuales para el trabajo.

Pregunta 10: ¿Aprende mejor cuando puede ver, escuchar y manipular por sí mismo los objetos, material o aparatos tecnológicos?

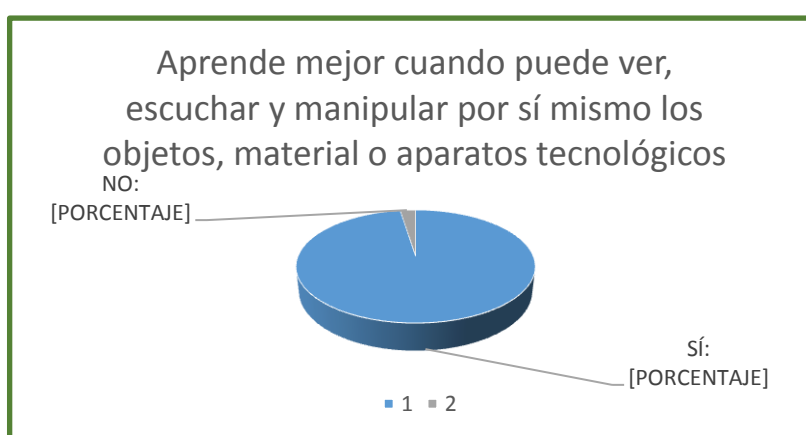
Cuadro 12: Frecuencia – Pregunta 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	196	98%
NO	5	2%
	201	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercero de BGU de la UEEA

Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Gráfico 13: Encuesta – pregunta 10



Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Análisis

El 98% de los estudiantes encuestados mencionan que aprenden mejor cuando pueden ver, escuchar y manipular por sí mismos los objetos, materiales o aparatos tecnológicos y el tan solo el 2% opina lo contrario.

Interpretación

Los porcentajes resultantes nos permiten indicar que hoy con más énfasis prevalece la tipología de estudiantes que combinan sus formas de aprendizaje: auditivo, visual y kinestésico; por cuanto sus entorno de altos estímulos le impone altas exigencias de pensamiento superior, holístico, multilateral, rápido, circular, simultáneo, cambiante, creativo...

8. CONCLUSIONES

Aproximadamente el 50% de los estudiantes de la institución educativa conoce de alguna forma los entornos virtuales, por lo cual debemos aprovechar este aceptable acercamiento para convertirlo como un punto de partida positivo frente al uso de las tic's.

La mayoría de los estudiantes expresan su deseo de que el trabajar sea motivante, interactivo e intuitivo, por lo cual es preciso volcarnos al uso de material y de un proceso didáctico que cumpla con estos requerimientos sugeridos por los estudiantes.

La mitad aproximadamente de estudiantes mencionan desconocer la importancia de la asignatura de Redacción Creativa, lo cual nos obliga a poner de manifiesto lo importante que resulta la asignatura en cuestión, mediante el trabajo áulico para la consecución de los objetivos de la construcción de textos.

Dos tercios de los estudiantes ven conveniente disponer de la asignatura de Redacción Creativa en línea porque perciben las ventajas que esto constituye traducido esto en recursos, tiempo y espacio.

Los docentes persisten en el uso de medios didácticos tradicionales lo cual del todo no es reprochable, sino más bien se requiere que se planifique y organice de la manera más efectiva el uso de los medios áulicos pensando en un trabajo combinado.

Los estudiantes en un 90% ratifican que actualmente la mejor manera de impartir clases de la asignatura de Redacción Creativa es mediante medios audiovisuales y el internet que se han constituido en herramientas de enseñanza aprendizaje motivantes.

Los docentes definitivamente deberán usar herramientas tecnológicas para desarrollar las actividades escolares de la asignatura de Redacción Creativa de manera motivante, interactiva e intuitiva.

Los estudiantes manifiestan que la institución cuenta con recursos tecnológicos propicios para el uso de la tecnología en clases, lo cual permitiría fortalecer los aprendizajes significativos.

Implementar la educación B-learning para disponer de las herramientas web, con el propósito de aprovechar todos los espacios de trabajo que desarrolle en los estudiantes las destrezas de pensamiento superior necesarias.

Masificar la utilización de material didáctico digital acorde a la tendencia actual como son las actividades colaborativas (foros, chats, blogs, wikis, webquets, etc); las actividades basadas en material multimedia, gracias a que todas estas actividades fomentan espacios adecuados de creatividad, colaboración, comunicación y criticidad.

Involucrar a los estudiantes de tercer año de bachillerato en el mundo educativo virtual para que adquieran experiencias significativas que inserten adecuadamente al mundo universitario.

9. PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Tema:

Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA's) de la asignatura de Redacción Creativa para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.

Datos informativos

Cuadro 13: Datos informativos de la Propuesta

Institución ejecutora:	Unidad Educativa Eloy Alfaro
Beneficiarios:	Estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado
Ubicación:	Cantón Quito, Cdla. Rumiñahui
Tiempo estimado para la ejecución:	Cuatro meses
Inicio:	28 de enero de 2016
Final:	28 de mayo de 2016
Equipo técnico responsable:	José Daniel Mora Guevara como autor del trabajo.
Costos:	

Elaborado por José Daniel Mora Guevara

Antecedentes de la propuesta

El actual contexto se encuentra matizado por la Era del Conocimiento y de la Tecnológica, lo cual influye de manera insoslayable la presencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, a todo nivel y con más presencia aun entre las generaciones actuales, que

figurativamente podríamos decir nacieron con ella. Y que su modo de vida cotidiano gira alrededor de la tecnología, por decirlo menos.

Entonces, la no presencia de la educación B-learning dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Redacción Creativa de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, merma las potenciales oportunidades que la educación la Educación Combinada posibilita, es decir acercar las nuevas tecnologías al aula, hoy por hoy generaría obtener estudiantes con destrezas limitadas o no desarrolladas, desmotivados, pasividad, aburrimiento que podría ocasionar hasta el fracaso o abandono escolar.

La implementación de la educación B-learning abriría la posibilidad de que la brecha que se abrió entre la educación y la tecnología, paulatinamente se vaya atenuando con la incorporación de varias herramientas tecnológicas que motivan y potencializan los aprendizajes significativos y la labor docente.

Justificación

La insoslayable presencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, subyugan la vida cotidiana de las generaciones actuales, porque su modo de vida cotidiano gira alrededor de la tecnología, por decirlo menos. Y cada vez paulatinamente todo se está volcando hacia la tecnología, esto nos torna más mediático iniciar a la brevedad el cambio de época.

Entonces, la no presencia de la educación B-learning dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Redacción Creativa de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, merma las potenciales oportunidades que la educación la Educación Combinada posibilita, es decir acercar las nuevas

tecnologías al aula, hoy por hoy generaría obtener estudiantes con destrezas limitadas o no desarrolladas, desmotivados, pasividad, aburrimiento que podría ocasionar hasta el fracaso o abandono escolar.

La implementación de la educación B-learning abriría la posibilidad de que la brecha que se abrió entre la educación y la tecnología, paulatinamente se vaya atenuando con la incorporación de varias herramientas tecnológicas que motivan y potencializan los aprendizajes significativos y la labor docente.

Objetivos

General

Diseñar Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA's) de la asignatura de Redacción Creativa para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.

Específicos

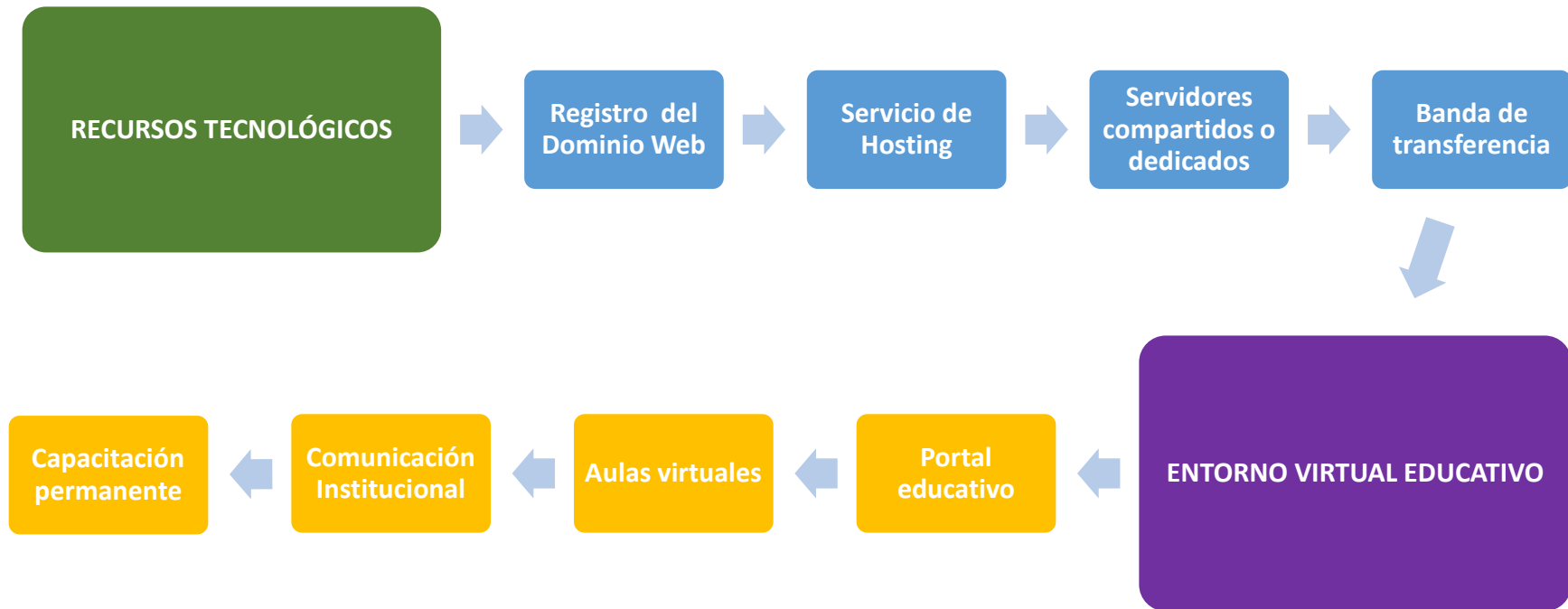
Determinar los contenidos programáticos que se ubicaran en el aula virtual.

Establecer normativa de uso y administración del entorno virtual educativo.

Elaborar un curso de la asignatura de Redacción Creativa como herramienta pedagógica complementaria que permita mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje

Instalación de un Entorno Virtual Educativo

Gráfico 14: Instalación de un EVA



PLAN RESUMEN DE PROPUESTA

Cuadro 14: PLAN RESUMEN DE PROPUESTA

ACCIONES	ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO	RESULTADOS ESPERADOS
Adquisición de Registro de Dominio y hosting	Contratar servicio de hosting y dominio	Inversión monetaria	5 días	Servicio de hosting y dominio contratado
Instalar y configurar Moodle en el hosting	<p>1 Descargar la versión más estable de Moodle del sitio www.moodle.org</p> <p>2 Cargar contenido en hosting</p> <p>3 instalar Moodle en el hosting.</p> <p>4 Configurar la plataforma</p> <p>5 Configuración de rol de estudiante, docente y administrador en la plataforma</p>	Inversión de tiempo	20 días	Tener listo la plataforma en la cual se montará el aula virtual
Estructura los	1. Análisis de	Recopilación	60 días	Contenido de

contenidos programáticos	<p>estructura de contenidos</p> <p>2. Estructura de contenidos a realizase por módulos</p> <p>3. Resumen de contenidos para ser cargado en la plataforma</p> <p>4. Analices de recursos b learning a implementarse</p> <p>5. Elaboración de los temas que se trataran para los recursos seleccionados foros chats actividades lúdicas</p> <p>6. elaboración de evaluación</p>	de contenido de redacción creativa		redacción creativa listo para ser cargado en la plataforma
Crear curso virtual de Redacción Creativa para Tercer Año de B.G.U.	<p>1. Cargar lecciones de cada módulo</p> <p>2. Cargar recursos b learning</p> <p>3. Cargar</p>	Plataforma Moodle para alojar el curso virtual	90 días	Curso virtual de redacción creativa creada

	evaluaciones en la plataforma			
Socializar	1. Dar a conocer la nueva plataforma y metodología de enseñanza	Presentación de proyecto con diapositivas	2 días	Personal interesado en la nueva metodología de aprendizaje de redacción creativa
Capacitación	1. Capacitar a administradores en el uso de la plataforma virtual 2. Capacitar a estudiantes en el uso y manejo del aula virtual 3. Capacitar a docentes en el uso y manejo del aula virtual	Presentación de proyecto con diapositivas	6 días	Personal capacitado en el manejo del aula virtual
Ejecución	1. Iniciar el curso virtual 2. Hacer seguimiento del curso virtual 3. Dar soporte a los usuarios del curso		3 meses	Finalizar el curso virtual sin ningún tipo de inconveniente
Evaluación	1. Evaluar a estudiantes		3 días	Alcanzar los objetivos de

	sobre los contenidos de redacción creativa dentro de la curso virtual 2. Encuesta de satisfacción			enseñanza de redacción creativa
--	--	--	--	---------------------------------

Elaborado por José Daniel Mora Guevara

BIBLIOGRAFÍA

Cobos, E. M. (09 de 11 de 2009). *CUADERNOS DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc2.htm>

DEFINICIÓN DE. (1995). Obtenido de Definición de rendimiento académico - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/rendimiento-academico/#ixzz44UtNE900>

Hamidian, B. (2000). *Plataformas Virtuales*. Obtenido de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0ahUKEwiA_pnnmevLAhVCox4KHaAdBXgQFgg-MAQ&url=https%3A%2F%2Fmoodle.org%2Fpluginfile.php%2F227%2Fmod_forum%2Fattachment%2F1063388%2FPLATAFORMAS%2520VIRTUALES.docx&usg=AFQjCNHADGgtMA0hXA5

Lozano, C. S. (20 de 06 de 2007). *Educación y pedagogía*. Obtenido de <http://habilidadescomunicativas.blogia.com/2007/062103-ensayo-anotaciones-preliminares-sobre-su-composicion-en-el-entorno-escolar.php>

Ortiz, K. (2002). *BIBLIOTECA VIRTUAL de Derecho, Economía y Ciencias Sociales*. Obtenido de EUMET.NET ENCICLOPEDIA VIRTUAL: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009c/583/Proceso%20de%20ensenanza%20aprendizaje.htm>

PEDAGOGÍA. (24 de 04 de 2007). Obtenido de <http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>

Pérez, Á. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.

Scagnoli, N. (06 de 01 de 2013). *WIKIMEDIA*. Obtenido de https://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_combinado

SERVICIOS TIC. (s.f.). Obtenido de <http://www.serviciostic.com/las-tic/definicion-de-tic.html>

WIKIPEDIA. (16 de 02 de 2013). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA GESTIÓN EDUCATIVA Y DESARROLLO SOCIAL

“ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO”

“CARENTE USO DEL B-LEARNING EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE REDACCIÓN CREATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO”.

Objetivo: Determinar la incidencia del B-learning en el Proceso de aprendizaje de la Redacción Creativa de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado sección diurna de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, cantón Quito, provincia de Pichincha; con la finalidad de establecer soluciones en la aplicación de métodos de aprendizaje.

INSTRUCTIVO

- ✓ Seleccione solo una de las alternativas que se propone
- ✓ Marque con una X en el recuadro la alternativa que usted eligió.

CUESTIONARIO

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Conoce que son los entornos virtuales del aprendizaje?	1. Sí.....() 2. No.....()
2. ¿Le agradaría que su aprendizaje sea más motivante, interactivo e intuitivo?	1. Sí.....() 2. No.....()
3. ¿Tomando en cuenta que en un aula virtual se usa varios recursos multimedia como videos, juegos, foros, etc. Considera usted que este sistema mejore el proceso de aprendizaje?	1. Sí.....() 2. No.....()
4. Conoce la importancia del aprendizaje de la redacción creativa.	1. Sí.....() 2. No.....()
5. ¿Le agradaría que la materia de redacción creativa esté disponible en línea?	1. Sí.....() 2. No.....()
6. ¿Qué medios usa el docente para impartir la materia de reacción creativa para impartir su clase?	1. Tecnológicos..... () 2. Tradicionales.....()
7. ¿Cuál herramienta de enseñanza considera que se deberá usar para impartir la asignatura de reacción creativa?	Pizarra () Textos () Libros () Internet () Computador/ Proyector /Materiales Multimedia ()
8. ¿Considera usted que atenderá	1. Sí.....()

<p>más al profesor si el mismo usa herramientas multimedia para enseñar su asignatura?</p>	<p>2. No.....()</p>
<p>9. ¿Dispone su institución de recursos que motiven el uso de tecnología en clase para impartir la asignatura de redacción creativa?</p>	<p>1. Sí.....() 2. No.....()</p>
<p>10. ¿Aprende mejor cuando puede ver, escuchar y manipular por sí mismo los objetos, material o aparatos tecnológicos?</p>	<p>1. Sí.....() 2. No.....()</p>