

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

Tema: “LA METAFORIZACIÓN EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE”.

Trabajo de Investigación, previo a la obtención del Grado Académico de Magister en
Informática Educativa.

AUTORA: Licenciada Elvia Cristina Carranza Benalcázar

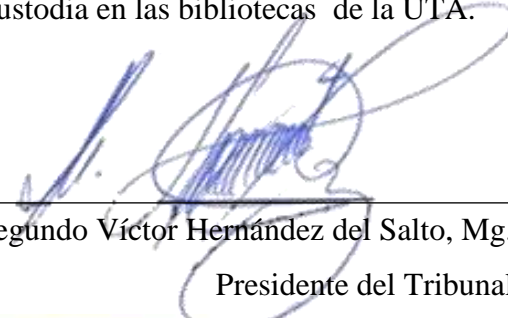
DIRECTORA: Ingeniera Rina Katherine Sánchez Reinoso, Magíster

Ambato – Ecuador


2018

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

El Tribunal receptor del Trabajo de Investigación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster, e integrado por los señores Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magíster, Ingeniera Wilma Lorena Gaviláñez López, Magíster, Doctor Medardo Alonso Mera Constante, Magíster, 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 el Trabajo de Investigación con el tema: “La Metaforización en el proceso del aprendizaje”, elaborado y presentado por la Licenciada Elvia Cristina Carranza Benalcázar, para optar por el Grado Académico de Magíster en Informática Educativa; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente del Tribunal



Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg.
Miembro del Tribunal



Ing. Wilma Lorena Gaviláñez López, Mg.
Miembro del Tribunal



Dr. Medardo Alonso Mera Constante, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opciones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Investigación presentado con el tema: “LA METAFORIZACIÓN EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE”, le corresponde exclusivamente a: Licenciada Elvia Cristina Carranza Benalcázar, Autora bajo la Dirección de la Ingeniera Rina Katherine Sánchez Reinoso, Magíster, Directora del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Elvia Cristina Carranza Benalcázar

c.c. 180407930-7

AUTORA



Ing. Rina Katherine Sánchez Reinoso, Mg.

c.c. 1803197175

DIRECTORA

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, 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.



Licenciada Elvia Cristina Carranza Benalcazar

c.c. 180407930-7

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	I
A la Unidad Académica	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	III
DERECHOS DE AUTOR	IV
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	V
INDICE DE CUADROS.....	VIII
INDICE DE GRÁFICOS	IX
INDICE DE IMÁGENES	IX
AGRADECIMIENTO	XI
DEDICATORIA	XII
RESUMEN EJECUTIVO	XIII
EXECUTIVE SUMMARY.....	XV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA	2
1.1 TEMA	2
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN	2
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO	4
1.2.3 PROGNOSIS.....	6
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.2.5 INTERROGANTES	6
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.....	7
1.2.6.1 LÍMITE DE CONTENIDO	7
1.2.6.2 LÍMITE TEMPORAL	7
1.2.6.3 LIMITE ESPACIAL	7
1.3 JUSTIFICACIÓN	8

1.4	OBJETIVOS	9
1.4.1	GENERAL.....	9
1.4.2	ESPECÍFICOS.....	9
CAPÍTULO II		10
MARCO TEÓRICO.....		10
2.1	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	10
2.2	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	12
2.3	FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	14
2.4	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	15
2.4.1	DESARROLLO TEÓRICO VARIABLE INDEPENDIENTE	18
2.4.2	DESARROLLO TEÓRICO VARIABLE DEPENDIENTE.....	31
2.5	HIPÓTESIS	37
2.6	SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES	37
CAPÍTULO III		38
MARCO METODOLÓGICO.....		38
3.1	MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	38
3.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	39
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	39
3.4	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	41
3.5	PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	43
3.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	44
3.7	PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	44
CAPÍTULO IV		45
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		45
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	45
4.2	ANÁLISIS Y VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	54
4.2.1	Planteamiento de la hipótesis	54
4.2.2	Selección del nivel de significación	54
4.2.3	Especificación del estadístico.....	54

4.2.4	Especificación de las regiones de aceptación y rechazo	55
4.2.5	Combinación de frecuencias	56
4.2.6	Cálculo del Chi-Cuadrado.....	57
4.2.7	Decisión Final	57
CAPÍTULO V		58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		58
5.1	CONCLUSIONES	58
5.2	RECOMENDACIONES	59
CAPÍTULO VI.....		60
PROPUESTA.....		60
6.1	DATOS INFORMATIVOS	60
6.2	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	60
6.3	JUSTIFICACIÓN	61
6.4	OBJETIVOS	62
6.4.1	General	62
6.4.2	Específico	62
6.5	ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	62
6.5.1	Factibilidad Sociocultural	63
6.5.2	Factibilidad Financiera.....	63
6.5.3	Factibilidad Técnica	63
6.6	FUNDAMENTACIÓN.....	63
6.6.1	Metáfora	63
6.6.2	Plataforma Virtual Moodle.....	64
6.7	DISEÑO DE LA PROPUESTA	68
6.7.1	Metodología Aplicada.....	68
6.7.2	Desarrollo del Aula Metafórica.....	70
6.7.3	Análisis y resultados de la propuesta	74
6.7.4	Modelo Operativo	78
6.8	ADMINISTRACIÓN.....	80

6.9	PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN	80
6.10	ANEXOS	81
6.10.1	Manual de Administración Usuario	81
6.10.2	Validación de Encuesta por expertos	98
6.10.3	Encuesta estudiantes.....	105
6.10.4	Evidencias manipulación del Aula virtual metafórica	106
6.10.5	Encuesta Opinión sobre la clase (estudiantes)	107
6.10.6	Bibliografía.....	108

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1:	Herramientas informáticas para la gestión, desarrollo y evaluación de cursos online en plataformas virtuales	24
Cuadro 2:	Tipos de Aulas Virtuales según su diseño y tecnologías asociadas	25
Cuadro 3:	Población estadística	40
Cuadro 4:	Operacionalización de la variable Dependiente	41
Cuadro 5:	Operacionalización de la variable Independiente.....	42
Cuadro 6:	Recolección de la información	43
Cuadro 7:	Frecuencia de uso de una plataforma virtual.....	46
Cuadro 8:	Clases interactivas a través de un aula virtual.....	47
Cuadro 9:	Uso de metáforas	48
Cuadro 10:	Recursos y actividades de una aula virtual.....	49
Cuadro 11:	Docente promueve la comunicación y la colaboración.....	50
Cuadro 12:	Aula Virtual mejora el proceso de aprendizaje	51
Cuadro 13:	Utilización de un aula virtual	52
Cuadro 14:	Uso de foros, chats y debates	53
Cuadro 15:	Frecuencia observada	56
Cuadro 16:	Frecuencias Esperadas.....	56
Cuadro 17:	Cálculo del Chi-cuadrado.....	57

Cuadro 18: Promedios alcanzadas por los estudiantes del Décimo año de EGB en área de Lengua y Literatura durante el tercer parcial.....	74
Cuadro 19: Modelo Operativo	78
Cuadro 20: Previsión de la evaluación.....	80

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Descripción del problema	4
Gráfico 2: Supra ordenación de variables	15
Gráfico 3: Sub ordenación de variable independiente	16
Gráfico 4: Sub ordenación de variable dependiente	17
Gráfico 5: Frecuencia de uso de una plataforma virtual	46
Gráfico 6: Clases interactivas través de una aula virtual	47
Gráfico 7: Uso de metáforas	48
Gráfico 8: Recursos y actividades de una aula virtual	49
Gráfico 9: Docente promueve la colaboración y comunicación	50
Gráfico 10: Aula Virtual mejora el proceso de aprendizaje.....	51
Gráfico 11: Utilización de un aula virtual.....	52
Gráfico 12: Uso de foros, chats y debates.....	53
Gráfico 13: Especificación de regiones.....	57
Gráfico 14: Opinión sobre la clase.....	73
Gráfico 15: Rendimiento Académico.....	76

INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Diseño de banners	65
Imagen 2: Presentaciones	65
Imagen 3: Encabezados de portadas	66
Imagen 4: Fotos de portada.....	66
Imagen 5: Creación de Gifs animados	67
Imagen 6: Botones.....	67

Imagen 7: Identificarse.....	70
Imagen 8: Ingreso al curso	81
Imagen 9: Identificación de usuario.....	82
Imagen 10: Cambio de contraseña	83
Imagen 11: Auto matriculación.....	83
Imagen 12: Pantalla principal del Aula Metafórica	84
Imagen 13: Bloque PACIE.....	86
Imagen 14: Tutora.....	87
Imagen 15: Taller de Ayuda.....	87
Imagen 16: Sección Exposición	89
Imagen 17: Sección Construcción.....	90
Imagen 18: Agregar entrega.....	91
Imagen 19: Test.....	92
Imagen 20: Wiki.....	93
Imagen 21: Sección Rebote.....	94
Imagen 22: Glosario.....	95
Imagen 23: Foro	96
Imagen 24: Bloque de cierre	97

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud a la Universidad Técnica de Ambato, Facultad Ciencias Humanas de manera especial a los docentes quienes contribuyeron con mi formación académica.

A mis padres, hermano y a mi querido hijo por el apoyo incondicional para cumplir con esta meta día tras día.

Cristina

DEDICATORIA

A mi Dios por haberme permitido concluir con una parte mi formación académica, como también a mi familia por ser el pilar fundamental para cumplir con mis objetivos y brindarme el tiempo necesario para realizarme profesionalmente.

Cristina

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

“LA METAFORIZACIÓN EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE”

AUTORA: Licenciada Elvia Cristina Carranza Benalcázar

TUTORA: Ingeniera Rina Katherine Sánchez Reinoso Mg.

FECHA: 19 de Febrero del 2018

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene como objetivo desarrollar un Aula Virtual Metafórica para los Décimos Años en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa 17 de Abril, se encuentra alojada en la plataforma educativa Moodle, con el fin de alcanzar los resultados de aprendizaje y el desarrollo de las diferentes competencias. La metodología planteada es PACIE descrita en sus cinco fases: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, el ambiente del curso se basa en la metáfora de Jake y los piratas de nunca jamás en busca del tesoro, para lo cual se plantea la exploración constante de la metáfora educativa para el aprendizaje colaborativo, como también en el trabajo autónomo; siendo esta una herramienta innovadora con un alto potencial pedagógico e interactivo que impulsa las nuevas formas de enseñar y aprender.

Sin embargo, de acuerdo a los resultados de las pruebas del Sistema de Evaluación y Rendición de la Educación en el año 2013, el nivel de desempeño de los estudiantes ecuatorianos es insuficiente en la asignatura de Lengua y Literatura, ante esta problemática social que se asocia al proceso de aprendizaje, se desarrolló como producto final un Aula Virtual Metafórica con elementos propios de su entorno apoyados en herramientas de presentación de recursos multimedia, así como también herramientas de comunicación como los foros, lo cual se convierte en un nexo de conexión entre docente y estudiante, además despierta el interés y motiva al estudiante

a construir su propio conocimiento a partir de la exploración de diversos recursos y actividades colaborativas que fortalecen el desarrollo de la creatividad, análisis y criticidad, a fin de garantizar aprendizajes efectivos y relevantes mediados por la tecnología, eliminando las barreras en cuanto a tiempo y espacio.

Descriptor: TIC's, E-learning, Aulas Virtuales, Metáfora, Aprendizaje, Modelos pedagógicos, Estilos de Aprendizaje, Metodología PACIE, Metaforización, Modelo Kolb.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

THEME:

"THE METAPHORIZATION IN THE LEARNING PROCESS"

AUTHOR: Licenciada Elvia Cristina Carranza Benalcázar

DIRECTED BY: Ingeniera Rina Katherine Sánchez Reinoso Mg.

DATE: 19 de Febrero del 2018

EXECUTIVE SUMMARY

The objective of this research is to develop a Metaphorical Virtual Classroom for the Tenth Years in the area of Language and Literature in the Educational Unit 17 de Abril, it is housed in the Moodle educational platform, in order to achieve n the learning results and the development of different competences. The proposed methodology is PACIE described in its five phases: Presence, Scope, Training, Interaction and E-learning, the course environment is based on the metaphor of Jake and the never-never pirates in search of treasure, for which it is proposed the constant exploration of the educational metaphor for collaborative learning, as well as in autonomous work; This is an innovative tool with a high pedagogical and interactive potential that drives the new way of teaching and learning.

However, according to the results of the tests of the System of Evaluation and Surrender of Education in 2013, the level of performance of Ecuadorian students is insufficient in the subject of Language and Literature, before this social problem that is associated to the learning process, a Metaphoric Virtual Classroom was developed as a final product with elements of its environment supported by tools for presenting multimedia resources, as well as communication tools such as forums, which becomes a link between teachers and student, also awakens interest and motivates the student to build their own knowledge from the exploration of diverse resources and collaborative

activities that strengthen the development of creativity, analysis and criticality, in order to guarantee effective and relevant learning mediated by the technology, eliminating barriers in terms of time and space.

Descriptors: TIC's, E-learning, Virtual Classrooms, Metaphor, Learning, Pedagogical Models, Learning Styles, PACIE Methodology, Metaforization, Kolb Model

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como tema: “**LA METAFORIZACIÓN EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE**”, se encuentra estructurado por los siguientes capítulos:

Capítulo I.- Está constituido por el planteamiento del problema (contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación del objeto de investigación), justificación y objetivos (general, específicos).

Capítulo II.- Este capítulo consta de: el marco teórico, antecedentes investigativos, fundamentación (filosófica, legal), categorías fundamentales (supra y subordinación de las variables), hipótesis y señalamiento de variables.

Capítulo III.- Comprende la metodología, modalidad de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, Operacionalización de variables (independiente, dependiente), plan de recolección de la información, técnicas e instrumentos de investigación, procesamiento y análisis de la información.

Capítulo IV.- Se desarrolla el análisis e interpretación de resultados y la verificación de hipótesis

Capítulo V.- Hace referencia a las Conclusiones y recomendaciones obtenidas de la investigación

Capítulo VI. - Se plantea la propuesta, datos informativos, antecedentes, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, objetivos (general, específico), fundamentación, metodología del modelo operativo, administración, previsión de la evaluación, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

LA METAFORIZACIÓN EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

El mundo avanza, la tecnología crece a pasos agigantados y la sociedad del conocimiento plantea nuevos retos en el sistema educativo, donde se aprende en la virtualidad de forma diferente y basada en una metáfora, la que sumerge al estudiante en un contexto que combina la realidad con la ficción, como también asume el rol protagónico y colaborativo, lo cual permitirá enriquecer el proceso del aprendizaje, de cierta manera aún no se emplean en la mayoría de aulas de clase (Sanchidrian, 2013).

Con la aplicación de ambientes virtuales metafóricos, crean un clima de trabajo diferente y entretenido que introduce al estudiante en la temática de estudio, en el cual incorporan recursos de hipertexto y multimedia que favorecen la interacción de los estudiantes con materiales didácticos y actividades (Duran, 2015), su preparación didáctica favorece a los elementos propios de su entorno, que se convierten en puntos de referencia o nexos de conexión entre la idea y la realidad, con la finalidad de promover el desarrollo de habilidades creativas, fomentado el uso de los recursos tecnológicos en los estudiantes y docentes (Bodero, 2016).

Uno de los ejes fundamentales en la Educación Básica es el área de Lengua y Literatura, la tendencia actual en el sistema educativo se basa en el auto aprendizaje usando los

diferentes recursos tecnológicos, la implementación de la metáfora en el aula constituye un instrumento de gran utilidad a la hora de obtener, almacenar y recordar información que en algunos casos es de difícil comprensión (Palacios, 2010) , como también se incrementa la relación estudiantes /docente y viceversa ayudando a superar los problemas en la comunicación (Cuadrado & Robisco, 2011).

Hoy en día las diversas formas de aprender requieren múltiples formas de intervención lo cual conlleva a la creación de espacios virtuales metafóricos, mediante el cual se fomenta el aprendizaje desarrollando un sin número de habilidades y destrezas en el aula, al respecto también se detecta el aumento en la participación activa del estudiante y en el número de interacciones dentro de los espacios de aprendizaje (Requena, 2015). Las aulas metafóricas, surgen como respuesta a la sociedad digital y sirven para que el docente imparta su asignatura aprovechando todas sus potencialidades que brinda la tecnología en la formación y comunicación, así permitiendo que los estudiantes generen su propio aprendizaje de la manera más fácil y eficiente (Duran, 2015).

Por otra parte cuando el docente conoce los estilos de aprendizaje facilita la creación de ambientes donde se utilicen cantidad y diversidad de estrategias didácticas que le permitan ir construyendo un aprendizaje significativo (Guzmán & Jarquín, 2015), y al mismo tiempo motivarlos con actividades que mejoren su comprensión (Ramírez, 2015).

Sin embargo, de acuerdo a los resultados de las pruebas del Sistema de Evaluación y Rendición de la Educación en el año 2013, los niveles de desempeño en Décimo de Educación General Básica en el caso de Lengua y Literatura, el 26,6% obtuvo insuficiente (Ineval & Minedu, 2014), la cual se ha convertido en una problemática social que se asocia al proceso de aprendizaje.

1.2.2 Análisis Crítico

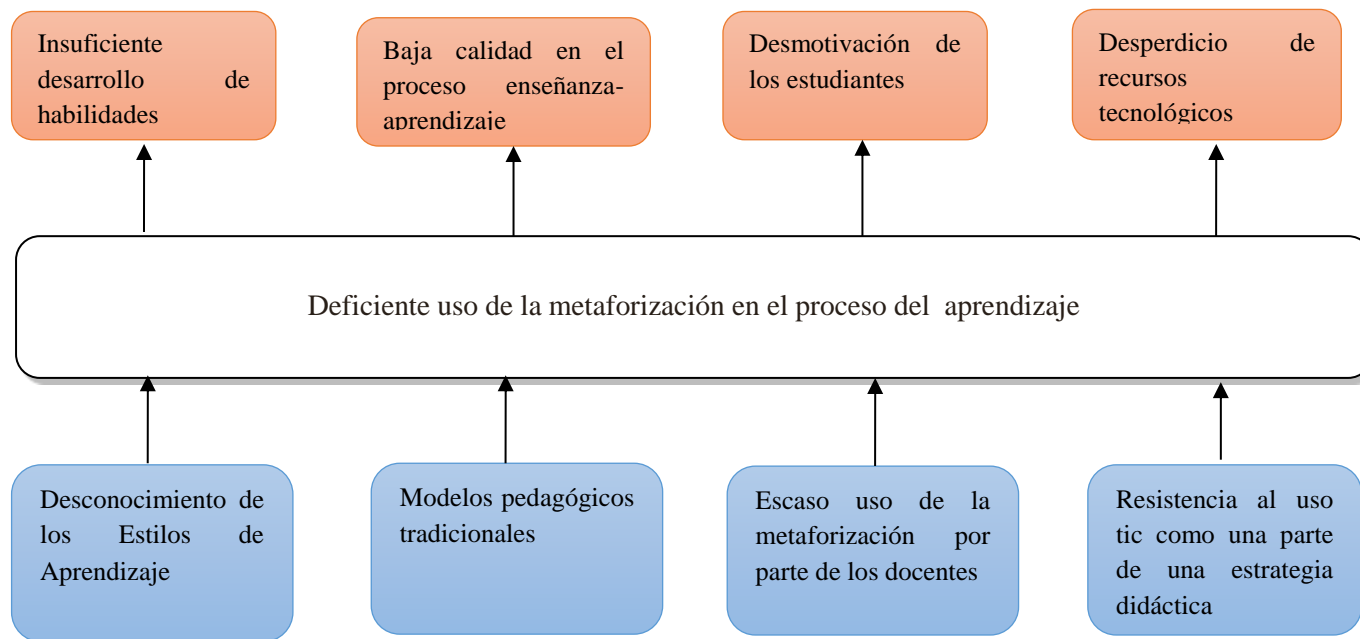


Gráfico 1: Descripción del problema
Elaborado por: Carranza, 2018

El desconocimiento del estilo de aprendizaje provoca que el desarrollo de las habilidades sea insuficiente, debido a que el estudiante no se siente motivado en la clase, existe un cierto grado de desinterés escolar al no participar activamente en el desarrollo de la clase como también al no cubrir con sus necesidades educativas, por otra parte cuando hemos identificado estilo de aprendizaje del estudiante, podemos conocer en qué condiciones aprende mejor y como superar las dificultades que se le presenta en su proceso de aprendizaje, a fin de que la clase sea exitosa, además está mejora el autoestima y la autoconfianza . Pese a la pertinencia y funcionalidad que otorgan los estilos de aprendizaje para percibir y procesar la información de tal manera que las actividades, los elementos multimedia y las estrategias deben ajustarse al estudiante para pueda alcanzar el máximo rendimiento en su forma de aprender.

Los modelos pedagógicos tradicionales incita a la baja calidad en el proceso enseñanza-aprendizaje, mediante la cual no se logra alcanzar una verdadera innovación educativa, por lo que el docente es el encargado de gestionar procedimientos o recursos que permitan crear ambientes de aprendizaje adecuados para aprender, de esta manera lograremos aprendizajes significativos en los estudiantes. Es importante destacar que los modelos pedagógicos deben estar alineados a los propósitos de aprendizaje como también con las competencias a desarrollar, es por ello que el docente debe estar preparado para llevar a cabo su práctica educativa, precisamente ellos son los mediadores en la utilización de las estrategias didácticas y recursos tecnológicos de esta forma estemos brindando una educación de calidad.

El escaso uso de la metaforización por parte de los docentes provoca la desmotivación de los estudiantes, como también aburrimiento y distracción, por lo que es necesario que el docente esté preparado para desarrollar modelos innovadores de enseñanza-aprendizaje, lo cual le permitirá cumplir con las expectativas que surgen del nuevo modelo educativo.

La resistencia al uso de la TIC's como parte de una estrategia didáctica en el proceso educativo da como resultado el desperdicio de recursos tecnológicos al no saber

cómo utilizar, ciertamente demostrando el desinterés y la despreocupación, no desarrolla la autonomía, la capacidad y habilidad para aprender en forma permanente, la desactualización docente, el mantener las viejas prácticas pedagógicas, generando analfabetismo digital en plena sociedad de la información, es por ello que se debe modificar y utilizar métodos de aprendizaje diferentes, herramientas tecnológicas diversificadas y prácticas innovadoras que cumplan con las expectativas y demandas de los estudiantes, ya que finalmente el docente es el responsable de dirigir y orientar el proceso de formación.

1.2.3 Prognosis

En caso de no dar solución al problema que aqueja a la institución, en el futuro los estudiantes mostraran problemas de desactualización, ocasionadas por el aprendizaje memorístico y tradicional, estudiantes pasivos, repetitivos, sin criterio y carentes de innovación, con escasas oportunidades de aprendizaje, es por ello que los docentes deben estar en constante actualización en cuanto a tecnología se refiere.

De solucionar en cambio se logrará incorporar la metaforización en el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, con una alternativa innovadora y flexible para los estudiantes, con la incorporación de herramientas tecnológicas y la pedagogía activa lo cual permite generar actividades colaborativas entre docentes y estudiantes, afianzando los conocimientos adquiridos. Por medio de la metaforización se logrará que el estudiante enriquezca su aprendizaje autónomo y libre desarrollando el pensamiento creativo, constructivo y abstracto, mayor interacción entre estudiantes y docente dentro del espacio virtual.

1.2.4 Formulación del Problema

¿De qué manera la metaforización influye en el proceso del aprendizaje?

1.2.5 Interrogantes

¿Con que frecuencia han utilizado los estudiantes un aula virtual?

¿Cuál es el estilo de aprendizaje que predomina en los estudiantes?

¿Qué beneficios tendrá la metaforización en el proceso del aprendizaje?

1.2.6 Delimitación del Objeto de investigación

1.2.6.1 Límite de contenido

La investigación se enmarcará en la siguiente delimitación que contiene:

Área de conocimiento: Informática

Área temática: Tecnología

Línea de investigación: Educación

1.2.6.2 Límite Temporal

La investigación se realizó en el siguiente período Mayo – septiembre 2017

1.2.6.3 Limite Espacial

El Cantón Quero se encuentra ubicado en la parte sur-oeste de la Provincia de Tungurahua, limitado por los Cantones, al norte Cevallos, al sur Cantón Guano (Provincia de Chimborazo), al este Pelileo y al Oeste Mocha. Su extensión territorial es de 179 Km², de los cuales 123 hectáreas son urbanas, 45 Km² corresponden a la Parroquia Yanayacu y 35 Km² a Rumipamba.

Unidad Educativa: “17 de Abril”, Cantón Quero, parroquia la Matriz, Provincia del Tungurahua, Av. Pedro Fermín Cevallos y Juan Benigno Vela

Unidad de observación: Décimo Año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura.

1.3 Justificación

Esta investigación es pertinente dado el vertiginoso avance de la tecnología en la sociedad moderna, se enfrenta ante un nuevo escenario en el sistema educativo donde el uso de la tecnología es imprescindible en la educación, ya que permite encontrar información de manera fácil, rápida y a nuestro alcance, impulsa el aprendizaje interactivo a través del internet lo que hace que el estudiante tenga un mejor nivel académico, por lo que es necesario utilizar Aulas Metafóricas en la educación para mejorar el nivel de desempeño y promover la interacción tanto a docentes como de estudiantes utilizando diferentes recursos tecnológicos que promueven autoaprendizaje, facilitan la comprensión, los contenidos se asimilan más rápido, fomentan el trabajo colaborativo.

Es importante el desarrollo de esta investigación porque el uso de la metaforización en el proceso del aprendizaje, se han convertido en un valioso recurso para potenciar el proceso de enseñanza y de aprendizaje de manera productiva dentro del sistema educativo, principalmente cuando se utiliza una comparación para enseñar algo difícil de comprender, estableciendo vínculos y convirtiéndolo en atractivo y familiar, sin embargo la metáfora no solo muestra como pensamos en relación de una problemática, sino que también guían y orientan a cambiar las estructuras rígidas de pensamiento en fusión de una nueva visión como una oportunidad en el diseño didáctico.

Estudiantes, docentes y Unidades Educativas son los beneficiarios directos, puesto que los estudiantes perfeccionan sus habilidades a través de esta herramienta complementaria y estarán preparados para la universidad y su vida profesional, acorde a los requerimientos de la nueva sociedad más eficiente, flexible y productiva.

Esta investigación es sostenible, puesto que cuenta con el apoyo del Rectorado, Personal Docente y estudiantes de la Unidad Educativa, lo cual permitirá que se desarrolle con total normalidad.

Es factible debido a que, al tener acceso a la Unidad Educativa, se cuenta con recursos y el medio es óptimo para realizar la indagación completa del problema, la implementación de las Aulas Metafóricas causa cambios extremos en el aprendizaje, motivando a poner mayor interés y atracción a la asignatura, sin dejar de lado la iniciativa, creatividad, autonomía y la cooperación que impone los procesos de enseñanza aprendizaje, trascendiendo en el tiempo y espacio.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Estudiar el uso de la metaforización en el proceso de aprendizaje en área de Lengua y Literatura en los estudiantes de los Décimos Años jornada matutina de la Unidad Educativa “17 de Abril”.

1.4.2 Específicos

- Establecer la frecuencia de uso de aulas virtuales en los estudiantes
- Diagnosticar el estilo de aprendizaje predominante
- Proponer una alternativa de solución al problema

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Muchos estudios coinciden en que la metaforización en el proceso del aprendizaje es de vital importancia para el desarrollo del educando, para alcanzar el acceso y la calidad en el sistema educativo: uno de los primeros datos otorgados por Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo propone el uso material interactivo para enseñar la metáfora como recurso literario, el cual posibilita el tratamiento de la información desde diferentes puntos de vista, se adapta al tipo de estudiante y a la complejidad de los contenidos, genera un ambiente más atractivo que contribuye a la asimilación del conocimiento (Medina, 2004).

En Facultad de Ciencias de la Universidad de Chile en el cual manifiestan que: la metáfora no solo son figuras o giros de lenguaje, sino que más bien son herramientas cognitivas potentes que permiten construir conceptos, resolver problemas complejos de forma amigable y eficiente (Soto, 2015); por otra parte en la Universidad de Antioquia en un estudio realizado se desprenden las siguientes conclusiones: la metáfora permite revisar cuales son los problemas multidimensionales de una realidad, con la cual piensa la educación en determinadas dimensiones que conforman y la implican, permitiendo comprender la complejidad como un fenómeno que se encuentra asociado a la realidad múltiple, diversa y cambiante (Fernández & Valencia, 2015).

La investigación fue realizada por Yasunari del V. Ramírez León en el año 2015 el tema de su tesis doctoral fue: Adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de

aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, obteniendo como conclusión relevante:

- Los entornos virtuales de enseñanza –aprendizaje permiten definir el modelo pedagógico apropiado para cada estilo de aprendizaje, así como también las características del medio para implementar.
- Permite definir la estrategia de enseñanza apropiada para cada estilo de aprendizaje, conociendo los rasgos cognitivos.
- Medios electrónicos asociados a cada estilo de aprendizaje
- Incremento de la autonomía de los estudiantes para construir los aprendizajes

Otra investigación fue realizada por Mario Cesar León Grijalva en la Universidad Politécnica Salesiana en el año 2014 previo a la obtención de título de Magister, con el tema: “Incidencia del ciclo de aprendizaje de Kolb en el razonamiento lógico de la ciencia natural con estudiantes de 8° Educación Básica” del cual se desprenden las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes desarrollan procesos de experimentación, reflexión participativa, construcción de conocimientos
- Se observa en los estudiantes un mayor nivel de desarrollo de su criticidad y capacidad de reflexión
- Capacidades se ven reflejadas en la calidad de tareas, donde se evidencia iniciativa, interés y dedicación
- Existen diferencias estadísticamente significativas de la media obtenida 2.21 puntos en cuanto a rendimiento en el grupo experimental

Como también se encontró una investigación referente al tema la cual fue realizada por Hugo Stalin Yáñez Rueda en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato como proyecto para obtener su grado académico de Magister en el año 2017, las conclusiones que obtuvo son las siguientes:

- Los estudiantes se inclinan mayoritariamente por la utilización de aulas virtuales como mediadoras de su proceso de aprendizaje
- Permite que los estudiantes utilicen herramientas tecnológicas mediante las cuales aprenden de forma atractiva, interactiva y colaborativa, a su ritmo y sobre todo respetando la individualidad de cada uno
- Ayuda a los estudiantes tímidos a ser los más activos en la clase por medio de los foros de discusión y otros medios de participación

Luego de analizar las conclusiones de las investigaciones se puede afirmar que las herramientas tecnológicas tienen un potencial el cual debe ser implementado en las Unidades Educativas, las mismas que resultan ser más novedosas y atractivas que una clase tradicional, promoviendo el desarrollo de habilidades creativas debido a que la presentación de contenidos es más dinámica y capta rápidamente la atención de los estudiantes incrementando la autonomía, participación y colaboración para construir sus aprendizajes.

2.2 Fundamentación Filosófica

Para el cumplimiento de la presente investigación, se utilizará el Paradigma Crítico-propositivo, puesto que permitirá proponer la solución al problema que diariamente enfrenta los estudiantes, en procura de superar la clase tradicional para implementar alternativas en base a las múltiples potencialidades que ofrecen las aulas metafóricas dentro del proceso de aprendizaje.

El problema del cual nace la investigación, es de naturaleza educativa. En la actualidad los continuos cambios sociales y tecnológicos de la sociedad del conocimiento han impactado en el accionar del sistema educativo, especialmente con el uso de metáforas pedagógicas y gráficas en las aulas metafóricas, estas deben adaptarse al estilo de aprendizaje predominante del curso, sin dejar de lado el papel importante que juega la metaforización, en la adquisición del conocimiento.

Por las razones anteriormente mencionadas se considera la importancia de propiciar la innovación tecnológica para lo cual se debe diseñar una Aula Metafórica, para que se

cambie la forma de impartir la cátedra en todas las áreas, para estar acorde a la nueva realidad académica, como también para incrementar el nivel de desempeño de los estudiantes.

Fundamentación epistemológica: los estudiantes, deben tener sentido de pertenencia hacia la escuela, el desarrollo de la ciencia moderna fue el que demarco la práctica educativa, las estrategias didácticas, pedagógicas y tecnológicas permitirán agregar mayor valor al proceso enseñanza aprendizaje, a fin de alcanzar el perfil estudiantil requerido, con ciudadanos responsables y comprometidos con el desarrollo social.

Fundamentación Axiológica: La responsabilidad social de los estudiantes y docentes, de estar orientada a comprender y dar solución a los problemas de la sociedad, por lo cual se ha visto necesario utilizar Metaforización en el proceso del aprendizaje acorde al estilo de aprendizaje predominante en el aula, como una herramienta para incrementar el nivel de desempeño, de esta manera estaremos brindando un mejor servicio a la comunidad educativa.

Fundamentación Pedagógica: Mediante esta investigación se busca incrementar el nivel de desempeño en los estudiantes, porque la metaforización es indispensable en el proceso del aprendizaje, las actividades colaborativas, los foros, videos, narrativas digitales entre otros, son recursos y medios que favorecen el aprendizaje activo y cercano a la realidad del estudiante, ejercitando su creatividad como también sus habilidades sociales.

Fundamentación ontológica: El uso de herramientas tecnológicas en la actualidad ya no pasa desapercibido como en el siglo pasado, actualmente el docente debe considerarlo como una herramienta imprescindible a la hora de impartir su cátedra, ya que, si el estudiante no se siente atraído por la forma de desarrollar la clase, de la misma forma no se logra incrementar el nivel de desempeño.

2.3 Fundamentación Legal

Art. 26. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Asamblea Constituyente. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, lo que implica que las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 37. (2003). Código. Niñez. Adolescencia. Congreso Nacional. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, que:

- Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.
- Art. 16. (2008). Ley de la Comunicación e Información. Asamblea Constituyente. Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:
 - El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
 - El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

Art. 80. (2008). Ciencia y Tecnología. Asamblea Constituyente. El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

2.4 Categorías Fundamentales

Supra ordenación de variables

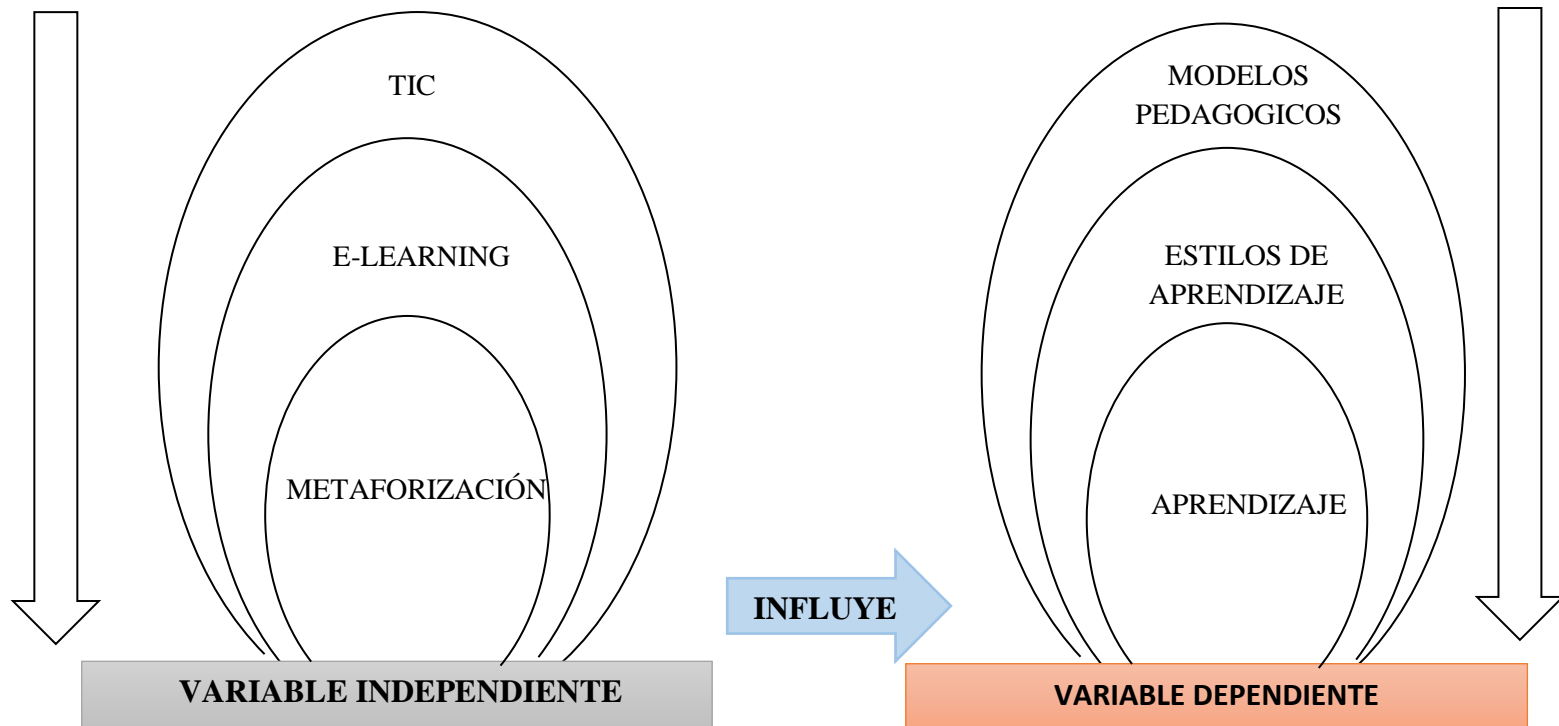


Gráfico 2: Supra ordenación de variables
Elaborado por: Carranza, 2018

Sub ordenación de variables

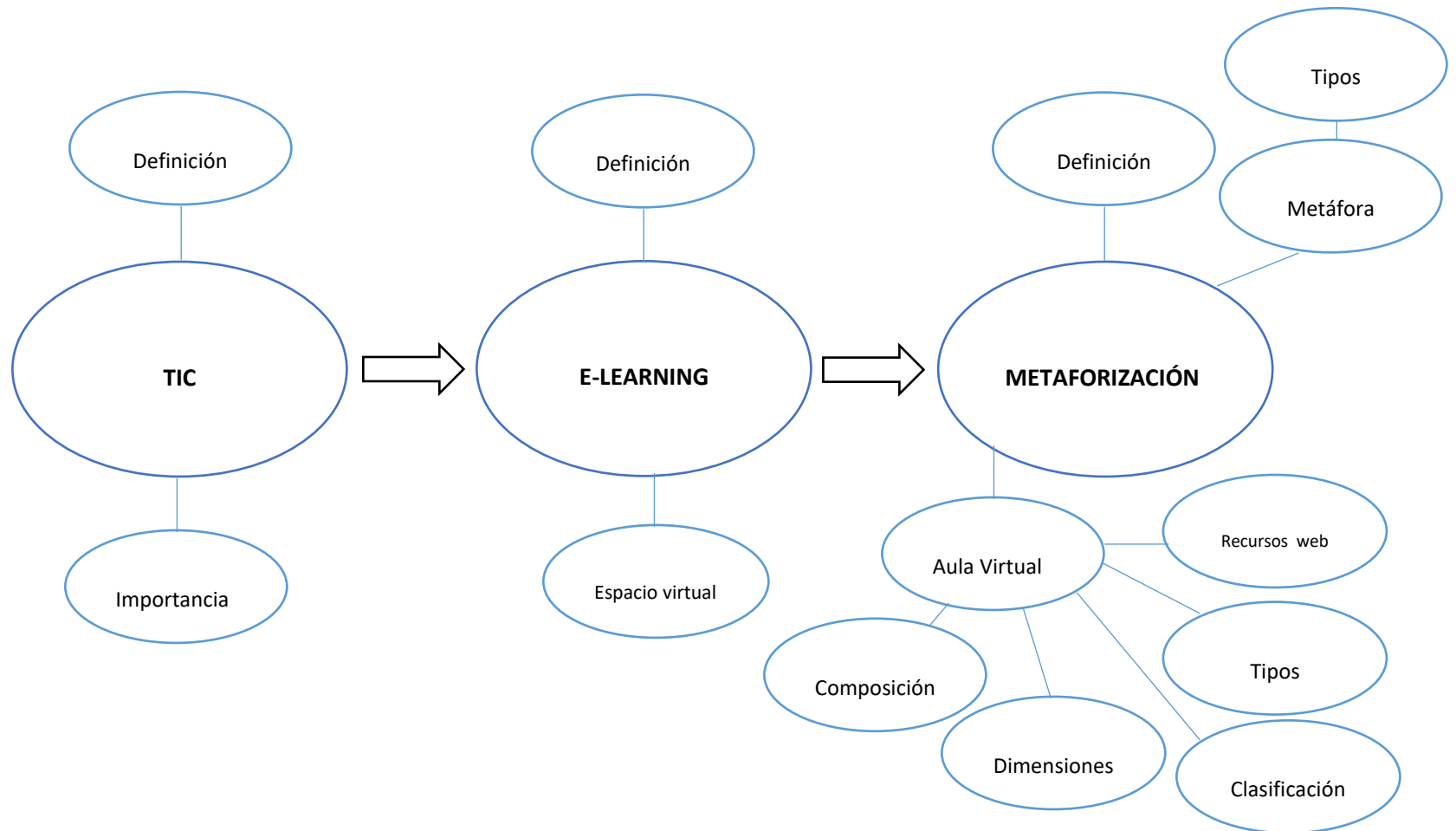


Gráfico 3: Sub ordenación de variable independiente
Elaborado por: Carranza, 2018

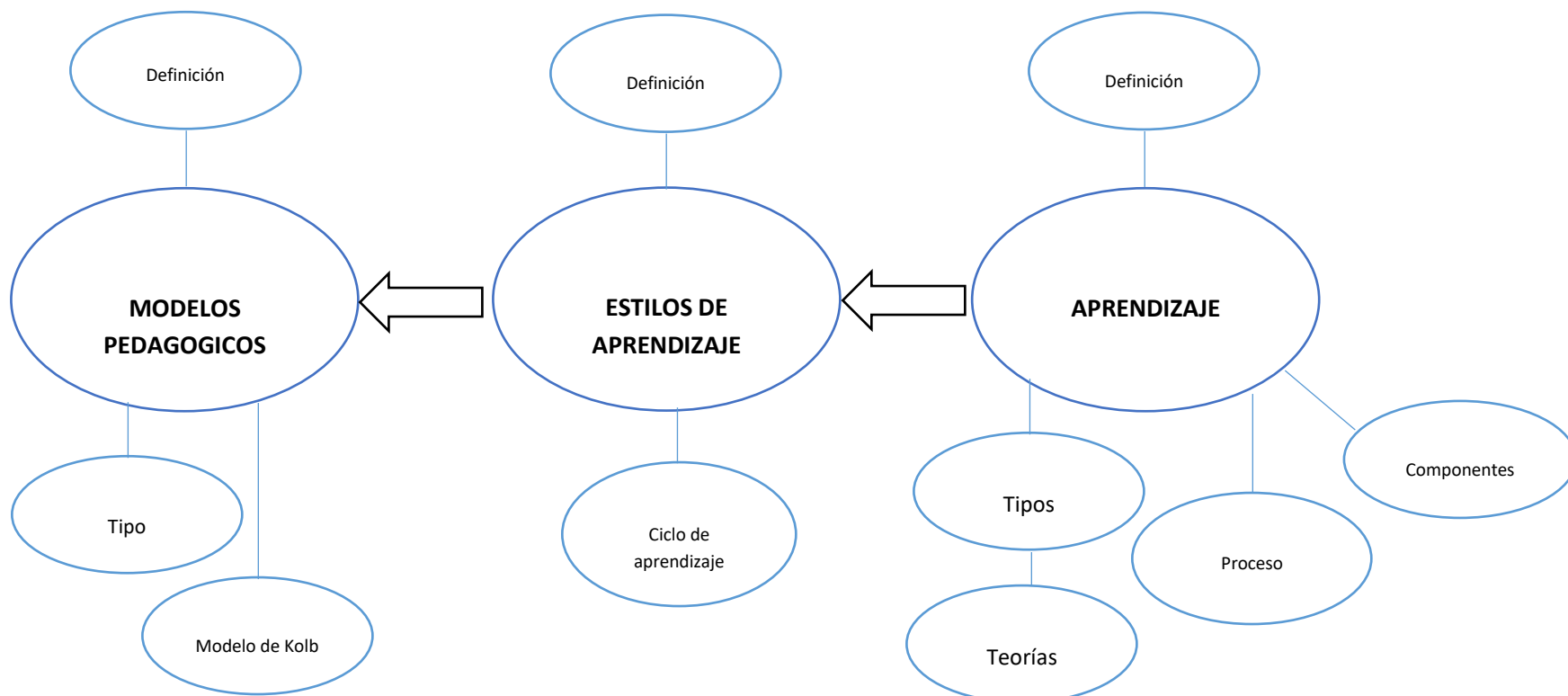


Gráfico 4: Sub ordenación de variable dependiente
Elaborado por: Carranza, 2018

2.4.1 Desarrollo teórico variable independiente

Tecnologías de la Información y Comunicación

Las tecnologías de la información y comunicación hacen referencia a toda forma tecnológica de utilizar herramientas para crear, almacenar, procesar e intercambiar información en sus diferentes formas (Vriens, 2004) (Cardona, 2009).

La tecnología en la actualidad está siendo usada en todos los ámbitos de la sociedad, especialmente en la Educación, las TIC es un conjunto de herramientas computacionales interactivas que sirven para representar la información de forma más diversa (Fundación Telefonica, 2013), el uso y beneficio que brinda las herramientas tecnológicas son incontables en el tema educativo, entre los más importantes permite mantener la atención de los estudiantes con mayor facilidad, apoya al conocimiento, desarrollo de habilidades y competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje, ofreciendo una formación de calidad (Fernández D. , 2014).

Las Tecnologías de la información y comunicación son herramientas que permiten acceder a la información y alcanzar resultados eficientes y eficaces en el sistema educativo, poseen la capacidad de adaptarse al ritmo de aprendizaje del estudiante, es decir el uso adecuado de las TIC's permitirá mejorar el nivel de desempeño, satisfacción personal y la relación con el estudiante debido a la amplia gama de posibilidades que ofrecen, como también reducirá muchas dificultades especialmente el tiempo y el espacio.

La implementación de las TIC's en el aula, convierten al estudiante en el protagonista y actor de su propio aprendizaje, llevando a la práctica una metodología activa, creativa e innovadora que motiva al estudiante a desarrollar las competencias en el procesamiento, manejo de la información y de nuevas formas para construir el conocimiento, fomentando la comunicación a través de foros, chats donde se pueden

compartir ideas, resolver dudas y tomar decisiones por sí mismo, favoreciendo el aprendizaje cooperativo como el autoaprendizaje.

Importancia de las TIC'S en la Educación

Las TIC's han convertido en uno de los ejes principales en el ámbito educativo, contribuyendo y llegando a todos los rincones del mundo logrando mantener casi el mismo nivel de enseñanza, es por ello que en la actualidad se requiere de escuelas que incorporen tecnología en el proceso de aprendizaje, además potencian las necesidades y habilidades de cada estudiante, adquiriendo autonomía y protagonismo en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Sin embargo, el docente también el rol fundamental en cuanto al uso y aplicación, debido a la potencialidad didáctica que poseen las tics. Las tics ofrecen un sinnúmero de recursos para apoyo a la enseñanza.

E-Learning

Es un sistema de formación interactivo para desarrollar programas de educación y capacitación mediante la utilización de diversas herramientas informáticas, para diseñar, seleccionar, administrar, entregar y extender la educación (García J. , 2003), además permite resolver algunas dificultades en cuanto a tiempos, sincronización de agendas, asistencia y viajes, problemas típicos de la educación tradicional (Holmes & Gardner, 2006).

En esencia el E-Learning consiste en la capacitación y educación a través del internet (Garcia & Martínez, 2014), permitiendo la interacción del usuario con el material, siendo el estudiante el centro de formación debido a que gestiona su aprendizaje con la ayuda de tutores y compañeros (García & Seoane, 2015).Podemos enumerar las características principales del E-Learning:

- Separación física entre profesor y alumno.
- Uso masivo de medios técnicos.
- El alumno como centro de la formación.
- Tutorización.
- Comunicación de doble vía asíncrona.

E-Learning o educación electrónica se refiere al uso de la tecnología para promover el conocimiento y desempeño en los estudiantes, abarca un amplio paquete de aplicaciones y procesos con los cuales escogen su propia ruta de aprendizaje, es decir el estudiante tiene la posibilidad de realizar las actividades de acuerdo a su planificación y disponibilidad.

METAFORIZACIÓN

La metáfora es una expresión que se enmarca a un objeto o idea particular que se vincula a otra palabra o frase para dar a entender en sentido figurado que existe una similitud entre ellas de cualquier tipo objetiva o subjetiva para el emisor (Real Academia Española, 2017).

Se puede definir la metáfora, como un elemento indispensable al momento de diseñar una interfaz debido a que esta nos transporta a la estructura de iluminación, la cual se basa en la simulación de escenarios (Méndez, 2014), asociando las aplicaciones del entorno virtual con un correcto uso del lenguaje, enfatizándose en la dimensión social y colaborativa bajo los cuales los estudiantes desarrollen experiencias de aprendizaje valiosas (Zapata, 2015)

La metáfora educativa, es un instrumento al servicio de la enseñanza no solo por la capacidad de generar el conocimiento y renombrar los conceptos existentes, sino también permite conseguir metas mediante las vivencias que se crean dentro del aula metafórica, sin lugar a duda la metáfora alcanza niveles de comprensión más profundos que indican un nivel de aprendizaje y descubrimiento sin limitaciones (Oliveira, 2017).

Aulas Virtuales

El aula virtual es el medio en la WWW en el cual los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje, por consiguiente las actividades deben permitir interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase (Horton, 2000).

Es una plataforma de enseñanza virtual mediante la cual los profesores y alumnos están separados físicamente la mayor parte del tiempo, disponen de diversas herramientas que facilitan los procesos de enseñanza aprendizaje, la cual está disponible y abierta las 24 horas en internet, brindando una atención inmediata o diferida por los diferentes medios (Scagnoli, EL AULA VIRTUAL: USOS Y ELEMENTOS QUE LO COMPONENTEN, 2001)& (Barbera & Badia, 2002) Además cuenta con un sinnúmero de ventajas entre ellas:

- Distribuye la información de forma rápida, fácil y precisa a todos los estudiantes
- Aprendizaje cooperativo y colaborativo
- Reduce costos en la formación
- No requiere espacio físico
- Diseño accesible

Elementos que componen el Aula Virtual

Los elementos que componen un aula virtual surgen de una adaptación del aula tradicional a la que se agregaran adelantos tecnológicos accesibles a la mayoría de los usuarios, y en la que se reemplazaran factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos.

Básicamente el aula virtual debe contener las herramientas que permitan:

1. **Distribución de la información.** - Permite la distribución de materiales en línea y al mismo tiempo hacer que esos y otros materiales estén al alcance de los alumnos en formatos estándar para la imprimir, editar o guardar. Los autores debe adecuar el

contenido al medio, los materiales para la clase deben estar al alcance del alumno diferentes formatos que le permitan: guardar, imprimir, descargar.

2. **Intercambio de ideas y experiencias.** -Recibir los contenidos por medio de Internet es solo parte del proceso, también debe existir un mecanismo que permita la interacción y el intercambio, la comunicación. Por lo tanto, es necesario que el aula virtual tenga previsto un mecanismo de comunicación entre el alumno y el instructor, o entre los alumnos entre sí para garantizar esta interacción. Especialmente en la educación a distancia adonde el riesgo de deserción es muy alto y una de las maneras de evitarlo es haciendo que los alumnos se sientan involucrados en la clase que están tomando, y acompañados por pares o por el instructor. El monitoreo de la presencia del alumno en la clase, es importante para poder conocer si el alumno visita regularmente las páginas, si participa o cuando el instructor detecta lentitud o ve señales que pueden poner en peligro la continuidad del alumno en el curso.

3. **Aplicación y experimentación de lo aprendido.** - La teoría de una clase no es suficiente para decir que el tema ha sido aprendido. Aprendizaje involucra aplicación de los conocimientos, experimentación y demostración. El aula virtual debe ser diseñada de modo que los alumnos tengan la posibilidad de ser expuestos a situaciones similares de Práctica del conocimiento. Por el solo hecho de experimentar, no para que la experiencia sea objeto de una calificación o examen. En el mundo virtual esto es posible a través de diferentes métodos como ejercitaciones que se autocorrijen al terminar el ejercicio, o que le permiten al alumno comparar su respuesta con la respuesta correcta o sugerida por el instructor para que el mismo juzgue su performance.

4. **Evaluación de los conocimientos.** - Además de la respuesta inmediata que el alumno logra en la ejercitación, el aula virtual debe proveer un espacio adonde el alumno es evaluado en relación a su progreso y a sus logros. Ya sea a través de una versión en línea de las evaluaciones tradicionales, o el uso de algún método que permita medir la performance de los estudiantes, es importante comprobar si se lograron alcanzar los objetivos de la clase, y con qué nivel de éxito en cada caso. El estudiante debe también

ser capaz de recibir comentarios acerca de la exactitud de las respuestas obtenidas, al final de una unidad, modulo o al final de un curso.

5. **Seguridad y confiabilidad en el sistema.** - Un aula virtual debe ser el espacio adonde el alumno puede adquirir conocimientos, experimentar, aplicar, expresarse, comunicarse, medir sus logros y saber que del otro lado está el profesor, instructor o responsable de esa clase, que le permite aprender en una atmósfera confiable, segura y libre de riesgos.

Para que la clase se lleva a cabo en el aula virtual bajo condiciones ideales, el profesor debe garantizar que antes de comenzar todos alcanzan los requisitos básicos para poder participar del curso, publicar y hacer conocer esos requisitos y el modo de lograrlos para aquellos que no los tienen, asegurar igual acceso a los materiales del curso, brindando distintas opciones para atender los estilos de aprendizaje de los educandos y sus limitaciones tecnológicas, alentar a la comunicación y participación de los alumnos en los foros de discusión, o sistemas alternativos de comunicación, mediar para que la comunicación se realice dentro de las reglas de etiqueta y con respeto y consideración, respetar los horarios y fechas publicadas en el calendario de la clase, hacer conocer los cambios a todos los alumnos y mantener coherencia en el modo de comunicación, y ofrecer en la medida de lo posible sesiones extra cruciales, antes o durante el curso para que los alumnos tengan la oportunidad de resolver problemas técnicos relacionados con el dictado del curso que les impide continuar, evitando así que la clase se distraiga con conversaciones ligadas a la parte técnica (Scagnoli, 2000).

Dimensiones del Aula Virtual

Para lograr un entorno virtual de aprendizaje, que resuelva los cuestionamientos planteados anteriormente y se logre una uniformidad didáctica y tecnológica en todas las aulas virtuales, se propone tener en cuenta, los siguientes lineamientos generales de uso, planteados bajo las tres dimensiones descritas a continuación:

1. **Dimensión de Gestión.** Esta relaciona todos los aspectos administrativos y de adecuación inicial que el docente debe tener en cuenta, para el diseño y puesta en marcha del aula virtual y su funcionamiento de forma permanente.
2. **Dimensión de Pedagógica.** - Se basa en los materiales de estudio y las actividades complementarias dentro de los bloques de contenido, los cuales, son el corazón de un aula virtual y es el sitio en donde se refleja todo el diseño didáctico, pedagógico y evaluativo, que cada docente desee establecer para su actividad académica con los estudiantes.
3. **Dimensión de Evaluativa.** - Permite medir y valorar el nivel de apropiación de los conocimientos y el desarrollo de procesos, habilidades y competencias de los estudiantes. Como parte del proceso educativo, se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje (Jaramillo, 2015).

Clasificación de las Aulas Virtuales

Las aulas virtuales se adaptan a las necesidades de los estudiantes y docentes, es por ellos que su interfaz debe facilitar la navegabilidad y el desarrollo de las actividades formativas, es importante establecer una clasificación:

Cuadro 1: Herramientas informáticas para la gestión, desarrollo y evaluación de cursos online en plataformas virtuales

Plataformas comerciales	Plataformas Open Source	Plataformas de Software propio
- Se cancela por el uso - Las herramientas y servicios, bien desarrollados.	- Gratuitas o no. - Código abierto. - Son las más utilizadas a nivel educativo.	- Sirven para situaciones o necesidades educativas concretas. - No son de difusión masiva - Su estudio es muy limitado
-Ejemplo: WebCT e IBM Lotus Learning Management System	-Ejemplo: Moodle, Dokeos, Claroline, Atutor, Docebo, LRN, Olat, Sakai	-Ejemplo: Campus Virtual de la Universitat Oberta de Catalunya.

Fuente: (Ponce, 2011)

Tipos de Aulas Virtuales

Las aulas virtuales se clasifican de acuerdo al diseño y a las tecnologías asociadas:

Cuadro 2: Tipos de Aulas Virtuales según su diseño y tecnologías asociadas

Tipo de aula	Características	Tecnologías y metodologías asociadas
Textuales	<ul style="list-style-type: none"> -El diseño y la metodología enfoca en la consulta de documentos - La evaluación es tipo conductista -Consultas secuenciales (recursos, actividades de aprendizaje, consultas, evaluaciones) -No está permitido la entrega de actividades fuera de la plataforma. -Actividades asíncronas -Poca interacción -Construcción colectiva de saberes nula 	Web 1.0 B – learning
Videográficas	<ul style="list-style-type: none"> -El diseño y la metodología está centrado en la consulta de videos tutoriales o presentaciones elaboradas por el tutor -El abordaje instruccional es de tipo constructivista. -Son aulas cerradas y abiertas -Se utilizadas en la construcción de cursos masivos -Existe un mayor grado de interacción entre los participantes. -Combina encuentros sincrónicos / asíncrona -Se realizan coevaluaciones entre pares 	Web 2.0 MOOC (Massive Online Open Course) Inteligencia artificial Polymedia.

Simuladores	-Los usuarios realizan prácticas y/o experimentos a distancia, a través de los simuladores virtuales	Realidad Virtual Realidad Aumentada
Inmersivas	-Ambientes de realidad virtual -Los usuarios interactúan a través de un avatar -Las actividades del participante son registradas en tiempo real.	Heurística o Aprendizaje por descubrimiento Redes sociales Entornos 2D y 3D
Híbridas	-Se pueden combinar los diferentes tipos de aulas: textuales, video gráficas y/o de aprendizaje situado -Son las más utilizadas en la educación	
Metafóricas	-Aulas de diseño complejo -Son desarrolladas en base a una metáfora gráfica y contenidos multimediales interactivos, que sumergen al participante en un contexto basado en una historia que combina la realidad y la ficción -El estudiante asume el rol protagónico y colaborativo -Transforma la acción formativa en una experiencia estimulante y gratificante de aprendizaje.	Web 2.0 / 3.0 o Semántica Inteligencia Artificial Heurística o Aprendizaje por descubrimiento Redes sociales Entornos 2D y 3D
Iconográficas	-Estas se basan en una serie de iconografías que sintetizan conceptos relacionados con una determinada asignatura -Permiten Guiar al participante de una manera intuitiva a través de íconos o imágenes alegóricas a lo largo de su recorrido por el curso.	Web 3.0 o Semántica Inteligencia Artificial Heurística o Aprendizaje por descubrimiento Redes sociales Entornos 2D y 3D

Fuente: (Rocha, 2017)

Aulas Metafóricas

Estos espacios virtuales permitirán contar con una participación más amena, que promueve el desarrollo de habilidades creativas, e incluso fomenta el mejor uso de los recursos tecnológicos en estudiantes y profesores (Marconi, 2013) .

Las aulas metafóricas constituyen una variación del campus virtual con la incorporación de recursos de hipertexto y multimedia que favorecen la interacción de los estudiantes con los materiales didácticos y las actividades (Negron, 2015). La metáfora convierte al aula en un ambiente que introduce al estudiante en la temática de estudio, generando una relación más estrecha y propician la empatía y la comprensión. En entorno metafórico contiene los siguientes pasos:

- Diseño instruccional previo
- Definición de recursos y actividades en el aula virtual
- Diseño de la imagen que se aplicará como metáfora
- Diseño de los botones de navegación y enlace a los recursos del aula si se trata de bloque iconográfico
- Mapeo de la imagen

En los ambientes metafóricos se plantean objetivos que se deben cumplir tipo misiones y los participantes del curso asumen sus retos y desafíos, motivados por el ambiente virtual de aprendizaje y su conjunto; tutores, presencia del aula virtual organización de contenidos y actividades a realizar; además de la tecnologías seleccionada en cada bloque académico para realizar las actividades (Arias, 2013). Por otra parte la incrustación de imágenes en sus espacios que pueden ser direccionadas a contenidos académicos y otros enlaces fuera del aula virtual, en el caso de imágenes, animaciones, banner, vídeos, presentaciones electrónicas, presenta elementos que permiten incrustar el código HTML generado con otra aplicación dentro del aula virtual de forma amigable, logrando un escenario armónico para ofrecer una educación diferente y de calidad (Duran, 2015).

Como también de debe incluir recursos tecnológicos de forma síncronas o asíncronas, ya sea por su comunicación en tiempo real (chat, videoconferencia) o momentos temporales diferentes respectivamente, con los siguientes recursos: sitios web, chats, foros, correos electrónicos, fotografías, imágenes y documentos.

El uso de metáforas genera en los estudiantes mayor curiosidad incentivando a la búsqueda, asociando el entorno a sus propias necesidades de aprendizaje como también incentivan a los docentes a la práctica de un proceso socio pedagógico, en el que priman los aspectos pedagógicos y tecnológicos. Es por ello que se debe incorporar el enfoque metafórico, para dar mayor corporeidad y presencia a los espacios virtuales y ofreciendo un nuevo esquema de trabajo

Recursos Web

Son de utilidad a los procesos de aprendizaje dentro del contexto educativo, existe una gran variedad de recursos web a utilizarse dentro de un aula virtual son muchos y muy variados, entre los que se puede contar con redes sociales como facebook, twitter, entre otras; aplicaciones como: slideshare, calameo, scribd, issuu; y recursos que generan interactividad de tipo sincrónico y/o asincrónico, todos direccionados a cumplir el objetivo de mejorar el sistema de aprendizaje volviéndolo más atractivo y con profundidad de contenido (Gómez, Ordóñez, & Solarte, 2015).

Metodología ADDIE

Dentro de los modelos instruccionales más utilizados se encuentra ADDIE, que es por sus siglas, análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, es por ello que se puede realizarla en cualquiera de las etapas y al final del proceso, sirviendo de retroalimentación en forma secuencial o bien de manera ascendente y simultánea a la vez (Clark, 2014)& (Santiago, 2014).

El aula virtual debe proporcionar una educación enfocada en la resolución de problemas y búsqueda de soluciones. El método más utilizado para el desarrollo de cursos de

entrenamiento es llamado Sistema de Diseño Instruccional. Se entiende como sistema a un grupo de componentes que trabajan de manera conjunta para alcanzar un objetivo o meta. El modelo ADDIE es uno de los cientos de modelos del diseño Instruccional; sin embargo, la mayoría de estos modelos están basados en este modelo. Las etapas del modelo ADDIE son:

Análisis

El paso inicial es:

- Recolección de información de los usuarios/estudiantes
- Condiciones sociales, legales, económicas tecnológicas del entorno
- Competencias que se desarrollarán mediante los contenidos.
- El resultado será una descripción de un problema y una solución propuesta
- El perfil de un alumno, y la descripción de las prohibiciones de los recursos.
- Se evalúa entorno a la organización, las personas (participantes potenciales) y el contenido.

Diseño

En la fase de diseño, el diseñador desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque didáctico general y el modo de secuenciar y dividir el contenido en las partes que lo componen. En la fase de diseño:

- Detalla los objetivos de la unidad o módulo
- Diseñará una evaluación
- Seleccionará los medios y la forma de llegar la información
- Determinará el enfoque didáctico
- Planificará la formación: partes y el orden de los contenidos
- Diseñará las actividades del estudiante
- Identificará los recursos.

Desarrollo

La fase de desarrollo es aquella en la que:

- Trabajo con los programadores para desarrollar los medios
- Desarrollo del material del Tutor del curso
- Desarrollo del manual del usuario
- Desarrollo de las actividades del estudiante
- Desarrollo de la formación
- Revisión y agrupación es decir se desarrolla el proceso de publicación del material

Implementación

La fase de implementación puede referirse a una implementación del prototipo, una implementación piloto o una implementación total del proyecto didáctico. Incluye:

- Publicar materiales
- Formar a profesores
- Implementar el apoyo a estudiantes y docentes
- Mantenimiento
- Administración de sistemas
- Revisión de contenidos
- Ciclos de revisión
- Apoyo técnico para profesores y alumnos.

Evaluación

Deberá realizar una evaluación durante el proceso (evaluación formativa) y al final de la formación (evaluación sumativa). Deberá aplicarse un elemento de evaluación exhaustivo y formal de la evaluación a lo largo del curso, para incluir:

- Evaluación del curso para saber cómo mejorarlo posteriormente
- Evaluación del conocimiento de los estudiantes

- Evaluación de la transferencia de la información
- Evaluación del impacto que ha alcanzado el curso

2.4.2 Desarrollo teórico variable dependiente

APRENDIZAJE

Podemos definir como el proceso de cambio permanente para adquirir una nueva conducta y al mismo tiempo dejar de lado la que teníamos previamente y no es la más idónea (Coll, 2010); la misma que se ve reflejada en un cambio permanente en el comportamiento el cual absorbe conocimientos estrategias o habilidades a través de la experiencia (Ecured, 2017).

La definición de aprendizaje es importante para que podamos desarrollar el intelecto y adquiramos información a partir de las experiencias previas fin de adaptarse al medio social en el que se desenvuelve.

Aprendizaje basado en la experiencia

El proceso de enseñanza - aprendizaje experiencial está cimentado en el experimento y la vivencia propia del estudiante el mismo que realiza una conceptualización abstracta y permite aplicarse a nuevas situaciones, formando un proceso continuo e interactivo que genera nuevos aprendizajes (Ruiz & Maquilón, 2014) .

Este modelo de aprendizaje se adapta a las demandas profesionales, que vinculadas con la formación y el desarrollo de competencias y habilidades, enmarcadas en un proceso reflexivo a partir del cual se construye el conocimiento (Delgado, Martínez, & Ponce, 2016), en el marco experiencial se encuentran las siguientes estrategias centradas en la generación de aprendizaje: solución de problemas, análisis de casos, aprendizaje basado en proyectos, trabajos en grupo, simulaciones de contextos reales y aprendizajes mediados por Tics (González, Marchueta, & Vilche, 2016). Presentamos las siguientes ventajas del aprendizaje experiencial:

- La educación experiencial permite un espacio de crecimiento personal a partir del conocimiento de sí mismo, ya que se encuentra inmerso en los procesos de la toma de conciencia desde la reflexión constante.
- Es un método que permite una interacción permanente entre la acción y la reflexión, lo cual favorece la posibilidad de generar cambios positivos de un punto de vista tanto individual como colectivo.
- Mejora la estructura cognitiva del estudiante.
- Ayuda a modificar las actitudes, valores, percepciones y patrones de conducta de los alumnos.
- Permite ampliar las posibilidades de construir conocimientos valorando la sabiduría propia y la de los demás.
- Ayuda a que las personas estén en un mismo nivel, que haya equidad.
- El contexto de grupo permite un enriquecimiento acelerado del aprendizaje.
- Permite aprender a partir de la experiencia vivida y la reflexión, más que de la teoría o acumulación de información, lo cual hace que el aprendizaje sea más sencillo.
- Se trabaja simultáneamente, lo personal, interpersonal y el trabajo en equipo.
- A nivel personal, facilita el incremento de liderazgo, el compromiso, la toma de decisiones y riesgos y la adquisición de una mayor confianza y autoestima.
- A nivel interpersonal, facilita el proceso de integración para que pueda haber un mejoramiento en el trabajo en equipo, creando un ambiente de grupo sano y productivo

Las herramientas tecnológicas actuales son las encargadas de facilitar este tipo de enseñanza, que beneficia a todos puesto que proporciona una forma efectiva para optimizar el tiempo, adquirir conocimientos y competencias específicas. El uso de estas herramientas y la experimentación previa de los conocimientos permite al estudiante obtener una visión distinta, atractiva y eficiente en el proceso de aprendizaje. Presenta las siguientes ventajas (Ugarte, Padrón, Chávarri, & Terrón, 2015):

- Optimiza el tiempo de aprendizaje
- Les permite ver aplicación práctica de los conocimientos teóricos
- Les reafirma la confianza en sí mismo
- Ayuda a la comprensión y justificación de los conocimientos teóricos
- Generan aplicaciones prácticas derivadas de los conocimientos adquiridos

Tipos de aprendizaje

El aprendizaje es una de las características más importantes del ser humano, y cada uno tiene su propia forma de adquirir habilidades, conocimientos, destrezas y conductas las mismas que están definidas por técnicas que utilizan o la manera como se transmite el conocimiento (Conde, 2017).

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.

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.

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.

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.

Modelo de Kolb

En 1986, David Kolb presenta su teoría del aprendizaje y proporciona un modelo de aplicación en escuelas y universidades, el cual se basa en la teoría de aprendizaje experiencial (Villanueva, 2011), es decir la experiencia juega el papel más importante en el proceso de aprendizaje, el cual se centra en explorar los procesos cognitivos que se asocian al procesamiento de las experiencias (Bringas, Catalán, Trueba, & Remuzgo, 2016). El modelo propuesto por Kolb propone:

- El proceso de aprendizaje
- Los modos en que adquirimos la nueva información
- Estilos individuales de aprendizaje

Es un modelo de aprendizaje mediante la experiencia, el mismo que señala que para aprender es necesario disponer de las siguientes capacidades básicas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. (Romero, Salinas, & Mortera, 2010).

Podemos concluir que el modelo de Kolb, se basa en el aprendizaje que toma como eje central la experiencia directa que posee el estudiante, desde luego Kolb supone que para aprender algo debemos obligatoriamente trabajar y procesar la información.

Ciclo de Aprendizaje

- El ciclo comienza cuando un individuo se involucra en una actividad, reflexiona sobre su propia experiencia (Boud, Cohen, & Walker, 2011), entonces deriva el significado de la reflexión y finalmente pone en acción la percepción recién adquirida a través de un cambio en comportamiento o actitud (Deeley, 2016). Para que exista un aprendizaje efectivo, se debe pasar por las 4 etapas del Ciclo de Aprendizaje de Kolb:
- Experiencia concreta. - Consiste en realizar de una tarea, a través de la tele formación, es posible compartir numerosos recursos didácticos que permitan al

estudiante verse inmerso en una tarea relacionada con su actividad para ello se puede utilizar: vídeos, webQuest, wikis o narrativas digitales

- Observación reflexiva. - El estudiante revisa las tareas realizadas y reflexiona sobre ellas, el rol tutor es indispensable porque será quien, a través Foros o Chats, modere y dinamice los grupos de discusión creados en el aula metafórica.
- Conceptualización Abstracta. - En las aulas virtuales, el tutor dispone de herramientas para la tele formación de tipo sincrónica y asincrónica con las que ayudará al estudiante a conceptualizar e interpretar las conclusiones de la fase de reflexión para, posteriormente, contextualizarlas en el entorno laboral del estudiante
- Experimentación Activa. - Con la ayuda del tutor, deberá trasladar el conocimiento aprendido a las funciones que, a diario, desarrolla en su entorno de trabajo durante el proceso formativo.

El aprendizaje puede iniciar en cualquiera de sus etapas, dependerá del proceso que utilizamos para poder orientarlo hacia una acción, para ello existen dos tipos de actividades: percepción y procesamiento. En el ámbito educativo el ciclo de aprendizaje tiene numerosos beneficios para los participantes porque es un equilibrio entre aprendizaje afectivo (emocional), conductual y cognitivo (basado en el conocimiento).

Estilos de Aprendizaje

Son las distintas formas en que un individuo puede aprender, se desprende de los factores característicos cognoscitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo el aprendiz percibe, interactúa con su entorno y responde a él, demostrando en ese patrón de conducta y desempeño a través del cual un individuo se acerca a experiencias educativas (Rossales, 2000).

Kolb define como algunas capacidades de aprender que se destacan por encima de otras como resultado del aparato hereditario, de las experiencias propias y de las exigencias del medio, se manifiesta de muchas maneras y se refleja en rasgos tales como la edad, la

experiencia, el nivel de conocimiento o intereses, y las características psíquicas, fisiológicas, somáticas, espirituales, que conforman la personalidad de cada individuo, es la manera peculiar que tiene una persona para abordar una tarea de aprendizaje (Rojas, Salas, & Jiménez, 2006) (Pantoja, Duque, & Correa, 2013). En la práctica tenemos diferentes tipos de alumnos:

- Alumno activo
- Alumno reflexivo
- Alumno teórico
- Alumno pragmático

Los estilos de aprendizaje son modos relativamente estables de acuerdo con los cuales los individuos adquieren y procesan la información para actuar y resolver problemas, los mismos que sirven como indicadores de como el estudiante se aborda, interacciona y se responde ante situaciones de aprendizaje (Romero, Salinas, & Mortera, 2010), existen 4 tipos:

- Divergente
- Asimilador
- Convergente
- Acomodador

Finalmente podemos concluir que estilo de aprendizaje hace referencia al acto de que cuando queremos aprender algo cada individuo usara un método o una estrategia, cabe indicar que las estrategias concretas varían según lo que queramos aprender, cada uno de nosotros tiende inclinarse hacia las preferencias o tendencias a utilizar más unas determinadas maneras de aprender que otras constituyen nuestro estilo de aprendizaje.

Modelo pedagógico

Es una forma de concebir la práctica de los procesos pedagógicos en una institución de cómo se aprende, se enseña, las metodologías más utilizadas para la adquisición de los nuevos conocimientos y las características de la práctica docente (Velandia, 2005).

Los modelos se clasifican según el tipo de enseñanza y la época:

- Modelo Heteroestructurante
- Modelo Auto estructurante
- Modelo Interestructurante

2.5 Hipótesis

La utilización de la metaforización influye en el proceso del aprendizaje de los estudiantes

2.6 Señalamiento de las variables

Variable Dependiente: Aprendizaje

Variable Independiente: Metaforización

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Modalidad básica de la investigación

3.1.1 Investigación Bibliográfica

El proceso estará basado netamente en la búsqueda, recuperación, análisis e interpretación de datos obtenidos por investigadores en fuentes, revistas indexadas, tesis de doctorado y de maestría, datos o documentos, sean estas impresas, audiovisuales y electrónicas, que tienen como finalidad orientar formas para elaborar instrumentos de investigación, con el propósito de que este diseño sea el aporte para generar nuevos conocimientos (Sabino, 2014).

La investigación bibliográfica se encuentra íntimamente ligada al uso habitual de fuentes científicas y de buscadores de bases de datos de renombre, con lo que se lograra recabar información sobre la metaforización del aprendizaje.

3.1.2 Investigación de Campo

Se encarga de la recolección directa de todos los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos, situaciones o acontecimientos en particular, sin manipular o controlar los datos, es decir el investigador obtiene la información pero sin alterar las condiciones existentes, este procesos le permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social de allí parte su característica fundamental de investigación no experimental (Sabino, 2014).

Se utilizó este tipo de investigación porque la investigadora es parte y acude al lugar de los hechos y acontecimientos, obteniendo la información apropiada para mejorar el nivel

de desempeño de los estudiantes mediante la utilización de las aulas metafóricas, de forma atractiva, activa, participativa e innovadora en el proceso de aprendizaje, para dicha investigación se utilizará una encuesta mediante la cual se realizará el análisis respectivo a fin de verificar la hipótesis.

3.2 Tipo de Investigación

3.2.1 Investigación Descriptiva

La investigación es descriptiva por que busca especificar las características, rasgos importantes de personas, grupos comunidades o fenómeno que se esté estudiando, posteriormente se mide y se evalúa los componentes del problema que se desea investigar (Gil, 2015).

El tipo de investigación será descriptiva porque se explicará como ocurre un fenómeno en nuestro caso el nivel de desempeño de los estudiantes y en qué condiciones da este, es decir llegaremos a conocer el estilo de aprendizaje predominante para en base a ello desarrollar el aula metafórica la misma que contendrá actividades que fomenten el aprendizaje.

3.2.2 Investigación Correlacional

La investigación correlacional es la que mide el grado de relación entre dos variables, es decir como varia y aporta la información explicativa para poder determinar la relación existente entre las variables, la correlación puede ser positiva o negativa (Gil, 2015). La correlacionalidad se ve reflejada ya que en teoría buscaremos la relación existente entre metaforización del aprendizaje y Conocimiento.

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

Es un conjunto finito o infinito de elementos o individuos que tienen características comunes o propiedades que son las que necesitan ser estudiadas y se encuentran en un lugar determinado (Sabino, 2014).

La población de esta investigación pertenece a la Unidad Educativa “17 de Abril”, los Décimos años de Educación General Básica, la misma que estará compuesta por:

Cuadro 3: Población estadística

Jornada	Año de Básica	Paralelo	# de Estudiantes
Matutina	Décimo	A	30
Matutina	Décimo	B	30
Matutina	Décimo	C	30
Total			90

Elaborado por: Carranza, 2018

3.3.2 Muestra

La muestra es el grupo de individuos que realmente se estudiara del conjunto de la población total, dicha muestra debe ser representativa para poder lograr definir los criterios de inclusión y exclusión (Sabino, 2014).

En consideración de que la población es muy pequeña, se trabajó con el 100% de la población con la finalidad de obtener mayor validez y credibilidad al proceso de investigación.

3.4 Operacionalización de las variables

Cuadro 4: Operacionalización de la variable Dependiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: Metaforización				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es un espacio virtual que promueve el intercambio de ideas, recursos y experiencias a partir de la interacción para construir el nuevo conocimiento	Espacio virtual	Frecuencia de uso de plataformas	¿Con que frecuencia ha utilizado usted una plataforma virtual? Cuál..... () 1 () 2 () 3 () 4 () 5 ¿Ha utilizado usted alguna aula virtual para el aprendizaje de Lengua y Literatura? () 1 () 2 () 3 () 4 () 5	Encuesta / Cuestionario
	Intercambio	% de uso de actividades de evaluación	¿Cree usted que los recursos y las actividades de un aula virtual facilitan la construcción de aprendizajes significativos? () 1 () 2 () 3 () 4 () 5	
	Interacción	# de chats, foros, debates	¿Respaldaría el uso de foros, debates y chats en el aula virtual con la finalidad de que exista una mayor interacción entre docente y estudiante? () 1 () 2 () 3 () 4 () 5	

Elaborado por: Carranza, 2018

Cuadro 5: Operacionalización de la variable Independiente

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es el proceso mediante el cual adquirimos nueva información a consecuencia de la interacción y experiencia con el medio externo	Nueva información	# de procesos	¿Considera que el uso de metáforas es necesario en el área de Lengua y literatura? () 1 () 2 () 3 () 4 () 5	Encuesta
	Proceso de aprendizaje	Conocimiento	¿Considera que las clases serían más interactivas si el docente imparte a través de un Aula Virtual? () 1 () 2 () 3 () 4 () 5 ¿El docente promueve la comunicación y colaboración? () 1 () 2 () 3 () 4 () 5	
	Medio externo	Instrumentos para el proceso enseñanza – aprendizaje	¿Considera que el aula virtual mejora el proceso de aprendizaje? () 1 () 2 () 3 () 4 () 5	

Elaborado por: Carranza, 2018

3.5 Plan de recolección de información

Cuadro 6: Recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la “Metaforización en el proceso del aprendizaje”
2. ¿A qué personas vamos aplicar?	Estudiantes
3. ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores
4. ¿Quién?	Investigadora: Cristina Carranza B.
5. ¿Cuándo?	Abril – Septiembre 2017
6. ¿En qué lugar?	Unidad Educativa “17 de Abril”
7. ¿Con que técnicas?	Encuesta y Observación
8. ¿Con que instrumentos?	Cuestionarios estructurados y Fichas
9. ¿En qué situación?	En condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad de los datos, en las instalaciones de la Unidad Educativa durante la aplicación de un aula metafórica en la clase de Lengua y Literatura.

Elaborado por: Carranza, 2018

Recolección de la información

3.6 Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica

La técnica que se utilizara en este proceso investigativo es:

Encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas, cuyas opiniones le interesan al investigador sobre un determinado asunto, utilizando procedimientos estandarizados con la intención de obtener mediciones cuantitativas de las características de objetivas y subjetivas de la población (Sabino, 2014).

Instrumentos

Cuestionario con preguntas de tipo cerradas, que servirá para recibir la información de forma escrita sobre el problema a investigar en nuestro caso se aplicará a estudiantes de Décimo EGB.

3.7 Procesamiento y análisis de la información

Los datos obtenidos serán organizados, codificados y tabulados, analizados e interpretados, los cuales se presentarán en el capítulo cuatro, en tablas y gráficos estadísticos, así como la verificación de la hipótesis propuesta.

Con los datos obtenidos de la encuesta a los estudiantes de Décimo EGB de la Unidad Educativa 17 de Abril, se procederá a estructuración de cuadros y gráficos para correspondiente su análisis e interpretación.

Al final la información consolidada permitirá viabilizar la prueba de la hipótesis planteada en la investigación, con la finalidad de lograr conclusiones de las cuales se obtiene un nuevo conocimiento, necesarios para la estructuración de la propuesta, basados en evidencias de la realidad.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de los resultados

Este estudio se realiza con los datos recopilados en la encuesta, a continuación, se procede a realizar un análisis e interpretación de cada una de las preguntas aplicadas a los estudiantes, de acuerdo a lo siguiente:

Encuesta aplicada a los estudiantes de Décimo Año, jornada matutina de la Unidad Educativa 17 de Abril

Pregunta N° 1.- ¿Con que frecuencia ha utilizado usted una plataforma virtual?

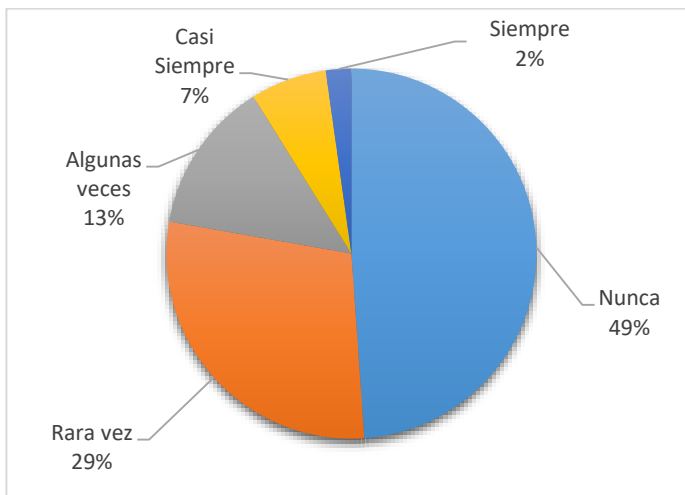
Cuadro 7: Frecuencia de uso de una plataforma virtual

Alternativa	Frecuencia	
	#	%
Nunca	44	48.9
Rara vez	26	28.9
Algunas veces	12	13.3
Casi Siempre	6	6.7
Siempre	2	2.2
Total	90	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 5: Frecuencia de uso de una plataforma virtual



Análisis e Interpretación: De los 90 estudiantes encuestados, el 2,2% responde que siempre utilizan una plataforma virtual, el 6,7% casi siempre, el 13,3 % alguna vez, el otro 28,9% rara vez y el 48,9 % restante de estudiantes nunca han utilizado una plataforma virtual.

De acuerdo a los resultados de esta pregunta, se puede inferir que en su gran mayoría los estudiantes nunca han utilizado una plataforma virtual, es decir los estudiantes carecen de conocimiento de la utilidad de la misma, lo cual provoca un aprendizaje tradicional.

Pregunta N° 2.- ¿Considera que las clases serían más interactivas si el docente los imparte a través de un Aula Virtual?

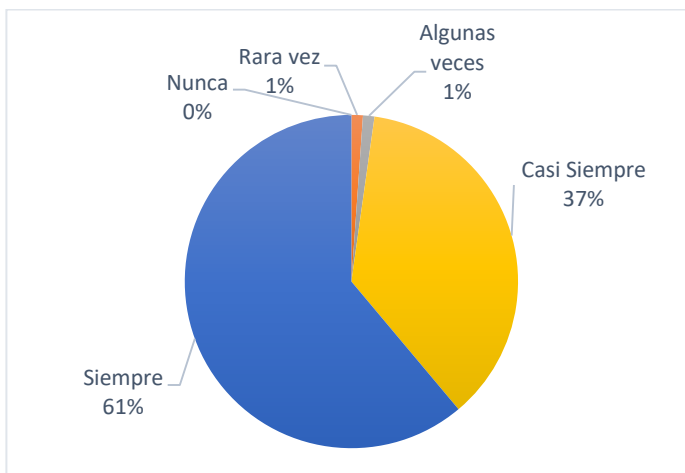
Cuadro 8: Clases interactivas a través de un aula virtual

Alternativa	Frecuencia	
	#	%
Nunca	0	0.0
Rara vez	1	1.1
Algunas veces	1	1.1
Casi Siempre	33	36.7
Siempre	55	61.1
Total	90	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 6: Clases interactivas través de una aula virtual



Análisis e Interpretación: De los 90 estudiantes encuestados, el 61,1 % consideran que sus clases serían más interactivas si el docente lo imparte a través del aula virtual, el 36,7% afirma que casi siempre, el 1,1% sostiene que algunas veces y el 1,1% menciona que rara vez serían más interactivas sus clases.

De acuerdo a los resultados obtenidos de esta pregunta, se puede deducir que el docente debe impartir su cátedra a través de un aula virtual, la misma sería más interactiva y dinámica para que el estudiante desarrolle su creatividad y sea el protagonista de su proceso de aprendizaje.

Pregunta N° 3.- ¿Considera que el uso de metáforas es necesario en el área de Lengua y literatura?

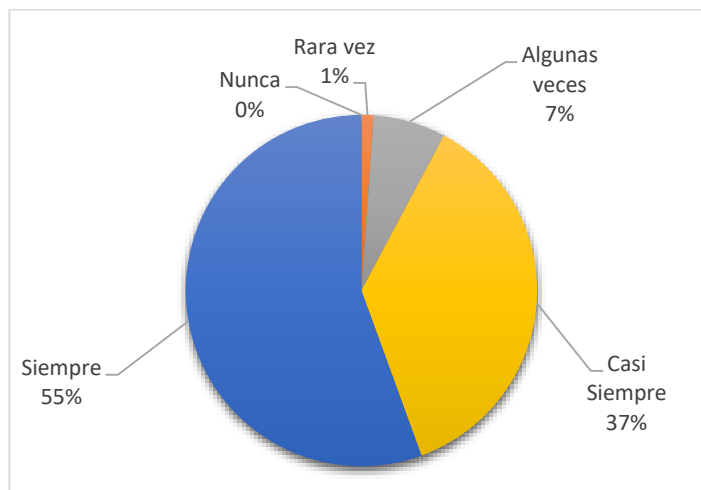
Cuadro 9: Uso de metáforas

Alternativa	Frecuencia	
	#	%
Nunca	0	0.0
Rara vez	1	1.1
Algunas veces	6	6.7
Casi Siempre	33	36.7
Siempre	50	55.6
Total	90	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 7: Uso de metáforas



Análisis e Interpretación: De los 90 estudiantes encuestados, el 55.6% responde que el uso de metáforas es necesario en el área de Lengua y Literatura, el 36.7 % menciona que casi siempre es necesario, el 6,7 % afirma que algunas veces es necesario el uso de metáforas, mientras que el 1,1% sostiene que no existe la necesidad.

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta pregunta, los estudiantes están de acuerdo que se use metáforas en el área de Lengua y Literatura, debido a su aplicabilidad, representatividad y adecuación que favorece el desarrollo personal del estudiante.

Pregunta N° 4.- ¿Cree usted que los recursos y las actividades de un aula virtual facilitan la construcción de aprendizajes significativos?

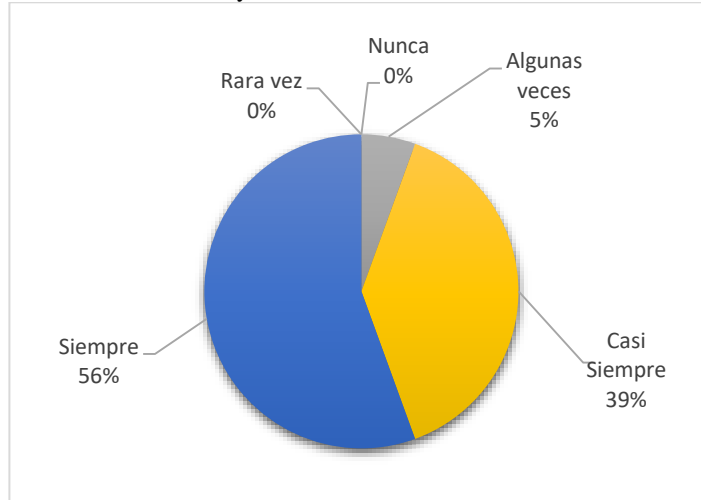
Cuadro 10: Recursos y actividades de una aula virtual

Alternativa	Frecuencia	
	#	%
Nunca	0	0.0
Rara vez	0	0.0
Algunas veces	5	5.6
Casi Siempre	35	38.9
Siempre	50	55.6
Total	90	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 8: Recursos y actividades de una aula virtual



Análisis e Interpretación: De los 90 estudiantes encuestados, el 55,6% de los estudiantes responden que los recursos y actividades del aula virtual facilitarían la construcción de aprendizajes, el 38,9 % menciona que casi siempre los recursos y actividades ayudarán al proceso de construcción del aprendizaje, y el 5,6 % afirma que algunas veces facilitan la construcción de aprendizajes significativos.

Se determinó en la encuesta realizada, que ayuda en la construcción de aprendizajes significativos mediante el uso de los recursos y actividades del aula virtual, de esta forma los estudiantes integren la tecnología para su aprendizaje diariamente.

Pregunta N° 5.- ¿El docente promueve la comunicación y colaboración?

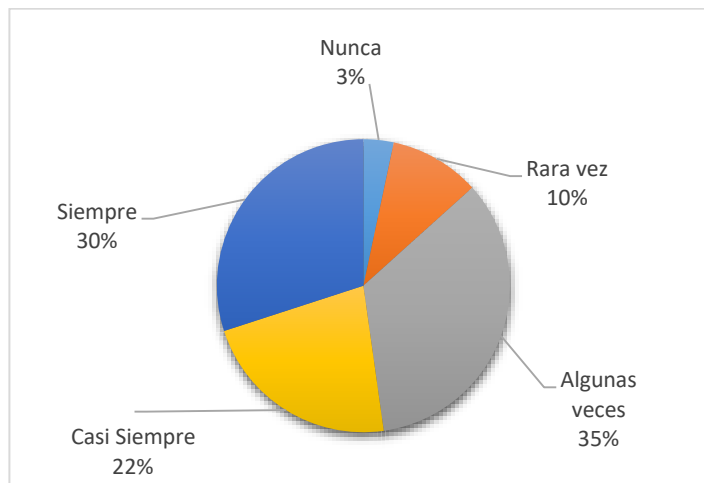
Cuadro 11: Docente promueve la comunicación y la colaboración

Alternativa	Frecuencia	
	#	%
Nunca	3	3.3
Rara vez	9	10.0
Algunas veces	31	34.4
Casi Siempre	20	22.2
Siempre	27	30.0
Total	90	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 9: Docente promueve la colaboración y comunicación



Análisis e Interpretación: De los 90 estudiantes encuestados, el 30% de estudiantes mencionan que siempre el docente promueve la comunicación y la colaboración en la clase, el 22% afirma casi siempre, el 34.4 % manifiesta algunas veces, el 10% que rara vez se promueve la comunicación y un 3.3% restante considera que no existe comunicación en el aula.

Con los resultados expuestos se puede deducir que el docente no promueve la comunicación en el aula de clase, es por ello que para desarrollar la capacidad de interacción docente /estudiante se debe utilizar las nuevas tecnologías en la clase.

Pregunta N° 6.- ¿Considera que el aula virtual mejora el proceso de aprendizaje?

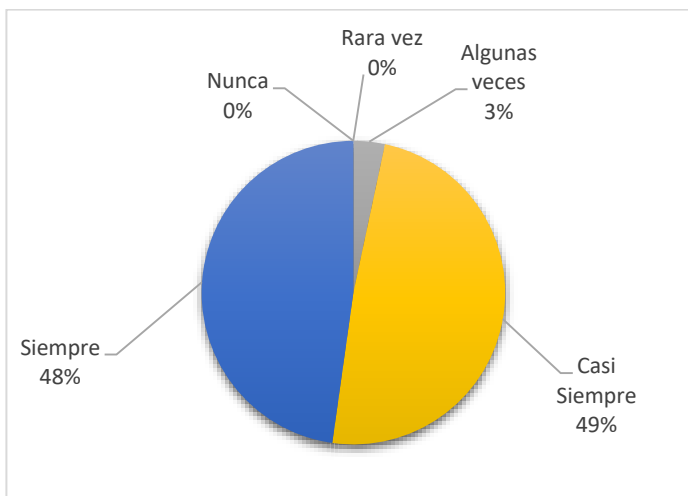
Cuadro 12: Aula Virtual mejora el proceso de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	
	#	%
Nunca	0	0.0
Rara vez	0	0.0
Algunas veces	3	3.3
Casi Siempre	44	48.9
Siempre	43	47.8
Total	90	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 10: Aula Virtual mejora el proceso de aprendizaje



Análisis e Interpretación: De los 90 estudiantes encuestados, el 47,8 % consideran que el aula virtual mejoraría su proceso de aprendizaje, el 48,9% menciona que mejoraría su aprendizaje casi siempre, y el 3.3% afirma en ocasiones mejoraría el proceso de su aprendizaje.

Se determinó según la encuesta realizada, que los docentes deben implementar la tecnología en el aula como parte del proceso de aprendizaje, donde el estudiante sienta interés por el autoaprendizaje.

Pregunta N° 7.- ¿Ha utilizado usted alguna aula virtual para aprender Lengua y literatura?

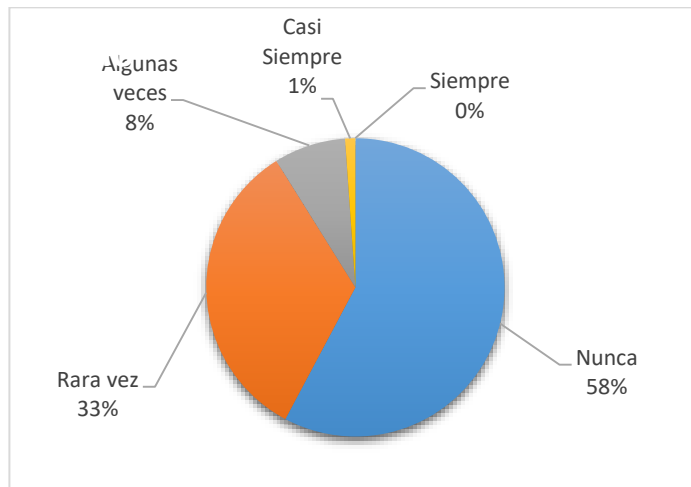
Cuadro 13: Utilización de un aula virtual

Alternativa	Frecuencia	
	#	%
Nunca	52	57.8
Rara vez	30	33.3
Algunas veces	7	7.8
Casi Siempre	1	1.1
Siempre	0	0.0
Total	90	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 11: Utilización de un aula virtual



Análisis e Interpretación: De los 90 estudiantes encuestados, el 57.8% respondieron que nunca habían utilizado un aula virtual, el 33.3% menciona que rara vez han utilizado, el 7.8% ha utilizado algunas veces, mientras que el 1.1% utilizan un aula virtual para lengua y literatura casi siempre.

De acuerdo a los resultados de esta pregunta, se puede inferir que la mayoría de estudiantes no han utilizado un aula virtual, ya sea para adquirir los conocimientos o al menos por una simple curiosidad, lo que significa que el uso de tecnología en el aula por parte del docente es nula.

Pregunta N° 8.- Respalda el uso de foros, debates y chats en el aula virtual con la finalidad de que exista una mayor interacción entre docente y estudiante?

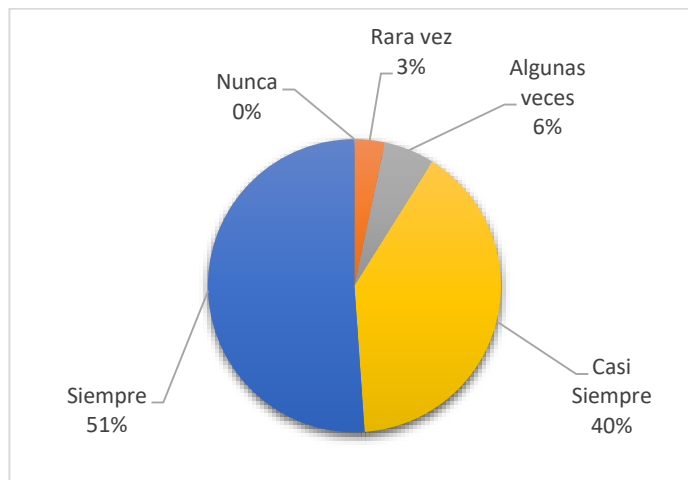
Cuadro 14: Uso de foros, chats y debates

Alternativa	Frecuencia	
	#	%
Nunca	0	0.0
Rara vez	3	3.3
Algunas veces	5	5.6
Casi Siempre	36	40.0
Siempre	46	51.1
Total	90	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 12: Uso de foros, chats y debates



Análisis e Interpretación: De los 90 estudiantes encuestados, el 51.1% respalda el uso de foros, debates y chats a fin de que exista mayor interacción entre docente y estudiante, el 40 % afirma que casi siempre es necesario el uso de estos medios, el 5.6% menciona que algunas veces, mientras que el 3.3% considera que no es indispensable el uso de estos.

En la encuesta realizada se determinó, que si es necesario el uso de foros, debates y chats para mejorar la capacidad de expresarse, ya que estos se convierten en una poderosa herramienta para comunicación entre docente/ estudiante y viceversa, como también fomenta el aprendizaje colaborativo.

4.2 Análisis y verificación de hipótesis

Se utilizará el estadígrafo Chi cuadrado que permite obtener la información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

4.2.1 Planteamiento de la hipótesis

La utilización de la metaforización influye en el proceso del aprendizaje de los estudiantes.

Hipótesis nula Ho: La utilización de la metaforización **No** influye en el proceso del aprendizaje de los estudiantes de Décimo de la Unidad Educativa 17 de Abril.

Hipótesis H1: La utilización de la metaforización **Si** influye en el proceso del aprendizaje de los estudiantes de Décimo de la Unidad Educativa “17 de Abril”.

Modelo matemático

H0=H1

H0≠H1

4.2.2 Selección del nivel de significación

Para la comprobación de la hipótesis nula se seleccionó un nivel de significación del 95% de confianza y un nivel de riesgo del equivalente al 5% ($\alpha=0,05$).

4.2.3 Especificación del estadístico

Se eligió la prueba del Chi- cuadrado para la verificación de hipótesis:

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Donde:

X^2 = Chi-cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencias observadas

E = Frecuencias esperadas

4.2.4 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Los grados de libertad utilizados en el experimento están determinados por el número de filas que son las preguntas y el número de columnas que son las alternativas de respuesta.

Grados de libertad = (filas -1)* (columnas -1)

Grados de libertad = (2 -1)* (5 -1)

Grados de libertad = (1) (4)

Grados de libertad = 4

4.2.5 Combinación de frecuencias

Cuadro 15: Frecuencia observada

PREGUNTAS	CATEGORIAS					SUB TOTAL
	NUNCA	RARA VEZ	ALGUNA VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	
¿Ha utilizado usted alguna aula virtual para aprender Lengua y literatura?	52	30	7	1	0	90
¿Considera que el aula virtual mejora el proceso de aprendizaje?	0	0	3	44	43	90

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

Cuadro 16: Frecuencias Esperadas

PREGUNTAS	CATEGORIAS					SUB TOTAL
	NUNCA	RARA VEZ	ALGUNA VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	
¿Ha utilizado usted alguna aula virtual para aprender Lengua y literatura?	26	15	5	22.5	21.5	90
¿Considera que el aula virtual mejora el proceso de aprendizaje?	26	15	5	22.5	21.5	90

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Carranza, 2018

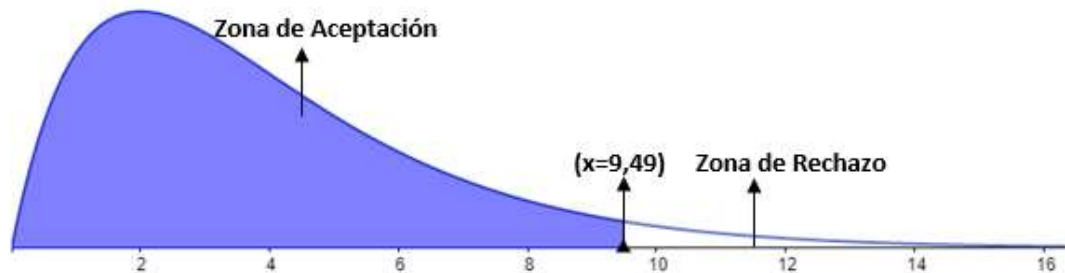
4.2.6 Cálculo del Chi-Cuadrado

Cuadro 17: Cálculo del Chi-cuadrado

OBSERVADA	ESPERADA	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² / E
52	26	26	676	26
0	26	-26	676	26
30	15	15	225	15
0	15	-15	225	15
7	5	2	4	0.8
3	5	-2	4	0.8
1	22.5	-21.5	462.25	20.54
44	22.5	21.5	462.25	20.54
0	21.5	-21.5	462.25	21.50
43	21.5	21.5	462.25	21.50
Chi – cuadrado				167.68

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 13: Especificación de regiones



Elaborado por: Carranza, 2018

4.2.7 Decisión Final

Para 4 grados de libertad a un nivel de significancia del 0.05, el mismo que se obtiene en la Tabla Chi- tabular 9,49 mientras el valor de Chi- cuadrado calculado es 167.68, el mismo que se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice:

“La utilización de la metaforización si influye en el proceso del aprendizaje de los estudiantes de Décimo de la Unidad Educativa 17 de Abril, perteneciente al cantón Quero”.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

De acuerdo a los objetivos planteados y a los resultados obtenidos, producto de la investigación realizada referente a la Metaforización en el proceso del Aprendizaje, se estableció las siguientes conclusiones:

- En base a los resultados obtenidos mediante la encuesta realizada a los estudiantes, se ratifica que la frecuencia de uso de aulas virtuales el proceso de enseñanza-aprendizaje es nulo, debido a que el docente mantiene su clase tradicional y no hace uso de la tecnología para fortalecer la formación académica.
- Los estudiantes en la encuesta realizada manifiesta que el estilo de aprendizaje divergente es limitado en las capacidades imaginativas y creativas de quienes receptan el conocimiento, es decir no facilita su aprendizaje por el contrario genera un cierto grado de rechazo a la asignatura.
- De acuerdo a los resultados obtenidos los estudiantes manifiestan que el sistema educativo mejoraría si hacen uso de al menos una Aula Virtual Metafórica, ya que actualmente no se tiene implementado este tipo de herramientas tecnológicas para el acceso a nuevas formas de enseñar y aprender.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda que la institución promueva el uso de Aulas virtuales como material de apoyo didáctico para la gestión educativa, mediante capacitaciones a los docentes y personal administrativo de la institución.
- Incentivar al estudiante a hacer uso del aula virtual metafórica como recurso pedagógico, enfocándose siempre en la adquisición de habilidades y competencias que involucran la creatividad, pensamiento crítico, comunicación y la colaboración, mediante el uso apropiado de estos recursos tanto dentro como fuera del aula clase.
- Implementar un aula virtual metafórica para el área de Lengua y Literatura donde el estudiante pueda interactuar, compartir y construir el conocimiento a partir de actividades y recursos tecnológicos innovadores, que permitan mejorar el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos

Título: Aula metafórica para el área de Lengua y Literatura

Institución ejecutora: Unidad Educativa “17 de Abril”

Beneficiarios: Estudiantes y Docentes

Ubicación: Cantón Quero provincia del Tungurahua

Tiempo estimado para la ejecución: Se estima alrededor de 3 meses para su ejecución

Equipo técnico responsable: Investigadora

6.2 Antecedentes de la propuesta

En base a los resultados obtenidos al concluir esta investigación se puede determinar que en la actualidad la educación requiere de nuevas formas de enseñar y aprender en las que se garantice las competencias transversales que el estudiante debe alcanzar las mismas que se relacionan con las habilidades de comunicación y uso de la tecnología. (Padilla, Águila, & Garrido, 2015).

La inmersión de las Tecnologías de la Información y Comunicación ha abierto un abanico de oportunidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual un espacio virtual metafórico ayudaría a desarrollar la creatividad y la innovación en los estudiantes,

logrando de esta manera enriquecer y transformar la educación eliminando las barreras en cuanto al tiempo y al espacio.

La importancia de la interacción en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las diferentes asignaturas contribuye a la apropiación del conocimiento, sin embargo en la institución educativa la falta de interés por parte del docente ha provocado que se siga manteniendo la clase tradicional y no se aprovechen las ventajas que otorgan las aulas virtuales metafóricas para promover la construcción del conocimiento.

Ante la necesidad de contar con un espacio virtual metafórico atractivo e interactivo que mejore el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura, y sobre todo despertar el interés y motivar a los estudiantes para aprender utilizando herramientas tecnológicas.

6.3 Justificación

El presente trabajo de investigación es muy importante realizarlo tanto para el sistema educativo como para los estudiantes, es indispensable contar con un espacio virtual metafórico que se enfoque directamente a la construcción del conocimiento de una forma diferente en la que el estudiante experimenta a través de las actividades dinámicas e interactivas.

Por otra parte el aula virtual metafórica está diseñada para ayudar al rendimiento académico de los estudiantes durante el proceso de formación; en la cual podrán interactuar con una gran cantidad de contenidos, recursos digitales y la tecnología los mismos que se encuentran a la par con el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Esta propuesta ayudará a incrementar la participación activa del estudiante, la interacción permanente entre el docente y el estudiante, el interés por el cumplimiento de sus actividades académicas.

Los beneficiarios serán los estudiantes de los Décimos Años de la Unidad Educativa “17 de Abril” quienes llevarán a cabo el aprendizaje de Lengua y Literatura a través de

actividades colaborativas, dinámicas e interactivas que favorezcan la motivación y el aprendizaje. La propuesta es de alto impacto debido a que el docente cuenta con una herramienta innovadora de apoyo en la educación, y los estudiantes pueden tener a su disposición los contenidos adicionales que contribuyan a su propia experiencia de aprendizaje.

6.4 Objetivos

6.4.1 General

Desarrollar una Aula metafórica para la enseñanza de Lengua y Literatura de los estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa “17 de Abril”.

6.4.2 Especifico

- Seleccionar las herramientas, recursos y contenidos necesarios para diseñar el Aula metafórica.
- Diseñar elementos multimedia que serán insertados al espacio virtual.
- Socializar y aplicar el Aula metafórica con los estudiantes y docente de los Décimos años de la Unidad educativa “17 de Abril” jornada matutina.

6.5 Análisis de Factibilidad

La propuesta es factible de aplicar por tanto que se cuenta con los elementos necesarios de tipo hardware y software y el apoyo tanto del docente como de los estudiantes para utilizar el espacio virtual, que sin lugar a duda ayudaría el proceso de enseñanza aprendizaje.

De manera que este proceso debe desarrollarse en las aulas como parte de su formación académica como estudiante, mediante el uso de actividades interactivas y dinámicas.

6.5.1 Factibilidad Sociocultural

El aula metafórica contara con un diseño atractivo y de fácil uso, con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

6.5.2 Factibilidad Financiera

Es factible realizar la investigación en la parte económica, el presupuesto es accesible para la implementación del Aula Virtual, puesto que los gastos serán cubiertos por la investigadora.

6.5.3 Factibilidad Técnica

Para el diseño del Aula Metafórica se manejó herramientas de software libre las mismas que poseen libertad de acceso y no tienen ningún costo.

6.6 Fundamentación

6.6.1 Metáfora

Es una expresión que establece las relaciones de un objeto o idea sea de modo, manera o forma que se aplica otorgando una intención de similitud en sentido figurado y facilitando la comprensión de la misma (Ruiz L. , 2006).

Tipos de Metáforas

Metáfora pura.- Son aquellas cuando el término real se omite y se hace visible el elemento imaginario (Vázquez, 2010)

Metáfora impura.- Son aquellas que contienen 2 elementos un real y un imaginario enlazadas por un verbo (Vázquez, 2010)

Metáfora educativa.- Es una de las claves en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, a través del triángulo didáctico que está formado por: la actividad del

docente, el contenido de dicha enseñanza y las actividades de aprendizaje de los estudiantes, mediante el cual se logra cierto grado de identificación con los personajes del relato, generando un proceso de aprendizaje fácil y eficiente (Ros, 2017).

6.6.2 Plataforma Virtual Moodle

Moodle es un sistema educativo virtual avanzado permite a los educadores gestionar distintos cursos de calidad a través de la red, está basada en el software libre bajo la licencia pública GNU, fue creada por PhD. Martin Dougiamas (Galindo & Rover, 2009). Moodle posee una estructura modular la cual se construye bajo la pedagogía constructivista social en la que puede adquirir conocimientos y habilidades el estudiante sin limitaciones físicas de tiempo ni espacio (Alonso & Blázquez, 2012).

Aula virtual

Es un espacio en línea de participación activa en el cual los docentes y estudiantes se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje a través de la interacción y la comunicación permitiendo el desarrollo de habilidades y destrezas de forma creativa y colaborativa. (Alvarez, Gonzáles, & C, 2009)

El aula virtual es una herramienta de apoyo para las clases presenciales del docente, como también podría servir como un instrumento de retroalimentación en el cual se plasma los contenidos, las actividades y recursos que involucren al estudiante para generar su conocimiento.

Aula virtual metafórica

Se origina a partir de la combinación perfecta entre la exposición académica y la interacción del participante, esta se desarrolla en base a una metáfora que es el hilo conductor para la construcción del conocimiento, la misma que tiende a sumergirle al estudiante dentro contexto como el protagonista, la cual se basa en una historia que combina dos elementos indispensables como es la realidad y la ficción (Arias, 2013).

6.6.3. Software utilizado en el Aula Virtual Metafórica

Canva

Es una herramienta de diseño gráfico que sirve para la creación de banners, presentaciones impactantes con un gran contenido visual que llama la atención del estudiante, con diversas funcionalidades en la que puedes diseñar, compartir y publicar contenidos web de todo tipo solo necesitas escoger tipografías, imágenes y colores que estén acorde con tu estilo.

Imagen 1: Diseño de banners



Elaborado por: Carranza, 2018

Imagen 2: Presentaciones



Elaborado por: Carranza, 2018

Fotor

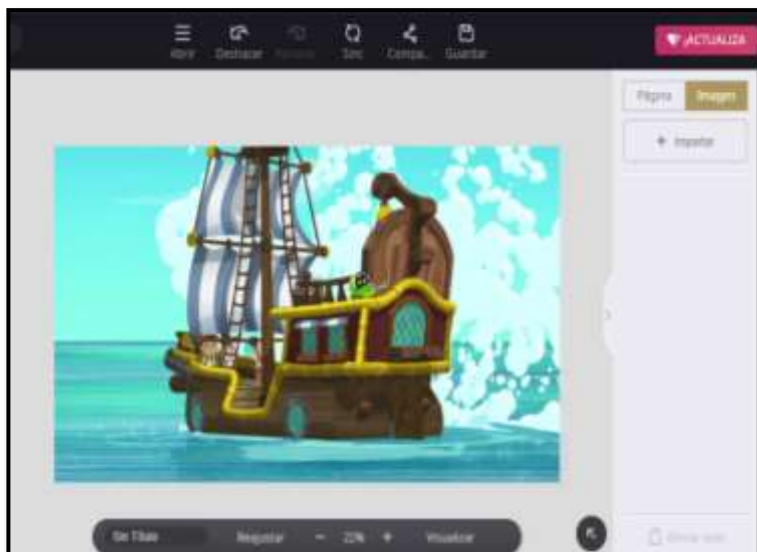
Es una herramienta muy útil para la creación de encabezados y fotos de portadas, la misma que permite ajustar el tamaño, retocar, tonos y colores, con una precisión extraordinaria, como también cuenta con un sinnúmero de series, estilos y tamaños fotográficos, los encabezados y fotos de portada se comparten fácilmente.

Imagen 3: Encabezados de portadas



Elaborado por: Carranza, 2018

Imagen 4: Fotos de portada



Elaborado por: Carranza, 2018

Adobe Photoshop CS6

Permite la creación de gifs animados con una aspecto atractivo visual a partir de una imagen se genera un archivo, siendo esta una forma de expresión digital más eficaz y rápida para captar la atención y transmitir visualmente una información.

Imagen 5: Creación de Gifs animados



Elaborado por: Carranza, 2018

Gimp

Es un programa que facilita la creación de botones de navegación, donde posteriormente es fácil enlazar los contenidos, páginas entre otros.

Imagen 6: Botones



Elaborado por: Carranza, 2018

6.7 Diseño de la Propuesta

6.7.1 Metodología Aplicada

Para el diseño del aula metafórica se ha basado en la metodología PACIE.

PACIE es un acrónimo de presencia, alcance, capacitación, interacción y evaluación entre los actores del proceso educativo sacando provecho a las habilidades y destrezas para plasmarlas en el aprendizaje y autoaprendizaje de Lengua y Literatura, mediante esta metodología de educación presencial en línea el estudiante es capaz de crear, analizar, criticar y construir conocimiento durante todo el proceso de aprendizaje aprovechando al máximo los recursos web 2.0. (Karla & Maria, 2012) (Terán, 2015).

La creación de aulas virtuales mediante PACIE sigue siendo una de las herramientas complementarias más utilizadas en la clase presencial, puesto que estas permiten al docente contar con un espacio alternativo donde pueda enriquecer los contenidos temáticos de su cátedra como también permite al mismo tiempo reforzar y dinamizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a medida que va desarrollando las diversas actividades.

Fase 1: Presencia

Es el aspecto visual que el docente transmite a los estudiantes mediante la utilización de diferentes recursos web.

Fase 2: Alcance

El Aula virtual metafórica está estructurada acorde a las necesidades y resultados obtenidos inicialmente en el diagnóstico, con ello se fortalece el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Décimo año en el área de Lengua y Literatura haciendo uso de los recursos y actividades de Moodle.

La Metaforización como hilo conductor en el desarrollo del aula virtual, se basa en la idea central, de la serie animada de Disney Junior “Jake y los piratas de Nunca Jamás en

busca del tesoro “, tomando en cuenta los procedimientos y actitudes derivadas de ella, a fin de valorar la diversidad lingüística en sus diferentes formas de expresión para fomentar la interculturalidad en el país, a través de los focos semánticos inmersos en los recursos y actividades.

La utilización de la metáfora ayuda a mantener y captar la atención de los estudiantes mientras otorgan coherencia a los conceptos, procedimientos y actitudes en el proceso de aprendizaje, propiciando la comprensión de ideas nuevas que se apartan de lo convencional y se adentran en la concepción cotidiana y habitual.

Fase 3: Capacitación

Los estudiantes y los docentes deben estar capacitados para familiarizarse con el entorno del aula virtual metafórica, por lo que es necesario indicar la importancia de conocer e interactuar con cada uno de los recursos y actividades disponibles dentro de este espacio virtual.

Es imprescindible la capacitación puesto que es la parte más importante en el ámbito educativo para brindar una educación de calidad, sobre todo el uso de las herramientas tecnológicas permite al docente generar nuevas formas de aprendizaje, donde puede promover su producción académica e intelectual mediante la creación de materiales educativos que permiten al estudiante analizar, reflexionar y generar su autoaprendizaje.

Fase 4: Interacción

El Aula virtual metafórica se accede a través del siguiente enlace:

<http://smartpcvirtual.com/virtual/course/view.php?id=436> una vez que los estudiantes acceden al link aparecerá la siguiente imagen:

Imagen 7: Identificarse



Elaborado por: Carranza, 2018

A través de esta pantalla el estudiante podrá identificarse y acceder al aula virtual, previamente se ha subido la nómina de usuarios a la plataforma mediante un archivo de Excel.csv, en el cual se le asigna un usuario y una contraseña que por defecto es el número de cédula, la misma que será cambiada la primera vez que ingrese a la plataforma, posteriormente aparece en entorno principal del aula metafórica donde se llevara a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje.

6.7.2 Desarrollo del Aula Metafórica

Bloque PACIE

Sección de información: el tutor comparte su hoja de vida, información general del curso y botones que contienen enlaces a cada recurso.

- **Archivos.-** Facilita la inserción de archivos o imágenes desde cualesquier fuente externa sea este: un pdf, una imagen, hoja de cálculo, archivo de sonido o video con un aspecto interactivo que atrae la atención del estudiante al mismo tiempo que asiste su proceso de aprendizaje.
- **Páginas.-** Permite alojar distintos tipos contenidos que son visualizados en una página independiente, el cual puede contener texto, imágenes, videos, tablas, enlaces como también la combinación de éstos.

Sección de comunicación: Indicaciones generales sobre el trabajo en el aula virtual metafórica

Sección de interacción: interacción y participación masiva de los estudiantes mediante herramientas síncronas y asíncronas.

- **Taller de ayuda.**- Espacio netamente técnico en el que se puede colocar cualquier pregunta o inquietud relacionada con el aula.
- **Cafetería virtual.**- Este espacio es de conversación informal manteniendo siempre las reglas de cortesía.

Bloque académico

Sección de Exposición.- Allí podremos encontrar los contenidos, enlaces, documentos, pdf, videos e información referentes a la asignatura que el estudiante necesita conocer y analizar.

- **URLs.**- Permite añadir enlaces a sitios web con contenido los mismos que son de mucho interés para los estudiantes.

Sección de Construcción.- En esta sección las actividades generan interacción y al mismo tiempo promueven la crítica, análisis y discusión de los estudiantes favoreciendo de esta manera la construcción del conocimiento.

- **Tareas.**- Es un espacio en el cual los estudiante subir sus tareas o actividades en distintos formatos y en un tiempo establecido para el el docente pueda calificarlo y al mismo tiempo otorgarle una retroalimentación.
- **Cuestionarios.**- El recurso cuestionario es un conjunto de preguntas que son diseñadas por el docente y están ubicadas dentro de la plataforma de Moodle y el estudiante responde, a fin de evaluar los conocimientos adquiridos acerca de una temática.
- **Wiki.**- Es una recopilación de documentos web escritos por todos los estudiantes de una clase en forma colaborativa y al mismo tiempo.

Sección de Rebote.- Esta sección contiene actividades que permiten al docente verificar el nivel de consolidación del conocimiento generado por el estudiante mediante una diversidad de actividades.

- **Glosario.-** Es un diccionario de términos colaborativo, en el cual los estudiantes generan entradas ordenadas alfabéticamente de los términos que generalmente consideran relevante el significado en relación con la asignatura durante el desarrollo de la metáfora .
- **Foro.-** Es una herramienta de comunicación asíncrona que permite a los docentes y estudiantes intercambiar ideas, información, archivos, imágenes al momento de publicar los comentarios.

Bloque cierre

Este espacio permite al estudiante reflexionar acerca de su desempeño durante el curso, los aprendizajes alcanzados que serán verificados en la su aprobación del mismo, como también el estudiante puede valorar el proceso de aprendizaje, las ventajas, desventajas y la calidad de la tutoría para posteriormente poder mejorar.

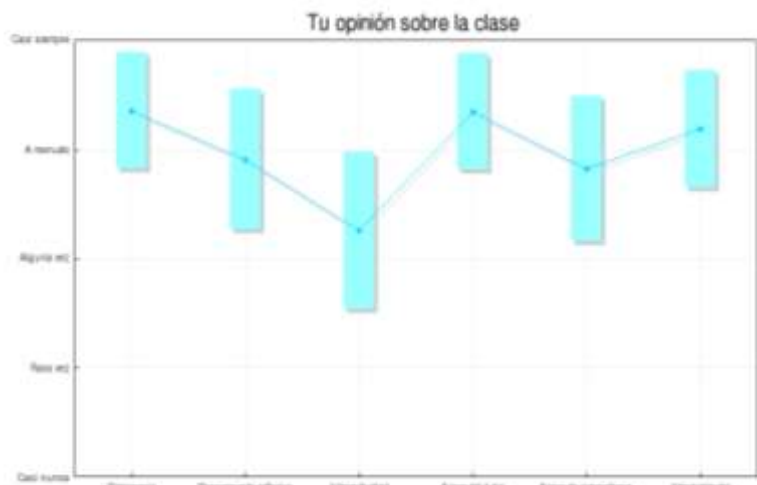
- **Encuesta.-** Permite conocer la opinión de los estudiantes como también estimular el proceso de aprendizaje en línea.
- **Nómina de aprobados.-** Espacio donde se comparte la lista de estudiantes que alcanzado cumplir con el objetivo en las tareas y evaluaciones.
- **Foro de despedida.-** Este espacio corresponde a la reflexión para mejorar el desempeño del aula virtual metafórica.

Fase 5: Evaluación

Para validar el funcionamiento del Aula virtual Metafórica se realizó a través de una encuesta predefinida, considerando que no existe familiaridad por parte de los estudiante con el uso de aulas virtuales, se aplicó a 90 estudiantes los mismos que irán trabajando desde el bloque PACIE hasta el bloque de cierre, para finalmente evaluar el funcionamiento el aula metafórica en base a los siguientes parámetros:

- Relevancia
- Pensamiento reflexivo
- Interactividad
- Apoyo al tutor
- Apoyo de compañeros
- Interpretación

Gráfico 14: Opinión sobre la clase



Elaborado por: Carranza, 2018

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuestas se concluye que para el 100% de los estudiantes que participaron en el curso virtual los recursos y las actividades resultaron amigables, de fácil uso y motivantes todos orientados a fortalecer acertadamente el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de Lengua y literatura, la mayoría de estudiantes no tuvo dificultades con la utilización de la plataforma puesto que su diseño es básico, intuitivo y atractivo para el estudiante.

La implementación de la metodología PACIE potencio el trabajo colaborativo, desarrollo de actividades tareas y cuestionarios donde se consolida el aprendizaje de los estudiantes, generando de esta manera un aprendizaje permanente de calidad y excelencia acorde a las necesidades del sistema educativo.

6.7.3 Análisis y resultados de la propuesta

Al finalizar el parcial se procedió a aplicar una ficha de observación en cuanto al rendimiento del estudiante antes y el después de la utilización de Aula Virtual Metafórica obteniendo los siguientes resultados:

Cuadro 18: Promedios alcanzadas por los estudiantes del Décimo año de EGB en área de Lengua y Literatura durante el tercer parcial

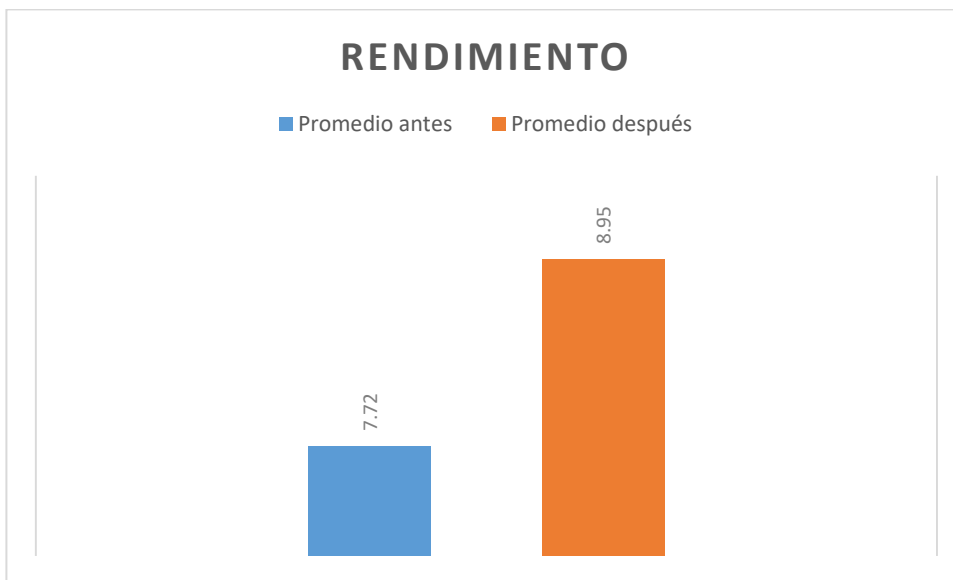
NOMINA DECIMOS A,B,C	Rendimiento	
	Antes	Después
Estudiante 1	7.50	8.00
Estudiante 2	7.00	7.00
Estudiante 3	7.20	10.00
Estudiante 4	7.90	10.00
Estudiante 5	8.00	9.00
Estudiante 6	7.50	8.50
Estudiante 7	7.80	10.00
Estudiante 8	7.00	7.00
Estudiante 9	7.00	7.00
Estudiante 10	7.67	10.00
Estudiante 11	8.00	9.00
Estudiante 12	7.50	8.00
Estudiante 13	8.20	9.00
Estudiante 14	9.00	10.00
Estudiante 15	7.80	8.33
Estudiante 16	7.00	7.00
Estudiante 17	8.00	10.00
Estudiante 18	7.50	7.00
Estudiante 19	8.00	10.00
Estudiante 20	7.25	8.00
Estudiante 21	7.00	7.00
Estudiante 22	8.46	9.00
Estudiante 23	8.00	10.00
Estudiante 24	7.00	7.00
Estudiante 25	8.80	10.00
Estudiante 26	8.00	9.00
Estudiante 27	8.00	9.00
Estudiante 28	7.00	10.00
Estudiante 29	7.25	7.00

Estudiante 30	8.00	10.00
Estudiante 31	8.00	9.00
Estudiante 32	7.00	7.00
Estudiante 33	7.50	10.00
Estudiante 34	8.00	10.00
Estudiante 35	8.00	9.00
Estudiante 36	7.00	9.00
Estudiante 37	7.50	9.00
Estudiante 38	7.00	7.33
Estudiante 39	7.50	9.00
Estudiante 40	7.00	9.00
Estudiante 41	9.00	10.00
Estudiante 42	8.00	9.00
Estudiante 43	8.00	10.00
Estudiante 44	7.50	9.00
Estudiante 45	8.00	7.00
Estudiante 46	7.00	10.00
Estudiante 47	7.60	7.00
Estudiante 48	7.16	7.00
Estudiante 49	7.00	10.00
Estudiante 50	8.50	10.00
Estudiante 51	8.00	9.00
Estudiante 52	7.50	7.00
Estudiante 53	8.00	10.00
Estudiante 54	7.70	10.00
Estudiante 55	7.50	10.00
Estudiante 56	7.00	10.00
Estudiante 57	8.00	8.66
Estudiante 58	7.00	10.00
Estudiante 59	8.00	9.00
Estudiante 60	8.00	10.00
Estudiante 61	7.00	7.00
Estudiante 62	8.00	9.00
Estudiante 63	7.17	10.00
Estudiante 64	8.00	10.00
Estudiante 65	7.50	9.00
Estudiante 66	9.00	10.00
Estudiante 67	8.00	9.00
Estudiante 68	8.50	10.00
Estudiante 69	7.00	10.00

Estudiante 70	8.80	9.00
Estudiante 71	7.90	9.50
Estudiante 72	7.00	9.00
Estudiante 73	7.50	9.00
Estudiante 74	9.30	10.00
Estudiante 75	8.00	8.00
Estudiante 76	8.00	8.50
Estudiante 77	7.00	10.00
Estudiante 78	7.70	9.00
Estudiante 79	7.50	10.00
Estudiante 80	8.00	9.00
Estudiante 81	8.00	9.50
Estudiante 82	9.00	9.00
Estudiante 83	7.00	7.00
Estudiante 84	7.00	7.00
Estudiante 85	9.50	10.00
Estudiante 86	7.80	9.00
Estudiante 87	7.20	7.00
Estudiante 88	8.00	10.00
Estudiante 89	7.80	10.00
Estudiante 90	7.40	10.00
	PROMEDIO	7.72 8.95

Elaborado por: Carranza, 2018

Gráfico 15: Rendimiento Académico



Elaborado por: Carranza, 2018

Como son evidentes los resultados obtenidos podemos concluir que el uso del Aula virtual metafórica ha incrementado en un 10% el rendimiento de los estudiantes, lo que implica que los estudiantes crean su propio aprendizaje a partir de los recursos y actividades centradas en su reflexión, debate, negociación, trabajos colaborativos y sobre todo guiadas por una metáfora la cual se convierte en un nexo de comunicación mientras se va descubriendo los elementos entre los participantes inmersos en este espacio virtual.

La interacción permanente mediada por la tecnología entre el docente y los estudiantes despierta un mayor interés, al mismo tiempo que guía y acompaña en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes se podría decir de forma casi personalizada.

Cabe recalcar que estas herramientas estimulan el aprendizaje del estudiante, debido a la cantidad y diversidad de estrategias que el docente utiliza en la preparación didáctica de este espacio, el cual complementa su clase presencial, eliminando todo tipo de barreras en cuanto a tiempo y espacio, e individualizando el proceso de construcción del conocimiento de cada estudiante.

6.7.4 Modelo Operativo

Cuadro 19: Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Sensibilización	Sensibilizar a los docentes y estudiantes sobre la utilización de un aula virtual metafórica como complemento a la clase impartida por el docente y de esta manera mejorar el rendimiento de los estudiantes.	Elaboración del cronograma de actividades Construcción de la propuesta Presentación a las autoridades de la institución	Plataforma Moodle Computadora Proyector	Investigadora	3 semanas
Capacitación	Capacitar a los docentes y estudiantes para la utilización del	Exposiciones relacionadas con el tema Solventar inquietudes	Videos Computadora Proyector	Investigadora	1 semanas

	aula metafórica diseñada en Moodle				
Ejecución	Realizar la clase práctica con la utilización del aula virtual metafórica en las horas académicas que corresponden al área de lengua y literatura	Presentación del material Puesta en marcha de la propuesta de acuerdo a cada una de sus fases.	Laboratorio Internet Proyector	Investigadora	3 semanas
Evaluación	Evaluar el resultado después de la utilización del aula virtual metafórica	Aplicar un cuestionario a los estudiantes	Cuestionario	Investigadora	1 semanas

Elaborado por: Carranza, 2018

6.8 Administración

Recursos

Institucionales: Unidad Educativa “17 de Abril”

Humanos: Autoridades, docentes, estudiantes e investigadora

Materiales: Computadora, proyector

Financiado: Por la investigadora

6.9 Previsión de la evaluación

Cuadro 20: Previsión de la evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Investigador, estudiantes
¿Por qué evaluar?	Para conocer el grado de aceptación al utilizar el aula virtual metafórica
¿Para qué evaluar?	Para conocer si el Aula Virtual Metafórica mejora el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura
¿Qué evaluar?	Capacidad de resolución para cada una de las actividades en la plataforma Moodle
¿Quién evalúa?	Investigador, Docente de Lengua y Literatura
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente
¿Cómo evaluar?	Se implementara dentro del Aula Metafórica una encuesta la misma que permitirá valorar el grado de satisfacción de los estudiantes
¿Con que evaluar?	Cuestionario

Elaborado por: Carranza, 2018

6.10 Anexos

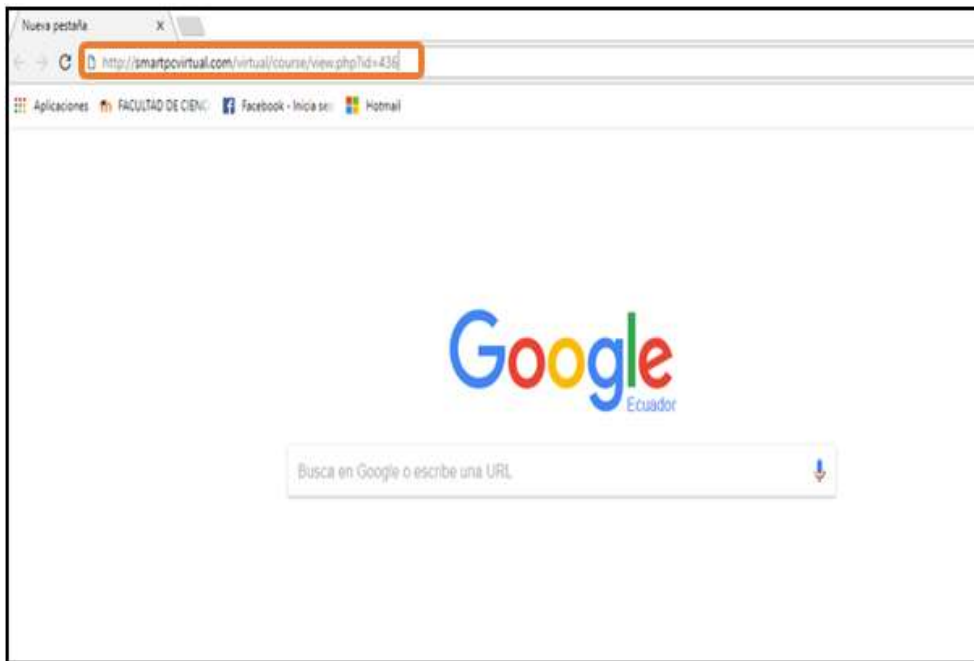
6.10.1 Manual de Administración Usuario

A continuación se presenta una guía para el manejo del Aula Virtual Metafórica, y de esta manera familiarizarnos con el entorno de aprendizaje, en el que se proporciona recursos y actividades dinámicas e interactivas que conducen hacia el aprendizaje.

Ingreso al curso

Para poder ingresar al curso debe introducir en la barra de direcciones de su navegador el siguiente link: <http://smartpcvirtual.com/virtual/course/view.php?id=436>

Imagen 8: Ingreso al curso

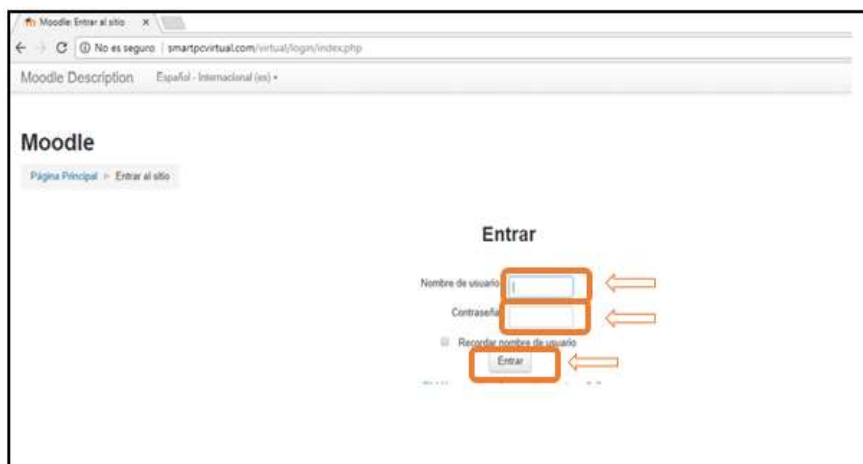


Elaborado por: Carranza, 2018

Identificación del usuario

Proceda a introducir su nombre de usuario y su respectiva contraseña, seguidamente presione un clic en el botón entrar.

Imagen 9: Identificación de usuario



Elaborado por: Carranza, 2018

Cambio de contraseña

Solo la primera vez que accedas solicita cambiar la contraseña por seguridad, se debe completar todos los espacios en blanco, es recomendable que la nueva contraseña contenga al menos 8 caracteres entre: mayúsculas, minúsculas, números y especiales. Posteriormente presionar en el botón guardar los cambios.

Imagen 10: Cambio de contraseña

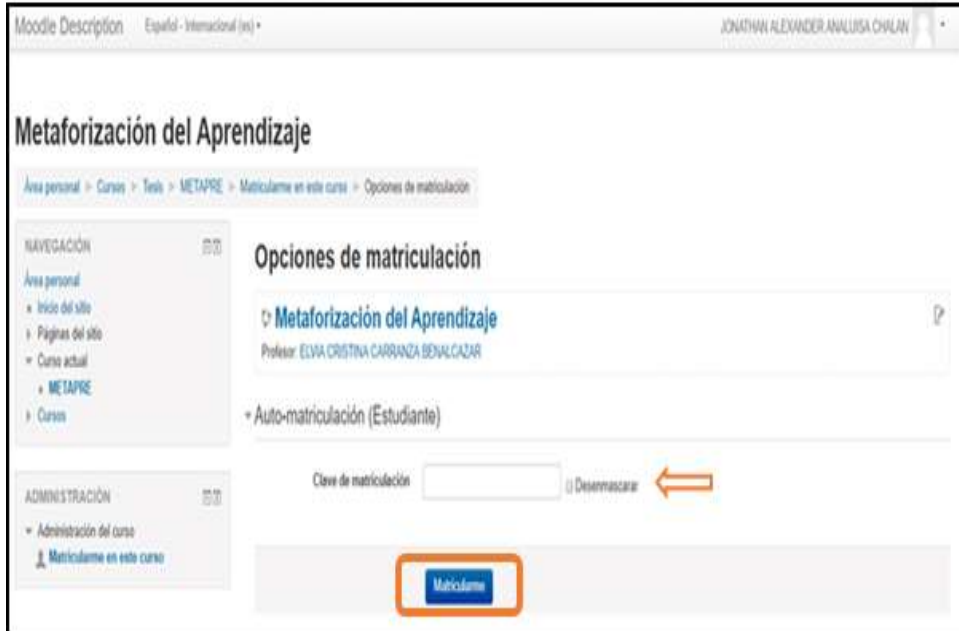


Elaborado por: Carranza, 2018

Auto-matriculación

Ahora seleccionar el curso *Metaforización del Aprendizaje* para proceder a auto-matricularnos ingresando la siguiente clave: Ambato-2018, seguidamente presionamos un clic en el botón *Matricular*.

Imagen 11: Auto matriculación



Elaborado por: Carranza, 2018

Pantalla principal

Una vez que hemos ingresado podemos visualizar en entorno principal del Aula Virtual Metafórica

Imagen 12: Pantalla principal del Aula Metafórica

The screenshot shows the Moodle interface for the 'Aula Metafórica' course. The page is titled 'Metaforización del Aprendizaje' and features a navigation menu on the left and a main content area with three sections: 'General', 'Metáfora- Lengua y Cultura', and 'Metáfora- Literatura'. The 'General' section includes a logo for 'Unidad Educativa "17 de Abril"' and the course title 'Aula Metafórica'. The 'Metáfora- Lengua y Cultura' section features a header 'TRADICIÓN ORAL AFROECUATORIANA' and a colorful map of Ecuador with a dotted path. The 'Metáfora- Literatura' section features a header 'GÉNERO DRAMÁTICO' and a similar map. The left navigation menu is divided into 'INVESTIGACIÓN', 'ADMINISTRACIÓN', 'SIDE BAR', 'PERSONALES', and 'SIDE BAR' again, listing various course activities and resources.

Elaborado por: Carranza, 2018

1. Encabezado.- Sirve para identificar el curso y el usuario que se encuentra actualmente en el aula.

2. Bloque Central.- Dentro de este bloque encontramos los contenidos y actividades referentes al curso, estas deben ser desarrolladas por los estudiantes.

3.- Bloque Izquierdo

Navegación .- Proporciona el acceso a diferentes paginas como: inicio del sitio, páginas del sitio, curso actual y mis cursos.

Administración.- Muestra las calificaciones obtenidas en cada actividad o tarea

Personas.- Muestra una lista de todos los usuarios del curso

Recorrido Aula Virtual Metafórica



Bloque PACIE.- Para iniciar el recorrido presionar un clic en él icono y aparece la siguiente pantalla:

Imagen 13: Bloque PACIE

BARCO PIRATA



Bienvenid@ a esta aventura digital, si estás leyendo este mensaje has llegado al sitio perfecto para entender como funciona este módulo.

El aula "Tradición Oral Afroecuatoriana" es la metáfora de Jake y los piratas, que se embarcan en increíbles aventuras en busca de la recuperación de diversidad lingüística del Ecuador en sus diferentes formas de expresión para ello tendrás la ayuda en algunos elementos de la imagen.....

 TUTORA  AYUDA  INICIO

A bordo de su asombroso barco, que navega desde su escondite en la Isla Pirata, era día de limpieza y tocaba ordenar el barco, mientras Cubby estaba limpiando uno de los muebles viejos el loro dijo: Ven Cubby, mira lo que encontré un mapa que por lo que se ve, es muy antiguo, dijo el loro vigía.

Este mapa estaba escrito en un lenguaje raro, que no era conocido en la Tierra, por lo que decidieron buscar a Jake el capitán.

Elaborado por: Carranza, 2018

Dentro de este bloque encuentra un mensaje de bienvenida, la metáfora educativa, iconos, metáfora que guía al siguiente elemento



1. Hacer clic en el ícono para visualizar la información de la tutora, para retornar solo debes presionar un clic en el botón **Atrás**.

Imagen 14: Tutora



Elaborado por: Carranza, 2018



2. Haz clic en el ícono para obtener ayuda del tutor relacionada con tareas o inquietudes dentro del curso.

Imagen 15: Taller de Ayuda



Elaborado por: Carranza, 2018

Si deseas colocar una pregunta haz clic en el botón **Añadir nuevo tema de discusión** agrega el Asunto y el Mensaje, posteriormente para enviar la pregunta presiona en el Botón **Enviar al foro**.



3. Hacer clic en el ícono  para retornar a la página principal

Ahora debes leer la metáfora que te guiará al siguiente elemento

BLOQUE ACADÉMICO

Exposición





Hacer clic sobre el icono  para encontrar los contenidos, enlaces, documentos, pdf, videos e información referentes a la asignatura que el estudiante necesita conocer y analizar. Para visualizar el contenido de cada icono debes presionar un clic. Recuerda que para retornar a la página principal solo debes presionar clic en el ícono Inicio.




Imagen 16: Sección Exposición

EXPOSICIÓN



Ha llegado el momento de zarpar a una nueva aventura, el pirata Jake pasaba el texto a todas las lenguas, pero no lograba descifrar nada, lo único que le quedaba era revisar los documentos de abajo, desde el final hasta el principio.

En esta primera etapa debes comprender la dinámica de esta unidad y asumir que eres Jake en busca del tesoro enterrado en *Nunca Jamás*. Luego de leer el documento y mirar el vídeo sobre Presencia histórica de los pueblos Afroecuatorianos.

 **Documentos**  **VIDEO**  **INICIO**

Jake llega a la conclusión de que el mapa decía:
"Cada mil años cerca de la colina queda al descubierto un pasaje mágico que lleva a una lora para lograr hablar el mismo idioma".

Elaborado por: Carranza, 2018

Construcción

Este bloque permite construir el conocimiento a partir del análisis, crítica y discusión que genera en cada tarea, cuestionario, wiki, cartelera interactiva enlazada en cada icono.

Imagen 17: Sección Construcción



CONSTRUCCIÓN

A B C

La lora muy circunspecta de manera perfecta hablaba el idioma, por ello descifró que el conan es un camino, largo y difícil, entonces los piratas no sabían hacia dónde llevaba ese camino y consultaron unos libros de leyendas para obtener mayor información.

TAREA TEST INICIO

Esta a un paso de encontrar el tesoro, los piratas no pudieron saber a donde iría a terminar el camino, pero descubrieron que la última vez que se siguieron el camino fue hace mil años y el camino les llevaba a una montaña donde se encuentra Cubby ... muy cerca de "Nunca Jamás".

Mucha Suerte !!!!

Elaborado por: Carranza, 2018

Enviar tarea



1. Hacer clic en el ícono para completar esta actividad

Enviar tarea

Para enviar la tarea debes realizar los siguientes pasos:

- a) Realizar la tarea y guarda el archivo
- b) Hacer un clic en el botón **Agregar entrega**

Imagen 18: Agregar entrega

Estado de la entrega	
Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Fecha de entrega	viernes, 26 de enero de 2018, 00:00
Tiempo restante	7 días 7 horas
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	▶ Comentarios (0)

Elaborado por: Carranza, 2018

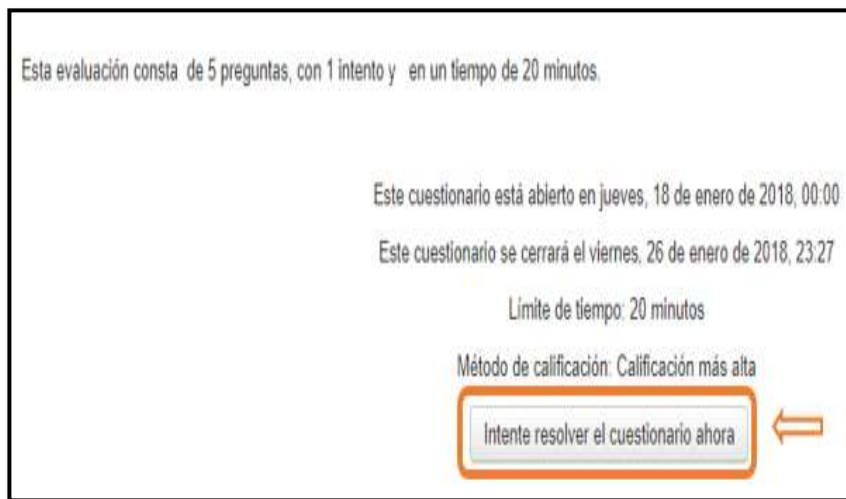
- c) Dentro del selector del selector de archivos hacer clic en el botón **Seleccionar Archivo** para visualizar la ubicación de su archivo que deseas enviar
- d) Posteriormente hacer clic en el botón **Subir Archivo**
- e) Finalmente hacer clic en el botón **Guardar cambios** y su tarea se enviara

Resolver cuestionario



- Hacer clic en el ícono test para visualizar el cuestionario e intenta resolver el cuestionario presionando en el botón **Intente resolver el cuestionario ahora**. Cuando hayas finalizado de responder las preguntas del cuestionario debes guardar.

Imagen 19: Test



Elaborado por: Carranza, 2018

Editar Wiki



- Hacer clic en ícono para seguidamente presionar un clic en el botón **Editar** en el cual aparece una nueva ventana en la que debe insertar el resumen para finalmente hacer clic en el botón guardar.

Imagen 20: Wiki


WIKI

Obra "La Celestina"

En este espacio se debe colocar el resumen de como era la sociedad española en la época en que fue escrita la Celestina.

1. Se debe editar la wiki e insertar el resumen
2. Se debe insertar una imagen relacionada con la obra
3. Finalmente grabar hasta que se pueda visualizar

Se debe tener mucho cuidado porque involuntariamente se puede borrar las imágenes de otros compañeros.
De tener consultas por favor solo por el Foro de Ayuda.


ATRÁS

Ver **Editar** ← Historial Mapa Ficheros Ver versión imprimible


Wiki-Celestina

Tabla de contenidos

1. Autoría	[editar]
2. Argumento	[editar]
3. Personajes	[editar]
4. Acto 1	[editar]
5. Acto 2	[editar]
6. Acto 3	[editar]
7. Acto 4	[editar]
8. Acto 5	[editar]

Literatura española. Éste es un breve resumen del argumento de esta obra premodernista.

Calisto, un joven de noble linaje se enamora a primera vista de Melibea, la única heredera de una familia, cuando entra al huerto de su casa buscando su halcón. Pero cuando Calisto comienza a expresarle sus sentimientos con palabras que incluyen: "Por cierto, los gloriosos santos que se deleitarán en la visión divina no gozan más que yo ahora en el acatamiento tuyo", ella lo rechaza.



Elaborado por: Carranza, 2018

Rebote

Esta sección contiene actividades que permiten consolidar el aprendizaje en el estudiante.

Imagen 21: Sección Rebote



REBOTE

Al otro lado de la colina, los piratas guardaban triunfantes el momento de zarpar como viento en popa... no quedaban ganas de regresar.....

¡Rayos y centellas/retruécanos/truenos! El pirata agradece a la tripulación por la ayuda debido a que estaban impacientes por llegar

¡Busca el tesoro!!!!

GLOSARIO **FORO** **INICIO**

Elaborado por: Carranza, 2018

Glosario de términos



4. Hacer clic en ícono para añadir un término presionar un clic en el botón **Añadir entrada**, insertar el término y su respectiva definición, finalmente presionar en el botón **Guardar Cambios**.

Imagen 22: Glosario



Elaborado por: Carranza, 2018

Responder en el foro




5. Hacer clic en ícono  seguidamente presionar un clic en el botón **Añadir nuevo tema de discusión** y agregar el contenido a los campos obligatorios como son: asunto y mensaje, y si el caso lo amerita un archivo, finalmente para enviar presionar en el botón **Enviar foro**. Para retornar presiona en botón Atrás.

Imagen 23: Foro



Elaborado por: Carranza, 2018


BLOQUE DE CIERRE

Este espacio permite al estudiante valorar su desempeño durante el curso, las ventajas, desventajas y la calidad de la tutoría para posteriormente poder mejorar.

- 1.- Resolver la encuesta
- 2.- Verificar la lista de aprobados
- 3.- Mensaje de despedida

Imagen 24: Bloque de cierre

DESPEDIDA



Quando lo encontraron y abrieron el cofre una luz brilló y los piratas aparecieron en el barco. ¿Habrá sido un sueño? ... Los piratas no estaban seguros pero igual tenían el cofre con el tesoro en su barco.

Encuesta **Aprobados** **FORO**

**LO LOGRASTE, EL TESORO ENCONTRASTE.....
SUERTE Y ÉXITOS!!!**

Elaborado por: Carranza, 2018

6.10.2 Autorización de la institución

Quero mayo 10, 2017

Máster
Sirley Miranda
RECTORA UNIDAD EDUCATIVA "17 DE ABRIL"
Presente

De mi consideración:

Yo, Elvia Cristina Carranza Benalcázar con cedula de ciudadanía N°1804079307 le comunico que soy egresada en la Maestría en Informática Educativa en la Universidad Técnica de Ambato, por lo que solicito de la manera más comedida se sirva autorizar a quien corresponda me permita realizar el siguiente tema de investigación previo la obtención del título: "METAFORIZACIÓN DEL APRENDIZAJE, ADQUISICIÓN Y PARTICIPACIÓN EN EL CONOCIMIENTO: MODELO DE KOLB" con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "17 de Abril", en el área de Lengua y Literatura, jornada matutina. Con las siguientes fechas: 26, 27 y 28 de junio del 2017.

Por la favorable atención al presente, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,


Lic. Elvia Carranza
Peticionaria

*¡ Autorizado !
Aquí corresponde se dará
la apertura para el desarrollo
de la investigación. ¡ Gracias !*

 UNIDAD EDUCATIVA
"17 DE ABRIL"

RECIBIDO

Fecha 10.05.2017


RECTORA

6.10.3 Validación de Encuesta por expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Maestría en Informática Educativa



Ambato Junio 8, 2017

Ingeniero
Javier Sánchez
DOCENTE
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.-

De mi consideración:

Con un saludo cordial y conocedor de su reconocida formación profesional, por medio del presente me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la **validación de la encuesta** a utilizarse en la recolección de la información para el desarrollo del trabajo de investigación: **"METAFORIZACIÓN EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE "**, aplicado a la Unidad Educativa 17 de Abril del cantón Quero, estudiantes de Decimo Año de Educación General Básica.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación:

- Lea detenidamente los Objetivos, la matriz de Operacionalización de Variables y el cuestionario que se adjunta a la presente.
- En la tabla de validación de la encuesta valore los siguientes aspectos: Correspondencia, Relevancia y Redacción, en una escala de 1 a 5, siendo 1 "No Pertinente" y 5 "Pertinente"
 - Evalúe la **correspondencia** entre: objetivos, variables e indicadores con los ítems del instrumento
 - Determine la **relevancia** de cada ítem, es decir si son o no importantes en el estudio
 - Valore la claridad de la **redacción** de cada uno de los ítems
- De ser necesario, escriba en observaciones: "modifique" o "cambie" el ítem.
- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Ing. Risa Sánchez

TUTORA



Tabla para validación de encuesta

Preguntas / Ítems	Aspectos			Observaciones
	Correspondencia	Relevancia	Redacción	
¿Con que frecuencia ha utilizado usted una plataforma virtual? Cuál..... ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Considera que las clases serían más interactivas si el docente imparte a través de un Aula Virtual? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Considera que el uso de metáforas es necesario en el área de Lengua y literatura? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Cree usted que los recursos y las actividades de un aula virtual facilitan la construcción de aprendizajes significativos? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿El docente promueve la comunicación y colaboración? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Considera que el aula virtual mejora el proceso de aprendizaje? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Ha utilizado usted alguna aula virtual? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
Respaldaría el uso de foros, debates y chats en el aula virtual con la finalidad de que exista una mayor interacción entre docente y estudiante? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
Valore los aspectos con números del 1 al 5, siendo 1 Nunca, 2 Rara vez, 3 Algunas veces, 4 Casi Siempre y 5 Siempre.		Correspondencia de los objetivos con las variables y los indicadores Relevancia, importancia de las preguntas con respecto al estudio Redacción, claridad de las preguntas		

14/06/2017
Fecha de Validación

Firma



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN



Validador	Nombre:	Cédula:	Celular:	
	Javier Sánchez Guerrero		1803114345	0999917970
	Título/ Especialidad Ingeniero en Sistemas Magister en Docencia y Currículo			
Institución en que labora:		Función que desempeña:		
UTA		DOCENTE		



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Maestría en Informática Educativa



Ambato Junio 8, 2017

Ingeniero
Javier Salazar
DOCENTE
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Presente.-

De mi consideración:

Con un saludo cordial y conocedor de su reconocida formación profesional, por medio del presente me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la **validación de la encuesta** a utilizarse en la recolección de la información para el desarrollo del trabajo de investigación: **"METAFORIZACIÓN EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE"**, aplicado a la Unidad Educativa 17 de Abril del cantón Quero, estudiantes de Decimo Año de Educación General Básica.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación:

- Lea detenidamente los Objetivos, la matriz de Operacionalización de Variables y el cuestionario que se adjunta a la presente.
- En la tabla de validación de la encuesta valore los siguientes aspectos: Correspondencia, Relevancia y Redacción, en una escala de 1 a 5, siendo 1 "No Pertinente" y 5 "Pertinente"
 - Evalúe la **correspondencia** entre: objetivos, variables e indicadores con los ítems del instrumento
 - Determine la **relevancia** de cada ítem, es decir si son o no importantes en el estudio
 - Valore la claridad de la **redacción** de cada uno de los ítems
- De ser necesario, escriba en observaciones: "modifique" o "cambie" el ítem.
- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Ing. Rina Sánchez

TUTORA



Tabla para validación de encuesta

Preguntas / Ítems	Aspectos			Observaciones
	Correspondencia	Relevancia	Redacción	
¿Con que frecuencia ha utilizado usted una plataforma virtual? Cuál..... ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Considera que las clases serían más interactivas si el docente imparte a través de un Aula Virtual? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Considera que el uso de metáforas es necesario en el área de Lengua y literatura? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Cree usted que los recursos y las actividades de un aula virtual facilitan la construcción de aprendizajes significativos? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿El docente promueve la comunicación y colaboración? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Considera que el aula virtual mejora el proceso de aprendizaje? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
¿Ha utilizado usted alguna aula virtual? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
Respaldaría el uso de foros, debates y chats en el aula virtual con la finalidad de que exista una mayor interacción entre docente y estudiante? ()1 ()2 ()3 ()4 ()5	5	5	5	
Valore los aspectos con números del 1 al 5, siendo 1 Nunca, 2 Rara vez, 3 Algunas veces, 4 Casi Siempre y 5 Siempre.	Correspondencia de los objetivos con las variables y los indicadores Relevancia, importancia de las preguntas con respecto al estudio Redacción, claridad de las preguntas			

14 junio 2017
Fecha de Validación


Firma



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN



Validador	Nombre: <i>Javier Salazar Mora</i>	Cédula: <i>180628353</i>	Celular: <i>099830655</i>
	Título/Especialidad <i>Tecnología de la Educación y Multimedia Educativa</i>		
	Institución en que labora: <i>Universidad Técnica de Ambato</i>		Función que desempeña: <i>Docente</i>

6.10.4 Encuesta estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
 Maestría en Informática Educativa



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

OBJETIVO.- Recabar información para la investigación de la utilización de un aula metafórica para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

INDICACIONES.- Estimado estudiante lea detenidamente cada ítem y marque con una X según corresponda su respuesta, siendo:

- 1=Nunca
- 2= Rara vez
- 3= Alguna veces
- 4= Casi siempre
- 5= Siempre

Preguntas / Ítems	Indicadores				
	() 1	() 2	() 3	() 4	() 5
1.- ¿Con que frecuencia ha utilizado usted una plataforma virtual? Cuál.....					
2.- ¿Considera que las clases serían más interactivas si el docente imparte a través de un Aula Virtual?					
3.- ¿Considera que el uso de metáforas es necesario en el área de Lengua y literatura?					
4.- ¿Cree usted que los recursos y las actividades de un aula virtual facilitan la construcción de aprendizajes significativos?					
5.- ¿El docente promueve la comunicación y colaboración?					
6.- ¿Considera que el aula virtual mejora el proceso de aprendizaje?					
7.- ¿Ha utilizado usted alguna aula virtual?					
8.- ¿Respaldaría el uso de foros, debates y chats en el aula virtual con la finalidad de que exista una mayor interacción entre docente y estudiante?					

Gracias por su colaboración!!

6.10.5 Evidencias manipulación del Aula virtual metafórica



6.10.6 Encuesta Opinión sobre la clase (estudiantes)

Tu opinión sobre la clase

Queremos tener tu opinión del aula virtual del Tradición Oral Afroecuatoriana, por favor conteste a las preguntas de manera objetiva.

Todas las preguntas son necesarias y deben ser contestadas

Todas las preguntas son necesarias y deben ser contestadas

Relevancia

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
1	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pensamiento reflexivo

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
9	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apoyo del tutor

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
13	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Apoyo de compañeros

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
17	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Interpretación

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
21	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

25 ¿Cuánto tiempo le llevó completar esta encuesta?

Elegir...

26 ¿Tiene algún otro comentario?

[Haz clic aquí para continuar](#)

6.10.7 Bibliografía

Bibliografía

- Aced, C. (2013). *Relaciones Públicas como gestionar la comunicacion en el entorno digital*. Barcelona: UOC. doi:978-84-9029-249-5
- Aguilera, P., & Morante, M. (2012). *Procesadores de Texto (I) ofimatica y proceso de la informacion* . Editex.
- Aguilera, P., Morante, M., & Arroyo, E. (2011). *Aplicaciones ofimaticas*. Editex.
- Aguirre Andrade, A., & Manasía Fernández, N. (2009). Suite ofimática y organizaciones flexibles e inteligentes. *Sinergia natural en la globalización* , 419-431.
- Alcón, S. (2015). *Organización y operaciones con hoja de cálculo y técnicas de representación gráfica de documentos*. España: Paraninfo S.A. doi:978-84-283-9858-9
- Alonso, L., & Blázquez, F. (2012). *El docente de educación virtual* . Madrid: NARCEA.
- Alvarez, P., Gonzáles, A., & C, M. (2009). *El aula virtual como recurso para la docencia y tutorización academica del alumnado universitario* . España: Universidad Salamanca .
- Anzola, I. (2011). El Futuro de la Administracion de Gary Hamel y Bill Breen. *Harvard Business Review School Press*, 81- 82.
- Arellano, D., Lepore, W., Zamudio, E., & Blanco, F. (2014). *Sistemas de Evaluacion del Desempeño para organizaciones públcas*. CIDE.
- Arias, A. (2013). Aplicación de metáforas en cursos virtuales. *EDUTEK- Costa Rica*.
- Arias, A. (2013). Aplicación de metáforas en cursos virtuales. *Eduotec- Costa Rica*, 2-14. doi:9789968969550
- Asamblea Constituyente. (01 de 03 de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito-Ecuador. Obtenido de www.asambleanacional.gob.ec
- Baena, G. (2014). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. Mexico: Patria.
- Barbera, E., & Badia, A. (2002). HACIA EL AULA VIRTUAL: ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA RED. *Revista Iberoamericana de Educación*. doi:1681-5356

- Barrera, O. (s.f.). *Scribd*. Obtenido de <https://es.scribd.com/presentation/36594429/Exposicion-metodologia-PACIE-Olga-Barrera-C>
- Blandez, M. G. (2016). *Proceso Administrativo*. Mexico: UNID.
- Bodero, E. (12 de 02 de 2016). *SlideShare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/ElbaMariaBodero/estrategias-pedagogicas-en-aulas-virtuales-29397388>
- Boud, D., Cohen, R., & Walker, D. (2011). *El aprendizaje a partir de la experiencia*. España: Narcea. doi:978-84-277-1798-5
- Box, R. (2014). *Public Administration and Society*. London: Routledge.
- Bringas, M., Catalán, E., Trueba, C., & Remuzgo, L. (2016). *Nuevas perspectivas en la investigación docente de la historia económica*. España: Universidad de Cantabria. doi:978-84-8102-785-3
- Camargo, A., & Hederich, C. (2016). Perfiles de enseñanza según formas de interacción comunicativa en el aula. *Folios*, 59-76. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345945922004>
- Cardona, D. (2009). *Las tecnologías de la información y comunicacion en Relacion Administracion Pública-Ciudadano*. Bogotá: Universidad del Rosario. doi:978-958-8378-20-6
- Carsten, U. (2012). *Process-Driven*. London: CRC Press.
- Cengaje, L. (2008). *Management Information System*. Boston, Massachusetts: Thomson.
- Clark, D. (2014). *Instructional Sytem Desing: The ADDIE Model*.
- Coll, C. (2010). *Desarrollo, Aprendizaje y Enseñanza en la Educación secundaria*. España: GRAO.
- Conde, C. (05 de 03 de 2017). *Pedagogia*. Obtenido de <http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>
- Congreso Nacional. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito- Ecuador.
- Cuadrado, G., & Robisco, M. d. (2011). APLICACIONES DIDÁCTICAS DE LA METÁFORA COGNITIVA AL APRENDIZAJE DEL INGLÉS PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA. *Revista de Linguística y Lenguas Aplicadas*, 95.

- Chiang, M., Martín, M. J., & Núñez, A. (2010). *Relaciones entre el clima organizacional y la satisfacción laboral*. Madrid: S.L. doi:978-84-8468-305-6
- Choque, R. (2010). *Nuevas Competencias Tecnológicas en Información y Comunicación*. Perú: Concytec.
- Deeley, S. (2016). *El aprendizaje-servicio e la educación superior*. Madrid: Narcea. doi:878-84-277-2212-5
- Delgado, U., Martínez, F., & Ponce, D. (2016). Análisis crítico de los estilos de aprendizaje desde una perspectiva naturalista. *Revista Iberoamericana de Psicología*. doi:2027-1786
- Deming, E. W. (1982). *Quality, productivity and competitive position*. Cambridge University.
- Desongles, J. (2006). *Gestión de la Función Administrativa del Servicio Gallego*. España: Mad S.L. doi:978-84-665-6188-4
- Duran, N. (2015). Herramientas tecnológicas aplicadas a la educación superior para docentes innovadores a través de un ambiente virtual metafórico. *Virtual Educa Mexico*, 1-20.
- Ecured. (10 de 04 de 2017). *Ecured*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Aprendizaje>
- Enciclopedia, T. d. (10 de 03 de 2017). *Tipos de Enciclopedia*. Obtenido de <http://www.tiposde.org/general/58-tipos-de-evaluacion/>
- Esquivel, P., Gonzáles, M. d., & Aguirre, D. (2013). Estilos de aprendizaje. La importancia de reconocerlos en el aula. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- F. (s.f.). *Planeta Fatla*. Obtenido de <https://www.fatla.org/becas/index.html>
- Fernández, D. (2014). *La Innovación Tecnológica Creación, difusión y adopción de las tic*. UOC. doi:978-84-9029-792-6
- Fernández, J., & Calapiña, G. (2012). *Empresa y Administración*. Editex .
- Fernández, O., & Valencia, C. (2015). La metáfora como analogía en la comprensión de la realidad. *Filosofía* .
- Fernández, R. (2010). *La productividad y el riesgo psicosocial o derivado de la organización del trabajo*. Alicante: Club Universitario. doi:978-84-9948-146-3
- Fernández, R. (2013). *La mejora de la productividad en la pequeña y mediana empresa*. Alicante: Club Universitario. doi:978-84-9948-413-6

- Fidias, A. (2012). *El proyecto de investigación* (6ta ed.). Caracas: Episteme. doi:980-07-8529-9
- Flores, R. (2013). Que es la ofimatica, ejemplos relacion con labor organizacional. Maracaibo.
- Fundación Telefonica. (2013). *Las Tic en el gobierno abierto: transparencia, participacion y colaboración* . Madrid- España : Ariel S.A.
- Gabín, E. (2009). *Administracion Pública*. Madrid-España: Nobel S.A.
- Galindo, F., & Rover, A. (2009). *Derecho, gobernanzas y tecnologías de la información en la sociedad del conocimiento*. Zaragoza : Presnsas universitarias de Zaragoza.
- Gallego, J., & Folgado, L. (2011). *Montaje y Mantenimiento de Equipos*. Editex.
- Garcia, F., & Martínez, F. (2014). EVALUACIÓN DEL IMPACTO DEL TÉRMINO MOOC VS E-LEARNING. *Redalyc*.
- García, F., & Seoane, A. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. *Redalyc*.
- García, J. (2003). *El E-Learning en España*. España: EOI. doi:84-88723-42-3
- García, J., & Alonso de Magdaleno, M. I. (2014). Comunicación la responsabilidad Social en el Software Libre. *Universia Business Review*, 98-124. doi:1698-5117
- Gil, J. (2015). *Estadística e informática (SPSS) en la investigación descriptiva inferencial*. Madrid: UNED. doi:978-84-362-7042-6
- Gómez, F., Ordóñez, A., & Solarte, M. (2015). Marco de referencia para la integración de recursos web como servicios de e-learning en .LRN. *Tecnura*, 83.
- Gómez, M. J., & Toral, D. M. (2011). *Prácticas del Módulo de Aplicaciones Ofimaticas*. Bubok Publish. doi:978-84-9981-055-3
- González, M., Marchueta, J., & Vilche, H. (2016). Modelo de aprendizaje experiencial de Kolb aplicado a laboratorios virtuales en Ingeniería en Electrónica. *Redu*.
- Griffin, R. W. (2011). *Adminstración* . Texas: Cengage Learning.
- Guzmán, J., & Jarquín, Y. (Diciembre de 2015). *Redalyc*. Obtenido de file:///C:/Users/Cristina/Desktop/documentos-tesis/tesis-kolb-rendimientoacademico-lengua%20y%20literatura.pdf
- Hennig, C. (2015). Construcción de conocimiento en educación virtual: Nuevos roles,nuevos cambios. *RED*, 2-10. doi:1578-7680

- Heredero, C., López, J., & Medina, S. (2012). *Organización y transformación de los sistemas de información en la empresa*. Madrid: Esic. doi:978-84-7356-814-2
- Hernández, R. (2004). *Metodología de la investigación*. La Habana: Félix Varela.
- Hernández, R. (2007). *Fundamentos de la metodología de la investigación*. McGraw-HillMcGraw-Hill.
- Holmes, B., & Gardner, J. (2006). *E-Learning, concepts and practice*. London: SAGE. doi:10.1-4129-1111-7
- Horton, W. (2000). *Designing web based training* Wiley Computer. *ACM Digital Library*.
- Ineval, & Minedu. (02 de Junio de 2014). *Educiudadanía*. Obtenido de <http://educiudadania.org/estado-presento-los-resultados-de-las-pruebas-del-sistema-de-evaluacion-y-rendicion-de-la-educacion/>
- Jaramillo, J. (2015). Un modelo de aula virtual en Moodle con uso de. *Universidad Militar Nueva Granada*.
- Jijena, R. (Agosto de 2015). *Tesis doctorales en red*. Obtenido de <http://www.tdx.cat/>
- kafure, I. (2010). El proceso creativo de la interfaz del sistema de gestión de la información. *Revista Iberoamericana de Bibliotecología*, 169-186.
- Karla, F., & Maria, B. (2012). Metodología PACIE en los ambientes virtuales de aprendizaje para el logro de un aprendizaje colaborativo. *Dialnet*, 3-17. doi:0718-1310
- Laura, V. (2014). *Técnicas de Recepción y comunicación*. Málaga: IC.
- López, J. (2014). *Recopilación y tratamiento de la información con procesadores de texto*. Paraninfo S.A.
- López, J. (2014). *Recopilación y tratamiento de la información con procesadores de texto*. España: Paraninfo S.A.
- Marconi, G. (20 de Diciembre de 2013). *Comunidades virtuales de aprendizaje*. Curacao.
- Martínez, M. d. (2013). *Gestión Empresarial*. Madrid: Díaz de Santos. doi:978-84-9969-448-1
- Martos, F., & Muñoz, A. (2005). *Axiliares administrativos de la Comunidad Autónoma del País Vasco*. España: MAD, S.L.
- Medina, E. (2004). MATERIAL INTERACTIVO PARA ENSEÑAR LA METÁFORA COMO RECURSO LITERARIO. *Ciencias de la Educación*, 101-122.

- Méndez, R. (2014). Metáforas y articulaciones para una pedagogía crítica sobre la interseccionalidad. *Quaderns de Psicologia* |, 55-72. doi:0211-3431
- Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información. (2014). *Tecnologías de Información y Comunicación para el Desarrollo*. Quito.
- Ministerio Nacional de Educación Colombia. (10 de 03 de 2017). *Ministerio Nacional de Educación Colombia*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-81030_archivo_pdf.pdf
- Moro, M. (2010). *Aplicaciones Ofimáticas*. Madrid: Paraninfo.
- Muñoz, E. (2011). Traductor para describir sistemas de información. *Conciencia Tecnológica*, 49-54. doi: 1405-5597
- Muñoz, M. J., & Gonzáles, M. d. (2010). *Fundamentos de Economía, Empresa, Derecho y Administración*. España: UNED.
- Negron, R. (2015). ENFOQUES METAFÓRICOS E ICONOGRÁFICOS: APLICACIÓN EN LA PERSONALIZACIÓN DE ESPACIOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. *Revista Digital la Pasión del Saber*. doi:2244-7827
- Niño, J. (2011). *Sistemas Operativos*. Editex.
- Oliveira, I. (04 de 03 de 2017). *La metáfora: estrategia de aprendizaje y sistema de conocimiento*. Obtenido de <http://cvc.cervantes.es/lengua/aeter/comunicaciones/oliveira.htm>
- Ortiga Fontgivell, B. (2013). Obtenido de <file:///C:/Users/Cristina/Desktop/maestria/proyectos%20de%20investigacion%20y%20estadistica/tesis/medidas%20paraincrementar%20productividad%20tesis%20doctoral.pdf>
- Ortiga, B. (Febrero de 2013). *Redalyc*. Obtenido de <file:///C:/Users/Cristina/Desktop/maestria/proyectos%20de%20investigacion%20y%20estadistica/tesis/productividad%20y%20eficacia.pdf>
- Padilla, A., Águila, A., & Garrido, A. (2015). Empleo de Moodle en los procesos enseñanza-aprendizaje. *Redalyc*, 125-146. doi:10.5944/educXX1.18.1.12314
- Palacios, A. (2010). Las nuevas metáforas de la educación. *Estudios sobre Educación*, 110.
- Pantoja, M., Duque, L., & Correa, J. (2013). Modelos de estilos de aprendizaje: una. *Revista Colombiana de Educación*.

- Parejo, L. (1995). *Eficacia y administracion*. Madrid: B.O.E.
- Pasquel, C. (2012). *Dialnet*. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?query=Dismax.DOCUMENTAL_TODO=propuesta+de+politicasy+estrategias++basadas+en+el+analisis+de+la+cituacion+actual++de+aplicacion+de+tecnologias+
- Pastor, J. (2002). *Usos de los sistemas de informacion en la organización*. U.O.C.
- Pedraza, E., Amaya, G., & Conde, M. (2010). Desempeño Laboral y estabilidad del personal Administrativo de la Universidad de Zulia. *Revista de Ciencias Sociales*, 493-505. doi:1315-9518
- Pineda, U., Perez, G., & Arango, M. (2012). Medición del impacto de las competencias laborales en la productividad de los procesos. *INNOVAR*, 45.
- Ponce, V. (2011). Herramientas informáticas para la gestión, desarrollo y evaluación de cursos online en las plataformas virtuales. *Universidad de San Luis, República de Argentina*.
- Ramírez, Y. (2015). Adaptación del diseño de Unidades Didacticas a estilos de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza- aprendizaje. *Dialnet*.
- Real Academia Española. (04 de 03 de 2017). *Real Academia Española*. Obtenido de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=P4sce2c>
- Reis, P. (2007). *Evaluación de desempeño*. Madrid: Verlag Dashofer. doi:978-84-611-9103-1
- Requena, I. A. (2015). Enfoques Metafóricos e Iconograficos: Aplicacion en la Personalización de Espacios Virtuales de Aprendizaje. *Revista Digital La Pasión del Saber*. doi:244-7857
- Roca, S. (2014). *Cultura digital y transformación de las organizaciones*. Barcelona: @RS.
- Rocha, A. (05 de 03 de 2017). *SlideShare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/adarocha/tipo-de-aulas-virtuales>
- Rodríguez, J. (2010). *Administración de pequeñas y medianas empresas*. Cengage Learning.
- Rodriguez, J. (2011). *Modelo de Gestion de Recursos Humanos*. UOC. doi:84-9778-152-4
- Rojas, G., Salas, R., & Jiménez, C. (2006). ESTILOS DE APRENDIZAJE Y ESTILOS DE PENSAMIENTO. *Estudios Pedagógicos XXXII*, 49-75.
- Romero, N., Salinas, V., & Mortera, F. (2010). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. *Apertura*.

- Ros, R. (16 de 11 de 2017). *pnlnet*. Obtenido de <http://www.pnlnet.com/uso-de-metaforas-en-el-aula/>
- Rossales, C. (2000). *Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza*. España: Narcea. doi:84-277-0891-2
- Ruelas, E. (2011). Calidad, productividad y costos. *Redalyc*, 298-304.
- Ruiz, L. (2006). *Metáfora y Mentonimia* . Madrid : Liceus .
- Ruiz, M., & Maquilón, J. (2014). Presente y futuro del aprendizaje y la enseñanza en Colombia. *Dialnet*. doi: 0213-8646
- Saavedra, M. (2004). *Evaluación del aprendizaje, conceptos y técnicas*. México: Pax México.
- Sabino, C. (2014). *El proceso de la investigación*. Guatemala: Episteme. doi:978-9929677074
- Sáez Vacas, F. (1990). *Ofimática compleja*. Alcalá - Madrid: Fundesco.
- Sánchez, J. (2001). *La Administración Pública como ciencia*. México: Plaza y Valdéz. doi:958-856- 882-1
- Sanchidrian, C. (2013). Tres modelos de espacios educativos y de materiales pedagogicos. *Dialnet*, 15-37. doi:0214-7742
- Santiago, R. (2014). *El Modelo ADDIE y su relación con el diseño instruccional*.
- Scagnoli, N. (2000). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/c72f/7949946098ec460c0b6c7ea91fac7c18e994.pdf>
- Scagnoli, N. (2001). EL AULA VIRTUAL: USOS Y ELEMENTOS QUE LO COMPONEN. *Universidad de Illinois, Urbana*.
- Secretaria Nacional de la Administracion Pública . (25 de 03 de 2016). *Secretaria Nacional de la Administracion Pública*. Obtenido de <http://www.administracionpublica.gob.ec/software-libre/>
- Soto, J. (2015). LA DIDÁCTICA DE LA MATEMÁTICA VISTA DESDE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE. *Anales* , 8.
- Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de sueños. doi:84-933555-1-8
- Terán, H. (2015). Una experiencia latinoamericana en el aprendizaje e-learning . *Revista internacional de educación y aprendizaje* , 1-10.

- Ugarte, M., Padrón, V., Chávarri, L., & Terrón, M. J. (2015). APRENDIZAJE EXPERIENCIAL APLICADO EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR EN EL CAMPO DE LA ELECTRÓNICA EN CURSOS PARA ADULTOS TRABAJADORES. *Universidad Europea de Madrid*.
- Vázquez, D. (2010). Metáfora y analogía en Aristoteles . *Cielo*, 52-55.
- Velandia, C. (2005). *Modelo Pedagógico con fundamentos en Cibernética social*. Colombia : Universidad Cooperativa de Colombia .
- Villanueva, P. (2011). *Diversidad Innovadora intangibles para la creatividad*. España: Netbiblo,S.L. doi:978-84-9745-524-4
- Villar, A., & Fernández, C. (2010). *Bases de datos Access*. S.L. doi:978-84-9839-184-0
- Vriens, D. (2004). *Information and Communication Technology for competitive intelligence*. Hersey - London: IDEA GROUP PUBLISHING. doi:1-59140-142-9
- Zapata, M. (2015). Theories and models about learning in connected and. *EKS*.

