

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
“ALFONSO UGARTE”**



**USO DEL AULA VIRTUAL Y EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTE DEL
IV CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN EL ÁREA DE
COMUNICACIÓN EN LA INSTITUCIÓN “ENRIQUE MILLA OCHOA” - LOS
OLIVOS - 2016**

TESIS

Para optar el Título de Profesora en Computación e Informática

Presentado por:

NAPANGA MARTÍNEZ LIDIA MÓNICA

LIMA – PERÚ

2016

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres,
que son mi pilar de cada paso,
de cada esfuerzo,
de cada día.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por bendecir e iluminar mi vida.

Al Instituto Superior Pedagógico privado Alfonso Ugarte, institución educativa que brinda facilidad de estudio a muchos jóvenes que como yo luchan por alcanzar sus sueños.

A mis maestros, que han guiado cada paso en mi conocimiento, permitiendo la culminación de este sueño y ayudándome a conseguir mis objetivos.

PRESENTACIÓN

Pongo a disposición de los miembros del jurado el presente estudio sobre el *Uso del aula virtual y el aprendizaje de los estudiantes del IV ciclo de educación básica regular en el área de comunicación de la institución “Enrique Milla Ochoa” - Los Olivos – 2016*; el tema es relevante tanto académicamente como en su utilidad práctica en la gestión educativa, debido a que la variable compromiso docente es una variable clave es el aprendizaje y tiene una alta incidencia en la calidad educativa, asimismo porque ha sido poco estudiado en nuestro contexto educativo. El estudio pretende aproximarse al análisis de un problema complejo por su carácter multidimensional, educativo y de calidad, pero que está relacionado de alguna manera con el aprendizaje y el uso de las TICs.

En el desarrollo de esta investigación se ha procurado tener en cuenta las rigurosas pautas de la metodología de la investigación en educación sin embargo creo que, como cualquier obra humana, no está exenta de errores por lo que es bienvenido cualquier crítica y observación que hagan los miembros del jurado y de los lectores sobre cualquier aspecto del estudio a fin de perfeccionarlo. En este tránsito que me condujo desde la etapa de la idea de investigación hasta este informe final de tesis debo reconocer el valioso aporte de docentes, colegas y familiares que me alentaron a culminar cada una de las metas de esta investigación.

El estudio comprende cinco capítulos: el Capítulo I se refiere al problema de investigación; el Capítulo II se refiere al Marco teórico; El Capítulo III, describe el Marco metodológico; el Capítulo IV se refiere a los Resultados de la investigación; en el Capítulo V se elaboran las conclusiones y las sugerencias y finalmente se hace una compilación de la bibliografía usada.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

PRESENTACIÓN

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

PLANEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.	Formulación del Problema de Investigación	13
1.1.	Formulación del problema	13
1.2.	Preguntas de Investigación	15
2.	Justificación e Importancia	16
2.1.	Justificación del Estudio	16
2.2.	Importancia del estudio	18
3.	Objetivos de la Investigación	20
3.1.	Objetivo General	20
3.2.	Objetivos Específicos	20
4.	Limitaciones de la Investigación	21
4.1.	Limitación Espacial	21
4.2.	Limitación Socio Económica	21
4.3.	Limitación Bibliográfica	22
4.4.	Limitación de Tiempo	22
4.5.	Limitación económica	22

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.	Antecedentes de la Investigación	23
1.1.	Internacionales	23
1.2.	Nacionales	26
2.	Bases Teórico – Científicas	28
2.1.	Aula virtual	28
2.2.	Estilo de aprendizaje	44
3.	Definición de Términos Usados	47
4.	Sistema de Hipótesis	49
4.1.	Hipótesis General	49
4.2.	Hipótesis Específicas	50
5.	Relación de Variables e Indicadores	50
5.1.	Variables	50
5.2.	Indicadores	51

CAPITULO III

METODOLOGÍA EMPLEADA

1.	Nivel y Tipo de Investigación	52
1.1.	Nivel de Investigación	52
1.2.	Tipo de Investigación	52
2.	Métodos y Diseño	53
2.1.	Método de Investigación	53
2.2.	Diseño de Investigación	54
3.	Población y Muestra	55
3.1.	Población	55
3.2.	Muestra	55
4.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	56
4.1.	Técnicas de Investigación Social	56
4.2.	Instrumentos de Recolección de Datos	57
5.	Procesamiento de la Recolección de la Información	58
6.	Procesamiento de Datos	58

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

1.	Presentación de análisis e Interpretación de los Resultados	59
2.	Prueba y Confirmación de la Hipótesis Central	72
3.	Decisión Final	74
	CONCLUSIONES	77
	RECOMENDACIONES	79
	BIBLIOGRAFÍA	80
ANEXOS	: Matriz de Consistencia	86
	Instrumentos para Aula Virtual	89
	Instrumento para aprendizajes	90

INTRODUCCIÓN

La era de la información se caracteriza por la velocidad de los cambios que se producen en diversos ámbitos, siendo las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TICs) las que, en los últimos años, han marcado las pautas a seguir en los diversas áreas del conocimiento en lo social, económico, productivo y sobre todo en la educación; ofreciendo múltiples ventajas en su aplicación.

En la actualidad los docentes contamos con las nuevas herramientas de enseñanza como son las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), los mismo se pueden emplearse como recursos innovadores e motivadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque, al incorporar las TICs el estudiante, se convierte el centro del proceso de aprendizaje, el mismo se caracteriza por ser interactivo, espontáneo, inquieto, innovador, crítico, hábil en el uso de tecnologías. De la misma forma, el rol del docente deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los estudiantes, facilitando y mediando el uso de los recursos y las herramientas tecnológicas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas para el logro de sus capacidades. Es, en este contexto, las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC) podemos clasificar en diversos tipos ya sean físicos como lógicos. Al respecto los recursos tecnológicos educativos físicos son las herramientas manipulables por los estudiantes entre ellos podemos citar a: las computadoras, los celulares, los equipos de sonido, televisores, proyectores de multimedia, dispositivos de almacenamiento, cámaras digitales, filmadoras,

escáner, sensores, kits de robóticas, pizarras digitales, etc. y los recursos tecnológicos lógicos puede ser: software educativo, Cds, audios, videos, imágenes, simuladores, softwares de entornos virtuales como: WebCT o Blackboard, FirstClass, eCollege, ATutor, Chamilo, Claroline, Docebo, Dokeos, LRN, FLE3, Moodle, Olat, Sakai, etc.

En el ámbito internacional, la globalización y el avance de la sociedad de la información, ha acelerado el crecimiento vertiginoso por el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, en todos los ámbitos de la actividad humana. Sus derivados se manifiestan de manera especial en la educación, donde las TICs juegan un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, tal como menciona en el documento de la UNESCO sobre los estándares de competencias en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) para docentes sostiene que:

“Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, los estudiantes y los docentes deben utilizar la tecnología digital con eficacia. En un contexto educativo sólido, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) pueden ayudar a los estudiantes a adquirir las

capacidades necesarias para llegar a ser: Competentes para utilizar tecnologías de la información, Buscadores, analizadores y evaluadores de información; solucionadores de problemas y tomadores de decisiones; usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad; comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; y ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad. (UNESCO, 2012, p.1).

De otro lado UNESCO, afirma que el uso continuo y eficaz de las Tecnologías de Información o de Comunicación dentro de los procesos educativos, permitirá que los estudiantes sean capaces de adquirir capacidades importantes en el uso de estas. Mientras que en la concepción de docente nos dice que es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades. Además, es el responsable de diseñar tanto oportunidades de a como el entorno propicio en el aula que facilite el uso de las Tecnologías de Información y la Comunicación por parte de los estudiantes para aprender y comunicar.

CAPITULO I

PLANEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Formulación del Problema

El uso de espacios educativos en los que los docentes y alumnos puedan desarrollar actividades académicas con las herramientas adecuadas es el principal objetivo de nuestro estudio, marcar la presencia de la tecnología y lograr los aprendizajes adecuados en los alumnos asistentes al colegio.

Las aulas virtuales se han convertido en la actualidad en herramientas de valor incomparable, que permiten realizar actividades en tiempo real aun en espacios diferentes. Moodle se ha convertido además en una herramienta o recurso pedagógico de uso cotidiano y una de sus principales características está fundamentada en la pedagogía constructivista, donde el estudiante se convierte en el principal constructor de su propio aprendizaje y el docente como mediador de los procesos de enseñanza-aprendizaje, incorporando y apropiándose de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones en su práctica pedagógica. Este proceso educativo se brinda en forma virtual o presencial como una actividad complementaria a la acción docente.

El proyecto se basará en el uso de una metodología de investigación sustentada en el paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo

educacional, por lo que se intentará describir, explicar e interpretar los problemas sobre experiencias de enseñanza y aprendizaje que ocurren a diario en las aulas. Lo que se pretende además es mostrar la realidad propuesta, por lo que permitirá recoger la información a través de distintas técnicas como: la observación, la entrevista semi-estructurada, los grupos de discusión y el análisis documental de la realidad o sujetos de la investigación, los métodos empleados serán: empíricos, teóricos y con rasgos de carácter inductivo.

Aguilar, M: (2014) presentó un estudio denominado Influencia de las Aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de internado estomatológico de la Facultad de odontología de la USMP, en este estudio menciona a Rosario, J. (2007) quien deja clara la idea de aulas virtuales, afirmando que estas han venido a cubrir un hueco que durante muchos años había quedado sin cubrir por parte de la educación tradicional, recomendando además que las aulas virtuales no deben ser solo un mecanismo de distribución de la información, sino que además deben ser un sistema en el que las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje pueden tomar lugar, para permitir la interactividad, comunicación, aplicación de conocimientos, evaluación y el manejo de clases. Las aulas virtuales son el entorno no físico en el que se puede acceder al proceso de enseñanza – aprendizaje usando todos los recursos que llevan al desarrollo de nuevas competencias en los educandos.

De todo lo anteriormente dicho se propone que las preguntas que se pretende resolver sean las planteadas en el ítem siguiente:

1.2. Preguntas de Investigación

Pregunta General

¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos – 2016?

Preguntas Específicas:

¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje activo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016?

¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje reflexivo en los estudiantes de IV Ciclo Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos- 2016?

¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje teórico en los estudiantes de IV Ciclo Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos- 2016?

¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje pragmático en los estudiantes de IV Ciclo Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos- 2016?

2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

2.1. Justificación del Estudio

2.1.1. Justificación Legal:

Esta tesis se relaciona con el Decreto Ley N° 26013 sobre el Mejoramiento de la Calidad de la Educación Peruana, que dice en su (Art. 4º), que a partir de 1993, el Ministerio de Educación evaluará anualmente, a nivel nacional, la calidad de la enseñanza impartida en los centros educativos dependientes del estado y de los consejos Comunales de educación (COMUNED). El sistema de evaluación será establecido en el reglamento de la presente Ley. Este artículo se relaciona con la calidad de la educación también con la innovación y uso de las Tics en todo el proceso de enseñanza, innovación y el uso de las tecnologías

2.1.2. Justificación del Estudio

La realización de esta investigación nace motivado por la revisión e incremento de herramientas tecnológicas que permiten mejorar la calidad educativa en las escuelas e instituciones superiores que buscan que a futuro se incrementa la rentabilidad educativa y la mejora en la preparación de los estudiantes con la finalidad de obtener más y mejores profesionales, preparados de manera didáctica y práctica.

2.1.3. Justificación práctica

Se ha palpado dentro de la realidad de la institución muchas veces han incurrido en el ahorro y la reducción de costos de calidad, este ha sido también una de las causas del interés en esta investigación, pero se tiene clara a través de la observación de la realidad que la población elegida está preparada ambiental y tecnológicamente con las herramientas y materiales necesarios.

2.1.4. Justificación metodológica

La aplicación del estudio permitirá conocer la realidad de los procesos que mejorarán a la larga la educación y reduce los problemas identificados y además se propondrá la aplicación de nuevas TICs basados en la metodología usada en las teorías que se plantee.

2.1.5. Justificación Pedagógica

Es interesante mostrar los diversos tipos de aprendizaje que se pueden adquirir tras la implementación o uso de una TICs, es interesante también conocer los constantes procesos de enseñanza y aprendizaje que se van adquiriendo con la evolución de las TICs. Los estilos de aprendizaje muestran las capacidades de los estudiantes, lo que permitirá que eleven sus niveles de calidad educativa. .

2.2. Importancia del Estudio

El estudio es de relevancia pedagógica, pues permite la aplicación de las TICs en el campo educativo, logrando de este modo afianzar los conocimientos adquiridos en aulas presenciales durante la preparación pedagógica.

Es necesario demostrar que la incorporación de las nuevas tecnologías en todos los aspectos de la vida y la sociedad demandan nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje.

De otro lado, la relevancia de nuestro estudio se enfoca en la consecución de habilidades tecnológicas en los estudiantes que tengan acceso a las mismas. Además, debemos tener en cuenta que un aula virtual no solo se usa como un medio de distribución de la información, esta debe ser un ambiente en el que las actividades involucradas logren el proceso de aprendizaje a través de la interacción, comunicación y el manejo mismo de la clase. Además un aula virtual permitirá a los alumnos y participantes disponer de su tiempo sin tener que movilizarse a distancias largas, el aula virtual permitirá que se conecten en tiempo real en diversos lugares.

Contribución

La contribución de nuestro estudio parte de la necesidad de investigar el uso de tecnologías de innovación en la educación y los aspectos que involucran.

Nuestro estudio permitirá además esbozar los principios técnicos que sustentan la metodología del trabajo con aulas virtuales, proponiendo las fases de concepción, viabilidad e implementación de la propuesta.

Finalmente, lo que se pretende es conocer como un aula virtual influye como recurso en la enseñanza y aprendizaje en los centros en los que se imparte la educación.

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Objetivo General

Demostrar que existe relación entre el uso de un Aula Virtual y los aprendizajes en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos- 2016.

3.2. Objetivos Específicos

Determinar la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje activo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos- 2016.

Determinar la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje reflexivo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016.

Determinar la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje teórico en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016.

Determinar la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje pragmático en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016.

4. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Es importante que se haga uso de espacios educativos en los que los docentes y alumnos puedan desarrollar actividades académicas con las herramientas adecuadas es el principal objetivo de nuestro estudio, marcar la presencia de la tecnología y lograr los aprendizajes adecuados en los alumnos asistentes al colegio. En la actualidad el uso de las aulas virtuales se ha convertido en herramientas de valor incomparable, que permiten realizar actividades en tiempo real aun en espacios diferentes. Entonces, el uso del moodle se ha convertido además en una herramienta o recurso pedagógico de uso cotidiano.

4.1. Limitación espacial

El trabajo de investigación se llevó a cabo en la Institución “Enrique Milla Ochoa” - UGEL N° 02 Los Olivos

4.2. Delimitación Socio Económica

Medir el conocimiento y facilidad en el uso de las aulas virtuales. Los niños se apoyan en el conocimiento docente, y en la transmisión del mismo a través del uso de las aulas virtuales.

Se vive en la escuela el deseo de adquisición de conocimiento y la necesidad del uso de las TICs para mejorar y dinamizar el aprendizaje.

4.3. Limitación bibliográfica

La poca facilidad de acceso a las tesis y textos que nos permitan obtener información respecto al tema.

El acceso a las bibliotecas de diversas universidades fue muy difícil.

4.4. Limitación de tiempo

Disponibilidad de tiempo de la investigadora ya que trabajan más de ocho horas en la Institución. dificultó el trabajo de investigación

4.5. Limitación económica

La constante realización de copias, impresiones, utilización de servicios gráficos implicaron un gasto elevado en la realización de la investigación.

La ubicación y contratación de un estadista para el apoyo en la realización y obtención de resultados.

Como Investigador en todo momento vi el modo de superar todas las limitaciones y lograr el éxito de mi investigación y culminar con éxito.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

1.1. Internacionales

Para Meléndez (2013) en su tesis: ***“Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la Universidad: Análisis, evaluación y propuesta de integración de Moodle como herramientas de la web 2.0”***, presentada en la Universidad Complutense de Madrid, estudio que tuvo como principal objetivo: Conceptualizar y caracterizar el e-learning, las plataformas virtuales universitarias, como herramienta de apoyo docente, identificando las más utilizadas, número de aulas virtuales creadas, determinar el tipo de institución y bajo qué plataforma se desarrollan los procesos en los centros de educación superior del Ecuador y lograr la caracterización e identificación de las herramientas de la Web 2.0 que permita un aprendizaje significativo y su implementación en las plataformas educativas. Estudio en el que se arribó a las siguientes conclusiones: La Educación Superior y por ende la universidad actualmente requiere de un cambio importante así como también, enfrenta una fuerte transición debido a las demandas de nuevas modalidades educativas de la sociedad de la información y el conocimiento. En esta sociedad moderna las formas de aprender y de enseñar tienen concepciones diferentes, por ello la

universidad enfrenta retos como la reestructuración de la docencia en donde el profesorado pasa de ser transmisor del conocimiento, a ser un mediador para la adquisición del conocimiento. La educación telemática por medio de Internet abre nuevas posibilidades a la educación por descubrimiento, en donde diferentes códigos de aprendizaje y pensamiento trabajan simultáneamente en torno a necesidades, estilos y ritmos personales, complementando de manera distinta al aprendizaje significativo, para lo cual se propone lo siguiente:

- a) Desarrollar un proceso de experimentación e innovación didáctica, en la creación y uso de los recursos, materiales didácticos.
- b) Comparar sus resultados en cuanto al logro de indicadores de aprendizaje utilizando el portafolio educativo.

Citamos también a Rico (2011) en su estudio denominado ***“Diseño y Aplicación de ambiente virtual de aprendizaje en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la física en el grado décimo de la I.E. Alfonso López Pumarejo de la ciudad de Palmira”***, presentado en la Universidad Nacional de Colombia, estudio que tuvo como objetivo el desarrollo de herramientas tecnológicas ofrece múltiples posibilidades para el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo cual ayudaría a los entornos regionales colombianos para el mejoramiento de la comunicación, motivación y aprendizaje en los estudiantes, y que arribó a las siguientes conclusiones: El uso de las Tecnologías Informáticas de la Comunicación (TICs) potencializó positivamente la enseñanza de la física en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo. La creación y uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) a través de herramientas

tecnológicas como Facebook, YouTube y Google motivó a los estudiantes del grado 10 al aprendizaje autónomo en los módulos de introducción a la física, cinemática, dinámica, estática, trabajo, potencia, energía, cantidad de movimiento, conservación de la energía mecánica y de la cantidad de movimiento. La enseñanza de la física mediante el uso de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) facilitó el aprendizaje de conceptos, la comprensión de fenómenos físicos, el fortalecimiento en las actividades experimentales, la interacción comunicativa y la motivación de los estudiantes. La implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), proporcionó diferentes recursos agrupados en Objetos Virtuales de Aprendizaje, videos educativos, simulaciones virtuales, evaluaciones en línea, todos ellos integrados en el Aula Virtual de física denominada FISICARG, éstos recursos ocasionaron cambios significativos en las prácticas pedagógicas y las metodologías de enseñanza tradicionales.

1.2. Nacionales

Conde, Niño y Motta (2012) en su estudio denominado ***“El aula de innovación pedagógica y el aprendizaje en el área de ciencia - tecnología y ambiente en el segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio César Escobar de San Juan de Miraflores, Lima 2012”***, presentada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, tuvo como principal objetivo: Determinar si el uso del aula de innovación pedagógica mejora el aprendizaje en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en el Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Julio Cesar Escobar de San Juan de Miraflores, Lima – 2012 y entre sus principales conclusiones: El uso del aula de innovación pedagógica mejora significativamente el aprendizaje en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en el Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Julio Cesar Escobar de San Juan de Miraflores, Lima – 2012, además que existe relación significativa entre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y el aprendizaje en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en el Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Julio Cesar Escobar de San Juan de Miraflores, Lima – 2012. Finalmente afirma que existe relación significativa entre el software y el aprendizaje y que existe relación entre el Internet y el aprendizaje.

Aguilar M. (2014) en su estudio denominado ***“Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de internado estomatológico de la Facultad de Odontología***

de la Universidad de San Martín de Porres”, presentado en la Universidad San Martín de Porres, estudio cuyo propósito fue evaluar la influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de Internado Estomatológico de la Facultad de Odontología de la Universidad de San Martín de Porres en el año 2013. Se observó que el uso de las aulas virtuales tiene una influencia significativa en el aprendizaje por competencias, en una evaluación preliminar, tanto en los grupos control y experimental se obtuvo un porcentaje de estudiantes aprobados de 44.4 y 45.4 % respectivamente. En el examen final luego de la aplicación de las aulas virtuales se pudo observar que aprobó un 74 % del total de la muestra frente a un 66% de aprobados en el grupo control.

En el aprendizaje conceptual, aprobó la evaluación inicial un 40% del total de la muestra y desaprobó un 60% del total de la muestra y luego de la aplicación de las aulas virtuales se pudo observar que aprobó un 85% con un aumento en sus calificaciones de 2.98 y en el grupo control aprobaron el 60% con un incremento en sus evaluaciones de 1.16.

En el aprendizaje actitudinal, aprobó la evaluación inicial un 46% del total de la muestra y desaprobó un 64% del total de la muestra y luego de la aplicación de las aulas virtuales se pudo observar que aprobó un 75% con un aumento en sus calificaciones de 1.66 y en el grupo control aprobaron el 67% con un incremento en sus evaluaciones de 1.52. La falta de uso de las aulas virtuales se puede explicar debido a la desmotivación ante la ausencia de respuesta de los docentes en las sesiones de chat y foros y la desactualización de los contenidos. Con este trabajo se espera

realizar un aporte a la enseñanza en odontología y a mejorar con ello el aprovechamiento por parte de los estudiantes de las herramientas que ofrecen las aulas virtuales como refuerzo a los conocimientos adquiridos en el aula.

2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS

2.1. Aula Virtual

2.1.1. Definición

Scagnoli, N. (2000) cita a Horton (2000) quien afirma que un aula virtual es un medio en la WWW (Word wide web) en el que los educadores y educandos se reúnen para llevar a cabo actividades que los llevan al aprendizaje.

Un aula virtual no debe ser considerado solo como un mecanismo en el que se distribuya información, al contrario debe ser un sistema en el que las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje que les permita la interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase.

Para Scagnoli, N. (2000), además las aulas virtuales han tomado diversas formas y medidas, y son llamadas con distintos nombres. A la letra afirma:

“Algunas son sistemas cerrados en los que el usuario tendrá que volcar sus contenidos y limitarse a las opciones que fueron pensadas por los creadores del

espacio virtual, para desarrollar su curso. Otras se extienden a lo largo y a lo ancho de la red usando el hipertexto como su mejor aliado para que los alumnos no dejen de visitar o conocer otros recursos en la red relacionados a la clase.” (p. 1)

Nos lleva también por el conocimiento de los usos del aula virtual, manifestando que se usan como:

- Complemento de clase presencial

Se usa para poner al alcance de los alumnos material de clase con el fin de enriquecerla con los recursos que se encuentran publicados en Internet. Se publican además en este espacio, programas, horarios e información que es inherente al curso y se promueve la comunicación fuera de los límites áulicos entre alumnos y docentes.

- El aula virtual se usa como medio de educación a distancia. En este caso la educación a distancia toma importancia radical ya que es un espacio en el que se encuentra el proceso de aprendizaje sin tener en cuenta el modo en el que se organiza la educación a distancia. Es importante, entonces, definir que se espera que los alumnos puedan lograr su aprendizaje a distancia, y que los elementos que se aportan permitan una experiencia productiva, aunque sea a distancia.

Citamos también a autores como son:

Barbera, E. y Badia, A. (2012), define el concepto de aula virtual escolar como el medio en el que se ordena, integra, y da respuesta a las

demandas nuevas y crecientes de situaciones que no siempre son fáciles, acompañados de recursos personales, materiales y formativos, relacionados con medios informáticos, lo que nosotros conocemos con el uso de las TICs. Entonces su definición de aula virtual se condensa en afirmar que es el conjunto de actividades con un alto ingrediente comunicativo que de otro modo sin la existencia de un ordenador conectado a la red, no tendría sentido que adquiriera el contexto auténtico que proporciona la tecnología. Entiende el autor que un aula virtual se puede situar dentro de la misma clase y aunque podría también funcionar de manera autónoma como sucede en la educación superior, puede cubrir una serie de necesidades educativas nada despreciables realizadas de manera que se libere al profesor y al alumno de la coincidencia temporal e incluso espacial.

Para Barbera, E. y Badia, A. (2012), existen dos grandes ejes en la confección de acciones educativas virtuales, como son, el precedido por el lugar en el que las acción educativa virtual se ejecuta en relación a la conocida clase convencional y de otro lado el que se refiere al medio tecnológico en el que se desarrolla la acción virtual, los dos ejes confieren singularidad a las diferentes propuestas de actividades en un aula virtual.

Respecto al modelo de la implementación de un aula virtual, citamos a Pérez, I. (2011) que recopila información respecto al tema de las aulas virtuales, en el aspecto de las plataformas libres y propietarias, las mismas que manifiesta pueden desarrollarse como software diseñados para los fines de un aula virtual.

Pérez, I. (2011) citando a Barbera y Badia (2005) afirman que el aula virtual se puede situar dentro de la misma clase, y podría funcionar de manera autónoma como sucede en la educación superior, y puede cubrir una serie de necesidades educativas nada despreciables que se realizan de manera que se libre al profesor y al alumno de la coincidencia temporal e incluso espacial.

Hace mención del software y plataformas propietarias, haciéndonos saber que los programas informáticos tienen limitaciones para ser usados, modificados o redistribuidos sea por acuerdo de licencia o sea por tecnología anti copia.

Se refiere, además, al software como el medio que permite el respeto a la libertad de los usuarios sobre un producto adquirido. La plataforma libre con más potencia a nivel mundial es el moodle, el mismo que se basa en el aprendizaje colectivo y presenta bajo una licencia de software de la posibilidades de que millones de usuarios se transformen en evaluadores y desarrolladores de esta herramienta, el mismo que permite la creación de gran cantidad de módulos que se integran y complementan el potencial de la plataforma.

El Moodle, para Pérez, I. (2011), entonces, es un programa de fácil acceso y uso, además posee un entorno intuitivo para su uso. Al ser una herramienta potente, ecológica, sencilla y económica, el moodle se extiende como una herramienta para la enseñanza en los centros de

enseñanza de todo el mundo, el Moodle, permite la gestión de la asignatura, y mantiene muchos usos, además de permitir la obtención de apuntes, videos, imágenes, entre otros. El Moodle es la herramienta esencial para crear objetos de aprendizaje, o unidades didácticas que fomentan el auto aprendizaje y el aprendizaje cooperativo.

“El Moodle se presenta como uno de los LCMS (Learning Content Management Systems) más poderosos existentes, agregando un potencial aún mayor al ser un software libre, lo que permite ser redistribuido y modificado bajo los términos de la licencia pública general GNU” (p. 26)

Pérez, I. (2011), hace referencia al modelo de tutoría virtual planteado por Salmon, que contempla 5 etapas: Acceso y motivación, socialización, compartir información, construcción de conocimiento y desarrollo.

- Primera Etapa: Acceso y motivación: En esta etapa el tutor y los participantes buscan acceder a un ambiente y poder adquirir las habilidades usando plataformas, como requisitos previos esenciales en su participación en el curso,
- Segunda Etapa: Socialización: En esta etapa los participantes establecen sus identidades en línea y comienzan a interactuar. En este momento es la tecnología la que facilita las instancias de socialización, pero este proceso no se da sin la intervención sensible y apropiada por parte del tutor.

- Tercera Etapa: Compartir información: en este momento se produce el intercambio de información, la interacción crece producto de que hay más participantes que hacen aportes y con mayor frecuencia, se aporta información relevante para los otros.
- Cuarta etapa: Construcción de conocimiento: En esta etapa el grupo de relaciona a través de la discusión y los participantes comienzan a interactuar con los otros en forma más participativa, formulando y escribiendo sus ideas o comprensión de los contenidos.
- Quinta etapa: Desarrollo: En esta última etapa los participantes buscan las ventajas del sistema con el fin de ayudar a alcanzar metas personales, y exploran como integrar la comunidad virtual en otras formas de aprender y su reflejo en los procesos de aprendizaje.

2.1.2. Usos de un Aula Virtual

Cabañas y Ojeda (2008) afirman que los usos que pueden tomar un aula virtual son como complemento de una clase presencial o para la educación a distancia y los describe de la siguiente manera:

2.1.2.1. El aula virtual como complemento de clase presencial:

En el que los sitios web son usados en las clases para poner al alcance de los alumnos material educativo y enriquecerla con recursos publicados en Internet. También se publican en este espacio programas del curso, horarios e información inherente al curso y se promueve la comunicación fuera de los límites presenciales entre los alumnos y el docente, o entre alumnos. Este sistema permite a los alumnos familiarizarse con el uso de las Tecnologías de Información, además da

acceso a los materiales de cada clase desde cualquier computadora conectado a la red, permitiendo mantener la clase actualizada con las últimas publicaciones de buenas fuentes – docentes - y especialmente en los casos de clases numerosas, los alumnos logran comunicarse aun fuera del horario de clase sin tener que concurrir a clases de consulta, pueden compartir puntos de vista con compañeros de clase, y llevar a cabo trabajos en grupo. También permite que los alumnos decidan si van a guardar las lecturas y contenidos de la clase en un medio físico para leer desde la pantalla del computador o si van a imprimirlo.

Este uso del aula virtual como complemento de la clase presencial ha sido en algunos casos el primer paso hacia la modalidad a distancia, ya que se tiene la clase en formato electrónico y en Web, siendo este formato más fácil adecuarlo a los materiales que se ofrecen en clases semi-presenciales o remotas.

2.1. 2.2. El aula virtual para la educación a distancia:

En el caso de la educación a distancia el aula virtual toma un rol central ya que será el espacio donde se concentrara el proceso de aprendizaje. Más allá del modo en que se organice la educación a distancia: sea semi-presencial o remota, sincrónica o asíncrona, el aula virtual será el medio de intercambio donde la clase tendrá lugar. Es importante que en el diseño o la elección de un sistema o tipo de aula virtual, quede claro que se espera que los alumnos logren su aprendizaje a distancia y que elementos deberá contener esta herramienta para permitir que la experiencia de aprendizaje sea productiva.

2.1.2.3. Los educadores y la informática

Hay educadores que siguen aferrados a esquemas que se centran en transmitir y asimilar conocimiento comprobado, con lo que para ellos las TICs son una buena ocasión para poner a disposición de más gente - y con recursos multimedia - aquello que creen que deben enseñar. Y su gran reto es hallar buenas herramientas para difundir mejor lo que saben o lo que desean que aprendan sus alumnos. También tienen el reto de hallar los mejores medios para hacer llegar a los destinatarios lo que han mediatizado, dependiendo de su distribución geográfica y del acceso que tengan a recursos informáticos¹

Hay educadores que piensan que la informática es un recurso o cargo de los que saben de eso, para complementar lo que ellos hacen en sus clases. De vez en cuando llevan a sus estudiantes a la sala de informática, para que el encargado los “ponga a hacer” alguna actividad apoyada en los recursos informáticos disponibles (juegos, lenguajes de programación, sistema operativo, herramientas de productividad, navegadores y buscadores en la Internet). Los recursos informáticos se convierten así en una “niñera digital” que entretiene a los alumnos o pasan a ser un “objeto de estudio” y no una herramienta de trabajo.

Otros sienten que la sala de informática y su encargado pueden ser aliados suyos, como la biblioteca, ámbitos donde se ayuda a docentes y estudiantes a hallar los mejores usos de los recursos digitales disponibles

¹A. Galvis, Oportunidades educativas de las TICs p. 2

local o globalmente, para resolver los problemas que desean atacar. Qué hacer, valiéndose de qué estrategia y cuán bien hacerlo siguen siendo del ámbito del docente y sus alumnos, mientras que con qué y cómo hacerlo pasa a ser un ámbito compartido con el encargado de la sala y con otros que pueden saber de los recursos informáticos.

Bajo esta aproximación, el uso de TICs por parte de los alumnos está muy ligado al enfoque educativo que tenga el docente, pues lo que se hace es fomentar la actividad de los estudiantes usando recursos digitales. El uso de estos recursos digitales puede ser: **predominantemente transmisivo** (como cuando un profesor manda a sus alumnos a buscar por la Internet o en una enciclopedia digital algo que se está aprendiendo, como base para organizar una presentación); o **particularmente experienciales y conjeturales**, para apoyar (re)descubrimiento de conceptos o constructos (como cuando un profesor pide a sus alumnos que jueguen con un modelador y un simulador para establecer sus propias conclusiones sobre las reglas que gobiernan el funcionamiento del fenómeno que se estudia y la incidencia que tienen ciertas variables sobre el comportamiento del sistema); o **fundamentalmente colaborativo y creativo** (como cuando un profesor pide a sus alumnos que hagan un proyecto en grupo, indaguen con estudiantes de otras latitudes sobre tal cosa, exploren distintas maneras de hacer lo mismo y, cuando hayan generado sus propias ideas, las expresen y sustenten usando el o los medios digitales que deseen). Ni la sala ni su encargado son los que hacen el cambio, éste viene de los alumnos que asumen los retos que les proponen sus maestros, cuando estos deciden darles control creciente a

sus alumnos del proceso de aprender y propician una autonomía progresiva en ellos.

Los docentes que han decidido apoyar aprendizaje por descubrimiento mediante indagación y colaboración pueden hallar en las TICs oportunidades de ayudar a sus alumnos a vivir experiencias directas interactuando con el objeto del conocimiento, con modelos del mismo, con personas que tienen distintas perspectivas sobre el mismo, así como a construir y expresar sus propios modelos mentales acerca de lo que estudian.

El gran reto no es que el docente halle y apropie las TICs que permitan hacer esto, aunque esto ayuda, sino proponer los ambientes de aprendizaje que propicien lo que se desea, integrando recursos de aprendizaje que puedan jugar distintos roles complementarios.

No hay razón para descartar medios transmisivos cuando lo que se busca es una respuesta directa; pero, si lo que se desea es ayudar a pensar, a desarrollar criterio², a buscar alternativas, a crear, colaborar, respetar la diferencia y construir sobre ésta, se impone usar recursos digitales y no digitales que permitan aprender por la acción sobre el objeto de conocimiento y por interacción con otros aprendices y expertos.

2.1.2.4. Las nuevas generaciones y la informática

Los niños y jóvenes de hoy en día gastan más tiempo usando juegos digitales, video juegos, la Internet y computadores, que el que le dedican a

²A. Galvis, Oportunidades educativas de las TICs p. 3

asistir a clases o ir a la escuela (Downes, 1994; Huston, Wright, Marquis, & Green, 1999). Son nativos digitales, les gusta la tecnología, disfrutan la sensación de control que tienen en estos ambientes, pues pueden hacer realidad las ideas que se les ocurren y ver sus efectos casi inmediatamente (Prensky, 2001). Y nadie les ha enseñado formalmente, lo saben cómo hablan un idioma quienes han nacido en una comunidad que utiliza dicha lengua. Haciendo usos informales de tecnologías digitales los niños y jóvenes usualmente no aprenden contenido escolar, pero desarrollan habilidades que tienen potencial educativo: aprender a reaccionar ante eventos que hay en los juegos (y cuando deja de suceder esto dejan de jugar el juego, éste deja de ser emocionante), aprenden a procesar información multimedia en ambientes donde no hay instrucciones pero sí una interfaz intuitiva y consistente (¡y a discernir lo que tiene sentido y no en ambientes multimedia interactivos!); aprenden a comunicarse con otros seres mediante uso de pseudolenguajes e íconos que les permiten “conversar” (“chatear” equivalente de “to chat” en inglés) con eficiencia; también aprenden a buscar, procesar y generar información multimedia, simplemente porque toman parte de una comunidad que tiene cierta cultura digital, por lo menos a nivel funcional.

Los inmigrantes digitales, que somos típicamente los padres y los educadores de las nuevas generaciones de niños y jóvenes, estamos en franca desventaja frente a los nativos digitales, que son nuestros hijos y estudiantes. Nada más piense el lector ¿cuánto tiempo nos toma apropiarnos herramientas tan sencillas como la videograbadora, el digitalizador y el editor de videos, para producir caseramente la película que queremos?

Sin embargo, podemos contar con un gran aliado que en un rato explora, prueba, ensaya, comparte con otros y nos puede ayudar a hacer lo que deseamos: nuestro nativo digital. Y si esto es así, ¿por qué en las aulas de clase no hacemos lo mismo? ¿Por qué los educadores no integramos tecnologías de información y de comunicación que nos permitan mantener un diálogo, usando algo que aman nuestros estudiantes, apoyados en el uso de tantas cosas apasionantes que sólo con computadores, Internet y TICs se pueden hacer? ¿Por qué no construir sobre el dominio digital que ellos tienen para incitarlos a llevar a cabo tareas interesantes y que caigan en su zona próxima de aprendizaje? Por supuesto que tenemos que saber qué se puede hacer con computadores, redes y TICs, así como decidirnos a explorar el potencial que hallemos, y a generar propuestas atrayentes para nuestros aliados digitales, nuestros estudiantes.³

2.1.3. Características del Aula Virtual

Cabañas, J. et. al. (2008) nos menciona las características que debe tener un aula virtual y lo hace del modo siguiente:

- Un aula virtual debe ser **flexible**, ya que se desea un producto escalable a futuro, y que permita la adición de funcionalidades no contempladas en el diseño inicial pero que se adapte a los cambios en el ambiente donde se desenvuelve el proyecto.

³A. Galvis, Oportunidades educativas de las TICs p. 4

- Que el aula virtual mantenga **Independencia de la plataforma**, como uno de los puntos determinantes en el diseño de la herramienta es la necesidad de independencia con respecto a la plataforma en que esté corriendo. La idea es que, más allá de los requerimientos mínimos de memoria disponible y espacio de disco, los usuarios que la utilicen no necesiten mayores elementos en sus computadores y/o redes para hacerla funcionar totalmente.
- Que se **construya en base a Estándares**, como la herramienta que se va a diseñar debe cumplir con ciertos estándares que existen actualmente y que otras aplicaciones similares los acatan. Existen organizaciones encargadas de crear estándares, para el tipo de aplicaciones de aprendizaje vía Internet existe la IMS (Instructional Management System). El proyecto IMS es un consorcio abierto que agrupa a aquellos de la industria privada o miembros educativos principalmente universidades, que están desarrollando aplicaciones para el aprendizaje basado en computadora. La herramienta que se va a diseñar debe pensarse cumpliendo con estos estándares del IMS, de esta forma se seguiría el patrón o modelo de desarrollo adoptado por otras organizaciones a la hora de desarrollar herramientas del mismo tipo.
- De fácil **acceso, seguridad y configurabilidad**, pues el “acceso” es una de las palabras claves en todo este contexto. Partiendo del punto de que el diseño dispone contar con distintos tipos de usuarios, es imprescindible mantener distintos niveles de accesibilidad también. Usuarios visitantes deben ser limitados a poder acceder a sólo ciertos puntos del sistema, mientras que al administrador debe poder manipular

virtualmente cualquier aspecto del mismo. En este sentido, el login del usuario y su respectiva contraseña deben permitir a la herramienta identificar la naturaleza del mismo y entonces activar o desactivar la accesibilidad de los distintos sectores del sistema de acuerdo a su categoría.

- Que brinde **ayuda en Línea**, se requiere que el sistema provea una ayuda en línea, y que ésta ayuda sea acorde con el contexto en el cual se encuentra el usuario en ese momento y con el tipo de usuario que se esté manejando. La ayuda no debe ser perniciosa, se espera que sea objetiva y discreta, que no cause tedio al usuario y le transmita justo lo que necesita saber. Asimismo se debe proveer una ayuda general para la operatividad general del sistema.

2.1.4. El Moodle

Para Rodríguez, Tito y Untiveros (2011) en su estudio recopilan la definición de moodle afirmando que es un paquete de software que sirve para la creación de cursos y sitios web que basan su uso en el internet.

El Moodle es un entorno para la enseñanza y aprendizaje que expone los siguientes beneficios:

- **Constructivismo social:** Pues se sustenta en la base del constructivismo y más en concreto sobre el constructivismo social.
- **Características hipermedia:** Pues la enseñanza se da a través de vínculos que integran el conocimiento y se hace gracias a la información entregada en pequeños paquetes.

- Trabajo colaborativo: ya que la conectividad proporcionada por la red de computadoras permite la interactividad entre el alumno y el docente.
- Orientación a objetos de aprendizaje: pues es un entorno de aprendizaje, que además puede modificarse y ser dinámico también orientado a objetos.

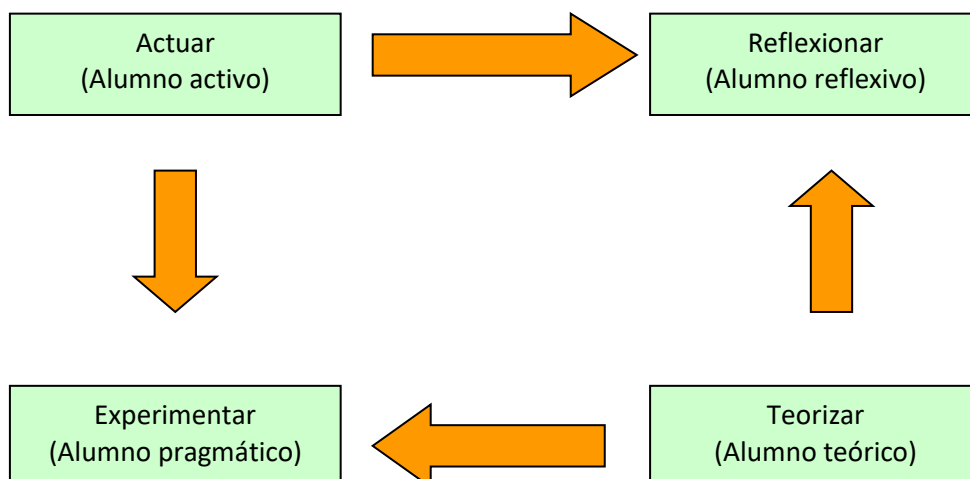
2.2. Estilos de Aprendizaje

Kolb, D. (1981), supone que para aprender algo debemos trabajar o procesar la información que recibimos. Kolb dice que, por un lado, podemos partir:

- De una experiencia directa y concreta: alumno activo.
- O bien de una experiencia abstracta, que es la que tenemos cuando leemos acerca de algo o cuando alguien nos lo cuenta: alumno teórico.

Las experiencias que tengamos, concretas o abstractas, se transforman en conocimiento cuando las elaboramos de alguna de estas dos formas:

- Reflexionando y pensando sobre ellas: alumno reflexivo.
- Experimentando de forma activa con la información recibida: alumno pragmático. Según el modelo de Kolb un aprendizaje óptimo es el resultado de trabajar la información en cuatro fases:



Kolb, D. (1981), describe las características para cada estilo del siguiente modo:

2.2.1. Aprendizaje Activo: Los alumnos activos se involucran totalmente y sin prejuicios en las experiencias nuevas. Disfrutan el momento presente y se dejan llevar por los acontecimientos. Suelen ser entusiastas ante lo nuevo y tienden a actuar primero y pensar después en las consecuencias. Llenan sus días de actividades y tan pronto disminuye el encanto de una de ellas se lanza a la siguiente. Les aburre ocuparse de planes a largo plazo y consolidar proyectos, les gusta trabajar rodeados de gente, pero siendo el centro de la actividades. La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿cómo?

2.2.2. Aprendizaje Reflexivo: Los alumnos reflexivos tienden a adoptar la postura de un observador que analiza sus experiencias desde muchas perspectivas distintas. Recogen datos y los analizan detalladamente antes de llegar a una conclusión. Para ellos lo más importante es esa recogida de datos y su análisis concienzudo, así que procuran posponer las conclusiones todo lo que pueden. Son precavidos y analizan todas las implicaciones de cualquier acción antes de ponerse en movimiento. En las reuniones observan y escuchan antes de hablar procurando pasar desapercibidos. La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿por qué?.

2.2.3. Aprendizaje Teórico: Los alumnos teóricos adaptan e integran las observaciones que realizan en teorías complejas y bien fundamentadas

lógicamente. Piensan de forma secuencial y paso a paso, integrando hechos dispares en teorías coherentes. Les gusta analizar y sintetizar la información y su sistema de valores premia la lógica y la racionalidad. Se sienten incómodos con los juicios subjetivos, las técnicas de pensamiento lateral y las actividades faltas de lógica clara. La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿qué?

2.2.4. Aprendizaje Pragmático: A los alumnos pragmáticos les gusta probar ideas, teorías y técnicas nuevas, y comprobar si funcionan en la práctica. Les gusta buscar ideas y ponerlas en práctica inmediatamente, les aburren e impacientan las largas discusiones discutiendo la misma idea de forma interminable. Son básicamente gente práctica, apegada a la realidad, a la que le gusta tomar decisiones y resolver problemas. Los problemas son un desafío y siempre están buscando una manera mejor de hacer las cosas. La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿qué pasaría si...?

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. WebCT o Blackboard

Sistema comercial de aprendizaje virtual online, el cual es usado principalmente por instituciones educativas para el aprendizaje a través de Internet. La flexibilidad de las herramientas para el diseño de clases hace este entorno muy atractivo tanto para principiantes como usuarios experimentados en la creación de cursos en línea. Los instructores pueden añadir a sus cursos **WebCT** varias herramientas interactivas tales como: tableros de discusión o foros, sistemas de correos electrónicos,

conversaciones en vivo (chats), contenido en formato de páginas web, archivos PDF entre otros.

3.2. FirstClass

Es una aplicación cliente/servidor colaborativa (groupware), de correo electrónico, conferencias en línea, servicios de voz/fax, y sistema de tablón.

3.3. College

Es una plataforma de aprendizaje (LMS) que brinda a docentes y administradores las herramientas, el contenido y el apoyo que necesitan para crear y mejorar los aprendizajes en los docentes y alumnos.

3.4. ATutor

Es un Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje, Learning Content Management System de Código abierto basado en la Web y diseñado con el objetivo de lograr accesibilidad y adaptabilidad. Los administradores pueden instalar o actualizar **ATutor** en minutos.

3.5. Chamilo

Es una solución de software libre, licenciada bajo la GNU/GPLv3, de gestión del E-learning o aprendizaje electrónico, desarrollada con el objetivo de mejorar el acceso a la educación y el conocimiento globalmente.

3. 6. Claroline

Es una plataforma de aprendizaje (o LMS: Learning Management System) y Software colaborativo de código abierto (GPL). Permite a cientos de instituciones de todo el mundo (universidades, colegios, asociaciones, empresas...) crear y administrar cursos y espacios de colaboración en línea.

3.6. Docebo

Plataforma de e-Learning (LMS and LCMS por sus siglas en inglés) usada en los mercados corporativos y de educación superior. Este producto,

desarrollado bajo licencia GNU/GPL, está dirigido a la administración de cursos académicos online.

3.7. Dokeos

Es un entorno de e-learning y una aplicación de administración de contenidos de cursos y también una herramienta de colaboración. Es software libre y está bajo la licencia GNU GPL, el desarrollo es internacional y colaborativo.

3.8. Moodle

Software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales. Tales sistemas de aprendizaje en línea son algunas veces llamados VLEs (Virtual Learning Environments) o entornos virtuales de aprendizaje.

4. SISTEMA DE HIPÓTESIS

4.1. Hipótesis General

Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016.

4.2. Hipótesis Específicos

- Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje activo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, 2016.

- Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje reflexivo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, 2016.
- Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje teórico en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, 2016.
- Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje pragmático en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, 2016

5. RELACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

5.1. Variables

Variables
Variable 1: X: Aula Virtual
Variable 2: Y: Aprendizaje

5.2. Indicadores

Dimensión	Indicadores
X1 : Uso	<ul style="list-style-type: none"> • Base de datos • Banco de preguntas • Contenidos y Material Educativo

	Indicadores
--	--------------------

Y1: Aprendizaje Activo	<ul style="list-style-type: none"> • Animador • Improvisador • Descubridor • Arriesgado • Espontáneo
Y2: Aprendizaje Reflexivo	<ul style="list-style-type: none"> • Ponderado • Concienzudo • Receptivo • Analítico • Exhaustivo
Y3: Aprendizaje teórico	<ul style="list-style-type: none"> • Lógico • Objetivo • Crítico • Estructurado
Y4: Aprendizaje Pragmático	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentador • Práctico • Directo <p style="text-align: center;">z sta</p>

CONCLUSIONES

Después de toda esta investigación nos damos cuenta que el impulso de las nuevas tecnologías en la informática y en las comunicaciones están dando un aspecto cambiante a la educación que a su vez ha recibido una influencia de la cultura del mundo globalizado.

En una enseñanza mediante entornos virtuales, los materiales educativos y los medios de comunicación se hacen importantísimos ya que ellos deben permitir al alumno analizar, reflexionar e investigar y generar el autoaprendizaje siendo éste último el mayor fin.

Los porcentajes obtenidos en la mayoría de las interrogantes, nos permiten indicar que queda demostrado la existencia de una relación entre la Implementación de un Aula Virtual y el aprendizaje en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, tanto en los aspectos de orden, comodidad, facilidad y compañerismo en el proceso.

Se demuestra la relación entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje activo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, ya que se obtuvo un

80% de respuestas que indican que el aula virtual facilita el aprendizaje.

Se demuestra la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje reflexivo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, ya que se obtuvo un 60% de respuestas que indican que el compañerismo resulta importante dentro del entorno de un aula virtual.

Se demuestra la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje teórico en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, ya que se obtuvo un 80% de respuestas que indican que el aula virtual facilita el aprendizaje.

Se demuestra la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje pragmático en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos, ya que se obtuvo un 89% de respuestas que indican la facilidad en el uso de las aulas virtuales, desarrollando así el aprendizaje

RECOMENDACIONES

Se recomienda implementar aulas virtuales para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en todos los grados de la institución Educativa.

Se recomienda tener claro el modelo educativo sobre el cual se hará la aplicación de entornos virtuales, debiendo ser claros y precisos, en el uso de nuevas herramientas tecnológicas incorporadas en el proceso educativo.

Realizar charlas de capacitación a los docentes en el uso de entornos virtuales.

Implementar el uso de las TICs, tanto en docentes como en estudiantes.

Se recomienda a los docentes que promuevan e incentiven a los alumnos a trabajar en equipo, propiciando el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) tanto en el aula tradicional como el aula virtual.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Nacional

Aguilar M. (2014). *Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de internado estomatológico de la Facultad de Odontología de la Universidad de San Martín de Porres*. Recuperado de: http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/1069/1/aguilarm_vm.pdf

Aguilar, M: (2014). *Influencia de las Aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de internado estomatológico de la Facultad de odontología de la USMP*. Recuperado de: http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/1069/1/aguilarm_vm.pdf

Cabañas J., y Ojeda Y. (2008). Tesis: *Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/ingenieria/caba%C3%B1as_v_j/objetivos.htm

Cabañas, J.; Ojeda, Y. (2008) *Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Recuperado de:

http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/ingenie/caba%C3%B1as_v_j/cap1.htm

Conde, R.; Niño, M.; Motta E. (2012). Tesis: *El aula de innovación pedagógica y el aprendizaje en el área de ciencia - tecnología y ambiente en el segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio César Escobar de san Juan de Miraflores*. Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de: <http://190.116.38.24:8090/xmlui/bitstream/handle/123456789/107/EL%20AULA%20DE%20INNOVACI%C3%93N%20PEDAG%C3%93GICA%20Y%20EL%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20%C3%81REA%20DE%20CIENCIA%20TECNOLOG%C3%8DA.pdf?sequence=1>

Rodríguez, C.; Tito, Y.; Untiveros, M. (2011). *Uso de Moodle entorno virtual de aprendizaje para la optimización de cursos en la FIIS UNAC*. Universidad Nacional del Callao. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/miriam1785/uso-de-moodle-entorno-virtual-de-aprendizaje-para-la-optimizacin-de-cursos>

Bibliografía Internacional

Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología científica*. Quinta edición. Caracas.

Barbera, E. y Badia, A. (2012). *Hacia el aula virtual; actividades de enseñanza y aprendizaje en la red*. Recuperado de:

<http://rieoei.org/deloslectores/1064Barbera.PDF>

Boullosa A., Lage J. y Hernández E. *La modelación y los modelos teóricos en la ciencia. Una concreción en la auditoría interna con enfoque de riesgo en Contribuciones a la Economía*. Disponible en:

<http://www.eumed.net/ce/2009a/>

Bueno, E. (2003). *La investigación científica: Teoría y metodología*. Universidad Autónoma de Zacatecas. Recuperado de:

<http://www.postgradoune.edu.pe/documentos/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>

Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (1991) *Metodología de la investigación*. México. Ed. Mc Graw Hill.

Kolb, D. (1981). *Inventario de los estilos de aprendizaje: Inventario autoevaluativo y su interpretación*. TRG Hay/Mc Ber.

Manual de Estilos de Aprendizaje. Recuperado de:
http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf

Meléndez, C. (2013). Tesis: *Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la Universidad: Análisis, evaluación y propuesta de*

integración de moodle como herramientas de la web 2.0.

Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de:

<http://eprints.ucm.es/20466/1/T34367.pdf>

Pérez, I. (2011). *Modelo de Implementación de un Aula Virtual*. Recuperado de:

<https://aulamagica.files.wordpress.com/2011/03/copia-de-modelo-implementation-aula-virtual-capitulos-1-2-y-referencias.pdf>

Rico, C. (2011). *Diseño y Aplicación de ambiente virtual de aprendizaje en el*

proceso de enseñanza - aprendizaje de la física en el grado décimo de la I.E. Alfonso López Pumarejo de la ciudad de Palmira.

Recuperado

de:

<http://www.bdigital.unal.edu.co/5737/1/7810039.2011.pdf>

Sandín, M^a P. (2003) *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. Madrid. Mc Graw and Hill Interamericana.

Scagnoli, N. (2000). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*.

Recuperado

de:

<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=2>

UNESCO (2012). *Estándares de Competencia en TICs para docentes*.

Recuperado de: <http://oei.es/tic/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Zorrilla, S. (1993). *La Tesis. Introducción a la Metodología de la Investigación*, 2a. ed., Ed. Océano, México.

ANEXOS

TITULO: “USO DEL AULA VIRTUAL Y EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LA INSTITUCIÓN “ENRIQUE MILLA OCHOA” - LOS OLIVOS – 2016

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA
Pregunta General	Objetivo General	Hipótesis General	V1: Aula virtual Uso	Tipo de Investigación Investigación correlacional Nivel de Investigación Descriptiva – Correlacional Método de Investigación Investigación Cualitativa - Cuantitativo
¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el mejoramiento de los aprendizajes en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016?	Demostrar que existe relación entre el uso de un Aula Virtual y el mejoramiento de los aprendizajes en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos – 2016	Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016.		
Preguntas Específicas:	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicos		
¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje activo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016?	Determinar la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje activo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016	Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje activo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos – 2016.		

<p>¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje reflexivo en los estudiantes de IV Ciclo Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje reflexivo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016</p>	<p>Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje reflexivo en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos – 2016.</p>	<p>V2: Aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Activo • Aprendizaje Reflexivo • Aprendizaje Teórico • Aprendizaje Pragmático 	<p>Diseño Descriptiva - Correlacional</p>
<p>¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje teórico en los estudiantes de IV Ciclo Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje teórico en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016</p>	<p>Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje teórico en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos – 2016.</p>		
<p>¿Qué relación existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje pragmático en los estudiantes de IV Ciclo Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje pragmático en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en el área de Comunicación de la I.E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos - 2016</p>	<p>Existe relación significativa entre el uso de un Aula Virtual y el aprendizaje pragmático en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Básica Regular en la I. E. Enrique Milla Ochoa de Los Olivos – 2016.</p>		

**INSTRUMENTO
PARA MEDIR EFICIENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN DE AULA
VIRTUAL**

Para poder medir la relación entre la implementación de un aula virtual y el desarrollo de los aprendizajes, se propone la aplicación del siguiente instrumento:

Las respuestas se medirán del siguiente modo:

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

VARIABLE AULA VIRTUAL

Ítem	1	2	3	4	5
1. El trabajo realizado en un aula virtual es más fácil, que el realizado en el aula convencional.					
2. El trabajo a través del aula virtual resulta ordenado.					
3. El trabajo a través del aula virtual me motiva a desarrollar mejor mis tareas.					
4. Me gustaría conocer la opinión de mis compañeros dentro del entorno virtual.					
5. No me siento cómodo de trabajar con una computadora mis clases					
6. El trabajo virtual genera competencia entre nosotros					
7. El entorno virtual dificulta la colaboración entre compañeros					
8. El trabajo virtual me facilita el aprendizaje					
9. Es fácil usar las herramientas de un aula virtual					
10. Es difícil trabajar en aula virtual, no se puede resolver rápido las dudas con el docente					

ADAPTACIÓN DEL CUESTIONARIO HONEY - ALONSO DE ESTILOS APRENDIZAJE

Instrucciones:

- Este cuestionario ha sido diseñado para identificar su Estilo preferido de Aprendizaje. No es un test de inteligencia, ni de personalidad
- No hay límite de tiempo para contestar al Cuestionario. No le ocupará más de 15 minutos.
- No hay respuestas correctas o erróneas. Será útil en la medida que sea sincero/a en sus respuestas.
- Si está más de acuerdo que en desacuerdo con el ítem seleccione 'Mas (+)'. Si, por el contrario, está más en desacuerdo que de acuerdo, seleccione 'Menos (-)'.
- Por favor conteste a todos los ítems.
- El Cuestionario es anónimo.

CHAEA -32

ESTILO	ÍTEM
ACTIVO	3. Muchas veces actúo sin mirar las consecuencias
	27. La mayoría de las veces expreso abiertamente cómo me siento.
	35. Me gusta afrontar la vida espontáneamente y no tener que planificar todo previamente.
	37. Me siento incómodo con las personas calladas y demasiado analíticas.
	43. Aporto ideas nuevas y espontáneas en los grupos de discusión.
	51. Me gusta buscar nuevas experiencias.
	74. Con frecuencia soy una de las personas que más anima las fiestas.
77. Suelo dejarme llevar por mis intuiciones.	
REFLEXIVO	18. Cuando poseo cualquier información, trato de interpretarla bien antes de manifestar alguna conclusión.
	19. Antes de tomar una decisión estudio con cuidado sus ventajas e inconvenientes.
	31. Soy cauteloso/a a la hora de sacar conclusiones.
	32. Prefiero contar con el mayor número de fuentes de información. Cuantos más datos reúna para reflexionar, mejor.
	63. Me gusta sopesar diversas alternativas antes de tomar una decisión.
69. Suelo reflexionar sobre los asuntos y problemas.	
70. El trabajar a conciencia me llena de satisfacción y orgullo.	
TEÓRICO	11. Estoy a gusto siguiendo un orden, en las comidas, en el estudio, haciendo ejercicio regularmente.
	17. Prefiero las cosas estructuradas a las desordenadas.
	21. Casi siempre procuro ser coherente con mis criterios y sistemas de valores. Tengo principios y los sigo.
	33. Tiendo a ser perfeccionista.
	54. Siempre trato de conseguir conclusiones e ideas claras.
	64. Con frecuencia miro hacia adelante para prever el futuro.
71. Ante los acontecimientos trato de descubrir los principios y teorías en que se basan.	
78. Si trabajo en grupo procuro que se siga un método y un orden.	
PRAGMÁTICO	1. Tengo fama de decir lo que pienso claramente y sin rodeos.
	24. Me gustan más las personas realistas y concretas que las teóricas.
	38. Juzgo con frecuencia las ideas de los demás por su valor práctico.
	40. En las reuniones apoyo las ideas prácticas y realistas.
	47. A menudo caigo en la cuenta de otras formas mejores y más prácticas de hacer las cosas.
	52. Me gusta experimentar y aplicar las cosas.
	53. Pienso que debemos llegar pronto al grano, al meollo de los temas.
	56. Me impaciento con las argumentaciones irrelevantes e incoherentes en las reuniones.
57. Compruebo antes si las cosas funcionan realmente.	

El número es el que le correspondía en la versión de 80 ítems de Honey y Alonso

Gráfica de Estadística Descriptiva de RADAR para observar el comportamiento de los Estilos de Aprendizaje.



Según los resultados obtenidos en diapositiva de Procesamiento de Datos, ubica el resultado (con un punto) para cada estilo de aprendizaje en su **escala**. Posteriormente une los cuatro puntos para obtener el comportamiento de tu gráfica de radar.