



# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

#### MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

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

#### TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

---

**Título del trabajo:**

Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.

**Línea de Investigación:**

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo.

**Campo amplio de conocimiento:**

Educación

**Autor/a:**

Lic. Castro Segovia Xavier Alexander

**Tutor/a:**

MSc. Ramírez Víctor Marcelo.

Quito – Ecuador

2020

## APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, MSc. Ramírez Víctor Marcelo con C.I: en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.

Elaborado por: Xavier Alexander Castro Segovia, de C.I: 1721054912, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 07 de agosto de 2020

*MSc. Ramírez Víctor Marcelo.*

---

Firma

## Tabla de contenidos

|   |                    |
|---|--------------------|
| APROBACIÓN DEL TUTOR .....  | ii                 |
| DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE <b>¡Error!</b> | <b>Marcador no</b> |
| <b>definido.</b>  |                    |
| INFORMACIÓN GENERAL .....   | 1                  |
| Contextualización del tema.....                                     | 1                  |
| Pregunta Problemática.....  | 1                  |
| Objetivo general.....   | 1                  |
| Objetivos específicos.....  | 2                  |
| Beneficiarios directos:.....  | 2                  |
| CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....                          | 3                  |
| 1.1. Contextualización de fundamentos teóricos .....                | 3                  |
| 1.2. Problema a resolver .....                                      | 5                  |
| 1.3. Proceso de investigación.....                                  | 5                  |
| 1.4. Vinculación con la sociedad .....                              | 15                 |
| 1.5. Indicadores de resultados .....                                | 16                 |
| CAPÍTULO II: PROPUESTA.....   | 17                 |
| 2.1. Fundamentos teóricos aplicados .....                           | 17                 |
| 2.2. Descripción de la propuesta.....                               | 19                 |
| 2.3. Matriz de articulación .....                                   | 23                 |
| CONCLUSIONES.....   | 28                 |
| RECOMENDACIONES.....  | 29                 |
| BIBLIOGRAFÍA.....   | 30                 |
| ANEXOS .....  | 32                 |

## Índice de tablas

|   |    |
|---|----|
| Tabla1 Cuadro Comparativo Características LMS ..... | 17 |
| Tabla 2. Matriz de articulación.....                | 23 |

## Índice de figuras

|   |    |
|---|----|
| Figura 1Características Exelearning ..... | 5  |
| Figura 2: Pregunta 1 .....                | 8  |
| Figura 3: Pregunta 2 .....                | 8  |
| Figura 4: Pregunta 3 .....                | 9  |
| Figura 5: Pregunta 4 .....                | 10 |
| Figura 6: Pregunta 5 .....                | 10 |
| Figura 7: Pregunta 6 .....                | 11 |
| Figura 8: Pregunta 7 .....                | 12 |
| Figura 9: Pregunta 8 .....                | 13 |
| Figura 10: Pregunta 9 .....               | 14 |
| Figura 11: Pregunta 10 .....              | 15 |
| Figura 12: Estructura Exelearning .....   | 19 |

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

Cuando hablamos de educación en nuestra actualidad, se nos viene a la mente varias ideas, pero cuando hablamos de una aula de clase, la idealización que nos hacemos es casi exacta, la clásica aula magistral con el pizarrón y escritorio del docente adelante y los pupitres de los estudiantes bien alineados con libros o cuadernos a la mano, y esto se debe a que la educación no ha tenido cambios significativos, tanto en infraestructura como en la enseñanza aprendizaje, y eso lo podemos notar al comparar con otros sectores estratégicos de la población, cuyo campo de comparación es muy amplio en menos de 20 años mientras que la educación continua sin un cambio notorio o evidente, siendo este sector la base del desarrollo de un país, por esta razón es necesario indagar e involucrarnos más con las nuevas tecnologías innovadoras que van apareciendo en internet y muchas de manera gratuita, siempre en vista de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

La Unidad Educativa Cristiana *New Life* es una institución educativa que brinda sus servicios desde primer año de inicial hasta tercer año de bachillerato general unificado. Una ventaja que se puede mencionar para llevar a cabo el proyecto en la institución, es que cuenta con sus aulas equipadas tecnológicamente, desde pizarras interactivas en la escuela, al manejo de dispositivos móviles ocupados por los estudiantes de bachillerato, sin embargo después de realizar una encuesta sobre el uso de la tecnología en el aula, podemos determinar que los estudiantes están estancados en los programas básicos que nos da la tecnología, sin explotar todas las habilidades de los estudiantes a quienes en la actualidad se les conoce como nativos tecnológicos.

Por esta razón es importante crear un entorno virtual de aprendizaje con herramientas educativas tecnológicas de la web 2.0 que permitan enriquecer el conocimiento y habilidades de los estudiantes, para transformar la caduca aula de clases por un aprendizaje interactivo virtual sincrónico y asincrónico.

### Pregunta Problemática

¿Cómo contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado para los estudiantes de la Unidad Educativa Cristiana *New Life* en el año 2019-2020?

### **Objetivo general**

Elaborar un entorno virtual de aprendizaje para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado para los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana *New Life* en el año 2019-2020.

### **Objetivos específicos**

Fundamentar teóricamente desde la escuela constructivista una estrategia didáctica que permita mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de filosofía.

Diagnosticar el uso de la tecnología y herramientas tecnológicas educativas en la asignatura de filosofía en segundo año de bachillerato general unificado de la unidad educativa *New Life*.

Desarrollar las herramientas y contenidos tecnológicos web 2.0 para la estrategia didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje de filosofía.

Valorar a través del criterio de especialistas la estrategia didáctica propuesta para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en filosofía de segundo BGU.

### **Beneficiarios directos:**

Los beneficiarios directos del proyecto son los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado, los docentes de bachillerato general unificado, quienes tendrán una inducción sobre el uso de la tecnología, y finalmente autoridades del plantel que verán, que brindarán una educación tecnológica en su institución educativa.

## CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### 1.1. Contextualización de fundamentos teóricos

La filosofía ha sido considerada durante todos los tiempos como la madre de las ciencias, ya que parte de dar respuestas, a diversas incógnitas que se ha planteado el ser humano desde su origen, de donde nacen varias formas de pensamientos, concepciones y teorías para dar explicación a las diferentes interrogantes. “El enfoque de la asignatura de Corrientes Filosóficas adopta el paradigma problematizador. Este paradigma parte de la formulación de problemas o de la tarea de extraer problemas a partir de situaciones complejas y se recurre a diversas concepciones filosóficas con el fin de intentar dar respuestas, siempre provisorias, criticables y perfectibles, a los problemas planteados” (MINEDUC, 2016, pág. 4). En tal virtud la filosofía dota a los estudiantes de herramientas para su desenvolvimiento en el pensamiento crítico reflexivo, capas de debatir, argumentar y sustentar desde su concepción filosófica autónoma de conocimiento.

A la pedagogía se la puede definir como la ciencia de la enseñanza aprendizaje, va ligada de la mano desde la antigüedad con la andragogía que se encarga de la formación del ser humano, pero la pedagogía va más allá ya que está sustentada en teorías, métodos, técnicas desarrolladas por diferentes pedagogos quienes defienden su postura con argumentos sustentables para la aplicación de diferentes teorías del conocimiento, pero la pedagogía se nutre de la didáctica que “Es una disciplina que se deriva de la pedagogía, y estudia el proceso de la docencia y la educación, es decir es un proceso sistémico, eficiente y organizado sobre fundamentos teóricos por personas especializadas. La didáctica al ser una ciencia, tiene su objeto propio, el proceso docente educativo y su metodología son inherentes al objeto” (Pinto, 2019, pág. 7).

La educación en su devenir histórico como todo en el mundo no puede escapar de las leyes de la dialéctica, está en constante cambio y transformación, y así como la historia ha dado grandes cambios en sus modos de producción, la educación también ha ido cambiando y adaptándose a los nuevos cambios que van surgiendo, así pasamos por teorías del aprendizaje desde el conductismo, que van cambiando y adaptándose a las necesidades de la sociedad hasta llegar al constructivismo que es la teoría de aprendizaje de mayor impacto en estos tiempos debido a los sustentos de esta teoría. En la presente investigación se tomará como fundamento teórico el constructivismo que “Plantea que el conocimiento humano es un proceso dinámico, producto de la interacción entre el sujeto y su medio, a través del cual la información externa es interpretada por la mente que va construyendo progresivamente

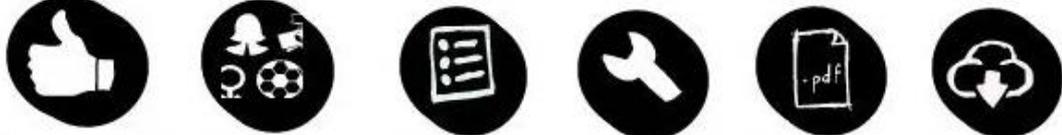
modelos explicativos cada vez más complejos y potentes que le permiten adaptarse al medio” (Ortiz Ocaña, 2013, pág. 24). En este sentido el constructivismo nos adopta una enseñanza a través de una construcción de conocimientos donde se da oportunidad al estudiante a que sea un actor activo en la educación y no un ente que simplemente recepta información, es decir que el proceso enseñanza aprendizaje debe rebasar barreras tradicionales y ser dinámico y significativo para que su aprendizaje sea efectivo, con la implementación de herramientas web 3.0 y 2.0 en un entorno virtual de aprendizaje se pretende lograr la construcción del conocimiento ayudados con la tecnología y las herramientas educativas que nos brindan para llegar a un enfoque conectivista que “considera al estudiante protagonista de su propio aprendizaje que sucede como desenlace de experiencias personales en interacción con su entorno, centrado en la resolución de sus problemas, producto de potenciar el estímulo de su capacidad de innovación y el desarrollo individual de la creatividad, valora el aprendizaje como un proceso activo y proactivo; no lineal, dada la naturaleza autopoietica de los seres humanos, donde cada profesional descubre, desde la metacognición, cuál es su “don”, qué puede aportar a la transformación de la sociedad” (Requena Meza, 2018, pág. 29). Los docentes estamos en la obligación de capacitarnos cada y estar en constante investigación sobre las herramientas educativas, para poder explotar las habilidades, creatividad de los y las estudiantes en la construcción un conocimiento significativo. “Ahora bien, desde las perspectivas teóricas, el asidero epistemológico al estudio, será de significación, atendiendo a lo planteado en la era digital, lo cual constituye una cosmovisión del mundo, y es que hoy inmersos en ella, a pesar de que muchos incluyéndonos nacimos cuando todo era analógico, resulta que nos encontramos ante el mayor desafío del hombre” (Requena Meza, 2018, págs. 29-30), y este desafío hay que superar con la ayuda del uso de las TIC en la educación.

“El término TIC se puede definir como el conjunto de herramientas y recursos tecnológicos utilizados para transmitir, crear, almacenar, compartir o intercambiar datos o información” (IBEC, 2020), cuando hablamos de TIC nos referimos al conjunto de aplicaciones, herramientas y contenidos digitales que nos ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje conectivista a través del uso y aplicación de la tecnología, todo esto lo podemos agrupar de manera lógica ordenada y sistematizada en un entorno virtual de aprendizaje (EVA), que se elaborará en *exlearning* un micro sitio libre y abierto para crear contenidos educativos de una manera sencilla.

*Exelearning* es un micro sitio de código abierto para contenidos educativos, es una herramienta de gran ayuda por su fácil instalación en versión portable e instalable con una de sus características más fuertes que es un sistema *offline* es decir no requiere acceso a internet

para su trabajo, beneficiando aquellos estudiantes que no poseen internet en su domicilio, de la misma manera se expresa en la siguiente tabla algunas ventajas que nos brinda *exelearning*.

## La nueva versión eXeLearning7 Tiene como características más significativas:



- Compatibilidad de ejecución independiente de cualquier navegador. Podrás ejecutarlo con tu navegador predeterminado (IE, Mozilla, Chrome....)**
- Un entorno de trabajo mucho más flexible, amigable y usable (idevices configurables)**
- Múltiples ventanas para ejecutar eXeLearning (antes sólo podías tener un proyecto activo)**
- TinyMCE en su versión 3.5.7 con importantes mejoras (en traducciones, soporte html5 y código embebido)**
- Exportación directa a pdf (en versiones anteriores era más complicado)**
- Exportación a otros formatos (scorm, html, xiff) mejorado y más sofisticado.**

Ventajas exelearning7

Figura 1 Características Exelearning  
Fuente: Exelearning.net

### 1.2. Problema a resolver

La presente investigación está enfocada en vista a contribuir el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de filosofía, esta asignatura contribuye al perfil de salida del bachiller ecuatoriano por medio de la reivindicación del pensamiento filosófico contemporáneo. Contribuye como la capacidad de pensar y pensarse desde el contexto existencial propio, enriqueciéndolo y adaptándolo a las necesidades y demandas sociales actuales, que promueven nuevas vías de reflexión y análisis y, por ende, nuevas y creativas formas de comprender la realidad y transformarla. El problema surge por el poco uso de las TIC en la Unidad Educativa Cristiana *New Life*, teniendo en cuenta que es una institución vanguardista en tecnología, equipando sus aulas de clases y con una educación *e-learning*, con sus estudiantes que en ausencia de libros trabajan con dispositivos móviles dentro de clase. Cuando una institución educativa cuenta con todas estas facilidades para una pedagogía conectivista es necesario fortalecer y sacar el máximo provecho del alcance que tenemos, hay que eliminar por completo el conductismo que se lo hace incluso con herramientas tecnológicas.

El impacto que genere la investigación es implementar un entorno virtual de aprendizaje con una metodología sustentada en el uso de las TIC, que permita elevar el prestigio institucional en su transformación educativa, los estudiantes sean capaces de manejar herramientas tecnológicas digitales que vayan más allá de lo comúnmente conocido, explotando sus habilidades de manera eficaz para que salgan como bachilleres preparados no solo académicamente sino tecnológicamente, para contribuir en el desarrollo de un cambio educativo, de la misma manera los docentes del área de ciencias sociales serán capacitados para el uso y manejo de varias herramientas digitales para que lo pongan en uso no solamente en una asignatura sino en adelante en cualquier carrera universitaria, profesional o emprendimiento que deseen sobrellevar.

### **1.3. Proceso de investigación**

Para la presente investigación se ha desarrollado en enfoque mixto. Según el enfoque mixto logra obtener una mayor variedad de perspectiva del problema, ya que nos permite dimensionar en lo cuantitativo: frecuencia, amplitud, magnitud y generalización de los hechos, de la misma manera se fortalece con lo cualitativo al darnos profundidad, complejidad y comprensión. (Hernández Sampieri, Fernández, C., & Baptista, M., 2010)

Por esta razón se ha considerado aplicar en la investigación el enfoque mixto con un tipo de investigación descriptiva.

Se manipulan las variables, se observan y se estudian cómo se encuentra para la investigación en su estado natural, con esto se logra obtener características propias del objeto de estudio sin dar juicios de valor, y procurando encontrar altos niveles de objetividad. Esto se logra a partir de varios conceptos, variables y categorías que son medidas para describirlas y permitan determinar alguna necesidad usando el análisis y síntesis de los resultados obtenidos en la observación, entrevista o encuesta” (Pinto, 2019, pág. 18).

Esto permitirá describir los resultados obtenidos de la investigación que permitan implementar soluciones viables sustentadas.

Para desarrollar un enfoque mixto es decir el que unifica tanto el enfoque cuantitativo como el enfoque cualitativo, es recomendable emplear el método inductivo deductivo, es decir ir de lo particular a lo general, o su vez ir de lo general a lo particular, ir describiendo los resultados para implementar medidas que den solución o mejoras al proyecto de investigación.

Para recabar la información correspondiente y necesaria se ha empleado el método de la observación. “Es un método universal de las ciencias que posee una extraordinaria importancia para el estudio de los fenómenos sean sociales o naturales, ya que permite obtener información sobre cómo se manifiestan los fenómenos en su contexto natural o en el laboratorio”. (González, Gallardo, & Pozo, 2018, pág. 120).

Para el efecto del método de observación se ha empleado la técnica de la encuesta “es una técnica que recoge información a grupos de personas sobre los hechos y fenómenos que se investigan, por medio de un cuestionario previamente confeccionado” (González, Gallardo, & Pozo, 2018, pág. 146), para lo cual necesitamos apoyarnos del instrumento del cuestionario.

Aplicando un cuestionario debidamente estructurado con preguntas directas y de selección múltiple nos muestra los resultados sobre el uso de la tecnología dentro del aula de clases y las herramientas tecnológicas educativas que los docentes aplican para su proceso de enseñanza aprendizaje, con la observación la inducción y la deducción se podrá seleccionar información que permita fortalecer el uso de la tecnología en la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana *New Life*.

La población está constituida por 31 estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado, 3 docentes del área administrativa y 24 docentes de la institución.

Por ser un número de fácil acceso, se trabajará con toda la población, sin necesidad de muestra.

Los resultados obtenidos en la encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Cristiana *New Life* de segundo año de bachillerato general unificado nos muestran los siguientes resultados:

Pregunta 1:¿Considera usted que es necesario el uso de herramientas tecnológicas para motivar y mejorar el aprendizaje?

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

¿Considera usted que es necesario el uso de herramientas tecnológicas para motivar y mejorar el aprendizaje?

31 respuestas

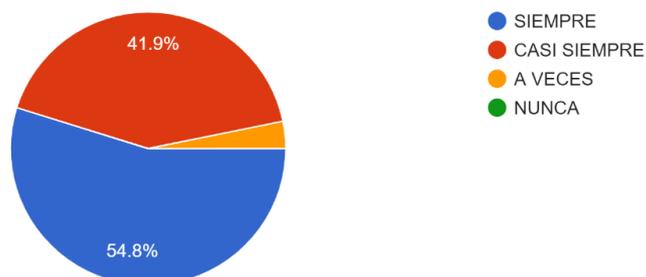


Figura 2: Pregunta 1

Fuente: Propia

En el análisis de la primera pregunta podemos observar que más del 95% de los estudiantes están de acuerdo que es necesario el uso de las herramientas tecnológicas para motivar y mejorar el aprendizaje, el 0% es decir nadie está en contra del uso de herramientas respondiendo nunca, esto nos muestra la predisposición que tienen los estudiantes para acoger el uso de las TIC, y sentirse motivados por el proceso de enseñanza aprendizaje mientras aprenden a utilizar herramientas tecnológicas de educación.

Pregunta 2: ¿Con qué frecuencia tiene acceso a internet dentro de la institución educativa?

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

¿Con qué frecuencia tiene acceso a Internet dentro de la institución educativa?

31 respuestas

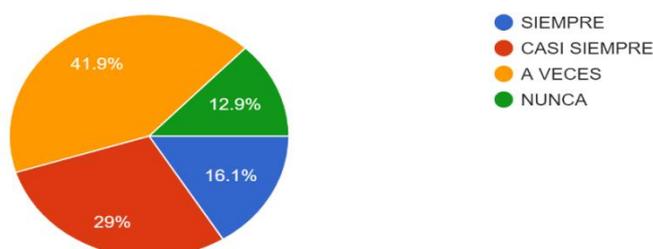


Figura 3: Pregunta 2

Fuente: Propia

En los resultados de la pregunta sobre el acceso a internet dentro de la institución educativa, podemos observar que en un porcentaje mayor el 49,9% de estudiante, a veces y 12,19% nunca, pueden acceder a internet dentro de la institución educativa, por lo que dificultaría para las actividades sincrónicas y para el uso de algunas herramientas, es necesario implementar un modem abierto para el uso de herramientas, garantizando el uso adecuado para los estudiantes.

Pregunta 3:¿Con qué frecuencia tiene acceso a internet en su domicilio?

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

¿Con qué frecuencia tiene acceso a Internet en su domicilio?  
31 respuestas

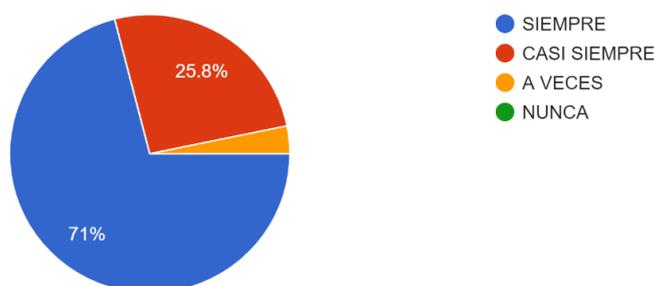


Figura 4: Pregunta 3  
Fuente: Propia

Cuando preguntamos a los estudiantes sobre el acceso a internet en sus domicilios, nos encontramos con un punto muy fuerte que hay que fortalecer, el 0% de los estudiantes nunca están sin acceso a internet, es decir que casi el total de la población encuestada cuenta con acceso permanente a internet con un gran porcentaje el 71% de estudiantes siempre tienen acceso, y el 25,8% casi siempre, razón por la cual se puede trabajar con herramientas tecnológicas que necesitan acceso a internet.

Pregunta 4:¿Considera usted que las clases impartidas todavía son tradicionalistas?

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

¿Considera usted que las clases impartidas todavía son tradicionalistas?  
30 respuestas

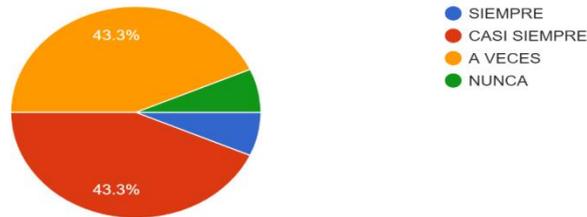


Figura 5: Pregunta 4  
Fuente: Propia

Un gran porcentaje de estudiantes sienten que las clases impartidas aún son tradicionalistas, con un porcentaje igualitario del 43.3% consideran que casi siempre y a veces las clases continúan en un conductismo tradicional, pese a que la institución cuenta con herramientas tecnológicas al alcance para fortalecer su oferta académica, sin embargo hay que notar que el 6,7 % de los estudiantes piensan que los docentes ya rompieron ese paradigma tradicionalista.

Pregunta 5: Señale las herramientas tecnológicas que usted utiliza para realizar presentaciones o exposiciones.

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

SEÑALE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE USTED UTILIZA PARA REALIZAR PRESENTACIONES O EXPOSICIONES

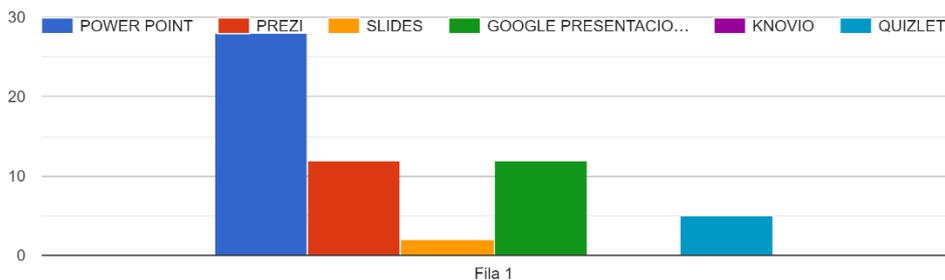


Figura 6: Pregunta 5  
Fuente: Propia

El 93.3% de los estudiantes indica que utiliza *Power Point* para realizar encuestas, mientras que herramientas web 2.0 como *Slides*, *Knovid*, *Quizlet*, tuvieron porcentajes mínimos, es decir los estudiantes siguen atrapados en herramientas del computador sin expandirse a la búsqueda de nuevas herramientas tecnológicas para su educación.

Pregunta 6: Señale las herramientas tecnológicas que usted utiliza para hacer videos de presentación

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

SEÑALE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE USTED UTILIZA PARA HACER VIDEOS DE PRESENTACIÓN

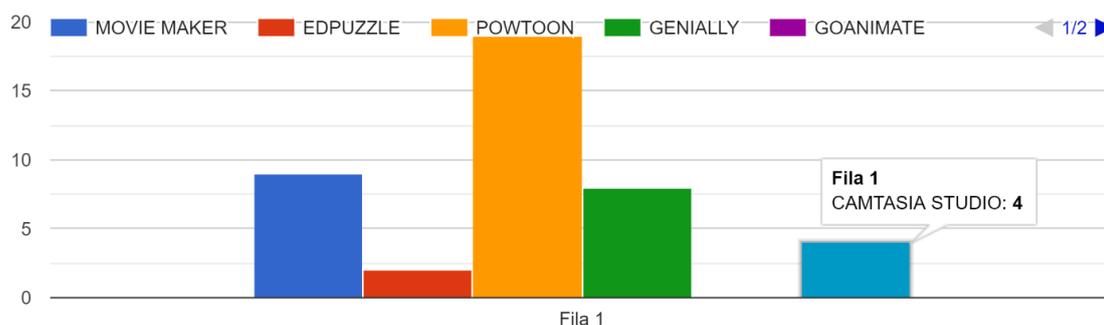


Figura 7: Pregunta 6

Fuente: Propia

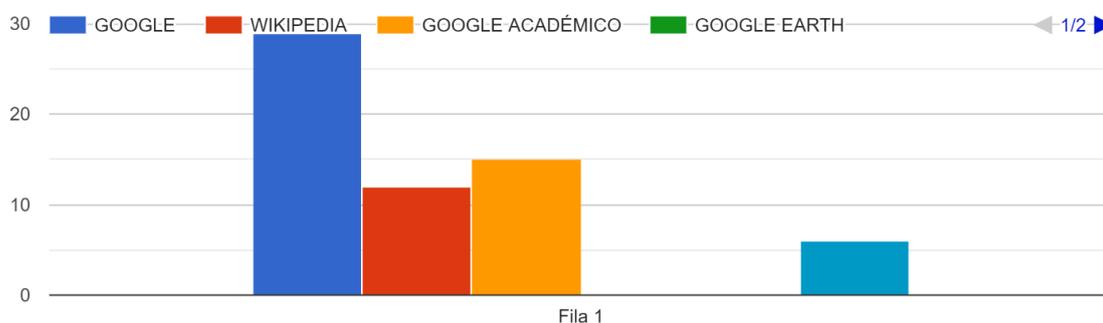
En el resultado de la sexta pregunta, evidenciamos que una herramienta web 2.0 obtuvo el mayor porcentaje de uso con un 61,29% para *Powtoon*, y un gran porcentaje también para *Genially* con un 25,8%, es decir para la creación de videos, los estudiantes están buscando herramientas de la web 2.0 buscando mejoras cada día en las funciones que nos brindan las diferentes herramientas de video.

Pregunta 7: Señale los navegadores que usted utiliza para busca información y consultas de sus tareas y actividades educativas.

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

SEÑALE LOS NAVEGADORES QUE USTED UTILIZA PARA BUSCAR INFORMACIÓN Y CONSULTAS DE SUS TAREAS Y ACTIVIDADES EDUCATIVAS



*Figura 8: Pregunta 7*  
*Fuente: Propia*

En los resultados obtenidos sobre los repositorios de búsqueda de informas, podemos evidenciar que también tenemos una debilidad es así que el 93,54% de los estudiantes consultan de manera directa en google, y en un porcentaje alarmante 38,7% continúa utilizando Wikipedia para consultas y tareas, por lo que es necesario motivar a la búsqueda de información en repositorios digitales con fuentes bibliográficas.

Pregunta 8: Señale las herramientas tecnológicas que usted utiliza para realizar mapas conceptuales

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

SEÑALE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE USTED UTILIZA PARA REALIZAR MAPAS CONCEPTUALES

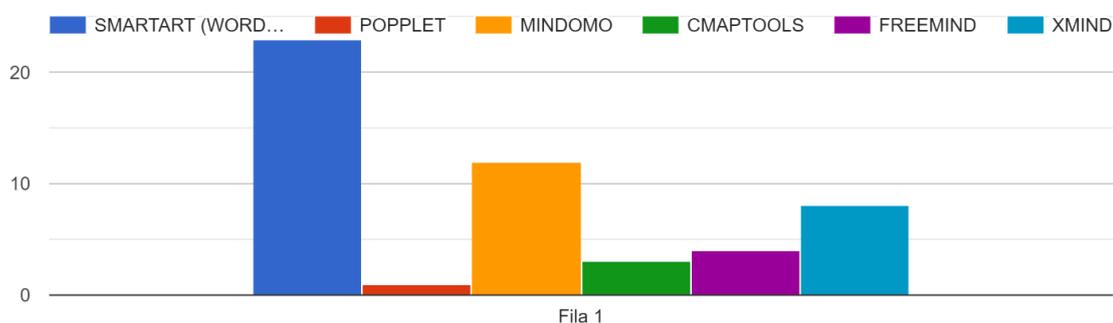


Figura 9: Pregunta 8  
Fuente: Propia

Los resultados obtenidos sobre las herramientas tecnológicas para la elaboración de mapas conceptuales, nos muestran una vez más una debilidad sobre el uso de herramientas tecnológicas el, 74,19% está todavía utilizando la herramienta de Word mientras que en un porcentaje mínimo los estudiantes están utilizando herramientas web 2.0, es necesario motivar al uso de otras herramientas que exploten la creatividad del estudiante en la realización de sus organizadores gráficos.

Pregunta 9: Señale las herramientas tecnológicas que sus docentes utilizan para su aprendizaje

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

SEÑALE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE SUS DOCENTES UTILIZAN PARA SU APRENDIZAJE

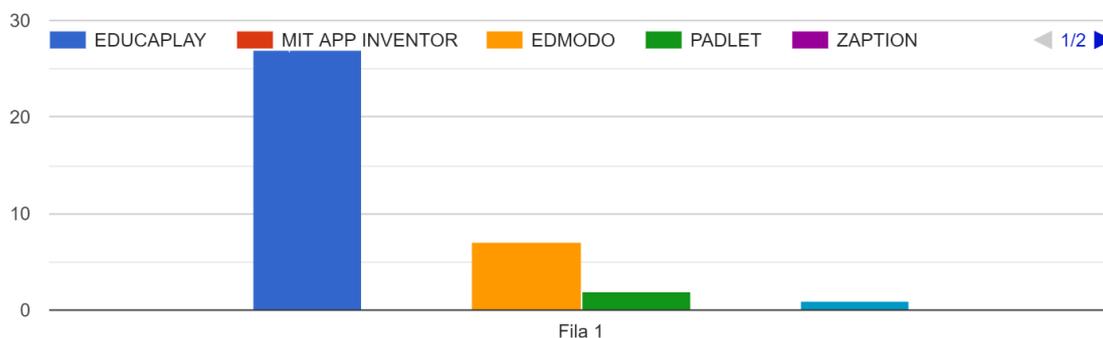


Figura 10: Pregunta 9  
Fuente: Propia

En los resultados obtenidos por los estudiantes confirman el 87,09%, que sus docentes utilizan la herramienta Educaplay para su educación, es decir que los docentes si aplican herramientas tecnológicas en sus clases ya que también tenemos un 22,58% que utiliza Edmodo para su educación, es decir que los estudiantes son conscientes del uso de la tecnología por parte de sus docentes.

Pregunta 10: Señale las herramientas tecnológicas que sus docentes utilizan para su evaluación, retroalimentación o recuperación.

Elaborado por: Xavier Castro

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

## SEÑALE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE SUS DOCENTES UTILIZAN PARA SU EVALUACIÓN, RETROALIMENTACIÓN O RECUPERACIÓN

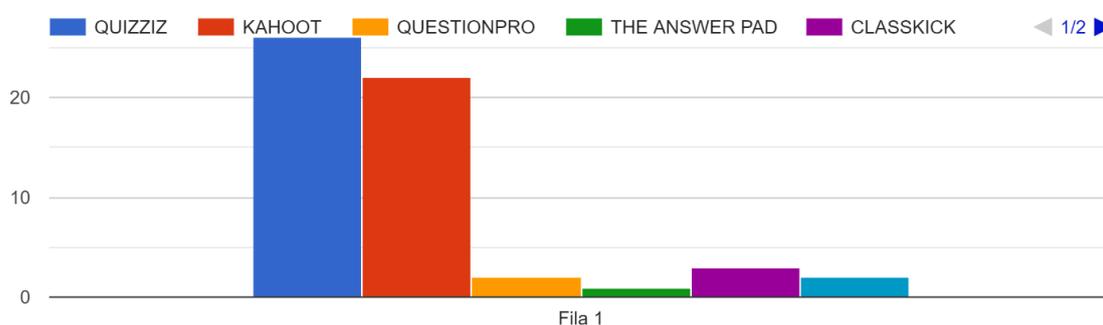


Figura 11: Pregunta 10

Fuente: Propia

En los resultados obtenidos para herramientas tecnológicas de evaluación también nos encontramos con un punto fuerte, es así que un 83,27% afirman que los docentes utilizan para su evaluación Quizziz, y un 70,96% Kahoot siendo porcentajes altos que muestran nuevamente la aplicabilidad y la fortaleza en la evaluación.

### 1.4. Vinculación con la sociedad

La presente investigación está enfocada en vista a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de filosofía, esta asignatura contribuye al perfil de salida del bachiller ecuatoriano por medio de la reivindicación del pensamiento filosófico, contribuye mediante la valoración de la innovación tecnológica en la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado, con un entorno virtual de aprendizaje que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje con un aprendizaje sustentado teóricamente desde la teoría constructivista enfocada en el Conectivimos.

El aporte que brinda el proyecto es contribuir a la oferta académica como una institución vanguardista en tecnología, se dará una capacitación indicando las falencias encontradas y la propuesta para fortalecer el uso de las herramientas tecnológicas dentro y fuera de la institución educativa, con docentes de la institución para que puedan aplicar en sus procesos de enseñanza aprendizaje, creando una comunidad educativa fortalecida en innovación tecnológica, enriqueciéndose de primera fila estudiantes y docentes principalmente.

### 1.5. Indicadores de resultados

Los indicadores que nos permitirán evaluar el resultado de un entorno virtual de aprendizaje en *Exelearning* elaborado con herramientas sincrónicas y asincrónicas de la web 2.0 y 3.0 en la Unidad Educativa Cristiana *New Life*, serán de acuerdo a los siguientes indicadores:

- Uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje *Exelearning* de los docentes de la Unidad Educativa Cristiana *New Life*, capacitación sobre beneficios, ventajas y desventajas de trabajar con *Exelearning* para el uso de las diversas asignaturas.
- Uso y manejo de herramientas educativas tecnológicas de la web 2.0 y 3.0 de los docentes de la Unidad Educativa Cristiana *New Life*, capacitación sobre el uso y codificación de las actividades del entorno virtual de aprendizaje en *Exelearning*.
- Uso y manejo del entorno virtual de aprendizaje *Exelearning* de los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana *New Life*, capacitación sobre beneficios, ventajas y desventajas de trabajar con *Exelearning* para el uso en la asignatura de filosofía.
- Uso y manejo de herramientas educativas tecnológicas de la web 2.0 y 3.0 de los estudiantes de la Unidad Educativa Cristiana *New Life*, tutoriales sobre el uso de codificación de las actividades del entorno virtual de aprendizaje en *Exelearning*.
- Pertinencia, aplicabilidad y factibilidad, a pesar que la Unidad Educativa Cristiana *New Life* cuenta con la plataforma Idukay, se puede trabajar con el entorno virtual de aprendizaje *Exelearning* dentro de la plataforma, o con *Exelearning* y con Idukay al mismo tiempo por sus diferentes funciones.
- Fundamentación pedagógica, que el entorno virtual de aprendizaje esté elaborado bajo una fundamentación teórica y metodológica que sustente y argumente la propuesta del producto.

## CAPÍTULO II: PROPUESTA

### 2.1. Fundamentos teóricos aplicados

Para la elaboración de un entorno virtual de aprendizaje en *exlearning* para los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la unidad educativa cristiana *New Life* con herramientas web 2.0 se ha sustentado en una teoría pedagógica constructivista, con una conexión conectivista en el desarrollo de las TIC en la educación. Se ha seleccionado Exelearning gracias a sus múltiples beneficios que nos brinda, es una herramienta *open source* de código abierto para la creación de contenidos educativos de una manera fácil y sencilla sin ser un experto, la flexibilidad de *Exelearning* permite su instalación en cualquier sistema operativo, de manera instalable o portable. A continuación podemos observar un cuadro comparativo de herramientas de autor que promovió la selección de *Exelearning* como entorno virtual de aprendizaje principalmente por su uso offline para aquellos estudiantes o docentes que no tienen acceso a internet desde sus hogares o que sufren alguna falla técnica de servicio por lo cual no puedan acceder a internet.

*Tabla1*  
Cuadro Comparativo Características LMS  
*Fuente:* Propia

| CUADRO COMPARATIVO DE CARACTERÍSTICAS DE LMS   |   |  |   |   |
|--|---|--|---|---|
| CARACTERÍSTICAS  |  |  |  |  |
| Su aprendizaje y uso es sencillo, rápido e intuitivo.  |  |   |  |  |
| Intercambio de recursos educativos. Inserción de herramientas web 2.0 y 3.0                            |  |   |  |  |
| Open source podemos acceder al código fuente, modificarlo y crear plantillas de estilo personalizadas. |  |   |  |  |

|  |  |   |   |   |
|--|--|---|---|---|
| Puede ser una herramienta offline, es posible utilizarla sin estar conectado a internet. |   |  |  |  |
| Instalación ejecutable e instalable.   |   |  |  |  |
| Multiplataforma, capaz de funcionar en Linux, Windows y MacOS.                           |   |  |  |  |
| Exporta los recursos en diferentes formatos: Common Cartridge. IMS. SCORM. Sitio Web.    |   |  |  |  |
| Micro sitio insertable en cualquier plataforma o MLS                                     |  |  |  |  |

“La implementación del aula virtual con simuladores e-learning, como herramienta didáctica, ha favorecido en diversas partes del mundo, la formación y capacitación de los estudiantes, en una amplia y nutrida gama de disciplinas del conocimiento, de ahí que su efectividad resulta ser innegable” (Delgado, 2019, pág. 18). El término *e-learning* está relacionado con la educación a través del internet, una modalidad de aprendizaje con el uso de TIC, herramientas tecnológicas que permiten una conectividad del aprendizaje a través del uso del internet.

El entorno virtual de aprendizaje, crea espacios de aprendizajes colaborativos sincrónicos y asincrónicos, teniendo a disposición un mundo de herramientas de acceso gratuito y de paquetes de pago según su utilidad u oferta, están al alcance de nosotros con tan solo investigar un poco, para que el docente de acuerdo a sus estudiantes si son de aprendizaje visual, auditivo, kinestésico o de adaptación curricular deberá selecciona adecuadamente las mejores herramientas web 2.0 para incrustar en *Exelearning* o a su vez utilizar las que las plataforma provee para un aprendizaje significativo.

## 2.2. Descripción de la propuesta

Elaboración de un entorno virtual de aprendizaje con herramientas web 2.0 que ayuden al desarrollo de las destrezas de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado. Tomando en cuenta el poco uso de herramientas 2.0 es necesario fortalecer el sistema de aprendizaje conectivista en la Unidad Educativa Cristiana New Life, y aprovechar el sistema *b-learning* implementado, dando a conocer a los estudiantes y a sus maestros de filosofía herramientas actualizadas de la web semántica que permitan mejorar el rendimiento académico y despertar más el interés por esta asignatura y sobre todo por el uso de herramientas tecnológicas en el campo educativo, integrándonos en la educación global tecnológica que demanda nuestra época actual.

### a. Estructura general

El entorno virtual de aprendizaje elaborado en exelearning tiene la siguiente estructura.

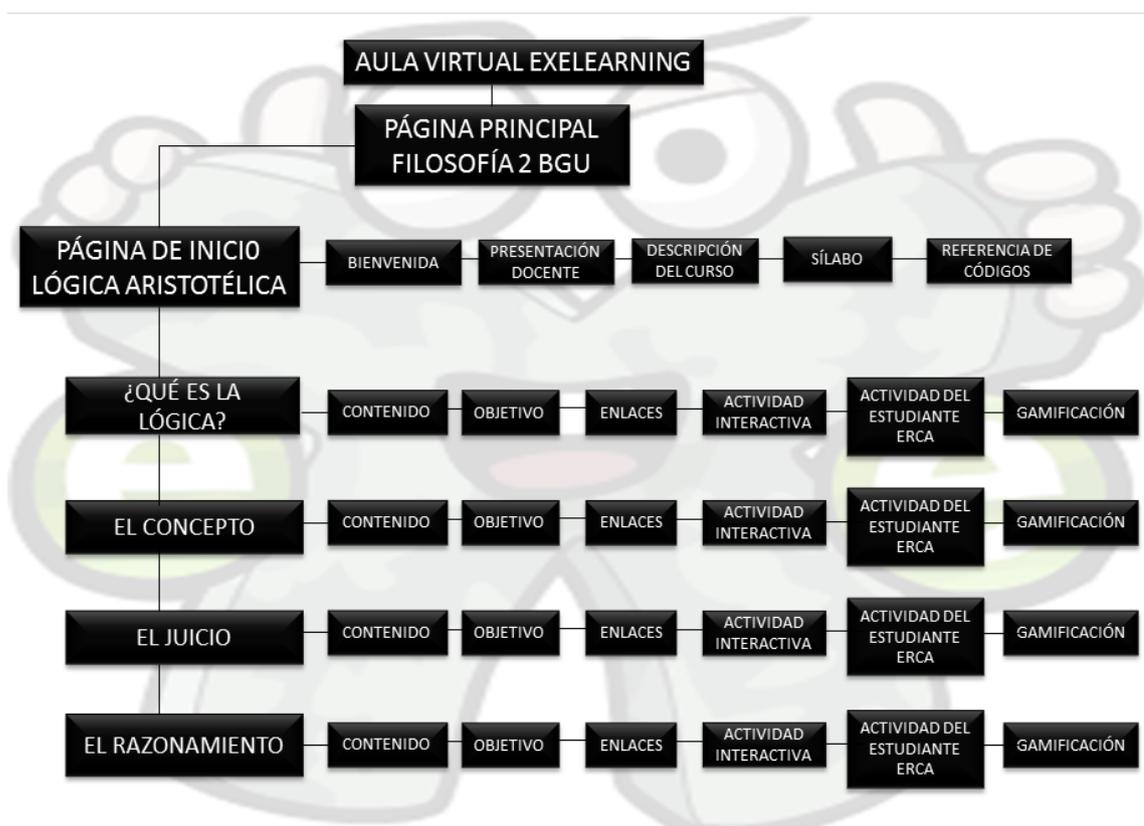


Figura 12: Estructura Exelearning  
Fuente: Propia

### b. Explicación del aporte

El aporte que nos brinda la propuesta es un entorno virtual de aprendizaje elaborado en *Exelearning* por todas sus ventajas ya conocidas, el entorno virtual de aprendizaje basa su estructura en el método PACIE, cuyo significado de sus siglas son:

**Presencia:** Que busca exaltar la imagen corporativa en la propuesta con el sello de la unidad educativa cristiana *New Life*, con gráficos e información general en la página principal.

**Alcance:** que se caracteriza por los contenidos y objetivos que debe conocer el estudiante previo a cada clase, de esta manera el estudiante podrá asimilar conocimientos previos para sus actividades, esto lo podemos encontrar en la sección de contenido y objetivo de cada tema de la unidad de estudio.

**Capacitación:** que hace referencia al talento humano y a su educación e investigación constante para el desenvolvimiento de su deber o actividades, tanto estudiantes como docentes, en la sección de enlaces encontraremos guías y tutoriales para el uso y manejo de diferentes herramientas tecnológicas que permitan aprender a saber utilizar en caso de no tener conocimiento sobre alguna.

**Interacción:** que tiene que ser permanente en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte del educando y el educador, esto lo podemos encontrar de manera sincrónica y asincrónica en la sección de actividades interactivas y actividades del estudiante, para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de filosofía de segundo BGU, planificadas de acuerdo al tipo de aprendizaje del grupo tomando en cuenta actividades auditivas, visuales y quinesísticas para lograr un aprendizaje significativo.

**Elearning:** Procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada (Camacho, 2012). Esta fase del proceso lo podemos encontrar en la sección de actividades del estudiante en la metodología ERCA cuyo significado es (Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación) y en la sección de gamificación que está destinada para actividades de refuerzo y de recuperación del estudiante.

### **c. Estrategias y/o técnicas**

En la elaboración de la propuesta se empleará un EVA en la plataforma *Exelearning* con inserción de herramientas web 2.0 para el proceso de enseñanza aprendizaje, que se detalla a continuación:

Para la presentación del docente se ha elaborado un Código QR, “Los códigos QR, ( en inglés *QR Code*) son un tipo de códigos de barras bidimensionales. La información está codificada dentro de un cuadrado, permitiendo almacenar gran cantidad de información alfanumérica” (QR, 2009), y una hoja de vida en *Genially* con la opción *Personal Branding* para elaboración de currículos interactivos, Además para el proceso de enseñanza aprendizaje se implementó.

- Youtube: Que es un repositorio de videos de todo tipo de contenidos abierto a todo el público.
- Popplet: “Usado para hacer una lluvia de ideas o tomar notas, Popplet ayuda a los profesionales a organizar sus pensamientos y generar su próxima gran idea.” (Popplet, 2013).
- Kahoot: Es una herramienta utilizada en la sección de gamificación, ya que permite realizar juegos de manera sincrónica con cuestionarios elaborados de manera gratuita.
- Jigsawplatetpuzzle: También utilizada en la sección de gamificación es una herramienta para crear rompecabezas de manera gratuita.
- Quizlet: Es una herramienta para realizar imágenes interactivas, con la creación de botones dentro de la imagen que aparecen con información relevante.
- Slides.com: Es una herramienta de presentación de diapositivas, “a diferencia del software de presentación tradicional, no es necesario descargar nada” (Slides, 2020).
- Google Scholar, Filosofía.net y Biblioguías: como repositorios de navegadores para la búsqueda de información y consultas.
- Edpuzzle: “Con edpuzzle puedes seleccionar videos educativos favoritos, editarlos, asignarlos a los alumnos y comprobar que los entienden mediante preguntas insertas a lo largo del visionado. Esta herramienta puede ser de gran utilidad en todas las asignaturas y niveles educativos” (Vásconez, 2018, pág. 40).
- Genially: “Es una herramienta fantástica, con muchas ventajas para los docentes dispuestos a crear sus propios materiales educativo, al estilo PowerPoint pero modernizadas con animaciones, diseños y stickers propios para decorar al gusto” (Vargas, 2018)

Una vez elaborada la propuesta del entorno virtual de aprendizaje para filosofía de segundo B.G.U de la Unidad Educativa Cristiana *New Life* se presentó la propuesta a diez expertos de educación para que den su criterio sobre la propuesta elaborada en el micro sitio *exeleanig*, los expertos en educación cumplieron con algunos requisitos como varios años de experiencia en

la docencia título de mínimo cuarto nivel y haber realizado alguna investigación o publicación sobre educación para poder dar su aporte a la propuesta de manera objetiva.

Los expertos califican la propuesta de forma viable califican como excelente la propuesta y viable sobre todo por el sustento que se le da a la propuesta y mencionan algunas observaciones:

Felicito la propuesta elaborada en beneficio a la calidad educativa, recomiendo publicar la propuesta, en medios masivos de información.

Como sugerencia: luego de terminar este innovador proyecto se ponga al servicio de instituciones educativas fiscales urbanas marginales.

Es el mejor momento para dar un giro a la educación. La inserción de las herramientas tecnológicas bien aplicadas en la clase, volverá al proceso significativo.

Excelente propuesta para la aplicación de una verdadera clase virtual efectiva.

Se recomienda no se limite a un solo determinado año de EGB, si no que sea para todos los años.

### 2.3. Matriz de articulación

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 2.  
Matriz de articulación  
Fuente: Elaboración propia

| TEMA               | TEORÍA DE APRENDIZAJE             | METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA                           | ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA | DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS   | CLASIFICACIÓN TIC   |   |    |   |   |   |   |   |
|--------------------|-----------------------------------|---|-------------------------|---|---|---|----|---|---|---|---|---|
|                    |                                   |   |                         |   | R. Recurso<br>AA: Actividad Asincrónica<br>AS: Actividad Sincrónica | P | OG | R | E | S | I | O |
| ¿Qué es la lógica? | Constructivismo -<br>Conectivismo | Experiencia (E)<br><i>Fase de contextualización</i>     | Observación             | Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias del análisis | R. Youtube  |   |    | ✓ |   |   |   |   |
|                    |                                   |   | Análisis                |   | R. Youtube  |   |    | ✓ |   |   |   |   |
|                    |                                   |   | Síntesis                |   | R. Youtube  |   |    | ✓ |   |   |   |   |
|                    |                                   | Reflexión (R)<br><i>Estructuración del conocimiento</i> | Análisis                | Analiza y reflexiona las experiencias a través del análisis y su propia definición.                           | AS.EVA Exelaerning  |   |    |   |   |   | ✓ |   |
|                    |                                   |   | Parfraseo               |   | AS.EVA Exelaerning  |   |    |   |   |   | ✓ |   |
|                    |                                   |   | Lectura                 | Sistematiza la información mediante   | R. Popplet  |   | ✓  |   |   |   |   |   |

|                     |            |  |                                       |  |                           |   |                     |   |   |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|---------------------|------------|--|---------------------------------------|--|---------------------------|---|---------------------|---|---|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|--|
|                     |            | <b>Conceptualización (C)</b><br><i>Estructuración del conocimiento</i> | comprensiva                           | una explicación de lo aprendido en un organizador gráfico      |                           |   |                     |   |   |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|                     |            |  | Resumen                               |  |                           |   |                     |   |   |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|                     |            | <b>Aplicación (A)</b><br><i>Desarrollo de la destreza</i>              | Investigación                         | Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido   | R. Filosofía.net          |   |                     |   | ✓ |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|                     |            |  |                                       |  | R. Popplet                |   |                     | ✓ |   |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|                     |            |  |                                       |  | AA. EVA Exelaerning       |   |                     |   |   |  | ✓ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|                     |            |  |                                       |  | AA. Kahoot                |   |                     |   |   |  | ✓ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|                     |            |  |                                       |  | AA. jigsawplanet          |   |                     |   | ✓ |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|                     |            | <b>El concepto</b>   | <b>Constructivismo - Conectivismo</b> | <b>Experiencia (E)</b><br><i>Fase de contextualización</i>     | Visualización de Imágenes | Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias de visualización de imágenes | AS. EVA Exelaerning |   |   |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ✓ |  |
|                     |            |  |                                       |  | Definición de concepto    |   | AS. EVA Exelaerning |   |   |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|                     |            |  |                                       | <b>Reflexión (R)</b><br><i>Estructuración del conocimiento</i> | Infografías ilustraciones | Analiza y reflexiona las experiencias a través de la lectura comprensiva de imágenes interactivas                             | R. Quizlet          | ✓ |   |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |
| Lectura comprensiva | R. Quizlet |  |                                       |  | ✓                         |   |                     |   |   |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |

|  |  |  |                              |   |                            |   |  |  |   |   |  |  |  |
|--|--|--|------------------------------|---|----------------------------|---|--|--|---|---|--|--|--|
|  |  | <b>Conceptualización (C)</b><br><i>Estructuración del conocimiento</i> | Infografías<br>Ilustraciones | Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido | R. Quizlet                 | ✓ |  |  |   |   |  |  |  |
|  |  |  | Análisis                     |   | R. Quizlet.                | ✓ |  |  |   |   |  |  |  |
|  |  |  |                              |   | AS.Videoconferencia (Zoom) |   |  |  |   | ✓ |  |  |  |
|  |  | <b>Aplicación (A)</b><br><i>Desarrollo de la destreza</i>              | Infografías<br>Ilustraciones | Crea y planifica casos reales usando lo aprendido                   | R. Quizlet                 | ✓ |  |  |   |   |  |  |  |
|  |  |  |                              |   | AA. Kahoot                 |   |  |  | ✓ |   |  |  |  |
|  |  |  | Gamificación                 |   | AA. jigsawplanet           |   |  |  |   | ✓ |  |  |  |

| TEMA      | TEORÍA DE APRENDIZAJE           | METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA                                   | ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA | DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS   | CLASIFICACIÓN TIC   |   |    |   |   |   |   |   |  |
|-----------|---------------------------------|---|-------------------------|---|---|---|----|---|---|---|---|---|--|
|           |                                 |   |                         |   | R. Recurso<br>AA: Actividad Asincrónica<br>AS: Actividad Sincrónica | P | OG | R | E | S | I | O |  |
| El juicio | Constructivismo<br>Conectivismo | Experiencia (E)<br><i>Fase de contextualización</i>             | Lectura comprensiva     | Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias del análisis | R. Slide.com  | ✓ |    |   |   |   |   |   |  |
|           |                                 |   | Análisis                |   | R. Slide.com  | ✓ |    |   |   |   |   |   |  |
|           |                                 |   | Síntesis                |   | R. Slide.com  | ✓ |    |   |   |   |   |   |  |
|           |                                 | Reflexión (R)<br><i>Estructuración del conocimiento</i>         | Investigación           | Analiza y reflexiona las experiencias a través de la Investigación para el enlace a nuevos conocimientos.     | R. Google scholar   |   |    | ✓ |   |   |   |   |  |
|           |                                 |   |                         |   | R. Filosofía.net  |   |    | ✓ |   |   |   |   |  |
|           |                                 |   |                         |   | R. Biblioguías  |   |    | ✓ |   |   |   |   |  |
|           |                                 | Conceptualización (C)<br><i>Estructuración del conocimiento</i> | El Panel                | Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido en un organizador gráfico                 | AA. EVA Exelearning   | ✓ |    |   |   |   |   |   |  |
|           |                                 |   | Resumen                 |   | AS. Videoconferencia (Zoom)   |   |    |   |   |   | ✓ |   |  |
|           |                                 | Aplicación (A)  | Resumen                 | Crea, planifica y   | AA. EVA Exelaerning   | ✓ |    |   |   |   |   |   |  |

|                        |   |  |                              |  |                            |   |  |   |   |  |   |   |  |  |  |
|------------------------|---|--|------------------------------|--|----------------------------|---|--|---|---|--|---|---|--|--|--|
|                        |   | <i>Desarrollo de la destreza</i>   | Mapas mentales               | soluciona casos reales usando lo aprendido   | R. Slide.com               | ✓ |  |   |   |  |   |   |  |  |  |
|                        |   |  | Gamificación                 |  | AA. Kahoot                 |   |  |   | ✓ |  |   |   |  |  |  |
|                        |   |  |                              |  | AA. jigsawplanet           |   |  |   | ✓ |  |   |   |  |  |  |
| <b>El razonamiento</b> | <b>Constructivismo<br/>Conectivismo</b> | <b>Experiencia (E)</b><br><br><i>Fase de contextualización</i>             | Observación de Video         | Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias de visualización de video sobre el razonamiento | R.Youtube                  |   |  | ✓ |   |  |   |   |  |  |  |
|                        |   |  | Análisis                     |  | R.Youtube                  |   |  | ✓ |   |  |   |   |  |  |  |
|                        |   | <b>Reflexión (R)</b><br><br><i>Estructuración del conocimiento</i>         | Observación                  | Analiza y reflexiona las experiencias a través de la observación de video con preguntas  | R. Youtube                 |   |  | ✓ |   |  |   |   |  |  |  |
|                        |   |  | Cuestionario                 |  | R. Edpuzzle                |   |  |   |   |  | ✓ |   |  |  |  |
|                        |   | <b>Conceptualización (C)</b><br><br><i>Estructuración del conocimiento</i> | Infografías<br>Ilustraciones | Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido en imágenes interactivas   | R. Genially                | ✓ |  |   |   |  |   |   |  |  |  |
|                        |   |  | Análisis                     |  | AS.Videoconferencia (Zoom) |   |  |   |   |  |   | ✓ |  |  |  |
|                        |   | <b>Aplicación (A)</b><br><br><i>Desarrollo de la destreza</i>              | Infografías<br>Ilustraciones | Crea y planifica casos reales usando lo aprendido  | R. Genially                | ✓ |  |   |   |  |   |   |  |  |  |
|                        |   |  |                              |  | AA. Kahoot                 |   |  |   | ✓ |  |   |   |  |  |  |
|                        |   |  | Gamificación                 |  | AA. jigsawplanet           |   |  |   |   |  | ✓ |   |  |  |  |

## CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos en el trabajo de titulación de entorno virtual de aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado se puede expresar las siguientes conclusiones:

- Tanto estudiantes como docentes están de acuerdo que el uso de la tecnología puede mejorar y motivar el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, el uso de la tecnología, no es una garantía de una educación constructivista, conectivista o *e-learning*, ya que se puede caer en el tradicionalismo con la diferencia que su aplicación es mediante la tecnología.
- Podemos afirmar que estudiantes como docentes se encuentran estancados en herramientas educativas tecnológicas de la web 1.0, uso de herramientas básicas que no generan motivación o curiosidad a los estudiantes, aun contando con acceso a internet en un gran porcentaje mayoritario tanto de estudiantes como de docentes.
- La elaboración de un entorno virtual de aprendizaje con herramientas web 2.0 ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, llevando a la educación un paso más allá, fortaleciendo el legado institucional sobre su oferta académica como una institución vanguardista en tecnología.
- La aplicación de un entorno virtual de aprendizaje debidamente sustentado con sus componentes teóricos, metodológicos, técnicas, estrategias y clasificación de TIC con la descripción de resultados, argumenta la factibilidad de la aplicación del proyecto con las bases necesarias para su sostenibilidad.

## RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos en el trabajo de titulación de entorno virtual de aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado se puede expresar las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda a los docentes ingresare de manera permanente a los diferentes cursos sobre nuevas tendencias educativas que ofertan en internet de manera gratuita como: Emagister, Form Tec o Adams, para romper con los paradigmas tradicionalistas conductistas y dar paso a una educación constructivista conectivista con nuevas estrategias didácticas tecnológicas para mejorar y transformar la calidad educativa.
- Es necesario la capacitación permanente de estudiantes y docentes para el uso y manejo de herramientas tecnológicas, pero la solución no solo radica en la capacitación, sino en la implementación y uso que se le dé, la aplicabilidad y el manejo constante para que el aprendizaje *e-learning* sea constante.
- Fortalecer el legado institucional de su calidad educativa que oferta el uso de la tecnología en sus aulas de clase, con implementación de entornos virtuales de aprendizaje con herramientas web 2.0 inmersos en un sistema *e-learning* con el uso de las TIC, para motivar y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Desarrollar los contenidos y destrezas con criterio de desempeño en base a la matriz de articulación, con sustentos teóricos y metodológicos que permitan evidenciar la descripción de los resultados, debidamente sustentados para evidenciar bases sólidas del proceso enseñanza aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía

- MINEDUC. (10 de 2016). Obtenido de file:///C:/Users/Hp/Downloads/EGC\_contabilidad.pdf
- Camacho, P. (15 de Noviembre de 2012). *Metodología Pacie*. Recuperado el 20 de junio de 2020, de PACIE. Introducción, Presencia y Alcance: <http://metodologiapacieacuariogeminis.blogspot.com/>
- Delgado, C. E. Aula virtual de física para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando. *Tesis de Maestría*. Universidad Tecnológica Israel, Quito.
- EDUCACIÓN, M. D. (10 de 2016). *MINEDUC*. Recuperado el 20 de 06 de 2020, de MINEDUC: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/10/Asignatura-Optativa-Corrientes-Filosoficas-CS-3BGU.pdf>
- González, Gallardo, & Pozo, D. (2018). *Metodología de la investigación*. Quito: Editorial Jurídica del Ecuador.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL Editores S.A.
- IBEC, L. (2020). *Certificación Internacional en Pedagogía y Competencias Digitales*. Obtenido de Certificación Internacional en Pedagogía y Competencias Digitales.: [https://ibeclearning.com/courses/course-v1:IBEC+CI101+2018\\_CO/courseware/fdab6ae205b941b1bbe6ae68631d102f/326f8a1b0a214266a771539ed52f2dc5/1?activate\\_block\\_id=block-v1%3AIBEC%2BCI101%2B2018\\_CO%2Btype%40vertical%2Bblock%40b75166552839427aa86526d6cc936ebc](https://ibeclearning.com/courses/course-v1:IBEC+CI101+2018_CO/courseware/fdab6ae205b941b1bbe6ae68631d102f/326f8a1b0a214266a771539ed52f2dc5/1?activate_block_id=block-v1%3AIBEC%2BCI101%2B2018_CO%2Btype%40vertical%2Bblock%40b75166552839427aa86526d6cc936ebc)
- Ortiz Ocaña, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Bogotá: Ediciones de la U. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/93369?page=25>.
- Pinto, L. GUÍA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DE INSTRUMENTACIÓN. *Maestría en Educación*. Universidad Israel, Quito.
- Popplet. (2013). *Popplet*. Recuperado el 06 de 20 de 2020, de Popplet: <https://popplet.com/>
- QR, C. (2009). *Códigos QR*. Recuperado el 20 de 06 de 2020, de Códigos QR: <https://www.codigos-qr.com/>
- Requena Meza, Y. Y. (2018). *Conectivismo heutagógico: una construcción compleja desde el aprendizaje permanente*. Carabobo: D - Universidad de Carabobo. <https://elibro.net/es/lc/uisrael/titulos/120970>.
- Sampieri, H. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL Editores S.A.
- Slides. (2020). *Slides.com*. Recuperado el 20 de 06 de 2020, de Slides.com: <https://slides.com/>
- Vargas, L. Guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I, utilizando la herramienta Exe-learning y la Web 2.0. *Tesis De Maestría*. Universidad Tecnológica Israel, Quito.

Vásconez, P. d. Guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés II utilizando la herramienta eXelearning y la Web 2.0. *Tesis de maestría*. Universidad Tecnológica Israel, Quito.

## ANEXOS

### Anexo A. Criterio Especialista Msc. Serrano



Anexo:

#### Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Para determinar a los especialistas (profesionales de la Educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

Docente: **MSc. GUILLERMO FABIÁN SERRANO SERRANO**

Institución educativa o Lugar de trabajo: **UNIDAD EDUCATIVA "POLICÍA NACIONAL SUR"**

Cargo que desempeña: **VICERRECTOR**

Experiencia docente: **28 AÑOS**

Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación: **Plan de Mejora Institucional escuela de Educación General Básica "Virginia Larenas"**

Autor. **De una serie de cuadernos de trabajo de Primero EGB hasta segundo de BGU en Educación Cultural y Artística "Creciendo en el Arte"**

Autor: **Lic. Xavier Alexander Castro Segovia**

Título: **Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.**

Objetivo: **Elaborar un entorno virtual de aprendizaje mediante exelearning con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2019-2020.**

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador      | Excelente | Muy buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones |
|----------------|-----------|-----------|-------|---------|------|---------------|
| Pertinencia    | X         |           |       |         |      |               |
| Aplicabilidad  | X         |           |       |         |      |               |
| Novedad        | X         |           |       |         |      |               |
| Fundamentación | X         |           |       |         |      |               |

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Se recomienda no se limite a un solo determinado año de EGB, si no que sea para todos los años.

FIRMA

CI. 0602190696

## Anexo B. Criterio Especialista Msc. Carrera



### Anexo:

#### Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Para determinar a los especialistas (profesionales de la Educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

Docente:

Institución educativa o Lugar de trabajo: Universidad Central del Ecuador

Cargo que desempeña: Docente

Experiencia docente: 25 años

Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación: Repercusiones Sociales provocadas por los levantamientos Indígenas Durante el Siglo XVIII.

Trabajo de titulación en opción al grado de magister

Título: Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.

Objetivo: Elaborar un entorno virtual de aprendizaje mediante exelearning con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2019-2020.

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador      | Excelente | Muy buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones |
|----------------|-----------|-----------|-------|---------|------|---------------|
| Pertinencia    | x         |           |       |         |      |               |
| Aplicabilidad  | x         |           |       |         |      |               |
| Novedad        | x         |           |       |         |      |               |
| Fundamentación | x         |           |       |         |      |               |

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

---

---

  
MSc. Patricio Carrera  
CI N° 1705572079  
Docente Titular UCE

**Anexo C. Criterio Especialista Msc. Pilataxi**



**Anexo:**

**Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas**

Para determinar a los especialistas (profesionales de la educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

**Docente:** MSc. Ana Lucía Pilataxi Dñ.

**Institución educativa o lugar de trabajo:** Unidad Educativa "Nicolás Guillén"

**Cargo que desempeña docente:**

**Experiencia docente:** 10 años

**Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación:** Tesis de Grado de Maestría en Educación Especial: Instrumentos de evaluación de la asignatura de Ciencias Naturales con adaptaciones curriculares para estudiantes con NEEI grado tres del Colegio Nacional Pomarqui.

**Trabajo de titulación en opción al grado de magister**

**Autor:** Lic. Javier Alexander Castro Juevía

**Título:** Sistema Virtual de Aprendizaje para Filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.

**Objetivo:** Elaborar un sistema virtual de aprendizaje mediante *online learning* con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de Filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana Nueva Loja en el año 2020-2021.

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador     | Excelente | Muy Buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones  |
|---------------|-----------|-----------|-------|---------|------|--|
| Pertinencia   | X         |           |       |         |      |  |
| Aplazabilidad |           | X         |       |         |      | sin duda es una excelente propuesta sin embargo la aplicabilidad dependerá también de la disponibilidad de recursos tecnológicos de los estudiantes o de las instituciones educativas. |
| Novidad       | X         |           |       |         |      |  |

|                |   |  |  |  |  |  |
|----------------|---|--|--|--|--|--|
| Fundamentación | X |  |  |  |  |  |
|----------------|---|--|--|--|--|--|

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Primero haga llegar una felicitación por la propuesta innovadora y muy bien sustentada, considere que se han alcanzado a todos los actores del proceso educativo, lo importante también sería lograr una total motivación del mayor número de docentes posible y alcanzar a dar ese gran paso que significa la innovación a través del uso de las herramientas tecnológicas muy necesarias en estos días.

FORMA:   
 CI. 0730585074

## Anexo D. Criterio Especialista Msc. Merizalde



### Anexo:

#### Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Para determinar a los especialistas (profesionales de la Educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

#### Datos del Docente:

- Nombres y Apellidos: WILLIAN MARCEL MERIZALDE GUERRA
- Título: Leda. Comunicación Social. Especialidad Investigación. Universidad Central del Ecuador.
- Magister en: EQUIDAD Y GÉNERO. ÉNFASIS EDUCACIÓN

#### Lugar de trabajo:

- Institución educativa o Lugar de trabajo: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL.
- Cargo que desempeña: DOCENTE
- Experiencia docente: 20 AÑOS

#### Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación:

- 

Autor: Lic. Xavier Alexander Castro Segovia

Título: Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de Segundo año de Bachillerato General Unificado.

Objetivo: Elaborar un entorno virtual de aprendizaje mediante exelarning con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2019-2020.

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador      | Excelente | Muy buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones |
|----------------|-----------|-----------|-------|---------|------|---------------|
| Pertinencia    | x         |           |       |         |      |               |
| Aplicabilidad  | x         |           |       |         |      |               |
| Novedad        | x         |           |       |         |      |               |
| Fundamentación | x         |           |       |         |      |               |

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

---

---

**Anexo E. Criterio Especialista Dra. Cajilema**



Anexo:

**Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas**

Para determinar a los especialistas (profesionales de la Educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

**Docente:** Tatiana de los Ángeles Cajilema Reimundo

**Institución educativa o Lugar de trabajo:** Unidad Educativa "Nicolás Guillén"

**Cargo que desempeña:** Rectora

**Experiencia docente:** dieciséis años

**Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación:** Módulo de Orientación Sexual para Adolescentes.

**Trabajo de titulación en opción al grado de magister**

**Autor:** Lic. Xavier Alexander Castro Segovia

**Título:** Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.

**Objetivo:** Elaborar un entorno virtual de aprendizaje mediante exelearning con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2019-2020.

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador      | Excelente | Muy buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones |
|----------------|-----------|-----------|-------|---------|------|---------------|
| Pertinencia    | X         |           |       |         |      |               |
| Aplicabilidad  | X         |           |       |         |      |               |
| Novedad        | X         |           |       |         |      |               |
| Fundamentación | X         |           |       |         |      |               |

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Excelente propuesta para la aplicación como clase virtual efectivamente.

Dra. Tatiana Cajilema R.

CI. 171314756-7

Anexo F. Criterio Especialista Msc. Huera



Anexo:

Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Para determinar a los especialistas (profesionales de la Educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

Docente: MSc. Herlinda Huera

Institución educativa o Lugar de trabajo: U.E. Rafael Larrea Andrade

Cargo que desempeña: Docente

Experiencia docente: 10 años

Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación:

Trabajo de titulación en opción al grado de magister

Autor: Lic. Xavier Alexander Castro Segovia

Título: Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.

Objetivo: Elaborar un entorno virtual de aprendizaje mediante exelearning con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2019-2020.

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador      | Excelente | Muy buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones |
|----------------|-----------|-----------|-------|---------|------|---------------|
| Pertinencia    | X         |           |       |         |      |               |
| Aplicabilidad  | X         |           |       |         |      |               |
| Novedad        |           | X         |       |         |      |               |
| Fundamentación | X         |           |       |         |      |               |

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Felicito la propuesta ya que propicia un aprendizaje dinámico e interactivo que despierta el interés en el educando.

FIRMA   
C.I. 1713251021

**Anexo G. Criterio Especialista Msc. Guanín**



**Anexo:**

**Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas**

Para determinar a los especialistas (profesionales de la educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 05 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

**Datos del Docente:**

- **Nombres y Apellidos:** JESSY FARRICA GUANÍN PÉREZ
- **Título:** Leda, Comunicación Social, Especialidad Investigación, Universidad Central del Ecuador.
- **Magister en:** Perfeccionamiento del profesorado de Lengua y Literatura, Universidad de Salamanca.

**Lugar de trabajo:**

- **Institución educativa o lugar de trabajo:** UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA SALLE- CONDADO
- **Cargo que desempeña:** INSTRUCTORA
- **Experiencia docente:** 17 años

**Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación:**

- **Desarrollo de Maestría y Misma habilidades de comunicación oral** en los estudiantes de primero de Bachillerato de La Unidad Educativa Particular La Salle.
- **Vanguardia LE. Periódico estudiantil.** Unidad Educativa La Salle
- **Sol Equitativo.** Periódico estudiantil, Unidad Educativa Municipal Cuyumbío.

**Autor:** Lic. Javier Alexander Castro Segovia

**Título:** Entorno Virtual de Aprendizaje para Filosofía de Segundo año de Bachillerato General Unificado.

**Objetivo:** Elaborar un entorno virtual de aprendizaje mediante moodle con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de Filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2020-2022.

1. Valorar la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador     | Excelente | Muy Buena | Buena | Regular | Mal | Observaciones |
|---------------|-----------|-----------|-------|---------|-----|---------------|
| Pertinencia   | x         |           |       |         |     |               |
| Aplicabilidad | x         |           |       |         |     | Es el mejor   |

|                |   |  |  |  |  |  |
|----------------|---|--|--|--|--|--|
|                |   |  |  |  |  | elemento para dar un giro a la educación. La invención de las herramientas tecnológicas bien aplicadas en la clase, aporta al proceso educativo. |
| Novidad        | x |  |  |  |  |  |
| Fundamentación | x |  |  |  |  |  |

2. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

FARRICA  
CI 171228-0776

## Anexo H. Criterio Especialista Msc. Punina



### Anexo:

#### Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Para determinar a los especialistas (profesionales de la Educación) se establecieron los siguientes requisitos:

6. Ser graduado de la especialidad de educación
7. Tener maestría o doctorado en educación
8. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
9. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
10. Tener al menos una publicación relacionada con educación

Docente: Washington Oswaldo Punina Barragán C.I. Nro. 0200642130.

Institución educativa o Lugar de trabajo: Universidad Central del Ecuador

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Cargo que desempeña: Docente.

Experiencia docente: 25 años.

Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación:

Didáctica de la Historia y de las Ciencias Sociales.

Trabajo de titulación en opción al grado de magister

Autor: Lic. Xavier Alexander Castro Segovia.

Título: Entorno Virtual De Aprendizaje de Estudios Sociales para estudiantes de los novenos años de Educación Básica General

Objetivo: Desarrollar un entorno virtual de aprendizaje con uso de herramientas web 2.0 para la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de novenos años en la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2019-2020.

II. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador      | Excelente | Muy buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones |
|----------------|-----------|-----------|-------|---------|------|---------------|
| Pertinencia    | X         |           |       |         |      |               |
| Aplicabilidad  | X         |           |       |         |      |               |
| Novedad        | X         |           |       |         |      |               |
| Fundamentación | X         |           |       |         |      |               |

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Como sugerencia: luego de terminar este innovador proyecto se ponga al servicio de instituciones educativas rurales urbanas marginales.

Atentamente:

MSc. Oswaldo Punina

**Anexo I. Criterio Especialista Msc. Tonato**



**Anexo:**

**Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas**

Para determinar a los especialistas (profesionales de la Educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

**Docente:**

**Institución educativa o Lugar de trabajo:** Unidad Educativa "Nicolás Guillén"

**Cargo que desempeña:** Docente

**Experiencia docente:** 14 años

**Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación:** La música infantil en el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas de niñas y niños de preparatoria de la escuela de E.G.B. "Nicolás Guillén" de la ciudad de Guíto, circuito 5, distrito 6 en el periodo 2016-2017

**Trabajo de titulación en opción al grado de magister**

**Autor:** Lic. Xavier Alexander Castro Segovia

**Título:** Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.

**Objetivo:** Elaborar un entorno virtual de aprendizaje mediante exeelearning con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2019-2020.

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador      | Excelente | Muy buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones |
|----------------|-----------|-----------|-------|---------|------|---------------|
| Pertinencia    | X         |           |       |         |      |               |
| Aplicabilidad  | X         |           |       |         |      |               |
| Novedad        | X         |           |       |         |      |               |
| Fundamentación | X         |           |       |         |      |               |

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

---

Una excelente propuesta lo único que recomiendo no olvidar el grupo al que impartirá la materia ya que dependerá de ello las actividades.

FIRMA   
CI: 1717001490



**Anexo:**

**Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas**

Para determinar a los especialistas (profesionales de la Educación) se establecieron los siguientes requisitos:

1. Ser graduado de la especialidad de educación
2. Tener maestría o doctorado en educación
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Haber realizado investigaciones relacionadas con educación
5. Tener al menos una publicación relacionada con educación

**Docente:** Patricio Trujillo M.

**Institución educativa o Lugar de trabajo:** Unidad Educativa "Río Tomebamba" – Gualaceo - Azuay

**Cargo que desempeña:** Docente

**Experiencia docente:** 5 años 11 meses

**Investigaciones o publicaciones relacionadas con educación:** Propuesta de intervención psicopedagógica en dificultades de la lectoescritura en los estudiantes de Educación General Básica, Unidad Educativa "Río Tomebamba" en Ecuador

**Trabajo de titulación en opción al grado de magister**

**Autor:** Lic. Xavier Alexander Castro Segovia

**Título:** Entorno Virtual de Aprendizaje para filosofía de segundo año de bachillerato general unificado.

**Objetivo:** Elaborar un entorno virtual de aprendizaje mediante exelearning con herramientas web 2.0 para contribuir a la asignatura de filosofía de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life en el año 2019-2020.

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

| Indicador      | Excelente | Muy buena | Buena | Regular | Mala | Observaciones |
|----------------|-----------|-----------|-------|---------|------|---------------|
| Pertinencia    | X         |           |       |         |      |               |
| Aplicabilidad  | X         |           |       |         |      |               |
| Novedad        | X         |           |       |         |      |               |
| Fundamentación | X         |           |       |         |      |               |

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Felicitemos por la propuesta implementada en beneficio de la calidad educativa, recomiendo publicar la propuesta en medios masivos de información (redes sociales por ejemplo), para que los docentes que se encuentren laborando en área donde tengan estudiantes en condiciones socioeconómicas precarias es decir donde no tengan acceso a internet pero si a una computadora lo puedan implementar, como usted muy bien lo expuso que no es necesario estar conectado a servicio de internet para el uso del aplicativo.

FIRMA

Ci 125842437



## ENCUESTA TIC EN LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS

PROYECTO DE TESIS

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA FILOSOFÍA DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO.

Encuesta dirigida a estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Cristiana New Life

Objetivo: Identificar el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje

1. ¿Considera usted que es necesario el uso de herramientas tecnológicas para motivar y mejorar el aprendizaje?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- A VECES
- NUNCA

2. ¿Con qué frecuencia tiene acceso a Internet dentro de la institución educativa?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- A VECES
- NUNCA

¿Con qué frecuencia tiene acceso a Internet en su domicilio?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- A VECES
- NUNCA

¿Considera usted que las clases impartidas todavía son tradicionalistas?

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- A VECES
- NUNCA



SEÑALE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE USTED UTILIZA PARA REALIZAR MAPAS CONCEPTUALES

SMARTART  
(WORD,  
POWERPOINT) POPPLET MINDOMO CMAPTOOLS FREEMIND XMIND

Fila 1

SEÑALE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE SUS DOCENTES UTILIZAN PARA SU APRENDIZAJE

EDUCAPLAY MIT APP INVENTOR EDMODO PADLET ZAPTION GAMIFICACIÓN

Fila 1

SEÑALE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE SUS DOCENTES UTILIZAN PARA SU EVALUACIÓN, RETROALIMENTACIÓN O RECUPERACIÓN

QUIZZIZ KAHOOT QUESTIONPRO THE ANSWER PAD CLASSKICK FORMATIVE

Fila 1