



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

**INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y
EDUCACIÓN CONTINUA**

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

**INFLUENCIA DE NUEVAS TENDENCIAS METODOLÓGICAS
DE LOS DOCENTES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO
DE LOS ESTUDIANTES. DISEÑO DE UN MODELO
TECNOLÓGICO INTERACTIVO PARA LA
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA
DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
DE LA UNIVERSIDAD
DE GUAYAQUIL**

**TESIS DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO
ACADÉMICO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

AUTOR: BAQUE BAQUE JORGE SEBASTIAN

CONSULTOR ACADÉMICO: CASTAÑO OLIVA RAFAEL PHD.

GUAYAQUIL DICIEMBRE, 2016

APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO

En mi calidad de Asesor de la Tesis de Grado nombrado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Certifico:

Que he asesorado, revisado y aprobado la tesis de Grado, presentada por el Lic. Baque Baque Jorge Sebastián, con cedula de identidad N° 130718454-7, salvo el criterio del tribunal, previo a la obtención del Grado Académico de Magister en Educación

TEMA:

Influencia de Nuevas Tendencias Metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo para la carrera de sistemas multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil

Consultor: CASTAÑO OLIVA RAFAEL PHD.

GUAYAQUIL MAYO, 2017

AGRADECIMIENTO

Este trabajo primero se lo agradezco a Dios por haberme dado la oportunidad de haberlo terminado y alcanzar un logro más en mi vida profesional.

A mi esposa Mariela, por ser paciencia, comprensión y uno de los seres de mayor representación en mi vida y quien fue mi estímulo para conseguirlo.

A mis padres, porque en este trabajo veo el reflejo de todo el esfuerzo que hicieron para ayudarme a prepararme y concluir una formación profesional.

A mis Hermanos, especialmente a mi hermana Piedad por animarme a terminarlo y cumplir con los objetivos que la vida nos propone.

A mis hijos, quienes son mi máxima inspiración, para que sirva de ejemplo que todo es posible si uno se lo propone.

A mi tutor el Dr. Rafael Castaño por ser mi guía en uno de los más importantes procesos de mi vida profesional.

JORGE BAQUE B.

DEDICATORIA

Este trabajo primero se lo dedico a Dios por haberme dado la oportunidad de haberlo terminado y alcanzar un logro más en mi vida profesional.

A mi esposa Mariela, por ser paciencia, comprensión y uno de los seres de mayor representación en mi vida y quien fue mi estímulo para conseguirlo.

A mis padres, porque en este trabajo veo el reflejo de todo el esfuerzo que hicieron para ayudarme a prepararme y concluir una formación profesional.

A mis Hermanos, especialmente a mi hermana Piedad por animarme a terminarlo y cumplir con los objetivos que la vida nos propone.

A mis hijos, quienes son mi máxima inspiración, para que sirva de ejemplo que todo es posible si uno se lo propone.

JORGE BAQUE B.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág.
APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xvi
ABSTRAC	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.2. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.3. OBJETIVO GENERAL	5
1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
1.5. JUSTIFICACIÓN	6
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO	9
2.1. ANTECEDENTES	9
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEORICA	12
2.2.1. ENSEÑANZA	12
2.2.2. APRENDIZAJE	13
2.2.3. ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	14
2.2.4. INFORMÁTICA EDUCATIVA	14

2.2.5. TECNOLOGÍA EDUCATIVA	15
2.2.6. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADA A LA EDUCACIÓN	16
2.2.7. METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS	16
2.2.7.1. TENDENCIA DE METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS	18
2.2.7.2. SELECCIÓN DE MÉTODOS DIDÁCTICAS	19
2.2.7.3. CLASIFICACIÓN DE METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS	20
2.2.7.3.1. METODOLOGÍAS TRADICIONALES	21
2.2.7.3.2. METODOLOGÍAS ACTIVAS	22
2.2.8. DESEMPEÑO ACADÉMICO	26
2.2.8.1. DIMENSIONES DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO	29
2.3. HIPÓTESIS	30
2.4. VARIABLES	30
2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	30
CAPÍTULO III	39
METODOLOGÍA	39
3.1. DISEÑO METODOLÓGICO	39
3.2. UNIVERSO Y MUESTRA	39
3.2.1. CALCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA	40
3.2.2. CUADROS INVOLUCRADOS	42
3.3. MÉTODOS Y TÉCNICAS	42
3.3.1. MÉTODOS	42
3.3.2. TÉCNICAS	43
3.4. INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	44

3.5.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	44
3.6.	RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A DOCENTES	46
3.7.	RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A ESTUDIANTES	66
3.8.	PROMEDIO GENERAL POR SEMESTRES	90
3.9.	ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS AL DIRECTOR DE CARRERA Y A UN DOCENTE EXPERTO DE LA CARRERA DE SISTEMA MULTIMEDIA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA	94
3.10.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	98
3.11.	CRUZAMIENTO DE RESULTADOS	100
3.12.	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS	116
3.13.	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	120
3.14.	ACEPTACIÓN DE LA HIPOTESIS	120
	CAPÍTULO IV	121
	PROPUESTA	121
4.1.	TÍTULO	121
4.2.	JUSTIFICACIÓN	121
4.3.	OBJETIVO GENERAL	123
4.3.1.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	123
4.4.	FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN	124
4.5.	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	125
4.5.1.	COMPARACIÓN ENTRE APLICACIONES ALTERNATIVAS	126
4.5.2.	IMPLEMENTACIÓN	130
4.6.	VALIDACIÓN	162
4.7.	CONCLUSIONES	164
4.8.	RECOMENDACIONES	165

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1. Operacionalización de las Variables	32
Tabla N° 2. Población	40
Tabla N° 3. Cuadro de involucrados	42
Tabla N° 4. Recursos Tecnológicos Interactivos	46
Tabla N° 5. Nuevas Tendencias Metodológicas	47
Tabla N° 6. Motivación con las TIC	48
Tabla N° 7. Aprendizaje Significativo con las TMTI	49
Tabla N° 8. Recursos Tecnológicos en el PEA	50
Tabla N° 9. TMTI están incluidas en el sílabo	51
Tabla N° 10. TIC aplicadas a la educación	52
Tabla N° 11. Clima de Aprendizaje	53
Tabla N° 12. TIC en el sistema educativo superior	54
Tabla N° 13. Capacitación de nuevas tecnologías	55
Tabla N° 14. Induce a la participación en clase	56
Tabla N° 15. Incentiva apertura al dialogo reflexivo	57
Tabla N° 16. Plantea situaciones de los temas dados	58
Tabla N° 17. Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes	59
Tabla N° 18. Incentiva el razonamiento crítico	60
Tabla N° 19. Comprueba que no queden dudas	61
Tabla N° 20. Recursos Tecnológicos Interactivos	66
Tabla N° 21. Nuevas Tendencias Metodológicas	67
Tabla N° 22. Motivación con las TIC	68

Tabla N° 23. Tendencia Metodológica con Tecnología Interactiva	69
Tabla N° 24. Recursos Tecnológicos en el PEA	70
Tabla N° 25. TMTI están incluidas en el sílabo	71
Tabla N° 26. TIC aplicadas a la educación	72
Tabla N° 27. Clima de Aprendizaje	73
Tabla N° 28. TIC en el sistema educativo superior	74
Tabla N° 29. Capacitación de nuevas tecnologías	75
Tabla N° 30. Induce a la participación en clase	76
Tabla N° 31. Incentiva apertura al dialogo reflexivo	77
Tabla N° 32. Plantea situaciones de los temas dados	78
Tabla N° 33. Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes	79
Tabla N° 34. Incentiva el razonamiento crítico	80
Tabla N° 35. Comprueba que no queden dudas	81
Tabla N° 36. Promedio general asignaturas tercer semestre	90
Tabla N° 37. Promedio general asignaturas cuarto semestre	91
Tabla N° 38. Promedio general asignaturas sexto semestre	92
Tabla N° 39. Promedio general asignaturas octavo semestre	93
Tabla N° 40. Recursos Tecnológicos Interactivos	100
Tabla N° 41. Nuevas Tendencias Metodológicas	101
Tabla N° 42. Motivación con las TIC	102
Tabla N° 43. Aprendizaje Significativo con las TMTI	103
Tabla N° 44. Recursos Tecnológicos en el PEA	104
Tabla N° 45. TMTI están incluidas en el sílabo	105
Tabla N° 46. TIC aplicadas a la educación	106
Tabla N° 47. Clima de Aprendizaje	107
Tabla N° 48. TIC en el sistema educativo superior	108
Tabla N° 49. Capacitación de nuevas tecnologías	109

Tabla N° 50. Induce a la participación en clase	110
Tabla N° 51. Incentiva apertura al dialogo reflexivo	111
Tabla N° 52. Plantea situaciones de los temas dados	112
Tabla N° 53. Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes	113
Tabla N° 54. Incentiva el razonamiento crítico	114
Tabla N° 55. Comprueba que no queden dudas	115

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura N° 1. Recursos Tecnológico Interactivo	46
Figura N° 2. Nuevas Tendencias Metodológicas	47
Figura N° 3. Motivación con las TIC	48
Figura N° 4. Aprendizaje Significativo con las TMTI	49
Figura N° 5. Recursos Tecnológicos en el PEA	50
Figura N° 6. TMTI están incluidas en el sílabo	51
Figura N° 7. TIC aplicadas en la educación.	52
Figura N° 8. Clima de Aprendizaje.	53
Figura N° 9. TIC en el sistema educativo superior	54
Figura N° 10. Capacitación de nuevas tecnologías	55
Figura N° 11. Induce a la participación en clase	56
Figura N° 12. Incentiva apertura al dialogo reflexivo	57
Figura N° 13. Plantea situaciones de los temas dados	58
Figura N° 14. Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes	59
Figura N° 15. Incentiva el razonamiento crítico	60
Figura N° 16. Comprueba que no queden dudas	61
Figura N° 17. Competencias en asignaturas tercer semestre	62
Figura N° 18. Competencias en asignaturas cuarto semestre	63
Figura N° 19. Competencias en asignaturas sexto semestre	64
Figura N° 20. Competencias en asignaturas octavo semestre	65
Figura N° 21. Recursos Tecnológico Interactivo	66

Figura N° 22. Nuevas Tendencias Metodológicas	67
Figura N° 23. Motivación con las TIC	68
Figura N° 24. Tendencia Metodológica con Tecnología Interactiva	69
Figura N° 25. Recursos Tecnológicos en el PEA	70
Figura N° 26. TMTI están incluidas en el sílabo	71
Figura N° 27. TIC aplicadas en la educación.	72
Figura N° 28. Clima de Aprendizaje.	73
Figura N° 29. TIC en el sistema educativo superior	74
Figura N° 30. Capacitación de nuevas tecnologías	75
Figura N° 31. Induce a la participación en clase	76
Figura N° 32. Incentiva apertura al dialogo reflexivo	77
Figura N° 33. Plantea situaciones de los temas dados	78
Figura N° 34. Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes	79
Figura N° 35. Incentiva el razonamiento crítico	80
Figura N° 36. Comprueba que no queden dudas	81
Figura N° 37. Metodologías usadas en el tercer semestre	82
Figura N° 38. Metodologías usadas en el cuarto semestre	83
Figura N° 39. Metodologías usadas en el sexto semestre	84
Figura N° 40. Metodologías usadas en el octavo semestre	85
Figura N° 41. Competencias en asignaturas tercer semestre	86
Figura N° 42. Competencias en asignaturas cuarto semestre	87
Figura N° 43. Competencias en asignaturas sexto semestre	88
Figura N° 44. Competencias en asignaturas octavo semestre	89
Figura N° 45. Promedio general asignaturas tercer semestre	90
Figura N° 46. Promedio general asignaturas cuarto semestre	91
Figura N° 47. Promedio general asignaturas sexto semestre	92
Figura N° 48. Promedio general asignaturas octavo semestre	93

Figura N° 49. Página inicio milaulas.com	130
Figura N° 50. Cabecera del sitio tedentecnologicas.milaulas.com	132
Figura N° 51. Cuerpo del sitio tedentecnologicas.milaulas.com	132
Figura N° 52. Inicio del curso de programación II	133
Figura N° 53. Presentación del curso	134
Figura N° 54. Sección de Información	134
Figura N° 55. Guía de Inicio	135
Figura N° 56. Presentación del aula	135
Figura N° 57. Estructura del aula	136
Figura N° 58. Reglas de uso	136
Figura N° 59. Evaluación	137
Figura N° 60. Conozca al tutor	137
Figura N° 61. Sección de comunicación	137
Figura N° 62. Comunicado del tutor	138
Figura N° 63. Sección de Interacción	138
Figura N° 64. Introducción a HTML	141
Figura N° 65. Enlace a recurso Introducción a HTML	142
Figura N° 66. Recurso páginas WEB	142
Figura N° 67. Enlace recurso libro	143
Figura N° 68. Recurso libro	143
Figura N° 69. Actividades del módulo	144
Figura N° 70. Entrevista en línea	144
Figura N° 71. Sala de Interacción	145
Figura N° 72. Descripción del foro	146
Figura N° 73. Introducir actividad al foro	147
Figura N° 74. Tarea propuesta	148
Figura N° 75. Creación de tarea	149
Figura N° 76. Ejemplo práctico	150

Figura N° 77. Tarea de videoconferencia	151
Figura N° 78. Sesión de videoconferencia	151
Figura N° 79. Conexión de videoconferencia	152
Figura N° 80. Creación de cuestionario	153
Figura N° 81. Modelo de pregunta de cuestionario	154
Figura N° 82. Modelo de pregunta de cuestionario	154
Figura N° 83. Modelo de pregunta de cuestionario	155
Figura N° 84. Creación de glosario de términos	156
Figura N° 85. Vista de glosario de términos	156
Figura N° 86. Recurso del curso	157
Figura N° 87. Emulador y generador de código CCS	158
Figura N° 88. Generador de maqueta CCS	158
Figura N° 89. Wiki del curso	159
Figura N° 90. Promedio	160
Figura N° 91. Taller grupal colaborativo	160
Figura N° 92. Ejemplo de taller grupal	161



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
**FACULTAD DE FILOSOFÍA,
 LETRAS Y CIENCIAS DE LA
 EDUCACIÓN**



PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

TEMA: Influencia de Nuevas Tendencias Metodológicas de los Docentes en el Desempeño Académico de los Estudiantes. Diseño de un Modelo Tecnológico Interactivo de Nuevas Tendencias Metodológicas para la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

AUTOR: Lic. Jorge Baque Baque

CONSULTOR ACADÉMICO: PhD. Rafael Castaño

RESUMEN

El presente trabajo contribuye a concienciar a la Comunidad Académica, respecto a la importancia e impacto de las Nuevas Tendencias Metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil en el período lectivo 2014 – 2016. La metodología que se aplicó fue el enfoque cualitativo y cuantitativo. La investigación se basó en un diseño no experimental, ya que sólo se analizaron las variables como indicadores de rendimiento académico los que se relacionaron con el uso de metodologías interactivas. El tipo de paradigma utilizado fue, interpretativo donde se comprendió e interpreto la información existente durante todo el proceso investigativo. Para lograr tales objetivos, fue menester realizar una exploración de los diferentes recursos metodológicos que se encuentran a disposición de los docentes universitarios y determinar el interés que ellos de notan hacia el llamado paradigma conectivista; así como de campo. Los resultados obtenidos en esta investigación señalan que las metodologías desarrolladas por los profesores tiene un efecto en el Rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de Sistemas Multimedia. Sí es importante destacar que la propuesta del diseño de las nuevas tendencias interactivas permitirá desarrollar metodologías innovadoras en el aprendizaje.

Palabras Claves: Tendencias metodológicas, innovación, paradigma conectivista



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
**FACULTAD DE FILOSOFÍA,
 LETRAS Y CIENCIAS DE LA
 EDUCACIÓN**



PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

TOPIC: Influence of New Methodological Trends of Teachers in the academic performance of Students. Design of an Interactive Technological Model of New Methodological Trends for the career of Multimedia Systems of the Faculty of Philosophy of the University of Guayaquil.

Author: Lic. Jorge Baque Baque

ABSTRACT

The present work contributes to raise awareness among the Academic Community about the importance and impact of the New Teaching Methodological Trends in academic performance for students of the Multimedia Systems career of the Faculty of Philosophy of the University of Guayaquil in the academic year 2014-2016. The methodology applied was the qualitative and quantitative approach. The research was based on a non-experimental design, since only the variables were analyzed as indicators of academic performance that were related to the use of interactive methodology. The type of paradigm used was, interpretive where the existing information was understood and interpreted during the entire investigative process. To achieve these objectives, it was necessary to carry out an exploration of the different methodological resources that are available to university teachers and to determine their interest in the so-called connectivist paradigm; As well as in the field. The results obtained in this research indicate that the methodologies developed by the teachers have an effect on the Academic Performance of the students of the career of Multimedia Systems. It is important to emphasize that the proposal of the design of the new interactive tendencies will allow to develop innovative methodologies in the learning.

Keywords: Methodological trends, innovation, connectivist paradigm

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto, se destina al enfoque tecnológico en la educación para el aprendizaje dentro del contexto de la informática en la educación, como puede apreciarse, aunque se detiene a considerar la tecnología educativa como se le llama en el contexto nacional. Se sigue la evolución histórica de la misma y se examinan sus contribuciones al proceso de aprendizaje; explicando una base primordial e importante sobre los principios básicos de la informática.

La tecnificación de la educación, implica cambios y avances constantes y dinámicos de la tecnología aplicable al ámbito educativo y por ello deben operarse continuamente revisiones y ajustes.

El uso de la informática implica para la educación inversiones que deben sustentarse en metodologías y criterios emanados de la realidad en estudio, mediante la estructuración de criterios representativos, es decir, cada vez se hace más necesario contar con información actualizada y confiable.

Es aquí que se refleja la organización de los recursos para la aplicación de la tecnología en la educación en concordancia con un enfoque sistémico a partir del cual se podrá formular los objetivos y el procedimiento de planificación pertinente

Sin lugar a dudas, gracias a la tecnología han aparecido nuevas áreas de saber, algunas como la informática educativa, la misma que se vinculan directamente con la educación.

El presente proyecto básicamente está estructurado en cuatro capítulos, los mismos que a continuación se detallan:

- **Capítulo I: El Problema.-** Contiene el problema, situación en el contexto social , formulación del problema, objetivos, justificación
- **Capítulo II: Marco Teórico.-** Contiene las teorías que fundamentan la investigación que representan a los contenidos temáticos, preguntas a contestarse, variables de la investigación y definición conceptual de las variables.
- **Capítulo III: Metodología.-** Corresponde a la metodología que se utilizará para alcanzar los objetivos planteados , diseño de la investigación, procedimientos de la investigación, población y muestra, operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos utilizados para investigación cuali-cuantitativa, con modalidad de proyecto factible, investigación de campo , bibliográfica y documental. Se presentan los resultados a través de la utilización de tablas y gráficos para luego realizar un análisis e interpretación de la información, cumplimiento de objetivos y comprobación de la hipótesis.
- **Capítulo IV: Propuesta.-** Contiene una descripción completa de la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

El tema de investigación titulado “Influencia de nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes. Diseño de un modelo tecnológico interactivo de nuevas tendencias metodológicas se realizará en la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil”.

Dentro de este contexto no se puede obviar que en el Ecuador se tiene un limitante en el desarrollo de la aplicación de modelos tecnológicos interactivos, existe un retraso preponderante en la metodología Tecnológica en el sistema educativo ecuatoriano, no así como en los países subdesarrollados.

Cabe indicar, que estudios realizados han demostrado que con la utilización de estas nuevas herramientas tecnológicas se contribuirá a potenciar el sistema educativo, aplicando la tecnología interactiva con una metodología activa y participativa y sobre todo innovadora y creativa, ya se logrará impedir que las nuevas generaciones queden marginadas del proceso productivo y de los nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, por sus diferentes especializaciones tienen un alto porcentaje de falencias en lo relacionado a la formación y actualización informática en su preparación académica.

Se ha evidenciado que en las aulas donde el docente desarrolla su actividad académica, no utiliza las nuevas tendencias metodológicas de la tecnología interactiva, lo cual existe desconocimiento y poca aplicabilidad de técnicas informáticas en los salones de clases, lo que incide directamente en los estudiantes en el desarrollo de sus actividades o resolución de problemas en forma creativa, con la presente investigación se plantea hacer un análisis sobre las debilidades que tiene el docente al desarrollar su trabajo académico.

Entre los problemas se puede mencionar algunos aspectos: Desconocimientos de la aplicación tecnológica en una clase, clases magistrales, deficiente preparación informática, clases pasivas y el conformismo de los estudiantes. Todo esto presenta dos grandes causas: poca actualización de los docentes en metodologías informáticas interactivas y la limitación del proceso de aprendizaje.

El poco interés del docente por actualizarse influye dentro del aula de clases, al no poder aplicar instrumentos con nuevas tendencias metodológicas interactivas en el desarrollo de su actividad académica.

1.2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera influyen las nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes de los terceros semestres de la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la “Universidad de Guayaquil” en el período lectivo 2015-2016?

1.3 OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de nuevas tendencias metodológicas de los docentes en el desempeño académico de los estudiantes, realizando una investigación de campo en la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, en el período lectivo 2014-2016, para diseñar un Modelo Tecnológico Interactivo

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las nuevas tendencias metodológicas de los docentes, realizando encuesta a docentes y estudiantes, entrevista a expertos, observación de campo y revisión de informes de visitas áulicas.
- Medir el nivel del desempeño académico de los estudiantes, realizando encuestas a docentes y estudiantes, observación de campo y revisión de actas de calificaciones en la secretaria de la carrera.
- Valorar los aspectos necesarios para diseñar un modelo metodológico interactivo de nuevas tendencias metodológicas, sobre la base de los resultados obtenidos y de la comparación con otros modelos que aparezcan en la literatura científica.

1.5 JUSTIFICACIÓN

En este nuevo siglo, se está experimentando un cambio en la mayoría de las sociedades que transitan, rápidamente, de una economía basada en la industria a una basada en el conocimiento.

La sociedad del conocimiento es también la sociedad del aprendizaje. Esta idea está íntimamente ligada a la comprensión de toda educación en un contexto más amplio: el aprendizaje a lo largo de toda la vida, donde el sujeto precisa ser capaz de manipular el conocimiento, de ponerlo al día, de seleccionar lo que es apropiado para un contexto específico, de aprender permanentemente, de entender lo que se aprende y, todo ello de tal forma que pueda adaptarlo a nuevas situaciones que se transforman rápidamente (Ortega et al., 2011).

Desde el punto de vista de la formación esta realidad nos lleva a abordar el papel del aprendizaje universitario en esta sociedad del conocimiento, cada vez más definida por su complejidad y diversidad.

Por este motivo la universidad debe dar respuestas eficaces a las demandas sociales de calidad, percibiéndose una necesidad de cambio en el modelo que puede realmente promover transformaciones significativas en las metodologías docentes y ayude a la mejora de la práctica profesional.

Actualmente la globalización y las posibilidades que ofrecen los medios de comunicación, las redes sociales y la web en general han generado cambios profundos en la forma de acceder al conocimiento, por este motivo es conveniente el perfeccionamiento docente en innovadoras metodologías. El desarrollo docente es un elemento que puede incidir de manera sustantiva, esto juega un papel absolutamente clave en el desempeño de nuestros estudiantes según Cobo (2015).

Las metodologías más innovadoras en Educación Superior enfatizan no solamente que los educandos dejen de memorizar y puedan buscar la información en la red. No es suficiente que el estudiante pueda hacer un análisis crítico de la información que encuentra en línea. Si hoy contamos con algoritmos que pueden escribir noticias para un periódico sin intervención humana, entonces con los estudiantes, los docentes necesitan ir más allá. Eso implica comprender las redefiniciones culturales que estos dispositivos traen consigo como lo manifiesta Cobo (2015).

Se requiere, por tanto el conocimiento de nuevas tendencias metodológicas, con una mayor directividad, a veces (según los contenidos, el clima de la clase, etc.) y otras con apertura a la acción del alumno/a, y además saber elegir el momento adecuado para aplicar unos u otros. Por este motivo la forma de enseñanza del profesor, determina el tipo de comunicación, participación y discurso del estudiante.

En la actualidad que se necesita mejorar la calidad de la universidad habría que apostar por innovadoras metodologías de este tipo.

Por todo lo anteriormente expuesto nace la necesidad de que todos los docentes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil asuman los nuevos retos; la utilización de las nuevas tendencias metodológicas con tecnología interactiva, como uno de los propósitos que la actual educación exige.

Este proyecto se justifica al saber que hoy en día es necesario que los docentes que actualmente se encuentran inmersos en el ámbito educativo puedan acceder al fascinante mundo tecnológico que nos proporcionará muchas ventajas para la evolución misma del proceso educativo.

El presente proyecto de investigación es digno de ser investigado ya que está involucrado directamente con el quehacer educativo, por ello se necesita la actualización y práctica constante por parte del docente en las diferentes actividades que se presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Este proyecto implementado en la institución servirá tanto para los docentes, los estudiantes y la comunidad universitaria en general y al mismo investigador.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Para fundamentar la investigación se hace énfasis a criterios e investigaciones relacionados con el objeto de estudio.

Santigosa, Costas, Campos y Jorba (2014) en un estudio realizado a estudiantes Universitarios concluye que lo que más valoran los estudiantes es que el profesor planifique bien la docencia, utilice metodologías adecuadas y tenga habilidades interpersonales.

Salvat y Fructuoso (2015) estudiaron hacia donde apuntan las tendencias de los próximos años hacia las que se dirige la educación, las metodologías formativas y las tecnologías. El resultado del estudio refleja una tendencia clara hacia la personalización, el aprendizaje autónomo, la colaboración y el aprendizaje a lo largo de la vida.

Salvat y Fructuoso (2015) concluyen que en relación a las tecnologías, el futuro de la educación superior gira en torno a la personalización del aprendizaje, los juegos educativos, la geolocalización y la computación a través de tabletas. Sin embargo es necesario de un diseño pedagógico para

la implantación de tales tecnologías de manera que su uso conlleve prácticas efectivas.

Por otro lado, Piqué y Forés (2012) realizaron un artículo detallando de forma completa las propuestas metodológicas que han sido llevadas a cabo en el marco universitario. Son propuestas metodológicas que permiten el flujo de posibilidades para mejorar la docencia universitaria. Para operativizar la investigación propone la interrelación entre los diversos entornos y materiales para el aprendizaje.

Gravié (2011) investigó sobre la necesidad de tener en consideración la relación estrecha y dinámica existente entre teoría, metodología y método cuando se aborda con rigor científico el tema de las competencias profesionales del maestro, tanto desde el punto de vista teórico como en la práctica; y finalmente concluye cómo determinada teoría exige de una metodología y un método para expresarse en la práctica del aula congruente con la teoría seleccionada.

González y Rimolo (2011) abordaron la relación entre la transdisciplinariedad y la eco-formación a partir de la información que nos ofrecen los y las estudiantes que asisten a nuestras aulas, específicamente en los métodos y los recursos que utilizan al educarse y construir sus propios aprendizajes.

Marín (2014) orientó su estudio a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la universidad mediante el desarrollo de diferentes propuestas de estrategias metodológicas de integración didáctica de los entornos virtuales de la institución educativa (campus virtuales) y de las herramientas y servicios web que los alumnos y profesores emplean en su día a día para aprender de una manera más informal (redes sociales, blogs,...).

Sánchez (2011) en su artículo hace algunas consideraciones sobre la incorporación de métodos activos que fomenten la participación del alumno en el proceso de enseñanza – aprendizaje y la mejor aplicación de otras metodologías tradicionales que, por serlo, no habrán de ser abandonadas.

Vaquerizo y Gregoris (2013) en su trabajo plantean las necesidades de formación del profesorado universitario y la aplicación a la docencia de principios metodológicos innovadores.

Ruiz (2011) en su investigación plantea la necesidad de la utilización del Portfolio como una metodología de enseñanza, aprendizaje y evaluación que nace como metodología alternativa, convirtiendo al alumnado en parte activa del aprendizaje, potenciando su madurez, compromiso social y ético.

Domínguez, García y Álvarez (2012) plantean el uso del Cuaderno de Equipo como herramienta metodológica básica para el aprendizaje cooperativo.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A la educación se le ha designado socialmente la función de transmitir y generar los conocimientos a través de la investigación, al avance de la ciencia y el desarrollo tecnológico. Actualmente, la educación ha estado empleando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para apoyar la labor docente. (Silva et al., 2006; Meter, 2004) dice que los docentes tienen que familiarizarse con las tecnologías, saber qué recursos existen, dónde buscarlos y aprender a incorporarlos en sus clases. En efecto, tienen que aprender métodos y prácticas nuevas de enseñanzas, conociendo a la vez cómo usar los métodos de evaluación apropiados para su nueva pedagogía y las tecnologías que sean más adecuadas. También deben poseer las capacidades que les permitan a sus estudiantes usar las tecnologías en sus clases.

2.2.1 ENSEÑANZA

Según Navarro (2004), es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios distintos, determinados conocimientos. En este sentido la educación engloba la enseñanza propiamente dicha.

2.2.2 APRENDIZAJE

Según Velásquez (2001), el aprendizaje humano resulta de la interacción de la persona con el medio ambiente. Es el resultado de la experiencia, del contacto del hombre con su entorno. Este proceso, inicialmente es natural, nace en el entorno familiar y social; luego, simultáneamente, se hace deliberado (previamente planificado). La evidencia de un nuevo aprendizaje se manifiesta cuando la persona expresa una respuesta adecuada interna o externamente.

De acuerdo a Gagné (1985) mencionado por Velásquez (2001), el aprendizaje consiste en un cambio de la disposición o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo.

Por su lado, Shuell (1991) mencionado por Velásquez (2001), define aprendizaje como... un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de una determinada manera, la cual resulta de la práctica o de alguna otra forma de experiencia.

En resumen, el aprendizaje es el fruto de un cambio de conducta, que se presentan cuando estímulos externos añaden nuevos conocimientos, estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas o provocan cambios provenientes de nuevas experiencias.

2.2.3 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Morales (2006) mencionado por (Alvarez et al., 2011), manifiesta que en el proceso de enseñanza-aprendizaje actual, el alumno adquiere mayor importancia que el profesor, siendo necesario conocer primero cómo el alumno aprende para luego dirigir la atención a cómo se le enseña.

La importancia sobre el aprendizaje del estudiante ha requerido, por tanto, el desarrollo paralelo de nuevas competencias en los profesores que ha supuesto importantes transformaciones en la metodología docente. Estas transformaciones en cómo se enseña implican, principalmente, pasar al profesor a servir como guía y orientación para que el alumno aprenda de forma autónoma como lo describe De la Cruz (2003) mencionado por (Alvarez et al., 2011).

2.2.4 INFORMÁTICA EDUCATIVA

Existen autores que ubican a la informática dentro de la tecnología educativa. Algunos otros consideran que no puede existir tal convergencia en esta línea porque la tecnología educativa no permitía tan fácilmente la interactividad mientras que para la informática es un elemento que sobresale de manera natural.

Villaplana (2002), plantea que el sistema de enseñanza tradicional, con fuertes enfoques racionalistas y conductistas, no asume una responsabilidad

integradora con las nuevas tecnologías que ya están presentes en la escuela. Debido a este inconveniente en la educación vigente, surgen nuevas propuestas teóricas como la Informática Educativa (IE) y el constructivismo.

La informática educativa es un término técnico que se refiere de manera precisa a la introducción de la informática al currículo escolar. En este sentido, Villaplana (2002), dice que no existe una única manera de concebir los usos de la informática en la escuela (por ejemplo, la informática como instrumento del aprendizaje o la informática como un fin en si misma son algunos casos) y expone la postura de Jaime Sánchez que, a su parecer, es la más completa:

- Aprendizaje acerca de la computadora (alfabetización).
- Aprendizaje con el computador (herramienta instruccional).
- Aprendizaje acerca del “pensamiento” del computador (una herramienta para pensar, que coincide con Papert).

2.2.5 TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Como lo manifiesta Cabero (1999), desde la posición conductista, la tecnología de la enseñanza es considerada como la aplicación en el aula de una tecnología que pretende la planificación psicológica del medio, basada en las leyes científicas que rigen el comportamiento, con unos modelos de conducta planificados y que a priori se consideran deseables.

2.2.6 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

Meter (citado por Silva, et al., 2004) señala, los docentes tienen que familiarizarse con las tecnologías, saber qué recursos existen, donde buscarlos y aprender a integrarlos en sus clases. En efecto, tienen que aprender métodos y prácticas nuevas de enseñanza, conociendo a la vez cómo usar los métodos de evaluación apropiados para su nueva pedagogía y las tecnologías más pertinentes.

En este sentido (Silva, et al., 2004), menciona que la utilización de entornos virtuales de aprendizaje durante los periodos formativos, foros de discusión entre los estudiantes, webquest, etc., pueden ser estrategias metodológicas que favorezcan la integración.

2.2.7 METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

Forteza (2009), define a las metodologías didácticas como forma de enseñar, cuando se hace de forma estratégica y con base científica o eficacia contrastada.

De manera general, por “metodologías didácticas”, son variados los autores que la comprenden como la “forma de enseñar”, es decir, “¿Cómo se enseña?”. Por consiguiente metodología sería como nos propone es la actuación del profesor (y del estudiante) en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Una definición muy amplia que avala se utilicen como sinónimos conceptos tales como: “metodología de enseñanza”, “estrategias de enseñanza”, o “técnicas de enseñanza”.

Con una mayor fuerza conceptual la metodología didáctica como lo propone Fortea (2009), sería las estrategias de enseñanza con base científica que el docente propone en su aula para que los estudiantes adquieran determinados aprendizajes.

En esta misma línea como lo menciona Delgado (2009), las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporciona al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. Además, cualquier estrategia puede contener tareas, procedimientos y/o técnicas.

Desde esta perspectiva, la “estrategia de enseñanza” se convierte en sinónimo de “metodología didáctica” cuando ésta tiene una base científica demostrada. Por último existen 3 términos vinculados con la metodología didáctica que de forma incorrecta muchas veces se usan como sinónimos como lo propone Fortea (2009), el estilo de enseñanza (es la tendencia prevalente del docente de planificar, ejecutar y evaluar la enseñanza aprendizaje, es decir, la predisposición personal de cada docente en su forma de enseñar); Pedagogía (es la Ciencia que tiene por objeto investigar la

educación y la enseñanza) y Didáctica (es la disciplina de la pedagogía aplicada a la actividad de enseñar).

2.2.7.1 TENDENCIAS DE METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

Actualmente la Universidad ecuatoriana está asistiendo a un hito histórico en la educación, puesto que se están creando espacios universitarios que beneficien la movilidad de los estudiantes y el reconocimiento de sus titulaciones, lo que está provocando una revolución en el sistema de aprendizaje y docencia en el Ecuador.

En este sentido Sánchez (2011), menciona que las Universidades son también responsables de garantizar la más alta competencia docente e investigadora del profesorado, para lo cual deben impulsar planes de formación del profesorado mediante acciones formativas orientadas hacia la innovación en metodologías de enseñanzas-aprendizajes.

Además Sánchez (2011), expone que se deben considerar nuevos entornos físicos de trabajo, que sean facilitadores de formas de trabajo cooperativo entre los estudiantes. Por ello las aulas universitarias deben ser dotadas de medios materiales y tecnológicos adecuados en los que las interacciones didácticas puedan ser mucho más complejas, ricas y variadas.

Derivado de lo anterior, conviene hacer un análisis sobre las metodologías didácticas imperante en la Universidad de Guayaquil, sin embargo no se puede hablar de un solo método en la Universidad de Guayaquil. Tampoco que existe una forma destacada de dar clase.

En estas circunstancias Sánchez (2011), menciona que el docente investigador universitario debe poseer conocimiento, selección, puesta en práctica y evaluación reflexiva de diferentes métodos, estrategias y técnicas metodológicas.

Los procedimientos para la enseñanza y el aprendizaje universitario son diversos de acuerdo al objetivo principal que se quiera lograr. Las asignaturas que se transmiten en los cursos universitarios están orientados a impartir conocimientos teóricos, prácticos o habilidades, y todas tratan que los estudiantes, de una u otra manera, permitan un desarrollo de la capacidad reflexiva y una visión crítica de la materia.

2.2.7.2 SELECCIÓN DE METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

Según Fortea (2009), para seleccionar una u otra metodología se debe conocer previamente sus ventajas e inconvenientes (conocer críticamente dicha metodología), tener claramente definidos las intenciones educativas (que resultados de aprendizaje se quieren lograr con el uso del método) y preparar correctamente la pauta de trabajo (analizando todos los factores que afectan a la eficacia de los métodos).

2.2.7.3 CLASIFICACIÓN DE METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

De acuerdo a Sánchez (2011), existen múltiples clasificaciones pero una más general de acuerdo al mayor o menor grado de participación del alumno en su proceso de construcción del conocimiento. Como es el caso de metodologías tradicionales o pasivas, centradas en los discursos docentes, y las otras activas y participativas centradas en el aprendizaje activo de los alumnos, como las metodologías activas.

De acuerdo a lo anterior Sánchez (2011), las clasifica de la siguiente manera:

- Metodologías Tradicionales (Clase magistral)
- Metodologías Activas (Método del caso, aprendizaje basado en problemas, trabajo en grupo colaborativo o portafolio, estudio de casos y otras metodologías que utilizan las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación (TIC)).

En este sentido en base a la descripción por De miguel (2005) mencionado por (Ramón et al., 2015; Arias et al., 2013) son:

- Metodologías Tradicionales (Clase magistral)
- Metodologías Activas (Aprendizaje basado en problemas, estudio de casos, estudio compartido, estudio dirigido y método de expertos).

2.2.7.3.1 METODOLOGIAS TRADICIONALES

Según López (2009), la metodología tradicional se potencia poco la interacción profesor-alumnos, que se limitan en general a escuchar y copiar. La interacción del profesor con los alumnos es preferentemente unidireccional: el profesor explica, pone ejemplos, etc., para que los estudiantes comprendan la materia.

De lo anterior se puede exponer que en el medio universitario es algo parecido el profesor es quien educa y el estudiante es el educando. Se basa en que el profesor es el experto y el estudiante no sabe y debe recibir conocimiento.

Clase Magistral. Según Fernández (2005) citado por López (2009), la clase magistral debe ser: bien preparada, bien estructurada, poseer claridad expositiva, buscar la implicación de la audiencia, ser llevada a cabo con interés y entusiasmo, hacer uso de las adecuadas habilidades comunicativas y de expresión corporal, todo ello para despertar en los alumnos la necesidad de aprender, fomentar la construcción del conocimiento, mejorar la comprensión, crear el adecuado clima de trabajo y favorecer la iniciativa y responsabilidad del alumno en su aprendizaje.

Esta metodología ofrece ventajas sobre otros métodos docentes: es un método rápido, barato y eficiente de transmitir una gran cantidad de

información a un gran número de alumnos de forma simultánea. Pero no es el mejor de los métodos docentes y para ser justos, tampoco es el peor.

2.2.7.3.3 METODOLOGÍAS ACTIVAS

Las metodologías activas se fundamentan en que el alumno, guiado por el profesor, asuma una mayor responsabilidad y autonomía en su proceso de aprendizaje, posibilitando con ello que su aprendizaje sea más eficaz y se apoye en la adquisición de competencias relacionadas, no sólo con el saber conceptual, sino también con el saber hacer, relativo a la aplicación práctica del conocimiento, y el saber ser, referido a la asunción de unas actitudes inter e intrapersonales óptimas para el desempeño académico y profesional plantean (Ramón et al. 2015; Arias y Fidalgo 2013; Fernández 2006).

Es así que para definir los objetivos de aprendizaje que el alumnado debe alcanzar debe realizarse de acuerdo a las competencias. En este aspecto, además de desarrollar las competencias específicas, propias de cada ámbito profesional, es necesario ciertas competencias generales o transversales, comprendidas como un saber complejo que abarca un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, valores y virtudes que garantizan la bondad y eficiencia de un ejercicio profesional responsable y excelente y que, a su vez, describen aquello que los alumnos son capaces de demostrar al final del proceso educativo (Ramón et al., 2015; González et al., 2003).

Ante esta realidad, los docentes universitarios se han enfrentado a la necesidad de realizar un replanteamiento metodológico en cuanto a la forma de impartir sus materias, fomentando, frente a la enseñanza tradicional, la incorporación en las aulas de metodologías activas que potencien el aprendizaje autónomo y el desarrollo competencial del alumnado (Ramón et al., 2015; De los Cobos et al., 2011; García et al., 2008; Ontoria, 2004).

Aprendizaje Basado en Problemas. Según como menciona Fortea (2009), el aprendizaje basado en problemas es un método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida es un problema que, diseñado por el profesor, el estudiante en grupos de trabajo ha de abordar de forma ordenada y coordinada las fases que implican la resolución o desarrollo del trabajo en torno al problema o situación.

Método de Casos. Según Fortea (2009), plantea el método de caso como el análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.

De acuerdo a (Ramón et al., 2015), menciona que el método de casos (CAS) parte del estudio en profundidad de casos concretos ligados al ámbito de especialización en los que tiene que aplicarse la fundamentación teórica previamente trabajada.

Método de Expertos. Según (Ramón et al; 2015), el método de expertos (EXP) parte de la asunción de que es el propio alumno el que debe asumir el rol de profesor y experto en un campo para la formación del resto de sus compañeros de grupo en el ámbito de especialización.

Método de Estudio Compartido. De acuerdo a (Ramón et al; 2015), el método estudio compartido (ECO) parte de la exposición de los conocimientos previos del tema por parte del profesor, combinada con la resolución de pequeñas actividades, ejemplos y casos que demandan la puesta en práctica de los contenidos teóricos.

Método de Estudio Dirigido. Según (Ramón et al., 2015), el método de estudio dirigido (EDI) parte de la presentación de la una guía didáctica del tema por parte del profesorado, en la que se describen los objetivos, contenidos, actividades, criterios de evaluación y fuentes bibliográficas para su preparación.

El estudiante de forma individual e independiente es el encargado de asumir la preparación del tema con el soporte de la guía; es el encargado de monitorizar y autorregular su proceso de aprendizaje.

Aprendizaje por Proyectos. Según Fortea (2009), el aprendizaje por proyectos es un método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y

realización de una serie de actividades y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

Aprendizaje Cooperativo. Como lo menciona Fortea (2009), el aprendizaje cooperativo es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales.

Contrato Didáctico o de Aprendizaje. De acuerdo a Fortea (2009), el contrato didáctico o aprendizaje es cuando un alumno y profesor de forma explícita intercambian opiniones, necesidades, proyectos y deciden en colaboración como llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y lo reflejan oralmente o por escrito. El profesor oferta unas actividades de aprendizaje, resultados y criterios de evaluación; y negocia con el alumno su plan de aprendizaje.

Aprendizaje a través de Aula Virtual. Como lo menciona Fortea (2009), el aprendizaje a través de aula virtual es una Situación de enseñanza-aprendizaje en las que se usa un ordenador con conexión a la red como sistema de comunicación entre profesor-alumno y se desarrolla un plan de actividades formativas integradas dentro del currículo. Existen múltiples “entornos” ya diseñados no solo para “colgar información”, sino para facilitar el “aprendizaje constructivo” por parte del estudiante (como por ejemplo el “Moodle”).

En este sentido también expone Fortea (2009), que el aprendizaje mediante Aula Virtual suele clasificarse como un “recurso” o incluso una “modalidad de organización” complementaria a la docencia presencial, pero que dados los desarrollos actuales ya implica una metodología en si misma (con sistemas como el WebQuest, los wikis y el trabajo conjunto en Web, etc.).

2.2.8 DESEMPEÑO ACADÉMICO

Quizás una de las dimensiones más relevantes en el proceso de enseñanza aprendizaje lo constituye el desempeño académico del alumno. Como lo menciona Navarro (2003), al manifestar que cuando se trata de analizar el desempeño académico y cómo mejorarlo, se evalúan en mayor o menor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran, entre otros, factores socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos, sin embargo, como lo menciona Jiménez (2000) citado por Navarro (2003), refiere que se puede tener una buena capacidad intelectual y una buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado.

En este sentido como lo menciona Navarro (2003), el rendimiento académico en ocasiones se le denomina como aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar, pero generalmente las diferencias de concepto sólo se analizan por cuestiones semánticas, ya que generalmente, en los textos, la vida escolar y la experiencia docente, son usados como sinónimos.

Jiménez (2000) mencionado por Navarro (2003), postula que el rendimiento escolar es un nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico. En este sentido el rendimiento del alumno debería ser comprendido a partir de sus procesos de evaluación.

González (2002) citado por (Martínez et al., 2010), haciendo referencia a varios autores menciona que el desempeño académico es uno de los indicadores de excelencia que más se utilizan para la medición de la calidad educativa. Enfatiza que es posible diferenciar el aprovechamiento del desempeño académico, observando así dos tipos de definiciones: las que consideran al desempeño/rendimiento como sinónimo de aprovechamiento y las que hacen una clara distinción entre ambos conceptos.

En la primera definición (Martínez et al., 2010; González, 2002; Chain et al., 1976:76), especifican que el desempeño puede ser expresado por medio de la calificación asignada por el profesor o el promedio obtenido por el alumno. También se considera que el promedio resume el rendimiento escolar.

En la segunda definición González (2002) citado por (Martínez et al., 2010), menciona que el aprovechamiento está siempre contextualizado en el aula y lo contrasta con el desempeño académico al ubicarlo en el proceso educativo global, en donde se mezclan interacciones institucionales, pedagógicas, psicológicas y sociales.

El desempeño académico de los estudiantes universitarios constituye un factor imprescindible y fundamental para la valoración de la calidad educativa en la enseñanza superior.

El desempeño académico como menciona (Martínez et al., 2010), siempre se mide con los resultados de evaluaciones que hace el profesor y que se cuantifican por medio de una calificación. Por otro lado, esa medición es la suma de diferentes y complejos factores tanto cuantitativos y cualitativos que, a través de las metodologías que actúan en la persona que aprende, y ha sido definido con un valor atribuido al logro del estudiante en las tareas académicas.

Las notas obtenidas, como un indicador que certifica el logro alcanzado, son un indicador preciso y accesible para valorar el rendimiento académico, si se asume que las notas reflejan los logros académicos en los diferentes componentes del aprendizaje, que incluyen aspectos personales, académicos y sociales (Garbanzo, 2012; Rodríguez et al., 2004).

Garbanzo (2012), menciona que cada universidad determina criterios evaluativos propios, para obtener un promedio ponderado (valoración) de las materias que cursa el estudiante, donde se toman en cuenta elementos como la cantidad de materias, el número de créditos y el valor obtenido en cada una de ellas, que generalmente se denomina “nota de aprovechamiento”.

2.2.8.1 DIMENSIONES DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO

El modelo 3P (Presagio-Proceso-Producto) de Biggs (2001) citado por (Santos et al., 2013), constituye la estructura conceptual de referencia que permite estructurar las distintas variables que condicionan el rendimiento académico, recogiendo tres grupos de variables: variables de presagio (características del estudiante y del contexto previo a la acción educativa), variables de proceso (dinámica enseñanza-aprendizaje) y variables de global o producto (satisfacción con el aprendizaje y rendimiento).

Según (Santos et al., 2013), con este modelo se puede analizar varias cuestiones. En primer lugar, si efectivamente en el rendimiento académico se pueden identificar distintas dimensiones o si todas ellas resultan coincidentes. En segundo lugar habrá que estudiar cuales son las variables concretas tanto de presagio como de proceso que determinan el rendimiento académico. Además si las distintas dimensiones del rendimiento académico comparten las mismas dependencias con las variables presagio y proceso o, por el contrario cada una de las dimensiones muestra un perfil específico.

En el estudio realizado por (De la Fuente et al., 2008) citado por (Santos et al., 2013), menciona que sobre el rendimiento académico se integran diferentes dimensiones. En síntesis, se distingue entre rendimiento conceptual (vinculados a la valoración de los contenidos conceptuales obtenidos por el alumno), rendimiento procedimental (referido a la capacidad del alumno de ejecución y resolución de problemas relacionados con la materia) y rendimiento actitudinal (referido a las intervenciones del alumno en actividades voluntarias propuestas en el desarrollo de la materia).

Rendimiento Conceptual. Según (Santos et al., 2013), el rendimiento conceptual viene representado por la calificación del alumno en la parte referida a contenidos conceptuales. Se refiere a la puntuación obtenida por el alumno en una batería de cuestiones tipo test sobre el contenido teórico de la asignatura.

Rendimiento Procedimental. De acuerdo a (Santos et al., 2013), para representarlo se recurre a la calificación obtenida por el alumno en la parte del examen referida a la práctica.

Rendimiento Global. Según (Santos et al., 2013), se refiere a la calificación obtenida por el alumno en el conjunto de la asignatura, que se deriva de la integración del rendimiento conceptual y procedimental.

2.3 HIPÓTESIS

Las nuevas tendencias metodológicas, al ser considerada por el docente, influyen de forma directa en el desempeño académico de los estudiantes de la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

2.4 VARIABLES

Identificación de las Variables:

- Independiente

Nuevas Tendencias metodológicas

- Dependiente
Desempeño académico

2.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

TABLA Nº 1: Operacionalización de las Variables

Variable Independiente

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala valorativa
Variable independiente Tendencias metodológicas	Metodologías	<ul style="list-style-type: none"> Hace uso de las nuevas tendencias metodológicas. Selecciona y hace uso de las herramientas digitales para planificar su clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Influyen las nuevas tendencias metodológicas en los procesos de aprendizajes? ¿Los recursos tecnológicos interactivos (TIC) forman parte de su plan de clase diario? ¿Las nuevas tendencias metodológicas y tecnológicas están incluidas sistemáticamente en el sílabo? 	Totalmente de acuerdo; De acuerdo; Ni de acuerdo ni desacuerdo; En desacuerdo; Totalmente en desacuerdo.
	Comunicación efectiva y colaboración	<ul style="list-style-type: none"> Relacionarse y colaborar en entornos digitales a nivel interpersonal, social y ciudadano. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿La aplicación de las TIC motiva a sus estudiantes? ¿Está de acuerdo que el clima de aprendizaje que emplea son nuevas maneras de abordar el conocimiento como metodologías activas que faciliten la comprensión? ¿Induce a los estudiantes a expresar sus ideas exhortando la participación en clase? 	Totalmente de acuerdo; De acuerdo; Ni de acuerdo ni desacuerdo; En desacuerdo; Totalmente en desacuerdo.

			<ul style="list-style-type: none"> • ¿Incentiva la apertura al dialogo reflexivo respetando la diversidad de valores e ideas? • ¿Los estudiantes plantean situaciones donde se aplican los temas dados? • ¿Desarrolla un trabajo que posibilita la apertura, la motivación y la confianza de los estudiantes? • ¿Incentiva el razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase? • ¿Comprueba que no queden dudas en el aprendizaje con preguntas realizadas a los estudiantes? 	
	Convivencia digital	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza herramientas digitales para la producción colaborativa a distancia de documentos u otros productos de información • Conoce el uso de las tendencias metodológicas que competen al entorno de la web. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿La institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA)? • ¿El uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva facilita el aprendizaje significativo de sus estudiantes? 	<p>Totalmente de acuerdo; De acuerdo; Ni de acuerdo ni desacuerdo; En desacuerdo; Totalmente en desacuerdo.</p>

	Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende y evalúa las implicaciones sociales, culturales, económicas y éticas del uso generalizado de las TIC para personas, familias, comunidades y organizaciones. • Maneja herramientas básicas de creación, publicación y comunicación de nuevas tendencias metodológicas con tecnología. • Valora el uso de las tecnologías en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera Ud. que el uso de las TIC aplicadas en la educación, garantizaría un adecuado proceso enseñanza-aprendizaje? • ¿Considera Ud. que tiene una buena capacitación frente al uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías? • ¿Cree usted que el uso de las TIC ayuda a la modernización del sistema educativo superior? 	<p>Totalmente de acuerdo; De acuerdo; Ni de acuerdo ni desacuerdo; En desacuerdo; Totalmente en desacuerdo.</p>
--	------------	---	---	---

Variable Dependiente

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala valorativa
	Rendimiento conceptual (variable presagio)	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Ambiente en el aula. • Proactividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿La aplicación de las TIC motiva a sus estudiantes? • ¿La institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA)? • ¿Cree usted que el uso de las TIC'S ayuda a la modernización del sistema educativo superior? • ¿Considera Ud. que los docentes de la Carrera tienen una buena capacitación frente al uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías? • ¿Desarrolla un trabajo que posibilita la apertura, la motivación y la confianza de los estudiantes? 	Totalmente de acuerdo; De acuerdo; Ni de acuerdo ni desacuerdo; En desacuerdo; Totalmente en desacuerdo.

Variable Dependiente Desempeño Académico			<ul style="list-style-type: none"> • ¿Incentiva el razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase? 	
	Rendimiento procedimental (variable de proceso)	<ul style="list-style-type: none"> • Clima de aprendizaje. • Participación en clase. • Diálogo reflexivo. • Plantean situaciones. • Solución de problemas. • Uso de tendencias metodológicas. • Recursos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Está de acuerdo que el clima de aprendizaje que emplea son nuevas maneras de abordar el conocimiento como metodologías activas que faciliten la comprensión? • ¿Induce a los estudiantes a expresar sus ideas exhortando la participación en clase? • ¿Incentiva la apertura al dialogo reflexivo respetando la diversidad de valores e ideas? • ¿Los estudiantes plantean situaciones donde se aplican los temas dados? • ¿Comprueba que no queden dudas en el aprendizaje con preguntas realizadas a los estudiantes? • ¿Influyen las nuevas tendencias metodológicas en los proceso de aprendizajes? 	<p>Totalmente de acuerdo; De acuerdo; Ni de acuerdo ni desacuerdo; En desacuerdo; Totalmente en desacuerdo.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • ¿El uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva facilita su aprendizaje? • ¿Las nuevas tendencias metodológicas y tecnológicas están incluidas sistemáticamente en el sílabo? • ¿Cuáles de las siguientes técnicas utilizan los docentes: trabajo en equipos, resolución de problemas, lluvia de ideas, discusión dirigida, dinámicas grupales, entre otras? • ¿Los recursos tecnológicos interactivos (TIC) forman parte de su plan de clase diario? • ¿Considera Ud. que el uso de las Tics aplicadas en la educación, garantizaría un adecuado proceso enseñanza-aprendizaje? 	
--	--	--	---	--

	Rendimiento global (variable resultado)	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia • Calificaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál logro de aprendizaje piensa Usted que tiene en las siguientes competencias? • Promedio general por asignaturas de cada semestre en cuadro periodos lectivos. 	<p>Nulo</p> <p>Insuficiente</p> <p>Suficiente</p> <p>Bueno</p> <p>Excelente</p>
--	---	---	---	---

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

Esta investigación tiene como propósito conocer sobre la influencia de las nuevas tendencias metodológicas de enseñanza de los docentes sobre el desempeño académico de los estudiantes de la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

En cuanto a la metodología, se trata de una investigación donde se aplica un enfoque cuantitativo y cualitativo a través del método no experimental. En la investigación intervienen los profesores y estudiantes de la Carrera de Sistemas Multimedia. Además, mediante el análisis de los resultados alcanzados se intenta también comprobar la hipótesis que ha sido formulada en la realización de este estudio y que tiene como propósito final, el diseño de un modelo tecnológico interactivo, que permita no solo el mejoramiento del desempeño académico de los estudiantes sino también acciones formativas orientadas hacia innovadoras metodologías de enseñanza del profesorado.

3.2 UNIVERSO Y MUESTRA

Este trabajo implica el uso de la investigación no experimental, en el que los involucrados están relacionados directamente con la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

Se tomó como población a docentes, y estudiantes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía y a las autoridades, de la institución universitaria.

La población o universo de la investigación es la siguiente:

TABLA Nº 2: Población

ESTRATOS	UNIDADES DE ANÁLISIS	POBLACIÓN
Autoridad	Director de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil	1
Docentes	Docentes de los tercero, cuarto, sexto y octavo semestres de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil	85
Estudiantes	Estudiantes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil	616
Experto	Personal docente del área de Sistemas Multimedia	1
TOTAL		703

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad Filosofía - Universidad de Guayaquil

Elaborado por: Jorge Sebastián Baque Baque – Investigador

3.2.1 CÁLCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA

Para realizar la investigación se realizó el cálculo de la muestra con la población entre autoridades, docentes, expertos y estudiantes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

De la población de 616 estudiantes, se aplicó el muestreo aleatorio para determinar el tamaño o muestra para realizar la encuesta, utilizando la fórmula siguiente.

$$n = \frac{[Z^2(N * P * Q)]}{[E^2(N - 1) + (Z^2 * P * Q)]}$$

Variable / Elemento	Descripción	Fundamento
N	Tamaño de la población	Fuente: Registros de la carrera sistemas multimedia.
n	Tamaño de la muestra	Es el valor que se obtuvo de la fórmula estadística tomada para este proyecto
P, Q	Probabilidad	Son las probabilidades con las que se aceptó la investigación con un valor de 0,5.
E	Margen de error	El porcentaje de error dependió del tamaño de la muestra, que puede estar entre 4% al 6% en este caso se consideró el 5% (0,05).
Z	Nivel de confianza	Se obtiene en base a un nivel de exactitud o porcentaje de confianza del 95% (0,95) más un valor de unidad del 100% (1), dando un nivel de confianza de 1,95

$$n = \frac{[(1,95)^2(616 * 0,5 * 0,5)]}{[0,05^2(616 - 1) + (1,95^2 * 0,5 * 0,5)]}$$

$$n = 235,15$$

Tamaño de la Muestra: 235

3.2.2 CUADRO DE INVOLUCRADOS

TABLA Nº 3: Cuadro de involucrados

Grupo individual	Tamaño grupal (N)	Tamaño muestra (n)	Tipo muestreo	Método técnica
Estudiantes	616	235	Aleatorio	Encuesta
Docentes	85	85	-----	Encuesta
Autoridades	1	1	-----	Entrevista
Experto	1	1	-----	Entrevista

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad Filosofía - Universidad de Guayaquil
Elaborado por: Jorge Sebastián Baque Baque – Investigador

3.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS

3.3.1 MÉTODOS

Análisis y Síntesis. Se aplicó este método, porque se podrá identificar información importante y estudiar por separado cada uno de los aspectos de esta investigación. Y reunir información relevante que nos ayudara a determinar la factibilidad del estudio.

Método Inductivo. Es un método que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares. Se trata del método científico más usual, que se caracteriza por cuatro etapas básicas: la observación y el registro de todos los hechos; el análisis y la clasificación de los hechos; la derivación inductiva de una generalización a partir de los hechos; y la contrastación.

Método Hipotético – Deductivo. El método hipotético-deductivo es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. El método hipotético-deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia.

El objetivo de aplicar este método es porque se pretende comprobar la hipótesis planteada deduciendo y comprobando la información recolectada.

3.3.2 TÉCNICAS

Encuestas. El uso de la encuesta facilita la recolección de datos de todos aquellos que forman parte de la investigación. A través de esta técnica se obtendrán datos a través de preguntas similares que se formulen a estudiantes y docentes sobre lo que se investiga, cuyas respuestas tienen que ser cuantificadas para que a través de los resultados alcancemos los objetivos propuestos.

Entrevistas. La entrevista estuvo dirigida a las autoridades y profesores expertos de la Universidad con la finalidad de obtener información, datos relevantes sobre el problema y la hipótesis del objeto de estudio.

Recolección de Datos. La recolección de datos se lo realizó a través de las encuestas y entrevistas, partiendo de la información proporcionada por la secretaria de la Carrera de Sistemas Multimedia, adicionalmente se analizaron los promedios de los estudiantes y los informes de visitas áulicas.

3.4 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para la realización de este trabajo de investigación se aplicaron los siguientes instrumentos como son:

Cuestionario de preguntas

Formularios de preguntas.

Mediante estos tipos de instrumentos se logró recolectar la información requerida para establecer una relación entre la hipótesis y los hechos reales.

3.5 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Elaborada la encuesta y la entrevista se procedió a la verificación y validación de las mismas. El investigador a través de un trabajo de campo, dirigió las encuestas a los estudiantes y profesorado de la Carrera de Sistemas Multimedia y las entrevistas a los directivos y profesores expertos que forman parte de la carrera. Tanto los estudiantes, profesorado y directivos, estuvieron gustosos de participar en un diálogo abierto sobre las actuales metodologías de enseñanza-aprendizajes empleadas en el ámbito universitario.

Para la recolección y el análisis de los datos se utilizó un sistema simple de tabulación. El programa Excel sirvió para el conteo y registro de toda la información recolectada. Se elaboraron tablas y gráficos que facilitan la comprensión y la presentación de resultados. Sin embargo, también fue necesario desarrollar una breve interpretación de cada una de las preguntas que fueron realizadas.

La entrevista fue general para todos los que formaron parte de este proceso. Los resultados se presentan en forma de resumen o interpretación de lo que a nivel general, se considera como la base o eje de cada uno de los temas que fueron planteados. Finalizado este procedimiento, el investigador complementó los datos de las encuestas y entrevistas para así primero interpretar los resultados y luego analizar las estrategias que servirán para el Diseño de un modelo metodológico interactivo de nuevas tendencias metodológicas, que se sugiere implementar en la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

3.6 RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A DOCENTES

1. ¿Los recursos tecnológicos interactivos (TIC) forman parte de su plan de clase diario?

TABLA N°4: Recursos Tecnológicos Interactivos (TIC)						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	9	7	6	5	27	32%
De acuerdo		22	5		27	32%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	4	6	1		11	13%
En desacuerdo	7		8		15	18%
Totalmente en desacuerdo		5			5	6%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

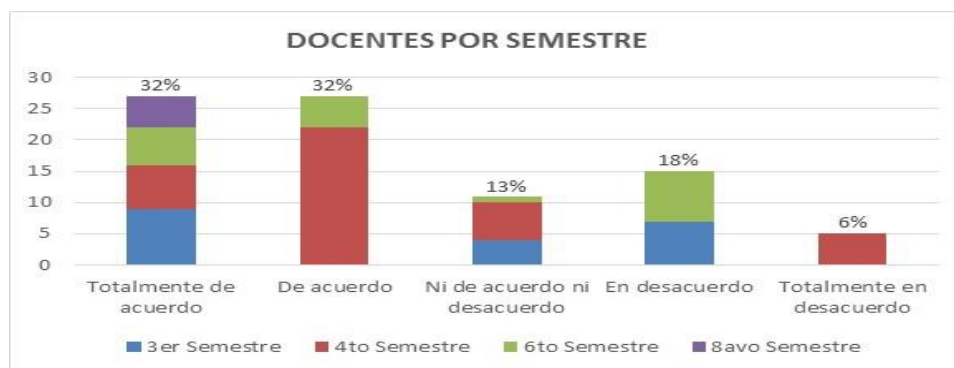


Figura N° 1. Recursos Tecnológicos Interactivos

ANÁLISIS

Después de analizar los resultados se determinó que el 32% de los Docentes utilizan los recursos tecnológicos informáticos Interactivos, mientras que el 20% están desacuerdo al uso. Se puede observar que existe una marcada tendencia en lo que al empleo de las herramientas tecnológicas se refiere.

2. ¿Influyen las nuevas tendencias metodológicas en los proceso de aprendizajes?

TABLA N° 5: Nuevas Tendencias Metodológicas						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	11	36	16	5	68	80%
De acuerdo	9	1	4		14	16%
Ni de acuerdo ni desacuerdo					0	0%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo		3			3	4%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

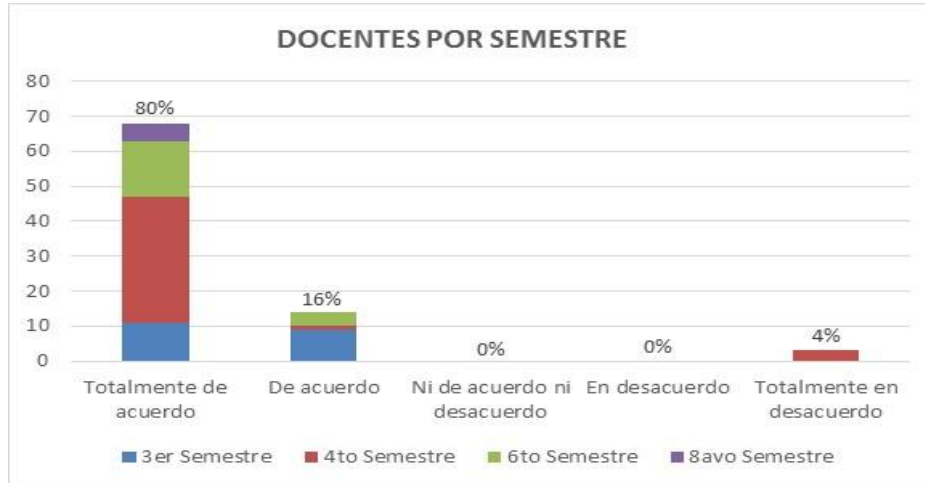


Figura N° 2. Nuevas Tendencias Metodológicas

ANÁLISIS

Analizando los resultados obtenido en la pregunta formulada a los Docentes, el 80% está totalmente de acuerdo que las nuevas tendencias metodológicas influyen en el proceso de aprendizaje, en vista de que son un canal que facilita la adquisición de nuevos conocimiento.

3. ¿La aplicación de las TIC motiva a sus estudiantes?

TABLA N° 6: Motivación con las TIC						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	39	18	5	75	88%
De acuerdo	7	1	2		10	12%
Ni de acuerdo ni desacuerdo					0	0%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
 Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

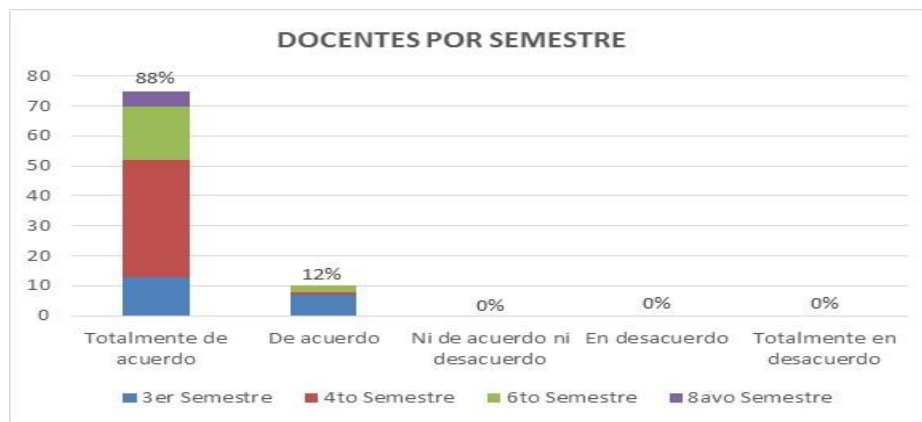


Figura N° 3. Motivación con las TIC

ANÁLISIS

Según los datos de los encuestados el 88% de los Docentes manifestó estar totalmente de acuerdo. Se puede deducir que los docentes emplean este tipo de recursos, en vista de que obtienen excelentes resultados en los procesos de aprendizaje, pues son las herramientas tecnológicas canales especiales para transmitir el mensaje, que posteriormente se transformara en conocimiento.

4. ¿El uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva facilita el aprendizaje significativo de sus estudiantes?

TABLA N° 7: Aprendizaje Significativo con las TMTI						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	11	32	16	4	63	74%
De acuerdo	5	8	4	1	18	21%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	4				4	5%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
 Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

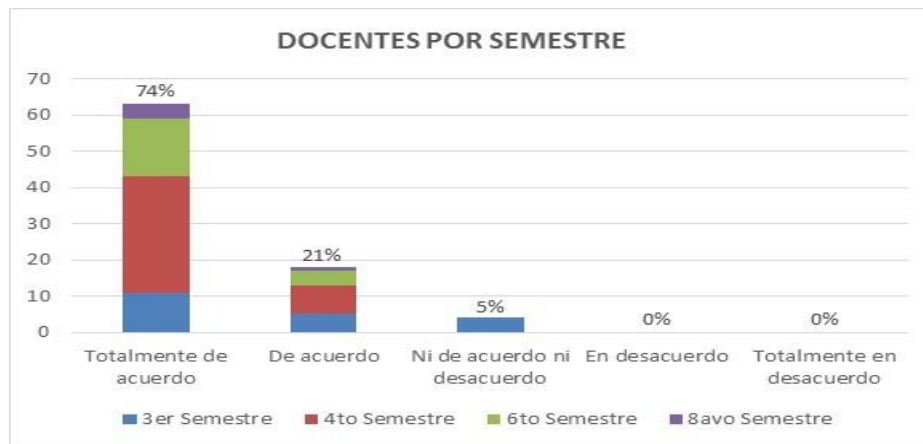


Figura N° 4. Aprendizaje Significativo con las TMTI

ANÁLISIS

Al analizar los datos se pudo concluir que el 74% está totalmente de acuerdo, el 21% está de acuerdo. Se deduce que la mayoría de docentes considera que al utilizar las herramientas tecnológicas, ha podido llegar con más facilidad al estudiante para que ellos a su vez puedan captar los contenidos eficazmente.

5. ¿La institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA)?

TABLA N° 8: Recursos Tecnológicos en el PEA						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo		9			9	11%
De acuerdo	2	6	1		9	11%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	1	6	6	1	14	16%
En desacuerdo	1		3	1	5	6%
Totalmente en desacuerdo	16	19	10	3	48	56%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

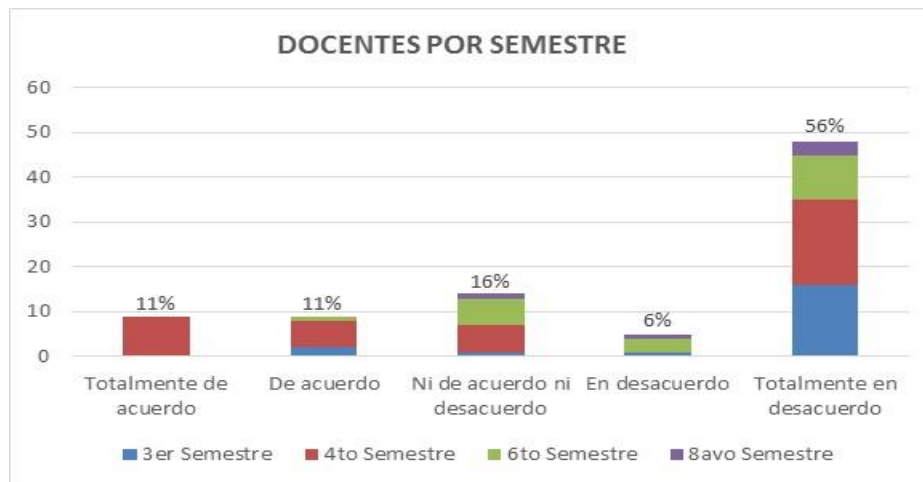


Figura N° 5. Recursos Tecnológicos en el PEA

ANÁLISIS

En base a los resultados, el 56% de encuestados respondieron estar totalmente en desacuerdo, dando a entender que la institución no cuenta con los recursos tecnológicos apropiados. Cabe indicar que la Institución está en proceso de mejora académica y estructural.

6. ¿Las nuevas tendencias metodológicas y tecnológicas están incluidas sistemáticamente en el sílabo?

TABLA N° 9: TMTI están incluidas en el sílabo						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	16	36	14	5	71	84%
De acuerdo	4	4	5		13	15%
Ni de acuerdo ni desacuerdo			1		1	1%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

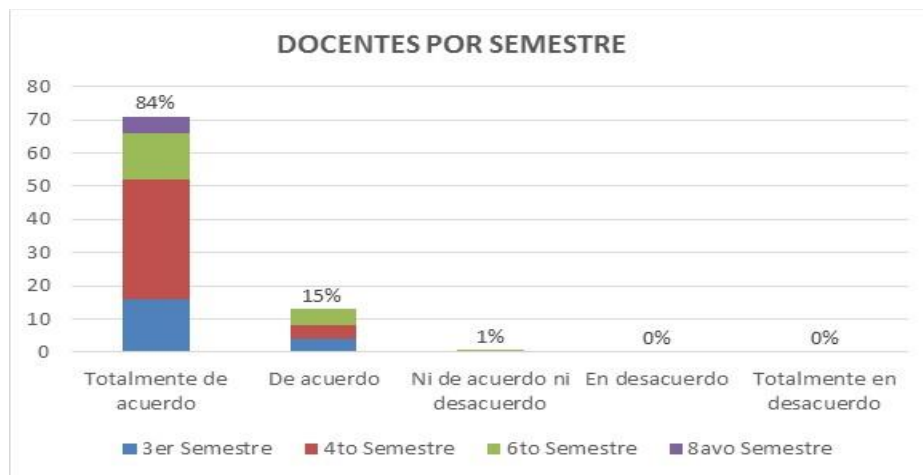


Figura N° 6. TMTI están incluidas en el sílabo

ANÁLISIS

De acuerdo a los resultados, el 87% de los docentes admite estar totalmente de acuerdo, lo cual es beneficioso puesto que permite la incorporación de este valioso recurso para que se evidencie su uso y se determine de mejor manera su campo de acción en la clase.

7. ¿Considera Ud. que el uso de las Tic aplicadas en la educación, garantizaría un adecuado proceso enseñanza-aprendizaje?

TABLA N° 10: TIC aplicadas en la educación						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	20	23	14	5	62	73%
De acuerdo		17	5		22	26%
Ni de acuerdo ni desacuerdo			1		1	1%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

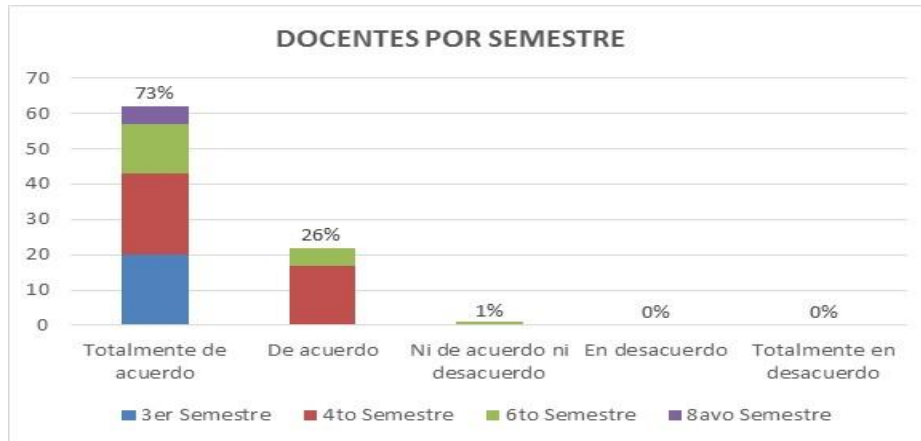


Figura N° 7. TIC aplicadas en la educación

ANÁLISIS

En base a los resultados obtenido en esta pregunta, el 73% de encuestados respondieron totalmente de acuerdo que el empleo de las TIC garantiza un adecuado proceso enseñanza-aprendizaje y es indudable que lo realice ya que estas herramientas tecnológicas constituyen una herramienta necesaria para la mejor impartición de conocimientos hacia el estudiantado.

8. ¿Está de acuerdo que el clima de aprendizaje que emplea son nuevas maneras de abordar el conocimiento como metodologías activas que faciliten la comprensión?

TABLA N° 11: Clima de aprendizaje						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	34	13	5	65	76%
De acuerdo	7	6	7		20	24%
Ni de acuerdo ni desacuerdo					0	0%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

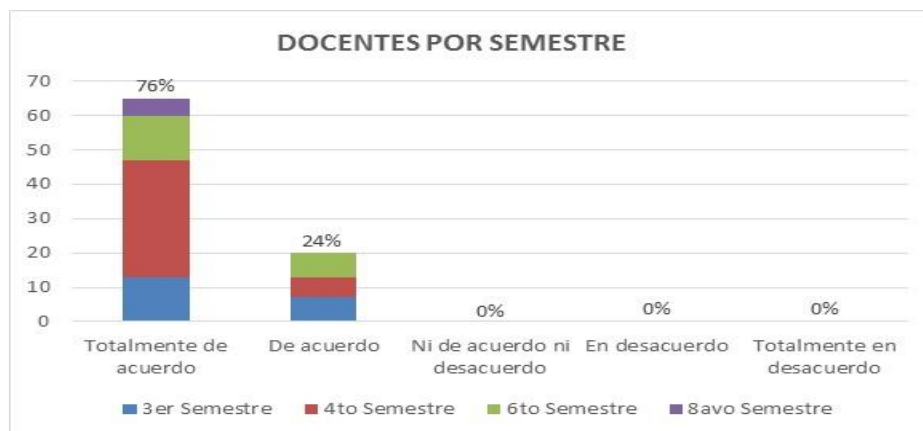


Figura N° 7. Clima de aprendizaje

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos el 76% de los encuestados está totalmente de acuerdo que crea un ambiente propicio en el aula para que la comunicación sea más fluida, creando un entorno agradable y flexible para aumentar la participación de los estudiantes.

9. ¿Cree usted que el uso de las TIC ayuda a la modernización del sistema educativo superior?

TABLA N° 12: TIC en el sistema educativo superior						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	11	34	16	5	66	78%
De acuerdo	9	6	2		17	20%
Ni de acuerdo ni desacuerdo			2		2	2%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

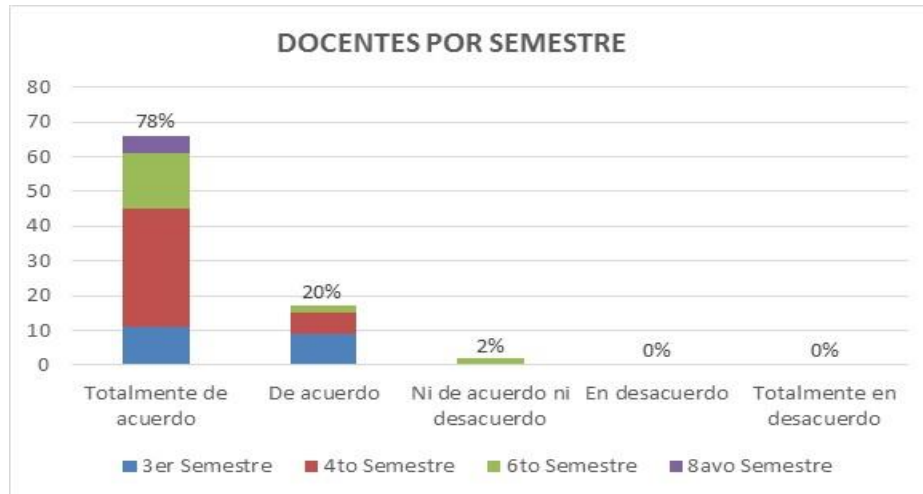


Figura N° 9. TIC en el sistema educativo superior

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos el 78% de los Docentes respondieron estar totalmente de acuerdo que el empleo de las TIC debe ser aplicado en la Universidad debido a las exigencias académicas que se están aplicando por la modernización del sistema de educación superior.

10. ¿Considera Ud. que tiene una buena capacitación frente al uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías?

TABLA N° 13: Capacitación de nuevas tecnologías						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	5	4	10	2	21	25%
De acuerdo	11	35	9	3	58	68%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	4	1	1		6	7%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

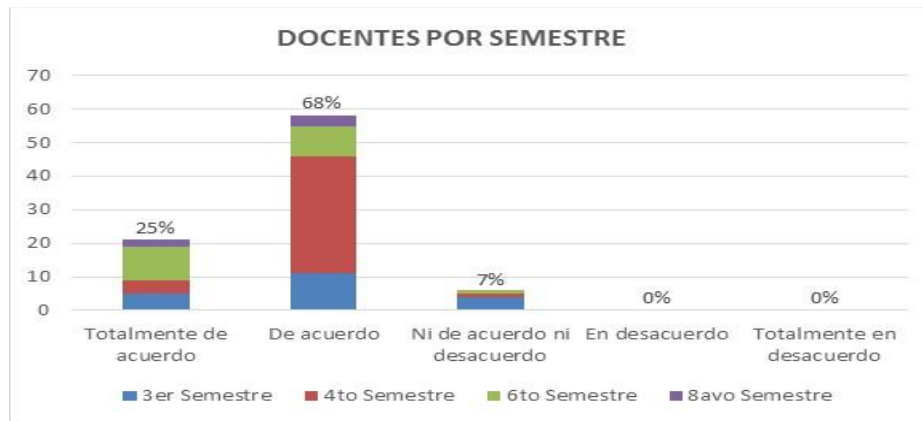


Figura N° 10. Capacitación de nuevas tecnologías

ANÁLISIS

Según el resultado obtenido, solo el 25% de los Docentes considera estar totalmente de acuerdo tener una buena capacitación sobre el uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías, lo cual demuestra la necesidad que tienen los Docentes de conocer sobre las nuevas tendencias metodológicas.

11.¿Induce a los estudiantes a expresar sus ideas exhortando la participación en clase?

TABLA N° 14: Induce a la participación en clase						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	35	10	5	63	74%
De acuerdo		5	10		15	18%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	7				7	8%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

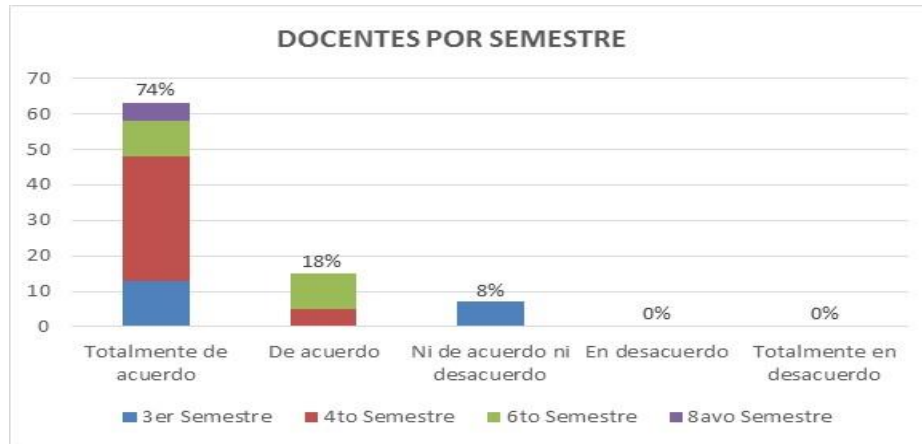


Figura N° 11. Induce a la participación en clase

ANÁLISIS

En los resultados obtenidos sobre la pregunta formulada a los docentes, el 74% está totalmente de acuerdo, puesto que la participación es una condición necesaria en el aprendizaje y si no hay la actividad participativa no hay incorporación de acervo personal en el estudiante para que tenga noción y teoría de un tema tratado.

12. ¿Incentiva la apertura al dialogo reflexivo respetando la diversidad de valores e ideas?

TABLA N° 15: Incentiva apertura al dialogo reflexivo						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	11	39	11	5	66	78%
De acuerdo	9	1	9		19	22%
Ni de acuerdo ni desacuerdo					0	0%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

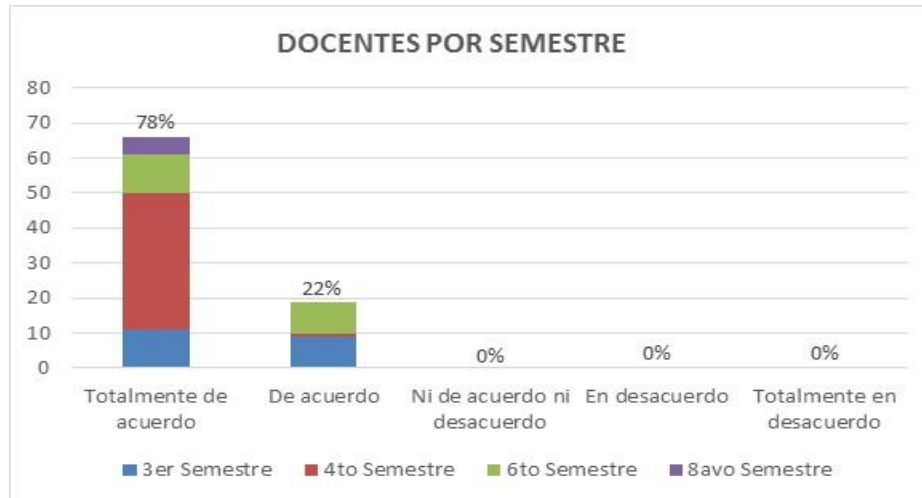


Figura N° 12. Incentiva apertura al dialogo reflexivo

ANÁLISIS

En los resultados obtenidos sobre la encuesta formulada a los docentes, el 78% de los docentes opina estar totalmente de acuerdo que en clase se incentiva al uso del método dialogo reflexivo, lo cual es beneficioso para facilitar un aprendizaje más significativo en los estudiantes.

13. ¿Los estudiantes plantean situaciones donde se aplican los temas dados?

TABLA N° 16: Plantea situaciones de los temas dados						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	15	15	7	4	41	48%
De acuerdo	5	25	10	1	41	48%
Ni de acuerdo ni desacuerdo			1		1	1%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo			2		2	2%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

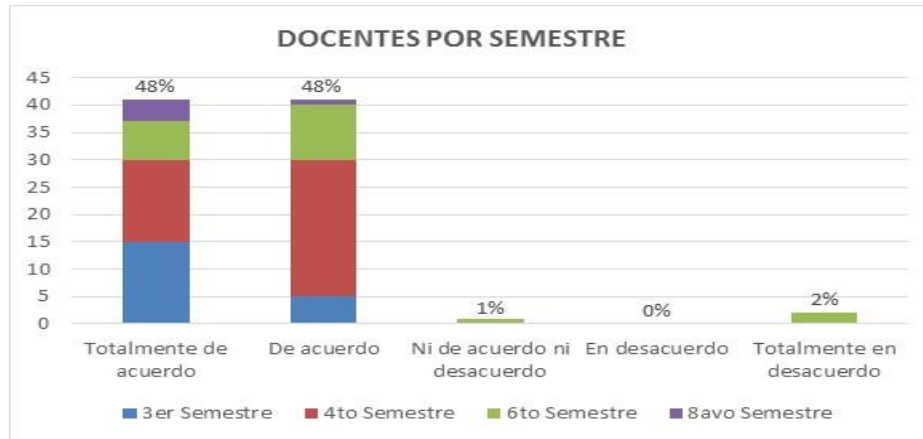


Figura N° 13. Plantea situaciones de los temas dados

ANÁLISIS

De los resultados obtenidos, el 48% de los docentes opina estar totalmente de acuerdo en esta pregunta. Actualmente el docente universitario se enfrenta al desafío de incorporar en la enseñanza de su asignatura, habilidades y competencias orientadas en la resolución de problemas prácticos vinculado con su profesión.

14. ¿Desarrolla un trabajo que posibilita la apertura, la motivación y la confianza de los estudiantes?

TABLA N° 17: Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	38	8	5	64	75%
De acuerdo	7	2	12		21	25%
Ni de acuerdo ni desacuerdo					0	0%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
 Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

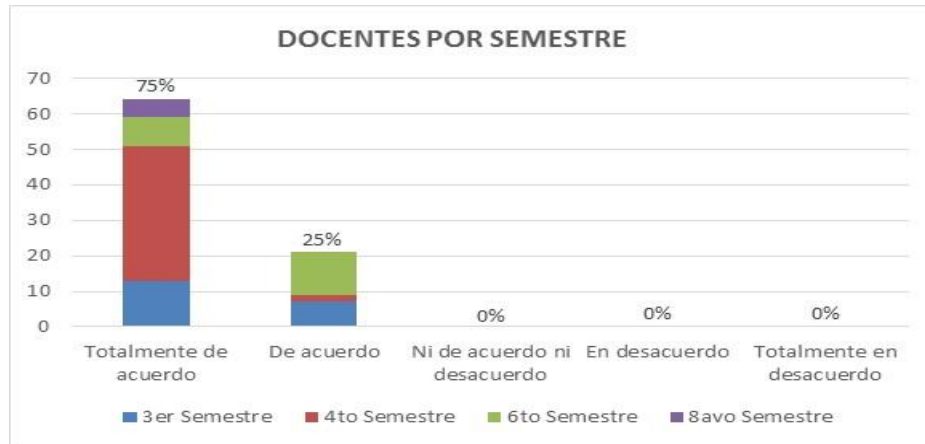


Figura N° 14. Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes

ANÁLISIS

En los resultados obtenidos el 75% de los docentes opina estar totalmente de acuerdo. El secreto de la buena docencia no radica solamente en saber transmitir la información de forma apropiada, sino con la capacidad de producir ambientes formativos que promuevan la apertura, motivación en su propio proceso de aprendizaje.

15. ¿Incentiva el razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase?

TABLA N° 18: Incentiva el razonamiento critico						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	35	11	5	64	75%
De acuerdo	7	5	9		21	25%
Ni de acuerdo ni desacuerdo					0	0%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
 Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

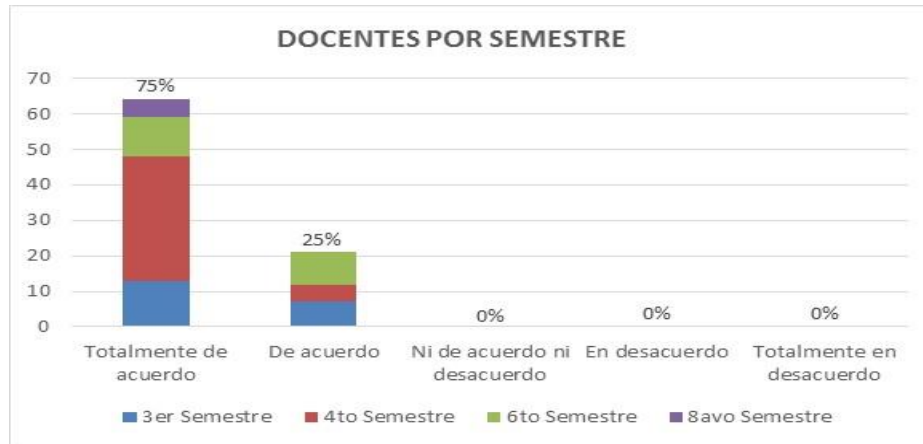


Figura N° 15. Incentiva el razonamiento critico

ANÁLISIS

Según el resultado obtenido, el 75% de los docentes opino estar totalmente de acuerdo. Es muy relevante un ambiente de aprendizaje donde los alumnos experimenten confianza en los docentes y consecuentemente los estudiantes acudan a pedir ayuda o guía en su empeño por aprender y acepten la sugerencia del profesor.

16. ¿Comprueba que no queden dudas en el aprendizaje con preguntas realizadas a los estudiantes?

TABLA N° 19: Comprueba que no queden dudas						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	15	36	10	5	66	78%
De acuerdo	5	4	10		19	22%
Ni de acuerdo ni desacuerdo					0	0%
En desacuerdo					0	0%
Totalmente en desacuerdo					0	0%
TOTAL					85	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

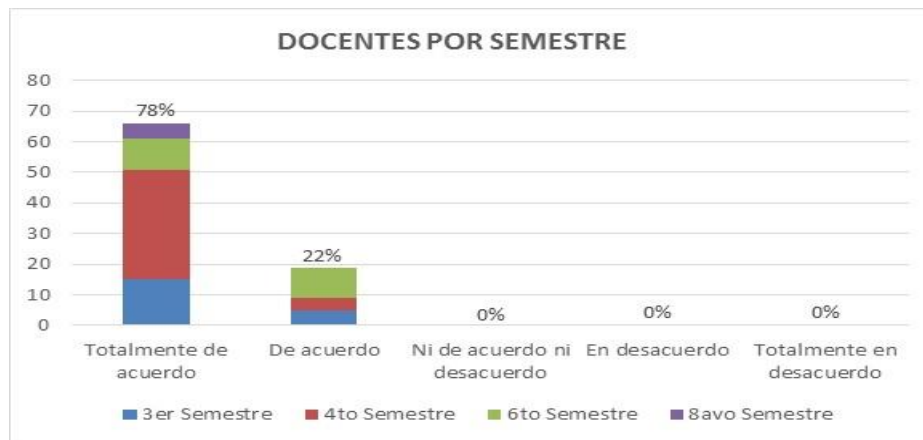
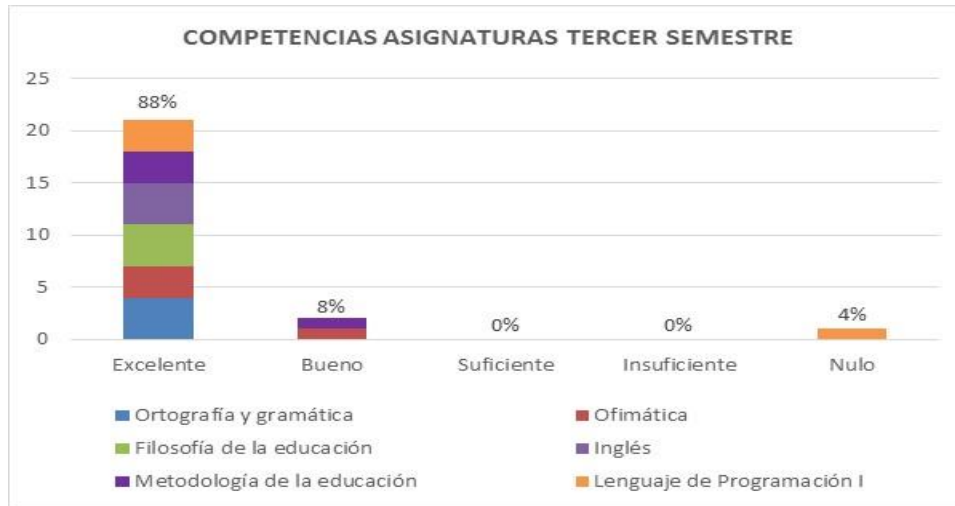


Figura N° 16. Comprueba que no queden dudas

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos el 78% de los docentes está totalmente de acuerdo. En las nuevas metodologías el docente debe dejar el centro de atención, y actuar como orientador y guía e interactuando con el estudiante para aclarar dudas, buscando que los estudiantes sean autónomos y responsable en su aprendizaje.

17. ¿Cuál es el logro de aprendizaje que piensa Usted que tienen los estudiantes en las siguientes competencias?



Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

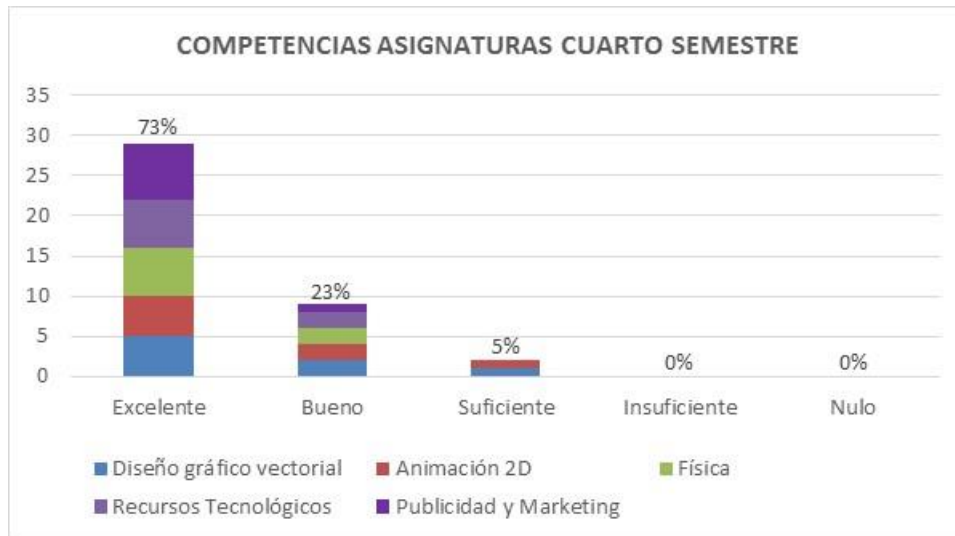
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Figura Nº 17. Competencias en asignaturas tercer semestre

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos, el 88% de los docentes encuestados del tercer semestre en las asignaturas de Ortografía y Gramática, Ofimática, Metodología de la Investigación, Filosofía de la Educación, Inglés y Lenguaje de Programación II opinaron estar totalmente de acuerdo. Lo que permite considerar que todos los docentes alcanzaron las destrezas necesarias en los estudiantes para cumplir las competencias, sin embargo el 4% de los docentes de la asignatura de Lenguaje de Programación II considero que estaba en total desacuerdo lo que permite comprender que los docentes están consciente de la dificultad que presentaron los estudiantes en alcanzar las competencias completamente.

Adicionalmente nos permite evidenciar porque la asignatura de Lenguaje de Programación II debe incorporarse en las asignaturas de la propuesta en la investigación.



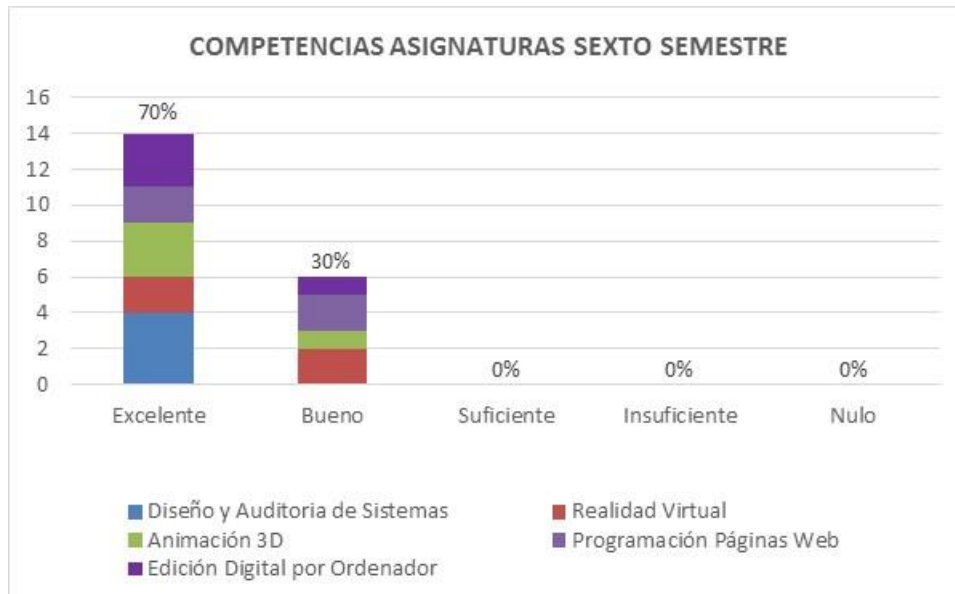
Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Figura Nº 18. Competencias en asignaturas cuarto semestre

ANÁLISIS

Según los datos de la encuesta realizada a los docentes de las asignaturas del cuarto semestre de Diseño Gráfico Vectorial, Recursos Tecnológicos, Animación 2D, Publicidad y Marketing y Física, el 73% de los docentes respondió estar totalmente de acuerdo en cumplir cada una de las competencias que debe tener cada alumnos en las diferentes asignaturas, lo que permite comprender que la tercera parte de ellos piensa que utilizaron las metodologías adecuadas para llegar a los estudiantes y cumplir sus competencias.



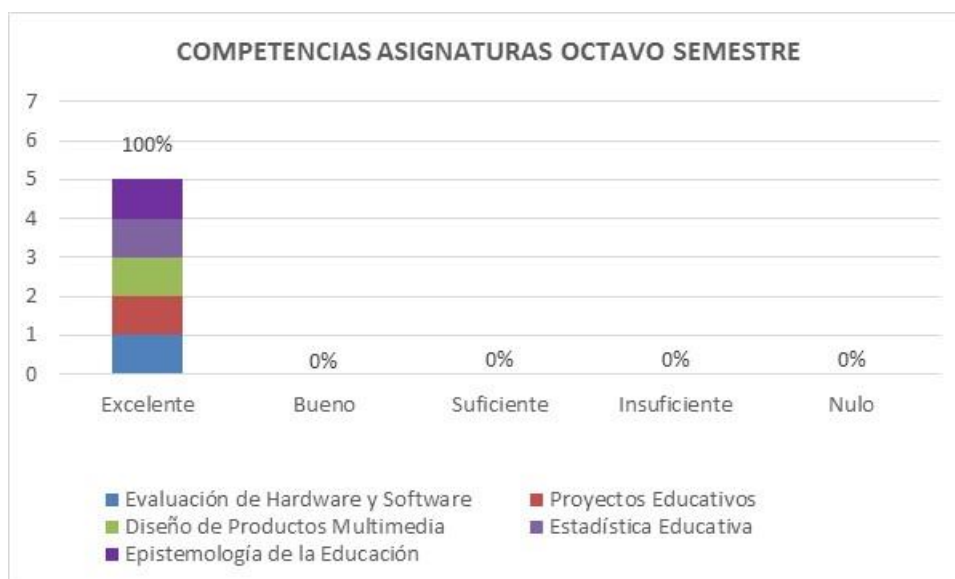
Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Figura Nº 19. Competencias en asignaturas sexto semestre

ANÁLISIS

Según datos obtenidos de las encuestas realizadas, el 70% de los docentes de las asignaturas de Diseño y Auditoria de Sistemas, Animación 3D, Edición Digital por Ordenador, Realidad Virtual y Programación Páginas Web opinaron estar totalmente de acuerdo, lo que daría a entender que los docentes están satisfecho con el alcance que obtuvieron en cumplir con los contenidos de cada asignaturas y cumplir con las competencias de los estudiantes.



Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Figura Nº 20. Competencias en asignaturas octavo semestre

ANÁLISIS

Según los datos obtenidos el 100 % de los docentes de las asignaturas de Evaluación de Hardware y Software, Diseño de Productos Multimedia, Epistemología de la Educación, Proyecto Educativo y Estadística Educativa opinaron estar totalmente de acuerdo con los logros alcanzados en sus competencias en las asignaturas del octavo semestre.

3.7 RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A ESTUDIANTES

1. ¿Los recursos tecnológicos interactivos (TIC) son utilizados en clase?

TABLA N° 20: Recursos Tecnológicos Interactivos						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	8	30	14	11	63	27%
De acuerdo	24	41	19	5	89	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	13	22	17	3	55	23%
En desacuerdo	3	6	5	0	14	6%
Totalmente en desacuerdo	3	5	3	3	14	6%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

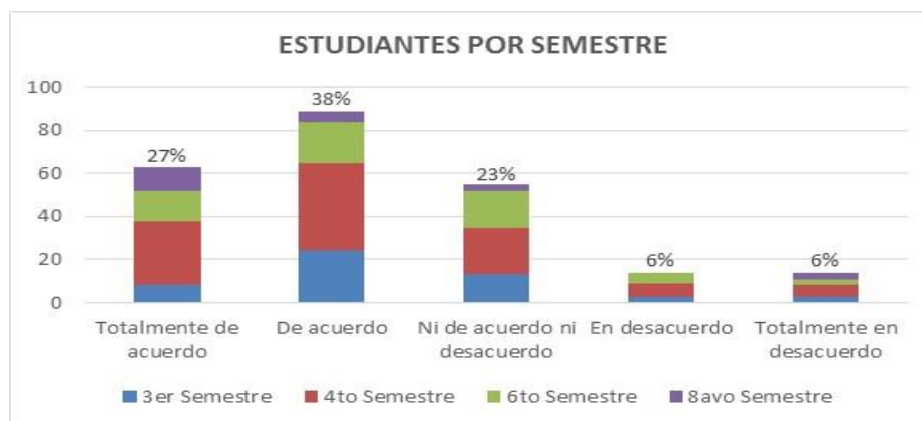


Figura N° 21. Recursos Tecnológicos Interactivos

ANÁLISIS

Analizando el resultado obtenido, el 27% de los encuestados respondieron que están totalmente de acuerdo y el 38 % opinaron estar de acuerdo, lo cual evidencia que el docente emplea recursos tecnológicos en clase, ya que busca nuevas formas de presentar el contenido de la misma.

2. ¿Influyen las nuevas tendencias metodológicas en el proceso de sus aprendizajes?

TABLA N° 21: Nuevas Tendencias Metodológicas						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	36	17	11	77	33%
De acuerdo	24	36	19	5	84	36%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	8	19	14	3	44	19%
En desacuerdo	3	8	5	0	16	7%
Totalmente en desacuerdo	3	5	3	3	14	6%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

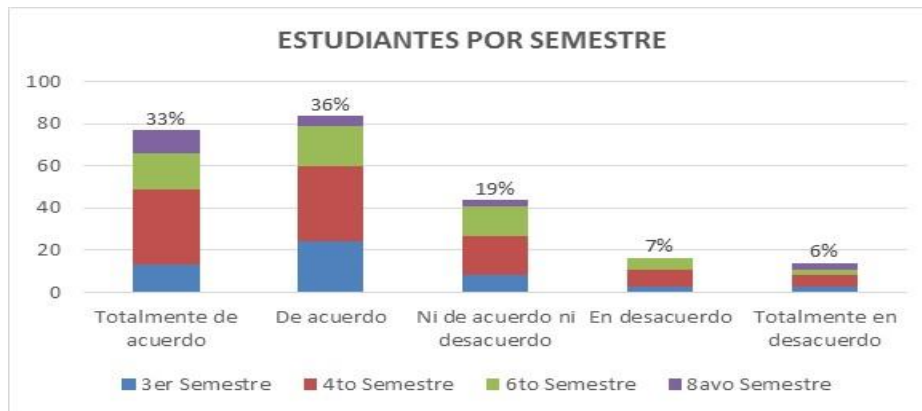


Figura N° 22. Nuevas Tendencias Metodológicas

ANÁLISIS

Analizando el resultado obtenido, el 33% de los alumnos opinaron estar totalmente de acuerdo y el 36% respondieron estar de acuerdo, lo que implica que las nuevas tendencias metodológicas influyen en el aprendizaje, puesto que abre la posibilidad de nuevos métodos para mejorar y construir su conocimiento.

3. ¿La aplicación de las TIC motiva su aprendizaje?

TABLA N° 22: Motivación con las TIC						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	19	33	14	8	74	31%
De acuerdo	22	38	22	8	90	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	5	22	14	6	47	20%
En desacuerdo	5	8	5	0	18	8%
Totalmente en desacuerdo	0	3	3	0	6	3%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque- Investigador

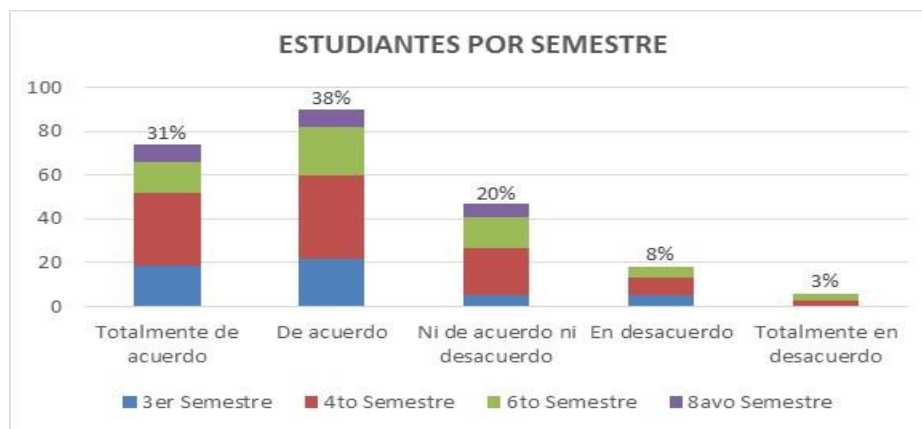


Figura N° 23. Motivación con las TIC

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos, el 31% opinan estar totalmente de acuerdo y el 38 % dijeron estar de acuerdo que las TIC incentiva su aprendizaje, dando a entender que las TIC facilita su aprendizaje, puesto que va abriendo canales de comunicación para intercambiar ideas, permitiendo el razonamiento entre los compañeros del aula y favoreciendo en la toma de decisiones.

4. ¿El uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva facilita su aprendizaje?

TABLA N° 23: Tendencia Metodológica con Tecnología Interactiva.						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	16	30	14	11	71	30%
De acuerdo	21	36	22	3	82	35%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	11	27	17	3	58	25%
En desacuerdo	3	8	5	3	19	8%
Totalmente en desacuerdo	0	3	0	2	5	2%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

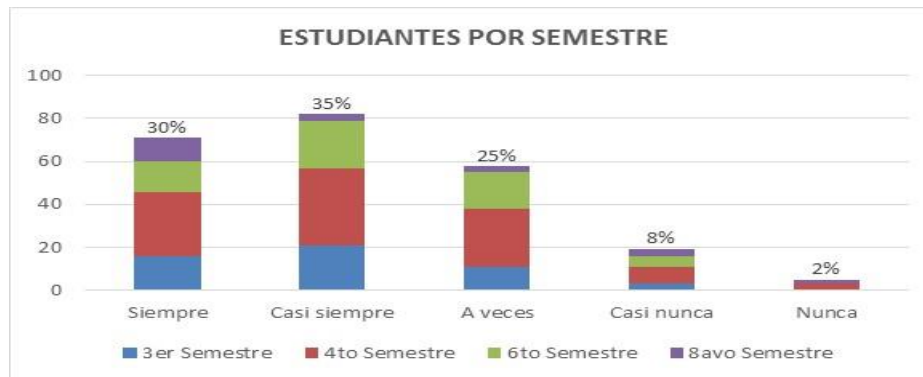


Figura N° 24. Tendencia Metodológica con Tecnología Interactiva

ANÁLISIS

Al analizar los datos se pudo concluir que el 30% de los encuestados manifestaron estar totalmente de acuerdo que el uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva en clase facilita un aprendizaje significativo. Se deduce que hay una tendencia en utilizar las herramientas tecnológicas, puesto que ha permitido llegar con más facilidad al estudiante y mejorar su desempeño.

5. ¿La institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA)?

TABLA N° 24: Recursos Tecnológicos en el PEA						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	3	11	6	8	28	12%
De acuerdo	13	22	11	3	49	21%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	24	41	19	8	92	39%
En desacuerdo	8	22	14	3	47	20%
Totalmente en desacuerdo	3	8	8	0	19	8%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

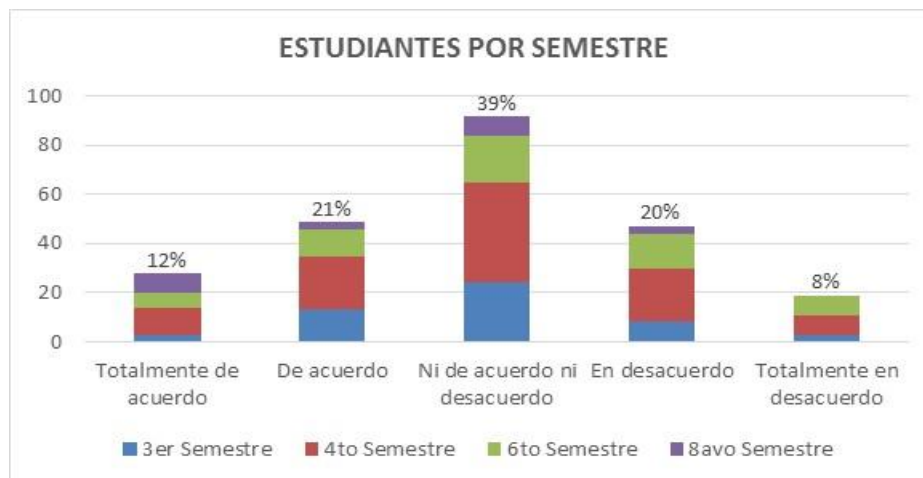


Figura N° 25. Recursos Tecnológicos en el PEA

ANÁLISIS

En base a los resultados de la encuesta esta pregunta, solamente el 12% de encuestados respondieron estar totalmente de acuerdo, lo cual es evidente puesto que la institución está en un proceso de mejoramiento institucional tanto en lo académico como en sus infraestructuras.

6. ¿Las nuevas tendencias metodológicas y tecnológicas están incluidas sistemáticamente en el sílabo?

TABLA N° 25: TMTI están incluidas en el sílabo						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	27	11	8	59	25%
De acuerdo	19	35	22	6	82	35%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	16	25	19	5	65	28%
En desacuerdo	3	14	6	3	26	11%
Totalmente en desacuerdo	0	3	0	0	3	1%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

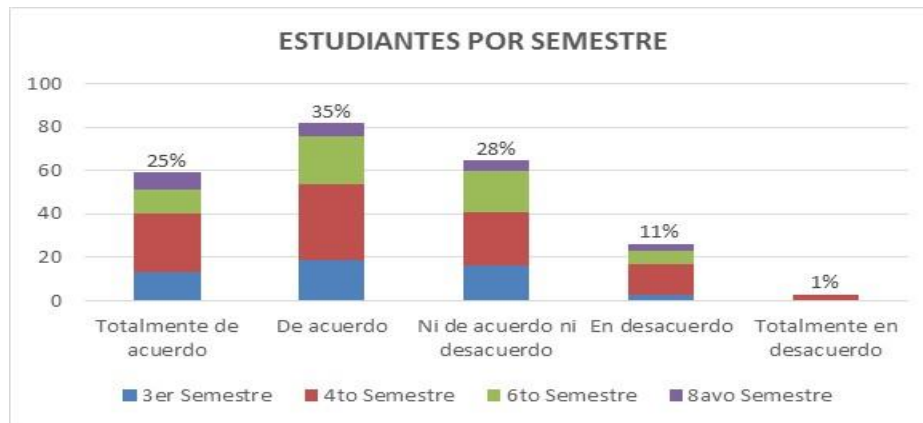


Figura N° 26. TMTI están incluidas en el sílabo

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos el 25% admite estar totalmente de acuerdo. Esto resulta muy importante puesto que gran parte de los docentes están incorporando nuevas metodologías empleadas en el siglo XXI, que apoyados de herramientas tecnológicas son necesaria para mejorar el desempeño de los estudiantes.

7. ¿Considera Ud. que el uso de las TIC aplicadas en la educación, garantizaría un adecuado proceso enseñanza-aprendizaje?

TABLA N° 26: TIC aplicadas en la educación						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	19	36	14	14	83	35%
De acuerdo	19	38	22	3	82	35%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	8	19	14	3	44	19%
En desacuerdo	3	8	5	0	16	7%
Totalmente en desacuerdo	2	3	3	2	10	4%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque- Investigador

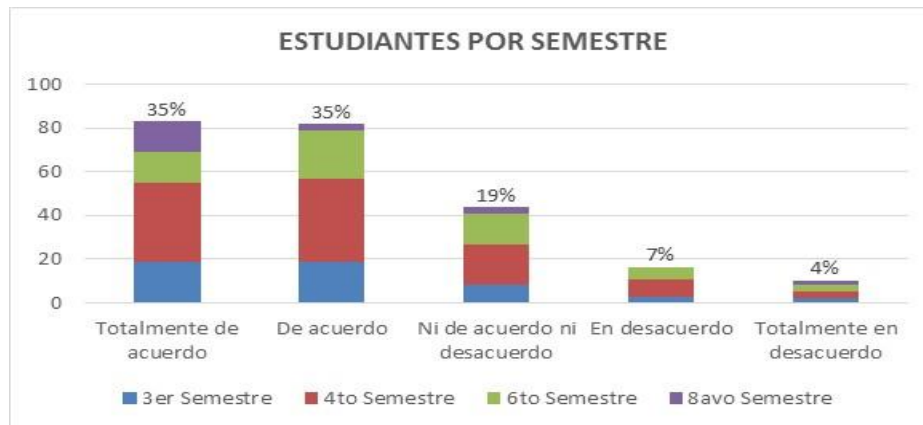


Figura N° 27. TIC aplicadas en la educación

ANÁLISIS

En base a los resultados de la encuesta, el 35% de encuestados respondieron totalmente de acuerdo, la cual es un recurso didáctico que está siendo utilizada por la mayoría de los docentes con el objetivo que el estudiante asimile de mejor manera los conocimientos en clase y posibilite su aprendizaje autónomo de nuevos conocimientos.

8. ¿Está de acuerdo que el clima de aprendizaje que emplea son nuevas maneras de abordar el conocimiento como metodologías activas que faciliten la comprensión?

TABLA N° 27: Clima de aprendizaje						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	19	11	9	52	22%
De acuerdo	21	44	19	8	92	39%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	11	27	19	3	60	26%
En desacuerdo	3	11	6	2	22	9%
Totalmente en desacuerdo	3	3	3	0	9	4%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque- Investigador

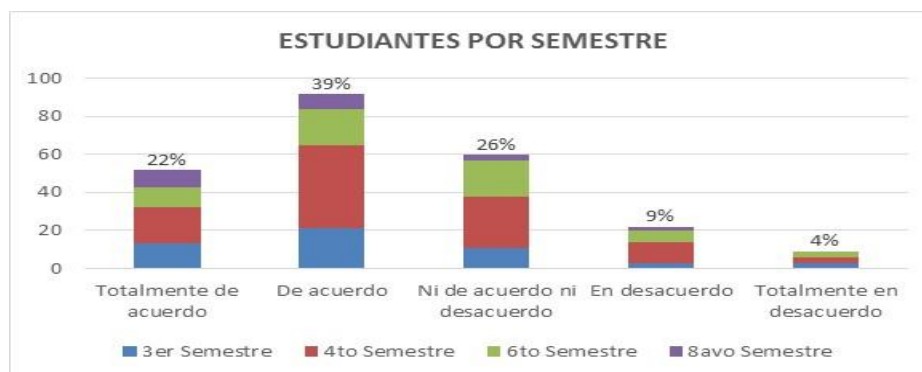


Figura N° 28. Clima de aprendizaje

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos un 22% de los estudiantes está totalmente de acuerdo. Los docentes deben crear un ambiente de aprendizaje, dando mucha importancia a la colaboración y al trabajo en equipo, y fundamentalmente a lo que piensa el estudiante es decir sus puntos de vista e hipótesis.

9. ¿Cree usted que el uso de las TIC ayuda a la modernización del sistema educativo superior?

TABLA N° 28: TIC en el sistema educativo superior						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	25	8	11	57	24%
De acuerdo	22	38	25	8	93	40%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	13	27	16	3	59	25%
En desacuerdo	0	11	6	0	17	7%
Totalmente en desacuerdo	3	3	3	0	9	4%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

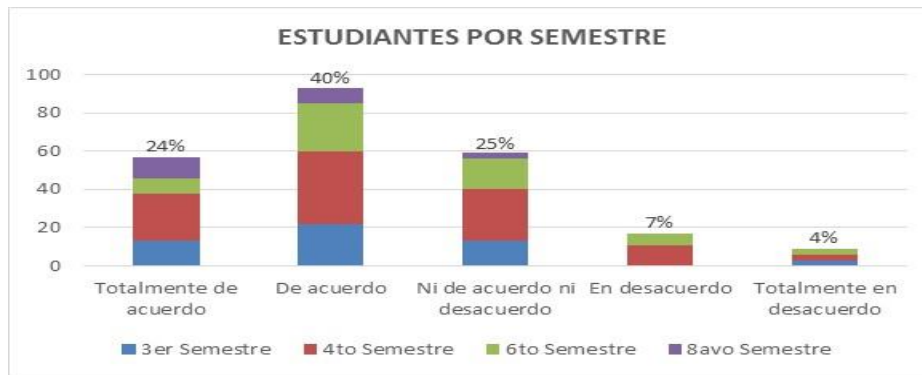


Figura N° 29. TIC en el sistema educativo superior

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos el 24% de los estudiantes está totalmente de acuerdo, lo que se considera que el docente debe emplear nuevas tecnologías que busquen mejorar y modernizar la enseñanza en la Universidad a través de una adecuada estrategias metodológica tecnológica que le permita desarrollar el pensamiento reflexivo de manera rápida, efectiva y adecuada.

10. ¿Considera Ud. que los docentes de la Carrera tienen una buena capacitación frente al uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías?

TABLA N° 29: Capacitación de nuevas tecnologías						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	11	25	11	8	55	23%
De acuerdo	22	33	19	8	82	35%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	13	30	17	3	63	27%
En desacuerdo	5	14	8	3	30	13%
Totalmente en desacuerdo	0	2	3	0	5	2%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque- Investigador

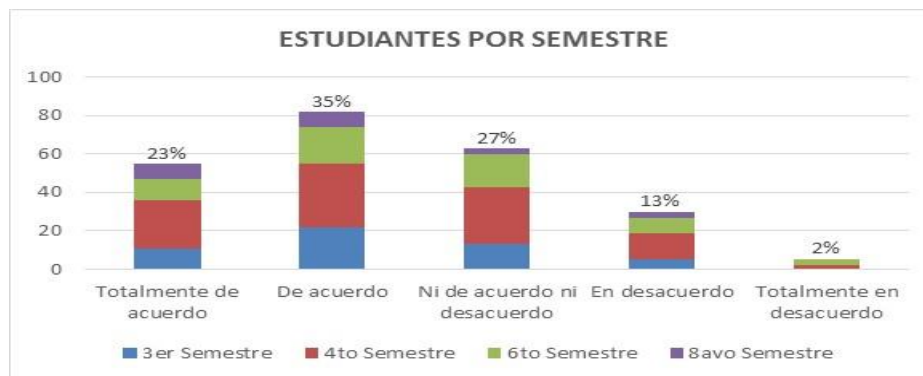


Figura N° 30. Capacitación de nuevas tecnologías

ANÁLISIS

Según el resultado obtenido, el 23% de los estudiantes dijo estar totalmente de acuerdo que los docentes conocen sobre las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías, lo cual incide en el empleo de nuevos recursos didácticos en el aula que facilitan la comprensión de los temas mejorando el proceso enseñanza-aprendizaje.

11. ¿Induce el docente a expresar sus ideas exhortando la participación en clase?

TABLA N° 30: Induce a la participación en clase						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	25	14	8	60	26%
De acuerdo	24	44	16	8	92	39%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	11	27	20	3	61	26%
En desacuerdo	3	5	6	0	14	6%
Totalmente en desacuerdo	0	3	2	3	8	3%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

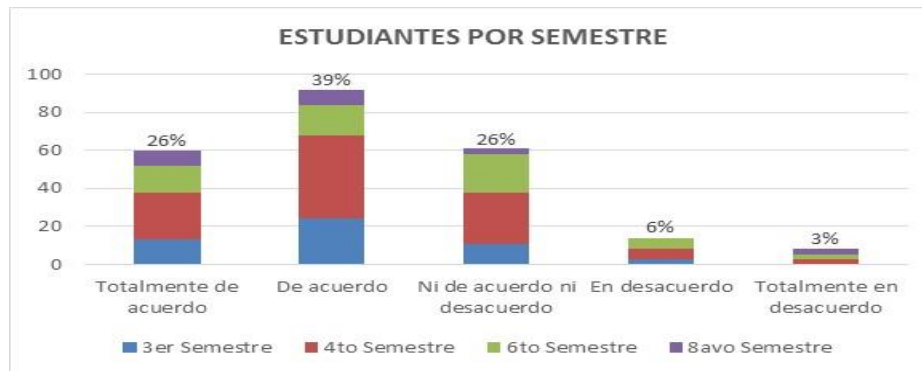


Figura N° 31. Induce a la participación en clase

ANÁLISIS

En los resultados, el 26% está totalmente de acuerdo que los docentes inducen a los estudiantes a expresar sus ideas, lo cual es muy fundamental ya que las nuevas metodologías se centran en la forma de aprender del estudiante, promoviendo la participación en el aula con el objetivo de generar espacios de reflexión sobre lo aprendido permitiendo la colaboración y el trabajo en equipo.

12. ¿Incentiva la apertura al dialogo reflexivo respetando la diversidad de valores e ideas?

TABLA N° 31: Incentiva apertura al dialogo reflexivo						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	16	27	14	11	68	29%
De acuerdo	21	41	19	8	89	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	8	25	16	3	52	22%
En desacuerdo	3	8	6	0	17	7%
Totalmente en desacuerdo	3	3	3	0	9	4%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

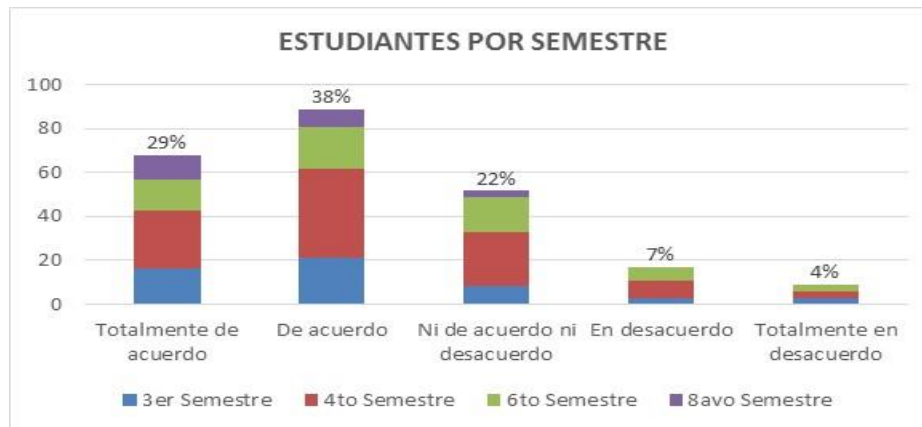


Figura N° 32. Incentiva apertura al dialogo reflexivo

ANÁLISIS

En los resultados obtenido, el 29% opina estar totalmente de acuerdo, lo cual es muy primordial en el aula de clase dado que una de las tareas del docente es impulsar el dialogo, permitiendo al estudiante perder su miedo y brindándole confianza en expresar sus ideas y opiniones, respetándolas y fortaleciéndolas con el objetivo de que construya su propio aprendizaje.

13. ¿Plantea el docente situaciones donde se aplican los temas dados?

TABLA N° 32: Plantea situaciones de los temas dados						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	27	11	11	62	26%
De acuerdo	24	39	22	8	93	40%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	11	27	17	0	55	23%
En desacuerdo	3	8	5	3	19	8%
Totalmente en desacuerdo	0	3	3	0	6	3%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque- Investigador

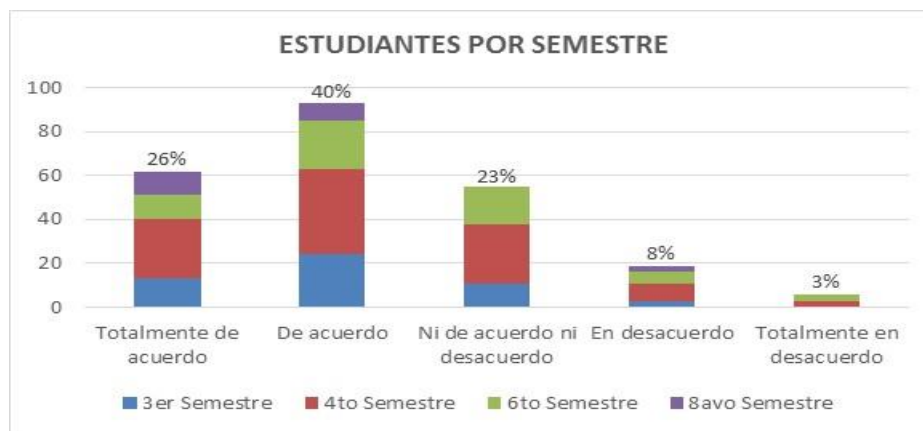


Figura N° 33. Plantea situaciones de los temas dados

ANÁLISIS

De los resultados, el 26% está totalmente de acuerdo. Es importante que unas de las tareas de las metodologías activas es ayudar que los estudiantes reflexionen sobre lo aprendido, y una de las maneras es a través de la práctica, donde el estudiante en situaciones de la vida real, con la ayuda de herramientas tecnológicas pueda aplicar los conocimientos adquiridos.

14. ¿Desarrolla el docente trabajo que posibilita la apertura, la motivación y la confianza?

TABLA N° 33: Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	25	14	11	63	27%
De acuerdo	22	41	19	8	90	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	11	27	22	3	63	27%
En desacuerdo	3	8	3	0	14	6%
Totalmente en desacuerdo	2	3	0	0	5	2%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque- Investigador

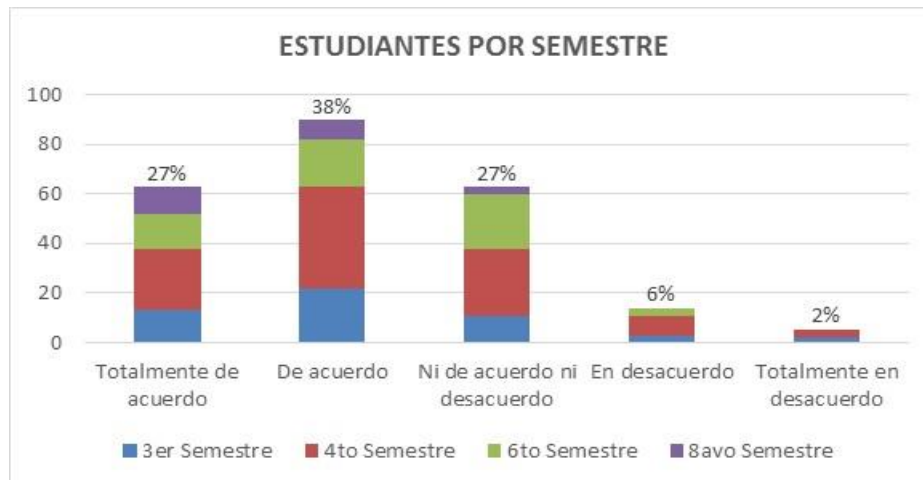


Figura N° 34. Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes

ANÁLISIS

En los resultados obtenidos, el 27% está totalmente de acuerdo, lo cual es muy relevante puesto que las nuevas metodologías desarrollan en el estudiante habilidades de búsqueda, evaluación, selección, análisis, motivación y confianza que le ayudan a construir un nuevo conocimiento.

15. ¿Incentiva el razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase?

TABLA N° 34: Incentiva el razonamiento crítico						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	27	14	14	68	29%
De acuerdo	24	41	17	6	88	37%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	11	25	19	2	57	24%
En desacuerdo	3	8	5	0	16	7%
Totalmente en desacuerdo	0	3	3	0	6	3%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
 Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

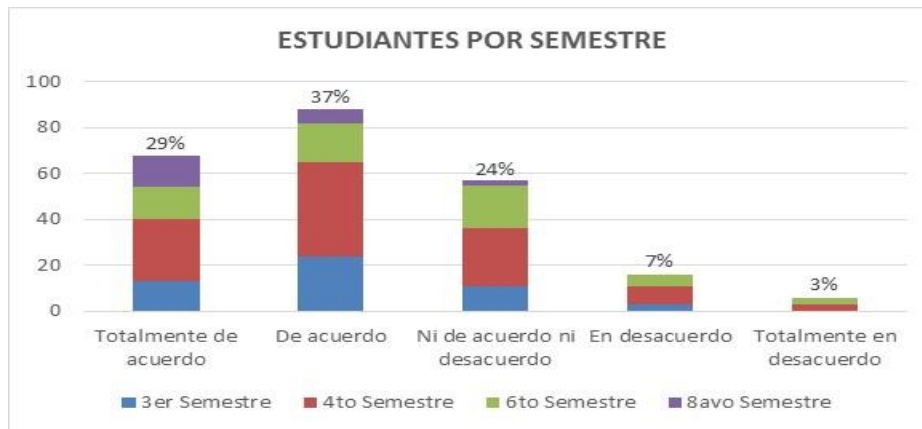


Figura N° 35. Incentiva el razonamiento crítico

ANÁLISIS

Según el resultado obtenido, el 29% dijeron estar totalmente de acuerdo. Es importante que el estudiante tenga espacios de reflexión sobre lo aprendido, puesto que con las nuevas metodologías se busca que el estudiante tenga la capacidad de reflexionar sobre lo aprendido que le permita establecer la selección de la mejor solución ante una problemática propuesta.

16. ¿Comprueba el docente que no queden dudas en el aprendizaje con preguntas realizadas?

TABLA N° 35: Comprueba que no queden dudas						
Alternativas	SEMESTRE				Respuesta	Porcentaje
	3er	4to	6to	8avo		
Totalmente de acuerdo	13	27	11	11	62	26%
De acuerdo	22	36	25	5	88	37%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	13	27	11	3	54	23%
En desacuerdo	3	11	8	3	25	11%
Totalmente en desacuerdo	0	3	3	0	6	3%
TOTAL					235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
 Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

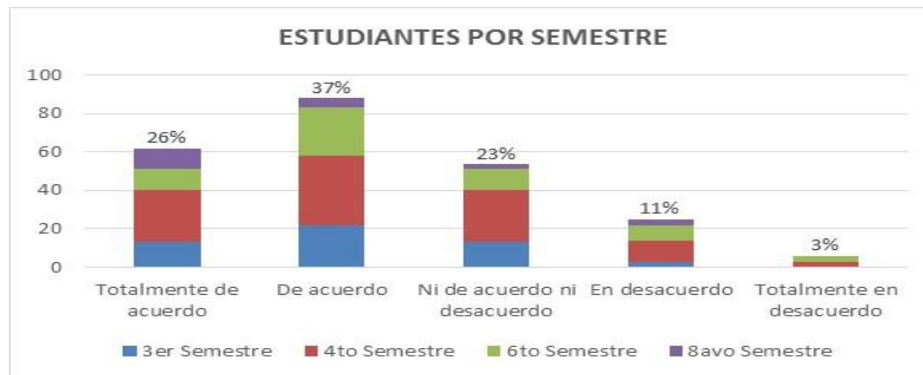


Figura N° 36. Comprueba que no queden dudas

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos, el 26% de los estudiantes está totalmente de acuerdo, el Docente como parte principal del proceso enseñanza y aprendizaje debe buscar estrategias que permitan facilitar el aprendizaje, para lo cual utiliza preguntas para aclarar dudas y reflexionar sobre el tema estudiado que le permitan adquirir y afianzar el nuevo conocimiento.

17. ¿Cuáles de las siguientes técnicas utilizan los docentes: trabajo en equipos, resolución de problemas, lluvia de ideas, discusión dirigida, dinámicas grupales, entre otras?



Figura Nº 37. Metodologías usadas en el tercer semestre

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos en la pregunta formulada a los estudiantes, ellos opinan que los docentes emplean mayormente el trabajo en grupo con un 45%, adicionalmente un 18% opinaron que las dinámicas grupales son utilizadas en la clase por el docente, y de igual manera un 12% considero que se emplean la técnica lluvia de ideas. Con estos resultados se puede considerar que la mayoría de los docentes emplean técnicas y estrategias grupales en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes, también se confirma el empleo de la educación tradicional con el empleo de la estrategia de dictado de clase con un 2% en los resultados.

Adicionalmente se puede observar según la opinión de los estudiantes que los docentes muy poco emplean metodologías activas tales como el aula invertida, estudio de casos, entre otras que permitirán a los estudiantes alcanzar los logros en las competencias de cada asignatura.

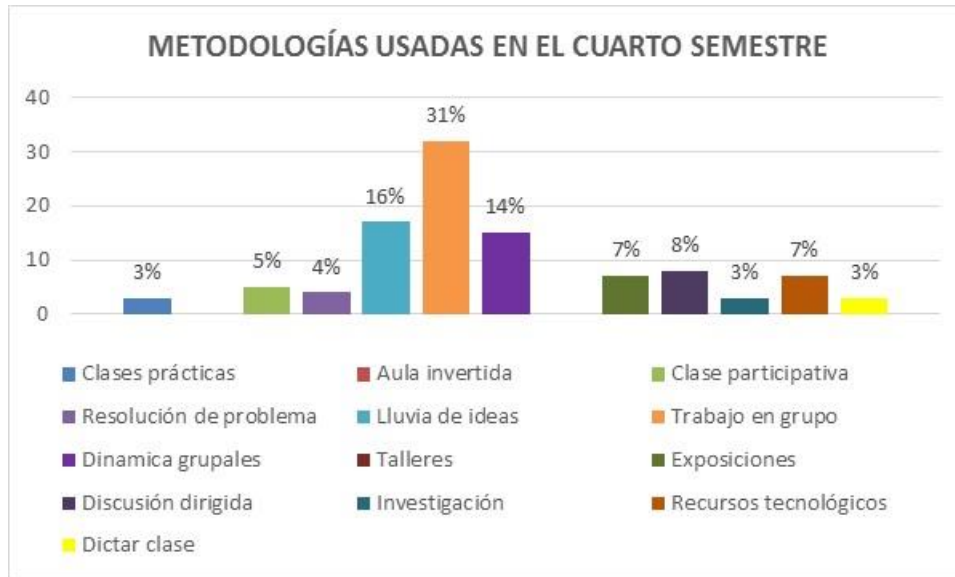


Figura Nº 38. Metodologías usadas en el cuarto semestre

ANÁLISIS

De acuerdo a los resultados obtenidos en la pregunta formulada se puede evidenciar que las estrategias más utilizadas son el trabajo en grupo con un 30%, las técnicas grupales con un 14% y lluvia de ideas con un 16% lo que permite comprender el mayor uso de las estrategias grupales en clase, sin embargo estas estrategias la responsabilidad de las tareas encomendadas recaen mayormente en ciertos integrantes del grupo, así como consumen mucho tiempo en realizar reuniones para integrarse y las decisiones no la toman todos los integrantes sino algunos.

Por otro lado en menor proporción tenemos las técnicas de recursos tecnológicos con 7%, discusión dirigida con 8%, exposiciones con 7%, clases participativa con 5%, resolución de problemas con 4%, clases prácticas con 3%, dictar clases con 3% e investigaciones con el 2%, lo que permite considerar que en ciertas ocasiones el docente emplea otras técnicas para desarrollar la clase.

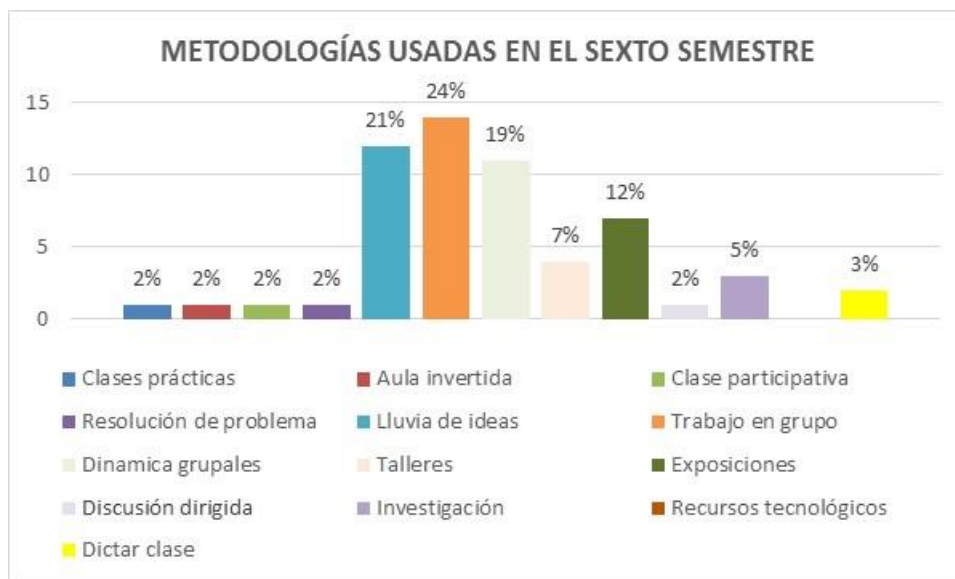


Figura Nº 39. Metodologías usadas en el sexto semestre

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos en la pregunta formulada a los estudiantes se puede observar que las estrategias grupales son las más empleada por los docentes, siendo el trabajo en grupo con 24%, lluvias de ideas con 21% y dinámica grupales con 19% lo que evidencia mayormente el uso de metodologías grupales por parte de los docentes.

Sin embargo los docentes en menor proporción emplean otras técnicas tales como: exposiciones 12%, talleres 7%, investigación 5%, dictar clase 3%, clases prácticas 2%, clases participativas 2%, discusión dirigida 2%, resolución de problemas 2% y aula invertida 2%, lo cual permite considerar que los docentes emplean diversidad de metodologías pero en menor porcentaje para conducir la clase.

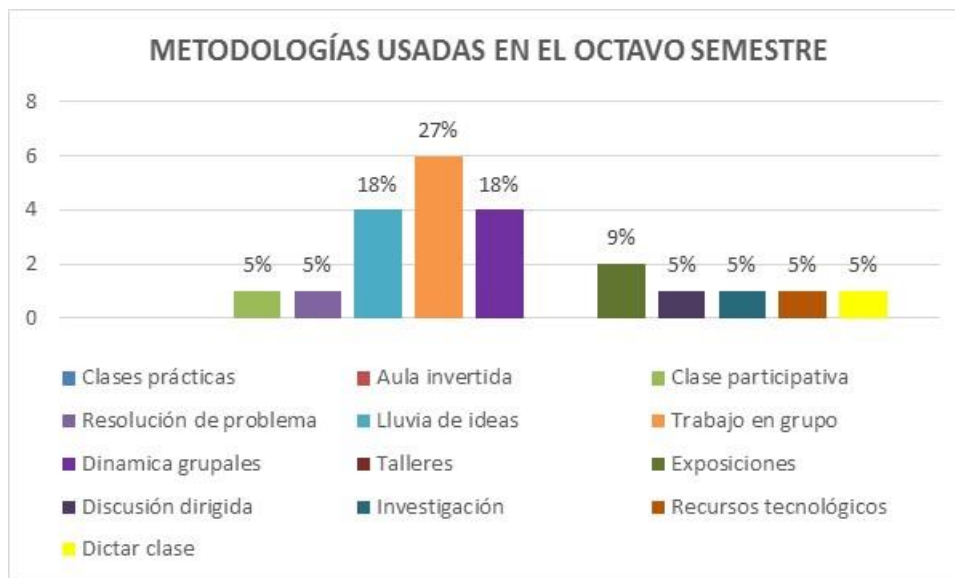


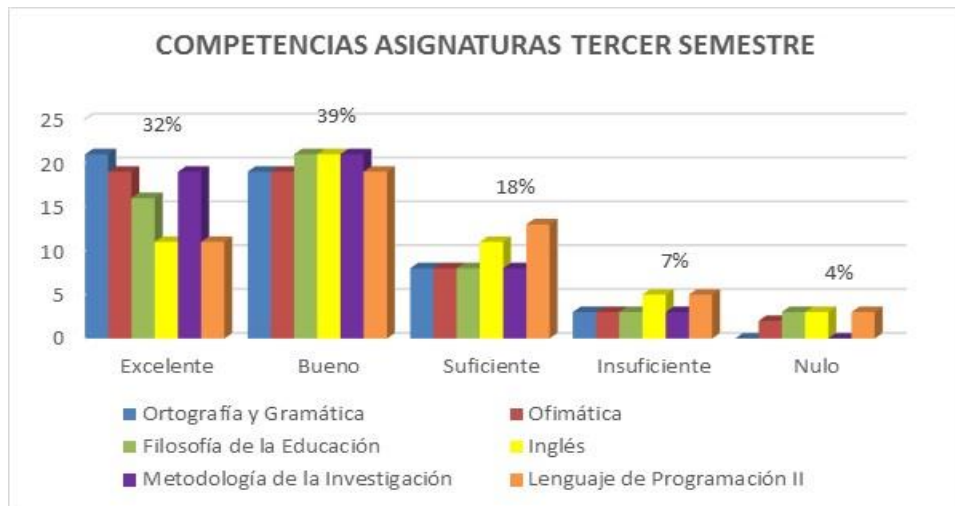
Figura Nº 40. Metodologías usadas en el octavo semestre

ANÁLISIS

Según datos obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes, las técnicas con un mayor valor del porcentaje son los obtenidos con el trabajo en grupo con un 27%, lluvia de ideas con 18% y dinámica grupales con un 18%, lo que refleja fuertemente el empleo de técnicas grupales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin embargo requiere el empleo de un ambiente adecuado que propicie la intervención de cada uno de los integrantes del grupo para la comprensión del tema.

Por otro lado otras metodologías con un menor porcentaje tenemos resolución de problemas con 6%, exposiciones con 9%, recursos tecnológicos con 5%, dictar clase con 5%, clase participativa con 5% y discusión dirigida con 5%, lo que refleja la poca diversidad de uso de metodologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

18. ¿Cuál logro de aprendizaje piensa Usted que tienen en las siguientes competencias?



Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Figura Nº 41. Competencias en asignaturas tercer semestre

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos, se puede evidenciar que el 32% de los estudiantes respondieron tener excelente logros en su competencia, de igual manera el 32% respondieron haber alcanzado un nivel bueno en su competencia, lo que permite considerar que a los estudiantes del tercer semestre se les dificultad, alcanzar un mejor logro en las competencias en dichas materias, esto se debe a que el docente requiere renovar sus planificaciones del silabo con nuevas estrategias que permitan a los estudiantes obtener un mejor desempeño en su aprendizaje. Adicional se puede observar en el ítem excelente que los estudiantes en las asignaturas de Ortografía y Gramática, Ofimática, Metodología de la Investigación y Filosofía de la Educación respondieron tener mayor logro que en las asignaturas de Inglés y Lenguaje de Programación II con un 7%, esto nos da una pauta hacia que asignaturas del tercer semestre debe dirigirse nuestra propuesta en esta investigación.



Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

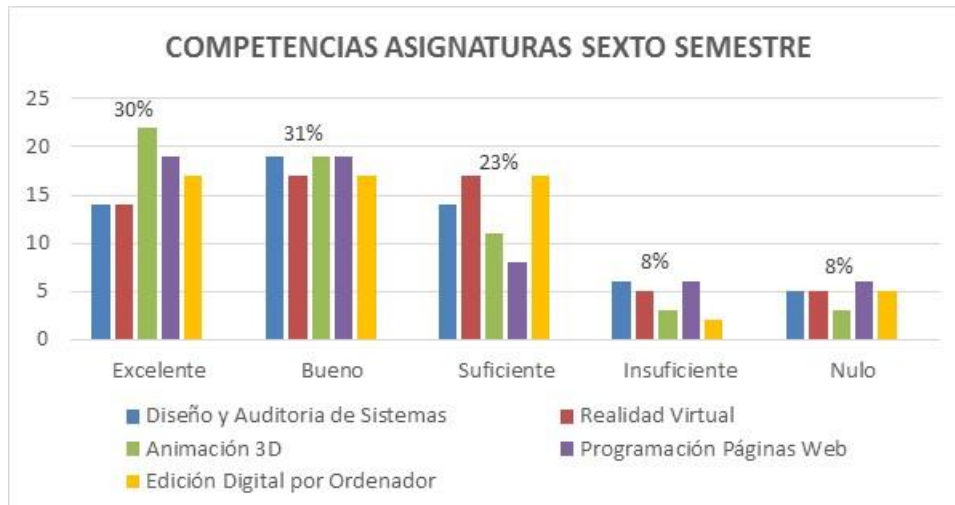
Figura Nº 42. Competencias en asignaturas cuarto semestre

ANÁLISIS

Según los datos de la encuesta realizada a los estudiantes solamente el 33% respondieron haber alcanzado un logro excelente, lográndose apreciar en este ítem que la asignatura de Diseño Gráfico Vectorial ha conseguido menor alcance en sus competencias con respecto a las otras asignaturas del cuarto semestres. Adicional el 38% de los estudiantes opinaron haber alcanzado un logro bueno.

Lo cual nos aclara que la asignatura de Diseño Gráfico Vectorial es la que debe tomarse en cuenta en nuestra propuesta para ayudar a los docentes a mejorar su desempeño.

Para justificar el análisis se puede observar que los estudiantes consideran que la asignatura de Diseño Gráfico Vectorial de la escala suficiente del 9% tiene mayor proporción, lo cual reafirma ser la asignatura de haber conseguido menor comprensión en sus competencias.



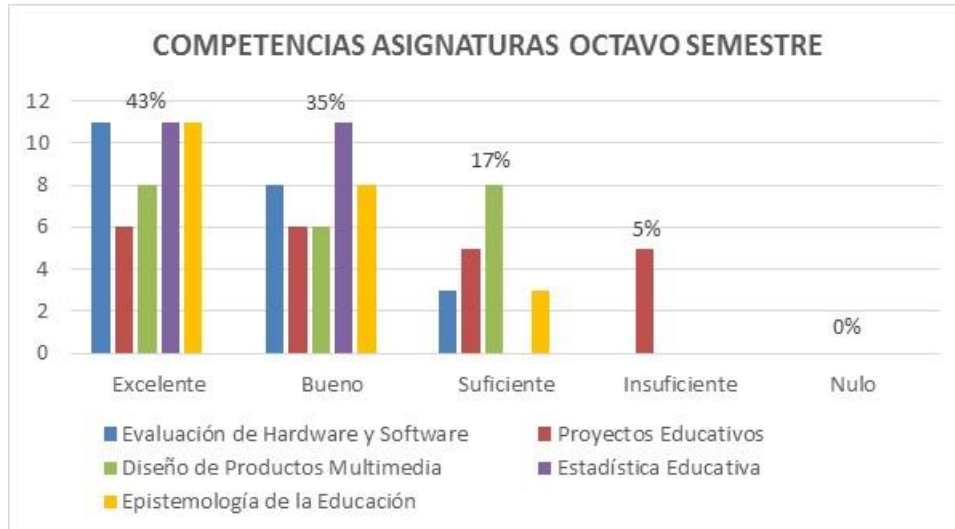
Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Figura Nº 43. Competencias en asignaturas sexto semestre

ANÁLISIS

Según datos obtenidos de las encuestas realizadas en la escala excelente, la asignatura donde se obtuvo un menor logro en las competencias corresponde a Diseño de Auditoria de Sistemas, lo que corresponde a una menor efectividad en adquirir las destrezas correspondientes, igualmente en las escalas en insuficiente y nulo se constata que la asignatura de Diseño de Auditoria de Sistemas y Programación Páginas Web corresponde un mayor valor del porcentaje dando a entender un menor alcance en sus destrezas. Lo que permite comprender que las asignaturas de Diseño de Auditoria de Sistemas y Programación Páginas Web deben incluirse en la propuesta de esta investigación con el objetivo de cambiar las metodologías utilizadas en dicha materia para lograr mejor comprensión y aplicación de las competencias.



Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Figura Nº 44. Competencias en asignaturas octavo semestre

ANÁLISIS

Según los datos obtenidos el 43 % de los encuestados opinan tener excelente logros alcanzados en sus competencias en las asignaturas del octavo semestre, lo que permite comprender que más o menos la mitad de los estudiantes han conseguido las destrezas necesarias en sus asignaturas en el octavo semestre.

3.8 PROMEDIO GENERAL POR SEMESTRES

Periodo Lectivo	Ortografía y Gramática	Ofimática	Filosofía de la Educación	Inglés	Metodología de la Investigación	Lenguaje de Programación II
2008 - 2009	8,36	8,13	8,24	7,97	7,92	8,02
2009 - 2010	8,45	8,08	7,74	7,2	8,36	7,12
2010 - 2011	8,2	8,2	8,43	8,14	8,12	7,39
2011 - 2012	7,7	7,22	7,22	7,76	6,89	5,93
2012 - 2013	7,27	8,48	8,05	7,36	7,67	6,42

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

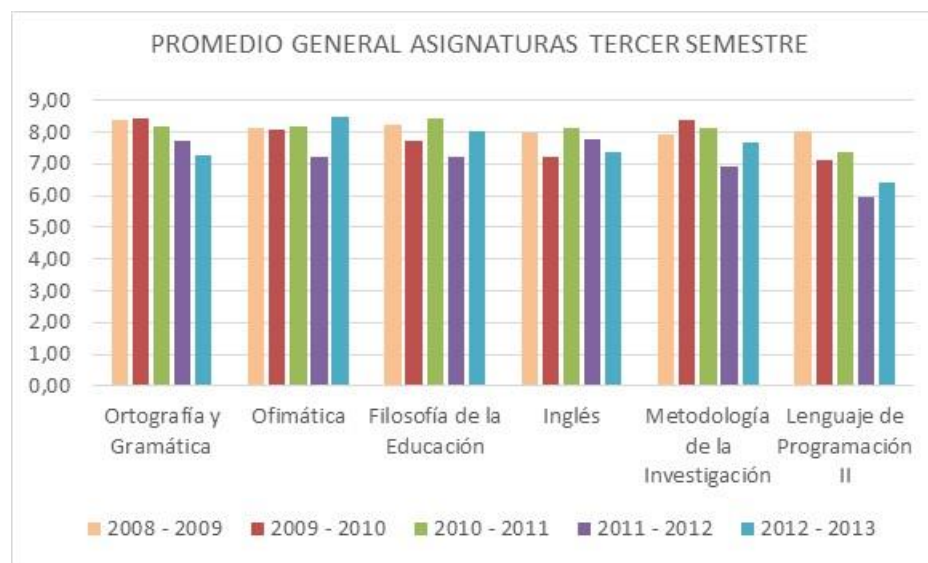


Figura Nº 45. Promedio general asignaturas tercer semestre

ANÁLISIS

Mediante los resultados obtenidos, la asignatura de lenguaje de programación II, en dos periodos lectivos el promedio general fue menos de 7 puntos, lo que evidencia la dificultad de los estudiantes en su desempeño académico.

TABLA N° 37: Promedio general asignaturas de cuarto semestre					
Periodo Lectivo	Diseño gráfico vectorial	Animación 2D	Física	Recursos Tecnológicos	Publicidad y Marketing
2008 - 2009	7,86	7,47	7,42	8,11	8,14
2009 - 2010	7,95	7,15	7,72	8,05	8,03
2010 - 2011	6,88	7,21	6,33	7,93	8,80
2011 - 2012	6,94	5,88	5,46	7,51	7,21
2012 - 2013	7,36	5,87	6,76	7,77	7,69

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"
 Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

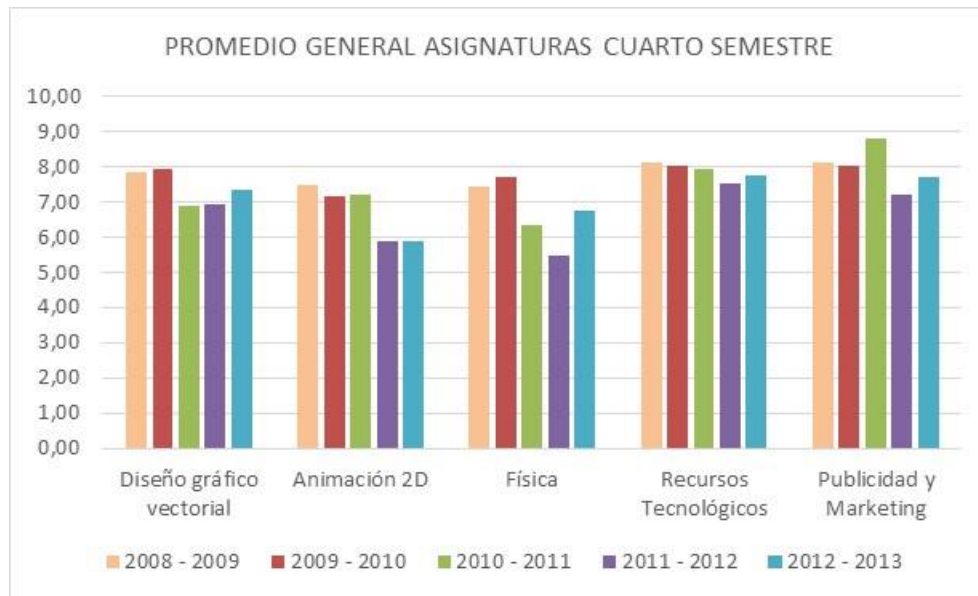


Figura N° 46. Promedio general asignaturas cuarto semestre

ANÁLISIS

De acuerdo a los promedio obtenidos se puede visualizar que las asignaturas de Diseño gráfico vectorial, Animación 2D y Física presentan promedios menores a 7 puntos lo cual permite determinar que los estudiantes de estas asignaturas tienen un menor desempeño académico lo cual debe considerarse para la propuesta de este proyecto educativo.

TABLA N° 38: Promedio general asignaturas de sexto semestre					
Periodo Lectivo	Diseño y Auditoria de Sistemas	Realidad Virtual	Animación 3D	Programación Páginas Web	Edición Digital por Ordenador
2009 - 2010	7,00	8,12	7,47	6,86	7,78
2010 - 2011	7,47	7,67	7,41	7,26	7,42
2011 - 2012	7,61	7,54	7,78	6,02	8,24
2012 - 2013	7,22	7,92	7,46	7,20	8,10

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

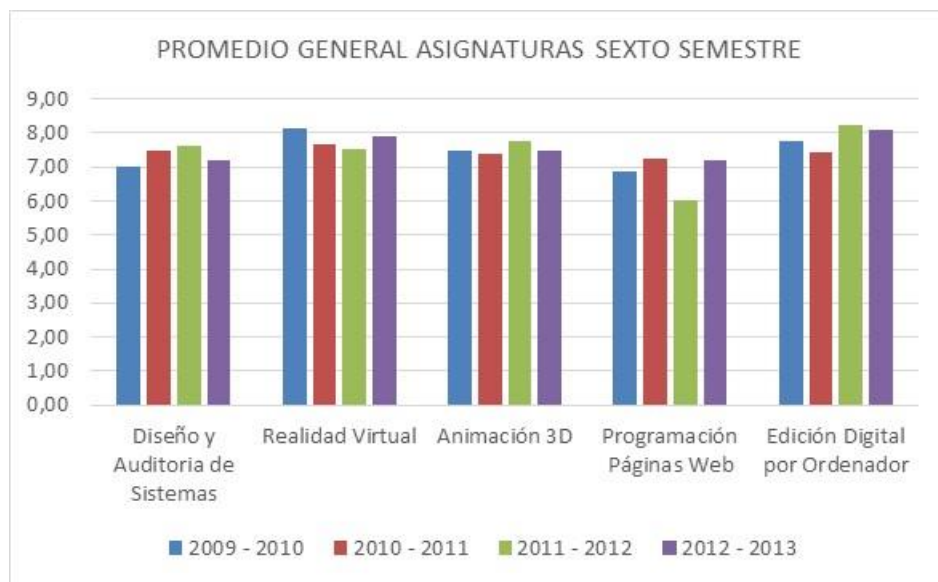


Figura N° 47. Promedio general asignaturas sexto semestre

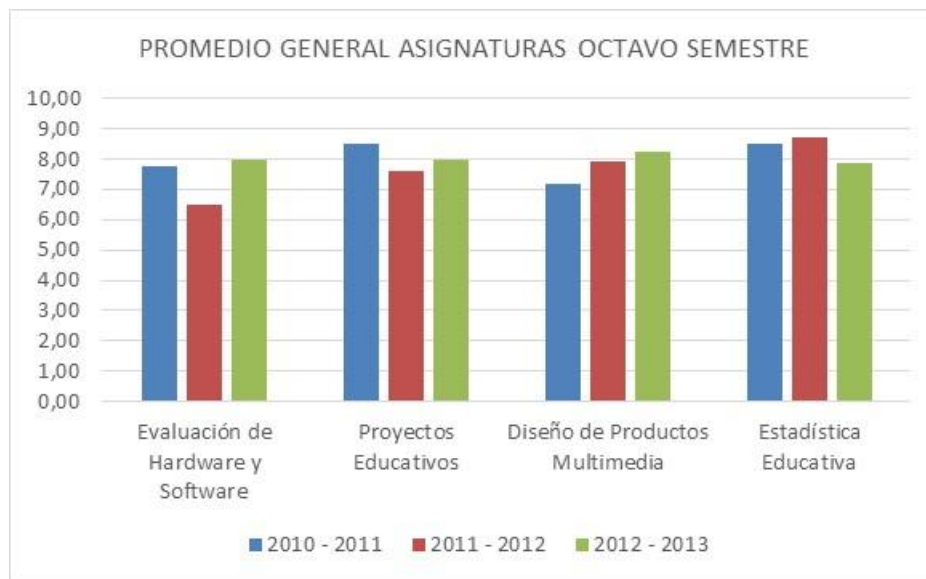
ANÁLISIS

De acuerdo a los promedios obtenidos se puede visualizar que la asignatura de Programación de páginas Web posee promedios menores a 7 puntos en 2 periodos lectivos, lo cual permite evidenciar que los estudiantes de esta asignatura presentan problemas en alcanzar un buen desempeño académico, por este motivo es necesario considerar esta asignatura en la propuesta de esta investigación educativa.

TABLA N° 39: Promedio general asignaturas de octavo semestre				
Periodo Lectivo	Evaluación de Hardware y Software	Proyectos Educativos	Diseño de Productos Multimedia	Estadística Educativa
2010 - 2011	7,77	8,52	7,19	8,52
2011 - 2012	6,49	7,62	7,91	8,71
2012 - 2013	7,97	7,97	8,23	7,89

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador



Elaborado por: Lic. Jorge Baque – Investigador

Figura N° 48. Promedio general asignaturas octavo semestre

ANÁLISIS

De los resultados de los promedios obtenidos por los estudiantes, se puede observar que la asignatura de Evaluación de hardware y software tiene un promedio menor a 7 puntos en un periodo lectivo, lo cual sustenta la incorporación de esta asignatura en la propuesta de esta investigación. Cabe indicar que la asignatura de Epistemología de la educación, no fue considerada en este análisis, por cuanto esta asignatura fue incluida en el último periodo lectivo.

3.9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS AL DIRECTOR DE CARRERA Y A UN DOCENTE EXPERTO DE LA CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Las entrevistas fueron realizadas al Director Msc. Leopoldo Muñoz y a la Msc. Julia Vásquez, docente encargada del comité académico de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

La entrevista consta de seis preguntas, en donde cada uno de los entrevistados indica sus opiniones particulares las cuales se describen a continuación.

Pregunta 1.

¿Considera Usted que el conocimiento y el uso de las TIC, en los procesos de aprendizaje, dinamizarían la gestión de aula, en la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía?

El Director de carrera dijo que definitivamente estaba de acuerdo porque no se puede estar cerrados al cambio y a la renovación, puesto que con las ayudas audiovisuales, modernas y tecnológicas se favorece decididamente al proceso enseñanza-aprendizaje.

El docente experto opino estar totalmente de acuerdo, puesto que el uso de la tecnología permite la utilización de nuevos recursos para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje y promueve una mayor participación de los estudiantes en el aula.

Pregunta 2.

¿Los docentes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía aplican en el desarrollo de sus clases recursos tecnológicos como herramientas de las nuevas tendencias metodológicas las TIC?

El Director de carrera dijo en lo posible cuando se puede y de acuerdo a la disponibilidad de equipos informáticos.

El docente experto opino con las limitaciones del caso de recursos tecnológicos, los docentes tratamos de prepararnos sobre las nuevas e innovadoras metodologías y aplicarlas en clases.

Pregunta 3.

¿Existen en la carrera de Sistemas Multimedia los equipos y materiales tecnológicos adecuados para que el docente pueda impartir sus clases de forma innovadora?

El Director de carrera dijo que existen, pero nos falta implementar dichos recursos en cada aula, parece ser que dificultades presupuestarias de la Universidad nos han detenido.

El docente experto opino que hay limitaciones de equipos en cada aula, pero a pesar de las dificultades tratamos de utilizarlos, sin embargo como la institución esta en un proceso de cambio y mejora en la infraestructura tecnologica se espera contar dichos recursos tecnologico mas adelante.

Pregunta 4.

¿Considera indispensable que los docentes de la carrera de Sistemas Multimedia conozcan y apliquen las TIC, como recursos que ayudan en la comunicación y gestión docente para optimizar los procesos de aprendizaje?

El Director de carrera dijo si estar de acuerdo porque es necesario ir acorde al paso de la modernidad.

El docente experto opino que es necesario que los docentes utilicemos los recursos que nos ofrecen las TIC, puesto que es importante no solo por ir de acuerdo a los avances de la tecnología, sino también para motivar a los estudiantes con el objetivo de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje y consecuentemente alcanzar las competencias necesarias que el estudiante requiere para su vida profesional.

Pregunta 5.

¿Estaría de acuerdo con la implementación de un Sistema Permanente de Capacitación Informática para los docentes de la Institución?

El Director de carrera dijo definitivamente que si, porque todos los docentes debemos manejar las nuevas tendencias metodológicas de técnicas y tecnológicas dentro de nuestros procesos de aprendizaje de los estudiantes.

El docente experto opino que le parecía muy positiva la idea, porque es necesario e importante que todos los docentes nos adiestrarnos en el manejo de las nuevas tendencias en metodologías aplicadas en la enseñanza dentro del aula.

Pregunta 6.

¿Apoyaría la ejecución de esta propuesta del modelo tecnológico interactivo de nuevas tendencias metodológicas?

El Director de carrera expreso que le parecia una excelente propuesta y la apoyaria, en vista de que el docente siempre debe estar actualizado con las nuevas tendencias metodológicas de tecnología interactiva, en la actualidad pasa a ser vital.

El docente experto opino que si estaba de acuerdo, porque el docente debe estar preparado a los nuevos retos que exige la educación superior con la incorporación en el aula de nuevas metodologias activas con tecnologia que potencien el aprendizaje autonomo del estudiantado.

3.10. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Verificados los resultados de la encuesta a través de los cuadros y gráficos estadísticos, queda demostrada la pertinencia y conveniencia de la ejecución del proyecto, que está plenamente justificado por las respuestas del directivo, docentes, estudiantes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

Los docente carecen de conocimientos tecnológicos en cuanto al uso y aplicación de las nuevas tendencias metodológicas de la informática en el proceso de enseñanza aprendizaje, como consecuencia de ello nos encontramos con la no aplicación de estas en las horas clases, por lo cual sus procesos didácticos seguirán siendo tradicionales, no apegados con la realidad de la sociedad actual, limitando el desarrollo de las capacidades intelectuales de los estudiantes.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes de la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil reflejan que ellos aceptan nuevas propuesta de innovación metodologicas para responder con eficiencia en la labor docente.

De acuerdo a los resultados de la encuesta a los estudiantes sobre la apertura, motivación y confianza en clase con un 27%, proactividad en situaciones donde se aplique los temas dados con un 28% ,motivación con las TIC con un 31%, apertura al dialogo reflexivo con 29% y razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase con un 29% donde se analizan la variable presagio. En este contexto tambien se analizaron los resultados de la encuesta a los estudiantes sobre inducir a expresar sus ideas

exhortando la participación en clase con un 26%, dialogo reflexivo con un 29% donde se analizan la variable de proceso, se puede evidenciar en ambos casos que por su bajo porcentaje esta influyendo en su desempeño academico, lo cual permite implicar que los estudiantes tienen un menor rendimiento académico porque el docente no esta empleando nuevas metodologías activas que potencien su aprendizaje autonomo y desarrolle sus competencias permitiendo mejorar su desempeño academico.

De acuerdo a los resultados se puede evidenciar que la mayor parte de los docentes con un 80% considera que el uso de las nuevas metodologías que impliquen la utilización de nuevos recursos tecnológicos permitirá mejorar el proceso de enseñanza y alcanzar un mejor desempeño académico de los estudiantes, lo que coincide con el marco teórico que la utilización de los recursos tecnológicos en la Instituciones Educativas con la presencia de las nuevas tendencias metodológicas de tecnologías interactivas en las aulas de las Instituciones educativas de todo tipo, se ha convertido en la actualidad en un hecho común, la efectividad de su utilización en el proceso educativo depende en gran medida de los objetivos que nos hayamos propuestos alcanzar en el aprendizaje de los estudiantes.

3.11 CRUZAMIENTO DE RESULTADOS

1. ¿Los recursos tecnológicos interactivos (TIC) forman parte de su plan de clase diario?
¿Los recursos tecnológicos interactivos (TIC) son utilizados en clase?

TABLA N° 40: Recursos Tecnológicos Interactivos				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	27	32%	63	27%
De acuerdo	27	32%	89	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	11	13%	55	23%
En desacuerdo	15	18%	14	6%
Totalmente en desacuerdo	5	6%	14	6%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

En la pregunta formulada una parte de los docentes que corresponden al 32% respondieron que los recursos tecnológicos interactivos predominan en la clase de sus estudiantes. Los estudiantes respondieron que el nivel de uso de los recursos tecnológicos en clase es adecuado, esto corresponde al 27%.

El resultado de la comparación de ambas tablas indica que existe una tendencia al uso de nuevos recursos tecnológicos por los docentes en la clase, lo cual es óptimo para mejorar el desempeño de los estudiantes en el aula.

2. ¿Influyen las nuevas tendencias metodológicas en los proceso de aprendizajes?

Tabla Nº 41. Nuevas Tendencias Metodológicas				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	68	80%	77	33%
De acuerdo	14	16%	84	36%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0%	44	19%
En desacuerdo	0	0%	16	7%
Totalmente en desacuerdo	3	4%	14	6%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Analizando los resultados se puede observar que la mayoría de los de los docentes, el 80% respondió que las nuevas tendencias metodológicas influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje. Mientras el 33% de los estudiantes dijeron que las nuevas tendencias metodológicas también contribuyen en su aprendizaje, lo cual es beneficioso.

Se obtiene entonces de la comparación de ambas tablas que ambos grupos coinciden en que emplear las nuevas tendencias metodológicas es un canal que contribuye a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y consecuentemente la comprensión de la clase.

3. ¿La aplicación de las TIC motiva a sus estudiantes?

¿La aplicación de las TIC motiva su aprendizaje?

Tabla Nº 42. Motivación con las TIC				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	75	88%	74	31%
De acuerdo	10	12%	90	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0%	47	20%
En desacuerdo	0	0%	18	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	6	3%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

En la pregunta formulada la gran mayoría de docentes que corresponden al 88% respondieron que la utilización de las TIC en el aula incentiva a sus estudiantes. Una tercera parte de los estudiantes opinaron que el empleo de las TIC estimula su aprendizaje, lo que corresponde a un 31%.

El resultado de la comparación de ambas tablas indica que en su gran mayoría los docentes opinaron que las TIC son una herramienta valiosa para motivar a sus estudiantes, en tanto solo una parte de los estudiantes coinciden con sus docentes, puesto que también es necesario el cambio de estrategias, metodologías didácticas.

4. ¿El uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva facilita el aprendizaje significativo de sus estudiantes?
 ¿El uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva facilita su aprendizaje?

Tabla Nº 43. Aprendizaje significativo con las TMTI

Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	63	74%	71	30%
De acuerdo	18	21%	82	35%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	4	5%	58	25%
En desacuerdo	0	0%	19	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	5	2%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia “Universidad Estatal de Guayaquil”

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

En la pregunta formulada la gran mayoría de docentes que corresponden al 74% respondieron que el empleo de tendencias metodológicas con tecnología interactiva viabiliza el aprendizaje significativo de sus estudiantes.

De los estudiantes encuestados una parte coincidieron con el mismo criterio de los docentes, esto corresponde a un 30%.

De acuerdo al resultado de la comparación de ambas tablas se obtiene que entre los docentes existe tendencias al uso de nuevas estrategias y metodologías interactivas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y que de esta manera se asimilen mejor los conocimientos de sus docentes.

5. ¿La institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA)?

Tabla N° 44. Recursos tecnológicos en el PEA

Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	9	11%	28	12%
De acuerdo	9	11%	49	21%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	14	16%	92	39%
En desacuerdo	5	6%	47	20%
Totalmente en desacuerdo	48	56%	19	8%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

En base a los resultados de la encuesta realizada en esta pregunta, el 11% de los docentes respondieron estar totalmente de acuerdo, lo que evidencia que la institución no cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para la mejora del desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, lo cual afecta a la mayoría de docentes al momento de la impartición de sus clases y por ende a los estudiantes que se educan en dicha institución, pues también el 12% manifestó lo mismo.

De acuerdo al resultado de la comparación de ambas tablas se obtiene que ambos están totalmente en de acuerdo, lo que implica la falta de recursos tecnológico, sin embargo la institución está atravesando por un proceso de mejora tanto en el área educativa, estructural e institucional.

6. ¿Las nuevas tendencias metodológicas y tecnológicas están incluidas sistemáticamente en el sílabo?

Tabla N° 45. TMTI están incluidas en el sílabo				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	71	84%	59	25%
De acuerdo	13	15%	82	35%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	1	1%	65	28%
En desacuerdo	0	0%	26	11%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	3	1%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Al considerar las respuestas de los encuestados se pudo constatar que el 84% de los Docentes considera que las TMTI deben estar incluidas sistemáticamente en el sílabo seguido el 15% determinó estar de acuerdo y el 1% dijo ni de acuerdo ni desacuerdo, mientras que el 25% de los estudiantes admite estar totalmente de acuerdo con el Docente de la incorporación sistemática de las TMTI en el sílabo.

De acuerdo al resultado de la comparación de ambas tablas se obtiene que la mayor parte de los docentes introduce las TMTI con el objetivo de evidenciar su uso y aplicación en clase y no sean empleadas de manera improvisada, de igual manera una parte de los estudiante confirma estar de totalmente acuerdo con los docentes.

7. ¿Considera Ud. que el uso de las TIC aplicadas en la educación, garantizaría un adecuado proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla N° 46. TIC aplicadas en la educación				
	DOCENTES		ESTUDIANTES	
Alternativas	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	62	73%	83	35%
De acuerdo	22	26%	82	35%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	1	1%	44	19%
En desacuerdo	0	0%	16	7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	10	4%
Total	14	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

En la pregunta formulada el mayor porcentaje de docentes que corresponden al 73% opinan estar totalmente de acuerdo que el uso de las tics aplicadas a la educación garantizaría un buen nivel de aprendizaje en los estudiantes. Los estudiantes encuestados respondieron en un 35% estar totalmente de acuerdo que su nivel de aprendizaje sería muy bueno si se aplicasen las tics.

De acuerdo al resultado de la comparación de ambas tablas se obtiene que las tics aplicadas adecuadamente mejorara el nivel de aprendizaje ya que el docente aplicaría métodos novedosos y efectivos.

8. ¿Está de acuerdo que el clima de aprendizaje que emplea son nuevas maneras de abordar el conocimiento como metodologías activas que faciliten la comprensión?

Tabla Nº 47. Clima de aprendizaje				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	65	76%	52	22%
De acuerdo	20	24%	92	39%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0%	60	26%
En desacuerdo	0	0%	22	9%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	9	4%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

En la pregunta formulada el mayor porcentaje de docentes que corresponden al 76% opinan estar totalmente de acuerdo que un buen clima de aprendizaje facilita la comprensión del conocimiento con metodologías activas. Los estudiantes encuestados respondieron en un 22% estar totalmente de acuerdo que un buen ambiente de aprendizaje ayuda en el aprendizaje y comprensión en el aula con el uso de metodologías activas.

De acuerdo al resultado de la comparación de ambas tablas se obtiene que los docentes y estudiantes están totalmente de acuerdo que es necesario un buen ambiente de aprendizaje que posibilite el proceso enseñanza-aprendizaje en el aula empleando metodologías activas.

9. ¿Cree usted que el uso de las TIC ayuda a la modernización del sistema educativo superior?

Tabla Nº 48. TIC en el sistema educativo superior				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	66	78%	57	24%
De acuerdo	17	20%	93	40%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	2	2%	59	25%
En desacuerdo	0	0%	17	7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	9	4%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Docentes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Después de analizar los resultados por los encuestados se puede decir que el mayor porcentaje del 78% de los Docentes dijo estar totalmente de acuerdo que las TIC'S ayudan a la modernización del sistema educativo superior por otro lado el 20% respondió estar de acuerdo. De igual manera solo el 24% de los estudiantes opinaron estar totalmente de acuerdo con los Docentes.

En vista de las exigencias que actualmente rigen a la educación superior, tanto los docentes como los estudiantes no pueden estar exentos de la aplicación de la tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje en el aula.

10. ¿Considera Ud. que tiene una buena capacitación frente al uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías?

¿Considera Ud. que los docentes de la Carrera tienen una buena capacitación frente al uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías?

Tabla N° 49. Capacitación de nuevas tecnologías				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	21	25%	55	23%
De acuerdo	58	68%	82	35%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	6	7%	63	27%
En desacuerdo	0	0%	30	13%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	5	2%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Según el resultado obtenido en la pregunta formulada a los docentes, solamente el 25% dijo estar totalmente de acuerdo que recibían capacitación en cuanto al uso de las herramientas de las nuevas tecnologías (Tics). Similarmente solo el 23% de los estudiantes opinaron estar totalmente de acuerdo sobre la capacitación del docente sobre las nuevas tendencias metodológicas con tecnología.

De acuerdo al resultado de la comparación de ambas tablas se demuestran que los docentes deberían ser tomados en cuenta por parte de las autoridades el hecho de mantener actualizados a su planta docente en estos temas.

11. ¿Induce a los estudiantes a expresar sus ideas exhortando la participación en clase?

¿Induce el docente a expresar sus ideas exhortando la participación en clase?

Tabla Nº 50. Induce a la participación en clase				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	63	74%	60	26%
De acuerdo	15	18%	92	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	7	8%	61	26%
En desacuerdo	0	0%	14	6%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	8	3%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Estudiantes carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

En la pregunta formulada el mayor porcentaje de docentes que corresponden al 74% opinaron estar totalmente de acuerdo que inducen a sus estudiantes a expresar sus ideas promoviendo la participación en clase. De los estudiantes encuestados el 22% consideran estar totalmente de acuerdo que son exhortados a expresar sus ideas en clase.

De acuerdo al resultado de la comparación de ambas tablas se obtiene que la gran mayoría de los docentes induce la participación en clase de sus estudiantes aclarando sus dudas y afianzando sus conocimientos, de igual manera una parte de los estudiantes coincidieron con sus docentes, lo que nos permite considerar que es necesario la aplicación de nuevas metodologías, estrategias en el aula para promover la participación total de los estudiantes.

12. ¿Incentiva la apertura al dialogo reflexivo respetando la diversidad de valores e ideas?

Tabla N° 51. Incentiva apertura al dialogo reflexivo				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	66	78%	68	29%
De acuerdo	19	22%	89	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0%	52	22%
En desacuerdo	0	0%	17	7%
Totalmente en desacuerdo	3	4%	4	4%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Analizando los resultados se puede observar que la mayoría de los de los docentes, el 78% respondió que incentiva la apertura al dialogo reflexivo. Mientras el 29% de los estudiantes dijeron estar totalmente de acuerdo que son motivados a iniciar un dialogo reflexivo sobre los temas tratados en clase, lo cual es beneficioso.

Se obtiene entonces de la comparación de ambas tablas que ambos grupos no coinciden en sus resultados, lo que nos permite entender que es necesario emplear las nuevas tendencias metodológicas que contribuyan a la apertura del dialogo reflexivo y consecuentemente la participación en la clase.

13. ¿Los estudiantes plantean situaciones donde se aplican los temas dados?

¿Plantea el docente situaciones donde se aplican los temas dados?

Tabla Nº 52. Plantea situaciones de los temas dados				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	41	48%	62	26%
De acuerdo	41	48%	93	40%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	2	2%	55	23%
En desacuerdo	0	0%	19	8%
Totalmente en desacuerdo	2	2%	6	3%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

De los resultados obtenidos en esta pregunta formulada a los docentes respondieron estar totalmente de acuerdo que corresponden al 48% que plantean situaciones donde se emplean los temas dados, de igual manera opinaron estar de acuerdo el 48%.

El 26% de los estudiantes opinaron que sus docentes proponen situaciones donde se apliquen los temas dados.

De la comparación de ambas tablas se evidencia que no existe concordancia entre los resultados lo que permite entender que es ineludible el empleo de la práctica, donde el estudiante en situaciones de la vida real, con la ayuda de estrategias y herramientas tecnológicas pueda aplicar los conocimientos adquiridos.

14. ¿Desarrolla un trabajo que posibilita la apertura, la motivación y la confianza de los estudiantes?

¿Desarrolla el docente un trabajo que posibilita la apertura, la motivación y la confianza?

Tabla N° 53. Posibilita apertura, motivación y confianza en los estudiantes				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	64	75%	63	27%
De acuerdo	21	25%	90	38%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0%	63	27%
En desacuerdo	0	0%	14	6%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	5	2%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Después de analizar los resultados por los encuestados se puede decir que el mayor porcentaje del 75% de los Docentes dijo estar totalmente de acuerdo que desarrolla trabajos que posibilita la apertura, motivación y confianza de sus estudiantes por otro lado el 25% respondió estar de acuerdo.

De igual manera solo el 27% de los estudiantes opinaron estar totalmente de acuerdo con los Docentes.

En vista de las exigencias que rigen a la educación superior, es muy relevante el uso de las nuevas metodologías donde se plantean situaciones que permita desarrollar en el estudiante habilidades de búsqueda, evaluación, selección, análisis, motivación y confianza que le ayudan a construir un nuevo conocimiento.

15. ¿Incentiva el razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase?

Tabla Nº 54. Incentiva el razonamiento crítico				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	64	75%	68	29%
De acuerdo	21	25%	88	37%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0%	57	24%
En desacuerdo	0	0%	16	7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	6	3%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

Después de analizar los resultados por los encuestados se puede decir que el mayor porcentaje del 75% de los Docentes dijo estar totalmente de acuerdo que incentiva el razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase mientras el 25% respondió estar de acuerdo. Sin embargo solo el 29% de los estudiantes opinaron estar totalmente de acuerdo coincidiendo con los Docentes.

El resultado de la comparación de ambas tablas indica que en su gran mayoría los docentes opinaron que como estrategias utilizan ejemplos prácticos donde motivan a sus estudiantes a razonar críticamente para encontrar soluciones al problema planteado, en cambio tanto solo una parte de los estudiantes coinciden con sus docentes, lo que permite entender la necesidad de cambio estrategias, metodologías didácticas por parte del docente para involucrar a los demás estudiantes.

16. ¿Comprueba que no queden dudas en el aprendizaje con preguntas realizadas a los estudiantes?

¿Comprueba el docente no queden dudas en el aprendizaje con preguntas realizadas?

Tabla N° 55. Comprueba que no queden dudas				
Alternativas	DOCENTES		ESTUDIANTES	
	Respuestas	Porcentajes	Respuestas	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	66	78%	62	26%
De acuerdo	19	22%	88	37%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0%	54	23%
En desacuerdo	0	0%	25	11%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	6	3%
Total	85	100%	235	100%

Fuente: Carrera de Sistemas Multimedia "Universidad Estatal de Guayaquil"

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque– Investigador

En la pregunta formulada la gran mayoría de docentes que corresponden al 78% respondieron estar totalmente de acuerdo que comprueba que no queden dudas en el aprendizaje de los estudiantes, de igual manera un 22% respondió estar de acuerdo. Sin embargo únicamente el 27% de los estudiantes considero estar totalmente de acuerdo que el docente resolvió todas las dudas en su aprendizaje.

El resultado de la comparación de ambas tablas indica que en su gran mayoría los docentes opinaron que siempre buscan estrategias que permitan facilitar el aprendizaje, para lo cual utiliza preguntas para aclarar dudas y reflexionar sobre el tema estudiado, en tanto solo una parte de los estudiantes coinciden con sus docentes.

3.12 CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS

Objetivo 1

Identificar las nuevas tendencias metodológicas de los docentes, realizando encuesta a docentes y estudiantes, entrevista a expertos, observación de campo y revisión de informes de visitas áulicas.

Después de analizar los resultados de las encuestas se determina que el nivel de uso de las nuevas tendencias metodológicas es insuficiente, ya que según los estudiantes solo el 33% de los docentes la aplicas totalmente. Así mismo, se constata que las metodologías que los docentes en mayor proporción utilizan son los referentes a trabajos y dinámicas grupales, y en segundo lugar se encuentran las correspondientes a clases prácticas en laboratorio. Sin embargo se puede observar que las metodologías referentes a metodologías activas como son las clases participativas, recursos tecnológicos y discusión dirigida son las que poco se emplean.

Ante lo expuesto, es claro que los docentes deben hacer un replanteamiento metodológico en la forma de impartir sus clases, donde se propicie la participación más activa del estudiante en su proceso formativo incorporando recursos tecnológicos que le permita mejorar su desempeño académico.

Objetivo 2

Medir el nivel del desempeño académico de los estudiantes, realizando encuestas a docentes y estudiantes, observación de campo y revisión de actas de calificaciones en la secretaria de la carrera.

Para medir el desempeño académico se baso en el analisis de tres variables que son: variables presagio, variable de proceso y variable producto.

Para realizar el analisis de la variable presagio se partio de los resultados de la encuesta a los estudiantes sobre los resultados de los siguientes item: la apertura, motivación y confianza en clase con un 27%, proactividad en situaciones donde se aplique los temas dados con un 28% ,motivación con las TIC con un 31%, apertura al dialogo reflexivo con 29% y razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase con un 29%, lo que permite evidenciar bajo porcentaje lo que implica una influencia negativa en su desempeño académico.

Asi mismo para analizar la variable de proceso se analizaron los resultados de la encuesta a los estudiantes sobre inducir a expresar sus ideas exhortando la participación en clase con un 26%, dialogo reflexivo con un 29% , con estos resultados se puede evindenciar un bajo porcentaje lo cual esta influyendo en el desempeño académico de los estudiantes.

Para analizar la variable resultado, se procedió a la revisión de calificaciones en la secretaria de la Carrera donde se logró comprobar que en las asignaturas del tercer semestre que tiene menor promedio general de calificaciones son las de Lenguaje de Programación II con 5,96 y 6,42 en dos periodos semestrales, en cuarto semestre la materia de Animación 2D tiene un menor promedio general con 5,88 y 5,87, en sexto semestre la materia de programación en páginas Web con 6,02 y 7,20, y finalmente en octavo semestre con la materia de Evaluación de Hardware y Software con 6,99 y 7,97. Adicionalmente de acuerdo a las encuestas sobre el nivel de logro de aprendizaje alcanzados en las competencias de las asignaturas tenemos que: en el tercer semestre las asignaturas de Inglés y Lenguaje de Programación II alcanzaron menor logros, en el cuarto semestre tenemos la asignatura de Diseño Gráfico Vectorial y Física con menor logro, en el sexto semestre tenemos las asignaturas de Diseño de Auditoria de Sistemas y Programación en páginas Web con menor logro y finalmente el octavo semestre con las asignaturas de Proyecto Educativo. Ante lo expuesto, se puede demostrar que son estas asignaturas las que el alumnado tiene mayor problema en obtener un rendimiento global.

En base a lo expuesto, se puede evidenciar que existe un bajo porcentaje en el análisis de las tres variables del rendimiento académico, por este motivo es importante mencionar que los docentes deben hacer un cambio en las metodologías tradicionales hacia nuevas metodologías más activas que propicien un aprendizaje autónomo y permitan desarrollar sus competencias con el objetivo de lograr un mejor desempeño académico.

Objetivo 3

Valorar los aspectos necesarios para diseñar un modelo metodológico interactivo de nuevas tendencias metodológicas, sobre la base de los resultados obtenidos y de la comparación con otros modelos que aparezcan en la literatura científica

Según los resultados en las encuestas realizada a los docentes sobre los siguientes ítem, tales como: influencia de nuevas tendencias metodológicas en los procesos de aprendizaje con un 80% de aceptación, uso de tendencia metodológica con tecnología interactiva para facilitar aprendizaje con un 74 % de aceptación y uso de las TIC aplicada en la educación garantiza un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje con un 73% de aceptación, con estos resultados se demuestra que los docentes están de acuerdo en la implementación de nuevas tendencias metodológicas para lograr una mejora continua de la calidad de la enseñanza superior.

En este sentido como plantearon las autoridades y expertos en las entrevistas, se debe considerar que para realizar estas innovaciones metodológicas se requiere de nuevos ambientes físicos de trabajo provistos de recursos materiales y tecnológicos adecuados diferente a los previstos habitualmente permitiendo diferentes formas de trabajos cooperativos y grupales entre los estudiantes. De lo dicho anteriormente el docente universitario juega un papel importante, puesto que nada cambia si se sigue utilizando las mismas metodologías, debe haber un cambio de actitud encaminadas hacia la innovación en metodologías de enseñanza-aprendizaje.

3.13 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La Hipótesis de esta investigación es “Las nuevas tendencias metodológicas al ser considerada por el docente influyen de forma directa en el desempeño académico de los estudiantes de la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil”, de acuerdo a lo que se demuestra por medio de las encuestas y entrevistas que fueron realizadas a los estudiantes, docentes y directivos de la Carrera de Sistemas Multimedia.

3.14 ACEPTACIÓN DE LA HIPÓTESIS

En base a los análisis que se realizaron sobre los resultados obtenidos a través de las encuestas y entrevistas, se concluyó que de acuerdo a las evidencias recogidas, se acepta la hipótesis que determina que “Las nuevas tendencias metodológicas al ser considerada por el docente influyen de forma directa en el desempeño académico de los estudiantes de la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil”, hecho que permite el llevar a cabo el planteamiento de una propuesta que mejore la formación docente orientadas hacia la innovación en nuevas tendencias metodológicas con el objetivo de acrecentar el desempeño académico de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 TÍTULO

Modelo Tecnológico Interactivo de nuevas tendencias metodológicas para la carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la “Universidad de Guayaquil”.

4.2 JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta se justifica debido a los resultados obtenidos en esta investigación, lo cual lleva a la necesidad de plantear alternativas que contribuyan a la formación del profesorado mediante el empleo de nuevas tendencias metodológicas de enseñanza–aprendizaje donde se utilicen recursos didácticos que las tecnologías nos ofrecen que permitan lograr un mayor desempeño académico y consecuentemente una mayor interacción e integración del estudiantado de los segundos, terceros, sextos y octavos semestres de la carrera de sistemas multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil.

Esta propuesta es factible porque cuenta con la aceptación de los directivos, docentes y estudiantes, quienes están de acuerdo con un modelo tecnológico interactivo que permitirá mejorar el nivel desempeño académico de los estudiantes, siendo ellos serán los beneficiarios directos al recibir una

mejor orientación en sus clases con metodologías activas actuales que incorpora las TIC..

El modelo tecnológico interactivo de nuevas tendencias metodológicas está orientado al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades de los docentes teniendo en cuenta que la nueva era de la educación mundial requiere de educadores que conozcan y manejen nuevas metodologías que faciliten la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes quienes están familiarizados con las nuevas tecnologías, lo cual va a permitir conseguir alta efectividad en las aulas.

Es importante el empleo de este modelo tecnológico interactivo por el beneficio que tendrán los y las docentes y de igual manera los estudiantes de la carrera sistemas multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil ya que este recurso tecnológico podrá ser susceptible a cambios en su contenido adaptándose a las necesidades de los estudiantes y docentes, y será aplicable en los años posteriores.

Una vez obtenidos los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes y haber evidenciado las falencias que se estaban presentando tanto a nivel estructural como déficit de insumos tecnológicos en la carrera de sistema multimedia se obtuvo que una de las grandes falencias se centraba en la poca motivación que los estudiantes demostraban en clases cuando el docente empleaba metodologías tradicionales en temas que pudieran ser más comprensivos con el uso de nuevas metodologías activas que propicien una mejor integración y motivación de los estudiantes en el aula

de clase, además cuando se les consultó a los estudiantes la mayoría expreso que se sienten motivados y comprender mejor lo que se les explica cuando el docente hace uso de metodologías didácticas que utilicen las TIC.

Las razones expuestas, justifican la realización de este proyecto que contribuirá de manera significativa a emprender nuevos retos, diversificar estrategias de enseñanza y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la universidad, específicamente dentro de la carrera Sistemas Multimedia.

4.3 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades y destrezas en el uso de nuevas tendencias metodológicas tecnológicas interactivas para los docentes de la carrera de sistemas multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, utilizando la metodología “aprendizaje a través de aula virtual” mediante la plataforma educativa Mil Aulas.

4.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover el uso de nuevas tendencias metodológicas mediante el uso adecuado de las herramientas tecnológicas.

- Desarrollar capacidades y actitudes en los docentes que les permitan valorar las nuevas tendencias metodológicas para su aplicación en los procesos educativos.
- Fomentar en los docentes a que organicen entornos de enseñanza y aprendizaje con metodología “aprendizaje a través de aula virtual” para sus estudiantes.

4.4 FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN

Entre los resultados de la investigación de campo en la cual estuvieron involucrados autoridades, profesores y docentes de la carrera de Sistema Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, se determinó: a) que existe falencias en conocimientos básicos en la aplicación de nuevas tendencias metodológicas, b) que no se potencializa el uso de plataformas educativas que emplee las TIC y c) una falta considerable del uso de nuevos recursos tecnológicos en gran parte de las asignaturas, de tal manera, que contribuyan en conjunto a mejorar la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje y consecuentemente su desempeño académico.

Por lo tanto, el Modelo Tecnológico Interactivo de nuevas tendencias metodológicas permitirá obtener los siguientes beneficios:

- a) Una mejora sustancial en el proceso de enseñanza a partir del uso de nuevas tendencias metodológicas interactivas

- b) Mayor conocimiento en el uso de plataformas o entornos educativos para la gestión efectiva de la enseñanza en el aula.
- c) Fomentar el aprendizaje colaborativo mediante herramientas y recursos tecnológicos de los contenidos académicos del silabo.
- d) Desarrollar actividades individuales y colaborativas.
- e) Generación de pruebas de evaluaciones tanto individuales como grupales a través de rubricas sobre de los conocimientos impartidos en cada asignatura.
- f) Mayor comunicación e interacción mediante videoconferencias o videos interactivos.

4.5 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de esta investigación está basada en la aplicación de la metodología aprendizaje a través de aula virtual utilizando la plataforma educativa Mil Aula.

En este sentido como lo menciona (Martínez at el., 2010), en la medida en que la tecnología se ha vuelto más interactiva, ha pasado de ser una herramienta de apoyo para convertirse en catalizadora de nuevas prácticas en nuevos entornos de aprendizajes permitiendo que la utilización de las nuevas TIC sean interactivas, flexibles y entretenidas.

Esta metodología basada en la plataforma educativa Mil Aula posee características importantes como son: fácil manejo, no precisa de instalación alguna, brinda almacenamiento web gratuito, lo cual permite crear los cursos en un servidor web remoto sin tener la obligación de poseer un servidor propio. Consecuentemente resulta muy interesante y beneficioso para el profesorado universitario puesto que facilita la enseñanza sin tener gasto alguno y como menciona (Martínez et al., 2010), el desarrollo de las TIC a través de computadoras y dispositivos, junto con la red internet están cada vez más al alcance de más personas, siendo una de las razones por lo que se estima conveniente ya que la gran mayoría de los estudiantes universitarios posee los conocimientos básicos necesarios en la operación de estos dispositivos.

4.5.1 COMPARACIÓN ENTRE APLICACIONES ALTERNATIVAS

Según Pérez (2015), las plataformas educativas ofrecen varios recursos como cuestionarios, wikis o subida de archivos y la selección de la plataforma dependerá del tipo de materiales que se desean compartir. En base a este aspecto se consideraron los siguientes ejemplos de plataformas educativas: Moodle, webcity, blackboard, nicenet, edu 2.0 y mil aulas. Sin embargo para el diseño de la plataforma virtual se tomaron en cuenta los objetivos de nuestra propuesta para lo cual se realizó una comparación entre las siguientes aplicaciones Moodle y mil aulas:

Moodle. Según Gorospe (2005), Moodle es un CMS (Content Management Systems), una plataforma especializada en contenidos de aprendizajes. Desde la impartición de cursos hasta el trabajo en grupo.

De acuerdo a Llorente (2007), menciona que Moodle fue creado por Martin Dougiamas con el propósito de ofrecer un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (EVEA) para la creación y gestión de cursos online a partir de una distribución gratuita bajo licencia de open source (código abierto). Además hace referencia que está basado en los principios constructivista, teoría que pone importancia en considerar que aprender no es una tarea pasiva del sujeto que está expuesto a la información, sino que este lo hará de forma que incorpore lo nuevo en los esquemas que ya posee.

En este sentido Llorente (2007), expone algunos datos relevantes para Moodle que se sintetizan en la siguiente tabla:

Datos relevantes del programa Moodle

Moodle				
Características	Ventajas	Desventajas	Requisitos	Seguridad
<ul style="list-style-type: none"> • Es Gratuito porque es un software libre y por lo cual no genera ningún costo, por lo cual se puede descargar los programas de instalación de la web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita estructura modular. • Flexible en escoger o eliminar los materiales y recursos que sean necesarios. • Herramientas de comunicación como: foros, chat almacenamiento en caché 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere de un servidor web que soporte PHP • Requiere servidor de base de datos funcionando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procesador: 3 GHz Pentium • Memoria: 2 Gb de RAM • Espacio libre en disco: 4 GB • Internet de banda ancha 	<ul style="list-style-type: none"> • Función de lista de prohibición que protege los sitios de los intentos de inundarlo de publicidad y de intentos fallidos de conexión

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque – Investigador
 Tabla Nº 56. Características de Moodle.

Datos relevantes del programa Mil Aulas

Mil Aulas				
Características	Ventajas	Desventajas	Requisitos	Seguridad
<ul style="list-style-type: none"> Entorno amigable, de acceso y manipulación. No requiere de la instalación de ningún programa para su funcionamiento. Proporciona alojamiento gratis para Moodle. 	<ul style="list-style-type: none"> Puede crear tantos sitios como necesite. No se aplican limitaciones en el número de usuarios, cursos, ancho de banda o espacio en disco. 	<ul style="list-style-type: none"> Los sitios sin uso son desactivados automáticamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Sugiere tener 256 Mb de RAM. 160 de MB de espacio libre. Requiere tener Windows 98 o uno superior a este. 	<ul style="list-style-type: none"> Se realizan copias de seguridad completas a nivel de sistema operativo de todos los sitios, archivos y base de datos.

Elaborado por: Lic. Jorge Baque Baque – Investigador

Tabla N° 57. Características de Mil Aulas

4.5.2 IMPLEMENTACIÓN

La plataforma virtual, de este proyecto está almacenado y se ejecuta desde un hosting gratuito en la nube, en este caso es www.milaulas.com, es uno de los más reconocidos en la red, porque ofrece el software preinstalado completo en español con todos los perfiles, tales como: administrador, docente, estudiante, invitado.

Una vez que ingresamos a esta dirección de milaulas, nos presenta la siguiente pantalla:



Figura Nº 49. Página inicio milaulas.com

Como ustedes verán en la parte inferior de esta pantalla, ingreso el nombre del subdominio, de mi cuenta a crear, y luego la dirección de correo electrónico, a donde llegará un mensaje de administrador de correo de milaulas.com, confirmando que ya está activada la cuenta, y por tanto ya podré ingresar a la nueva plataforma, como administrador del sitio; el nombre de

usuario en el caso de milaulas, siempre es **admin**, y la contraseña me la enviaron en el correo de confirmación a mi email.

Para poder ingresar a la plataforma virtual que acabo de crear, en el hosting de milaulas, requiero ingresar la dirección URL, con la que yo reservé para mi sitio, en este caso es <https://tendentecnologicas.milaulas.com/>, una de las muchas ventajas o beneficios que brinda este sitio, es que nos proporciona el protocolo de comunicación **https://**, que nos proporciona la seguridad a nuestro sitio web, contra hackers que podrán plagiar nuestro sitio e información.

Para poder ejecutar nuestra plataforma virtual desde la nube es necesario, que en nuestro computador primero exista la señal de internet, y que tengamos instalado y correctamente configurado el navegador Google Chrome o Mozilla Firefox, con todos los plugins actualizados dentro del navegador, esto son: Adobe Flash Player, Adobe Shockwave player, Adobe Air, y Adobe Reader, todos estos programas son complementos que nos permitirán mostrar los diversos recursos que se insertan en una plataforma virtual tales como videos, flashes, reproducir diversos formatos de sonidos, videoconferencias, etc.

En mi caso, escogí como navegador predeterminado para correr mi proyecto de plataforma virtual, por la compatibilidad que tiene este navegador con la mayoría de recursos multimedios que se integran a una plataforma educativa.

Después de carga mi navegador, escribo la dirección del sitio al que voy a acceder que es: <https://tendentecnicas.milaulas.com/>, y en seguida aparece la siguiente pantalla inicial:

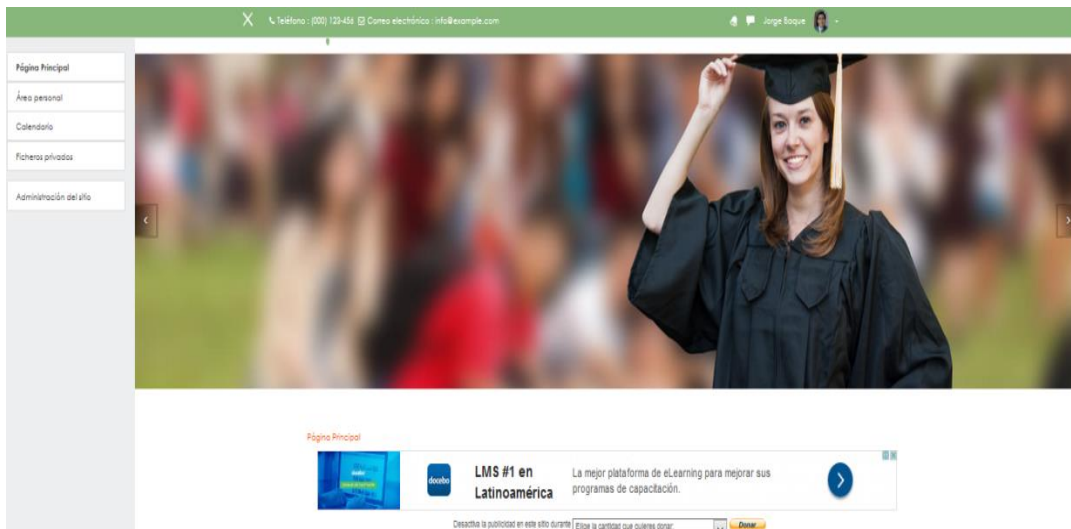


Figura Nº 50. Cabecera del sitio tendentecnicas.milaulas.com

Esta es la cabecera del sitio, y luego aparece el cuerpo del sitio:



Figura Nº 51. Cuerpo del sitio tendentecnicas.milaulas.com

En la parte final intermedia, de esta segunda pantalla, encontramos el curso de Programación II, que es con el que nosotros vamos a trabajar con todos los detalles. Pulsamos clic, para ingresar al único curso que hemos creado y aparece la siguiente pantalla:



Figura Nº 52. Página inicio del curso de programación II.

Como ustedes verán esta pantalla del curso, está dividida en 3 columnas, porque ese fue el modelo de plantilla que seleccionamos para el curso a trabajar, 2 columnas angostas a los extremos y una columna amplia en la mitad de la pantalla. En la primera columna de lazo izquierdo encontramos los paneles propios de la plataforma, tales como el panel de control del curso, el panel de administración de todo el sitio, en la segunda columna está todo el contenido del curso, y en la tercera columna de lado derecho están todos los algunos paneles propios de moodle, y otros paneles creados personalizados, que los hemos añadido como complemento de este verdadero entorno virtual de aprendizaje, entre ellos tenemos varios widgets o gadgets, tales como: contador de visitas, un avatar con foto, un chat en línea como repositorio de mensajes o comentarios, entre otros.

El curso está dividido en varias partes, en la sección de cabecera es más bien informativa, aquí encontramos la siguiente pantalla:



Figura Nº 53. Presentación del curso

Existe el banner de introducción al curso, y tres secciones, que son: sección de información, sección de comunicación y sección de interacción.

En la sección de información, ubicamos la siguiente pantalla:

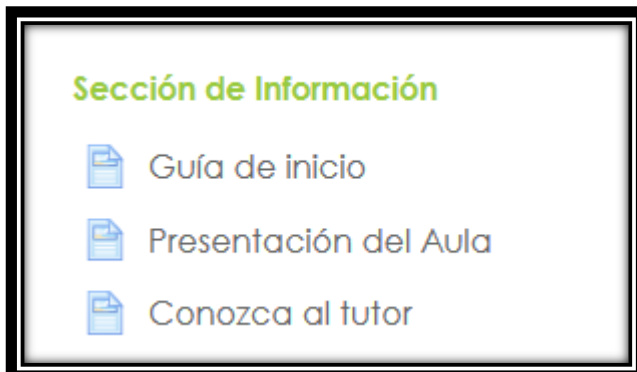


Figura Nº 54. Sección de información

Guía de inicio, tiene la siguiente información donde indica, y guía como debemos movernos y manejanos dentro de este curso:

Guía de inicio

Guía de Inicio - Pulsa clic aquí

Presentación del Aula.- En esta sección se detallamos la estructura del aula virtual, es decir por cuantas unidades y como esta estructurada cada unidad de estudio. Es imprescindible explicar cuales son las reglas de uso del aula virtual, es decir que es lo que debe y no debe hacer cada tipo de usuario dentro del aula virtual, es decir los maestros, estudiantes y coordinadores. Y otro aspecto que no debe faltar es los detalles de la forma de evaluar cada uno de los aspectos y actividades cumplidas por los estudiantes dentro del salón virtual.

Comunicados por parte del Tutor.- En esta área el o los maestros encargados de un curso virtual, informa todas las novedades académicas, tales como temas relaciones con recursos y actividades, evaluaciones, retroalimentación, y cualquier mensaje sobre el proceso de capacitación académica.

Cybercafe.- Cuando la comunidad virtual, desea conocer un poco más de sus compañeros virtuales, tales como costumbres, tradiciones, lugares turísticos de una ciudad o un país determinado. Es un espacio de relajamiento donde podemos establecer relaciones sociales con todos los participantes de nuestra aula virtual, sin importar de la distancia física que nos separe a cada uno de nosotros.

Espacio de apoyo entre compañeros.- Este foro es uno de los más asistidos por todos nosotros, pues siempre tenemos algo que preguntar (dudas), y también algo que responder cuando necesitan de nuestro soporte y ayuda. En este espacio damos solución a dificultades que tengamos durante el proceso de formación virtual.

Figura Nº 55. Guía de inicio

Presentación del aula, tiene segmentos muy importantes, que se detallan a continuación en cada una de las siguientes pantallas:

PRESENTACIÓN DEL AULA

Les damos la más cordial bienvenida señores estudiantes, a esta aula virtual denominada "PROGRAMACIÓN II - WEB".

Dentro de este entorno virtual de aprendizaje, aprenderemos a programar diversos lenguajes y herramientas para el desarrollo web. Dentro de este salón virtual tenemos 5 unidades de estudio, completamente organizadas, que son las siguientes:

- Introducción a HTML
- HTML Multimedia (avanzada)
- Maquetación con Tablas
- Maquetación con CSS (Introducción a CSS)
- Introducción a JavaScript.

Es necesario que los estudiantes aprendan a construir páginas HTML básicas, conociendo la estructura básica de toda página web, aprendiendo el lenguaje HTML tanto a nivel básico, como intermedio.

Luego que tengan los conocimientos fundamentales de este lenguaje de etiquetas HTML, los estudiantes deben perfeccionar el diseño de sitios web, creando maquetas con la utilización de tablas.

Es hora de mejorar el nivel de diseño utilizando otro lenguaje de etiquetas denominado CSS, que es muy necesario para optimizar la presentación y organización de los sitios web, diseñando maquetas con este nuevo lenguaje.

Finalmente para crear interactividad hacemos una inducción al gran lenguaje de programación de lado del cliente llamado JavaScript.

Figura Nº 56. Presentación del aula

Aquí también encontramos estructura del aula, reglas del correcto uso del aula y estilos o métodos de evaluación dentro del aula virtual, como lo describe a continuación cada una de las siguientes pantallas:

ESTRUCTURA DEL AULA

Esta aula virtual tendrá 5 unidades de estudio, dentro de cada unidad tendremos siempre los siguientes elementos:

- Título de la Unidad
- Una imagen que identifique a la Unidad de Estudio
- Sección de Exposición
 - 2 recursos de apoyo para aprender cada uno de los subtemas a tratar en dicha unidad. Entre los principales recursos a usar podrían ser: etiquetas, páginas web, URL o enlaces, Libros digitales, ayudas, etc.
- Sección de Rebote
 - 2 actividades interactivas, propias de Moodle, donde podremos evaluar nuestro propio aprendizaje, y retroalimentar ciertos temas que necesitan refuerzo.
- Sección de Construcción
 - 1 Actividad donde el estudiante se convierte en el autoconstructor de su propio conocimiento
- Sección de Comprobación
 - En este segmento planteamos actividades como tareas, para constatar que el conocimiento quedó aprendido, y está listo para aplicarlo en diferentes instancias.

Figura Nº 57. Estructura del aula

REGLAS DE USO

Para que tanto maestros y estudiantes, puedan lograr moverse con facilidad dentro de esta aula virtual, es importante que existan políticas de uso de este entorno virtual, a continuación menciono algunas para muy importantes:

- Los nombres de usuario y contraseñas, son intransferibles, es decir sólo las puede utilizar el usuario dueño de la cuenta.
- No utilizar lenguaje y términos apropiados, que hieran la susceptibilidad de las personas y otros usuarios que forman parte del aula virtual
- El volumen máximo de archivos que pueda subir a la plataforma, debe ser máximo 2 MB.
- Para comunicarse con el tutor del curso, acudir al Foro "DUDAS Y NOVEDADES CON MI TUTOR".
- Si usted, quiere comunicarse con sus compañeros de aula virtual, para dar o recibir soporte, o para hacer vida social, acudir al Foro "UN CAFÉ CON MIS AMIGOS Y COMPAÑEROS".
- La longitud mínima de una contraseña debe ser 6 caracteres, y máximo 15 caracteres.
- Las tareas una vez que se envían, ya no pueden ser modificadas por el alumno.
- El estudiante no debe cambiar el tema asignado por el maestro, para el aula virtual.
- Para poder visualizar los productos multimedia, tales como flashes, videos, pdf; se requiere instalar en su PC, los siguientes programas que se podría descargar desde www.adobe.com. Los programas son: Adobe Flash Player, Adobe Shockwave Player, Adobe Acrobat.
- Los alumnos que están inscritos en este salón virtual, debe ingresar por lo menos 3 horas diarias a la plataforma, es decir un promedio mínimo de 15 a 18 horas a la semana, para leer todo el material y desarrollar todas las tareas y evaluaciones planteadas por el maestro.

Figura Nº 58. Reglas de uso.

EVALUACIÓN

Toda la estadía y presencia del estudiante en la plataforma, es evaluada, los principales aspectos a evaluar dentro de cada Unidad Principal de estudio son:

- Existe mínimo 5 a 7 recursos y/o actividades dentro de cada unidad, donde participan o interactúan los estudiantes, toda actividad se evalúa sobre 10 puntos, es decir que sumaría 50 o 70 puntos en cada unidad. El total puntos, se divide para el número de actividades desarrolladas por los estudiantes, y nos da el promedio de cada unidad de estudio (Sobre 10 puntos). Los recursos a desarrollar para ser evaluados son: Libro digital, página web, videos y enlaces. Las actividades que se plantean para que sean desarrolladas son: chats, foro, blogs, tareas, evaluaciones, consultas.
- Si el estudiante no cumplió con alguna tarea de las unidades establecidas, habrá una última unidad extra al final del curso, para recuperación o retroalimentación.
- Para el desarrollo de trabajos por parte de los alumno es muy importante la honestidad y responsabilidad para el cumplimiento de los mismos hasta las fecha señaladas de entrega o envío.
- Para poder desarrollar las evaluaciones, es imprescindible que el alumno, revise y analice cada uno de los recursos planteados por el maestro.

Figura Nº 59. Evaluación

Conozca al tutor, describe brevemente detalle del tutor quien guiará el curso:

Conozca al tutor

Conozcamos al tutor

Mi nombre es Jorge Baque, soy maestro por vocación ya hace varios años, me

Tengo el título de tercer nivel de Licenciado en Informática, obtenido en la Universidad de Guayaquil.

Soy un apasionado en el mundo de las TICs, he realizados muchos cursos en línea, de productos Adobe, Microsoft.

Figura Nº 60. Conozca al tutor

La siguiente sección que encontramos es la de Comunicación:

Sección de Comunicación

 Comunicados del Tutor

Figura Nº 61. Sección de Comunicación

En esta sección sólo encontramos Comunicados del tutor, donde están todas las novedades que nos quiere dar a conocer nuestro guía en el transcurso del curso a seguir, tal como lo muestra la siguiente pantalla:

COMUNICADOS POR PARTE DE NUESTRO TUTOR DEL AULA

Yo Jorge Baque, les doy la más cordial bienvenida a esta sala virtual de aprendizaje, espero que si estadía sea de mucho beneficio para ustedes, y que aprovechen al máximo estos nuevos métodos y técnicas interactivas de aprendizaje, donde ustedes son los propios protagonistas de su auto aprendizaje.

Añadir un nuevo tema de discusión

Tema	Comenzado por	Réplicas	No leído	Último mensaje
Porqué HTML y CSS, para crear websites?	Jorge Baque	0	0	Jorge Baque lun, 27 de mar de 2017, 22:59

Figura Nº 62. Comunicados del Tutor

Este es un foro, donde el tutor con frecuencia estará enviando comunicados e interactuando con los alumnos, detallando información específicamente del curso virtual.

Sección de interacción, es un segmento donde aparece el siguiente cuadro de diálogo:

Sección de Interacción

- Cybervirtual y social para estudiantes
- Ayuda y soporte técnicos entre estudiantes

Figura Nº 63. Sección de Interacción

Aquí encontramos dos segmentos, el primero se refiere a un espacio donde de relajamiento e interacción entre estudiantes, y el segundo es netamente para soporte o ayuda técnica sobre temas relacionados a tareas o actividades a cumplir dentro de cada segmento, en este espacio podrán despejarse dudas sobre algún tema específico.

Todos estos segmentos donde los docentes, estudiantes, tienen la comunidad de interactuar y dejar sus opiniones, comentarios sobre temas sociales o técnicos, son a través de las actividades foros, que son apropiadas para este tipo de actividades, que ayudan a construir conocimientos y experiencias, a través del compartir conocimientos.

Contenido de los cuatro módulos de estudio de este curso:

UNIDAD I.- INTRODUCCION A HTML

- ✓ CONCEPTO HTML.
- ✓ TERMINOLOGIA HTML
- ✓ SIGNIFICADO SIGLAS HTML
- ✓ CONCEPTO DE PÁGINA WEB
- ✓ ESTRUCTURA DE UNA PÁGINA HTML
- ✓ ETIQUETAS BÁSICAS DE UNA PÁGINA HTML
 - FORMATOS (NEGRILLAS, CENTRAR TEXTO, CURSIVA, SUBRAYAR, FUENTES TAMAÑO Y TIPO, MARGENES, ESPACIO ENTRE LINEAS)
 - MARQUESINA
 - LINEAS HORIZONTALES
 - TITULOS O ROTULOS (H1....H6)
 - SANGRIAS
 - INSERCIÓN DE IMÁGENES.

UNIDAD II.- PROGRAMACIÓN AVANZADA HTML

- ✓ ENLACES O HIPERVÍNCULOS
- ✓ MANEJO DE TABLAS EN HTML
- ✓ INSERCIÓN DE OBJETOS MULTIMEDIA
 - VIDEOS DESDE YOUTUBE, Y DESDE EL DISCO LOCAL
 - DOCUMENTOS PDF
 - FLASHES
 - ARCHIVOS DE AUDIO

UNIDAD III .- CSS Y MAQUETACIÓN WEB

- ✓ CSS.- CONCEPTO Y 3 CARACTERÍSTICAS
- ✓ SIGNIFICADO DE LA SIGLA CSS
- ✓ TERMINOLOGÍA DE CSS
- ✓ QUE ES UNA REGLA EN CSS
- ✓ EJEMPLOS DE REGLAS EN CSS

UNIDAD IV.- DISEÑO WEB, CON WIX.COM

- ✓ CONCEPTO DE WWW.WIX.COM
- ✓ ENTORNO DEL SOFTWARE EN LÍNEA
- ✓ PLANTILLAS DE WIX
- ✓ DESARROLLO DE SITIOS WEB COMPLETOS E INTERACTIVOS.

Estos 4 módulos o unidades de estudio, se las han diseñado de la siguiente manera, dentro del aula virtual:

Unidad I.

Introducción a HTML

Introducción a HTML

Herramientas Web en línea, necesarias para programador Web

- Editores y generadores de código HTML
- Editor de fotos en línea
- Generador de Pancartas o Banner
- Generador Flash en línea
- Código Hexadecimales de colores (Textos y Fondos)

Recursos

- Introducción a HTML (URL Externa aulaalic.es)
- Página Web - Recursos externos (Presentación y Video)
- Ejemplos de código básico HTML

Actividades del Módulo

- Entrevista en línea para disipar dudas sobre actividades en este Módulo
- Foro sobre inducción a HTML, y etiquetas básicas
- Tarea1 del Módulo - Crear una página en HTML
- Tarea2 - Crear un mapa conceptual de la Unidad I
- Tarea3 - Crear un vídeo en Youtube de 4 a 5 minutos y subirlo Internet

Figura Nº 64. Introducción a HTML

Como ustedes se darán cuenta dentro de la estructura de la unidad1, tenemos recursos con son una variedad de elementos de apoyo para el estudiante, los cuales les sirven como guía para el desarrollo de las actividades que en están a continuación de los recursos.

Entre **estos recursos tenemos direcciones URL**, que son como su nombre indican links o enlaces de internet, donde localizamos recursos, páginas, ejemplos, videos de apoyo o guía para la construcción del conocimiento por parte del estudiante. A continuación la pantalla del enlace a www.aulaclitic.com



Figura Nº 65. Enlace a recurso Introducción a HTML

Otro recurso es **Página Web**, que es el diseño de una página web, dentro de la misma plataforma, donde se insertan textos, videos y ayudas sobre la Introducción a HTML. Como muestra la siguiente pantalla:

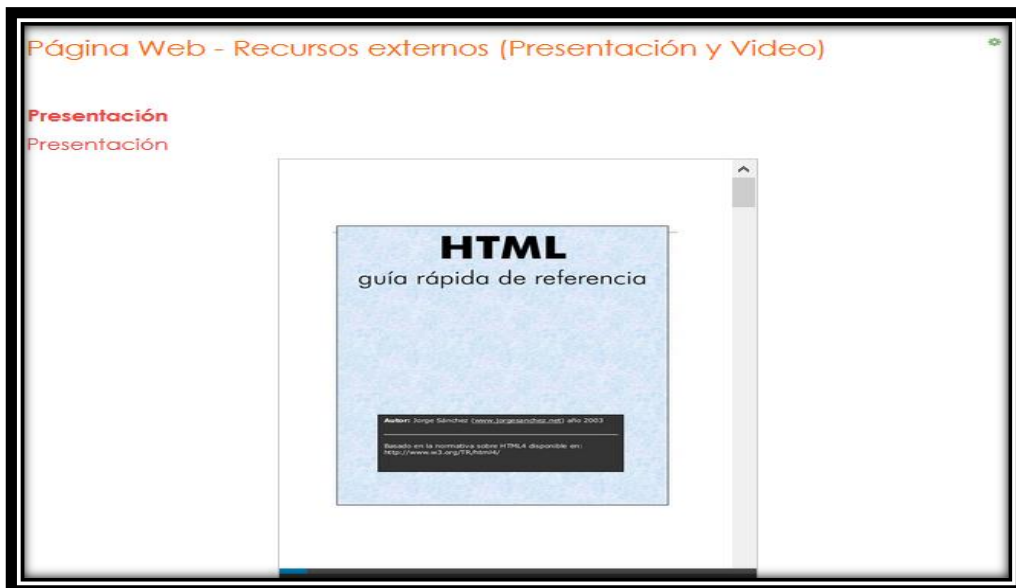


Figura Nº 66. Recurso páginas WEB

Recurso **Libro**, estos recursos interactivos, permite al docente crear un libro con varias hojas según la necesidad del volumen de información a mostrar, donde el docente puede insertar cualquier tipo de elementos tales como fotos, videos, texto, flashes, etc. Este recurso de la unidad1, se presenta a continuación:



Figura Nº 67. Enlace recurso libro

Este enlace, características básicas del lenguaje, que esta insertado en la primera página del libro, me presenta el contenido de una dirección de internet, con información sobre características básicas de HTML, como muestra la siguiente figura:

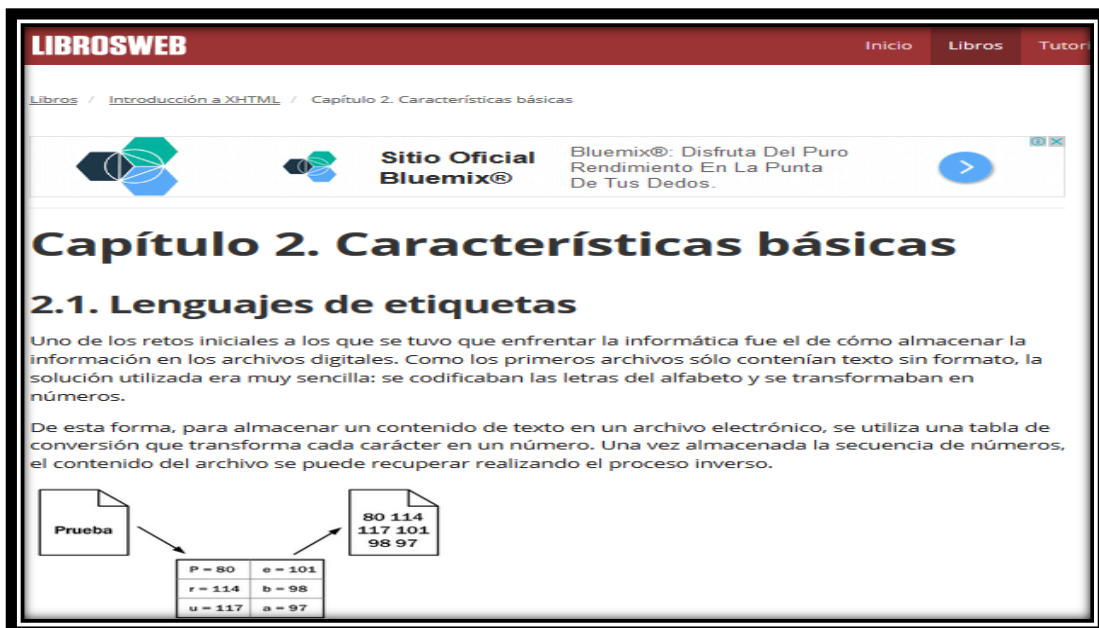


Figura Nº 68. Recurso libro

Actividades del módulo, tenemos 3 actividades en este módulo1, un chat, un foro y una tarea, según lo describe la siguiente gráfica:

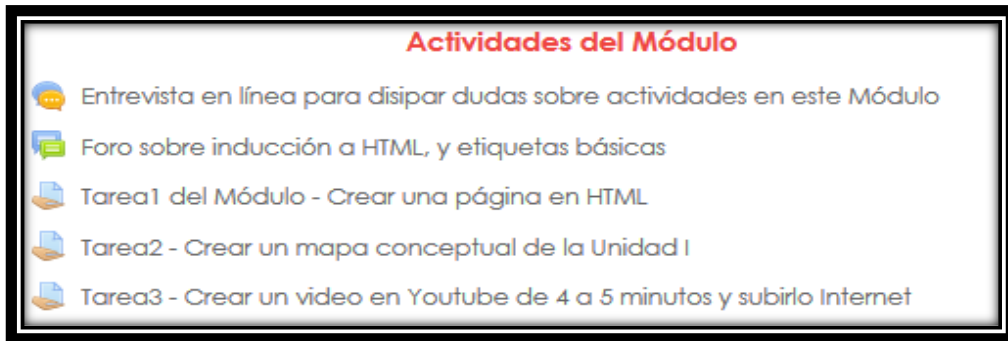


Figura Nº 69. Actividades del módulo

Las actividades son enriquecedoras dentro del aula virtual, porque a través de estas actividades principalmente logramos compartir los conocimientos, y construir el conocimiento entre todos los integrantes de una comunidad virtual.

A continuación describo **Entrevista en línea para disipar dudas sobre actividades en este módulo**:



Figura Nº 70. Entrevista en línea

En este cuadro el docente detalla todos los por menores de esta actividad interactiva, tales como el tema a tratar, horario donde se realizará el chat como actividad ON LINE, es decir presencial, que todos deben estar conectados y en línea para cumplir con esta actividad virtual. Y la sala donde interactuamos, es la siguiente:

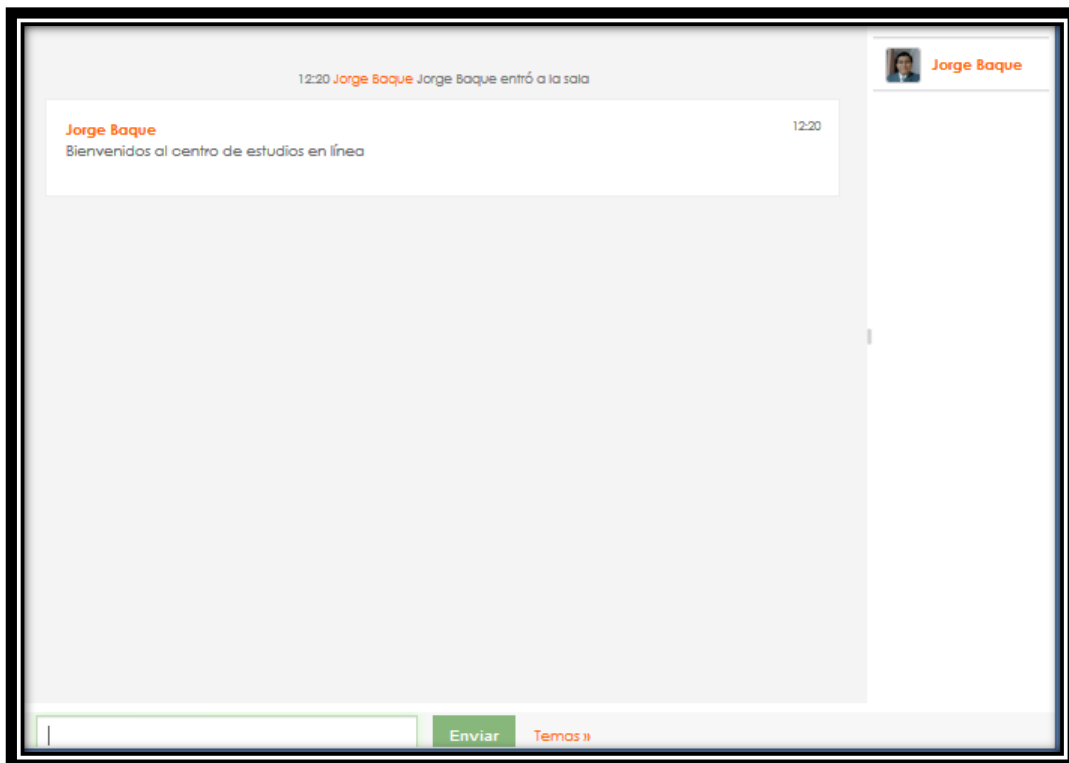



Figura Nº 71. Sala de interacción

La siguiente actividad de esta primera unidad, es un Foro, donde todos los estudiantes tienen la oportunidad de aportar con sus opiniones, sobre el tema planteado; la pantalla, donde observamos el planteamiento de esta actividad de parte del docente, es la siguiente:

Foro sobre inducción a HTML, y etiquetas básicas

DESCRIPCIÓN DEL FORO



Después de haber revisado cada uno de los enlaces, y recursos de apoyo y de estudio de este capítulo, es necesario que reforzemos y retroalimentemos nuestros conocimientos y experiencias, realizando una actividad de construcción de conocimiento compartiendo la experiencia que cada uno de los integrantes de este curso hemos tenido hasta aquí.

Es necesario para ello que cada uno aportemos con nuestras ideas dentro de este foro general, que como tema central, se referencia los conocimientos básicos de HTML4.

Esta aportación que el maestro solicita, será evaluada y tendrá un valor de 10 puntos. Si va entabla conversación con las aportaciones de otros compañeros de aula, también será evaluada y tendrá una nota de 10 puntos. Finalmente se promedia los puntos del Foro, y sale una sola nota de este Foro, sobre 10 puntos.

Su aportación puede ser con criterios propios, o referencias en alguna página o enlace de internet que tenga, texto, ejemplos, videos o recursos referente al tema tratado.

Sus aportaciones específicamente debe ser en base a las siguientes interrogantes:

- 1.-] **CRITERIO PERSONAL.** - Qué es HTML4.- explique 2 características del lenguaje
- 2.-] Cuál es la estructura básica de una página HTML4.
- 3.-] Describa la función y 1 ejemplo de las siguientes etiquetas HTML4:
 - o BODY
 - o <H1> <H6>
 - o
 - o
 - o <COLOR>
 - o <P>
- 4.-] **CRITERIO PERSONAL.** -Por qué usted cree que es importante las Listas y los enlaces, dentro de las páginas HTML.

Añadir un nuevo tema de discusión


Tema	Comenzado por	Réplicas	No leído	Último mensaje
2 VIDEOS SOBRE HTML BÁSICO	 Jorge Baque	0	0	Jorge Baque lun, 8 de may de 2017, 01:24

Figura Nº 72. Descripción del foro

En esta pantalla el maestro realiza su primera aportación sobre el tema, es decir da el punto de partida, a esta red de conocimientos que se forma al utilizar este modelo de actividad.

Se espera que los alumnos, todos realicen sus aportaciones a este foro interactivo. Cuando los alumnos pulsaran clic en el botón **Añadir un nuevo tema de discusión**, aparece el siguiente cuadro de diálogo, dentro del cual pueden agregar nuevos temas relacionados con el docente, para que sean puntos de reflexión.

▼ Su nuevo tema

Asunto

Mensaje

Suscripción a la discusión

Archivo adjunto

Tamaño máximo para nuevos archivos: Sin límite, número máximo de archivos adjuntos: 2

Archivos

Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

Fijado

Enviar notificaciones del tema sin tiempo de espera para edición

Enviar al foro Cancelar

Figura Nº 73. Introducir actividad al foro

Y como último modelo de actividad en esta unidad, tenemos la Tarea, una de las actividades más flexibles, donde depende mucho de la creatividad del docente, para plantear tareas o deberes, usando una variedad de

herramientas en línea gratuitas o pagadas que existen en internet, entre ellas: www.bubbl.us, www.mindomo.com, www.blogger.com, entre otras.

En este caso el planteamiento de la tarea realizada por el docente, presenta la siguiente pantalla:

Tarea2 - Crear un mapa conceptual de la Unidad I

Crear un mapa conceptual de la Unidad I

Utilizando PowerPoint de Office, o la herramienta en línea www.bubbl.us, crear un mapa conceptual de la Unidad I, con los temas y subtemas estudiados según el manual inicial o los videos estudiados, este archivo debe ser convertido a formato de imagen digital .JPG o .PNG; se lo adjunta a esta tarea y se lo envía para que el maestro lo evalúe. A continuación uno de los tantos modelos de mapas conceptuales que ud, a su creatividad lo va a desarrollar.

```

graph TD
    A[Estructurar la iniciativa cultural] --> B[A través de]
    B --> C[Entero de actividades aplicadas]
    B --> D[Proceso de asesoría virtual]
    B --> E[Charlas para emprendedores culturales]
    C --> C1[Gracias a la]
    C1 --> C2[Articulación de los ejercicios de aplicación por parte del estudiante]
    D --> D1[Gracias a la]
    D1 --> D2[Foros grupales]
    D1 --> D3[Chat individual]
    D1 --> D4[Llamadas telefónicas]
    E --> E1[Sobre]
    E1 --> E2[Puentes de financiación-concertación y estímulos]
    E1 --> E3[Propiedad intelectual]
    E1 --> E4[Derechos de autor y derechos conexos]
  
```

Sumario de calificaciones

Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0

Figura Nº 74. Tarea propuesta

En esta tarea se pide realizar un mapa conceptual, el mismo que puede ser realizado con la herramienta en línea www.bubbl.us, o con PowerPoint, o

Cmaptools, en definitiva con la herramienta que permita crear mapas conceptuales o mentales.

Veamos otro modelo de tarea, donde se nos pide crear un video desde YouTube, y luego publicarlo:

Crear un video en Youtube de 5 minutos y subirlo Internet

Utilizando su cuenta personal de www.gmail.com, abrirla en una pestaña del navegador, luego en otra pestaña del navegador escribir www.youtube.com/editor, para poder ingresar al editor en línea de videos de Youtube, donde aparece la siguiente pantalla:



Como muestra esta pantalla, es muy sencillo formar un video, con imágenes, fragmentos de otros videos, los videos que creamos y subimos a nuestro canal, texto, efectos de transición. A continuación coloco un video que nos enseña lo elemental para crear un video desde youtube editor:



El video debe tener una explicación de usted detallada, de como crear una página HTML, aplicando las etiquetas estudiadas en este módulo, siempre basándose la explicación con un ejemplo práctico de página HTML.

Esta tarea tiene un valor de 10 puntos.

Una vez creado y publicado el video en su canal, de su cuenta personal de gmail.com, me debe enviar por este medio el enlace o URL de su video publicado en youtube.com para evaluarlo.

Figura Nº 75. Creación de tarea

En la unidad 2, tenemos una carpeta con ejemplos modelos realizados, sobre el uso de las etiquetas básicas y avanzadas en HTML, estos están en el

grupo de los recursos de apoyo para que el estudiante tome estos ejemplos y pueda desarrollar proyectos en clase o en casa similares y puede mejorarlos aún. En la siguiente pantalla se presenta el ejemplo mencionado:



Figura Nº 76. Ejemplo práctico

Desde esta carpeta, el estudiante tiene la posibilidad de descargar desde la nube, todos estos archivos, para tomar como referencia para nuevos proyectos.

La primera actividad de la unidad2, es crear un videoconferencia, que es una actividad similar al chat ON LINE, es decir que en la videoconferencia, tengo la ventaja que se utiliza la cámara, para poder escuchar y ver a varias personas conectadas simultáneamente, es a través de este modelo de actividades que en la actualidad no es necesario estar presente en un lugar específico, dentro del globo terráqueo, porque la persona virtualmente se comunica por medio de la web. Se usa mucho en la actualidad, desde diversas herramientas en línea tales como Skype, Line y otros programas de comunicación web.

En esta actividad de la unidad 2, se plantea de la siguiente manera:

Conociendo Tablas, Formularios en HTML4

Videokonferencia (Entorno de aprendizaje en grupo)




Esta actividad interactiva es sincrónica, es decir que es necesario que estemos conectados a la hora indicada para poder realizar la videoconferencia, sobre los temas: TABLAS Y FORMULARIOS EN HTML.

Para ser participantes activos y proactivos, es necesario que hayamos revisado y visto todos los recursos de apoyo de la Unidad II.

Figura Nº 77. Tarea de Videoconferencia

Conociendo Tablas, Formularios en HTML4

Videokonferencia (Entorno de aprendizaje en grupo)



Esta actividad interactiva es sincrónica, es decir que es necesario que estemos conectados a la hora indicada para poder realizar la videoconferencia, sobre los temas: TABLAS Y FORMULARIOS EN HTML.

Para ser participantes activos y proactivos, es necesario que hayamos revisado y visto todos los recursos de apoyo de la Unidad II.

Esta sala de conferencia está lista. Puede unirse a la sesión ahora.

[Unirse a la sesión](#)

Grabaciones
No hay grabación para esta reunión.

Figura Nº 78. Sesión de Videoconferencia

Cuando el alumno, o el docente decide unirse a la videoconferencia, este pulsa clic en el botón **Unirse a la sesión**, y la pantalla que aparece es la siguiente, donde están presente todos los usuarios comunicados en línea:



Figura Nº 79. Conexión de videoconferencia

Este programa Bligbluebutton, es una plataforma de videoconferencia gratuita, vinculada directamente a las plataformas virtuales preinstaladas en el hosting www.milaulas.com, o también en www.gnomio.com .

Como se puede ver en la pantalla, dentro del entorno de la videoconferencia, existen 3 columnas, en la primera de lado izquierdo están los usuarios que están en línea, en la columna central (principal) están todas las actividades que se pueden realizar en este caso a cargo del moderador de la videoconferencia, tales como compartir la pantalla, desarrollar encuestas, existe una barra de herramientas de lado derecho de la pantalla, para funciones elementales de gráficos, texto, etc. Y una última columna de lado derecho que es un Chat, que es para poder escribir sino queremos hablar con todos los conferencistas.

Existe también un cuestionario o evaluación en la unidad 2, donde el docente utilizando diversos modelos de preguntas objetivas, de razonamiento, lógicas o matemáticas, tales como: verdadero o falso, completar, selección múltiple, entre otros; plantea un examen o un test, para medir el nivel de conocimientos de los estudiantes, y a la vez realiza el proceso de retroalimentación, con el fin de que todos los estudiantes del aula, obtenga un aprendizaje significativo.

En la siguiente pantalla, vemos el proceso de planteamiento de un cuestionario o test, y los diversos modelos de preguntas que se han planteado:

Actualizando Cuestionario en Tema 2

General

Nombre: Evaluación 1_unidad2

Descripción: Evaluación sobre diversos tópicos tratados en la Unidad o Módulo 2

Muestra la descripción en la página del curso

- Temporalización
- Calificación
- Esquema
- Comportamiento de las preguntas
- Revisar opciones
- Apariencia
- Restricciones extra sobre los intentos
- Retroalimentación global
- Ajustes comunes del módulo
- Marcas
- Competencias

Guardar cambios y regresar al curso | Guardar cambios y mostrar | Cancelar

En este formulario hay campos obligatorios

Figura Nº 80. Creación de Cuestionario

Estas son las características fundamentales a considerar en el momento de crear un cuestionario, tales como: nombre, apariencia, forma de calificar, retroalimentación, tiempo en el que se va a desarrollar, etc.

A continuación se presenta la pantalla donde se agregan 3 preguntas del cuestionario:

Pregunta 1
Sin responder aún
Puntúa como 2,00
Marcar pregunta
Editar pregunta

La etiqueta <TD COLSPAN="3">, permite:

Seleccione una:

- a. Insertar una celda, que se expanda 3 columnas
- b. Insertar 3 filas en una sólo columna
- c. Insertar una fila que se expanda 3 columnas

Siguiete página

Figura Nº 81. Modelo de pregunta de cuestionario

Pregunta 2
Sin responder aún
Puntúa como 2,00
Marcar pregunta
Editar pregunta

Las tablas contienen a las filas, las filas contienen a las celdas, y dentro de las celdas se presentan los datos de cualquier tipo.

Seleccione una:

- Verdadero
- Falso

Página anterior

Siguiete página

Figura Nº 82. Modelo de pregunta de cuestionario

Pregunta 4
Sin responder aún
Puntúa como 2.00
Marcar pregunta
Editar pregunta

La etiqueta para insertar una celda en la cabecera de la tabla es:

Respuesta:

Página anterior Terminar intento...

Figura Nº 83. Modelo de pregunta de Cuestionario

Está configurado para que cada pregunta se presente en una página del cuestionario, la primera pregunta es de selección simple, la segunda es Verdadero o Falso, y la tercera pregunta es respuesta corta, es decir estos test o cuestionario son netamente objetivo, de tal manera que el mismo sistema coloca la calificación respectiva a cada examen.

Cada vez que agregamos una pregunta al cada cuestionario que se cree, se puede configurar que estas preguntas se almacenen de manera permanente en un banco de preguntas, donde existe la posibilidad de reutilizar estas mismas preguntas para siguientes evaluaciones o cuestionarios.

La última actividad de la unidad 2, es un glosario, que como su nombre indica, es un diccionario de términos, dentro de los cuales se puede insertar texto, fotos, videos, enlaces como parte de los significados de cada término o palabra.

Para crear el glosario de términos sobre tablas y formularios, se ha realizado los siguientes procesos, al agregar el glosario aparece la siguiente pantalla:



Figura Nº 84. Creación de glosario de términos



Figura Nº 85. Vista de glosario de términos

Como se puede ver en las 2 pantallas anteriores, este glosario es muy similar a una enciclopedia, términos con clasificación u ordenamiento alfabético, por fecha, por categoría, o por autor. En cada término aparece quién lo publicó si fue el docente o un alumno, fecha de publicación, contenido del significado y otros elementos que son complemento de este gran diccionario o base de datos clasificada organizada.

En la unidad 3, tenemos muchos recursos en línea de gran importancia, para el estudiante en el momento de aprender el lenguaje de etiquetas CSS, entre estos tenemos, los siguientes:



Figura Nº 86. Recursos del curso

Entre los más destacados y necesarios para emular el código CSS, en línea tenemos, emulador y generador de código CSS <http://www.css3maker.com/>:

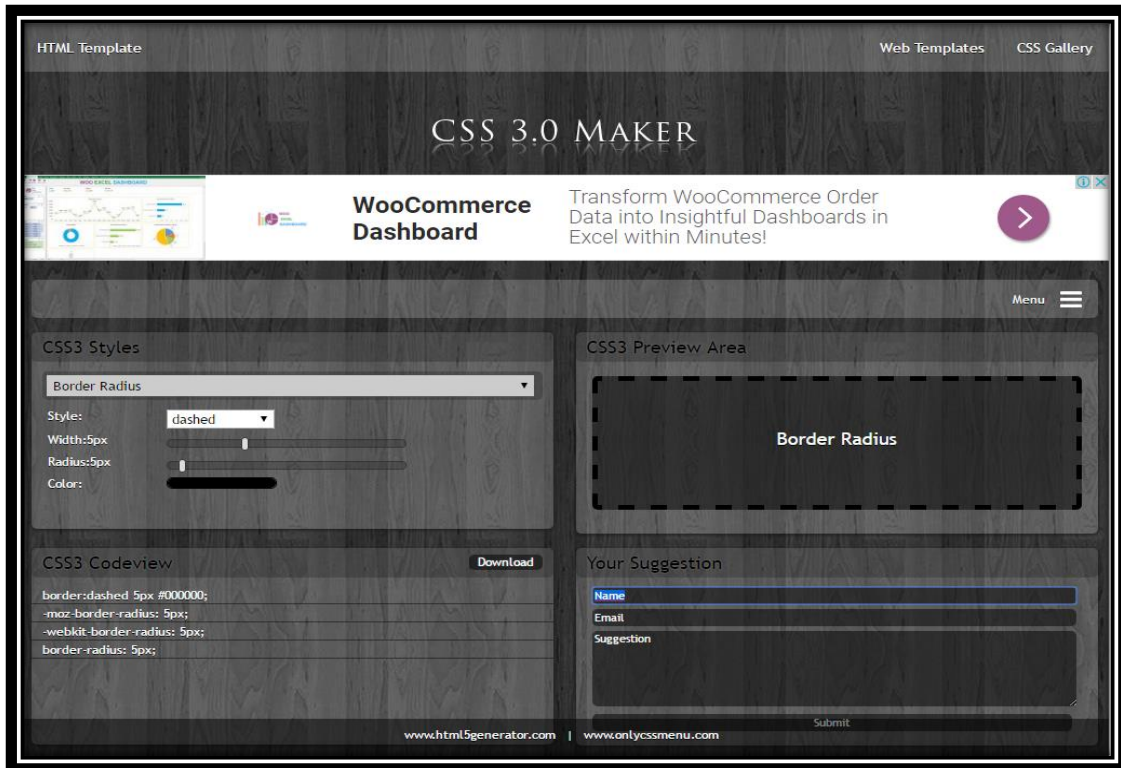


Figura Nº 87. Emulador y generador de código CCS

El generador de maquetas en CSS, es el siguiente <http://builder.yaml.de/#:>

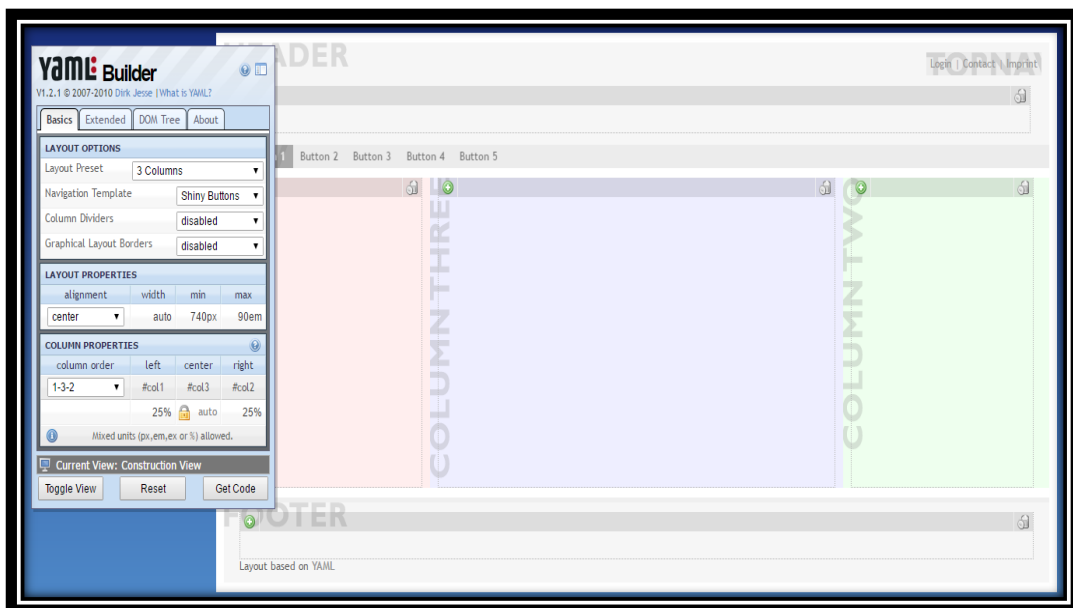


Figura Nº 88. Generador de maqueta CCS

Estos software en línea facilitan y agilitan el proceso de aprendizaje del lenguaje CSS.

Otra de las más interesantes actividades para desarrollar la creatividad e imaginación de nuestros estudiantes es utilizar la Wiki, tal como se presenta WIKIHTML, en la unidad 3:



Figura Nº 89. Wiki del curso

La wiki, es una actividad considerada como un gran almacén de datos, que es construido con el aporte de cada uno de los integrantes de curso, que tienen acceso a esta actividad, como se nota en la pantalla anterior, la presentación es muy similar a la de la enciclopedia de internet Wikipedia, muy conocida y difundida a nivel de todo el mundo.



Figura Nº 90. Creación de Wiki

Finalmente para terminar describo el uso del taller grupal, que hemos utilizado para el trabajo colaborativo o en equipo, tal como se plantea a continuación:



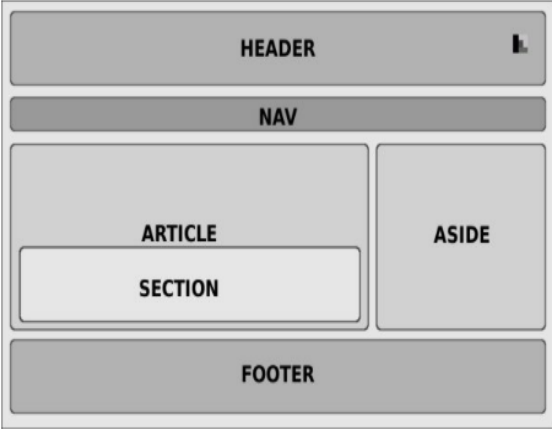
Figura Nº 91. Taller grupal colaborativo

En esta parte se describa qué y cómo realizar este taller en equipo:

El sitio debe tener 4 páginas HTML, vinculadas entre sí. Las páginas pueden ser:

- Home o Principal
- Sitios turísticos
- Gastronomía
- Galería de Fotos

Estas 4 páginas deben tener el mismo modelo de maqueta, creada con HTML5, el modelo de maqueta es la siguiente, las medidas y colores las define el estudiante.



El diagrama muestra un modelo de maqueta de una página web con las siguientes secciones:

- HEADER**: Una barra superior que contiene un ícono de menú hamburguesa.
- NAV**: Una barra de navegación.
- ARTICLE**: Una columna principal que contiene una sub-sección **SECTION**.
- ASIDE**: Una columna lateral.
- FOOTER**: Una barra inferior.

Figura Nº 92. Ejemplo de taller grupal

El trabajo consiste en crear un sitio web utilizando maquetación en CSS, tomando como referencia una plantilla que se muestra dentro del planteamiento.

En conclusión, como se ha podido observar, Moodle es una de las plataformas más rica en actividades variadas que se pueden plantear como parte del trabajo de las unidades de estudio, y todas ellas son totalmente interactivas, y se orientan al trabajo colaborativo.

4.6 VALIDACIÓN

Título de la propuesta: Modelo Tecnológico Interactivo de nuevas tendencias metodológicas.

Autor: Lic. Jorge Baque Baque.

Nombre y apellido del experto: Jhon Orellana Tapia

Título y/o Grado Académico: Ingeniero en Computación y Redes.

Principal actividad que realiza: Docente de Carrera Sistema Multimedia.

- 1. Análisis sobre la correspondencia entre la formulación del problema, los objetivos, la hipótesis y los resultados obtenidos, con la propuesta presentada.**

Mediante la propuesta de la investigación se pretende formar a los docentes y estudiantes de la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, en el empleo de la metodología aprendizaje a través de aula virtual, ya que esto permitiría mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y contribuiría a aumentar el desempeño académico de los estudiantes.

Con la presente propuesta, éste proyecto investigativo busca la integración e interacción tecnológica en la información entre docentes y estudiantes de la institución de educación superior, permitiendo mantener actualizado sobre nuevas herramientas tecnológicas a los actores que atañen a este proyecto de capacitación.

- 2. Valoración de los aspectos técnicos de la propuesta y su plan de implementación como vía para la resolución del problema planteado en la tesis.**

El uso de la metodología aprendizaje a través de aulas virtuales presenta contenidos educativos que hace uso de las tecnologías y herramientas para establecer un nexo entre docente y estudiante, mediante la interacción ya no solo presencial sino también virtual del contenido educativo generando un aprendizaje significativo mediante la ejecución de cada una de las tareas realizadas en la plataforma educativa Mil Aulas.

3. Factibilidad en la aplicación.

La factibilidad del modelo tecnológico de nuevas tendencias metodológicas constituye un aporte significativo en la educación hacia los estudiantes y docentes mediante la información contenida en la plataforma educativa mil aulas creada para enseñar cada uno de los contenidos de las unidades programadas en el silabo de cada una de las asignaturas propuestas en esta investigación porque permitirán a estos grupos mejorar su nivel educativo.

4. Criterios sobre los impactos de la propuesta desde el punto de vista económico, social, medioambiental y metodológico.

El modelo tecnológico de nuevas tendencias metodológicas no requiere de un presupuesto económico para el desarrollo del mismo, puesto que la plataforma educativa está alojada en un servidor gratuito que no incluía la instalación de ningún programa adicional con herramientas de fácil manipulación y aplicación para su desarrollo. En lo referente al impacto ambiental, cabe destacar que es amigable con el entorno ya que es una aplicación que no causa ningún efecto al medio ambiente.

4.7 CONCLUSIONES

La presente investigación ha permitido tener una visión general de los problemas que se encuentran latentes en la institución de educación superior específicamente en la carrera de Sistemas Multimedia, ya que entre estos problemas están el empleo de metodologías tradicionales, metodologías basada en trabajos grupales, entre otras; pero la más evidente es la insuficiencia en el uso de metodologías activas, lo cual se evidencio en las encuestas donde se establecía que las clases eran: poco participativa, no había dialogo reflexivo , no existía razonamiento critico de los conocimientos impartidos, nula participación en el aula, poca utilización de recursos tecnológicos, lo cual afectaba de manera directa el rendimiento de los estudiantes, en base a estos resultados permitió diseñar un modelo tecnológico de nuevas tendencias metodológicas utilizando la metodología a través de aula virtual que sirva para resolver los problemas inherentes al proceso de enseñanza-aprendizaje encontrados en el aula.

Otro aspecto que se debe mencionar, es que el estudio sobre el rendimiento académico se centró en variables individuales de los alumnos que son importantes en la explicación del rendimiento académico e incluye la influencia de las variable presagio, variable de proceso y variable global, en base a los resultados se pudo establecer que de acuerdo a los bajos porcentajes obtenidos en las encuestas sobre aspectos de dichas variables afectaban el desempeño académico.

4.8 RECOMENDACIONES

En cada uno de los cursos de nuestra querida Universidad, todos los años al terminar los semestres o periodos de estudios, encontramos en algunas asignaturas un nivel muy alto de estudiantes con bajo desempeño académico, y una de las causas, es que nuestros docentes universitarios no están actualizados con los conocimientos necesarios de nuevas tendencias metodológicas de enseñanza-aprendizaje. De ahí que la mejor recomendación sería que en la Universidad se establezca como política los cursos de capacitación permanentes para los docentes en el manejo de las TIC, formando grupos de estudios presenciales y virtuales, según los conocimientos previos que ya tengan dichos maestros, y que estos cursos sean evaluados y certificados para los docentes, para saber que se puedan aplicar nuevos métodos, técnicas y metodologías de enseñanza en la Universidad y comprobar el creciente nivel de estudios en las aulas, al aplicar metodologías innovadoras y de doble vía, donde docentes y alumnos construyen el conocimiento y hacen ciencia e investigación formando así verdaderos profesionales investigadores capaces de desenvolverse eficientemente en todos los campos y áreas de trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, I., & Casal, G. (2011). El proceso enseñanza-aprendizaje y la actividad investigadora en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior. *Bordon. Revista de Pedagogía*, 63(2), 9-14. Recuperado el 24 de Septiembre de 2015, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3657065.pdf>
- Cabero Almenara, J. (1999). *Tecnología educativa*. síntesis. Recuperado el 28 de Septiembre de 2015, de http://mc142.uib.es:8080/rid=1JGRDVCYP-22JJ5G2-V10/Capitulo_Muestra_Cabero_8448156137.pdf
- Edel Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE: Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/660693>
- Fernández, G., García, J., & Bonilla, F. (2012). El cuaderno de equipo. Eje de la metodología de aprendizaje cooperativo en una asignatura del Máster de Educación Secundaria. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10(1), 239-255. doi:<http://dx.doi.org/10.4995/redu.2012.6130>
- Forteza, M. (2009). Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias. *Trabajo presentado en Curso CEFIRE: "Competencias en el ámbito de las ciencias experimentales. Programar y trabajar por competencias"*. Castellón. Recuperado el 29 de Septiembre de 2015, de http://cefire.edu.gva.es/pluginfile.php/73850/mod_folder/content/0/Miguel_A._Forteza/Metodologias_didacticas_E-A_competencias_FORTEA_.pdf
- Garbanzo Vargas, G. (2012). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista educación*, 31(1), 43-63. doi:<http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v31i1.1252>

- Gargallo López, B., Fernández March, A., & Jiménez Rodríguez, M. (2009). Modelos docentes de los profesores universitarios. *Teoría de la Educación*, 19, 14. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <http://gredos.usal.es/xmlui/handle/10366/71843>
- González García, V., & Rimolo Bariatti, A. (2011). La transdisciplinariedad y la eco-formación: Preguntas preliminares desde una mirada estudiantil. *InterSedes*, 12(23). Recuperado el 24 de Septiembre de 2015, de <http://www.intersedes.ucr.ac.cr/ojs/index.php/intersedes/article/view/289/285>
- Gorospe, J. (2005). La integración de plataformas de e-learning en la docencia universitaria: Enseñanza, aprendizaje e investigación con Moodle en la formación inicial del profesorado. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 4(1), 37-48. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <http://mascvuex.unex.es/revistas/index.php/relatec/article/view/177>
- Gravié, R. (2011). Tres vértices del triángulo de las Competencias Didácticas: Teoría, Metodología y Método. *Revista Complutense de Educación*, 22(1), 11-23. Recuperado el 24 de Septiembre de 2015, de <http://revista.ucm.es/index.php/RCED/article/view/36564/35398>
- Llorente Cejudo, M. (2007). Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/1336>
- Martínez Martínez, R., & Heredia Escorza, Y. (2010). Tecnología educativa en el salón de clase: estudio retrospectivo de su impacto en el desempeño académico de estudiantes universitarios del área de Informática. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(45), 371-390. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000200003
- Navarro, R. (2004). El concepto de enseñanza aprendizaje. *Red Científica. Ciencia, Tecnología y pensamiento*. Recuperado el 28 de Septiembre de 2015

- Pérez, M. (2015, March). Recursos tecnológicos y móviles para la educación. *In Congreso Virtual sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 1(5). Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <http://cenid.org.mx/memorias/ctes/index.php/ctes/article/download/484/446>
- Piqué, B., & Forés, A. (2012). Propuestas metodológicas para la educación superior. *Universidad de Barcelona*. Recuperado el 23 de Septiembre de 2015, de <http://hdl.handle.net/2445/30702>
- Ramón, P., Redondo, R., Gudín, O., & Fernández, L. (2015). Percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de competencias a través de diferentes metodologías activas. *Revista de Investigación Educativa*, 33(2), 369-383. Recuperado el 18 de Enero de 2016, de <http://revistas.um.es/rie/article/view/201381>
- Salvat, B., & Fructuoso, I. (2015). Mirando el futuro: Evolución de las tendencias tecnopedagógicas en educación superior. *Campus Virtuales*, 2(2), 130-140. Recuperado el 24 de Septiembre de 2015, de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/44/43>
- Sánchez, M. (2011). Metodologías docentes en el EEES: de la clase magistral al portafolio. *Tendencias pedagógicas*(17), 83- 103. Recuperado el 2015 de Septiembre de 23, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3653734.pdf>
- Santiagosa, R., Costas, T., Campos, J., & Jorba, H. (2014). Ser buen docente: ¿ qué opinan los estudiantes de la Universidad de Barcelona? *Revista iberoamericana de psicología y salud*, 5(2), 135- 149. Recuperado el 23 de Septiembre de 2015, de <http://dialnet.uniroja.es/servlet/articulo?codigo=4762654>
- Santos Álvarez, V., & Vallelado, E. (2012). Algunas dimensiones relacionadas con el rendimiento académico de estudiantes de Administración y Dirección de Empresas. *Universitas Psychologica*, 12(3), 739-752. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/2052/5798>

- Silva Quiroz, J., Gros Salvat, B., Garrido, J., & Rodriguez, J. (2006).
Estándares en tecnologías de la información y la comunicación para la
formación inicial docente: situación actual y el caso chileno. *Revista
Iberoamericana de Educación (OEI)*, 3(8). Recuperado el 23 de
Septiembre de 2015, de
<http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/57091>
- Vaquerizo, H., & Gregoris, R. (2013). Innovaciones en la metodología y la
evaluación de la asignatura: transmisión de la cultura clásica.
Tendencias pedagógicas(22), 89- 110. Obtenido de
[https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/issue/viewFile/280/127
#page=89](https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/issue/viewFile/280/127#page=89)
- Velásquez, F. (2001). Enfoques sobre el aprendizaje humano. *PDF*, 1.
Recuperado el 24 de Septiembre de 2015, de
http://www.academia.edu/download/36951687/Enfoques_sobre_el_aprendizaje1_1.pdf
- Villaplana, A. (2002). Informática Educativa: una Reflexión Crítica.
Actualidades Investigativas en Educación., 2(1). Recuperado el 25 de
Septiembre de 2015, de
<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/8466>

ANEXOS

ENCUESTA A DOCENTES

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Instituto de Postgrado

Encuesta dirigida a las Autoridades y Docentes de la "Carrera de Sistemas Multimedia".

Instrucciones: Lea con atención cada una de las preguntas, marque con una cruz y conteste con sinceridad debido a que la veracidad de sus respuestas es de suma importancia para el éxito de este trabajo.

5. Totalmente de acuerdo	4. De acuerdo	1. Ni de acuerdo ni desacuerdo	3. En desacuerdo	2. Totalmente en desacuerdo
--------------------------	---------------	--------------------------------	------------------	-----------------------------

Nº	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
1	¿Los recursos tecnológicos interactivos (TIC) forman parte de su plan de clase diario?					
2	¿Influyen las nuevas tendencias metodológicas en los procesos de aprendizajes?					
3	¿La aplicación de las TIC motiva a sus estudiantes?					
4	¿El uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva facilita el aprendizaje significativo de sus estudiantes?					
5	¿La institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para mejorar el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje (PEA)?					
6	¿Las nuevas tendencias metodológicas y tecnológicas están incluidas sistemáticamente en el silabo?					
7	¿Considera Ud. Que el uso de las TIC aplicadas a la educación, garantizaría un adecuado proceso enseñanza-aprendizaje?					
8	¿Está de acuerdo que el clima de aprendizaje que emplea son nuevas maneras de abordar el conocimiento como metodologías activas que faciliten la comprensión?					
9	¿Cree usted que el uso de las TIC ayuda a la modernización del sistema educativo superior?					
10	¿Considera Ud. que tiene una buena capacitación frente al uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías?					
11	¿Induce a los estudiantes a expresar sus ideas exhortando la participación en clase?					
12	¿Incentiva la apertura al dialogo reflexivo respetando la diversidad de valores e ideas?					
13	¿Los estudiantes plantean situaciones donde se aplican los temas dados?					
14	¿Desarrolla un trabajo que posibilite la apertura, la motivación y la confianza de los estudiantes?					
15	¿Incentiva el razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase?					
16	¿Comprueba que no queden dudas en el aprendizaje con preguntas realizadas a los estudiantes?					

17.- De acuerdo a su criterio. ¿Cuál es el logro sobre el aprendizaje que piensa Usted que tiene al momento los estudiantes en los siguientes Items?

Competencias asignatura Ortografía y Gramática

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Analiza las oraciones desde el punto de vista sintáctico.					
Identifica el emisor y el receptor en el texto.					
Organiza un cuadro sinóptico sobre el proceso de la comunicación.					

Competencias asignatura Ofimática

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Identifica correctamente las herramientas para configurar el sistema.					
Diferencia eficazmente entre sistemas operativos y sistemas de aplicación.					
Instala programas desde internet.					

Competencias asignatura Filosofía de la Educación

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo

Competencias asignatura Inglés II

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Reconstruye las diferentes partes de una oración					
Identifica y hace uso de los verbos: to be, to do y to have en oraciones en tiempo simple y continuo (presente y pasado).					
Reconoce, diferencia y hace uso de los tiempos simples y continuos, en presente y pasado, tanto en oraciones positivas y negativas.					

Competencias asignatura Metodología y Técnicas de la Investigación

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Definiciones básicas de la investigación					
Conoce los objetivo e importancia de la investigación					
Analiza y evoca ideas del conocimiento y su clasificación					
Conoce la importancia y clasificación de la investigación educacional.					

Competencias asignatura Lenguaje de Programación 2

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Sintetiza conceptos básicos					
Discrimina los conceptos de HTML y CSS					
Determina conceptos abstractos de objetos					

MUCHAS GRACIAS

17.- De acuerdo a su criterio. ¿Cuál es el logro sobre el aprendizaje que piensa Usted que tiene al momento los estudiantes en los siguientes ítems?

Competencias asignatura Diseño Gráfico Vectorial

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Identifica correctamente las herramientas y formatos gráficos de vectores que se van a utilizar regularmente.					
Diferencia eficazmente los distintos programas y tecnologías con los cuales se va a desarrollar el diseño gráfico de vectores.					
Maneja con eficiencia las distintas características de los gráficos de vector y sus usos.					

Competencias asignatura Animación 2D

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Identifica elementos del entorno de desarrollo de Flash.					
Aplica propiedades al escenario acorde a los requerimientos de animación.					
Maneja las herramientas de Flash.					
Estructura correctamente los elementos incorporados en una animación.					

Competencias asignatura Física

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Valora y conoce el concepto e importancia de Física en relación con las otras ciencias.					
Establece nexos entre el pasado y la actualidad en referente a la Física y sacar conclusiones del legado y su importancia.					
Reconoce las diferentes magnitudes y unidades físicas básicas para la aplicación de ejercicios con la realidad.					
Demuestra pensamientos lógicos, críticos y creativos en el análisis de los problemas.					

Competencias asignatura Recursos tecnológicos

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Establece que es un Recurso Tecnológico.					
Clasifica los tipos de Recursos Tecnológicos.					
Reconoce los recursos específicos.					
Identifica los medios audiovisuales.					

Competencias asignatura Publicidad y Marketing

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Sintetiza conceptos básicos de marketing y publicidad.					
Desarrolla la creatividad con recursos del medio.					
Aplica los conocimientos con ejemplos de la vida diaria.					
Identifica el ciclo de vida de un Empresa.					

MUCHAS GRACIAS

17.- De acuerdo a su criterio. ¿Cuál es el logro sobre el aprendizaje que piensa Usted que tiene al momento los estudiantes en los siguientes ítems?

Competencias asignatura Diseño y Auditoría de Sistemas

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Demuestra interés por el estudio de la Auditoría de Sistemas.					
Demuestra interés por la aplicación de metodologías en el desarrollo de la auditoría informática.					
Identifica la importancia de la implementación del control interno informático y la auditoría informática.					
Conoce la importancia de la implementación de marcos de referencia y estándares de seguridad de información en las organizaciones.					

Competencias asignatura Realidad Virtual

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Sintetiza conceptos básicos.					
Discrimina los conceptos de figuras y cuerpos.					
Determina conceptos abstractos de objetos.					
Resume acertadamente los principios geométricos.					
Identifica con rapidez los ejes del espacio.					

Competencias asignatura Animación 3D

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Esboza conceptos básicos.					
Analiza e identifica la aplicación de las primitivas y polígonos.					
Esboza ejemplos de aplicación.					

Competencias asignatura Diseño y Programación de Páginas Web

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Analiza los sistemas conceptuales, diseño de sitios web.					
Valora las competencias cognitivas del conocimiento relacionadas a administrar una base de datos.					

Competencias asignatura Edición Digital por Ordenador

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Demuestra interés por el estudio de Edición Digital.					
Comunica eficientemente lo esencial del Video con pertinencia.					
Reconoce las características de los movimientos de las Cámaras					
Realiza proyectos usando las técnicas de movimientos.					

MUCHAS GRACIAS

17.- De acuerdo a su criterio. ¿Cuál es el logro sobre el aprendizaje que piensa Usted que tiene al momento los estudiantes en los siguientes ítems?

Competencias asignatura Evaluación de Hardware y Software

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Conoce el hardware de un computador.					
Identifica los criterios para evaluar el hardware.					
Justifica la evaluación del hardware.					

Competencias asignatura Proyectos Educativos

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Identifica el problema científico con facilidad					
Sabe argumentar la redacción de los Objetivos en forma convincente					
Reconoce las diferencias de las Variables con asertividad					
Reconoce el Tema y el Problema de su investigación de manera correcta					

Competencias asignatura Diseño de Productos Multimedia

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Reconoce los pasos iniciales para empezar a desarrollar un proyecto multimedia, de idea a boceto en adelante.					
Identifica correctamente las herramientas y formatos gráficos que se van a utilizar regularmente.					
Diferencia eficazmente los distintos programas y tecnologías con los cuales se va a desarrollar el diseño de productos multimedia.					

Competencias asignatura Estadística Educativa

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Discrimina los conceptos de estadísticas					
Determina conceptos abstractos de objetos					
Resume acertadamente los principios estadísticos					
Identifica con eficiencia las instrucciones para crear diversos objetos o productos utilizando su propias imaginación					

Competencias asignatura Fundamento Epistemológico de la Educación

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Expresa el conocimiento con rigurosidad científica					
Identifica las clases de conocimientos					
Relaciona los tipos de conocimientos					
Reconoce el conocimiento filosófico					
Analiza posiciones filosóficas.					
Diferencia al racionalismo y al empirismo					

MUCHAS GRACIAS

ENCUESTA A ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Instituto de Postgrado

Encuesta dirigida a los Estudiantes de la "Carrera de Sistemas Multimedia".

Instrucciones: Lea con atención cada una de las preguntas, marque con una cruz y conteste con sinceridad debido a que la veracidad de sus respuestas es de suma importancia para el éxito de este trabajo.

5. Totalmente de acuerdo	4. De acuerdo	1. Ni de acuerdo ni desacuerdo	3. En desacuerdo	2. Totalmente en desacuerdo
--------------------------	---------------	--------------------------------	------------------	-----------------------------

Nº	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		5	4	3	2	1
1	¿Los recursos tecnológicos interactivos (TIC) son utilizados en clase?					
2	¿Influyen las nuevas tendencias metodológicas en el proceso de sus aprendizajes?					
3	¿La aplicación de las TIC motiva su aprendizaje?					
4	¿El uso de las tendencias metodológicas con tecnología interactiva facilita su aprendizaje?					
5	¿La institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados para mejorar el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje (PEA)?					
6	¿Las nuevas tendencias metodológicas y tecnológicas están incluidas sistemáticamente en el sílabo?					
7	¿Considera Ud. Que el uso de las TIC aplicadas a la educación, garantizaría un adecuado proceso enseñanza-aprendizaje?					
8	¿Está de acuerdo que el clima de aprendizaje que emplea son nuevas maneras de abordar el conocimiento como metodologías activas que faciliten la comprensión?					
9	¿Cree usted que el uso de las TIC ayuda a la modernización del sistema educativo superior?					
10	¿Considera Ud. que los docentes de la Carrera tienen una buena capacitación frente al uso de las nuevas tendencias metodológicas de las tecnologías?					
11	¿Induce el docente a expresar sus ideas exhortando la participación en clase?					
12	¿Incentiva la apertura al dialogo reflexivo respetando la diversidad de valores e ideas?					
13	¿Plantea el docente situaciones donde se aplican los temas dados?					
14	¿Desarrolla el docente un trabajo que posibilite la apertura, la motivación y la confianza?					
15	¿Incentiva el razonamiento crítico con creatividad para solucionar problemas en clase?					
16	¿Comprueba el docente que no queden dudas en el aprendizaje con preguntas realizadas?					
17	¿Cuáles de las siguientes técnicas utilizan los docentes: trabajo en equipo, resolución de problemas, lluvia de ideas, discusiones dirigidas, dinámicas grupales, entre otras?					

18.- De acuerdo a su nivel de conocimiento. ¿Cuál es el logro sobre su aprendizaje que piensa Usted que tiene al momento en las siguientes competencias?

Competencias asignatura Ortografía y Gramática

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Analiza las oraciones desde el punto de vista sintáctico.					
Identifica el emisor y el receptor en el texto.					
Organiza un cuadro sinóptico sobre el proceso de la comunicación.					

Competencias asignatura Ofimática

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Identifica correctamente las herramientas para configurar el sistema.					
Diferencia eficazmente entre sistemas operativos y sistemas de aplicación.					
Instala programas desde internet.					

Competencias asignatura Filosofía de la Educación

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo

Competencias asignatura Inglés II

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Reconstruye las diferentes partes de una oración					
Identifica y hace uso de los verbos: to be, to do y to have en oraciones en tiempo simple y continuo (presente y pasado).					
Reconoce, diferencia y hace uso de los tiempos simples y continuos, en presente y pasado, tanto en oraciones positivas y negativas.					

Competencias asignatura Metodología y Técnicas de la Investigación

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Definiciones básicas de la investigación					
Conoce los objetivos e importancia de la investigación					
Analiza y evoca ideas del conocimiento y su clasificación					
Conoce la importancia y clasificación de la investigación educacional.					

Competencias asignatura Lenguaje de Programación 2

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Sintetiza conceptos básicos					
Discrimina los conceptos de HTML y CSS					
Determina conceptos abstractos de objetos					

MUCHAS GRACIAS

18.- De acuerdo a su nivel de conocimiento. ¿Cuál es el logro sobre su aprendizaje que piensa Usted que tiene al momento en las siguientes competencias?

Competencias asignatura Diseño Gráfico Vectorial

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Identifica correctamente las herramientas y formatos gráficos de vectores que se van a utilizar regularmente.					
Diferencia eficazmente los distintos programas y tecnologías con los cuales se va a desarrollar el diseño gráfico de vectores.					
Maneja con eficiencia las distintas características de los gráficos de vector y sus usos.					

Competencias asignatura Animación 2D

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Identifica elementos del entorno de desarrollo de Flash.					
Aplica propiedades al escenario acorde a los requerimientos de animación.					
Maneja las herramientas de Flash.					
Estructura correctamente los elementos incorporados en una animación.					

Competencias asignatura Física

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Valora y conoce el concepto e importancia de Física en relación con las otras ciencias.					
Establece nexos entre el pasado y la actualidad en referente a la Física y sacar conclusiones del legado y su importancia.					
Reconoce las diferentes magnitudes y unidades físicas básicas para la aplicación de ejercicios con la realidad.					
Demuestra pensamientos lógicos, críticos y creativos en el análisis de los problemas.					

Competencias asignatura Recursos tecnológicos

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Establece que es un Recurso Tecnológico.					
Clasifica los tipos de Recursos Tecnológicos.					
Reconoce los recursos específicos.					
Identifica los medios audiovisuales.					

Competencias asignatura Publicidad y Marketing

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Sintetiza conceptos básicos de marketing y publicidad.					
Desarrolla la creatividad con recursos del medio.					
Aplica los conocimientos con ejemplos de la vida diaria.					
Identifica el ciclo de vida de un Empresa.					

MUCHAS GRACIAS

18.- De acuerdo a su nivel de conocimiento. ¿Cuál es el logro sobre su aprendizaje que piensa Usted que tiene al momento en las siguientes competencias?

Competencias asignatura Diseño y Auditoría de Sistemas

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Demuestra interés por el estudio de la Auditoría de Sistemas.					
Demuestra interés por la aplicación de metodologías en el desarrollo de la auditoría informática.					
Identifica la importancia de la implementación del control interno informático y la auditoría informática.					
Conoce la importancia de la implementación de marcos de referencia y estándares de seguridad de información en las organizaciones.					

Competencias asignatura Realidad Virtual

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Sintetiza conceptos básicos.					
Discrimina los conceptos de figuras y cuerpos.					
Determina conceptos abstractos de objetos.					
Resume acertadamente los principios geométricos.					
Identifica con rapidez los ejes del espacio.					

Competencias asignatura Animación 3D

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Esboza conceptos básicos.					
Analiza e identifica la aplicación de las primitivas y polígonos.					
Esboza ejemplos de aplicación.					

Competencias asignatura Diseño y Programación de Páginas Web

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Analiza los sistemas conceptuales, diseño de sitios web.					
Valora las competencias cognitivas del conocimiento relacionadas a administrar una base de datos.					

Competencias asignatura Edición Digital por Ordenador

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Demuestra interés por el estudio de Edición Digital.					
Comunica eficientemente lo esencial del Video con pertinencia.					
Reconoce las características de los movimientos de las Cámaras					
Realiza proyectos usando las técnicas de movimientos.					

MUCHAS GRACIAS

18.- De acuerdo a su nivel de conocimiento. ¿Cuál es el logro sobre su aprendizaje que piensa Usted que tiene al momento en las siguientes competencias?

Competencias asignatura Evaluación de Hardware y Software

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Conoce el hardware de un computador.					
Identifica los criterios para evaluar el hardware.					
Justifica la evaluación del hardware.					

Competencias asignatura Proyectos Educativos

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Identifica el problema científico con facilidad					
Sabe argumentar la redacción de los Objetivos en forma convincente					
Reconoce las diferencias de las Variables con asertividad					
Reconoce el Tema y el Problema de su investigación de manera correcta					

Competencias asignatura Diseño de Productos Multimedia

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Reconoce los pasos iniciales para empezar a desarrollar un proyecto multimedia, de idea a boceto en adelante.					
Identifica correctamente las herramientas y formatos gráficos que se van a utilizar regularmente.					
Diferencia eficazmente los distintos programas y tecnologías con los cuales se va a desarrollar el diseño de productos multimedia.					

Competencias asignatura Estadística Educativa

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Discrimina los conceptos de estadísticas					
Determina conceptos abstractos de objetos					
Resume acertadamente los principios estadísticos					
Identifica con eficiencia las instrucciones para crear diversos objetos o productos utilizando su propias imaginación					

Competencias asignatura Fundamento Epistemológico de la Educación

Descripción de competencias	Criterios				
	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente	Nulo
Expresa el conocimiento con rigurosidad científica					
Identifica las clases de conocimientos					
Relaciona los tipos de conocimientos					
Reconoce el conocimiento filosófico					
Analiza posiciones filosóficas.					
Diferencia al racionalismo y al empirismo					

MUCHAS GRACIAS

VALIDACIÓN